

MITOLOGIA

NORDICA

HISTORIA Y CRONOLOGIA

ARTE Y CULTURA

SOCIEDAD Y ECONOMIA

RELIGION

Durante cerca de trescientos años, los pilares del mundo conocido se tambalearon bajo el acero de los pueblos del Norte. Nadie sabía nada de ellos, pero pronto comenzaron a llamarles el Azote de Dios. Sin embargo, no sólo fueron guerreros y piratas. Fueron toda una cultura. He aquí algunos vestigios de su era.

Historia y Cronología

Historia

· Población Escandinava.

Cuando el caparazón de hielo que recubría las tierras nórdicas se fue retirando progresivamente y cuando las costas tomaron el aspecto que presentan en la actualidad, Escandinavia empezó a poblarse lentamente. Tribus que vivían de la pesca y de la caza se asentaron a lo largo de las costas y penetraron hacia el interior de las tierras, siguiendo las vías fluviales.

Los numerosos monumentos megalíticos existentes al sur de Suecia y en Dinamarca dan testimonio de la presencia del hombre en una época remota. Los descubrimientos arqueológicos demuestran que los antepasados de los vikingos eran ya marinos, agricultores, guerreros y mercaderes.

Entre las poblaciones que vivían a orillas del mar, la embarcación se impuso desde un principio como un instrumento indispensable para los desplazamientos y la pesca. En los yacimientos arqueológicos más antiguos abundan los restos de peces marinos. Los barcos figuran en numerosos grabados rupestres, aunque tal vez tuvieran exclusivamente un valor de símbolos religiosos. Sus dibujos, esquemáticos por regla general, se inspiran probablemente en los que trazaron los pueblos escandinavos de la antigüedad. 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. Hasta principios de la Edad del Bronce nórdica (de 1500 a 400 a. C.), los barcos de madera fueron sin duda simples piraguas, troncos de árboles ahuecados.

Las excavaciones llevadas a cabo en Dinamarca, en las landas de Jutlandia y en Escania, han puesto al descubierto campos de la Edad del Hierro celta, con huellas de cultivo de trigo, avena, cebada, mijo y lino.

Los enfrentamientos bélicos debían ser frecuentes, ya que los grabados rupestres encontrados en Escandinavia reproducen a menudo escenas de combates en tierra o en alta mar.

Hacia el 1500 a. C. las poblaciones escandinavas empezaron a utilizar los metales. Para la confección de objetos de hierro disponían de materia prima abundante en forma de un mineral de bastante mala calidad, la limonita. La falta de minerales de estaño en Europa del Norte no permitía la fabricación de aleaciones de bronce, por lo cual parece haberse desarrollado un comercio entre Jutlandia y Europa central mucho antes de la era cristiana. Las poblaciones recibían la aleación que les era indispensable a cambio del ámbar recogido en las costas del Báltico.

De los tres países, Dinamarca, Noruega y Suecia, sólo este último se hallaba organizado desde el punto de vista político. Los svears vivían bajo el yugo de soberanos que habían logrado imponerse por la fuerza a alguno de sus vecinos. Conocemos pocos detalles que tengan cierto interés histórico con respecto a los reyes de Uppsala, de la dinastía de Ynglinga, a no ser que existieron realmente y que representaron un papel político y religioso importante durante el período que precedió al comienzo de la era vikinga. El poema de Beowulf se refiere a unos soberanos que reinaron en Dinamarca, pero se trata de una obra mítica y no se puede considerar como una fuente válida. En Noruega, los pobladores de la región de Vestfold, en la costa oeste del fiordo de Oslo, parecen haber reconocido la autoridad de jefes únicos en las personas de Halvdan Vitben (hacia 685-745) y su hijo Oystein Fret (710-750).

Al comienzo de la era vikinga, subsistía todavía un lazo entre las tribus nórdicas y ciertas tribus germánicas. Se podía considerar a los daneses y los sajones, procedentes de regiones vecinas, como primos hermanos. Pertenecían a la misma rama lingüística y sus costumbres eran semejantes.

Cuando las poblaciones nórdicas salieron de su torpeza, un atavismo les predisponía a tomar las rutas de la aventura. Les habían precedido otros escandinavos, convertidos en germanos que, varios siglos antes, abrieron los caminos en dirección al sudeste de Europa y las orillas del Mediterráneo occidental.

• Escandinavia antes de los Vikingos.

Los primeros escandinavos fueron pueblos nómadas que vivían de la caza, la pesca y la recolección de plantas silvestres. Vivían en campamentos temporales, situados a lo largo de las costas principalmente, a orillas de los ríos y de los lagos, para beneficiarse de sus recursos alimenticios (pescado, crustáceos, mamíferos y aves marinas y los animales que rondaban por los campos cercanos. Persiguiendo la caza cambiaban de sitio sus campamentos y por lo tanto dejaron pocos vestigios aparte de sus herramientas y armas, hechas de sílex y otras piedras y algunas sepulturas de personas que fueron enterradas junto a los campamentos. Este tipo de existencia migratoria y muy diseminada prosiguió durante unos 4.000 años y los arqueólogos la conocen con el nombre de período mesolítico.

La Revolución Neolítica.

Un enorme cambio tuvo lugar en Escandinavia meridional hacia el 4.000 a.C., cuando el cultivo y la cría de ganado empezaron a sustituir a la caza como principal medio de sustento. Ese cambio anunció el siguiente gran período de la prehistoria, el neolítico, que duró más de 2.000 años. El nuevo modo de subsistencia llegó a Escandinavia procedente del sur y pudo haber sido introducido por grupos de inmigrantes de Europa continental. Sin embargo, es poco probable que hubiera una inmigración a gran escala y la población nativa siguió viviendo igual que los cazadores del período anterior.

Una vez adoptada la agricultura, cambió la forma de establecerse.

La gente ocupó sus casas durante períodos de tiempo más largos, cultivando la tierra adyacente que había sido ganada al bosque primitivo. Pero aquellas colonias tampoco serían ocupadas muchos años, ya que los campos circundantes pronto se habrían vuelto improductivos a causa del uso excesivo y la falta de abono y los habitantes se trasladaban entonces a otro lugar donde despejar y cultivar una nueva tierra. Aquellas colonias semipermanentes eran pequeñas, formadas por unas pocas casas que se alojaban poco más que un grupo familiar y estaban esparcidas por todo el país, en forma de granjas aisladas más que de aldeas. No obstante, las costumbres funerarias de estos pueblos agrícolas primitivos muestran que tenían cierto sentido de identidad comunal. Eran sepultados en grandes monumentos construidos con enormes piedras conocidas como megalitos (a consecuencia de lo cual se les llama tumba megalíticas). Consistían en una enorme cámara central lo bastante alta para una persona erguida y un pasaje que comunicaba con ella. El conjunto estaba cubierto de un túmulo de tierra rodeado por un círculo de piedras más pequeñas en posición vertical. Restos de vasijas de cerámica encontrados dentro y alrededor de la entrada de estas tumbas, que alojaban muchos cadáveres, indican que el entierro iba acompañado de ritos complicados que incluían un festín y tal vez un sacrificio, requiriendo la participación de los habitantes de una gran zona, cuyo núcleo era la tumba comunal. Lo que hoy entendemos por sociedad estaba empezando a evolucionar.

Estas comunidades agrícolas primitivas son más conocidas en Escandinavia meridional (Dinamarca, el sur de Suecia y el sureste de Noruega). Además de tener allí un clima más templado, entraban antes en contacto con los nuevos impulsos culturales y tecnológicos propagados hacia el norte desde el continente europeo. En los bosques y la tundra del extremo septentrional, la caza, la pesca y la recolección siguieron siendo los principales medios de sustento y los cambios en la economía y la cultura tuvieron lugar mucho más lentamente. Sin embargo, algunas herramientas y armas encontradas en el norte son de origen meridional y muestran que hubo relaciones entre las dos regiones.

Los agricultores neolíticos usaban herramientas y armas más variadas que sus antepasados cazadores, pero éstas aún estaban hechas con materiales locales. El sílex y otras piedras se tallaban para hacer palas de hacha que se fijaban a mangos de madera y se usaban para talar árboles y despejar la tierra. Hacían hoces de filo cortante con pedazos afilados de sílex para cosechar los cultivos.

Las puntas de flecha que usaban para cazar también estaban hechas con sílex. Con el paso del tiempo, las formas de algunos utensilios, especialmente las armas, fueron muy elaboradas, requiriendo una gran habilidad para su fabricación. Las hachas de combate de piedra pulida y los puñales de sílex atestiguan la sofisticación que podían conseguir los artesanos que trabajaban con aquellos materiales aparentemente intratables. A finales del período neolítico, en el segundo milenio a. C., la piedra y el sílex empezaron a ser sustituidos por el bronce en algunas armas sencillas, como las hachas chatas y los puñales. Aquel cambio marcó la transición a la edad del bronce.

La Edad del Bronce.

El bronce es una aleación de cobre y estaño. Estos dos metales procedentes de Europa central y occidental tuvieron que introducirse en Escandinavia en el período prehistórico. El uso del bronce tuvo que haber marcado un cambio pronunciado en la

economía de la Escandinavia primitiva, introduciéndola en una red más amplia de contactos culturales y volviéndola más abierta a las influencias del exterior.

La edad del bronce comenzó en Dinamarca hacia los 1.800 a.C. y duró más de 1.000 años. Su cultura penetró mucho más despacio en las regiones septentrionales de la península escandinava, aunque los descubrimientos de objetos de bronce de estilo uniforme en toda Escandinavia indican que hubo relaciones entre el norte y el sur, igual que en períodos anteriores. En la edad del bronce el comercio favoreció estos contactos: se cambiaban materias primas, sobre todo pieles y cueros, por cobre y estaño para hacer bronce o por armas de bronce ya elaboradas, como espadas y hachas que se importaban de Europa central y las islas británicas.

Casi toda nuestra información sobre la edad del bronce en Escandinavia procede de tumbas o de objetos de bronce y metales preciosos que fueron enterrados o depositados, probablemente como ofrendas religiosas, en pantanos, ríos y lagos. Se han excavado muchas tumbas desde aquel período. Los cuerpos eran enterrados bajo montículos de tierra o de piedra (túmulos). Algunos de los túmulos de Dinamarca y Suecia meridional eran enormes y aún están erguidos hoy con unos 3 ó 4 metros de altura. Estaban situados en elevaciones que dominaban el paisaje a varias millas a la redonda. La cremación, con los huesos incinerados colocados en vasijas de cerámica bajo los túmulos, era algo corriente durante los últimos siglos de la edad del bronce, pero en épocas anteriores predominaba la inhumación (entierro del cuerpo no incinerado). Esas tumbas tienen mucho que contarnos.

Dinamarca es especialmente rica en restos de inhumaciones de la edad del bronce. En algunas tumbas, los troncos de roble ahuecados servían de ataúd para el cadáver que se enterraba totalmente vestido y acompañado de sus posesiones, incluyendo artículos de higiene personal, como navajas de afeitar y pinzas. En algunos casos, la humedad del suelo ha conservado las prendas de lana del difunto, y de éstas hemos sabido que los hombres llevaban túnicas ceñidas, cubiertas con capas y sencillos tocados. Las mujeres usaban trajes de dos piezas y cubrían su cabeza con una redecilla muy elaborada o una toca. Así, podemos vislumbrar el aspecto de la gente que vivía en Escandinavia en aquellos tiempos.

Se sabe muy poco sobre los emplazamientos de las colonias en la edad del bronce, pero los pocos indicios que existen sugieren que la población de aquella época estaba esencialmente formada por campesinos que vivían en granjas largas y rectangulares, con una cuadra en un extremo. Algunas granjas estaban agrupadas, formando pequeñas aldeas. Las vasijas de cerámica, generalmente usadas para el almacenamiento y la preparación de alimentos, eran probablemente hechas por las mujeres en las granjas para su uso propio. Al principio los utensilios agrícolas seguían siendo de piedra y sílex, estando el bronce reservado para armas u objetos decorativos que reflejaban la posición social. Pero a finales de la edad del bronce (a mediados del primer milenio antes de Cristo) el bronce se usaba para todos los utensilios, incluyendo las hojas de las hoces que se usaban para cosechar.

Muchos de estos utensilios de bronce fueron probablemente hechos por granjeros-artistas locales, pero también tuvo que haber especialistas en metalistería que hicieron los objetos más elaborados, los que más se han encontrado en los pantanos como ofrendas votivas. Incluyen instrumentos musicales parecidos a las trompetas, conocidos

como "lur", que consistían en un tubo, una boquilla y un pabellón liso; las representaciones de los lur encontradas en los grabados sobre roca suecos sugieren que se usaban en ceremonias rituales. También se han encontrado cascos con adornos complicados, escudos, cuencos de bronce y de oro, así como joyas de mujer, que indican que la edad del bronce fue un período de riqueza en gran parte de Escandinavia meridional. La sociedad de la edad del bronce parece haber sido dominada por una clase dirigente rica y poderosa. Los espléndidos bienes mortuorios de bronce y de oro concentrados en unas pocas tumbas de hombre indican que la persona allí enterrada perteneció a una clase dirigente, y la presencia de una sola granja inmensa en una aldea de casas pequeñas también puede indicar alguna forma de jerarquía interna. También se ha sugerido que los depósitos votivos de la edad del bronce eran manifestaciones de jefatura: el rico y poderoso aplacaba al dios o espíritu local que habitaba el lugar con una espléndida ofrenda y al mismo tiempo aseguraba su posición sobre sus rivales con una exhibición de notable derroche.

La Edad del Hierro: los Orígenes de la Época Vikinga.

Hacia mediados del primer milenio a.C. tuvo lugar otra revolución tecnológica, cuando el hierro sustituyó al bronce como material para la mayoría de las herramientas y armas. La idea de usar hierro se introdujo, como el uso del bronce, desde Europa central, pero esta vez el metal no tuvo que ser importado. En los lechos de los lagos de Noruega, Suecia y Dinamarca hay abundantes fuentes de mineral de hierro que se puede conseguir fácilmente. Conocidos como mineral de pantano o mineral de lago, estos depósitos se sacaban a la luz muy simplemente, sin necesidad de ser excavados. El mineral en sí no es de gran calidad y contiene muchas impurezas, pero los escandinavos aprendieron pronto a extraer hierro utilizable fundiéndolo en hornos sencillos. Al principio, las herramientas y armas hechas por los herreros de los comienzos de la edad del hierro eran pocas y sencillas, pero la habilidad y el repertorio de los artesanos escandinavos aumentó a lo largo de los siglos hasta que sus productos estuvieron en pie de igualdad con cualquier otro hecho en otro lugar de Europa.

La edad del hierro duró unos 1.500 años y ha sido dividida en varias fases cronológicas diferentes. La edad del hierro primitiva (también llamada la edad del hierro celta o la edad del hierro prerromana) abarca los primeros 500 años del período. La edad del hierro romana señala la época en que el imperio romano dominaba el continente europeo (desde el siglo I hasta el IV d. C.) e influía en la cultura escandinava, aun cuando Escandinavia nunca formó parte del imperio. Los siglos V y VI son conocidos como el período de migración (con referencia a las migraciones en masa de este a oeste a través de Europa); en Dinamarca, este período también se llama la edad del hierro germánica primitiva. El siglo VII y el principio del siglo VIII son conocidos como el período de Vendel (en Suecia), el período merovingio (en Noruega), o la edad del hierro germánica avanzada (en Dinamarca). Después viene la época vikinga, cuyo comienzo generalmente se sitúa alrededor del 800. El final de esta época coincide más o menos con la introducción del cristianismo en Escandinavia (a finales del siglo X en Dinamarca y algo más tarde en otros sitios).

La Edad del Hierro Primitiva (Siglos V-I a.C.)

Los primeros cinco siglos de la edad del hierro permanecen relativamente desconocidos, ya que se conocen muy pocos asentamientos de ese período. La agricultura debía ser aún

el sostén económico, pero la evidencia de un empeoramiento climático desde los últimos siglos de la edad del bronce sugiere que la productividad podía haber decaído. Grontoft, una población rural al sur de Jutlandia que data del 200 a.C., arroja alguna luz sobre aquellos granjeros de la edad del hierro primitiva, cuyas viviendas tuvieron que ser muy similares a las de sus predecesores, agrupadas en poblados rodeados de vallas. En Grontoft vivían probablemente unas 50 personas y unas 60 reses, pero resulta difícil saber si esto era entonces una comunidad de tamaño medio. Sin embargo, hay señales de que los asentamientos rurales estaban aumentando en número y tamaño hacia finales de la edad del hierro primitiva. Una vez más, los indicios provienen principalmente de Dinamarca, donde varios emplazamientos de colonias ocupados durante este período, han sido reciente y extensamente excavados. Hodde, en Jutlandia, es uno de los asentamientos rurales del siglo I a. C. que se han encontrado en esa zona y tiene muchas características que se encuentran presentes en las aldeas danesas hasta el comienzo del período vikingo. En su máxima extensión, Hodde contó con 27 granjas, cada una compuesta de una casa larga con la vivienda y la cuadra bajo el mismo techo y un par de edificios subsidiarios más pequeños, tal vez graneros o talleres. Cada complejo estaba rodeado de una valla y la aldea entera estaba cercada por una valla común con puertas que permitían el acceso directo de cada granja a sus campos. Había una zona abierta (un campo comunal o plaza del pueblo) en el centro de los poblados. Una de las granjas era mucho mayor que las demás y puede que alojara al jefe de la aldea, con su familia y sus criados. La herrería, la fabricación de cerámica, la tejeduría y el hilado eran actividades corrientes, pero la vida de aldea se basaba en la cría de ganado y la agricultura, siguiendo las tradiciones de la edad del bronce, pero a mayor escala.

Otros emplazamientos en Jutlandia muestran que junto a esas aldeas también había asentamientos agrícolas más pequeños con sólo dos o tres granjas, pero no sabemos por qué había tan grandes variaciones en la escala de establecimiento en el campo danés.

La práctica de hacer ofrendas votivas y sacrificios continuó durante toda la edad del hierro. La enorme mayoría de las ofrendas recuperadas son armas, vasijas de cerámica o de metal que contenían alimentos y animales, pero varios descubrimientos espectaculares de sacrificios humanos han sido hechos en las turberas de Jutlandia. Esa gente del pantano (algunos están expuestos en los museos daneses en un increíble estado de conservación) nos permite reconstruir con una exactitud asombrosa el físico y el aspecto de alguna de la gente que vivió en las colonias agrícolas escandinavas durante la edad del hierro primitiva.

Casi todos estos cuerpos han sido hallados accidentalmente por gente que extraía turba de los pantanos de Jutlandia, aunque algunos también han sido encontrados en situaciones parecidas en las islas danesas y en otras partes al noroeste de Europa. Sabemos que son víctimas sacrificatorias porque sus pies y manos están atados y en algunos casos llevan un nudo corredizo ajustado alrededor de sus cuellos. A algunos también les han cortado el cuello. La acidez de los suelos de turba ha conservado su piel y su pelo e incluso el contenido de sus estómagos, de un modo tan extraordinario que podemos descubrir detalles tales como su modo de peinarse e incluso lo que comían. Sabemos, por ejemplo, que el hombre de Grauballe, cerca de Silkeborg, en Jutlandia, había comido unas gachas de cebada, avena y trigo con algunas semillas de hierba poco antes de que le cortaran el cuello, un día del siglo I a. C.

La Edad de Hierro Romana (Siglos I-IV d. C.)

Aunque el depósito de sacrificios en las tierras húmedas continuó durante toda la edad del hierro romana, pueden observarse algunos cambios notables en la naturaleza de las ofrendas. Casi todos los objetos que pertenecen a este período son armas de guerra y, especialmente en Escandinavia meridional, son de origen romano. Se puede suponer con seguridad que fueron botín tomado en la batalla y arrojado al lago, pantano o río como una ofrenda de gratitud por la victoria en la guerra. Estos depósitos pueden por lo tanto indicar que hubo numerosas escaramuzas en aquella época entre los escandinavos y los vecinos del sur, que aunque no formaban parte del imperio romano eran aliados de los romanos y tenían armas romanas. Algunos escandinavos también pudieron haber dejado sus tierras para servir como mercenarios en las armadas romanas, regresando a su hogar después de su turno de servicio con objetos de valor y artículos lujosos de fabricación romana. Muchos de esos objetos llegaron hasta las tumbas, simbolizando tal vez la vida aventurera y la alta posición social de los individuos allí enterrados.

No todos los productos del imperio romano llegaron a Escandinavia por esos medios. Durante los cuatro siglos de la era romana en la Europa continental hubo, sin duda alguna, un contacto pacífico entre los pueblos escandinavos y las zonas romanizadas del sur. Algunos de los artículos más espléndidos, como vasos de vidrio, de bronce y de metales preciosos que han sido recuperados pudieron haber llegado a Escandinavia a través del intercambio de regalos entre familias dirigentes de cada lado de la frontera, pero otros objetos más corrientes llegaron sin duda a través del comercio. Se encuentran en Noruega, Dinamarca y Suecia central y meridional, pero a finales del período son más comunes en la isla de Gotland, bien situada en medio del mar Báltico. La distribución de los hallazgos señala las rutas por las cuales las mercancías de comercio viajaban desde Europa central y meridional: a lo largo del Elba y del Rin y por el litoral occidental hasta la costa báltica, Gotland y Suecia central. Las joyas, la cerámica y las monedas (denarios) atestiguan este comercio. Tuvieron una influencia importante en el desarrollo posterior de los estilos artísticos y los artefactos escandinavos.

Es difícil saber con seguridad qué productos escandinavos se cambiaban por los objetos romanos, más duraderos, pero sin duda las pieles del norte desempeñaron un papel importante. Los productos agrícolas, en particular los cereales y los cueros de reses, también estaban muy solicitados por las legiones romanas y probablemente constituían la mayor parte de las mercancías enviadas al sur. Los indicios señalan que las actividades agrícolas aumentaron en Escandinavia durante esos siglos y es más que probable que fuera en respuesta a un mercado más amplio. Las aldeas de Dinamarca aumentaron en número, tamaño y complejidad y en Noruega la agricultura se convirtió por primera vez en un aspecto importante de la economía. Se ocuparon y despejaron nuevas tierras para los cultivos y la ganadería, y se sabe con certeza que también se crió ganado en algunas de las pequeñas comunidades pesqueras dispersas al norte del Círculo Polar Ártico.

En los siglos de la edad del hierro romana pueden descubrirse por primera vez los comienzos de la organización social y política en Escandinavia que finalmente llevaron a la formación de reinos unos siglos más tarde y cabe suponer que los contactos culturales y comerciales con el imperio romano desempeñaron un papel importante en esta evolución. La mejor prueba de centralización política proviene de Dinamarca, donde surgió una clase de guerreros que se erigieron en jefes, dominando varias

regiones del país, con una riqueza procedente del control sobre el comercio y la posesión de tierras y tal vez también con responsabilidades religiosas.

Recientemente se ha investigado un centro desde el cual uno de estos jefes pudo haber operado, en Gudme, cerca de la costa oriental de la isla de Fionia, Dinamarca. Allí se estableció una colonia en el siglo I a.C., que aumentó su tamaño y su riqueza a lo largo de los siglos siguientes. Su época más próspera fue a finales de la edad del hierro romana (los siglos III y IV), pero siguió ocupada al menos hasta finales del siglo VI. Las excavaciones han mostrado que la colonia estaba formada por casas largas del tipo rural corriente, pero los objetos que se han descubierto dentro y alrededor de ésta son totalmente diferentes de los que normalmente se encuentran en las colonias agrícolas de aquella época. Los accesorios de oro de las armas, los anillos de oro y los trozos cortados de oro y plata indican que aquél no fue sólo un centro agrícola y el carácter excepcional de Gudme se recalca con el descubrimiento de pequeñas figurillas estampadas en hojas finas de oro, normalmente asociadas con centros de culto en el período de migración posterior. El propio nombre de Gudme tiene connotaciones religiosas: significa "el hogar de dios".

Un emplazamiento contemporáneo se encuentra en Lundeborg, en la costa, a unos 5 kilómetros. Las investigaciones han revelado que no fue una colonia permanentemente habitada, siendo estacionalmente ocupada, probablemente en verano y en primavera y fue un centro de comercio y de fabricación donde se importaban mercancías de lujo, se hacían joyas y se reparaban barcos. Por consiguiente, parece haber servido de mercado o de feria y de lugar donde los visitantes (muchos de ellos posiblemente peregrinos) habrían desembarcado de camino a Gudme.

Dankirke, cerca de la costa occidental de Jutlandia, parece haber desempeñado una función muy similar a la de Gudme, y pudo haber sido la base del poder de una jefatura que controló la región meridional de Jutlandia. Otros emplazamientos del mismo tipo tuvieron que existir en Dinamarca y en la península escandinava durante la edad del hierro romana, pero hasta ahora no han sido descubiertos, aunque sí se conocen sus equivalentes del período de migración.

El Período de Migración (Siglos V-VI)

El siglo V fue un período de gran confusión en el continente europeo al finalizar el imperio romano, siendo reemplazado por nuevas unidades geográficas como el imperio franco (actualmente Francia y los Países Bajos) y el reino visigótico de la península ibérica. Este proceso se inició con el movimiento masivo de pueblos que atravesaron Europa de este a oeste, pero las grandes migraciones sólo afectaron levemente a Escandinavia. Algunos zarparon desde el oeste y el sur de Dinamarca para establecerse al este de Inglaterra; otros pocos pudieron haber emigrado desde el suroeste de Noruega hasta el norte de Inglaterra. Pero, contrastando con lo que estaba sucediendo en casi todo el noroeste de Europa, el período de migración en Escandinavia parece haber sido de estabilidad y prosperidad, con una agricultura y un comercio florecientes.

En Noruega, la expansión agrícola que había comenzado en el período anterior prosiguió. Se han excavado muchos asentamientos en el suroeste del país que parecen representar granjas aisladas dedicadas a la ganadería, con algunos cultivos en los pequeños campos adyacentes. Las casas largas y rectangulares, hechas de piedra,

albergaban a la gente y al ganado. Una granja típica consistía en una casa alargada con varias dependencias más pequeñas, rodeada de un muro de piedra y con terrenos para el ganado también cercados con piedras. Se han encontrado granjas similares en Öland y Gotland, donde se practicaba la misma agricultura. La distribución dispersa de estas granjas las diferencia de los establecimientos en aldeas de Dinamarca, cuya extensión seguía aumentando.

El comercio y los trabajos manuales florecieron en el período de migración. Estas actividades parecen haberse combinado en lugares como Helgö, en el lago Mälaren, en Suecia central. Aquí, artículos importados como monedas de oro (solidi) procedentes del imperio romano del este y una figurilla de Buda originaria del norte de la India han sido encontrados junto a los moldes y los crisoles que se usaban para fundir las joyas de bronce del país. En Helgö también se han descubierto algunas figurillas en hojas de oro parecidas a las que se han encontrado en Gudme y sugieren que Helgö también pudo haber sido un lugar de prácticas religiosas. Estas figurillas (diminutas placas de oro fino estampadas con figuras masculinas o femeninas), eran ofrendas votivas y han sido encontradas en muchos otros sitios, pero la mayor concentración que se conoce está en Sorte Mulde, en la isla de Bornholm al sur del mar Báltico, donde se descubrieron nada menos que 2.300 durante las excavaciones de 1986 y 1987. Sorte Mulde tuvo que haber sido el centro de la jefatura de Bornholm, que controlaba el comercio marítimo del sur del mar Báltico. Fue el centro de producción de artesanía en la isla y parece que también fue el foco religioso de la isla.

Lugares como Gudme, Helgö y Sorte Mulde sugieren que los ritos asociados con la creencia religiosa se fueron concentrando en emplazamientos específicos durante el período de migración. El depósito de ofrendas votivas en pantanos, lagos y ríos, principal manifestación de la religión en épocas anteriores, cesó en el siglo VI.

A partir del siglo VI, los sacrificios se hacían normalmente con seres humanos y los objetos preciosos como las figurillas en hojas de oro y los bracteados de oro (colgantes parecidos a monedas) se enterraban en tierra seca, casi siempre en la proximidad de la residencia de un jefe importante. Este cambio fundamental en la práctica debe significar un cambio igualmente profundo en las ideas religiosas y sociales, y sostiene que los jefes regionales desempeñaban un papel de líderes tanto políticos como religiosos, siendo de algún modo los intermediarios entre los dioses y el pueblo. El período de migración fue en casi toda Escandinavia un tiempo de cambio religioso, político y social en un ambiente de prosperidad creciente: la agricultura se hizo más productiva y el comercio se desarrolló. Contrastando con el continente europeo, tuvo que ser un tiempo de paz. Y sin embargo, unas 1.500 fortalezas defendibles estaban siendo construidas más o menos al mismo tiempo. La mayoría no están excavadas y son difíciles de datar con exactitud, pero la primera fase de la fortaleza de Eketorp en Öland, por ejemplo, se remonta con seguridad a los siglos IV y V, y otros ejemplares investigados indican una ocupación en la misma fecha aproximadamente. La construcción de fortalezas se atribuye normalmente a períodos de agitación, pero la mayoría de los especialistas actuales creen que las fortalezas de Escandinavia en el período de migración se construyeron por razones totalmente diferentes. Probablemente representan centros de una sociedad bien organizada en la cual los centros regionales de poder estaban demarcados y eran claramente visibles para las poblaciones de los alrededores.

El Período de Vendel (Siglos VII-VIII)

La última fase de la edad del hierro antes del advenimiento de la cultura vikinga debe su nombre a un emplazamiento en Suecia central, cuyas ricas tumbas señalan la presencia de una dinastía real en los años que precedieron a la época vikinga. Habían empezado a surgir centros de poder regional en Escandinavia, especialmente en Dinamarca, durante las primeras fases del período del hierro y las entidades políticas del período de Vendel deberían, por lo tanto, ser consideradas como la culminación de hechos precedentes, no como innovaciones. Su importancia reside en el hecho de que proporcionaron una base para lo que iba a producirse: la aparición de reinos característicos en la época vikinga y la auténtica cristalización de los reinos de Suecia, Noruega y Dinamarca a principios de la Edad Media.

El cementerio de Vendel en la provincia de Uppland se encuentra en la orilla este del río Fyris, que fluye hacia el sur hasta el lago Mälaren. Los dirigentes de los svears, una población o tribu mencionada por los escritores latinos del período romano como la fuerza dominante en el Báltico y que dieron su nombre al país de Suecia, fueron enterrados en este cementerio. Sus cuerpos fueron colocados en barcos con su equipo personal dispuesto a su alrededor como prueba de su rango. Se ha encontrado un cementerio parecido en Valsgärde, un poco más al sur en la misma orilla del Fyris y 27 kilómetros más allá, cerca de la desembocadura del Fyris en el lago Mälaren, se encuentra Gamla Uppsala, el centro religioso de los svears, con sus grandes túmulos funerarios.

Los opulentos bienes mortuorios (armaduras muy decoradas, jaeces de caballo, vasos de cristal y equipos de cocina, incluyendo calderos) y el uso pródigo de naves en los entierros de Vendel y Valsgärde pueden tomarse como prueba de la creación y el consumo notables de riquezas por parte de una o varias familias que controlaban las tierras y la población en una amplia región. Son los mejores ejemplos que tenemos de un centro real en aquella época. La riqueza y el poder de los svears derivaba probablemente de su control del comercio que circulaba por el río Fyris, transportando pieles y hierro desde el norte hasta centros del sur. Casi todos los entierros de esa fecha en la misma región contienen bienes mortuorios de mala calidad y por consiguiente podemos suponer que la mayoría de la población que vivía en establecimientos rurales no disfrutaba del mismo nivel de vida o de los mismos lujos que los ocupantes de los cementerios de Vendel y Valsgärde.

La expansión de poderosas autoridades centrales en Escandinavia durante el período de Vendel condujo a otros desarrollos, como el establecimiento de centros mercantiles y de trabajos artesanos. Algunos de éstos, como Ribe, en Dinamarca, por ejemplo, se convirtieron más tarde en pueblos de la época vikinga, pero otros, como Ahus en Skane, Suecia, florecieron en el siglo VIII y más tarde fueron abandonados. En aquella época también se emprendieron trabajos de ingeniería a gran escala. El Danevirke, una gran fortificación al sur de la península de Jutlandia, empezó a construirse hacia 737. Tuvo que ser un formidable obstáculo, formado por una muralla de tierra revestida de madera de unos diez metros de ancho, con un foso (cuya excavación probablemente proporcionó la tierra para la muralla) delante. La barrera se extendía hacia el suroeste desde el fiordo de Schlei, en el extremo oeste y medía unos siete kilómetros de largo. La excavación del canal de Kanhave en la isla de Samsø, hacia el 726, también fue impresionante. Un pasaje de cerca de un kilómetro de longitud y once metros de ancho

fue abierto a través de un estrecho istmo al norte de la isla y ahondado para permitir el paso de barcos de poco calado. Sus lados inclinados se revistieron con madera y la totalidad de la obra requirió una habilidad técnica considerable, así como la disponibilidad de una importante mano de obra. Todos estos logros prepararon el terreno para los posteriores desarrollos del período vikingo.

• Expediciones Vikingas.

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.

Hasta el siglo VIII, las actividades marítimas de los escandinavos se limitaron a la navegación costera, pero aquellos que soñaban con aventuras deseaban ardientemente perder de vista las costas. La embarcación que querían tenía que ser a la vez marinera y robusta para afrontar el mal tiempo y lo bastante ligera para poder ser desplazada en tierra con ayuda de rodillos. Su calado debía ser pequeño, con objeto de que le fuese posible abordar las orillas y remontar los ríos y, al mismo tiempo, tener una capacidad de carga importante para transportar el máximo de botín o de fletes comerciales.

A partir de estas exigencias, difíciles de conciliar, los carpinteros de ribera escandinavos consiguieron en el siglo VIII la mejor síntesis posible, unos barcos que no tuvieron rival en la época en que fueron construidos. Todavía en la actualidad, nos admiramos ante la belleza del diseño de los cascos que presentan los navíos exhumados por los arqueólogos. Este grado de perfección fue el resultado de mejoras sucesivas, obtenidas tras numerosos intentos.

Sin el largo y paciente trabajo de los marinos nórdicos, enfrentados diariamente a las duras exigencias del mar, no podríamos hablar de una era vikinga y los escandinavos no hubieran salido del primitivismo en que vivían para realizar las proezas que continúan asombrándonos. A partir del día en que dispusieron de buenos barcos, aptos para la navegación de altura, el mar Báltico les quedó pequeño y el viento de la aventura empezó a hinchar las velas de muchos de ellos, atrayéndoles más allá del horizonte, hacia nuevas tierras ricas en promesas.

Las expediciones vikingas se organizaban en forma de una asociación de intereses. Los participantes, que podían ser dos o más, compartían los gastos y el riesgo de la operación que se proponían emprender, constituyendo entre ellos un felag (asociación). Los navíos que pertenecían en copropiedad o en plena propiedad a los felagi se ponían en común y, si la expedición terminaba bien, se repartían las riquezas adquiridas entre los socios. Además, cada felagi se comprometía mediante juramento a hacer respetar los derechos de los socios desaparecidos o ausentes. En la época vikinga, la asociación iba más lejos, estableciéndose entre los socios una relación todavía más estrecha, una especie de fraternidad entre varios individuos.

Los padres permitían a sus hijos partir tan pronto como eran capaces de servirse de las armas que harían de ellos guerreros confirmados. Expresar el deseo de partir en una expedición vikinga, en busca de riqueza y honores, se consideraba como un síntoma de buena salud. Los nuevos barcos permitían dirigirse a regiones lejanas y desembarcar en ellas de improviso, con el objeto de efectuar incursiones de pillaje. El objetivo buscado no era conquistar, sino enriquecerse, logrando el máximo de botín. La reducida capacidad de carga de los barcos incitaba a los vikingos a apropiarse con preferencia de los objetos de oro y plata, que tenían mayor valor y copaban menos espacio. Una cierta expansión demográfica, principalmente en Noruega, contribuyó sin duda a acelerar el movimiento y a darle mayor amplitud. En este país inmenso, donde sólo una zona restringida de la franja costera era habitable, bastaba con un incremento de la natalidad, aunque fuese limitado, para que las necesidades sobrepasaran los recursos, y para que la partida de los más jóvenes representase una necesidad.

Poco a poco, los escandinavos se acostumbraron a salir cada año tan pronto como terminaban las sementeras de primavera y el mar se calmaba. Antes de embarcarse, los vikingos hacían un sacrificio a Odín para que les protegiese durante la expedición y les concediese el éxito de sus empresas.

Tras las festividades de Jul, los vikingos volvían al trabajo, aprovechando el respiro del invierno para preparar los barcos y las armas. Era también momento de cazar aquellos animales cuyas valiosas pieles se cotizaban muy bien en los mercados.

Con el comienzo del verano, llegaba una vez más el momento de volver al mar en busca de nuevos horizontes. Los vikingos no temían el cambio de ruta ni la prolongación de los viajes. Tras las incursiones iniciales, que sólo agrupaban unas cuantas naves, las expediciones vikingas fueron tomando envergadura hasta el punto de formarse verdaderas flotas.

• **Guerra y Armas.**

Todos los hombres libres disfrutaban del derecho de llevar armas en la época vikinga. Tenían que entrar en las filas cuando se lo pedía su señor o rey. En algunas zonas, notablemente en Suecia central, la gente también era requerida para guarnecerse y armar barcos. Con este propósito, la tierra se dividía en unidades que comprendían un cierto número de granjas y cada una de ellas tenía que proporcionar un barco totalmente equipado cuando se lo pedían.

Los vikingos generalmente combatían a pie. El hecho de que se enterraran caballos junto a algunos vikingos ricos indica que hubo algunos guerreros montados, pero esto sin duda no era corriente. Los buques de guerra vikingos se usaban principalmente para transportar ejércitos a la escena de las batallas campales; los combates marítimos eran menos corrientes, aunque se mencionan algunos en las fuentes escritas. El más conocido es la batalla de Svöld, hacia el año 1000. Las narraciones en fuentes inglesas y francas de las batallas campales libradas por los vikingos en Europa occidental dan fe de la fuerza y habilidad de sus cuerpos combatientes. Los vikingos infundían terror a sus oponentes y lucharon a sangre y fuego por todo el noroeste de Europa. Las armas que hicieron tantos estragos fueron la espada, la lanza y el hacha de combate, y arcos y

flechas. Las descripciones en tallas contemporáneas, como las piedras decoradas conmemorativas encontradas en Gotland, nos dan una idea del aspecto de esos guerreros vestidos para la batalla con casco y cota de malla y totalmente armados. Podemos aprender mucho más de las tumbas en los países escandinavos, muchas de las cuales contienen el equipo de los combatientes, que enterraron con ellos.

La espada era la mejor de todas las armas, muy apreciada por su poder combatiente y como símbolo de posición social: cuanto más alto era el rango del guerrero, más magnífica era su espada. La empuñadura estaba a menudo ricamente adornada, pero aunque una empuñadura muy elaborada denotaba un dueño poderoso, era la hoja de la espada la parte más importante del arma, porque de ésta dependía la vida de su poseedor. Las hojas de dos filos, con un largo de setenta a ochenta centímetros, eran ligeras y flexibles, fuertes y afiladas. Algunas eran importadas del imperio franco, pero sus empuñaduras se hacían y se montaban en Escandinavia, adornándose a menudo con los estilos artísticos predilectos de los vikingos. La espadería franca más famosa era la de Ulfberth, cuyo nombre figura en muchas hojas de espada.

Las hojas de fabricación escandinava no eran inferiores a los ejemplares importados más exóticos. También se hacían empleando un método conocido como "soldadura modelo" por el que largos flejes de hierro de composición ligeramente diferente se soldaban juntos formando un núcleo y un filo hecho con un acero más duro y afilado se soldaba a los lados. Luego se pulía la hoja y una ranura longitudinal, conocida como abatanador, se afilaba por todo el largo. El propósito del abatanador era aligerar la hoja sin reducir su fuerza y aumentar su flexibilidad. Después de mil años bajo tierra, casi todas las hojas de las espadas que se han recuperado están ahora muy corroídas, pero algunas de ellas todavía tienen hermosos dibujos en su superficie. Las espadas se llevaban en vainas hechas con tiras de madera cubiertas con cuero y forradas con lana. La lanolina de la lana habría servido para preservar la hoja del deslustre y la oxidación. Las espadas más espléndidas se guardaban en magníficas vainas adornadas con monturas de bronce o doradas alrededor de la boca y en la punta (la contera). Se han encontrado monturas de vaina en muchas tumbas, aunque los materiales orgánicos de la vaina misma normalmente han desaparecido.

Las espadas de doble filo se usaban para dar un tajo al enemigo, causando sin duda lesiones terribles. Los huesos mutilados de esqueletos desenterrados en Hedeby y otras partes dan una idea de la clase de heridas causadas. Los cuchillos de combate cortos, de un solo filo, estaban concebidos para clavarse en el oponente cuando se entablaba un combate cuerpo a cuerpo y los guerreros vikingos llevaban a veces espada y cuchillo. El arma ofensiva más eficaz de todas era la lanza, con su hoja de hierro delgada y afilada de hasta cincuenta centímetros de largo, sujeta a un asta de madera por medio de una arandela. Algunas lanzas, lo mismo que las espadas de mejor calidad, tuvieron que ser armas de categoría. Sus hojas eran de soldadura de modelo, con filos y punta afilados y las arandelas estaban damasquinadas con plata o bronce. La mayoría de las lanzas que se han encontrado en tumbas, sin embargo, son más sencillas y no están adornadas, pero no obstante son muy eficaces.

Aunque el hacha de combate se asocia popularmente con los vikingos, en conjunto parece haber sido menos preferida como arma que la espada y la lanza. Se han encontrado menos y casi todas ellas en Escandinavia occidental. Estaban hechas de un modo bastante sencillo: un filo cortante se soldaba a un bloque de hierro y el extremo se

encajaba a un mango de madera y se sujetaba firmemente. La mayoría de las hachas de combate no estaban adornadas y no se distinguen de las hachas de trabajo; se supone que son hachas de combate por el hecho de que han sido encontradas en tumbas junto con otras armas. Unos pocos ejemplares son mucho más espléndidos y tuvieron que ser hechos para ceremonias o exhibiciones. La mejor, con mucho, es el hacha de la tumba real o aristocrática de Mammen, en Jutlandia. Está damasquinada con plata según los primorosos modelos que dan su nombre al estilo artístico de Mammen y es difícil imaginarse que haya sido alguna vez usada en la batalla; fue probablemente un símbolo de riqueza, posición social y poder.

Los arcos y flechas también se usaban en la guerra, pero probablemente más en la caza. Aún sobreviven un gran número de puntas de flecha de hierro y varias formas diferentes aunque sus astas de madera normalmente han desaparecido. Los arcos de madera son más raros, ya que, estando hechos de madera, generalmente se han descompuesto totalmente, pero se ha encontrado uno entero en un terreno anegado en Hedeby. Mide noventa y dos centímetros de largo y está hecho de tejo, una madera muy flexible que se usaba para hacer arcos en la Edad Media. Los vikingos se defendían en la batalla con escudos redondos que les protegían el cuerpo desde el hombro hasta el muslo. Estaban hechos de madera, a menudo de lima, cubierta con cuero. Éste podía luego adornarse con monturas de metal y símbolos y a veces se pintaba con colores vivos. El canto de cada escudo se reforzaba con una tira de hierro y había una protuberancia de hierro en el centro para proteger la mano que lo llevaba. Se ha conservado poco de la madera de los escudos, pero se puede calcular su tamaño y el tipo de adorno que tenían, por los accesorios de metal que han quedado. Los escudos encontrados en la nave funeraria de Gokstad tiene un metro de diámetro y ése era probablemente el tamaño normal. Otros medios de protección eran el casco y la armadura que llevaban algunos vikingos. Sin embargo, se encuentran raras veces en las tumbas o en otros emplazamientos arqueológicos que parece poco probable que se llevaran normalmente y seguramente eran prerrogativa de los más altos rangos de la sociedad. El único casco de la edad vikinga que se ha conservado se encontró en una tumba de Gjermundbu, en Noruega. Está claro que un gran hombre fue enterrado allí, pues además de un casco tenía una cota de malla y una hermosa espada con una empuñadura damasquinada con plata y cobre. Tanto el casco como la cota de malla se encontraban en una condición fragmentaria cuando fueron descubiertos, pero el caso ha sido reconstruido y está ahora en el museo de Oldsaksamling en Oslo. El casco de hierro es abovedado con un penacho central y una especie de visera para proteger la nariz y los pómulos. Un poco de cota de malla cuelga por detrás para proteger el cuello. El resto de la cota de malla tenía probablemente la forma de una túnica corta que se llevaba sobre un jubón acolchado o de cuero para proporcionar una protección adicional.

Se conocen otros cascos sólo a través de ilustraciones pictóricas. Los cascos de los guerreros representados en las piedras decoradas de Gotland con invariablemente cónicos y tienen una protección nasal. Una estatuilla de Sigtuna, en Suecia, tallada en cornamenta de alce, también lleva un casco cónico con una protección nasal, que está adornada con un motivo de anillos y puntos. Resulta imposible decir si esos cascos estaban hechos de hierro como el modelo de Gjermundbu; podían haber sido de un material menos fuerte, como el cuero. No obstante, sabemos con certeza que ninguno de ellos llevó cuernos.

Equipos como éste probablemente pertenecieron a los ricos y poderosos entre las fuerzas vikingas, o a los combatientes profesionales que formaban los ejércitos privados o eran los guardaespaldas de reyes y señores, especialmente en Noruega. Las espléndidas espadas con empuñaduras adornadas y hojas francas, los cascos y túnicas de cota de malla, habrían sido desconocidos por la gran mayoría de los combatientes, granjeros y pescadores que eran instados a servir en épocas de conflictos y cumplir con sus obligaciones para con su señor. Esos hombres llevarían armas sencillas, probablemente sólo su hacha de trabajo que usaban como arma de batalla.

• Groenlandia.

Erik el Rojo, Pionero de la Colonización.

Hacia el año 900, Gunnbjörn Krajasson, que navegaba hacia Islandia, tropezó con mal tiempo y su barco derivó en dirección al oeste. Avistó algunas islas. No se detuvo en ellas, pero al llegar a su destino dio parte del descubrimiento.

Hubo que esperar a 982 para que otro islandés, Erik el Rojo, se decidiese a reconocer esas islas, a las que se llamaba las islas de Gunnbjörn, si es que alguna vez se hablaba de ellas. Probablemente, se trataba de islotes rocosos situados a la altura de las costas de Groenlandia, cerca de Angmagssalik.

Condenado a la pena de destierro a causa de varias muertes, Erik el Rojo tuvo que abandonar Noruega en 964, en compañía de su padre, Thorwald Asvaldsson. Llegó a Islandia en un momento en que todas las tierras ya habían sido repartidas. Después de varios intentos infructuosos por instalarse y de graves querellas con sus vecinos, fue condenado por el Althing islandés a una pena de tres años de destierro por doble asesinato. Partiendo de la costa noroeste de Islandia, Erik siguió la costa este de Groenlandia, que juzgó inhospitalaria. Luego, tras haber doblado el cabo Farewell, alcanzó una región llena de fiordos, cerca de Julianehab, que le pareció más acogedora. La exploró y pasó allí el invierno. A la primavera siguiente, subió a lo largo de la costa oeste y encontró, cerca de Godthab, otro emplazamiento que podía acoger a una colonia. Dio al primer lugar el nombre de Oesterbygden, la colonia oriental, y al segundo el de Vesterbygden, la colonia occidental.

Una vez cumplida la condena, puso rumbo a Islandia, con la firme intención de regresar tan pronto como hubiera reunido los hombres, el ganado y el material indispensable para un asentamiento definitivo. Siempre se refería al lugar donde iba a establecerse llamándole Grönland, tierra verde, ya que, decía, la gente se sentiría más tentada a trasladarse a un país que tuviera un nombre atractivo. Erik el Rojo encontró fácilmente voluntarios dispuestos a compartir su aventura. Sin duda, la carencia de tierras disponibles en Islandia para los nuevos colonos facilitó la tarea.

A principios del verano de 986, veinticinco naves cargadas al máximo de capacidad abandonaron Islandia en dirección a Groenlandia. De quinientas a setecientas personas, contando a las mujeres y los niños, iban a bordo, además de material y ganado. El viaje empezó mal. Una tempestad dispersó los barcos de la flota de los emigrantes. Algunos

de ellos se hundieron y otros tuvieron que dar la vuelta. Sólo catorce llegaron a su destino.

La mayor parte de los colonos se instalaron en la Oesterbygden. Erik el Rojo procedió al reparto de las tierras y construyó su propia granja en Brattahlid, al fondo de un fiordo que recibió el nombre de Eriksfjord. Otros fueron a establecerse trescientos kilómetros más al norte, en la Vesterbygden, el segundo emplazamiento descubierto por Erik durante su viaje de exploración.

La época en que los vikingos fundaron sus colonias en Islandia y Groenlandia correspondió a un período de recalentamiento ártico. Las condiciones de vida eran duras, sobre todo en Groenlandia, pero se mantenían a un nivel soportable para individuos ya acostumbrados a vivir en países fríos. Las dimensiones de los edificios descubiertos durante las excavaciones efectuadas a finales del siglo XIX y comienzos del XX demuestran que los vikingos vivían correctamente en las zonas costeras de Groenlandia donde se habían establecido.

Se dedicaron a la cría de cerdos, ovejas y poneys, pero vivían sobre todo de la pesca y la caza. La región era muy abundante en peces y había mucha caza y muy variada: aves, liebres, focas, morsas, osos polares y ballenas. Lo mismo que en Islandia, había que importar los artículos de primera necesidad como la madera, el hierro y el grano. A cambio, los vikingos exportaban aceite, cueros, pieles y sobre todo, marfil. El marfil era muypreciado en Europa.

Inspirándose en la costumbre escandinava, los colonos groenlandeses, tan celosos de su independencia como los islandeses, fundaron en Gardar, en la actualidad Igaliko, en la Oesterbygden, un thing al que acudían cada año los campesinos libres para solucionar sus problemas. No obstante, los vikingos de Groenlandia permanecieron muy unidos a los de Islandia, con los que mantenían estrechas relaciones personales y comerciales.

La población aumentó progresivamente, pero nunca alcanzó una cifra comparable a la de Islandia. En cierto momento superó los tres mil habitantes, repartidos en trescientas granjas, doscientas en la colonia de Oesterbygden y cien en la de Vesterbygden.

Groenlandia adoptó el cristianismo hacia el año 1000, poco después que Islandia, y la expansión de la nueva religión justificó la creación de un obispado en 1126.

Una Colonización Fallida.

Demasiado débil para resistir a la presión exterior, Groenlandia perdió la independencia en 1261 a favor de Noruega, que se comprometió a asegurar con la isla dos intercambios comerciales al año.

Más tarde, los colonos groenlandeses empezaron a caer poco a poco en el olvido. En 1266, un sacerdote groenlandés llamado Haldor contó en una carta a un compatriota que vivía en Noruega que, aquel mismo año, varios groenlandeses habían efectuado un viaje de exploración hacia el norte, viaje que les había conducido más allá del círculo polar ártico. Su relato permitió determinar que habían alcanzado un punto situado a 75° 46' de latitud norte.

En 1357, tres siglos después del final de la era vikinga, los groenlandeses pagaron el diezmo de san Pedro enviando doscientos cincuenta colmillos de morsa. Después de 1367, no se vuelve a mencionar ningún barco noruego que zarpase con destino a Groenlandia.

Después de 1410, año en que un islandés volvió a su patria tras una estancia de cuatro años en Groenlandia, los colonos de este país no volvieron a dar señales de vida. Probablemente, su desaparición fue debida a la obra combinada del clima, las enfermedades y los esquimales.

Un corte de mil cuatrocientos metros en la capa glaciaria, llevado a cabo en el norte de Groenlandia, permitió estudiar los cambios climáticos ocurridos durante un período de cien mil años. El trabajo se completó con estudios sobre la turba efectuados entre 1950 y 1972 en el noroeste de Groenlandia.

Los trabajos del geofísico Dansgaard sobre el corte glaciario, y los realizados sobre la turba (análisis mediante carbono 14) confirman que el período de recalentamiento de la zona ártica facilitó sin duda su colonización. Pero a partir del siglo XV, el deterioro de las condiciones climáticas y la extensión de las zonas recubiertas por los hielos agravaron unas condiciones de vida ya de por sí bastante rudas.

El testimonio de Ivar Baardson, sacerdote noruego transferido a Groenlandia, confirma que la situación ya no era la misma a mediados del siglo XIV: la ruta directa que antes seguían los vikingos para dirigirse de Snaefelness (costa oeste de Islandia) a Angsmagssalik (Groenlandia) se había vuelto impracticable, a causa del desplazamiento de los hielos hacia el sur. Una carta a la Santa Sede, fechada en 1492, evoca la pobreza en que vivía la comunidad groenlandesa, aislada del mundo exterior debido a los hielos que rodeaban la isla: "Se piensa que ése es el motivo por el que ningún barco ha logrado abordar allí en el curso de los últimos ochenta años".

Al enfriamiento de la temperatura se añadieron los estragos causados por la enfermedad, la malnutrición y los enfrentamientos con los esquimales, quienes deseaban asegurarse nuevos terrenos de caza. Según los Anales Finlandeses, los esquimales atacaron a los groenlandeses en 1379, mataron a doce de ellos y se llevaron a dos niños como prisioneros. En 1792, un tal Hans Egede desembarcó en Groenlandia. Ya no encontró a ningún descendiente de los vikingos, sino sólo esquimales, quienes contaron que los colonos escandinavos habían sido atacados por otros blancos y que ellos habían recogido a mujeres y niños blancos. Más tarde, las relaciones entre los blancos y los esquimales habían empeorado y los escandinavos se habían embarcado en dirección al sur... o al oeste.

Los groenlandeses no lograron mantener las colonias creadas por sus antepasados vikingos, pero la tenacidad de que dieron prueba durante más de quinientos años en esta isla poco hospitalaria, a pesar de la adversidad y el aislamiento, constituye una verdadera proeza.

• Vinland.

Alrededor de 986, un mercader islandés llamado Bjarni Herjolfsson, que había pasado el invierno en Noruega, se dirigió a Islandia para reunirse con su padre. Al desembarcar en Eyraar, se enteró e que éste había vendido la granja y había abandonado el país con Erik el Rojo para asentarse en Groenlandia. Bjarni decidió ir en su busca, pero nadie fue capaz de indicarle la ruta que debía seguir.

Ya en el mar, la única cosa que sabía era que debía navegar hacia el oeste. Al cabo de tres días, perdió de vista la costa islandesa y el viento, que le había sido favorable hasta entonces, amainó y empezó a soplar del norte, acompañado de niebla. El barco marchó a la deriva durante varios días.

Cuando el tiempo mejoró, los vikingos avistaron una costa y Bjarni dijo que, en su opinión, no podía tratarse de Groenlandia. La tripulación preguntó si tenía la intención de acostar y él contestó que prefería bordearla. Vio que el terreno era arbolado, con colinas poco elevadas. Entonces, Bjarni se desvió hacia el norte sin detenerse, ya que su única preocupación era reunirse con su padre.

Dos días más tarde, vieron tierra de nuevo. Sus hombres le preguntaron si creía que esta vez era efectivamente Groenlandia. Respondió que no, ya que le habían dicho que en Groenlandia había enormes glaciares. Se acercaron entonces a la costa, que les pareció llana y arbolada.

El viento amainó y la tripulación pensó que había llegado el momento de bajar a tierra para aprovisionarse de madera y agua. Bjarni se opuso, con el pretexto de que no les faltaba nada y ordenó a sus hombres que izasen la vela, a lo que obedecieron de mala gana. Un viento del sudoeste sopló durante tres días, al término de los cuales vieron tierra por tercera vez. Ahora se trataba de un terreno elevado, montañoso, coronado por un glaciar. De nuevo la tripulación quiso saber si tenía la intención de abordar. "No - repuso - porque en mi opinión, esta tierra no vale nada". Siguieron la costa y vieron que era una isla. A continuación, volvieron a alta mar aprovechando el mismo viento favorable. Poco después, se levantó una tempestad y Bjarni tuvo que hacer apocar la vela.

Cuatro días más tarde, vieron tierra por cuarta vez. Bjarni respondió a la tripulación, la cual le preguntaba si habían llegado por fin a Groenlandia, que por lo menos se aproximaba más a la descripción que le habían hecho de este país y que era preciso desembarcar. Al caer la noche, acostaron en una lengua de tierra donde vieron un barco varado. Y, extraña coincidencia, precisamente era allí donde habitaba Herjolf, el padre de Bjarni. Éste abandonó sus actividades comerciales, se estableció a su lado y continuó trabajando la tierra tras la muerte de Herjolf.

Este relato, tomado de la Saga de los Groenlandeses, induce a pensar que los caprichos de los vientos ya las corrientes hicieron derivar el barco de Bjarni Herjolfsson hacia las costas del Labrador y que las tierras a las que se acercó en dos ocasiones pertenecían al continente americano. Sin embargo, la hipótesis es difícil de confirmar, ya que se basa en una saga, género literario en el que la ficción se mezcla continuamente con la realidad.

El Vindland de las Sagas.

Bjarni relató su aventura a los colonos groenlandeses y también a Erik Hakonarsson, rey de Noruega, con ocasión de un viaje a ese país. Allí le reprocharon la falta de curiosidad de que había dado muestras.

A su regreso a Groenlandia, hacia el año 1000, recibió la visita de Leif Eriksson, uno de los hijos de Erik el Rojo, que deseaba explorar esas nuevas tierras. Leif le compró el barco y enroló una tripulación de treinta y cinco hombres, algunos de los cuales ya habían navegado con Bjarni. Después fue a ver a su padre para pedirle que se pusiera a la cabeza de la expedición, pero Erik rechazó la propuesta alegando que ya no tenía edad para ello.

Entonces Leif embarcó, puso rumbo al norte y empezó a seguir la costa de Groenlandia. Luego descendió hacia el sur, aprovechando la corriente favorable. Dio el nombre de Helluland (tierra de las rocas planas) a la primera tierra que abordó, que tal vez fuese la Tierra de Baffin en su parte meridional. Como Bjarni unos años antes, consideró que carecía de interés. Grandes glaciares recubrían el interior y la zona costera, profundamente marcada por la erosión glaciar, era estéril.

La segunda tierra a la que llegó, llana y arbolada, con riberas arenosas, hace pensar en el Labrador. La bautizó con el nombre de Markland (tierra de los bosques).

Dos días más tarde, empujado por un viento del noroeste, Leif avistó tierra por tercera vez. Hacía buen tiempo cuando los vikingos desembarcaron y la hierba, que crecía en abundancia, estaba recubierta de rocío. Se la llevaron a los labios, encontrándole un sabor más dulce que todo lo que habían conocido hasta aquel día.

Un estrecho separaba la isla de un promontorio. Penetraron en él y, mientras rodeaban el promontorio, su navío embarrancó en un banco de arena a causa de la baja marea. Estaban tan impacientes por explorar aquella tierra que no esperaron a estar de nuevo a flote. Se precipitaron hacia ella y llegaron a un lugar donde un río desembocaba en un lago. Cuando su barco flotó de nuevo, remontaron el río a remo, lanzaron el ancla en medio del lago y decidieron pasar allí el invierno.

Paradójicamente, estos hombres que en Groenlandia padecían la falta de madera, aquí se veían rodeados de árboles, con los cuales pudieron construir cabañas y calentarse. Los salmones pululaban en el lago y el río. Nunca los habían visto tan grandes. Durante el invierno, comprobaron que no había heladas, que la hierba casi no se secaba y que no sería necesario hacer provisión de forraje para que el ganado pasase los meses invernales.

Transcurrido el invierno, decidieron explorar el país. Tuvieron la sorpresa de descubrir que se hallaban en una tierra bendecida por los dioses, donde la vid silvestre crecía en abundancia. Dieron a este lugar el nombre de Vinland (tierra de las uvas).

Es fácil imaginar el interés que despertó el relato de Leif a su regreso a Brattahlid, la granja de Erik el Rojo. Cuando sus allegados supieron que, a unos días de navegación desde Groenlandia, existía una tierra de clima suave y suelo fértil, también quisieron dirigirse allí.

En 1004, Thorvald, hermano de Leif, efectuó el segundo viaje a Vinland con una tripulación de treinta hombres. Encontró el lugar ya visitado por Leif y pasaron allí el invierno, alimentándose de los peces que pescaban. Thorvald decidió que, mientras los demás preparaban la nave, un pequeño grupo partiría en la canoa hacia el oeste, siguiendo la costa, con objeto de explorar la región durante los meses de verano.

El país les gustó, con sus bosques, sus numerosas islas y sus playas arenosas. Cuando el grupo regresó en otoño, sus componentes contaron que habían encontrado una cabaña abandonada, prueba de la presencia humana. Invernaron por segunda vez en la isla.

Al verano siguiente, Thorvald embarcó para explorar las costas del este y del norte. Mientras rodeaba un cabo con mar agitada, la quilla de su barco se rompió y tuvieron que detenerse para una larga reparación. Poco después de volver al mar, llegaron a la desembocadura de dos fiordos. Subieron al promontorio arbolado que los separaba, encontraron el lugar magnífico y Thorvald dijo a sus compañeros que era allí donde le gustaría construir su casa.

Cuando volvían al barco, vieron tres bultos sobre la playa. Al acercarse comprobaron que se trataba de tres canoas cubiertas de piel, bajo las cuales se ocultaban nueve hombres. Les atacaron y mataron a ocho, pero el noveno logró escapar y dar la alerta.

Los vikingos subieron de nuevo al promontorio y, observando con más atención, descubrieron río arriba del fiordo otros muchos bultos. A la noche siguiente, los extraños atacaron violentamente el barco. Después de que los vikingos les rechazaron, Thorvald preguntó a sus hombres si había entre ellos algún herido. Todos estaban sanos. Thorvald les dijo: "Tengo un herida en la axila. Un flecha voló entre la borda y mi escudo y se detuvo bajo mi brazo. He aquí la flecha que me llevará a la muerte. Os aconsejo que regreséis a las Casas de Leif tan pronto como podáis. Pero antes quiero que carguéis con mi cuerpo hasta el promontorio donde tanto me hubiera gustado vivir [...] Enterradme allí, hincad cruces sobre mi cabeza y a mis pies..." (Saga de los Groenlandeses).

Sus hombres cumplieron su voluntad y se embarcaron para ir a pasar un tercer invierno en las Casas de Leif. A la primavera siguiente, cargaron el navío de madera y de uvas y regresaron a Groenlandia. Contaron a Leif todo lo que había ocurrido, sin olvidar el encuentro con los "skraelingar" (los indígenas con quienes se enfrentaron los vikingos en Vinland eran indios; los de Groenlandia, esquimales. El sentido de la palabra skraelingar, empleada en las sagas para designar tanto a unos como a otros, es oscuro, pues cuenta con una connotación despectiva, como los canallas o los miserables).

En 1007, Thorstein, el tercer hijo de Erik el Rojo, zarpó hacia Vinland con Gudrid, su mujer, y una tripulación de veinticinco hombres. Se proponía recoger el cadáver de su hermano, pero no pudo hacerlo debido a los vientos y las corrientes, que empujaron su barco hacia las costas groenlandesas.

Hacia 1020, Thorfinn Karlsefni, rico mercader y armador islandés, visitó Groenlandia, durante el invierno en que Erik el Rojo le ofreció su hospitalidad en la granja de Brattahlid, se habló mucho de Vinland, donde había excelentes tierras. Karlsefni decidió organizar una expedición para establecer una colonia permanente en la nueva tierra. Otros dos islandeses, Bjarni Grimolfsson y Thorhall Gramlason, aceptaron unirse a la

expedición con su barco. Un groenlandés, viejo amigo de Erik el Rojo, al que se conocía con el nombre de Thorhall el Cazador y que disponía también de una embarcación, les imitó. Se decidió que las ganancias de la expedición se distribuirían a partes iguales entre los participantes. Karlsefni embarcó sesenta hombres, cinco mujeres, ganado y material. Los tres navíos que formaban la expedición partieron con ciento sesenta vikingos, en su mayoría groenlandeses.

El primer invierno lo pasaron en una isla situada en la desembocadura de un fiordo. Como había mucha corriente en el lugar, la denominaron la isla Straumsoy, y el fiordo recibió el nombre de Straumsfjord. Cuando llegaron, las aves marinas eran tan numerosas que era difícil andar sin aplastar sus huevos. Durante el invierno, que fue muy riguroso, Karlsefni hizo abatir árboles y cortar los troncos para reducirlos a las dimensiones requeridas para cargarlos en las naves. Pudieron alimentar al ganado, pero les costó trabajo asegurar su propia subsistencia.

Un día, vino a varar en la orilla una ballena perteneciente a una especie desconocida de todos, incluso de Karlsefni, pese a ser éste un experto en la materia. El autor de la Saga de Erik el Rojo pretende que la carne del cetáceo les puso a todos enfermos.

Con el retorno de la primavera, volvieron a abundar los alimentos gracias a los huevos de las aves, la caza y la pesca.

Entonces se produjo un desacuerdo entre los socios de la expedición. Thorhall el Cazador quería explorar el país en dirección norte, mientras que Karlsefni prefería continuar hacia el sur, siguiendo la costa. Como no lograban ponerse de acuerdo, Thorhall regresó a Groenlandia con su barco y nueve de los vikingos que se habían puesto de su parte. Se embarcaron, pero una tempestad con vientos del oeste, les hizo derivar en dirección a Irlanda, donde murió Thorhall.

Los que se quedaron en Vinland con Karlsefni navegaron en dirección al sur de la isla y llegaron a una bahía, que bautizaron con el nombre de Hop. Abundaban los peces y la tierra ofrecía buenos pastos, además de una variedad de trigo silvestre. La vid crecía en las colinas de alrededor. Decidieron establecerse y pasar allí el segundo invierno, que fue templado y sin nieve, lo que les permitió dejar el ganado en el exterior.

Un día, numerosas canoas llenas de skraelingar que venían del sur, rodearon el promontorio y penetraron en el estuario. Eran hombres de baja estatura, de aspecto inquietante y tez oscura, pelo espeso, ojos grandes y pómulos anchos. Cuando empezaron a agitar los remos, los vikingos pensaron que era un signo de paz y se adelantaron hacia ellos, blandiendo un escudo blanco.

Los skraelingar venían para comerciar y traían con ellos dos bultos conteniendo pieles y cueros, que querían cambiar por tejido rojo, espadas y lanzas.

Karlsefni se opuso al intercambio de armas y tuvo la idea de enviar a las mujeres a buscar leche. Cuando los skraelingar la probaron, les gustó tanto que olvidaron las armas y cambiaron el contenido de sus bultos por la leche que les ofrecían. También el tejido rojo de los vikingos tuvo mucho éxito. Para empezar, se estipuló el cambio de una cuarta de tejido por cada piel. A medida que las existencias se agotaban, la dimensión del tejido fue disminuyendo, hasta quedar reducida a un dedo.

Un incidente vino a interrumpir el trueque. Un toro perteneciente a los vikingos, salió del bosque bramando furiosamente y sembrando el terror entre los skraelingar, que empaquetaron a toda prisa sus mercancías, se precipitaron hacia sus embarcaciones y emprendieron la huida.

Los skraelingar volvieron en mayor número a principios del invierno siguiente, pero su comportamiento varió al ver que los vikingos no tenían gran cosa para intercambiar. Uno de los hombres de Karlsefni mató a uno de ellos, que intentaba robarles armas. Los demás huyeron. En espera de una nueva visita, los vikingos se prepararon para el combate y, en el enfrentamiento que siguió, hubo víctimas por ambas partes.

Demasiado pocos en número para hacer frente a una población local que se había vuelto amenazadora, los vikingos, realistas y prudentes como de costumbre, decidieron abandonar la colonia que habían fundado en Hop. Volvieron a Straumfjord, donde pasaron el tercer invierno. Al llegar la primavera, emprendieron el regreso a Groenlandia.

En el camino, se detuvieron en Markland, donde cayeron por sorpresa sobre un skaelingar acompañado por dos mujeres. Les pusieron en fuga y capturaron a dos niños, que se llevaron consigo.

El barco de Bjarni Grimolfsson, cuyo casco estaba dañado a causa de las tarazas (moluscos que viven en aguas salobres y se alimentan de las maderas sumergidas, en el interior de las cuales excavan galerías), empezó a hacer agua y hubo que abandonarlo. Como la canoa sólo tenía capacidad para la mitad de la tripulación, se decidió echar a suertes quiénes iban a ocuparla. Bjarni, que resultó entre los afortunados, cedió su lugar a un joven islandés que no había resultado agraciado en el sorteo. Los ocupantes de la canoa lograron llegar a tierra, pero nunca más se tuvo noticias de Bjarni y del resto de su tripulación.

De los tres barcos que participaron en la expedición, el único que consiguió volver a Groenlandia fue el de Thorfinn Karlsefni. Los supervivientes de Vinland pasaron el invierno con Erik el Rojo. Enseñaron la lengua de los vikingos a los dos niños skraelingar, que fueron bautizados.

Las desdichas de la expedición de Karlsefni no bastaron para desalentar a los vikingos, que continuaban soñando con Vinland, donde pensaban encontrar la riqueza y la fama. Freydis, hija ilegítima de Erik el Rojo, propuso a dos hermanos islandeses, Helgi y Finnbogi, organizar conjuntamente una nueva expedición. Cada uno de los socios aportaría su nave. Como en la expedición precedente, el acuerdo se concluyó sobre la base de un reparto por igual de las ganancias y se convino que, además de las mujeres, cada uno proporcionaría una tripulación de treinta hombres vigorosos. Freydis hizo trampa desde el principio, embarcando a espaldas de sus socios cinco hombres más de lo previsto.

Se decidió que los dos barcos navegarían juntos en la medida de lo posible, pero el de los hermanos islandeses fue el primero en acostar Vinland, en el punto en que Leif había construido sus casas durante la primera expedición. A su llegada, Freydis discutió con los hermanos y afirmó que aquellas casas pertenecían a su hermano Leif y que ellos no

tenían derecho a ocuparlas. Les obligó a desalojar el lugar y construir su propia casa a orillas de un lago, en el interior del país.

Por su culpa, las rencillas se transformaron en odio y luego en lucha abierta, hasta el día en que ordenó matar a Helgi y Finnbogi y a todos los hombres de su tripulación, mientras ella se encargaba de matar a hachazos a sus cinco mujeres.

Al empezar la primavera, cargó en el barco que había pertenecido a los islandeses todos los productos pudo encontrar y se embarcó en dirección a Groenlandia, donde llegó a principios de verano después de una travesía sin problemas.

Vinland no existió únicamente en la imaginación de los autores de las sagas. En la segunda mitad del siglo XI, los daneses estaban al corriente de su existencia. Adam de Bremen cuenta que el rey de Dinamarca, Sven (1074-1075), sobrino de Knut el Grande, le contó que sabía por navegantes daneses dignos de crédito, que se había descubierto una nueva isla en el Atlántico Norte y que se le había dado el nombre de Vinland porque en ella crecía la vid silvestre, que producía uvas de excelente calidad. También abundaban los cereales, que se daban espontáneamente, y toda clase de frutos silvestres.

Según los Anales Islandeses, en el año 1121 el obispo Erik zarpó de Groenlandia para efectuar una visita pastoral a Vinland. Después de esta fecha, no se vuelve a hacer mención de las misteriosas tierras.

Cronología

Fecha	Mundo Cristiano y Mundo Musulmán	Mundo Escandinavo
700 aprox.		Los noruegos empiezan a establecerse en las islas situadas al norte de Escocia.
717-719	Los árabes cruzan el estrecho de Gibraltar e invaden la península Ibérica.	
714-741	Reinado de Carlos Martel.	
717	Los árabes cruzan los Pirineos y se apoderan de la Septimania.	
721	Los árabes sufren una derrota cerca de Toulouse.	
724	Los árabes se apoderan de las islas Baleares, Córcega y Cerdeña.	
725	Los árabes se apoderan de Carcasone, Nimes y Autun..	Primera misión evangelizadora de Willibrord en Dinamarca.
732	Carlos Martel detiene la invasión árabe en Poitiers.	
734	Carlos Martel somete a Frisia.	
741-768	Reinado de Pipino III el Breve	

751	Pipino III el Breve funda la dinastía carolingia	
757-796	Reinado del rey Offa en Mercia.	
759	Reconquista de Septimania por Pipino III el Breve.	
768-814	Reinado de Carlomagno.	
769	Carlomagno somete definitivamente Aquitania.	
771	Carlomagno se convierte en el único rey de los francos.	
772	Comienzo de las campañas de Carlomagno contra los sajones.	
776		Widukind, rey de la resistencia sajona, pide asilo a Sigfried, rey de los daneses.
783	Widukind es bautizado y acepta la autoridad de los francos.	
787	Creación del obispado de Bremen.	
789		Los vikingos aparecen por primera vez en la costa inglesa.
792	Nueva sublevación sajona.	
793		Incursión vikinga contra el monasterio northumbriano de Lindisfarne..
794		Pillaje en el monasterio de Jarrow, en la costa noreste de Inglaterra. Presencia de noruegos en las Hébridas y en la isla de Man.
795	Ermitaños celtas se retiran a las islas Feroe e Islandia.	Incursiones vikingas en Irlanda, contra la isla de Lambay y contra los monasterios de Inishbofin e Inishmurray. Ataque a la isla de Iona (costa oeste de Escocia).
798	Carlomagno ordena la defensa del litoral mediterráneo ante la amenaza árabe.	
799		Primeras incursiones vikingas contra las islas situadas frente a las costas de Aquitania.
800	Carlomagno coronado emperador de Occidente.	Los suecos exploran los cursos inferiores del Duina, el Memel y el Vístula.
804	La resistencia de Sajonia queda completamente dominada.	El rey danés Godfred se apodera de Reric.
808		Godfred ataca el norte de

		Alemania.Creación de las factorías comerciales de Hedeby, Birka y Kaupang.
809	Expedición de Carlomagno contra los daneses.	Comienzo del ataque generalizado contra Irlanda.
810		Godfred saquea las costas de Frisia.
814	Muerte de Carlomagno.	
814-840	Reinado de Luis el Piadoso	
819		Los vikingos atacan la isla de Noirmoutier.
820		Los vikingos hormiguean en la costa irlandesa.Una flota normanda, que ha entrado en el estuario del Sena, es rechazada.Incursión vikinga en el estuario del Loira.
826		Conversión de Harald Klak en Ingelheim.
828-830		Primera evangelización de Escandinavia por Ansgar.
830-840		Intensificación de los ataques vikingos en Irlanda.
834-837		Dorestad, a orillas del Rhein, es saqueado en cuatro ocasiones.
836		Saqueo de Amberes.
839		Turgeis funda un reino en Irlanda.Visita de Svear a Ingelheim.
842		Saqueo de Quentovic, Londres y Rochester.
843	Tratado de Verdún. Desmembramiento del imperio carolingio.	Saqueo de Nantes.
840-850		Los vikingos establecen bases permanentes en Irlanda, Francia y Gran Bretaña.
840-877	Reinado de Carlos el Calvo	
844-845		Primera expedición vikinga a España y Portugal. 28 de marzo: primera incursión vikinga contra París.
845		Los vikingos atacan tres zonas del imperio simultáneamente.
846		Los vikingos se apoderan de Frisia
847	Lothar, Luis y Carlos envían embajadores a Eurich, rey de los daneses, para pedirle que los vikingos cesen de infestar los países cristianos.	

849		Segunda misión de Ansgar.
850-870		Los vikingos atacan Inglaterra.
853		Los vikingos de Irlanda se unen bajo el mando de Olav el Blanco.
858	Luis el Germánico invade Francia occidental.	
859		Preparación de la primera expedición hacia Europa del Este.
859-862		Expedición de Björn y Hasting al Mediterráneo.
860		Los vikingos intentan la conquista de Constantinopla
Hacia 860		Nad Odd es arrojado contra las costas de Islandia.
	Construcción de un puente fortificado en Pitres.	
862	Comienzo de las incursiones húngaras en Germania.	
865	Muerte de Roberto el Fuerte en Brisarthe	
Hacia 865		Las expediciones de los daneses contra Inglaterra toman el aspecto de una verdadera invasión.
		Interrupción de las incursiones normandas en el Sena. Calma relativa en Francia. Los vikingos están ocupados en Islandia.
866-885		
870-930		Colonización general de Islandia.
871-899	Alfred, rey de Wessex.	
873		Harald el de la Hermosa Cabellera consigue la unidad de Noruega.
Hacia 878		Los territorios ocupados por los daneses en Inglaterra reciben el nombre de Danelaw.
		Expulsados por Alfred, los vikingos regresan al continente y se asientan en Gante, luego en Courtrai.
879-880		
Tras 880-890		Empieza a organizarse la resistencia contra los vikingos.
881		Los vikingos queman la tumba de Carlomagno.
885-886		Gran sitio de París.
887	Destitución de Carlos el Gordo	
900-910		Llegan al continente tropas de refresco, con intención de emigrar.

910	Fundación de la abadía de Cluny.	
911	Tratado de Saint-Clair-sur-Epte.	
Hacia 914		Los vikingos atacan la costa de Persia y devastan Azerbaiján.
Tras 920-930		Disminución de las incursiones vikingas.
Hacia 930		Islandia cuenta con una población de 16.000-20.000 habitantes.
936-973	Reinado de Otón el Grande	
950		Un vikingo, que había derivado hacia el oeste, explora Groenlandia.
954	Los ingleses recuperan progresivamente el Danelaw.	
955	La batalla de Lechfeld pone fin al pillaje de los húngaros.	
980		Los normandos se adueñan de Inglaterra
985		Erik el Rojo se dirige a Groenlandia.
990-1015		Nuevo impulso vikingo, dirigido sobre todo contra Inglaterra.
991	Se instituye en Inglaterra el danegeld.	
999		La totalidad de los islandeses adoptan el cristianismo.
Hacia 1000		Los escandinavos han agotado su excedente demográfico para seguir emigrando. Leif Eriksson descubre América del Norte.
1016	Los normandos empiezan a instalarse en el sur de Italia y en Sicilia.	
1017	Muerte de Edmund, que lega su reino a Knut el Grande.	
1020-1030		Knut el Grande se dedica a conquistar Inglaterra. Harald Hardradi destruye la ciudad comercial de Hedeby.
1066	Los normandos conquistan definitivamente Inglaterra. Guillermo el Conquistador gana la batalla de Hastings.	
1083	Guillermo el Conquistador descubre que Knut de Dinamarca piensa atacarle.	
1098	El rey Magnus ataca de nuevo Anglesey.	
1110-1121		Un obispo islandés visita Vinland.

1171	Fin de la lucha de los vikingos por conquistar Irlanda.	
1261		Groenlandia pierde la independencia en provecho de Noruega.
1262-1264		La corona noruega se anexiona Islandia
1347		Mención del último viaje a Vinland.
1472	Las Orcadas caen en manos de la corona de Escocia.	
1598		Fin de la dinastía de los Riurik en Rusia.
1800		En las Shetland, todavía se habla un dialecto noruego.
1893		Una réplica de la nave de Gokstad cruza el Atlántico.
1961		La Lawing Court se reúne por última vez en las Shetland.

•Reyes y Jefes Vikingos

Nombres	Lugar de Operaciones	Primero y Último Año de Citación
Godfred	Frisia, 810	804/muerto en 810
Saxolb	Irlanda, 837	804/muerto en 837
Turgeis	Irlanda, 839	839/muerto en 845
Haakon	Irlanda, 847	847
Asger	Aquitania, Sena, 851	841/851
Rorik	Hamburgo, 843; Dorestad, Inglaterra, 850	845/876
Ragnar	Nantes, 843; Garona, 844; París 845	845
Godfred	Nantes, 853; Frisia 876	853/muerto en 885
Olav el Blanco	Irlanda, 853	853
Ivar	Irlanda, 853	853/muerto en 873
Sidric	Nantes, 854; Sena, 855	854/855
Björn Costado de Hierro	París, 856; Mediterráneo, 859; Francia, 865-892; Inglaterra, 892	842/892
Weland	Francia, 861; Inglaterra ?	861/muerto en 863
Maurus	Aquitania, 863	863/muerto en 863
Sigfred	Aquitania, 865	?
Ivar el Deshuesado	Inglaterra, 865	865/muerto en 873

Tomrar	Irlanda, 866	866
Ubbe	Inglaterra, 866	866
Halfdan	Inglaterra, 866	866/muerto en 876
Guthrum	Inglaterra, 875	875/muerto en 890
Oscetel	Inglaterra, 875	875
Anwend	Inglaterra, 875	875
Sigfred	Elsloo, 882; París, 885	882/muerto en 887
Orm	Elsloo, 882	882
Sinric	París, 885	885/muerto en 887
Ketill	Bretaña, 891	891/894
Sikfrith	Irlanda, 893	893
Hune	Francia, 896	896
Rollon	Francia, 911	911/muerto en 932
Ohtor	Bretaña, 914; Inglaterra, 917	914/917
Hroald	Bretaña, 917; Inglaterra, 917	914/917
Raegnald	Irlanda, 914	914
Sitrygg Gale	Irlanda, 916	916
Raghenold	Francia, 919	921
Felechan	Nantes, 931	919/muerto en 931
Incon	Bretaña, 931	931
Olav Cuaran	Irlanda, 943	943
Aigrold	Bretaña, 944	942/944
Ivar	Irlanda, 977	942/muerto en 977
Godfred Haraldsson	Inglaterra, 980	980
Olav Tryggvasson	¿Rusia?; Inglaterra, 991	991
Sven	Inglaterra, 994	994
Anlaf	Irlanda, hacia 995	995
Sitrygg Barba de Seda	Irlanda, 999	999
Thorkel el Alto	Inglaterra, 1009	1009
Olav el Gordo	Inglaterra, 1009	1009
Sigurd	Irlanda, 1014	muerto en 1014
Brodar	Irlanda, 1014	muerto en 1014
Ospak	Irlanda, 1014	1014
Knut el Grande	Inglaterra. 1015	1015
Harald Hadradi	Inglaterra	muerto en 1066
Asbjörn	Inglaterra, 1069	?

Arte Y Cultura

Arte

•El Arte Vikingo.

En el Norte Germánico.

En el mundo de los germanos no existía el arte en el sentido moderno del mismo. Su arte era casi exclusivamente decorativo. Se encuentra en broches y hebillas, en espadas y escudos, en lanzas de coches y en codastes de barcos, en una palabra, en todos los sitios donde se ofrecía la posibilidad de llenar una limitada superficie vacía.

El horror al vacío fue una de las secretas fuerzas impulsoras de los ejércitos artísticos germánicos. Debido a eso, por lo general, trabajos de pequeño formato de forjadores y tallistas constituyen el material de la investigación. El arte de los vikingos se ha immortalizado en las piedras rúnicas y en aquellas altas piedras angulosas y casi del tamaño de un hombre que constituyen una especialidad de la isla sueca de Gotland.

Sus rasgos comunes son los mismos elementos que caracterizan las tallas de Oseberg: figuras de animales y motivos ornamentales. El arte germánico se presenta (salvo pocas excepciones a las cuales pertenecen las obras de los escultores de Gotland) como ornamentación de motivos animales. En el Norte europeo esta ornamentación dominó durante setecientos años el ámbito artístico, aproximadamente desde el siglo V hasta el XII.

Se originó en el arte antiguo tardío, al que los forjadores germánicos han de agradecer el conocimiento de los motivos alemanes y el encuentro con los modelos de tallas del territorio romano Rhin-Danubio y, por tanto, el descubrimiento de aquel estilo decorativo, refinado y técnicamente perfecto, cuyo efecto principal surgía del "encanto inmediato óptico-sensual" de las movidas superficies.

Sin embargo, no fue sólo el arte romano tardío el que proporcionó la clave de los orífices y plateros germánicos. En el esplendor de su producción de objetos de adorno y de armas perduraban también influencias celtas y, transmitidas por talleres góticos, tradiciones escitas y sarmáticas.

Según Holmqvist, se debe por tanto, contar con tres componentes principales en el arte nórdico: la componente oriental, que procede sobre todo de la cultura asiática de las estepas, la celta y la romana.

Pero no se trata de un simple prisma de tres caras, sino de una multiplicidad de diversos reflejos: escita-celta, celta-romano y otras mezclas parecidas en el Este; romano-germánico, celta-romano, etc, en el Oeste.

Así, los forjadores artísticos germánicos tienen en su ornamentación de motivos animales una abundancia casi incalculable de formas e influjos a su disposición.

En los territorios costeros del mar del Norte, de Dinamarca y Noruega, así como en las costas alemanas del mar del Norte, nació, en la segunda mitad del siglo V, el llamado "estilo animal I", que se caracteriza por una consecuente estilización de las figuras orgánicas de animales: el primer paso para subordinar el mundo naturalista de las formas al ornamento abstracto.

Ya en esta primera fase del estilo animal germánico, los artistas nórdicos iniciaron, a finales del siglo, sobre todo los suecos, la vanguardia del desarrollo. La figura animal fue despedazada por ellos en sus elementos formales sin contemplación alguna. La cabeza y el cuerpo, las patas y las garras se liberaron de su relación anatómica y pasaron al complicado juego de líneas de la decoración, esa vigorosa obra de marcos y molduras que en este tiempo asume el mando sin encontrar resistencia. El animal quedó desnaturalizado. Adoptó la forma de entrelazadas líneas y cintas.

Típico de este primer florecimiento de la ornamentación nórdica, con motivos de animales es un brazalete encontrado en la parroquia sueca de Ekeby, brazalete de plata fundida sobredorada en el cual, además de la cabeza y de los ojos telescópicos de las figuras frontales, se descubren en la composición brazos y piernas de personas colocados arbitrariamente, como los restos que se arrojan de una comida. Un ribete de fantásticos animales que se arrastran y están al acecho o de partes de tales animales forma el inquietante borde del brazalete, cuyos detalles recuerdan las fragmentadas imágenes humanas de las telas de Picasso. También las composiciones de líneas y curvas por el estilo de Paul Klee les vienen a la mano, por lo visto fácilmente, a los artistas de este capítulo artístico, el más antiguo de la ornamentación nórdica a base de animales.

Con la aceptación de los modelos de cintas entretejidas del Mediterráneo oriental se desarrolló, en el siglo VI, el "estilo animal II", germánico, que desde la Italia de los lombardos avanzó hacia el Norte, conquistó la Renania franca y el mundo insular anglosajón y pronto penetró también en los países escandinavos.

En Suecia, donde el estilo fue recibido en principio por la forja artística de los Svear, influenció fuertemente; pero sin tardanza, con tanto temperamento como voluntad de forma, los vikingos lo convirtieron en un estilo propio: el "estilo Vendel", que debe su nombre al gran cementerio de tumbas-barco de Vendel, en Uppland. Los talleres de la cultura Vendel, cuya época primitiva A pertenece aún, según los métodos actuales de clasificación, al período más antiguo animal, mantenían indefectiblemente un desprecio soberano a la anatomía. Pero los delgados cuerpos de animales en forma de cintas del siglo VI realizaron una nueva metamorfosis y se convirtieron totalmente en complicados adornos de lanzas y líneas. Sus patas de araña se transformaron en extraños nudos y rizo, los cuerpos desaparecieron, incluso las obligadas máscaras; el rostro con sus fauces abiertas, sus lamedoras lenguas y sus cuellos delgados como hilos se sumergieron bajo el frondoso ornamento de las líneas.

Con el trabajo mediterráneo del trenzado también en el Norte se abrió camino el motivo clásico de los zarcillos de la vid y del acanto. Los tallistas nórdicos gustaron de los detalles vegetales, pero no exageradamente. No tuvieron escrúpulos para sustituir las

antiguas teorías de los sarmientos del acanto y de la vida por las guirnaldas de cabezas de animales mordedores y con los ojos saltones y también de esta forma verter el "estilo animal II" germánico en una peculiar forma germánica del Norte.

El florecimiento tardío del "estilo Vendel" (en el lenguaje profesional llamado Vendel-E) desembocó en el "estilo animal III", que es íntegramente un producto escandinavo. Esta forma final del arte previkingo nació, aproximadamente, en el 700 con las corrientes cada vez más enigmáticas de los elementos formales irlandeses y anglosajones. Pero las fuerzas resultaron insuficientes para una fusión creadora de estos elementos importados. Los nuevos impulsos (alambicadas y complicadas figuras de animales traídas de Irlanda, dibujos botánico-zoológicos de zarcillos procedentes de Inglaterra), si bien dejaron una inquietud perceptible, no llegaron a constituir un momento estelar del arte.

Los artistas decorativos nórdicos enriquecieron todavía más su repertorio de formas con las aportaciones del Occidente europeo. El resultado fue una especie de superlativo. Los cuerpos de animales en forma de cintas se entrelazaron en ocho clases de nudos cuyas intrincadas curvas apenas podía ya seguir ni siquiera el ojo bien educado para ello. El juego de las líneas se hizo cada vez más complicado, más extraño, más caprichoso. Sin embargo, la técnica artesana alcanzó en esta misteriosa ornamentación un extremado refinamiento y una perfección hasta entonces no conocida.

Pero este florecimiento era un producto decadente. Rico en gracia, en arrobamiento y en espíritu caprichoso, pero pobre en sustancia, el arte decorativo nórdico de finales del siglo VIII mostraba todos los síntomas de una incipiente anemia. En esta situación, el encuentro con las obras de renacimiento carolingio a comienzos de la época de los vikingos tuvo el efecto de una reanimadora transfusión de sangre.

El motivo que se impuso a la parpadeante fantasía de los forjadores artísticos y de los tallistas vikingos fue la figura favorita de los francos en libros y paredes: el león. Los artistas nórdicos se apoderaron del melodramático rey de la selva, pero cambiaron su imagen de forma tal, que adoptó una figura y una fisonomía completamente distintas. Este león así enriquecido con elementos nórdicos entró en la historia del arte como el grifo vikingo.

Era un animal que servía para todo, el animal completo por antonomasia: macho cabrío, perro y jabalí al mismo tiempo, distendido como un gato, obeso como un oszno. De cuerpo esbelto, caderas llenas y gruesas, extremidades largas, cimbreantes. Nacido de una fantasía desenfadada: ridículo pero dinámico; grotesco pero peligroso; cómico pero muy agresivo.

Porque este monstruo está constantemente dispuesto a dar el salto. Se revuelve con amplios movimientos. Se encabrita, estira, extiende, entrelaza sus miembros, los reduce, los hace un ovillo y los enreda entre sí. Siempre en movimiento enfermizo y lleno de violencia, siempre lleno de vida, malignidad y fuerza ofensiva.

Infinitas posibilidades de variantes, se dice en la descripción que hace Brondsted del grifo ario, viven en el maravilloso animal de redondos ojos saltones. Los miembros delanteros y traseros hinchándose plásticamente, las garras siempre arañando y sacudiendo... un animal fantástico que a los vikingos debía hacerles una gracia enorme.

Pero no sólo eso; el grifo fundó un estilo de extraordinaria fuerza vital, fue la fuente de la juventud de una inagotable renovación del viejo arte ornamental nórdico sobre motivos animales y durante doscientos años le regaló su indeleble peculiaridad.

Las tallas de Oseberg marcan las etapas de este proceso de renovación con insuperable claridad, sobre todo en las diversas cabezas de animales. Al principio están los trabajos del académico conservador que cubre la lanza de tiro del fastuoso trineo con figuras de pájaros que se entrelazan en múltiples combinaciones y la termina con la talla de una maligna cabeza de dragón que ríe sarcásticamente.

Se le considera el maestro más seguro, más exacto y detallista de todos los maestros de Oseberg. Las entrevesadas líneas de su cabeza de dragón están trabajadas con inquietante pulcritud en la pardusca madera de arce. No hay ninguna intranquilidad en la composición, ningún tanteo inseguro con el cuchillo; con claridad y con firmeza, el dibujo de ha vertido en la oscura madera. La característica especial en esta obra tan elegante como majestuosa consiste en el cuello liso entre la parte de la cabeza cubierta con cuerpos de animales entrelazados y el ornamento geométrico del alzacuello.

Pero el conjunto produce la impresión de algo demasiado conseguido, demasiado acabado, demasiado hecho. Es un producto de ese estilo de perfección que los tallistas nórdicos de alrededor del 800 dominaban, aparentemente, sin el menor esfuerzo.

A este producto le siguió el encrespado dramatismo de las tempranas formas del grifo en la obra del renacimiento carolingio que igualmente cubre la cabeza de un grotesco ser fabuloso con un trenzado de entrelazados cuerpos de animales.

Allí hierven, según Oxenstierna, gordos y vigorosos grifos pequeñitos de narices chatas y ojos saltones. Se agarran convulsivamente entre sí, se tiran y se arañan con garras y patas, desarticula sus pesados cuerpos para encontrar sitio: la zarpa a la garganta, seis puños cruzados en todas direcciones. Se aferran a los desnudos tupés, olfatean los bordes, se muerden en la grupa. Finalmente todos se acomodan. Ni un segundo reina la calma; todo sigue lleno de tensión, de movimiento y de vida. Y este singular conjunto en una cabeza de dragón que ríe con afilados colmillos.

No hay nada que preguntar: se trata de un nuevo estilo. Si bien el renacimiento carolingio está aún presente, el renacimiento carolingio que rige entre los tallistas de Oseberg marcha ya por un camino propio.

Y luego el maestro barroco que cubre sus dragones con corazas de escamas en un pequeño medallón en cuya limitada superficie se desahogaban centenares de expansivas figuras de animales: cuerpos estirados y flexibles de animales de presa que se levantan vigorosamente de la superficie. A pesar de esta postura se tiene la impresión de que ni la rozan siquiera. La talla produce la impresión de una envoltura ornamental, la cabeza y el cuello del monstruo de piedra rodeados como por una red. El relieve decorativo no se contenta con suprimir la superficie, casi la hace desaparecer.

El maestro barroco que, como el más joven de los tres grandes tallistas de Oseberg, trabajó alrededor del 850, dominaba ya el estilo grifo con la más alta perfección. Quien se adentra en los detalles ve y comprueba en sus trabajos una exótica y desbordante fantasía que juega sobre un trozo de seca madera como en un órgano lleno de

sensibilidad del que pulsase todos los registros. Todos sus animales se encuentran como en salvaje levantamiento y se afanan como locos en el angosto redondel en que los ha encerrado la mano del artista. Se muerden, se encabritan, se anudan se atacan y se rechazan entre sí: un verdadero aquelarre de brujas de hirviente temperamento y vertiginosa actividad.

Y todo esto como hecho para verlo con lupa, en el más pequeño espacio concebible. Fastuosidad barroca en miniaturas. Nunca y en ninguna parte se ha realizado mejor artesanía.

El estilo grifo para cubrir superficies ha conquistado y sometido en poco tiempo los talleres de decoración y tallado de los tres países nórdicos. El animal en sí experimentó algunos cambios en el transcurso del tiempo. Las partes de las caderas se hicieron más compactas, el cuerpo y la cola se estiraron y convirtieron en un hilo. La grupa adoptó la forma de un semicírculo que se cruzaba con el cuello. Y al final de rebasado el milenio se acercó de nuevo al gran león.

Pero estos cambios no afectaron en nada a su fuerza vital. Sin ninguna violencia para conseguirlo, el grifo alcanzó una edad de más de doscientos años.

Del Estilo Borre al Estilo Urnes.

El arte nórdico, en su época del grifo, también aceptó y practicó numerosas sugerencias.

Con los asaltos de los vikingos entraba una inmensa cantidad de botín en los países escandinavos que aportaba el conocimiento de numerosos elementos estilísticos nuevos, los cuales una vez más enriquecían el canon tradicional de formas nórdicas. Por eso una inquietud constante y la predisposición al cambio continuo constituyen una característica del arte nórdico en la época de los vikingos.

Los historiadores del arte diferencian, prescindiendo de aisladas culturas locales, cinco formas estilísticas distintas cuyas características especiales están cubiertas por los elementos tradicionales de la ornamentación faunesca, lo que dificulta que el profano las aprecie.

Está primero el estilo Borre, que debe su nombre a los arreos y a algunos objetos de madera con refuerzos de metal descubiertos en 1850 bajo una colina funeraria en el Eldorado de los arqueólogos, junto al fiordo de Oslo.

Los objetos de Borre, unos cincuenta años más recientes que las más modernas tallas Oseberg, presentan de nuevo motivos de trenzados de cintas y figuras de animales y se unen a los característicos modelos de cadenas.

Para eso el grifo proporcionaba las garras, los miembros extendidos enérgicamente y la cabeza triangular a modo de máscara con sus ojos circulares y saltones. También el estilo Borre muestra hasta qué punto el retoño del león carolingio conmovió la antigua fauna decorativa de la ornamentación sobre motivos animales. A pesar de la finura del detalle y de la precisión del trabajo, el estilo Borre produce una impresión de campesinado vigoroso, quizás incluso un poco bárbaro, pero lleno de vida.

Son producciones típicas de este estilo, además de los hallazgos de Borre, las tallas y trabajos en metal de la tumba de Gokstad. El famoso broche de Finkarby, en Suecia, consta de un disco de plata de cinco centímetros de diámetro en el que se han colocado cuatro cuerpos de animales artísticamente entrelazados. De las cuatro cabezas que se reúnen en el centro, cada una de ellas con sus ojos de elipse invade a la vecina: una composición increíblemente complicada, pero soberbiamente conseguida. Debido a esto se la considera una pieza representativa.

El estilo Borre pasa a ser estilo Jelling, y su primer representante una pequeña copa de plata encontrada en la colina norte de Jelling. Los elementos zoológicos de su decoración, miembros, cabezas y fauces abiertas, recuerdan modelos previkings, incluso los cuerpos en forma de S retorcida. Sin embargo, los historiadores del arte han descubierto en los esbeltos animales Jelling en forma de cinta, los cuales se muestran casi siempre de perfil, influencias irlandesas: legado artístico de la época de las invasiones danesas y noruegas en la primera mitad del siglo X.

Medio siglo más joven es el estilo Mammen; la pieza representativa es la famosa hacha de combate de plata fundida del caudillo de Mammen.

Los artistas Mammen combinan de nuevo motivos de plantas y animales, pero de un modo original, haciendo pasar los miembros de sus animales fabulosos por zarcillos de acanto. A pesar de toda su fantasía no deja de ser un estilo heráldico que aprovecha como vehículo los mástiles de las banderas, las piedras rúnicas, los arcos de los caballos y los refuerzos de las paredes y, sin embargo, es un estilo sobrio, elegante y amplio.

La obra más admirada del estilo Mammen adorna uno de los lados de la piedra Jelling de dos metros y medio de altura; una serpiente luchando con un león. Los estilizados elementos animales y los zarcillos de las plantas se han combinado para producir una desconcertante unidad ornamental.

Ambos, el gran animal y el aditamento vegetal, han llegado a Escandinavia con las campañas en Inglaterra del gran reino danés y han encontrado allí una fecunda simbiosis artística.

Una íntima mezcla de fauna y de flora es también la característica del estilo llamado Ringerike, que recibe el nombre por un grupo de piedras rúnicas noruegas. En este estilo los autores se esfuerzan en conseguir una estilización más marcada de los sarmientos; asimismo se inclina a una forma más fastuosa y rica que el estilo Mammen. La ornamentación a base de plantas, excepto los zarcillos de acanto, palmas y haces de hojas, sobre todo hojas en forma de pera, alcanzó, en manos de los artistas del Ringerike, un florecimiento jamás visto en el Norte europeo. También se han dejado inspirar fuertemente por motivos anglosajones, especialmente por las obras de los miniaturistas ilustradores del Libro de Winchester.

En las postrimerías de la era de los vikingos surge el estilo Urnes, que debe su nombre a las tallas encontradas en la fachada de una solitaria iglesia de madera en el oeste de Noruega. Sus líneas fluidas y rítmicas, con sus figuras de animales esbeltos como gacelas y sus sarmientos armoniosos, constituyen hasta hoy una delicia para los ojos. La habilidad ornamental de este estilo no oculta la incipiente decadencia del arte nórdico.

Como los maestros "fin-de-siècle" del siglo VIII, los forjadores artísticos, los tallistas y los escultores del alto siglo XI se contentaban con hacer variaciones sobre el repertorio de formas de que disponían y lucirse con sus habilidades técnicas. Comparados con la fulminante fuerza creadora de formas y la riqueza de ideas de los talleres de Oseberg, no proporcionaron mucho más que una fría rutina. Con el estilo Urnes se inicia la decadencia del arte vikingo. En regiones apartadas, la ornamentación nórdica subsistió todavía algún tiempo. Como fenómeno artístico había terminado.

Microcosmos del Movimiento.

¿Qué se oculta detrás de este arte? ¿Qué nos dice sobre las fuerzas íntimas del mundo nórdico? ¿Hasta qué punto puede iluminar el ámbito espiritual?

Ya hemos dicho que no se trata de arte en el sentido actual. Los maestros nórdicos no pretendían elaborar ninguna imagen del mundo ni disipar las sombras del mismo. El hombre les interesaba lo mismo que la sociedad o el aspecto de un paisaje: nada. No hacían el arte libre ni realista; ni tampoco abstracto; ni monumental y heroico. Faltaban en su vocabulario conceptos tales como naturaleza o realidad.

Su arte estaba tan libre de propósitos como el de los árabes que casi al mismo tiempo aceptaron el legado de la Antigüedad. Y lo mismo que el arte islámico, el arte nórdico servía para traducir sueños y visiones al lenguaje abstracto de la ornamentación. Tanto aquí como allí cuajan rostros íntimos en un lenguaje que, sin embargo, es todo menos realista.

Pero las obras de los maestros nórdicos, especialmente de los vikingos, no tienen nada de la calma y la claridad del arte árabe. Su aliento va más deprisa, vibra de tensión. Una alfombrilla para orar emana serenidad y armonía; el adorno de una hebilla de cinturón nórdica pregonaba la inquietud y el apasionamiento. Estalla en erupciones de actividad y violencia. Nada le es más extraño que el sosiego del soñador o la contemplación tranquila y gozosa.

La ornamentación nórdica maneja lava volcánica. Sus gestos son ásperos, faunescos, violentos; casi siempre complicados, a veces retorcidos. Su genio se despliega en un "restallante fortissimo" de líneas que se acometen entre sí, que sin principio ni fin describen curvas y círculos completos en la superficie que se les ofrece. Evita todos los ángulos, todas las rectas, todas las formas definitivas de la geometría inferior con objeto de dar un valor exclusivo al mundo de las matemáticas superiores.

Engendra un microcosmos del movimiento y de la autoafirmación activista y con ello un símbolo del todo nórdico, un símbolo de lo que defienden los Ases y los Vanes: un mundo atormentado por gigantes y espíritus malignos y que los vikingos no podían representarse de otro modo que como un gigantesco campo de batalla.

En sus fantasías de líneas que se entrelazan, se anudan y se entresijan y que, aunque tomen en préstamo objetos del mundo, en realidad permanecen sin objetos identificables, impera, sin embargo, una razón clarividente. Un caos para el ojo perezoso, una polifonía para el diligente. Porque cumplen reglas y leyes que rigen de modo dictatorial. Entre ellos el objetivo no es sólo el de la movilidad, sino también el del orden.

Donde los artistas árabes se habían esforzado en crear figuras como flores, los maestros nórdicos inventaron animales fabulosos que al mismo tiempo se desenfrenaban y se sometían al yugo de la ornamentación, e incluso se convertían ellos mismos en ornamentos. Tras la esplendorosa fastuosidad de sus enrevesadas guirnaldas de animales a las que posteriormente corresponden en los escritos de Islandia el torbellino de palabras de las canciones de los bardos, imperan la economía y la organización. De otro modo no habría sido posible someter esas figuras polifonas a la limitada superficie de una hebilla de cinturón.

Si en alguna parte del arte antiguo rige la ley del acorde de los contrarios, en ningún sitio se muestra con más claridad que en el arte vikingo.

Pone al descubierto, como todas las manifestaciones de vida de los pueblos nórdicos, la colosal vitalidad y el dinamismo de los vikingos, así como su capacidad para la subordinación y su facultad de esbozar leyes y realizarlas, cuando era necesario, en la superficie del tamaño de un fibula.

El resto es secreto. El arte nórdico tenía también el carácter de un culto, estaba profundamente enraizado en el suelo de la magia, totalmente integrado en las representaciones mitológicas de la época de los vikingos. Quizás incluso ejercía, como conjetura Holmqvist, la función de un lenguaje de imágenes que, como los jeroglíficos egipcios, servía para transmitir informaciones con signos. Así podían, para hombres capaces de leerlos, haber tenido un sentido que va mucho más allá de lo que nuestros ojos pueden abarcar.

Pero estas son hipótesis que se pueden defender, pero imposible probar.

Los Cincuenta Años de Oseberg.

Los enigmas que plantea una y otra vez la ornamentación nórdica de animales quizá hayan contribuido a que hasta hoy no ocupen un lugar destacado en los grandes tratados de arte. El formalismo de la exposición, la servidumbre a un determinado repertorio de formas y, no en último lugar, el que en su mayor parte se trate de un quehacer artístico de miniaturistas del que sólo se aprecia su riqueza examinándolo con lupa, han producido que las obras de los anónimos maestros vikingos sigan viviendo fuera del campo de la cultura tradicional.

Las excepciones pronto se enumeran: la collera de caballo y el hacha de Mammen, las dos armazones de tiro de Sollested, la pequeña copa de plata y la gran piedra de Jelling, la veleta de bronce dorado de Heggen en Noruega, su competidora sueca de Södelara, algunas piedras rúnicas y varias esculturas de Gotland y con ello están mencionadas casi todas las piezas famosas del arte vikingo. Pero con una excepción: las obras de los maestros de Oseberg.

Más que cuanto ha quedado, las tallas de Oseberg proporcionan el paradigma de este tipo de arte desconcertante y fascinador. Los trineos, coches y pilastras con cabezas de animales de la colina Oseberg, cuyo descubrimiento, en el verano de 1904, se cuenta entre los hitos afortunados de la arqueología, proporcionaron al historiador de la cultura nórdica una impresión abrumadora de la categoría de los maestros tallistas vikingos y la firme convicción de que habían sido los precursores de las grandes revoluciones

estilísticas de este tiempo. Los fundidores de metal y los forjadores artísticos, así se supone hoy, estaban en un segundo plano.

Entre el académico y el maestro barroco se extienden, como Haakon Shetelig ha demostrado de modo concluyente, sólo cincuenta años: el medio siglo que va del 800 al 850. En este medio siglo, los países escandinavos irrumpieron como una tromba, ruidosa y agresiva, en la historia europea. Desde Oseberg sabemos que ese tiempo fue también uno de los períodos más fructíferos de la historia del arte nórdico, un proceso que como ningún otro da a conocer el poderoso aliento del estallido nórdico.

Resumen de Estilos.

- Estilo vikingo primitivo. Comienzos de la era vikinga o principios del siglo IX. Nave de Oseberg.

- Estilo de Borre. Mediados del siglo IX - segunda mitad del siglo X. Caracterizado por la cadena de anillas. Sepultura funeraria de Borre en Vestfold, Noruega.

- Estilo de Jelling. Finales del siglo IX - finales del siglo X. Debe su nombre a una pequeña copa de plata encontrada en el túmulo real danés de Jelling, Jutlandia. Caracterizado por un motivo animalista en forma de cinta.

- Estilo de Mammen. Segunda mitad del siglo X - comienzos del siglo XI. Derivado del estilo de Jelling. La representación animal es menos deforme. Se añaden los motivos vegetales a los motivos animales, rodenándolos.

- Estilo de Ringerike. Primera mitad del siglo XI. Los animales aparecen en medio de una maraña de ramas y hojas.

- Estilo de Urnes. Finales de la era vikinga. Animales de forma esbelta, enmarañados entre serpientes y zarcillos.

•Orfebres y Artesanos.

La Orfebrería y el Arte Broncista.

El oro y la plata se usaban para hacer joyas y otros adornos para los miembros distinguidos de la sociedad. El oro era más apreciado que la plata, al ser más raro y se adquiría fundiendo joyas y tal vez monedas, procedentes de Europa occidental y oriental. En los siglos que precedieron al período vikingo, llegaron a Escandinavia grandes cantidades de monedas de oro de fines del período romano, particularmente a Gotland y Jutlandia meridional y algunas de ellas pudieron ser usadas por orfebres de la época vikinga para hacer collares y pulseras y también broches, los cuales estaban cargados de adornos con filigranas y granulación.

La plata se usaba para damasquinar dibujos en otros metales, especialmente el hierro, como en el hacha de Mammen, y también se usaba para broches, colgantes y cadenas, así como los collares y pulseras de varios patrones peso, que evidentemente servían

como forma de pago en una época en que se usaba poco la moneda. Se encuentran sobre todo en tesoros de plata: muchos son llanos y simples, pero otros consisten en hilos de plata trenzados y complejamente retorcidos. Los innumerables desechos de aros troceados, conocidos como plata de corte, que se han encontrado también son una señal de que las transacciones comerciales se pagaban en planta que se pesaba. Los platillos de los comerciantes, usados para pesar trozos cortados de plata, se encuentran a menudo en las tumbas del período vikingo en Escandinavia.

Hasta mediados del siglo X, la mayor parte de la plata que entraba en Escandinavia venía de las minas de Transoxiana en Asia central, entonces parte de un gran territorio gobernado por árabes musulmanes, que se extendía desde Bagdad hasta las fronteras de la India. La plata se traía a Escandinavia generalmente en forma de monedas. Éstas se conocen con el nombre de monedas cúficas por la escritura, así llamada por la ciudad de Kufah, en el actual Irak, usada para sus inscripciones y se fundirían. Alguna plata llegó a Escandinavia en forma de joyas elaboradas, como brazaletes de estilo pérmico importados de la región del Volga, en Rusia. A finales del período estos suministros fueron sustituidos por plata procedente de minas de Europa central. Las mujeres y los hombres de las clases inferiores de la sociedad tenían que contentarse con joyas de metales de baja ley, generalmente bronce, a veces dorado con la intención de hacerlo parecer más refinado. Se han encontrado fragmentos de moldes de arcilla usados para fundir bronce en varios lugares, particularmente en Ribe, Hedeby y Birka, que hacen suponer que los bronceistas eran sobre todo habitantes urbanos. Tuvieron que ser miembros importantes de la comunidad manufacturera, fabricando no sólo joyas de bronce, sino otros objetos de uso diario, como alfileres y agujas, llaves y cerraduras de cajas. Los miembros ricos de la sociedad recurrían a ellos para que les hicieran monturas decorativas para sus arneses y placas que se ponían en los cofres de madera y similares.

En conjunto, sin embargo, sus mercancías no eran de muy buena calidad y probablemente se fabricaban para satisfacer las necesidades de los consumidores locales.

La mejor prueba que tenemos de sus métodos de producción proviene de Ribe, donde se han encontrado numerosos restos de talleres de bronceistas que se remontan a aproximadamente el 800. Allí y probablemente en otros lugares, los bronceistas trabajaban al aire libre, protegiéndose de la intemperie con una frágil protección contra el viento. No se necesitaba mucho mobiliario: una pequeña forja, generalmente un simple hoyo, alimentada con carbón vegetal, en la cual los lingotes de bronce o los residuos se fundirían en crisoles y un hogar adyacente en el que un molde podía mantenerse caliente mientras el bronce fundido se vertía en él. El equipo portátil del bronceista consistía en crisoles, moldes, modelos para los productos acabados, pinzas para sujetar los crisoles candentes y pequeñas limas y cinceles para retocar los productos acabados una vez enfriados y liberados del molde.

Los crisoles estaban hechos de arcilla templada con arena, para resistir el intenso calor necesario para fundir el bronce.

Generalmente eran más o menos cilíndricos, con una pequeña asa cerca del borde que podía agarrarse con las pinzas. Cuando el bronce estaba en estado líquido, el crisol se sacaba de las brasas de la forja con las pinzas. Se necesitaba una mano firme y

cuidadosa para verter el metal fundido en el gollete del molde, para asegurarse de que llenara todos los complejos contornos del modelo que se había impreso en la arcilla y para evitar que se formara cualquier burbuja de aire. Entonces se dejaba enfriar gradualmente el molde junto al hogar. Cuando el metal que estaba dentro se había enfriado y solidificado, el molde se quitaba del hogar y se rompía para que revelara su contenido. El broche o la placa recién vaciada se retocaba entonces, limando cualquier metal excedente y en esta etapa se podía añadir un adorno adicional. Si el objeto tenía que dorarse, también se hacía en ese momento.

Los trozos rotos del molde simplemente se solían tirar al suelo alrededor del hogar. Se han encontrado miles de trozos desechados en excavaciones, que proporcionan indicios de cómo se hacían los moldes. Se estampaba un modelo, a menudo un broche verdadero o si no un prototipo especialmente fabricado, en una loseta o arcilla preparada, o se aplicaban delgadas capas de arcilla sobre su superficie, para hacer un patrón. Entonces se vertía cera líquida en el patrón, que se sacaba cuando estaba fría y rígida. Se podían hacer varias copias de cera idénticas a partir de un patrón. La parte superior del molde se hacía presionando arcilla alrededor de la copia de cera y calentándola. Según se iba derritiendo la cera, el dibujo que llevaba quedaba en la arcilla endurecida. En la cavidad hueca del molde se colocaba un trozo de tela de lana cubierto de cera y más arcilla presionada encima, para formar el fondo. Se calentaba todo una vez más y cuando la cera ya se había derretido, se separaban las dos mitades y se quitaba la tela. Entonces se volvían a juntar las dos partes del molde y se cubrían con una mezcla fina de arcilla y agua, para fijarlas juntas firmemente. Se colocaría el molde en el hogar, para calentarlo antes de verter el bronce fundido en la cavidad dejada por el tapón de tela. Eso evitaba que se resquebrajara con el calor del metal fundido.

Con este método se podían hacer muchos artículos idénticos a partir de un solo patrón. Uno de los adornos de bronce más comunes era el broche ovalado y se han encontrado cientos de ellos en tumbas de mujeres de clase alta que datan de los siglos IX y X. Estos broches no se llevaban simplemente como adornos, sino que eran parte integrante de la indumentaria de una mujer de alta posición social y se llevaban uno en cada hombro para sujetar el vestido. Por lo tanto, se hacían al menos dos de cada tipo, pero se han encontrado tantos que tenían idénticos dibujos, que se puede suponer que se producían prácticamente en masa. No obstante, aunque un bronceista particular pudo haber sido especialmente hábil en fabricar un tipo de objeto concreto, los hallazgos en los talleres de Ribe muestran que habría sido capaz de dedicarse a prácticamente cualquier cosa que requiriera el vaciado en bronce.

Fabricación de Abalorios.

Los abalorios de vidrio también se hacían por millares. La mayoría de las pruebas provienen de las ciudades o centros mercantiles de los siglos VIII y IX (Ribe, Ahus, Paviken y Kaupang) y los métodos empleados siempre eran idénticos. El vidrio de los vasos que al principio se importaban de Renania, proporcionaban la materia prima (culero) a partir de la cual se hacían los abalorios y pequeños cubos de vidrio de colores vivos, a veces cubiertos con pan de oro, se añadían para lograr distintos tonos y matices. Estos cubos de vidrio o tesserae, estaban probablemente hechos en el norte de Italia, para ser usados en los mosaicos religiosos. Proporcionan una prueba gráfica de las distancias que se recorrían transportando mercancías en aquella época. También se importaban toscos terrones de vidrio azul que se usaban en este oficio.

Lo mismo que los broncistas, los fabricantes de abalorios probablemente trabajaban al aire libre. Su equipo también era sencillo: un hogar, varas de hierro para formar los abalorios y varios platillos de metal. El culero se fundía en el hogar y luego un pequeño trozo de vidrio derretido se trasladaba a una vara metálica. A ésta se la hacía girar mientras el vidrio se solidificaba ligeramente antes de hacerlo rodar sobre una superficie plana para formar un abalorio cilíndrico o esférico, el cual se desprendía de la vara para endurecerse. En esta fase se podían aplicar hilos de vidrio coloreado para hacer abalorios policromados y se usaba una técnica más compleja para fabricar mosaicos de abalorios, que incluía la fusión y luego el corte de barras de vidrio multicolores. Los talleres de los fabricantes de abalorios pueden reconocerse por los escombros que rodean los hogares; gotas y delgados hilos de vidrio de distintos colores, que cayeron al suelo durante el proceso de fabricación. También se han descubierto algunas varas de hierro. En Paviken, en Gotland, una vara todavía tenía sujeto un abalorio; el vidrio pudo haberse enfriado y endurecido antes de que se pudiera desprender de la barra.

También se hacían abalorios con otros materiales, sobre todo con ámbar, los trozos de resina de pino fosilizados de color naranja y leonado que se recogían en las playas del mar Báltico y en cantidades mucho menores de la costa del mar del Norte, en Jutlandia. Aunque una gran parte se enviaba por mar a los mercados occidentales, muchos abalorios tallados de ámbar han sido encontrados en tumbas del período vikingo. También se tallaban en ámbar las piezas de juegos, colgantes y amuletos.

Fabricación de Peines.

Los peines se encuentran en grandes cantidades en todos los pueblos de la época vikinga que se han excavado y también son corrientes en las tumbas. Todos los rangos de la sociedad tuvieron que poseerlos: algunos tienen un adorno sumamente hermoso, entre los más admirables incluso tenían incrustaciones de bronce, y otros son bastante sencillos. A juzgar por el número de peines encontrados, los vikingos parece haber llevado un peine con ellos en todo momento y haberlo usado y perdido a menudo.

Los fabricantes de peines eran artesanos muy diestros y especializados que siempre tendrían un mercado boyante para sus mercancías. La fabricación de peines se hacía principalmente en ciudades y se ha encontrado la materia prima con la que se hacían los peines (cornamenta de ciervo en Escandinavia meridional y cornamenta de alce en el norte) junto con peines enteros e incompletos, así como artículos a medio fabricar.

Los peines se hacían con varias piezas distintas que utilizaban casi toda la cornamenta. Se tallaban dos placas con largas piezas rectas, se les hacía una cresta ligeramente curva y se decoraban con dibujos geométricos. Luego se fijaban una a cada lado de una serie de placas rectangulares más finas y finalmente éstas se limaban en dientes.

Cualquiera que sea el material usado, los peines de la época vikinga son muy similares tanto en la forma como en el método de fabricación y ejemplares prácticamente idénticos han sido hallados en casi todo el mundo vikingo, desde Dublín en el oeste hasta Novgorod en el este. Esto ha hecho suponer que los peñeros eran artesanos itinerantes, que viajaban de un sitio a otro para fabricar y vender sus mercancías allí donde estaban solicitadas.

Estilos artísticos.

Los vikingos eran muy aficionados al adorno. Todos sus artefactos, incluyendo sus barcos y sus casas, estaban densamente envueltos en el agitado movimiento de decoración, tomando a menudo la forma de animales muy estilizados. Los estilos artísticos muy característicos que favorecían fueron el resultado de lo que hubo antes, pero durante la época vikinga se incorporaron influencias extranjeras, produciendo diseños muy originales de forma típicamente escandinava. Las influencias europeas no llegaron a dominar hasta la llegada del cristianismo y los últimos estilos vikingos fueron sustituidos por el arte románico de la Europa occidental.

La mayor parte de nuestra información sobre el arte vikingo proviene de los objetos que se enterraron en las tumbas. Por lo tanto, tenemos una imagen bastante unilateral, ya que las cosas que han sobrevivido son principalmente de metal o de piedra. Sólo unos pocos ejemplares de tallas de madera y tejidos adornados se han conservado fortuitamente para señalarnos que los joyeros no eran los únicos artistas y artesanos que fabricaban artículos espectaculares. Con fines de estudio y comparación, el arte de los vikingos ha sido clasificado por los expertos en diferentes estilos, cuyos nombres derivan del lugar donde se descubrió por primera vez un objeto que llevara el motivo específico o grupo de motivos que identifica ese estilo en particular. El hermoso y bárbaro arte de los vikingos puede disfrutarse y apreciarse por sí mismo. (Véase el texto: El Arte Vikingo, para mayor información sobre estilos).

Literatura.

•Poesía Antiguo-Nórdica.

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

Es habitual al estudiar la poesía antiguo-nórdica dividirla en dos diferentes géneros: por una parte el llamado "éddico", por otra el cultivado por los escaldas o "escáldico". Aunque en algún caso esta clasificación sólo con dificultad pueda aplicarse, la distinción es en sí pertinente y resulta metodológicamente útil. El primero de dichos géneros, el éddico, es el que se halla ejemplificado en la colección de cantos que conocemos como Edda Mayor o Edda en Verso, de donde también toma su nombre. Claramente emparentada con las manifestaciones poéticas que por doquier hallamos entre los demás pueblos germánicos, la poesía éddica escandinava no oculta su origen

común con ellas en los ancestrales cantos que probablemente se configuraron y popularizaron por toda la Germania ya hacia la época de las migraciones. Tanto los cantos de la Edda Mayor como una selección de representativos poemas anglosajones (que conjuntamente constituyen el más atractivo núcleo de todo aquel acervo tradicional) son hoy asequibles en castellano en ediciones recientes.

La poesía éddica tiene como temas favoritos, en primer lugar, los heredados de la tradición heroica, pero también, aportando con ello testimonios únicos sobre este campo, otros que extrae de la esfera de lo mitológico. Legendarias figuras y divinidades de la vieja religión nórdica son las que más nutridamente pueblan sus versos, en abigarrada compañía de variopinta corte de walkirias, gigantes, enanos y monstruos de toda laya. Bravas proezas, conflictos de honor, trágicas suertes, avatares amorosos, pero también lo didáctico y lo burlesco, el mito y la magia, se entreveran íntimamente en aquellos cantos, cuya acción, expuesta de manera simple y directa, suele progresar rápida y hasta sincopada por abruptos quiebros. En lo que se refiere a su forma métrica, esta poesía utiliza básicamente, también ella, el mismo verso aliterado de que comúnmente se sirvieron todos los pueblos germánicos. Un par de rasgos característicos suyos, sin embargo, dan a la versificación éddica un marcado sello propio. Por una parte, tiende regularmente a una estricta economía en cuanto al número de sílabas, de modo que en cada semiverso suelen rondar en torno a sólo cuatro, dos de ellas acentuadas. Por otra parte, los versos siempre aparecen vinculados entre sí, en unidades mínimas de dos, generalmente, formando estrofas. Se distinguen varios tipos de ellas: fornyrdslag, málahátrr y ljódahátrr; esta última peculiarizada. Junto con su variante galdrslag, por el empleo de un "verso pleno" de normalmente dos, a veces tres sílabas acentuadas y aliteración independiente. Al igual que toda la demás tradición popular de los distintos pueblos germánicos, los cantos éddicos escandinavos son, por definición, anónimos y sólo tras un detenido análisis textual podemos conjeturar cuándo y dónde se compuso cada uno. Los episodios mismo que originalmente los inspiraron muy rara vez, por supuesto, dejaron alguna huella en la transmisión histórica.

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

Aunque las composiciones escáldicas, que reciben el nombre de drápa, flokk, bölk o vísur, se ocupan de muy variados asuntos, es lo más corriente que tengan como último fin lo encomiástico y de ahí que puedan, genéricamente, considerarse "cantos de alabanza". Su punto de arranque, lo que les da ocasión, es siempre algo actual, algún hecho o anécdota, de mayor o menor relevancia, que se inserta en la experiencia personal del autor o que, cuando menos, acaeció en su propia época. Abundan aquí, pues, los elogios a un rey o a cualquier otro notable señor que ganó famosa batalla, que conquistó unas tierras, que murió heroicamente ante un más poderoso enemigo; se celebra quizás su noble ascendencia, su valentía o, muy en especial, su generosidad, de

la que en buena parte puede depender el estatus económico y social del escalda. En los conocidos como "cantos a figura", el elogio es indirecto. El escalda canta en ellos, recreándolas, escenas alusivas a episodios de la tradición heroica o mitológica que decoran, por ejemplo, el escudo que le ha regalado un generoso señor o la mansión que se construyó un rico prohombre. Es habitual que el escalda de en su poesía amplia cabida a lo personal: manifiesta sentimientos de admiración, odio, pena, amor; se declara quizás testigo ocular de algún hecho; se jacta del valor que él mismo demostró en la guerra o, más frecuentemente, de su envidiable dominio del arte escáldico (skáldskapr), tenido siempre por excelso don de origen divino.

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

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

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

misma palabra. No faltan tampoco curiosos casos de kenningar sometidos a arbitraria inversión semántica. "El favor del pez del valle (la serpiente)", por ejemplo, quiere decir el verano, esto es, el tiempo cuando ella, tras supuesta hibernación, revive, pero lo que en rigor acaso dice el escalda es "el favor del valle del pez".

También en lo referente a la versificación hay notables diferencias entre el modo éddico y el de los escaldas. Es quizás la fundamental que los versos escáldicos, por principio, regulan estrictamente el número y cantidad de sus sílabas. Incluso en aquellos casos, no infrecuentes, en que el escalda hace uso de los ya citados metros típicos de la poesía popular, los suele someter a este rígido cómputo. Así, el metro *kviduhátr*, digamos, que gustosamente utilizan algunos de los más renombrados escaldas, no es en verdad sino el *fornyrdislag* éddico y conserva, sí, toda su simplicidad, pero la estrofa se halla sometida ahora a la exigencia de contar siempre con tres sílabas en cada semiverso impar y cuatro en cada semiverso par. Las más de las veces, sin embargo, la poesía escáldica utiliza toda una serie de diferentes metros (el *dróttkvaet* sobre todo, pero también el *töglag*, *hadarlag*, *hrynhent*, *runhent*, etc.) que le son propios y que se definen, además de por el número de sílabas y acentos que deban contar sus versos, por rigurosas reglas respecto a la distribución de las aliteraciones y de los diversos tipos de rimas internas o finales en el caso del *runhent* que corresponde llevar a cada uno. Cuanto tiene que ver con la compleja versificación escáldica es siempre objeto de minuciosa regulación y queda ello bien patente en el casuístico "Recuento de Estrofas" que Snorri Sturluson incluyó como sección final de su preceptiva del arte escáldico o "Edda Menor".

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

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

imperfectos ensayos, como que en verdad se trató de un invento personal de aquel Bragi Boddison, también llamado Bragi el Viejo. Críticos y editores se inclinan vacilantemente ya por una, ya por otra hipótesis.

Los primeros escaldas fueron todos oriundos de Noruega, pero allí, curiosamente, este arte dejó de cultivarse pronto. Aquellos noruegos que, portadores de todo su tradicional bagaje cultural emigraron a Islandia a partir del año 874, ellos sí siguieron cultivando en su nueva patria con una vitalidad y continuidad excepcionales el ejercicio de aquella artificiosa y aristocrática poesía. Puede ciertamente constatarse que desde finales del siglo X, el arte escáldico pasó a ser casi exclusiva especialidad de islandeses. Su principal producto de exportación también, se ha dicho. Y es que reyes y jarlar y demás potentados de Noruega y Dinamarca, de las islas Orcadas o de las colonias escandinavas de Inglaterra siempre compitieron gustosos en acoger y favorecer a aquellos poetas capaces de celebrarles con el debido lustro sus ocasionales méritos y virtudes.

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

• ¿Qué es una Saga?

En la antigüedad escandinava se llamaba saga a las pequeñas leyendas sobre seres heroicos, mitológicos, etc., como las que de hecho aparecen en las Eddas. Sin embargo, en el siglo XIII apareció en Islandia un género literario al que se aplicó la misma denominación y que no tiene prácticamente relación directa con aquellas antiguas leyendas: la saga propiamente dicha.

La palabra islandesa saga quiere decir "lo dicho, lo contado". En general, podríamos traducirla por "narración" y así se puede aplicar también a las historias narrativas escritas en Islandia y Noruega sobre los reyes de este último país. Sin embargo, el sentido fundamental del término ha pasado a referirse fundamentalmente a un tipo determinado de obra literaria que se produjo en Islandia entre los siglos XIII y XIV, aunque hay epígonos posteriores.

Los estudiosos clasifican las sagas en varios tipos; el principal de ellos es el de las Sagas Islandesas. Otras son las sagas históricas, las caballerescas, las de obispos, las de santos... Nos limitaremos a considerar aquí las de islandeses.

Definir lo que son las sagas es a la vez sencillo y extremadamente complejo. Porque existe una considerable diversidad: tenemos dentro del mismo grupo de sagas de islandeses, algunas de carácter fundamentalmente histórico, mientras que otras unen a

partes iguales realidad histórica y ficción, las hay también en que predomina lo ficticio e incluso algunas está claro que son simples obras de ficción sin base histórica. Sin embargo, en general podemos decir que una saga es una narración, cuya acción transcurre en torno a la época de la colonización de Islandia, hasta la conversión del país al cristianismo, en torno al año 1000 y en la que se cuenta la vida de un personaje islandés.

Podríamos compararlas con novelas históricas o con biografías noveladas. En unas y en otras, el autor sitúa la acción en un tiempo pasado y, asesorándose mediante libros de historia, biografías, etc., hace una narración que puede ser completamente inventada, aunque siempre haya algunos elementos de carácter histórico. Los personajes, o el personaje principal, pueden ser inventados también, o reales, en cuyo caso el elemento histórico puede ser más o menos importante, incluso hasta predominar con claridad.

Lo mismo sucedía con las sagas, tanto por la forma en que trabaja el autor como por su propio carácter literario.

Los personajes pueden ser muy diversos, aunque predominan los poetas, como Gunnlaug Lengua de Víbora, o los guerreros vikingos, aunque muchas veces un vikingo era a la vez importante poeta, como Egil Skallagrimsson, personaje importantísimo, núcleo de la saga de su mismo nombre, y un poeta nunca desdeñaba las hazañas guerreras, como el mismo Gunnlaug. Pero también podía tratarse de simples campesinos, jefes territoriales, etc., como en la Saga de Hrafnkel. Lo que exigía era que el personaje fuera importante, en cualquier sentido, que en su vida hubieran sucedido grandes acontecimientos y, desde luego, que fuera islandés.

De manera que la saga es un género literario narrativo peculiar de la Islandia medieval y que apenas posee contrapartidas en las otras literaturas medievales europeas.

Cabe destacar, por fin, que sobre este sentido de la palabra saga se ha llegado a crear una especie de género literario especial contemporáneo, dentro de la novela. El término se usa, sobre todo en el ámbito anglosajón, para novelas que cuentan la historia de una familia. A partir de aquí, el término ha empezado a usarse mucho en castellano con el sentido de "historia de una familia". Lo que, si no coincide plenamente con el significado del término tal como lo hemos definido más arriba, sí se aproxima más a él que la definición del diccionario académico, quien lo define como "cada una de las leyendas recogidas en los dos libros llamados Eddas que se refieren a los antiguos escandinavos".

Otro tipo de narración breve de la misma época recibe el nombre islandés de "thaettir" (thattr en singular). No son propiamente sagas, pues no suelen narrar la vida completa de un personaje, sino que se limitan a una aventura de especial importancia; es posible que, a veces, se dedicara un thattr a un personaje que no se había hecho merecedor de una saga completa, pero que había realizado algún hecho especialmente destacable. Es más o menos también la diferencia que ahora podemos hacer entre novela y cuento o historia corta.

¿Cómo y por qué se escribieron las sagas?

La tradición de estudios literarios e históricos sobre las sagas es ya extensa; podemos decir que comenzó en el siglo XVIII, con el interés anticuario de los eruditos daneses: en Islandia, que fue provincia danesa hasta 1914, seguían copiándose y leyéndose las sagas medievales y muchos manuscritos cayeron en manos de sabios daneses, que los estudiaron y publicaron. Desde entonces, la investigación sobre las sagas ha pasado por numerosos avatares y la dirección de los estudios ha cambiado varias veces. Lo que sigue es un resumen de las principales ideas que han ido apareciendo en este período de tiempo.

Los islandeses siempre han sido aficionados a las historias y siguen siéndolo. Desde los principios del país, colonizado a partir del año 874, los islandeses gustaban de componer historias en verso y, posiblemente, también en prosa sobre personajes de la historia de su país, especialmente de la época de la colonización. Estas historias no se escribían, sino que tenían carácter exclusivamente oral. Su función era múltiple: por un lado servían de entretenimiento, pero también guardaban los recuerdos históricos, las genealogías de las familias, los hechos más importantes que habían sucedido en el país, en cada región y en cada una de sus familias principales; servían así, en cierto modo, para mantener la relación entre familias del mismo origen establecidas en lugares distintos de la isla.

Para los partidarios del estudio "romántico" de las sagas, predominante en el siglo XIX y principios del XX, y que aún cuenta con algunos defensores, aunque pocos, aquí radica el origen de estas obras literarias. El proceso de creación de éstas sería, según ellos, más o menos como sigue.

Algunos personajes y algunas familias de especial importancia, como la del vikingo y poeta Egil Skallagrímsson, contarían con numerosas historias, que se transmitían oralmente. En lugar de ser simples narraciones libres, que variaban cada vez que se recitaban, llegaron a codificarse de manera que el narrador las aprendía de memoria, al pie de la letra. Para ello se ayudaban con algunas características del estilo literario propias de la transmisión oral, como las repeticiones, las fórmulas fijas, etc. Como no podía menos de suceder, pese a los intentos de fidelidad a la versión inicial, los errores de memoria o los gustos del narrador podían producir variaciones, de manera que la historia cambiaría según quien la contara, aunque siempre dentro de unos márgenes bastante estrechos. Estas historias orales se conservarían entonces a lo largo de varios siglos, pues suponemos que se originarían poco después de la muerte de los personajes, si no en vida de éstos. En resumen, es algo similar al origen que se considera aún válido para los cantares de gesta, como el Mío Cid español, el Cantar de Roldán francés, etc.

Esto explicaría, aparentemente al menos, varias cosas. En primer lugar, ciertos rasgos estilísticos de las sagas, propios del lenguaje hablado y no del escrito; además, la existencia de variaciones más o menos grandes entre diversos manuscritos de las sagas. Finalmente, explicaría el carácter histórico, al parecer muy considerable, que podemos asignar a las sagas; este carácter histórico llega hasta el extremo de que, por ejemplo, en una de las más grandes sagas, la de Njál, se cuenta la quema de la casa de uno de los principales personajes, Gunnar de Hlidarendi, indicando cómo fue la lucha y también dónde se produjo exactamente. Y, en efecto, en los años 20 de este siglo, los arqueólogos descubrieron en el lugar indicado los restos de una casa quemada que coincidían con la descripción de la saga; o la narración de la Saga de Erik el Rojo sobre los asentamientos islandeses en Groenlandia, que se vio confirmada por los hallazgos

arqueológicos; justo donde tenían que encontrarse se encontraron las cosas que se esperaban. El caso extremo, en cierto modo, o el más llamativo, es el de la narración de los viajes a Vinland (América del Norte), en la misma Saga de Erik el Rojo: las descripciones geográficas se han intentado identificar con el terreno de la costa nordeste de Norteamérica y algunas observaciones que en la saga se hacen sobre los indios parece coincidir exactamente con las que aportaron viajeros europeos en los siglos XVI y XVII: comidas extrañas, armas aún más extrañas, costumbres como dormir bajo una canoa volcada y otras muchas cosas aparecen en la saga y parece que luego se han confirmado. Y hoy día parece que no cabe duda de la presencia efímera de los groenlandeses e islandeses en Norteamérica y algunos restos arqueológicos encontrados en la zona es muy posible que sean de origen escandinavo. Todo ello parece apuntar a una considerable fiabilidad histórica en las sagas. Lo que, desde luego, no sería extraño si las sagas no fueran sino historias contadas oralmente sin modificación, prácticamente ni siquiera literal, desde la época en que sucedieron los hechos.

La saga es, para los estudiosos partidarios de esta teoría, un género oral puesto por escrito varios siglos después de sucedidos los hechos; los escribas no hicieron más que poner sobre pergamino las historias que les contaban. Lo que explicaría, de paso, por qué las sagas son anónimas.

Hasta aquí la teoría tradicional, romántica. Pero las cosas parece que no coinciden como debieran. Hoy día, la inmensa mayoría de los estudiosos de las sagas son de otra opinión: no se trata de un género oral, sino escrito, obra de autores individuales que las crearon en forma similar a como un novelista moderno crea una novela.

Esta teoría, predominante hoy, tiene también sus variantes. Así, algunos llevaron esta idea de creación escrita personal a sus consecuencias extremas. No nos ocuparemos de estas opiniones tan desprestigiadas hoy como las que vimos en primer lugar, sino que tendremos en cuenta solamente lo que hoy día parece ser la explicación más plausible del origen de estas narraciones islandesas.

Podemos explicar la aparición de las sagas escritas como resultado de una compleja serie de factores. Existían sin duda las narraciones orales a las que hemos hecho referencia; pero éstas eran breves y, posiblemente, carecían de la codificación que antes dijimos. Se tratarían de simples historias en las que se recogía información de varios siglos atrás, pero sin una considerable labor literaria. Antes sólo existía el alfabeto rúnico, que nunca se utilizó, que sepamos, para escribir textos extensos, sino sólo para inscripciones, mensajes, etc. (quizá también para escribir los poemas escáldicos, de los que luego hablaremos). Con el cristianismo llegó el alfabeto romano, que fue rápidamente adoptado y adaptado a las necesidades de la fonética islandesa. Pero llegaron más cosas. Entre otras, una relación con los centros de la ciencia medieval, por ejemplo París. Islandés fue el primer sacerdote escandinavo que estudió en la ciudad francesa. Llegó el conocimiento de la literatura latina medieval (y de algunas literaturas en las lenguas vernáculas) y algo de la literatura clásica latina. Así, los islandeses conocieron historias del mundo, historias de santos, de la Virgen, narraciones bélicas, etc., incluyendo algunas obras de ficción además de las puramente teológicas. Los islandeses tenían y un considerable interés por la literatura, reflejada en la poesía, sobre todo la escáldica, de los siglos IX al XII; el género escáldico llegó a convertirse en una especialidad literaria de monopolio islandés: islandeses eran los escaldas que viajaban por las cortes escandinavas y en las Islas Británicas. También fue en Islandia donde más

tiempo se conservaron las tradiciones literarias (y otras como las mitológicas) escandinavas, lo que explica que, por ejemplo, en época cristiana se siguieran componiendo poemas de tema religioso pagano. Con el cristianismo, el nuevo alfabeto y el nuevo conocimiento de otras literaturas empujaron aún más el gusto islandés por la literatura. Se empezó, como en otros lugares de la Europa medieval cristiana, a redactar historias de personajes sagrados; primero en latín, pero enseguida en islandés. Este paso, más rápido que en otros países europeos, a la lengua vernácula se vio favorecido por la ya mencionada tradición literaria oral y por dos peculiaridades islandesas: el mantenimiento de la lengua, sin cambios y prácticamente sin variaciones dialectales como consecuencia de la igualdad social, relativa pero mayor que en ningún otro país europeo, y el orgullo nacionalista, tan bien representado en las mismas sagas y, sobre todo, en muchos *thaettir*. Los islandeses tenían sus modos de vida, y entre ellos encajaba perfectamente expresarse siempre en su lengua, incluso para cosas que en otros sitios se hacían en latín.

Comenzó así una considerable actividad literaria en lengua islandesa, en los géneros usuales de la época. A veces traducciones, pero sobre todo creaciones propias, y en todos los terrenos. Había historias del mundo e historias de los países (por ejemplo la historia de Britania de Beda el Venerable, bien conocida en Islandia) y los islandeses quisieron escribir también su propia historia. Como ésta era muy reciente, había dos posibilidades: contar la breve historia de Islandia, especialmente los sucesos que rodearon su descubrimiento y su colonización, o narrar la historia de Noruega, país del que procedían la mayor parte de los colonizadores; como la historia de un país era la historia de sus gobernantes, de sus reyes, la historia de Noruega, primer capítulo de la de Islandia, se convirtió en las historias de los reyes de Noruega.

Y los islandeses trabajaron por todas estas vías: redactaron historias de la Virgen, de santos extranjeros, pero también de sus propios obispos, popularmente santificados; redactaron historias de los reyes noruegos, en su conjunto o individualmente y también narraron la colonización de su propio país. Estos libros se escribían a la manera de cómo se hacía en otras partes: recurriendo a las fuentes, que en Islandia eran casi exclusivamente orales al principio; cuando hubo ya un corpus literario e histórico importante, lo que sucedió enseguida, a esas fuentes orales se unieron las escritas, no sólo islandesas, sino también extranjeras. Surgieron así, primero un breve "Libro de los Islandeses", del sabio Ari Thorgilsson, siglo XII, luego sucesivos "Libros de Colonización", anónimos algunos, de autor conocido otros; se escribieron historias como las llamadas "Sagas de Obispos", resúmenes de la historia de Noruega como el "Ágrip" ("Resumen"), historias del rey noruego Olav Haraldsson el Santo, etc. Podemos decir que esta tradición culminó con una magnífica obra historiográfica: las "Historias de los Reyes de Noruega" o "Heimskringla" de Snorri Sturluson, importantísimo político y escritor islandés del siglo XII-XIII.

La Heimskringla es llamada así por las primeras palabras del texto: "El círculo del mundo...", *heims kringla* en islandés. Se trata, para muchos, de la mejor obra de su estilo en el medievo europeo; es un libro extenso, que trata las vidas de los reyes noruegos desde sus orígenes míticos; su gran valor histórico va parejo con su excepcional interés literario. Un elemento que llama la atención en toda esta literatura islandesa, incluida la obra de Snorri, es la ausencia, comparativamente con las tradiciones del resto de Europa, de ingredientes fabulosos. Los islandeses, realistas y

pragmáticos, llevaban el realismo a sus obras históricas, sometiendo sus fuentes a una criba crítica y rechazando todo lo que parecía increíble o improbable.

Lo más plausible parece ser el ver en todo esto el origen de la saga: igual que se escribían las vidas de los grandes personajes extranjeros, por ejemplo de los reyes noruegos, se podían componer biografías de los grandes personajes islandeses. Como en Islandia no había nada que pudiera compararse directamente con las aristocracias europeas, también escandinavas, había que otorgar su grandeza al personaje en virtud de sus hechos. Todo consistía, por tanto, en escribir vidas de islandeses notables del mismo modo que se escribían las de extranjeros destacados. Así, junto a las vidas de santos, de obispos y reyes, aparecen las de islandeses.

Esto servía para poner de relieve la importancia de la nación islandesa: un pueblo se medía entonces por la grandeza de sus individualidades. Por otra parte, en la época en que se escribieron las sagas, había considerables tensiones con los reyes noruegos, que deseaban convertir a la isla en simple estado vasallo, privándola de su ya secular independencia. La lucha contra los afanes expansionistas noruegos prosiguió hasta la definitiva absorción en el siglo XIV y la literatura servía también aquí de arma política. En muchos *thaettir*, por ejemplo, y en algunas sagas importantes también, encontramos claramente reflejado el antagonismo noruego-islandés.

Las sagas de islandeses transcurren en la época heroica de la isla, pero también hubo sagas de contemporáneos, que trataban los acontecimientos de la misma época de redacción o poco antes. No se trataba de simples crónicas, sino de historias noveladas donde no sabemos siempre qué es cierto y qué inventado. Es decir, pese a la diferencia cronológica de su acción con las sagas de islandeses en sentido propio, guardan con éstas una estrechísima relación.

Podemos suponer que las sagas de islandeses se compusieron como otras obras cultas de la época, no sólo en Islandia: un autor, muy a menudo un monje, otras veces alguien relacionado de algún modo con un monasterio, otras veces un importante personaje político, escribía "ex ovo" la historia de un personaje anterior, que normalmente había sido antepasado suyo o, simplemente, había vivido en su región o en aquella en la que residía el autor. Para hacerlo utilizaba todas las fuentes posibles. Sin duda, fuentes orales, no sólo historias sino también recuerdos, anécdotas, etc., transmitidas de generación en generación. Pero también fuentes escritas: listas genealógicas, los libros de la colonización, otras sagas y otras historias: no podemos olvidar que la acción se sitúa en época ya lejana para el autor, y que tenía que asesorarse bien sobre los sucesos históricos. Con todo ello y tras un proceso de crítica de las fuentes en el que se rechazaba todo lo increíble para la época, casi todo lo maravilloso y buena parte de lo fabuloso, se redactaba la obra siguiendo un plan previo del autor. No se trata, por tanto, de narraciones orales pasadas al pergamino, sino de obras literarias escritas.

Esto nos obliga a plantearnos las cuestiones que parecía explicar la teoría oral: el carácter histórico, las variantes, el por qué del anonimato de sus autores, etc.

En cuanto al carácter histórico de las sagas, podemos distinguir dos cuestiones: en primer lugar cómo explica la nueva teoría la indudable historicidad de buena parte de las sagas; en segundo lugar, hasta dónde llega realmente esa historicidad.

Desde luego, decir que las sagas no son simples plasmación escrita de una tradición oral secular inalterada no quiere decir que carezcan de todo valor histórico. Porque, en último término, parte de las fuentes utilizadas para escribirlas sí tienen ese carácter secular inalterado al que nos hemos referido. Una parte de la numerosísima información de carácter histórico que se nos proporciona parece indudablemente fiable, precisamente porque se apoya en fuentes anteriores. Pero, al tratarse de obras creadas por un autor determinado con fines sobre todo literarios, mucho más que históricos, aparecerán también muchas cosas carentes de realidad histórica.

Así, en numerosas sagas, entre ellas la de Gunnlaug Lengua de Víbora, encontramos temas, motivos y personajes sospechosamente repetidos: el joven que debe viajar al extranjero a fin de hacer méritos para casarse con su amada, y que es engañado por un amigo que se convertirá en marido de aquella; la lucha singular con un berserk amenazante; se trata de dos motivos que aparecen en sagas aparentemente no relacionadas entre sí. El primero de ellos, para poner sólo ese ejemplo, reaparece en varias vidas de poetas y parece que se ha convertido en tema literario obligado para este subtipo especial de sagas.

En estas condiciones, parece que una parte al menos de los hechos que se narran en las sagas no son históricamente ciertos. El autor podría inventarse aventuras, peripecias, personajes, pero también podía tomarlos prestados de otras sagas u otras obras literarias o simplemente de las convenciones literarias de la época. Un ejemplo claro de todo esto es la aparición de los poemas escáldicos en las sagas. En el prólogo a su *Heimskringla*, Snorri explicaba que una de las fuentes más importantes y más fiables para conseguir información histórica veraz y objetiva eran las composiciones de los escaldas o poetas cortesanos. Decía Snorri que, como los poemas se recitaban públicamente en presencia del rey y de su corte, era impensable que en ellos se narraran hazañas inexistentes o que se exagerara demasiado, porque ello se consideraría burla y no alabanza.

Estos poemas escáldicos nacieron hacia el siglo VIII y IX y, como ya hemos dicho, se convirtieron con el tiempo en casi monopolio islandés. Se transmitían oralmente, lo que se veía muy facilitado por su misma estructura métrica estricta y con aliteración, rimas internas y en ocasiones externas, utilización de paráfrasis muy complejas, especie de metáforas llamadas "kenning" y una sintaxis y, en general, una dicción poética muy peculiares. En Islandia, este tipo de poesía se resistió durante mucho tiempo a la influencia de la poesía de origen e inspiración europea continental y llegó a utilizarse incluso para la composición de obras de carácter cristiano. Prácticamente sin modificación de ningún tipo, estos poemas se conservaron hasta que, en la época de creación de las sagas, pasaron a fijarse por escrito. Su valor histórico es, por tanto, elevado y las observaciones de Snorri parecen hoy todavía válidas en buena parte.

Prácticamente casi todas las sagas incluyen poemas escáldicos para glosar situaciones, hazañas, etc. Se trata de un resto de su origen como derivación de las obras de carácter historiográfico. En general, se considera que la aparición de esas composiciones son una especie de garantía de por los menos una buena parte del contenido de las sagas.

Sin embargo, la cuestión no es tan sencilla. Porque se ha podido demostrar que algunas de las composiciones que aparecen son falsas: en unos casos se trata de falsas atribuciones, por ejemplo a Gunnlaug Lengua de Víbora se le atribuyen algunos poemas de otro escalda anterior, al que también se le dedicó una saga, redactada antes de la de

Gunnlaug: Kormak. En otros casos se trata posiblemente de poemas compuestos para la ocasión por el mismo autor de la saga; es el caso, entre otros, de algunos poemas que se dice, en la Saga de Egil Skallagrimsson, que fueron compuestos por su autor a los tres años de edad. Igual que el escritor contemporáneo de novelas históricas puede inventarse documentos, libros y demás, el autor medieval de la saga podía inventarse, si lo consideraba útil o conveniente, alguna estrofa escáldica para dar así un tono más histórico a su narración.

Por otra parte, aunque la cronología de las sagas no está del todo clara, parece que las primeras contenían un número mucho mayor de estrofas escáldicas y que, según pasaba el tiempo, éstas iban siendo menos numerosas, hasta llegar a la composición de sagas que, como la de Hrafnkel, no tenían ninguna o bien otras sagas como la de Njál, que tenían muy pocas. Es decir, parece que según fue pasando el tiempo predominó cada vez más claramente el elemento de ficción y fue perdiendo importancia el aspecto histórico. Esto sería una evolución lógica a partir del origen de las obras de carácter historiográfico: las sagas empiezan como historias noveladas para acabar prácticamente en novelas de ambiente histórico.

De manera que las sagas tienen una parte de verdad pero otra, tanto o más importante, de simple ficción. Pueden seguir utilizándose como fuentes históricas, pero no considerarlas como historias verdaderas al cien por cien, como pretendía la interpretación romántica.

Nuestro segundo problema es explicar las variantes entre diversas versiones de las sagas. Se trata de una cuestión muy compleja en la que no podemos entrar en detalle. Señalaremos tan sólo que los manuscritos de sagas que se poseen son, además de muy numerosos, de muy diverso carácter y antigüedad. En general, no los hay de la época de redacción, es decir, no se trata de los manuscritos originales, no son autógrafos de los autores. Además, los manuscritos son a veces completos y a veces fragmentarios, en ocasiones se recogen las sagas completas y en otros casos sólo partes de ellas. Teniendo en cuenta que las sagas se copiaban y recopiaban, se compraban, vendían, prestaban y hasta robaban, y ello desde la época de su redacción hasta prácticamente el siglo XIX, no puede resultar extraño que aparezcan variantes, incluso considerables.

El tercer problema es el del anonimato de los autores. Era perfectamente explicable en el caso del origen oral. En realidad el anonimato es algo peculiar de la literatura medieval, aunque probablemente menos de lo que tradicionalmente se ha pensado; ese anonimato era menor en las obras científicas, pero frecuente en las puramente literarias. En Islandia conocemos autores de obras de la primera clase: Snorri Sturluson o Ari el Sabio, por citar sólo dos. Además, teniendo en cuenta lo dicho sobre los manuscritos, parece lógico que no se recogieran de un manuscrito a otro, detalles realmente secundarios como el nombre del autor, que no le decían prácticamente nada al campesino islandés varios siglos después de que la saga se hubiera redactado.

En cuanto al estilo, indiscutiblemente más propio de lo oral lo conversacional o incluso coloquial que de lo escrito, parece incluso una razón más a favor de esta teoría: resultaría difícil memorizar, por ejemplo, los extensos pasajes dialogados de sagas como las de Hrafnkel o la de Njál. Por otra parte, podemos observar un contraste con el estilo, mucho más barroco, calcado a veces del latín, de otras narraciones como las vidas de obispos. Las sagas de islandeses, que trataban de personajes populares, conservaban el

estilo popular: se escribía como se hablaba, posiblemente, aunque no podamos saber si se trata de algo buscado o del resultado de una falta de tradición suficiente en la producción de obras literarias escritas. Además, sin embargo, en el estilo de las sagas encontramos mucho de convencional, tomado de modelos diversos, incluso no islandeses.

Centro de producción de las Sagas.

Son fundamentalmente regionales, tanto por sus personajes como por sus autores, como ya hemos visto. Se pueden establecer grupos de sagas por la región en que se desarrollan, que suelen coincidir además con las regiones donde se encontraban los centros de enseñanza en torno a los cuales se escribieron.

Existen, así, sagas de la región del fiordo de Borg, como la de Gunnlaug o el thattr de Gisl Illugasson, pues sus personajes proceden de esa región donde se asentaron sus familias de las que luego procederían personajes tan importantes como Egil Skallagrimsson, el mismo Gunnlaug o, más tarde, Snorri Sturluson. Es decir, se escribieron ciclos completos de sagas, muchas de las cuales se han perdido, sobre las grandes familias de cada región de Islandia.

Los centros de producción de las sagas coinciden aproximadamente en unos casos, exactamente en otros, con las regiones de desarrollo de las mismas. En Islandia, como en otros sitios, fueron los monasterios los grandes centros literarios. Pero, a diferencia de otros lugares de Europa, en ellos no se redactaban sólo obras de carácter religioso, sino que se prestaba gran atención a las obras profanas: si los autores fueron en muchos casos los mismos monjes, éstos sabían separar perfectamente las dos facetas de la vida. Unas veces trabajaban como hombres de la Iglesia, otras como literatos islandeses, aunque en ocasiones, como en la Saga de Hrafnkel, supieran unir hábilmente ambos aspectos, creando obras de inspiración cristiana, muy probablemente con fines edificantes, siguiendo el estilo de las obras puramente seculares de entretenimiento. Hoy día se presta cada vez más atención a la influencia del cristianismo sobre las sagas y en varias de ellas se cree ver una clara inspiración religiosa, magistralmente combinada con la descripción precisa de las aventuras, las instituciones y el modo de vida de los islandeses de época pagana.

Centros islandeses de erudición, enseñanza y religión a la vez que de producción literaria fueron los obispados de Skálholt, en el sur de la isla y de Hólar, en el norte; centros de enseñanza como el de Oddi, donde se formó Snorri, estaban estrechamente unidos a ellos. Monasterios, de los que había muchos en el país, como los de Mödruvellir, en el norte, Helgafel en el oeste, Vídey en la región de Reykjavík, etc., tienen una importancia fundamental para comprender la aparición y el desarrollo de las sagas.

Las Épocas de las Sagas.

Se desarrollan entre los siglos IX y XI, en la que podemos llamar época heroica de Islandia. Esto sirve para diferenciarlas de otro tipo de obras llamadas también sagas: las de obispos y de familias contemporáneas, que pertenecen a la época cristiana; las de la antigüedad, cuyos personajes vivieron antes de la época heroica: desde el siglo IX hasta los principios de la epopeya germánica, como la Saga de los Volsungos, que desarrolla

temas que reaparecerán en el Cantar de los Nibelungos alemán y que se remontan al siglo V o incluso antes.

La época en que se produce la acción de las sagas es muy distinta a la que ve su nacimiento: en los siglos IX al XI, Islandia era una sociedad germánica-escandinava tradicional, pagana, aunque sometida ya a considerables tensiones que desembocarán, hacia el año 1000, en la conversión oficial del país al cristianismo, por decisión mayoritaria de la gran asamblea o thing. No se trata de una lucha religiosa, sino fundamentalmente social y cultural: la sociedad pagana tradicional iba estando cada vez más influida por la cultura y la vida económica y política de los estados europeos.

En la época heroica en que se colonizó Islandia y su población fue creciendo y se formaron las instituciones y se desarrolló el carácter peculiar de lo islandés frente al resto de lo escandinavo, tenemos todavía las principales características de lo que era la sociedad germánica primitiva, aunque en progreso de rápido cambio: una cierta igualdad social, sin que existiera una nobleza claramente destacada del resto de la población, mayoritariamente compuesta de hombres libres propietarios de tierras y de esclavos generalmente de origen céltico; instituciones democráticas como el thing, donde se reunían los hombres libres para impartir justicia, tomar decisiones políticas y modificar las leyes o hacer leyes nuevas; costumbres como la de viajar en verano al otro lado del mar, generalmente a la península escandinava y a las islas Británicas, para hacer comercio, participar en expediciones vikingas, visitar parientes, conseguir favores de los reyes o para ver mundo. Pero, sobre todo, una serie de principios y valores éticos y morales netamente paganos, en los que primaban la idea del destino, el valor personal como único medio de ser recordado como gran personaje después de la muerte, la hospitalidad, elemento fundamental en la sociedad tradicional, la fidelidad y la amistad a los familiares, amigos y jefes. Pero también cosas que ahora consideraríamos como antivalores: la capacidad de emborracharse sin medida, de ser cruel e implacable cuando parecía necesario, de elevarse por encima de los demás... antivalores que eran valores positivos para aquella época. Gran parte de esa ética, de esos principios morales y de comportamiento, se reflejan también en obras llegadas a nosotros desde la época pagana, como el Hávámál o Discurso del Altísimo, largo poema compuesto por aforismos, refranes y recomendaciones de conducta.

•Snorri Sturluson.

Vida.

La fuente islandesa que aporta los datos biográficos más precisos sobre la vida y la actividad política de Snorri Sturluson es la "Sturlunga Saga o Saga de los Descendientes de Sturla", escrita en el s. XIII casi al mismo tiempo en que sucedieron los hechos.

Snorri nació en Hvamn, al oeste de Islandia, en el año 1178 ó 1179. su padre, Sturla Thórdarson de Hvamn (1115-1183), descendía del famoso godi (rango político y

religioso cuya zona de influencia no estaba claramente delimitada en Islandia), protagonista de una saga islandesa. Sturla también fue un rico e influyente godi, además de fundador de la poderosa familia de los sturlungos. Su madre, Hundí Bödvardóttir, descendía por parte de padre del renombrado poeta y vikingo Egil Skallagrímsson, protagonista también de la saga que lleva su nombre. Por parte de madre contaba entre sus antepasados al legislador y poeta Markus Skeggjason.

Sturla Thórdarson disputó en los últimos años de su vida con el sacerdote Pal Sölvason de Reykjaholt y fue derrotado al tomar partido por Pal y defenderlo Jon Loftsson, el hombre más poderoso de Islandia en aquellos momentos. Para compensar a Sturla de su derrota Jon Loftsson le ofreció educar a su hijo Snorri, que entonces tenía tres años de edad, en su escuela de Oddi, el centro cultural de mayor importancia de la isla. Una vez muerto su padre, Snorri vivió allí hasta los veinte años y durante este tiempo tuvo contacto con gran cantidad de manuscritos llegados de Europa que en esa escuela eran copiados y estudiados. En Oddi fue instruido Snorri en jurisprudencia, genealogía, poesía e historia, fundamentalmente la de los reyes de Noruega. También debió de adquirir un buen conocimiento del latín, puesto que el objetivo principal de esta escuela era la formación del clero islandés.

En 1199 se casó con Herdis Bersadóttir, pariente de su madre Hundí e hija del sacerdote y rico propietario Bersi de Borg. Snorri era de carácter emprendedor y ambicioso y supo aprovechar la fortuna que le deparó su matrimonio. En 1201 murió Bersi y Snorri tomó posesión de muchas haciendas y granjas al oeste y al sur de Islandia y se dedicó a explotarlas como propietario, aunque sólo le correspondiera su administración. En Reykjaholt, al oeste del país, se conservan todavía restos de su residencia y del llamado Snorralaug, pila de piedra labrada en la que Snorri tomaba sus baños de aguas termales. Con Herdis vivió hasta el año 1206 y de ella tuvo una hija, Hallbera y un hijo, Jon. Herdis murió en 1233. También tuvo un hijo de Thurid Hallsdóttir, de nombre Oraeckja y otros hijos de Gudrun Hreinsdóttir. Igualmente tuvo una hija, Thordis, de cierta Oddny.

De 1215 a 1218 fue "lögsögumadr" o recitador de la ley (tal cargo solía transmitirse de padres a hijos y consistía en memorizar las leyes para luego recitarlas en los pleitos celebrados durante la Asamblea o Parlamento General. Para ello el recitador se subía a una pequeña roca conocida como la montaña de la ley (lögberg) que aún se conserva en los Thingvellir o Campos del Parlamento, la antigua sede de dicho parlamento, al este de la actual Reykjavik), el más alto cargo del Althing, Parlamento o Asamblea General de Islandia. En 1218 viajó Snorri a Noruega con el fin de conocer mejor el país por cuya historia se interesaba y para entrar en contacto al mismo tiempo con su rey y la nobleza. Durante el invierno estuvo con el rey Hakon y con el jarl Skuli. En verano marchó a Gautland, en Suecia, para visitar a Kristin, la viuda del jarl Hakon, casada de nuevo con Eskil el Legislador. Para ella había compuesto anteriormente Snorri un poema y Kristin se lo pudo agradecer entonces personalmente. En el otoño de 1219 regresó a Noruega y durante el invierno permaneció con el jarl Skuli y el rey Hakon en Trondheim. Ese invierno entró a formar parte de la corte del rey, quien lo nombró "lendr madr", el rango más elevado del séquito. Por tal motivo le regaló Skuli el barco que más tarde utilizó en sus viajes. Se convirtió así en uno de los pocos islandeses en posesión de un título nobiliario noruego, aunque por otra parte tal título lo habilitaba jurídicamente como súbdito del rey Hakon. Así lo reconoció Snorri y cedió sus bienes a Hakon, quien se los devolvió en calidad de regalo. Por todo ello Snorri se comprometió a que Islandia

aceptara la soberanía noruega. En el otoño de 1220 regresó Snorri a Islandia y al año siguiente envió a su hijo Jon a Noruega como rehén. Su título y su ofrecimiento como mediador del rey en sus deseos de anexionar Islandia despertaron suspicacias entre sus compatriotas y Snorri procuró astutamente retrasar el cumplimiento de su misión. Como compensación dedicó al rey y a Skuli el "Háttatal" o Recuento de Estrofas, la tercera parte de su Edda.

De 1222 a 1231 volvió a ejercer de recitador de la ley. En el otoño de 1222 murió Saemund Jonson y Snorri pensó en casarse con su hija Solveig, pero su sobrino Sturla Sighvatsson se le adelantó y la desposó en 1223. El rencor que surgió entre tío y sobrino por este motivo y otros de carácter político desembocó en luchas intestinas que provocaron un fatal desenlace.

Durante cierto tiempo Snorri siguió disfrutando de su fortuna y ejerciendo una influencia notable en la política islandesa hasta que el rey Hakon, cansado de esperar que Snorri cumpliera su promesa, encomendó a su sobrino Sturla la misma tarea de propiciar la anexión de Islandia a Noruega. Esta fue la causa de que en 1235 comenzaran las hostilidades entre ambos. Snorri reunió tropas y puso a su sobrino Bödvar al frente de un grupo de hombres en Reykjaholt, al tiempo que ordenaba a su hijo Oraeckja, al que había enviado al oeste, a Vatnsfjord, que se aprestase a la lucha. Llegado el momento de combatir Snorri prefirió hablar de paz con Sturla y su padre Sighvat. Éstos, como respuesta, se presentaron en Borgarfjord con un ejército de mil hombres y obligaron a Snorri a huir hacia el sur, a Bessastadir, y más tarde al este. Oraeckja intentó ayudar a Snorri atacando por mar en los fiordos del oeste, pero al no contar con fuerzas suficientes tuvo que abandonar su propósito. Poco después Sturla consiguió atraer con artimañas a Oraeckja a Reykjaholt. Lo hizo prisionero y le forzó a prometer que se marcharía a Noruega, cosa que Oraeckja hizo. Snorri continuó la lucha apoyado por su primo Tholeif Thordarson. Juntos marcharon con ochocientos hombres a Borgarfjörd para presentar batalla a Sturla. Al presentarse la ocasión de combatir, Snorri abandonó a Thorleif, que tuvo que pelear solo y fue derrotado. Sturla le obligó también a marcharse a Noruega con sus hombres. A consecuencia de todo ello y aprovechando como excusa una reunión de todos los jefes islandeses convocada por el rey Hakon y el jarl Skuli en Noruega, Snorri marchó de nuevo a este país en el verano de 1237. Aunque fue bien recibido por Skuli, no lo fue por el rey, quien no le había perdonado el incumplimiento de su promesa.

Al otoño siguiente llegaron noticias de Islandia según las cuales Sturla Stighvatsson había obligado a Gissur Thorvladsson, tras capturarlo, a jurarle fidelidad. Pero en el verano de 1238 Gissur y Kolbein el Joven cayeron sobre Sturla y su padre y los mataron. El propio Gissur acabó con la vida de Sturla.

En la primavera de 1239, cuando Snorri estaba a punto de partir para Islandia, llegó una carta del rey por la que prohibía a todos los islandeses salir de Noruega ese verano. Snorri desobedeció la orden y volvió a su país, donde fue recibido por su segunda mujer, Hallveig Ormsdottir. Marcharon juntos a Reykjaholt y allí volvió a establecer su residencia y a dedicarse a la política. Pero el rey Hakon no le había perdonado y decidió vengarse, una vez muerto el jarl Skuli, el principal valedor de Snorri. El rey envió una carta a Gissur Thorvaldsson en la que le ordenaba enviar a Snorri a Noruega o matarlo.

Gissur mantuvo en secreto el contenido de la carta y preparó un encuentro con Snorri en la Asamblea General para el siguiente verano con fin de tratar la compensación económica por la muerte de sus parientes Sturla y Sighvat. Llegó el verano de 1241 y Snorri acudió a la Asamblea con ciento veinte hombres sin sospechar nada. Pero de repente se presentó Kolbein el Joven, socio de Gissur, con seiscientos hombres. Snorri huyó y buscó refugio en la iglesia de Thingvold. Kolbein no se atrevió a atacar y se retiró. Poco después murió Hallveig Ormsdottir, lo que afectó profundamente a Snorri. A continuación tuvo que repartir la herencia con sus hijastros. Al no ponerse de acuerdo sobre las fincas de Reykjahol y Bessastadir, que Snorri reclamaba para sí, sus hijastros Klaeng y Orm buscaron el apoyo de su tío Gissur, quien halló entonces un buen pretexto para hostigar de nuevo a Snorri. Gissur planeó el ataque con Kolbein. Convocó a sus partidarios y les dio a conocer la orden del rey para justificar su intención de capturar a Snorri. Klaeng se mostró de acuerdo con Gissur, pero Orm, que había sido educado por Snorri, no quiso secundar los planes y se retiró.

Snorri y sus partidarios recibieron una carta escrita con caracteres rúnicos (starfkalaetr) que le advertía del peligro que corría, pero ni él ni ninguno de sus acompañantes supo descifrarla. Gissur se presentó por sorpresa en Reykjaholt la noche del 22 de septiembre de 1241 con setenta hombres. Irrumpieron en la casa donde Snorri dormía y éste consiguió salir de allí y refugiarse en una cabaña próxima. En ella se hallaba el sacerdote Arnbjörn, quien le aconsejó esconderse en el sótano. Gissur entró con sus hombres en la casa y preguntó a Arnbjörn dónde estaba Snorri. Aquél respondió que no lo sabía. Gissur replicó que no pararía hasta encontrarlo. El sacerdote le dijo que, si traía promesas de paz, posiblemente lo encontraría. Los hombres de Gissur descubrieron dónde estaba Snorri. Allí entraron Markus Mardarson, Simon el Nudo, Arni el Amargado, Thorstein Gudínason y Thorarin Asgrímsson. Simon ordenó a Arni que lo matara. Snorri gritó: "No me matéis". "Mátalo" ordenó Simon. "No me mates", repitió Snorri y éstas fueron sus últimas palabras. Arni y Thorstein acabaron con su vida.

Oraeckja hizo matar más tarde a Klaeng. Simon el Nudo fue muerto en 1243. A Thorstein Gudínason le cortó la mano un tal Sigurd, un antiguo servidor de Snorri. Arni el Amargado fue asesinado en 1253. Gissur perdió a su hijo en un incendio en Myrar, al norte de Islandia, provocado por los sturlungos. Las propiedades de Snorri pasaron a poder del rey Hakon. Islandia fue anexionada definitivamente a Noruega en el año 1264.

Obra.

Tres son los títulos que constituyen el legado literario de Snorri Sturluson, la Edda, la Heimskringla y la Saga de Egil Skallagrímsson, aunque no se puede afirmar con total seguridad que fuera el autor de esta última.

La Edda es, por una parte, un manual destinado a la formación de poetas y a su conocimiento de los diversos metros y recursos formales de la antigua poesía nórdica y, por otra, un breve tratado mitológico que constituye una de las fuentes más valiosas para el conocimiento de los héroes y dioses del mundo germánico.

A esta obra se la conoce también por Edda Menor para diferenciarla de la llamada Edda Mayor (también denominada Edda Poética o Edda de Saemund), colección de cantos anónimos de carácter épico y mítico fechados entre los siglos IX y XIII.

Si bien el término edda quiere decir propiamente "bisabuela" en antiguo islandés, no está en absoluto de acuerdo sobre su auténtico significado. Se piensa que puede estar relacionado con el topónimo Oddi, localidad donde se hallaba, como ya dijimos, la escuela donde fue educado Snorri, o bien que deriva del sustantivo ódr (canto, poesía).

Snorri debió escribir su Edda hacia el año 1225. Se ha conservado en varios manuscritos. El más antiguo de ellos es el Codex Regius, que data del año 1325 aproximadamente. Fue regalado por el obispo Brynjolf Sveinsson al rey Federico III de Dinamarca. El Codex Wormianus, fechado hacia la mitad del siglo XIV, contiene además de la Edda cuatro tratados gramaticales y algunos poemas. De todos los manuscritos conocidos sólo el Codex Upsaliensis, del año 1300 aproximadamente, cita de forma expresa a Snorri Sturluson como su autor.

La Edda consta de tres partes. La Alucinación de Gylfi (Gylfaginning); el Lenguaje del Arte Escáldico (Skáldskaparmál) y el Recuento de Estrofas (Háttatal). Aunque este es el orden con el que aparecen en la obra se suele afirmar que cronológicamente fueron compuestos a la inversa. Snorri debió comenzar por el Recuento de Estrofas, donde ejemplifica diversas estrofas y metros escáldicos y los comenta con textos intercalados en prosa. Escribió después el Lenguaje de Arte Escáldico, diálogo entre Bragi, dios de la poesía y Egir, divinidad marina, con el propósito de explicar las metáforas y nombres poéticos más usados en la antigua poesía nórdica. Por último redactó la Alucinación de Gylfi, una exposición sistemática de los antiguos mitos de los pueblos escandinavos. La Alucinación se presenta en forma de diálogo entre el rey Gylfi y tres dioses, Har, Jafnhar y Thrídi, que no son sino uno mismo, Odín.

La Heimskringla es una ambiciosa obra que se ocupa de la historia de los reyes de Noruega desde sus orígenes míticos hasta el año 1177. Toma el nombre de las dos primeras palabras, kringla heimsis, con las que comienza la saga que abre la obra, la Saga de los Ynlingos. Kringla heimsins significa círculo o superficie del mundo y es probablemente un calco de la expresión latina orbis terrarum. La Heimskringla constituye un ambicioso testimonio literario tanto por su planteamiento formal como por la información fidedigna y de primera mano, aunque no siempre objetiva, que ofrece sobre mitos, leyendas, tradiciones, incursiones y hechos de armas de los antiguos pueblos escandinavos. Sin ella nuestros conocimientos en el campo de la cultura nórdica serían mucho más limitados.

El manuscrito más antiguo de la Heimskringla es el Kringla, fechado hacia el año 1260. El Jöfraskinna data del año 1325 aproximadamente. El Frísbók data de 1325 y no contiene la Saga de San Olav.

La historia de Noruega ya había sido abordada por algunos autores noruegos e islandeses. Conocemos, por ejemplo, una obra histórica del islandés Eirik Oddsson, de la que sólo nos han llegado fragmentos, o la Saga de Sverri del abad islandés Karl Jonsson. Se conservan también algunos fragmentos de una biografía del rey Olav Tryggvason escrita en latín por el monje islandés Odd Snorrason hacia el año 1190. Del siglo XII datan igualmente dos crónicas escritas en latín en Noruega sobre el mismo asunto. Se trata de la anónima Historia de Noruega y la Historia de los Antiguos Hechos de los Reyes Noruegos, de Teodorico el monje. Snorri bien pudo conocer estas obras y servirse de ellas como fuente, aunque no se puede afirmar con total seguridad. Las

únicas fuentes ciertas son las que él mismo cita en el prólogo de la Heimskringla: el sacerdote Ari Thorgilsson y los poetas Thjodolf de Hvin y Eyvind Roba-Escaldas.

•Las Runas.

Este tema es amplio y podría llegar a muy largas consideraciones. No haremos más que dar una visión general. Por diversas razones, las runas han provocado, casi desde su aparición, largos estudios cuyo carácter casi obligado, es la fantasía. Intentaremos contemplar en este texto el balance de lo aceptado por la investigación y ofrecer las informaciones indispensables.

Las runas hacen su aparición hacia el año 200. El problema de su origen ha sido objeto de eruditas disputas, hoy apaciguadas. Las runas derivan de las escrituras nordítálicas, variantes de la escritura latina clásica, por consiguiente. Las regiones en las que se utilizaban estas escrituras eran conocidas por buen número de tribus germánicas, especialmente escandinavas y son esas tribus las que las difundieron. Surgen con una notable uniformidad en toda el área de expansión germánica y no son de ninguna forma, en el origen, una especialidad escandinava. Existen primero bajo la forma de un "alfabeto" de veinticuatro signos, llamado "futhark", por el nombre de las seis primeras runas. La costumbre es repartirlas en tres grupos de ocho o "aettir". Los signos se graban con un objeto puntiagudo sobre un soporte igualmente duro. Es decir, nos encontramos ante una escritura exclusivamente epigráfica. No hay un texto largo en runas.

Se ha debatido durante mucho tiempo el problema de la naturaleza de las runas. No son signos mágicos, sino una escritura como cualquier otra, que puede servir tanto a fines utilitarios como a intenciones mágicas. El argumento lingüístico es, en este punto, decisivo. La fonología demuestra que los veinticuatro signos de este alfabeto cubren todas las necesidades concretas del proto-escandinavo y que ninguno es inútil.

El proto-escandinavo, es una lengua perteneciente a la familia germánica, siendo ésta una rama del indoeuropeo. Está por lo tanto completamente emparentada con otras lenguas indoeuropeas. Un poco antes del comienzo de nuestra era, el germánico no se había diferenciado todavía en subfamilias; oriental (el gótico), occidental (que dará poco a poco el inglés, el alemán y el holandés), y septentrional (de donde surgirán los actuales danés, sueco, noruego e islandés). No es sino, poco a poco, como se ve emerger un primer estado de esa rama septentrional al que se le da el nombre de proto-escandinavo (sueco urnordisk). Este proto-escandinavo se dividirá, a continuación, en dos ramas, una oriental, que dará nacimiento al danés y al sueco, y otra, occidental, de la que provendrán el noruego, el feroés y el islandés.

Todos estos idiomas poseen los caracteres específicos de las lenguas germánicas: conocen un acento fuerte sobre la primera sílaba de las palabras; han sufrido lo que los especialistas llaman la primera mutación consonántica (es decir, que las plosivas, p, t, k, b, d, g, sufren ciertas modificaciones, en diacronía, según su lugar en la palabra con respecto al acento tónico); tienen una declinación llamada débil del adjetivo (esto depende del hecho de que el adjetivo epíteto vaya, o no, precedido por un artículo. Por último, poseen una conjugación igualmente llamada débil de los verbos. Algunos, y este

debía ser el caso normal en indoeuropeo, señalan el paso al pretérito y al participio pasado por una modificación de la vocal radical, mientras que otros forman pretérito y participio pasado añadiendo un sufijo que implica una dental.

La evolución de estas lenguas continua hasta finales de la Edad Media, cuando se fija un poco la fisonomía que tienen actualmente. Pero hay un rasgo completamente notable y absolutamente excepcional y es que, habiéndose fijado el islandés antiguo siempre en el mismo lugar, por razones geográficas e históricas, a partir del siglo XIII, no ha evolucionado en absoluto desde hace un milenio, si no es en la pronunciación. Los islandeses de hoy tienen una lengua que era la de los vikingos.

En cuanto a las runas, por el tenor de las inscripciones, si bien es evidente que, al pertenecer el conocimiento de esos signos en primer lugar a una elite, las formulaciones son muy a menudo de carácter esotérico, el conjunto no deja de decepcionar: marcas de posesión, fórmulas conmemorativas, etc. Sin duda no conviene tomar al pie de la letra las declaraciones del "Altísimo" (Odín) en el Hávamál de la Edda Poética. Es un texto demasiado compuesto y demasiado atiborrado de influencias diversas para que podamos confiar en él, sobre todo en sus partes más o menos oscuras. Odín nos explica allí cómo adquiere, por ahorcamiento sagrado, el saber supremo. Después da un catálogo de las operaciones que hay que ejecutar para ser un buen conocedor de las runas.

En otro texto de la misma compilación, en el Rigsthula, el conocimiento de las runas se presenta claramente como patrimonio de los nobles.

El rasgo apasionante es que hacia el comienzo de la era vikinga (y esta conjunción no puede despreciarse en ningún caso) este alfabeto de veinticuatro signos se simplifica radicalmente, de un solo golpe, en toda Escandinavia (el resto de Germania, convertido al cristianismo mucho antes que el Norte y en contacto directo con el mundo latino, había adoptado la escritura latina desde hacía tiempo) para pasar dieciséis signos, mientras que la fonética del nórdico antiguo, a causa de fenómenos como la metafonía, se enriquece con algunos fonemas nuevos. En otras palabras, en el momento que hubiera sido bueno ampliar el alfabeto para hacer frente a las nuevas necesidades de la lengua, se lo simplifica en un tercio.

Tal como son, estas inscripciones nos iluminan a veces las prácticas religiosas paganas de esos hombres. Algunos invocan a Thor o a Sigurd, matador de Fafnir; otras se valen expresamente de ritos mágicos (así un sacerdote cristiano en Urnes, Noruega, escondió bajo el suelo de la iglesia una plancha grabada con la inscripción "Arni el sacerdote quiere poseer a Inga"), o bien en Gorlev, Dinamarca, una inscripción en memoria de un cierto Odinskar termina con el deseo: "Disfruta de tu tumba", es decir, "sé feliz en tu nuevo estado de muerto y no regreses al mundo de los vivos", una fórmula de conjuro por consiguiente. En otras partes se pretende ensalzar a la familia del desaparecido.

También hay detalles de legislación o de administración, marcas de propiedad, como por ejemplo, la fijación de los límites de tierras. Se dispone de un cuerpo impresionante de inscripciones rúnicas, en piedra sobre todo, que tratan de casi todos los temas posibles, en fórmulas lacónicas, a partir, en general, de intenciones conmemorativas de un desaparecido. Su estudio ha sido realizado con cuidado y son los únicos escritos de los vikingos en su época.

Conviene señalar en primer lugar, que una inscripción rúnica bien ejecutada posee en sí un indiscutible valor artístico, dado que la mayor parte, o bien forman como una serpiente que se muerde la cola, o bien están dispuestas alrededor de motivos decorativos, incluso con representaciones de determinados hechos. Hay algunas especialmente logradas, como la de Ramsundsberget, donde se ilustra el episodio central del ciclo heroico de Sigurd, cuando mata al dragón Fafnir, o la de Altuna en Suecia, que representa, entre otros motivos, a Thor pescando la gran serpiente de Midgard.

En el origen, estas inscripciones estaban sin duda pintadas o teñidas de ocre y hollín, lo que debía darles un aspecto hermoso. Las runas en nuevo futhark son precisamente aquellas que conocieron y utilizaron los vikingos.

Grabarlas, leerlas, interpretarlas, no estaba ciertamente al alcance de cualquiera. Existieron lo que habría de denominarse "escuelas" de grabadores, fácilmente reconocibles y sucede muy a menudo, que al final de una inscripción, el grabador se da orgullosamente a conocer.

Arquitectura

•Las Casas.

Los vikingos de Escandinavia construían principalmente con madera, aunque la piedra y el tepe también se usaban en algunas zonas, particularmente en Noruega. No queda nada de las propias casas sobre el nivel de la tierra, y por lo tanto tenemos que fiarnos de la interpretación y reconstrucción de pruebas arqueológicas, recuperadas mediante la excavación, para hacernos una idea de los edificios en los cuales vivían los vikingos. Por ejemplo, las huellas de agujeros de postes en la tierra (que se distinguen del suelo circundante por diferencias de color y textura) permiten a los arqueólogos calcular la longitud y el plano de un edificio construido con madera. La forma básica del edificio era la misma en toda Escandinavia: rectangular, a veces con muros curvos y de longitud variable. Los edificios excavados en Saedding, en Dinamarca, tienen casi cincuenta metros de largo; en Borg, Lofoten, en Noruega, uno incluso llegaba a medir ochenta y tres metros de largo. La anchura, sin embargo, no solía medir más de cinco metros y dependía de las dimensiones de las vigas de madera que soportaban el techo. Éstas eran a su vez soportadas por dos filas de postes que recorrían la longitud del edificio y lo dividían longitudinalmente en tres secciones, que consistían en una nave central y dos naves laterales bastante más estrechas. Sin embargo, a veces los postes estaban encajados en los muros y éstos entonces soportaban los extremos de los pares del tejado. Esta última disposición proporcionaba un espacio interno ininterrumpido y predominaba hacia finales de la época vikinga. Las mansiones aristocráticas se habrían parecido probablemente a estos edificios rurales, sólo que habrían sido más amplias y más ricamente amuebladas. La longitud inmensa de la casa de Borg sugiere que fue la vivienda de un jefe. No se ha excavado ninguna mansión real con la posible excepción de los edificios en los fuertes reales del siglo X en Dinamarca.

En Dinamarca, los bosques de hoja caduca proporcionaban robles para construir el armazón de las casas y avellanos y sauces para tejer los paneles de mimbre que llenaban los espacios entre los postes verticales de los muros. Éstos se cubrían luego con una mezcla de arcilla y estiércol para que resistieran a la intemperie. Este tipo de relleno se conoce como zarzo y revestimiento. Los edificios en los fuertes reales tenían muros de madera sólida, pero éstos no se han descubierto aún en ningún establecimiento agrícola; requerían grandes cantidades de roble y probablemente estarían por encima de las posibilidades del granjero medio.

No hay muchos robles en Suecia y Noruega, salvo en el extremo meridional y por eso las maderas blandas, de coníferas, se usaban para la construcción. Éstas proveían largas y rectas maderas horizontales que se apilaban una sobre otra y tenían muescas en las esquinas para formar juntas sólidas. La longitud de cada edificio dependía de la de los troncos del árbol disponibles, y por eso estas casas consistían a menudo en series de habitaciones independientes juntadas por los extremos para formar un solo bloque. Sin embargo, a veces la granja consistía en varios edificios dispersos, cada uno con su propia función. Las maderas más bajas de los muros descansaban generalmente sobre una fila de piedras que formaban una solera y esto impedía que se pudriera la madera con el suelo mojado. La solera también pudo haber soportado un suelo de madera, que de este modo habría estado aislado y protegido de la descomposición. Las soleras de piedra son a menudo toda la prueba que queda de los edificios en un asentamiento rural.

Un extremo de las casas vivienda se usaba como granero para almacenar los cultivos o se tabicaba en cuadras para el ganado. Vivir bajo el mismo techo que los animales les proporcionaba una fuente de calor para los habitantes. Así también se aseguraban de que sus animales estaban a salvo de los ladrones de ganado, pues el ganado era una riqueza considerable. Los cuartos habitados de la casa tenían un hogar en medio del suelo para dar calor, luz y medio de cocina. No había chimeneas y el humo del hogar salía por claraboyas en el techo, que estaba cubierto de paja, tepe o tablillas de madera, según la disponibilidad de materiales locales. Había bancos a lo largo de las paredes. Generalmente eran un parte integrante de la estructura y consistían en lomas de tierra aplanadas y reforzadas con mimbre por delante. Había pocos muebles más y los bancos servían tanto de asiento como de cama. En ellos se hacían trabajos manuales sencillos, como hilar, tejer y hacer cestos, pero algunas granjas tenían edificios separados para las actividades particulares. En Saedding se ha encontrado, por ejemplo, una herrería y muchas granjas tendrían abastecimiento similar para hacer y reparar las herramientas esenciales. Las chozas de suelo hundido que son una característica de las aldeas danesas del período vikingo también pueden haber sido usadas como talleres para tejer, hacer cerámica primitiva y trabajos similares.

Los edificios de las ciudades no necesitaban espacio para almacenar el grano o guardar el ganado, por eso eran más pequeños que los de campo. Las mejores pruebas que tenemos de casas de ciudad provienen de Hedeby, donde las condiciones anegadas han conservado los cimientos y las partes más bajas de los muros de edificios de madera, e incluso el aguilón completo de una casa, de unos cinco metros de altura. Las casas de Hedeby eran rectangulares, de unos doce metros de largo y cinco de ancho. Los muros se hacían con postes verticales y relleno de zarzo y revestimiento y estaban afirmados en el exterior con postes inclinados. Había tres habitaciones; la mayor era la habitación central, que contenía el hogar y las más pequeñas, una a cada extremo, proveían espacio

para el almacenamiento y zonas de trabajo para los comerciantes y artesanos de la ciudad que ocupaban esas casas.

Una de las casas de Hedeby contiene un horno en una de las habitaciones más pequeñas, pero los hornos no eran frecuentes en Escandinavia durante la época vikinga y el suministro de una cocina independiente es poco corriente. La mayor parte de la luz dentro de las casas provenía del fuego en la habitación central, posiblemente complementado con lámparas de aceite, pero un par de ventanucos habrían dejado entrar un poco de luz exterior. Unos bancos de tierra con madera por delante estaban colocados a lo largo de los muros junto al hogar; los suelos eran de tierra batida. Las sólidas puertas de madera de las casas podían cerrarse con llave.

•Fortificaciones.

Las luchas dinásticas y combates armados que acompañaron el proceso de formación del estado tuvieron que hacer del período vikingo una época de gran incertidumbre y agitación. Los pueblos se estaban volviendo más prósperos y necesitaron mayores defensas contra los ataques piratas. A finales del siglo X, los vikingos se habían vuelto expertos constructores de murallas. Antes de aquella época, las fortificaciones en Escandinavia se construían principalmente para definir y proteger fronteras o para proporcionar lugares de refugio a la población en tiempos conflictivos.

El ejemplo más notable de obra de defensa lineal es el Danevirke, nombre dado a la serie de murallas construidas en épocas diferentes que juntas forman una cadena de, aproximadamente, treinta kilómetros de largo a través del estrecho sur de Jutlandia. En 808, el rey danés Godfred prolongó la muralla de tierra original comenzada unos setenta y cinco años antes. Los Anales Reales Francos afirman que construyó una línea de defensa desde el Báltico hasta el mar del Norte, pero en realidad sus prolongaciones terminaban cerca de la costa en la misma zona de tierra pantanosa donde acababa la muralla original, pero más hacia el oeste. El muro de Godfred sólo fue roto por la Carretera del Ejército (haervejen), un camino prehistórico o cañada, también conocido con el nombre de Carretera de Bueyes, que recorría la longitud de la península de Jutlandia y pasaba por una puerta bien defendida de la muralla.

Unos ciento sesenta años después, la última fase de la época vikinga del Danevirke fue completada por el rey Harald Diente Azul. Juntó los dos primeros muros con la defensa nuevamente erigida alrededor de la ciudad de Hedeby en su extremo oriental construyendo una muralla de tierra enormemente fuerte, de hasta trece metros de ancho, revestida de tepe y coronada por una empalizada de madera. En todas estas primeras fases de construcción, el Danevirke se hizo con tierra y madera. Hasta el siglo XII no se usaron materiales más duraderos, como la piedra y el ladrillo. No obstante, el Danevirke demostró ser un monumento perdurable y con un éxito tan espectacular en su propósito de defensa que fue reforzado durante la guerra con Prusia en 1864, e incluso defendido con barreras antitanques en la Segunda Guerra Mundial.

Los fuertes también preceden al gran período de fortificación del siglo X: hay casi mil sólo en Suecia, donde coronan las cumbres de altozanos rocosos en el paisaje accidentado y son especialmente numerosos en la zona de Mälaren. No es fácil datar

esos monumentos, que consisten en muros pedregosos hechos con enormes cantos rodados de granito, a partir de las pruebas arqueológicas; no hay fuentes escritas que nos guíen, y al menos parte de ellos pueden ser anteriores al período vikingo. Pero muchos contienen restos de ocupación, tanto del período vikingo como de períodos anteriores y fueron usados, o vueltos a usar, por los vikingos como defensa comunal. Algunos de estos fuertes suecos, como Stenbyborg, en la isla de Adelsö del lago Mälaren, donde también hay grandes túmulos funerarios del período pre-vikingo, se asocian con el poder real; otros, como Gäseborg, en Järfälla, cerca de Estocolmo, pueden haber servido tanto de refugios como de centros de culto religioso. Un ejemplo especialmente espectacular es el fuerte de Runsa en una península que sobresale en la parte norte del lago Mälaren. Tiene una muralla interna y otra externa, la primera rodea los restos de edificios y la segunda se extiende a lo largo de lo que fue la orilla del lago en la época vikinga. Este fuerte tuvo que estar ocupado esporádicamente y durante períodos de tiempo muy largos, pero también tuvo que haber servido de refugio temporal para la población rural de los alrededores. Un cementerio muy cercano contiene una tumba importante marcada con piedras verticales, algunas hasta de dos metros de altura, colocadas en forma de nave. Está rodeada de otras tumbas menos espectaculares y sugiere que Runsa pudo haber tenido alguna significación de culto.

La ciudad de Birka, en la isla de Björkö del lago Mälaren, ya era un centro floreciente en el siglo IX. El fuerte sobre una colina (borg) cerca de su extremo sur tuvo que servir de fuerte y de refugio hasta que el pueblo se rodeó de muros defensivos en el siglo X. El fuerte de Birka consiste en una muralla de tierra y piedra que rodea el lado de una colina cuya cresta oeste está naturalmente defendida por un acantilado cortado a pico contra el lago. El fuerte (hochburg) que domina la ciudad de Hedeby en Dinamarca habría tenido un propósito similar. El fuerte corona un afloramiento de arcilla al norte del pueblo, pero como el paisaje es generalmente tan llano, este tipo de monumentos no abundan en Dinamarca.

La isla de Gotland tiene unos cien fuertes, que tampoco son todos de la época vikinga. El mayor está en Torsburgen cerca de la costa este. Su gran muralla de piedra caliza se extiende a lo largo de dos kilómetros alrededor de la cumbre de una pendiente empinada, con una altura de siete metros y una anchura de veinticuatro metros en algunas partes, haciendo de este fuerte uno de los monumentos arqueológicos más espectaculares de toda Suecia. Las excavaciones han mostrado que se remonta al siglo IV, pero fue usado de nuevo a principios del siglo X. Otro emplazamiento defensivo en Gotland de considerable interés, aunque no es un fuerte, es Bulverker en el lago Tingstäde Träsk, al norte de la isla. Se encuentra en las aguas poco profundas de la orilla del lago y consiste en una serie de plataformas de madera celulares construidas juntas para formar los cuatro lados de un cuadrado, cada uno de ciento setenta metros de largo. En un principio soportaban edificios. El cuadrado central está abierto y toda la construcción está rodeada de una empalizada de estacas de pesada madera apretadas entre sí. Este emplazamiento está admirablemente conservado gracias a su situación saturada de agua y es único en Escandinavia. Los métodos usados en su construcción recuerdan las técnicas empleadas por los eslavos del Báltico meridional y oriental y pudo en principio haber sido construido por inmigrantes de Gotland. Su propósito no está muy claro, pero el topónimo Tingstäde sugiere que era parte de un Thing en la época vikinga, cuando fue construido y ocupado y por lo tanto no usado exclusivamente como una estructura defensiva.

La larga y estrecha isla de Öland tiene dieciséis fuertes pre-vikings, de los cuales al menos dos, Ismanstorp y Eketorp, también se usaron en la época vikinga. Ambos consisten en un muro circular de piedra caliza que rodea los restos de edificios. Ismanstorp tiene un diámetro de ciento veintisiete metros; su muro sobrevive con una altura de dos metros y medio y no menos de nueve entradas que lo interrumpen. Esto sugiere que no puede haber sido una fortificación muy segura. Sin embargo, parece haber sido usado como refugio en la época de su construcción y más tarde de la edad vikinga. El fuerte de la edad del hierro de Eketorp, abandonado como asentamiento permanente hacia el año 700, excepto para uso esporádico como refugio, fue ocupado de nuevo hacia el año 1000 cuando los edificios de piedra anteriores fueron reconstruidos con madera y el muro de piedra complementado con una defensa externa. Contrastando con Ismanstorp, el muro de Eketorp sólo tiene tres entradas y da la impresión de haber sido una fortificación mucho más formidable, tal vez sirviendo de cuartel general de una guarnición encargada de defender la parte sur de la isla contra los ataques marítimos. Los hallazgos de su última fase indican que también fue un centro mercantil de considerable riqueza e importancia. A pesar de sus actividades comerciales, no se convirtió en una ciudad fortificada de la época vikinga. Éstas estaban provistas de defensas completamente diferentes.

Defensas de los Pueblos.

Antes del siglo X las ciudades vikingas estaban indefensas, a menos que, como Hedeby y Birka, tuvieran un fuerte a corta distancia. El hecho de que las ciudades fueran asentamientos abiertos hasta entonces nos indica que la vida tuvo que ser muy pacífica en los siglos VIII y IX, permitiendo que las actividades urbanas se ejercieran sin amenazas del exterior. Las condiciones cambiaron claramente en el siglo X, que atestiguó una gran campaña de construcción de muros. Hedeby, por ejemplo, adquirió la gran muralla que la conectó con las defensas externas del Danevirke y que hoy sigue visible, elevándose a diez metros de altura en algunas partes. Sin embargo, empezó como una loma de tierra muy pequeña de no más de tres metros de altura, coronada por una empalizada de madera y alcanzó sus dimensiones posteriores mediante reiteradas reconstrucciones y restauraciones. Cuando alcanzó su altura final, probablemente no necesitaba ya una empalizada para hacerla defendible y en ese aspecto parece haberse diferenciado de otras murallas. Su forma semicircular, sin embargo, es sumamente característica de las defensas envolventes de los pueblos vikingos.

Hedeby se había extendido a lo largo de las orillas de una ensenada, Haddeby Noor. El principal objetivo de las defensas era proteger la ciudad de la tierra. La muralla semicircular rodeaba por lo tanto la zona donde estaba la ciudad, con sus dos extremos extendiéndose hasta las aguas del Noor, pero toda la orilla estaba a merced de los ataques marinos. Ese peligro fue contrastado hasta cierto punto con la construcción de una empalizada submarina que protegía al puerto de los acercamientos del este.

Se puede ver una disposición similar en Birka, pero aquí la muralla del pueblo es mucho más delgada que la de Hedeby y seguramente siempre tuvo que necesitar la protección adicional de una empalizada. También es muy probable que la muralla de Birka nunca se terminara. Hoy sólo la parte del norte es visible y el largo tramo que la habría conectado con el fuerte sobre la colina (borg) posiblemente nunca fue construido. La longitud de muralla que sobrevive describe una curva suave, sugiriendo que estaba concebida para rodear una zona semicircular, con el extremo norte de la muralla

prolongándose hasta la orilla del lago Mälaren. El puerto estaba protegido por una línea curva de estacas y maderas bloqueadoras.

Es imposible decir si se construyeron defensas de puerto similares en Arhus en Jutlandia, una ciudad fundada en el siglo X y rodeada de una importante muralla de tierra y madera desde el principio, ya que el puerto actual ha borrado toda huella de un predecesor de la época vikinga. La forma de las defensas de Arhus, sin embargo, se ajusta mucho a las de Heddeby y Birka, como lo hace la muralla semicircular que defendía Västergarn en la isla de Gotland. Las excavaciones han demostrado que ésta también fue construida en el siglo X. Finalmente, unas fortificaciones urbanas descubiertas recientemente en Ribe, en Dinamarca, hacen pensar que esta ciudad, también estuvo rodeada de un sistema defensivo semicircular en el siglo X. Las excavaciones han puesto al descubierto los restos de un foso de un metro de profundidad y ocho metros de ancho, con algunos vestigios de una loma de tierra adjunta y los cortos tramos del foso que se han descubierto siguen una línea curva.

La consistencia de las defensas de las ciudades de Dinamarca, Suecia y Gotland en el siglo X es fascinante. Su disposición es tan similar que induce a pensar que todas forman parte de un plano común. Pero es poco probable que éste haya sido el caso. Más bien parecen representar respuestas espontáneas a la necesidad que tenían los prósperos centros de comercio de defenderse de los ataques por tierra o por mar, ya fuera de piratas vikingos o de invasores eslavos, como los que iban a destruir Hedeby en 1066.

Un Plano de Defensa Común.

Sin embargo, un grupo de emplazamientos en Dinamarca muestra claramente un plano común. Las llamadas fortalezas de Dinamarca fueron todas construidas en la segunda mitad del siglo X, ocupadas por un período muy corto y luego abandonadas para no volver a ser ocupadas nunca más. Tres de los fuertes (Aggersborg y Fyrkat en Jutlandia y Trelleborg en Sjaelland) han sido excavados y sus planos y edificios pueden ser reconstruidos en detalle. El cuarto (Nonnebakken) yace bajo la ciudad de Odense en Fionia y casi todos sus rastros han desaparecido hace mucho tiempo. Un quinto ha sido descubierto recientemente en un emplazamiento de la costa meridional de Skane, también llamado Trelleborg. Su descubrimiento no fue una gran sorpresa; la coincidencia de su nombre siempre sugirió a los especialistas que un fuerte similar al de Trelleborg en Dinamarca pudo construirse una vez allí. Todos los fuertes eran exactamente circulares en su plano, aunque diferentes en su diámetro. El interior estaba rodeado de una empalizada de tierra y madera con un foso externo y dividido en cuartos por calles que se cruzaban en ángulo recto en el centro exacto del círculo. Dentro de cada cuarto estaban situados largos edificios con lados curvos. La semejanza de los planos de los fuertes, la precisión con la que fueron trazados y la habilidad con la que se elaboraron los distinguen de todas las demás fortificaciones de la época vikinga, sugiriendo fuertemente que se hicieron según las especificaciones de una sola persona.

El propósito para el cual se construyeron estos extraordinarios fuertes ha sido materia de polémica desde que se excavó Trelleborg en Dinamarca (el primero que se localizó), en la década de 1940. La sugerencia original fue que los fuertes se construyeron como guarniciones y lugares de reunión para el ejército que invadió Inglaterra durante el reinado de Svein Barba Hendida, a principios del siglo XI. Sin embargo, los anillos de árbol en las maderas de los fuertes han demostrado que fueron construidos hacia 980,

cuando Harald Diente Azul, el padre y predecesor de Svein, era rey de Dinamarca. La excavación ha probado que existieron sólo durante un período muy corto, probablemente no más de veinte años y tal vez mucho menos que eso. Por otra parte, si se hubieran hecho para alojar guerreros que atacaban Inglaterra desde el mar, habrían estado situados cerca de la costa, junto a los puertos donde se habrían reunido las flotas. Sin embargo, los fuertes se encuentran en las proximidades de las rutas terrestres, más que de las marítimas, excepto Aggersborg, en el Limfjord, situado junto a un canalizo navegable. Todos están ubicados en el norte y el este del país y están orientados al Báltico más que al mar del Norte.

Su papel en la conquista de Inglaterra en el siglo XI puede, por lo tanto, excluirse. Todas las pruebas apuntan a Harald Diente Azul como su impulsor, probablemente para imponer y mantener orden en el reino que había consolidado y convertido al cristianismo recientemente. Eran sin duda fortalezas y probablemente guarnecidas, pero sus habitantes no se limitaban a actividades guerreras. Había orfebres, plateros y herreros viviendo tras esas murallas. Algunos de los edificios se usaban como graneros y cuadras.

La explicación más plausible, por lo tanto, es que los fuertes daneses fueron centros de poder real desde los cuales las fuerzas armadas podían ser rápidamente enviadas para controlar las regiones circundantes y hacer respetar la autoridad del rey. Recaudarían tributos e impuestos en especie por parte de la población rural y los fuertes servían de tesorerías donde la riqueza acumulada por el rey podía mantenerse a salvo y contenían talleres donde ésta podía convertirse en adornos preciosos para el rey y su corte.

Sociedad Y Economía

Sociedad

•Los llamados Vikingos.

El origen de la palabra vikingo sigue siendo oscuro y discutido. En antiguo nórdico, vik significa cala o pequeña bahía, lo que indujo a ciertos especialistas en semántica a deducir que los hombres llamados vikingos se establecían en las calas, desde las cuales lanzaban sus expediciones de pillaje. También podríamos hacer derivar la palabra vikingo de Viken, nombre dado a la región del fiordo de Oslo. Quizá los vikingos fueron en origen gente que procedía de esta región.

En los países que asolaron, nunca se les conoció por el nombre de vikingos. Para la mayoría de los habitantes de Europa occidental, eran los hombres del norte, los Northme. Los autores de los anales francos utilizaban generalmente el término de normandos (normandi), más raramente el de daneses (dani), limitándose en la mayoría de los casos a denominarles piratas. Los cronistas eclesiásticos les designan casi siempre con el término paganos.

Los anglosajones les llamaban danes, cualquiera que fuese su origen. Para los irlandeses, eran los lochlannach, y su patria era Lochlann, el país de los lochs o lagos. También les llamaban gall (los extranjeros), haciendo una distinción entre los extranjeros blancos, que eran los noruegos y los extranjeros negros, los daneses. Algunas crónicas alemanas les designan con el nombre de ascomanni (los hombres del fresno), quizás porque utilizaban esta madera para construir sus barcos. Los árabes de España les aplicaban el término magus (infieles). Para los autores bizantinos y árabes eran los rus, nombre que parece venir de la palabra sueca ruotsi (los remeros). Por

último, hacia el final de la era vikinga, los griegos les llamaban varegos (varingjar en antiguo nórdico).

En la época de los vikingos, el sustantivo vikingo se aplicaba a la expedición. El que participaba en ella era un vikingr. Hoy la palabra se emplea en un sentido más amplio. Aplicándola tanto a los hombres como a la cultura de Escandinavia de aquel período.

Estos diversos nombres designan a los mismos hombres. Algunos venían de Noruega, otros de Suecia o Dinamarca, pero todos eran de origen escandinavo, próximos entre sí por su lengua, su religión y su carácter.

Los vikingos concedían una gran importancia a la igualdad y la libertad. El hecho de que se considerasen todos iguales llamó la atención de los contemporáneos en todos los países que invadieron. Y en efecto, no tenían príncipes, aunque sí jefes, cuya autoridad aceptaban porque eran los más valerosos, los más experimentados y los más ricos de la comunidad. Y las expediciones vikingas se organizaban a su alrededor.

Profundamente individualistas, los vikingos defendían su libertad por encima de todo. Eran mucho más libres en sus comunidades que sus contemporáneos de Europa occidental, integrados en estructuras feudales restrictivas. Poseían un espíritu emprendedor y sentido de la organización y contaban más consigo mismos que con los demás.

Animados por un espíritu de empresa asombroso, los vikingos eran a la vez navegantes, guerreros, agricultores y mercaderes. Sobresalían en todas estas actividades y pasaban de una a otra según las circunstancias con maestría.

Los vikingos eran supersticiosos. Para conjurar a los malos espíritus cuando salían a alta mar, fijaban en la proa de sus navíos una cabeza de dragón o de serpiente. Una de las primeras leyes promulgadas por el Althing islandés obligaba a los navegantes que llegaban a la vista de la isla retirar las cabezas de animales que adornaban las proas de sus navíos, con objeto de no indisponer a los buenos espíritus de la tierra.

El descubrimiento de los grandes espacios marinos y la necesidad de luchar sin tregua contra los elementos para sobrevivir forjaron el carácter de los pueblos escandinavos y contribuyeron a la aparición de esos hombres duros, belicosos, valientes y ávidos de hazañas, a los cuales sus contemporáneos escandinavos dieron un día el nombre genérico de vikingos.

Durante las expediciones se sentían más a gusto a bordo de sus barcos, que consideraban como sus casas, que en tierra firme. El barco era el compañero fiel al que volvían cada noche, al término de agotadoras jornadas. Con mucha frecuencia, le debían el no perder la vida, tanto en los peligros del mar como en la adversidad de la lucha. Aunque excelentes jinetes, preferían remontar los ríos a vela o a remo, mientras tuviesen agua suficiente bajo la quilla. Navegantes hasta en la muerte, el barco se convertía para algunos de ellos en pira funeraria y en él efectuaban el último viaje, que les conducía al Walhalla.

En el combate daban pruebas a la vez de osadía y de prudencia. Demostraban un gran realismo y no se obstinaban cuando la fortuna de las armas les daban la espalda.

A menudo las derrotas mencionadas por los cronistas cristianos no fueron más que repliegues tácticos, en ocasiones en que la proporción de fuerzas no se mostraba favorable a los vikingos. La experiencia acumulada durante su tumultuosa existencia tuvo como resultado el hacer madurar su juicio. Cuando sufrían una verdadera derrota, inmediatamente sacaban conclusiones y evitaban arriesgarse de nuevo. Por regla general estaban muy bien informados sobre la situación política y la capacidad de defensa de los países que se proponían atacar, lo que les permitía sacar provecho de todas las posibilidades: debilidad del poder instituido, crisis de sucesión, etc.

Los vikingos sobresalían en el arte de levantar campamentos atrincherados y fortificaciones de campaña. Tan pronto como se detenían en un lugar, cavaban fosas profundas alrededor de su campamento y acumulaban la tierra en montículos, con objeto de protegerse contra cualquier ataque por sorpresa.

Para las poblaciones de Europa occidental, los vikingos no eran más que bárbaros, ya que venían de países extranjeros, cuyos usos y costumbres diferían de los suyos notablemente. En realidad, se trataba de bárbaros civilizados, con costumbres, leyes y una cultura propias que no trataron de imponer a los demás.

•Vida Doméstica.

La casa era el centro de la vida vikinga. Allí la gente encontraba calor, alimento y refugio. Allí trabajaban en sus tareas diarias y se relajaban con juegos de mesa, tocando música o escuchando las historias contadas por los poetas sobre los dioses y las hazañas de antiguos héroes. La vida se desarrollaba alrededor del largo hogar central. El fuego de leña raramente se apagaba, pero cuando necesitaba ser reanimado, se hacía golpeando un pedernal contra un eslabón. La carne y el pescado constituían la mayor parte de la dieta. Los animales domesticados (vacas, ovejas, cerdos, cabras y aves de corral) se completaban con la caza y las aves silvestres. Tanto la carne como el pescado se ahumaban, secaban o salaban en verano y otoño para asegurar suficientes provisiones para los largos meses de invierno. La carne se cocinaba principalmente cocándose en toscos cacharros de barro o cuencos de esteatita fijados en las brasas del fuego, o en un caldero de hierro. Se hacían ganchos de hierro para sacar la carne del líquido hirviendo. Ocasionalmente, un corte especialmente tierno podía asarse en una brocheta.

El pan se hacía con cebada, centeno y legumbres y, más raramente, trigo. La harina se molía a mano con piedras de amolar circulares o molinillos de mano. Éstos han sobrevivido en abundancia y particularmente en el sur de Escandinavia, eran a menudo hechos de piedra de lava importada de Renania, Alemania. El pan era ácimo y se cocería sobre el fuego en una placa de metal o de piedra para hacer una torta bastante espesa o un bizcocho a la plancha. Las verduras se cultivaban en los campos adyacentes, y las bayas y otras frutas se cogían en los bosques o incluso se importaban. El descubrimiento de huesos de ciruela en fosos de basuras en Hedeby sugiere que se traían de Europa central, por ejemplo. El queso se hacía con leche de vaca, cabra y oveja, tal vez principalmente como un modo de aprovechar la excedente. Además de mantequilla y queso, sabían hacer una leche espesa llamada "skyr" que, salada y fermentada, podía conservarse comestible durante todo un invierno, guardada en grandes vasijas. También la leche agria era un artículo de gran consumo y muy

apreciado. Los platos se lavaban con grandes cantidades de cerveza hecha con cebada y aguamiel hecha con miel fermentada y agua. También se hacía "bjorr", posiblemente un licor fuerte hecho con zumo de fruta fermentada.

Desde el punto de vista de la salud, el valor de la dieta de los vikingos viene determinado por un estudio realizado por Ole Klindt-Jensen en Islandia, basado en las costumbres alimentarias que registran las sagas. Los resultados son los siguientes:

La vitamina A la recibían de los pescados, no el último lugar de vísceras tales como el hígado y las huevas, de la carne de ballena y de la carne de león marino. Fueron también una fuente importante de esta vitamina los pájaros marinos, la leche y la mantequilla de los animales sacrificados en otoño. Los víveres, ya fueran secos o salados, podían conservar su riqueza vitamínica durante todo el invierno.

La vitamina B se la aportaba fácilmente la harina molida con tosquedad; así como otros alimentos ya mencionados resultaban importantes en este aspecto, por ejemplo, el hígado, la yema de huevo, los mariscos, la leche, la mantequilla y el queso.

La vitamina C suponía un problema en una época en que no se conocían las patatas, los limones y determinadas clases de verdura. Pero es probable que las cebollas y las bayas, la carne y el pescado sustituyeran a esos artículos. El escorbuto debió representar un gran papel, pero por lo visto, sólo en contadas ocasiones, por ejemplo, en largos viajes en barco.

La vitamina D, cuya falta produce el raquitismo, se encuentra en los hígados de pescado y en su grasa, pero también la leche y la mantequilla contienen vitamina D, como asimismo otros productos de los rumiantes.

Todo esto significa que la alimentación de los escandinavos de aquellos tiempos, aunque hoy se la juzgue valiéndonos del microscopio y de los modernos conocimientos científicos alimentarios, era variada, vigorosa y rica en materiales de crecimiento.

Las copas habrían sido de madera o cerámica, los cuernos para beber también se usaban. Las vasijas de cristal importadas sólo habrían sido usadas por los estratos superiores de la sociedad. Las tazas, cuencos, cucharas y cazos eran de madera y casi todos han desaparecido, ya sea porque se han descompuesto o porque los objetos de madera rotos habrían sido tirados al fuego, como una fuente cómoda de combustible. Algunos ejemplares, sin embargo, se han conservado en tierra anegada. La mayoría tienen aspecto de haber sido tallados a mano, probablemente por miembros de la propia casa, pero algunas vasijas fueron hechas con torno, dando a entender que algunos bienes de la casa también fueron fabricados por carpinteros especializados.

El ama de casa también disponía de un bien surtido arsenal de utensilios de cocina para diversos usos. Según muestran los hallazgos realizados en tumbas, de un equipo corriente formaban parte artesas y cubos de madera, vasijas y cubetas, frecuentemente con refuerzos de hierro y cucharas y paletas de madera. El herrero proporcionaba hachas y cuchillos de hierro, espetones y asadores, y cacerolas y ollas de diversos tamaños. Pero la mayor parte de las ollas se fabricaban con esteatita, material duradero y fácilmente moldeable que se extraía sobre todo de Noruega y que seguramente

contribuyó de modo decisivo a que durante la época de los vikingos se redujera cada vez más la alfarería.

De los bienes mortuorios encontrados en túmulos funerarios reales y aristocráticos, podemos deducir que muchas mansiones aristocráticas estaban amuebladas con mesas, bancos de madera o sillas, y posiblemente hasta con camas: una silla y camas, por ejemplo, se encontraron junto con la reina del siglo IX en Oseberg, en Noruega. Fragmentos de tapiz, usado como colgadura de pared, fueron también encontrados.

No obstante, la gente común tenía pocas posesiones semejantes, arreglándose con taburetes y cofres donde los objetos de valor, como joyas, plata y ropa, se guardaban bajo siete llaves. Arropados en mantas o pieles, no dormían en camas, sino en los bancos fijos: cuanto más cerca del hogar, más alto era su rango en la casa.

En la mayoría de las casas, ocupando un lugar contra la pared, habría estado el telar vertical de pesas y urdimbre para tejer la ropa de lana usada por la familia y también para hacer las velas de los barcos vikingos.

Al ser de madera, ningún telar de la época vikinga sobrevive entero. Sin embargo, hay muchos ejemplares de pesas de arcilla cocida o de piedra que mantenían los hilos verticales (la urdimbre) tensos.

También se hacía tejido de tabla, con pequeños marcos de madera o de cornamenta rectangulares, para hacer correas, trenzas y cintas de motivos complejos para decorar la ropa. Las tijeras para la ropa y el peine usado para cardar la lana antes de hilarla eran de hierro. Los espirales que doblan el huso de madera bajo su peso eran de hierro, de cerámica o bien ocasionalmente, de ámbar. Las agujas y los alfileres eran de hierro o de hueso y las mujeres las llevaban a menudo en pequeños recipientes cilíndricos que colgaban de sus broches.

Algunos objetos de cristal en forma de bollo encontrados en tumbas de mujeres pueden haber sido usados para alisar arrugas y también se ha sugerido que las placas de barba de ballena tallada, casi siempre encontradas en tumbas de mujeres ricas, se usaban como tablas para alisar o plisar la ropa.

El hilado, el tejido y la costura tuvieron que mantener ocupadas a las mujeres casi constantemente. El descubrimiento de piezas de juego hechas de hueso, cornamenta, cristal o ámbar, prueba que el hombre tenía más tiempo para relajarse. El "hnefatafl", un juego parecido al de las damas, se jugaba mucho. Se han encontrado animales, barcos, espadas y peonzas de madera en muchos sitios, lo cual demuestra que los niños tenían juguetes sencillos.

Numerosas representaciones de mujeres y hombres indican que ambos sexos llevaban el pelo largo. Algunos hombres llevaban el suyo enrollado en un moño en la nuca, otros se lo afeitaban, mientras que las mujeres a veces se arreglaban sus largos mechones sueltos en estilos bastante complicados, aunándolos sobre la cabeza. Los peines encontrados en abundancia en emplazamientos excavados sugieren que aquella gente prodigaba cuidado y atención a su pelo, tal vez con el propósito de erradicar los piojos. Los hombres solían cuidar con esmero sus barbas y bigotes. Llevaban pantalones y una túnica larga cubierta con una capa, mientras que las mujeres se ponían múltiples capas

de prendas largas hasta los tobillos, tanto de lana como de lino. Un solo alfiler con cabeza de aro o broche en forma de aro sujetaba las capas de los hombres en el hombro y las prendas de las mujeres se mantenían en su sitio con un par de broches, generalmente ovalados, aunque los estilos variaban de una región a otra, llevados uno en cada hombro, además de otro en el cuello.

•La Sociedad Vikinga: Clases Sociales.

La familia, en un sentido amplio, es la célula base de esta sociedad. Incluye, además de los consanguíneos, a los amigos cercanos, a los hermanos jurados, parientes adoptivos, pobres a cargo de la casa, etc. Al menos una cincuentena de personas, dado que nos hallamos en colectividades muy reducidas, dependen todas, en grados diversos, del jefe de familia y su mujer.

Según un poema de la Edda, la Rígsthula, que justificaría la tripartición de la sociedad en esclavos, hombres libres y los jarls o reyes, se considera que los vikingos se organizaban en efecto en tres grandes clases o capas sociales bien diferenciadas. Y en muchos pasajes de sagas, se evidencian tales puntos de vista.

Pero parece ser que el estrato de los esclavos, es el que plantea mayores problemas. Aunque no son desconocidos en el Norte, no se corresponden con la idea que solemos hacernos de ellos. Antes de la era vikinga, nada nos permitía afirmar que la sociedad escandinava haya conocido una clase que no gozara de libertad. A continuación, tras los primeros golpes de pillaje, tanto de hombres como de ganado o bienes, es muy factible que los vikingos tuvieran esclavos. Por otro lado, necesitaron muy poco tiempo para descubrir que esa era una de las mercancías más apreciadas en el mundo de su época. El tráfico de esclavos se convirtió muy pronto en la actividad fundamental de estos comerciantes perfectamente enterados de las leyes del mercado europeo o asiático.

Por lo demás, en contacto constante como estuvieron, mucho antes del fenómeno vikingo propiamente dicho, con el mundo europeo, no podían ignorar la existencia de esta categoría humana. Por eso, su establecimiento en Hedeby (Dinamarca, antiguo Haithabu) sería uno de los grandes centros de ese tráfico, equiparable en ese sentido a Bizancio. Incluso parece establecido que la ruta del Este, uno de los principales itinerarios de aquellos navegantes, enlazaba precisamente Hedeby con Bizancio por el sur del Báltico, el complejo de ríos y lagos rusos a partir del fondo del golfo de Riga, hasta la ciudad imperial, atravesando el mar Negro.

Que hayan llevado a su país a algunos de sus cautivos, que los hayan asociado a la vida de su granja, que los hayan tratado con bastante rudeza, todo eso, en suma, está dentro del orden de las cosas, en la época considerada entre los siglos IX y X. Que los autores de las sagas, en el siglo XIII, que no conocían esta costumbre más que de oídas o por sus lecturas clásicas, hayan desarrollado una temática a su costa tan convencional que parece completamente excesiva y dependiente de los tópicos literarios a los que estos autores son tan aficionados, como la cobardía desvergonzada de los esclavos, venalidad o incurable necedad (La Saga de Snorri el Godi), es algo que se comprende bastante bien. No olvidemos que una saga, por definición, se inspira en esquemas de escritura de historiografía clásica y narración medieval, una y otra en latín, una y otra familiarizadas

con la noción de esclavo como un ser inferior y sin otro valor que el de mercancía. Los islandeses que redactaron estos textos querían más o menos conscientemente, a imitación de lo que hacía respecto de su propio país el rey Hakon Hakonarsson de Noruega, presumir de tener unas costumbres y una concepción del mundo aristocráticas. Se comprende que hayan desarrollado con predilección el tema de la esclavitud.

Se cree tener fundamentos para decir que la noción, así considerada en una acepción corriente, no coincide con lo que podemos saber de la psicología de los antiguos escandinavos. Los valores que adoptaban y que ilustran toda su historia se oponían a ese desprecio de la persona humana. Una misma actitud se refleja, de alguna manera, en el hecho de que si bien mataban sin problemas, no torturaban a sus prisioneros o víctimas.

Un esclavo, que puede ser un individuo capturado en una expedición, o tomado de otro país escandinavo, se liberaba, fuera comprándosele de nuevo, pagando una suma convenida o en virtud de los servicios prestados.

La siguiente clase, es la que está conformada por el vikingo medio, conocido con el nombre de bóndi. Prácticamente es el campesino-pescador-propietario libre del que hablan todos los textos. No existe solo, si no que se define en el interior de su familia, como lo denota la elección de su nombre, que no se deja nunca al azar. Puede aliterar con el del padre o reproducir una parte del de uno de sus padres, o también, si es el primogénito, retomar el nombre de un antepasado célebre. Recordemos que el nombre de familia, no existe; se es hijo o hija de su padre (Egil Olavsson o Astrid Olavsdottir), costumbre que aún perdura en Islandia.

Por otra parte, el bondi debe mostrarse capaz, legalmente, de recapitular su linaje en varias generaciones. Por otra parte, la idea de "malcasarse", de contraer matrimonio con una mujer de rango inferior al suyo, con la que, por tanto habría una diferencia entre familias, no se le ocurriría normalmente. El bondi es cierta categoría social que no se expresa claramente en términos de fortuna, sino que quizás también, incluso a veces mucho más, puede basarse en términos de antigüedad como estirpe.

Que sea libre en cuanto a su persona es algo evidente, lo mismo que le sea lícito alquilarse en otra casa, hacerse aparcerero o colono. Pero no está sometido ni es sojuzgado por ello. Una vez más, es sobre todo su libertad de palabra lo que le caracteriza. En las asambleas públicas o Thing, tiene derecho a dar su opinión sin que legalmente se le pueda impedir hacerlo.

Tiene derecho a sostener una acción en justicia. Por lo general es un buen conocedor del procedimiento y de las leyes y, en caso de sufrir una ofensa, está capacitado para exigir compensación plena, ya que la legislación, que no conoce por así decirlo, la pena de muerte, prevé reparación de todo tipo en caso de trasgresión.

El bondi es un hombre para todo, susceptible de todas las prestaciones que se puedan esperar de un hombre completo: es granjero, pescador, artesano, herrero, tejedor, pero también jurista, ejecutante de los ritos religiosos del culto privado, poeta, así como un participante habilidoso de diversos juegos y un comerciante de gran calidad, diestro para contar, valorar, vender o hipotecar.

Llegado el momento, es él quien se embarca en su skeid y va en expedición de vikingo. Por lo tanto, también es un navegante de calidad, probablemente más o menos versado en astronomía y, en cualquier caso, un marino de primer orden. Es esta tal vez su mayor cualidad, pues es sorprendente lo que es capaz de hacer al timón de su barco.

Evidentemente, es capaz de prestaciones guerreras, tanto en su país como fuera de él. Pero es ante todo, un brillante comerciante y negociar ha sido su ocupación principal. Vende su grano y sus cerdos si es danés, su hierro y sus pieles si es sueco, su esteatita y su madera si es noruego, su vadmál (un tipo de paño de lana muy resistente y especial) y pescado seco si es islandés.

Las expediciones vikingas solían ser una especie de viajes de comercio, en el curso de las cuales, podía suceder que las preocupaciones marciales prevalecieran sobre las mercantiles. La primera preocupación que tenían era la de ganar riquezas y renombre y a ese fin se destinaban las expediciones.

En definitiva, no hay un sector en el que el bondi no sea capaz de ejercitarse. Ni siquiera en el ámbito artístico, pues se prestaban en las largas noches de invierno a todo tipo de trabajos pequeños de orden decorativo u ornamental.

Entre esta clase social, es evidente que había distintos tipos. Las sagas hablan de "storboendr", grandes bondis y "smaboendr" o pequeños bondis.

Los grandes son clasificados así porque pertenecen a una familia antigua y conocida, lo que le confiere ciertas prerrogativas probablemente no inscritas en los textos, pero tanto más evidentes cuanto que exigen menos comentarios. Están implantados en un lugar ancestral, incluso inmemorial, lo que hace que con frecuencia se les designen con relación a ellos y legitimam así sus derechos alodiales, que serán un precedente que desatará grandes discordias, porque, sobre todo, son hombres ricos.

Sin ser absolutamente determinantes o decisivos, los valores materiales desempeñaban en este mundo un papel incuestionable. Había que tener bienes para pagar un barco, por ejemplo. Esto entrañaba gastos tan considerables que, con frecuencia, se asociaban para este tipo de adquisición varios. Por vikingo entendemos aquel que manda y posee, totalmente o en parte, un knörr o un langskip, y no podría ser en ningún caso, un menesteroso. Que se vaya a recorrer los mares para adquirir riquezas, como dicen tantas inscripciones rúnicas, no significa que se hable de un hombre pobre. Quizás no sea lo bastante rico, o pretenda aumentar su fortuna para apuntalar su reputación, ganar renombre, según los mismos testimonios.

Es entre estos grandes boendr, entre los que se escogieron los reyes y jefes. Es aquí donde surge la clase gobernante, aunque no se ajusta a la idea que estamos acostumbrados a hacernos de tal condición social.

El rey "konungr" o reyes, "konungar" eran escogidos o elegidos por los grandes boendr, en el interior de algunas familias (kyn, de ahí deriva la palabra konungr), sin que se sepa hoy día cuáles eran los criterios que decidían esta preferencia. Su consagración consistía en hacerlos subir a una piedra sagrada, después, hacerlos recorrer un itinerario dado, que ellos "santificaban" mediante su presencia y donde se hacían reconocer como tales por los thing locales.

Se daba por supuesto que si, por una u otra razón, un rey no daba satisfacción, era destituido (literalmente era "echado abajo" de la piedra de consagración sobre la que se le había hecho subir para entronizarle), incluso colgado. Pues había sido elegido ante todo para "un año fecundo y para la paz". Sus prerrogativas jurídicas, o mágicas, o también guerreras, aun cuando podamos imaginar que formaban parte de loas carismas ligados a su condición, no se deducen claramente de nuestras fuentes.

Una de las originalidades, eso sí, de la época vikinga, será la de ir entronizando progresivamente reyes al estilo occidental, y la realización de este fenómeno marcará el final, en cierto sentido, de la sociedad de esta cultura.

En cuanto a la condición del llamado "jarl", es una noción aún menos conocida que la del konungr, pero que podría ser más antigua y revelarse de carácter dinástico. La Rígsthula siempre tiene gran dificultad para distinguir entre jarl y rey. Según un buen número de inscripciones rúnicas en el antiguo futhark, se hacía del jarl un buen conocedor de las runas y se ha pensado inicialmente que fueran una especie de etnia aparte, que gracias a su especialización en la escritura pudieran obtener de ahí sus títulos de nobleza, los cuales equivaldrían a ser un conde o algo similar en la aceptación occidental. Pero no parece que en la época vikinga tuviera un estatuto social privilegiado.

Resumiendo, probablemente el rey no desempeñaba un papel tan considerable en esta sociedad. Y por tanto, el grupo más importante y decisivo en la vida de los nórdicos, era el bondi.

Importantes razones, como el hábitat disperso, el clima difícil, los recursos escasos con los que contaban, etc, hacen que el sentido colectivo o comunitario esté, por la fuerza de las circunstancias, muy desarrollado en estas sociedades. En esto permanecen fieles, incluso actualmente todavía, a costumbres inmemoriales. Se ponen en común los bienes (félag) para todo tipo de fines. Cada uno de los contratantes o félagi, se siente vinculado por un lazo muy fuerte que puede llegar hasta el deber de venganza. Tenemos ejemplos de mujeres que entran también en un félag.

Esto ofrece a veces resultados complejos: un individuo puede poseer un cuarto de barco, un tercio de su carga, o casos semejantes. Es posible que esta asociación, obligada, como hemos visto, haya sido sellada por gestos significantes de carácter más o menos religioso. Así, los varegos (varengjar), los vikingos que actuaban en el Este, deben tal vez su nombre a "varar", juramento solemne. El nombre, en este caso, se aplicaría a una cofradía de comerciantes ligados por juramentos sagrados, como existieron en toda la Europa de la época.

Existían, por otra parte, otros tipos de asociaciones, semimerchantiles, semirreligiosas, como las "guildes", que son probablemente de origen frisón. Existieron durante la época vikinga en Escandinavia, parece ser, para conocer una suerte excelente a continuación, en la época cristiana.

Finalmente, convendría relatar un poco el papel femenino en esta sociedad vikinga que, al contrario de lo que pueda parecer, no era un núcleo exclusivamente masculinista, en la que únicamente contaban los valores viriles. Es evidente que los hombres, dados los

siglos IX, X y XI, se veían privilegiados, pero no por esa razón quedaba la mujer anulada en la sociedad, como sí ocurría en el resto de la Europa de aquella época.

La esposa del bondi, la husfreyja, gozaba de un estatuto completamente privilegiado, indicado ya por las llaves que lleva en su cintura. Ciertamente, no tiene el derecho de promover acciones de justicia y está excluida de los asuntos públicos, si hemos de creer la Saga de Snorri el Godi, más por razones de orden físico, ya que había que unir la fuerza a la ley con frecuencia para obtener satisfacción, que por consideraciones de inferioridad.

Pero es su autoridad moral lo que más sorprende de estas mujeres. La mujer es el alma de una sociedad en la que su marido no era más que el brazo. Pues es guardiana de las tradiciones familiares, tanto de las suyas propias como las de su marido, que inculca a sus hijos. Ella defiende el honor de su clan, recuerda a los hombres de la casa su derecho de venganza en caso de ultraje, mediante gestos altamente simbólicos o intolerables palabras sarcásticas. Esto puede culminar en situaciones como las que describe la Edda Poética, en sus grandes heroínas, especialmente Gudrun Gjukadottir, a quien vemos presa entre la necesidad de vengar a sus hermanos y obtener justicia para su esposo. Se observará que, en general, esas heroínas permanecen fieles, en primer lugar, a la ley de su propio clan.

Podemos imaginar que su ciencia de las genealogías debidamente aliteradas, haya podido hacer de ella la iniciadora de la poesía, así como su frecuentación íntima de la memoria de los grandes antepasados, por tanto su culto implícito a los muertos, podría dar cuenta de su colusión con la magia, dado el hecho de que magia, medicina y brujería, son con mucha más frecuencia patrimonio de las mujeres que de los hombres.

Parece establecido que la mujer escandinava, aun cuando no ocupara un lugar en el thing, aunque no tomara parte en los combates, gozaba de una estima considerable. Las sagas de los contemporáneos prueban que jamás fue considerada un objeto de placer, que se la respetaba y que sus consejos siempre eran escuchados. Pues era la señora indiscutida innan huss (en el interior de la casa), o de manera más precisa, innan stokks, pasada la viga del umbral, que delimitaba jurídicamente el territorio doméstico. Más allá de esa viga, utan stokks, nos encontramos en el dominio del hombre. A él corresponden los trabajos exteriores, su gestión al menos; las empresas de carácter político (el thing), marcial o económico. Pero innan stokks, reina la husfreyja y nadie le disputa esta prerrogativa, a pesar de la presencia de las concubinas que esta cultura toleraba.

Esto no acarreaba ninguna consecuencia, puesto que las esposas de segundo orden o concubinas, no tenían ningún derecho legal, no entraban en la herencia y, en principio, los hijos que tenían no eran considerados legítimos. Le toca pues a la señora de la casa, ayudada por un servicio doméstico que puede a veces ser bastante numeroso, velar por el aprovisionamiento y la preparación de las comidas, ocuparse del mantenimiento de la casa en su conjunto, criar y educar (o hacer educar) a los niños, que son, en general, numerosos, tanto suyos como los de amigos o de relaciones que, en virtud de la costumbre del fostr (práctica consistente en hacer educar a los hijos durante cierto período de tiempo por un amigo o pariente o personaje importante), ha acogido en su casa por un tiempo, dedicarse a los cuidados de la granja que le incumben como por definición (la lechería, por ejemplo), ocuparse de los pobres y miserables que fueron sin

duda una de las plagas de la época y, en sus momentos de descanso, que, a decir verdad, no debían ser ni largos ni numerosos, tejer, bordar, etc.

No hay que hacer un gran esfuerzo para imaginar que sus días estaban bien ocupados. Pero que era apreciada y admirada por las pequeñas colectividades familiares en el seno de las que actuaba, es evidente.

Lo referido hace mención a lo que hoy sería para nosotros una gran señora. De la mujer del pueblo, de la escandinava media del siglo X, no se sabe nada por las sagas. Sin embargo, no existe ninguna razón para pensar que su suerte fuera muy diferente de la de los grandes personajes femeninos de las sagas. En resumidas cuentas, el conjunto de los documentos de que se dispone, concede a la mujer un lugar comparativamente mucho más importante que a su "hermana" más occidental o meridional.

En cuanto a los pobres, mencionados algo más arriba, debemos decir que los países escandinavos no eran ricos. Se ha señalado igualmente el sentido comunitario de estas sociedades. Los pobres (fatökisfolk) y los indigentes (umagi, literalmente el que no puede subvenir a sus necesidades) eran numerosos. Los códigos de leyes y las sagas nos iluminan sobre el asunto. Existía un sistema, que durará en realidad hasta nuestro siglo, que consistía en confiar un umagi o varios, a una casa determinada, por un cierto tiempo, después de lo cual, pasaba a otra y así sucesivamente. No se sabe si la institución del "hrethr" se aplica a la vez en toda Escandinavia, pues sólo está atestiguada en Islandia, y si existía ya en la época vikinga, aunque es probable que naciera de la Iglesia y no se institucionalizara hasta el siglo XI. Implicaba a la vez, por hablar en términos modernos, seguro contra todos los riesgos (incendio, especialmente), seguridad social y asistencia pública. Era éste un modo de evitar indigentes que pudieran volverse peligrosos para la vida cotidiana de las granjas. Acogiendo a los pobres, se aseguraban unos brazos que aportarían un trabajo extra a los menesteres del hogar y la seguridad de no ser atacados por necesidad de los menesterosos. A cambio, contaban con un plato de comida como si fueran un miembro más de la familia y un lugar donde dormir y guarecerse del clima adverso.

Finalmente, en cuanto a los niños, las sagas nos describen (y es esto un rasgo que no es tan común en la literatura medieval de Occidente) en ocasiones sus juegos y sus intervenciones en la vida de los adultos. Su estatuto, si se puede decir así, es efímero, ya que se es adulto a los doce años, a los catorce lo más tardar, en función de los lugares y las épocas, y desde ese momento es preciso asumir todas las responsabilidades que van unidas a esa condición. Lo que no impide que, en esos textos rudos y acaso voluntariamente negros, que son las sagas, podamos ver cómo se evoca de pasada a un niño o una niña divirtiéndose con los juguetes, los cuales podían ser pequeños animales de metal o madera, por ejemplo, como los niños de cualquier tiempo.

•Costumbres Funerarias.

Durante mucho tiempo los pueblos escandinavos conservaron sus creencias religiosas tradicionales. Rendían culto a dioses paganos y enterraban a sus muertos según los rituales paganos, y los objetos que se enterraban con el muerto para, suponemos, propósitos religiosos, son hoy una fuente de información inestimable sobre su modo de

vida. Los vikingos practicaban dos tipos de entierros: la cremación y la inhumación. En ambos, el cadáver se enterraba dentro de una nave o un carro. Esto nos lleva a la suposición de que se creía necesario algún modo de transporte para llevar al difunto al otro mundo, y el entierro con caballos, encontrado sobre todo en Dinamarca y en Birka, Suecia, puede sugerir lo mismo. Sin embargo, parece estar claro que el entierro con nave o carro estaba reservado para las personas ricas y pueden simplemente haber sido la manera de recalcar la alta posición social e importancia de la persona difunta.

En las comunidades rurales de Noruega y del este de Suecia central, la cremación era la forma más común de entierro hasta finales del período. Las tumbas de cremación bajo túmulos se agrupan alrededor de las granjas de la época vikinga, generalmente en afloramientos rocosos. Como estos sitios no son adecuados para el cultivo, las tumbas no han sido barridas por la agricultura actual y aún hoy son claramente visibles. A falta de excavaciones que establezcan la presencia de edificios agrícolas, semejantes tumbas proporcionan la única indicación de los emplazamientos de granjas de la época vikinga. Por consiguiente, han sido usadas para localizar con toda precisión centros de población y calcular el número de habitantes, particularmente en la región de Mälaren al este de Suecia central, sugiriendo que la población pudo haber aumentado en un 50% durante la época vikinga.

En la mayoría de los casos, el cuerpo que se iba a incinerar se vestía y adornaba con joyas y broches de adorno o de utilidad y se incineraba en una pira. Los huesos incinerados y las joyas fundidas se recogían y se disponía de ellos de varias maneras, dando a entender que se observaban distintos rituales religiosos. En Suecia central, por ejemplo, los restos quemados generalmente se separaban cuidadosamente de la ceniza y el carbón de la pira funeraria y se colocaban en una vasija de cerámica, que era entonces depositada en un hoyo cavado en la tierra. En algunas partes de Finlandia se esparcían sobre la tierra. Los restos incinerados, enterrados o esparcidos, se cubrían entonces con un montículo de tierra o simplemente se marcaban con piedras, que se colocaban de varios modos distintos según la localidad, indicando una vez más las diferentes prácticas religiosas. En Lindholm Hoje, en el norte de Jutlandia, por ejemplo, y en otros lugares, muchas de las tumbas están marcadas con disposiciones de piedras en forma de nave. En Suecia central pueden estar marcadas por túmulos circulares, o por colocaciones triangulares de piedras, a veces con lados cóncavos.

La influencia vikinga sueca es evidente en las islas Aland, donde hay cremaciones bajo túmulos, pero en Finlandia hay una fusión de tradiciones y prácticas. En el suroeste, las naves funerarias eran corrientes, pero no se erigían túmulos sobre los restos incinerados, que simplemente se esparcían sobre la tierra. Más al interior, las cremaciones e inhumaciones se cubrían con montones de piedra y tierra. La inhumación se convirtió en algo corriente en el suroeste de Finlandia en el siglo XI, tal vez indicando la apropiación de costumbres cristianas, pero los bienes mortuorios siguieron enterrándose en las tumbas finlandesas durante un siglo más.

La cremación de los cuerpos también era algo común en las ciudades de la época vikinga de Noruega, Dinamarca y Suecia. Los cementerios, que a veces comprendían un gran número de tumbas, estaban situados cerca del asentamiento. En Birka se conocen al menos tres mil tumbas de los doscientos años de existencia de la ciudad, donde no todas ellas son cremaciones, y pudo haber hasta siete mil entierros en Hedeby. Otros asentamientos vikingos, como Kaupang en el suroeste de Noruega, están igualmente

rodeados de inmensos campos de tumbas. Es muy probable que Ribe, en Dinamarca, también estuviera rodeada de cementerios, pero sólo se han descubierto unas pocas tumbas hasta ahora.

La práctica de la inhumación plantea una serie de preguntas difíciles de contestar. Con la introducción del cristianismo sustituyó gradualmente a la cremación en todas partes, pero sabemos que fue adoptada por algunos de los pueblos escandinavos hacia principios del período vikingo. En Jutlandia meridional, donde prevalecía la inhumación, esto pudo haber sido el resultado de influencias de las tierras cristianizadas del sur, pero en las demás partes su uso es más problemático. ¿Por qué recurrió a este rito esencialmente extranjero la gente de la isla báltica de Gotland?

Probablemente nunca lo sabremos. Aunque la inhumación se practicaba fuera de estas dos regiones principales, las pruebas arqueológicas indican que era un rito confinado a las clases superiores de la sociedad, o a extranjeros. Lo último era más evidente en las ciudades de la época vikinga. Traían con ellos sus propios rituales y creencias religiosas. Algunas de las mejores pruebas que tenemos de tumbas de inhumación provienen de las ciudades de Birka y Hedeby. En la primera, los comerciantes venían sobre todo del este, de Rusia o incluso más lejos. Si los comerciantes tenían la mala suerte de morir en Birka, eran enterrados según las costumbres de su patria. Y casi todos se enterraban juntos en su propio cementerio, cerca de la fortaleza que dominaba la ciudad.

Las excavaciones en Birka en el siglo XIX descubrieron numerosas tumbas del tipo llamado "tumba de cámara". Se cavaba un hoyo en la tierra y se entibaba con madera. Entonces se colocaba el cuerpo del difunto, enteramente vestido, en la cámara, rodeándolo de objetos de uso diario. A veces se metían caballos en esas tumbas, y no se desconocen sacrificios humanos. Se han encontrado tumbas de cámara igualmente ricas en Hedeby y la costumbre de enterrar cuerpos en cámaras subterráneas fue muy común en toda Jutlandia, especialmente en el siglo X. Estos entierros son las inhumaciones más espectaculares que se conocen de Escandinavia en la época vikinga, pero también se han encontrado otras formas de inhumación. Los cuerpos se enterraban en ataúdes, metidos en hoyos en la tierra, o tal vez envueltos en una mortaja de corteza de abedul. Como los cuerpos y su equipo no se incineraban, los objetos de metal enterrados con ellos están a menudo en un excelente estado de conservación.

Los entierros descritos anteriormente contienen los restos de hombres y mujeres corrientes, algunos más ricos que otros, que pertenecían a la comunidad agrícola o mercantil.

Hacia finales del siglo X, la costumbre de enterrar con ricos bienes mortuorios había desaparecido en Dinamarca y se estaba volviendo cada vez menos común en otras partes, a diferencia de Finlandia, sin duda como resultado del triunfo final del cristianismo sobre la región pagana. A partir de entonces, la práctica de la inhumación en las tumbas orientadas de este a oeste y sin equipo acompañante prevaleció en toda Escandinavia y los entierros ya no sirven de fuente de información sobre la vida diaria y la muerte.

•Una Boda Vikinga.

El matrimonio, que es con mucho el acto más importante de la vida en la sociedad nórdica, no es un asunto que se deje jamás al azar. Tampoco es una cuestión de sentimientos únicamente, aunque no se excluyan y tengan su importancia. Realmente es un tema que no puede tomarse como estrictamente económico, pese a su relación directa, ya que en principio, la palabra "Brudkaup", la compra de la novia, ya lo indica en su traducción literal. La importancia más relevante de una boda es, sin duda, de carácter social. No se trata de que se casen dos fortunas dadas, sino de la asociación de dos familias o dos clanes, por medio de un vínculo sagrado y en principio indisoluble, aunque se da de forma implícita, por supuesto, el hecho de que ni una ni otra parte es pobre, no aplicando esta palabra ni necesaria ni exclusivamente a la ausencia de riquezas materiales. Así pues, podríamos decir, que la novia no "se casa", sino que "la casan".

En la sociedad nórdica, el concepto central y más importante, en torno al cual gira todo, es la familia. Es ella quien gobierna y controla hasta los menores detalles de la existencia. Desde el sentido militar al religioso, la familia rige un lugar vital en la escala de valores.

En el proceso normal que conlleva una boda, se hace necesario el casamentero que, por lo general, es un personaje amigo o pariente muy cercano del futuro esposo. Es quien se encargará de proponer la unión y de arreglarla posteriormente con la familia de la novia.

La primera misión del casamentero es consultar a los responsables legales de la novia para que le concedan el consentimiento de la unión y una vez recibido el "sí" por parte de la familia de la futura esposa, se acuerda y fija la fecha de la ceremonia de los esponsales (festarmál), la cual solía contar un plazo de alrededor de un año o año y algo.

Después se convienen las condiciones materiales. Lo ideal era que ambas familias fueran de rango y fortunas similares. Todos los tratos que a ello se refieran, se harán frente a testigos, pues se trata de un acto determinante, una operación a la vez económica, social y, muchas veces, incluso diplomática o política. Conforme a la ley, se acuerda que la novia aportará como dote (heimanfylgia) un conjunto de bienes de todo tipo de un valor global determinado, equivalente a la aportación del novio, al que este añadirá una pensión de un montante fijado por la ley en acuerdo a sus bienes y pertenencias, llamado Mundr.

Aunque después del matrimonio corresponda al marido administrar el conjunto compuesto por la aportación de la novia, la suya propia el Mundr, y mirar por su rentabilidad, la casada sigue siendo propietaria de su Heimanflygia y del Mundr, en caso de divorcio o separación, y es importante por tanto que se tomen todas las garantías para que el asunto se resuelva a satisfacción de todos.

La mejor época para celebrar un matrimonio es a final de octubre, según nuestro calendario, durante las tres noches que inauguran el invierno o Vetrnaetr. Las cosechas están recogidas, el heno, el máspreciado de todos los productos del suelo, ha sido colocado en almiarés y, una vez secado, almacenado; el ganado, o bien está recogido para el invierno, o bien se ha sacrificado y se ha preparado para su conservación, igual que el pescado seco (skreid) y la buena cerveza ya ha sido fabricada; los trabajos en el

exterior permiten por fin un tiempo de descanso que, por otra parte, hará obligado el invierno, quien se aproxima con rapidez.

Llegada la fecha indicada, los mensajeros del novio irán a la casa de la prometida para conducirla hasta la casa de él. Esta costumbre, aunque no era obligatoria, ya que la novia y el novio podían habitar al menos un tiempo en casa de los padres de ella, se hace referencia en numerosas Eddas.

Debe llegar a casa de su prometido al menos la víspera del matrimonio propiamente dicho, porque ese día tendrá lugar el "baño de la novia". Parece ser un rito de lustración como el que conocieron todas nuestras culturas, con el objetivo evidente de asegurar la "pureza" de la novia, es decir, liberarla de todos los malos espíritus o influencias negativas que pudieran estar ligados a ella. Este baño que, en realidad solía ser una sauna, es colectivo y se extendía a la novia y a todas las damas de honor, y podía durar un buen rato, no impidiendo a las participantes el consumo de dulces de distinto tipo.

La preparación de la novia concluye con la confección de coronas de flores y hojas que engalanarán la cabeza de la prometida que, además, para su matrimonio propiamente dicho, cambiará de peinado. Por una parte llevará un velo de lino, costumbre que debe remontarse a antiguas creencias sobre la protección de energías negativas o bien como signo de que el novio debe ser el primero en desvelar el rostro purificado de su prometida. Por otra parte, ella se recogerá, en forma de un moño o lo sujetará en la nuca con una cinta o una joya, los cabellos que hasta entonces había llevado sueltos. Este será normalmente un indicativo en lo sucesivo de su nuevo estado, junto con el conjunto de llaves que como buena ama de casa (husfreyja) llevará a la cintura. Estas llaves solían ser pertenecientes a los cofres que contiene ropas de valor y objetos preciosos, a la despensa donde se guardaban los alimentos y víveres del hogar y a los armarios que constituyen el mobiliario de la casa vikinga que ella gobierna y administra.

Finalmente llega el día de la celebración o los días, ya que el término medio de su duración solía ser al menos tres. A ella asisten todos aquellos que fueron invitados en su momento. En principio, su número deberá ser semejante por ambas familias o clanes. Muchas veces, en la sala común (skáli) donde se ofrecerá el banquete (brúðveizla), cada bando esté colocado en uno de los dos bancos longitudinales, con un asiento más alto para el marido y otro para su mujer, en el centro de cada banco, uno enfrente del otro, a no ser que sean para el dueño de la casa y su compadre.

Por supuesto, los invitados no llegan con las manos vacías. Habrá que tener mucho cuidado de acordarse de los regalos que traen, por razones de reciprocidad, una regla que en esta sociedad no tenía apenas excepciones y era una cuestión de suma importancia entre los nórdicos. Por otra parte, se prestará una gran atención a la colocación de los invitados, pues para ellos este tipo de jerarquías y precedencias era un asunto muy delicado.

El primer día de la boda tiene lugar la ceremonia del matrimonio propiamente dicha. De esto hay pocos datos y menos aún fiables, aunque es evidente que existió un culto venerable del hogar (o del fuego del hogar, verdadera alma de la casa), unos gestos significativos del paso de un clan a otro y toda una serie de actos votivos, propiciatorios y de consagración. Según Adam de Bremen, se hacía una ofrenda a Frigg, la representación más expresiva de la antigua Diosa Madre, para atraer sobre los esposos

el bienestar, la fertilidad o fecundidad y una convivencia pacífica. Según Saxo Gramático, esa ofrenda se hacía a Frey o a la diosa Freya. La *Thrymskvida* de la Edda Poética menciona por su parte a una diosa menor, poco conocida, Var, que escucha y promueve las promesas. La misma *Thrymskvida* hace alusión a lo que parecen ser ritos más venerables, tales como ofrenda de sacrificios de animales (el poema habla de vacas de cuernos dorados y bueyes negros) y, sobre todo, de la consagración por el martillo de Thor, práctica muy antigua y que ha sobrevivido en Suecia hasta el siglo pasado, bajo la forma del *hammarsäng*, el hecho de ocultar un martillo en el lecho nupcial para asegurar la fecundidad de la pareja.

Sin embargo, pese a todo, no se puede afirmar que existiera una casta de sacerdotes dedicados exclusivamente a los ritos y actos religiosos. Parece ser que el cabeza de familia o del clan era el encargado de dirigir los oficios. En cualquier caso, se ignoran qué fórmulas podían pronunciarse en este caso y bajo qué auspicios se situaba expresamente el rito. Cada uno de los grandes dioses podía muy bien presidir la fertilidad y queda por saber, por otra parte, si el matrimonio se colocaba realmente bajo el signo de una figura divina determinada, o más bien bajo la tutela de deidades colectivas como *dises* o *alfes*.

Es al jefe de familia o del clan a quien le corresponde la responsabilidad de abrir el banquete nupcial, en el curso del cual, como en todo banquete solemne, los brindis se dirigen en primer lugar a los dioses, donde los textos nombran a Odín, Thor, Njörd, Frey y "todos los dioses" y luego a los grandes antepasados, de uno y otro clan o familia. Este momento era un tema capital, pues consagraba la perpetuación del linaje en una cultura en la que los antepasados no han muerto realmente nunca según sus creencias y en la que el primer deber de un ser humano es no atentar contra lo establecido.

Una vez iniciado el banquete, se comienza a beber y comer sin límites, siendo la borrachera el final normal de un festín y más de esta índole, hasta el punto de que antes de comenzar se juran todos mutuamente que no tendrán en cuenta las palabras que se digan o den cuando estén embriagados por la bebida.

El festín estaba entrecortado por diversos tipos de entretenimientos y desde luego, duraban mucho tiempo. Se recitaban poemas o relatos, había cantos y danzas, estas últimas probablemente de carácter ritual, etc.

En la primera noche de bodas, los recién casados serán acompañados a su lecho nupcial. No se cita en ningún lado que la consumación de su matrimonio debiera ser constatada por expertos, aunque tampoco se excluye la posibilidad de que así fuera, como en otras culturas. A la mañana siguiente de esa primera noche en común, el esposo debe hacer un bonito regalo a su esposa: una joya delicadamente trabajada, ropa de magnífico lino, un cofre de madera esculpida, etc. Es lo que se conoce con el nombre de *Morgingjölf*, el regalo de la mañana, que se convertirá en una tradición durante mucho tiempo.

Después de la celebración, la esposa tomará las llaves de la casa y tendrá muchos hijos, pese a la elevada mortalidad infantil. Ella hará de sus hijos hombres y mujeres dignos del nombre de su linaje, los educará en el respeto a las tradiciones tanto de su clan como del de su esposo y velará por inculcarles el sentido del honor familiar que jamás debe perecer. Será el alma de su nuevo hogar.

•La Vestimenta.

El vikingo, en su casa, lleva un pantalón que es bien largo y con cierto vuelo, como el nuestro de hoy día, bien ceñido como un pantalón de esquí, o bien ahuecado como los calzones de zuavo de no hace mucho (depende de las zonas), por encima de unos calzones largos de lana. Se cubre el torso con una camisa amplia que llega hasta medio muslo y que se entalla con un cinturón de cuero, a veces realzado con placas de bronce decoradas. Puede llevar igualmente una especie de camisa de cuello cuadrado y mangas largas. En la cabeza, un gorro de fieltro o lana, o un sombrero de fieltro que podía ser de diversos tipos. En los pies, zapatos hechos de una única pieza de cuero ingeniosamente doblada, reforzada a veces con una suela y atada alrededor del tobillo con un cordón enrollado. En las manos, gruesas manoplas de lana o fieltro.

En ocasiones el pantalón es amplio y un poco plegado, un poco al estilo de los pantalones de golf. Por encima de la camisa, una especie de capa de tejido de una sola pieza, sin mangas, fijada por encima del hombro derecho o justamente delante de éste, mediante uno de esos broches ovalados que los arqueólogos han encontrado en grandes cantidades. Esa capa deja libre el brazo derecho, que debe poder coger fácilmente la espada colgada en el lado izquierdo de la cintura. De este modo, el faldón libre puede engancharse en el broche cuando quien lo lleva quiere montar a caballo.

En general conserva toda la barba, aunque esto no es obligatorio. No desdeña trenzarse la barba, y le gusta cuidar con esmero su larga cabellera, al contrario de lo que muchos piensan, debido a las imágenes estereotipadas que nos han llegado a lo largo de la historia de estas gentes. Se ha observado, que su vestimenta, en lo referente a sus elementos principales, tiene mucha afinidad con la de los lapones de nuestros días.

La mujer se viste también de modo bastante práctico. La ropa interior, en su acepción moderna, es desconocida. El vestido principal es uno largo, de manga de diversa longitud, de lana plisada, que puede abrirse sobre cada uno de los senos, al estar casi siempre en cinta durante su período de fecundidad, para permitir la lactancia del bebé. Ese gesto es posible gracias a dos broches ovalados o redondos, idénticos y muy a menudo hermosos y artísticos, eventualmente de metal precioso y trabajado.

Por encima de este vestido, lleva una especie de delantal hecho de una pieza de valioso tejido, rectangular y bordado, o bien de una pieza, o bien de dos faldones simétricos, o también susceptible de dar toda la vuelta al cuerpo. A este delantal están enganchados, a la altura del pecho izquierdo, los accesorios indispensables para la costura. Los brazos están adornados con pulseras, muy a menudo joyas de gran calidad. Los cabellos, trenzados o en cola de caballo, o recogidos en un moño, están protegidos de ordinario con una pieza de tela, una especie de fular anudado en la nuca. Es la manera distintiva de una mujer casada.

Existe también un gran chal sostenido en la parte alta del pecho por un broche o fíbula, moda que podría ser de origen bizantino, como otros muchos rasgos de una cultura que estuvo constantemente en relación con la ciudad imperial por el itinerario comercial llamado "la ruta del Este", y que puede ser amplio, terminado, en ese caso, en punta en la espalda, o ajustado. Ya se trate de la mujer o del hombre, no se puede dejar de

apreciar el valor funcional del vestido y también su adaptabilidad para hacer cualquier cosa. Ya pesque, are, trabaje en la forja, etc., no impide la libertad de movimientos.

En invierno, ni qué decir tiene, los vestidos de lana gruesa, especialmente de ese paño particularmente consistente llamado vadmál y las pieles, son de uso corriente y generalizado.

Si tenemos en cuenta lo que nos relatan las sagas de los contemporáneos, llegamos a la conclusión de que los nórdicos se preocupaban mucho por su aspecto, tanto en lo referente a su vestimenta, como a sus peinados y cuidado del cabello.

Toda vestimenta era de confección casera. En todo hogar se contaba con un skáli, el mueble más importante, un bastidor vertical de tejer. Era de una utilidad capital, no solamente para el vestido, sino también porque el vadmál que se fabricaba a partir de la lana de corderos de largo vellón, servía corrientemente de moneda de cambio. De hecho, incluso buen número de veredictos se ponían en valores de vadmál, ya que en esta moneda era en la que había que pagar las multas establecidas en los juicios. También se sabe que muchos se proveían de fardos de vadmál con los que comerciaría en el extranjero o bien en expediciones vikingas.

Por otra parte, el telar era vertical, y se alzaba oblicuo contra la pared. Los hilos de la urdimbre se tensaban mediante pesos que eran simples piedras horadadas, deslizándose el hilo de la trama por medio de una "lanzadera" primitiva accionada a mano y apretada por un batán igualmente muy simple. Por lo que se sabe, tanto hombres como mujeres, indistintamente, trabajaban tejiendo de esta manera, tal vez acompañándose de cantos específicos, de los que justamente el Darradarljod, sería una muestra.

El hilo de lana se obtenía por el hilado en la rueca, enroscándose a mano el hilo del ovillo con ayuda de una pesa, en realidad una especie de cilindro afilado en los dos extremos y hecho de madera, de tierra cocida o de piedra, y al que se imprimía un rápido movimiento de rotación. El lino se hilaba de la misma forma. El vadmál o paño burriel, caliente, impermeable y de una resistencia poco común, ha atravesado los siglos. La actual ulpa islandesa, una especie de chaquetón con capucha, se confecciona con ese tejido.

Por otro lado, conviene precisar, que aunque los tintes naturales tales como el beige, el marrón y sobre todo el negro, eran los dominantes, el Norte no desconocía ni ignoraba la existencia de tinturas obtenidas, allí como en otras partes, a partir de conchas machacadas o plantas diversas.

•Las Grandes Fechas de la Vida.

Las grandes fechas de la vida son para los pueblos nórdicos, lo mismo que para los demás, acontecimientos que requerían celebraciones o manifestaciones particulares. Las tres más importantes son el nacimiento, el matrimonio y el funeral.

Sobre los ritos de nacimiento, estamos a la vez poco y confusamente informados, ya que aquí, más que en ninguna otra parte, intervino por supuesto el cristianismo, de modo

que es difícil decidir si lo que podemos saber es auténtico, está impregnado de cristianismo, o pretende hacer una reconstrucción histórica, como parecen haber intentado los autores de las sagas del siglo XIII que se esforzaron por recrear un pasado de unos tres siglos de antigüedad. Se recordará también que en la Edad Media, aquí como en todas partes, los nacimientos se suceden sin interrupción en tanto la mujer está en condiciones de tener hijos. Hasta tal punto se considera natural un embarazo que, en general, no da lugar a ningún comentario. Que se sepa, las prácticas abortivas o anticonceptivas, eran desconocidas, aunque se debe desconfiar siempre del puritanismo de los autores de sagas o de los redactores de códigos de leyes.

La parturienta, asistida por muchas mujeres y, en particular, por ese tipo de comadronas reputadas por tener "buena mano", daba a luz en cuclillas o de rodillas. Para favorecer el alumbramiento, parece ser que evocaban runas en forma de cantos mágicos (galdr). También es posible que el niño, recibido de esta manera sobre la tierra madre, haya sido, después de cortado el cordón umbilical, rociado con agua, práctica del "ausa barn vatni" nombrada frecuentemente en las sagas, que puede ser una imitación del bautismo cristiano, por supuesto, pero igualmente un antiguo rito de lustración, y después elevado hacia el cielo: una especie de ofrenda, por lo tanto, a las grandes fuerzas naturales que quizás fueran las primeras divinidades que conociera esta religión.

Esto en el caso de que el padre decidiera conservar al niño, pues parece que diversas razones, en primer lugar las económicas, hayan autorizado la práctica del "utburdr", el infanticidio. Parece que existió una época en la que se admitía que el padre tenía derecho a rechazar al niño que acababa de nacer y hacer que se lo dejara a merced de los animales salvajes, abandonándolo en el camino. Esto será, en todo caso, un motivo complaciente explotado por las sagas, las de tipo legendario en particular. Pero si el padre decidía conservar el niño, debía darle un nombre, práctica importante que decidía verdaderamente la entrada del recién nacido en el clan, le confería una cualidad personal de alguna forma y, por consiguiente, garantizaba su existencia. Pues esta operación no era gratuita, estaba cargada de sentido en un mundo donde la pertenencia a un clan importaba más que nada y donde un ser humano no existía jurídicamente si no era capaz de fijar su linaje en varias generaciones. Lo que explica, sea dicho de paso, las largas genealogías que figuran inevitablemente en las sagas, libros de colonización y textos semejantes.

Por consiguiente, el nombre que se confería al recién nacido respondía a ciertas normas. Es posible que la elección se dirigiera hacia nombres que se suponía traían suerte o que la experiencia demostraba que había sido patrimonio de personajes favorecidos por el destino. Es por ello por lo que a menudo se encuentran niños que tienen el nombre de un antepasado fallecido recientemente antes de su nacimiento. No hay que descartar deliberadamente tampoco, la hipótesis de una lejana creencia en la migración de las almas o en la reencarnación. Habrá que desconfiar de los nombres teóforos: en la era vikinga, no implican necesariamente que el valor tutelar de dios invocado esté subyacente. Los innumerables nombres de pila, por ejemplo, en el que aparece el nombre del dios Thor, no parece que exijan comentarios particulares. Asimismo, la extremada frecuencia de nombres zoóforos (Björn, oso; Ari u Örn, águila; Hrutr, carnero, Ormr serpiente; Ulf, lobo, etc.) no debe llevar a concluir un totemismo.

Es posible que estas actitudes religiosas hayan existido en tiempos muy antiguos, pero se puede afirmar sin gran riesgo de error que en la época vikinga había caído en desuso.

La única cosa cierta es que no era la fantasía quien decidía la elección del nombre. Así como no se puede olvidar que esta sociedad no conocía patronímicos propiamente dichos y, por tanto, el nombre era esencial. Por lo demás, se era hijo o hija de su padre, no de su madre, salvo cuando el padre era desconocido. Un detalle más: el número de nombres no era ilimitado. De ahí, sin duda, la gran frecuencia de apodos que, a menudo, tienden a sustituir al mismo nombre. De esos sobrenombres, muy numerosos y bastante pintorescos algunos, no hay mucho que decir, pues no se diferencian de los que se podían utilizar en otras partes.

Precisemos por último, que la sociedad en cuestión era decididamente patrilineal y que los casos de matriarcado no se encuentran, al menos en la época que nos ocupa.

La mayoría de edad se solía alcanzar a lo sumo a los catorce años. Los niños aparecen poco en los textos que nos han llegado. Sin embargo todo hace pensar que eran queridos y correctamente educados. Se han encontrado pequeños juguetes de madera o metal que no se distinguen de los que se utilizaban en otras partes. También existía la costumbre en las familias de rango elevado en particular, de confiar los hijos por algunos años, a fin de recibir educación, a un amigo, un personaje de alta posición, etc., a condición de reciprocidad. Esta práctica llamada "fostr" contribuía a crear lazos de afecto a menudo muy fuertes y, por supuesto, a extender el ámbito de influencia del clan. Muy frecuentemente parece que hermanos adoptivos de este tipo se hayan considerado hermanos jurados según el ritual que sin duda existió para tal ocasión. Uno de los valores más sólidos que ha tenido la sociedad vikinga fue la amistad, especialmente la amistad viril, donde el colectivismo era una especie de imperativo categórico. El hombre vela para no permanecer solo, para rodearse de amigos y hermanos jurados, etc.

Según la costumbre, se hacía un regalo (tannfé) por el primer diente que le salía la niño e pecho.

Que se sepa y, al menos en la época que nos ocupa, no existían ya ritos de iniciación o de entrada en el mundo adulto como, de manera verosímil, se encontraron en los tiempos más lejanos del paganismo. Si bien no es imposible que se esperara del joven que se mostrara capaz de emprender una expedición vikinga, por ejemplo, no significa que tuviera, en absoluto, que manifestar sus aptitudes guerreras, sino su capacidad para afrontar los peligros de un largo viaje por mar, sean cuales fueran las peripecias.

Las personas ancianas se encargaban eventualmente de inculcar en el niño los rudimentos del conocimiento del pasado, de su familia y de su clan. Faltan certezas acerca de la instrucción que podía recibir el joven vikingo. Pero es necesario, no obstante, que hayan existido maestros artesanos para enseñar su saber a los aprendices y, quizás, alguna clase de maestros itinerantes o responsables de lo que en nuestros días llamaríamos seminarios. Esto es válido para los escaldos, recitadores de textos en prosa, así como para el derecho, cuya complejidad y elaboración eran tales que no es posible considerar que su adquisición haya sido un simple asunto de transmisión oral.

En cambio, todo hace pensar que el niño pasaba por una sólida iniciación en algunos deportes como la equitación o el juego de armas; no se excluye que en ciertos medios particularmente distinguidos, el joven haya sido iniciado a esas difíciles artes del párrafo anterior. En conjunto, la vida era ruda y la educación no podía incitar al

hedonismo. Los valores de supervivencia debían ser, por definición, los preferidos. Sin duda por eso se han conservado tan pocos textos líricos, contemplativos u orantes.

El matrimonio, como se ha comentado en otros apartados, era concebido, en primer lugar, como la alianza entre dos clanes o familias. Aquí añadiremos que el concubinato formaba parte de las costumbres. Un hombre rico podía tener varias concubinas, pero esto no tenía ninguna consecuencia legal, puesto que la concubina no tenía parte en la fortuna de su concubinario, ni en su herencia, salvo estipulaciones expresas. Los hijos nacidos de esta relación no tenían tampoco acceso a la herencia de su padre, a menos que este último hubiera decidido otra cosa.

Es posible que estas disposiciones hayan sido severas en tiempos lejanos. En la época vikinga, parecen mucho menos estrictas. Sucedió, incluso en las casas reales, que los bastardos no se distinguieran de sus hermanos legítimos y tuvieran acceso al trono. Y en todos los casos, el padre seguía teniendo la posibilidad de legitimar a su hijo natural.

Si bien parece esta formalidad era relativamente sencilla en Suecia y en Dinamarca, donde bastaba que el padre pusiera al niño sobre sus rodillas delante de testigos para legitimarle, tenemos indicios de una costumbre mucho más pintoresca procedente de Noruega. Allí, el padre que deseaba introducir a su hijo ilegítimo en la familia, debía primero matar a un buey de tres años y fabricar unos zapatos con el cuero de la pata derecha del animal. A continuación, hacía una fiesta, en el curso de la cual se colocaba la bota en el centro de la habitación. Primero el padre, después el niño así reconocido, y a continuación todos los miembros de la familia, debían meter el pie derecho en esa bota, para expresar que tenían a este niño por su igual.

En lo referente a la herencia, la práctica, por regla general, no se distinguía de las costumbres europeas. Mencionaremos sólo unos puntos interesantes. El primero se refiere al "arfsal" o cesión (literalmente, venta) de los derechos de herencia a un tercero que, a cambio, se encargaba de proveer a las necesidades de la persona que así actuaba: una especie de vitalicio, por tanto. Por supuesto, esto podía dar lugar a querellas, pero era una forma cómoda para un anciano, de terminar su vida al abrigo de la necesidad. Por otra parte, igual que el llamado "aetleiding" (rito que introduce a un individuo en una familia dada), está lo conocido como "arfleiding", que hace mención al hecho de dar acceso a la herencia a un nuevo heredero.

Pero el rasgo más típico es el "odal", es decir, el patrimonio indivisible, especialmente los bienes raíces, cuya propiedad debía permanecer en el interior de la familia y, sobre todo, sin división. En virtud de este principio, correspondía por lo tanto a un hijo, que no era necesariamente el mayor, aunque sí generalmente, recoger el patrimonio.

Aquel de los hijos que retomaba el odal debía dar una compensación a sus hermanos. De esta manera, la fortuna territorial de la familia permanecía intacta y esta disposición debía animar a los hermanos no admitidos en la herencia a buscar fortuna en otra parte, especialmente explotando nuevas tierras o buscando nuevos recursos, o también emigrando.

En cambio, el heredero podía vender la tierra, a condición de compartir las ganancias con todos los herederos más próximos. Esto restaba rigidez al sistema. Pero tenemos

cantidad de testimonios de casos de herencia de una enorme complejidad, tanto en las sagas como en inscripciones rúnicas.

En cuanto al divorcio, era bastante fácil de llevar a la práctica, al menos si, como siempre, nos basamos en el testimonio de las sagas. No habría que concluir de ello que esta sociedad se encontraba en situación de disolución permanente. En realidad, el divorcio es muy raro y entraña graves consecuencias, a menudo dramáticas. La decisión era sentida por las familias de los dos cónyuges desunidos, de un lado como del otro, como un insulto.

Si creemos también en los textos de las leyes, la mujer podía separarse de su marido con relativa facilidad. Era necesario que invocase un motivo satisfactorio, como la impotencia sexual declarada del marido (como aparece en la Saga de Njal el Quemado), la desaprobación de la conducta del susodicho marido en la vida en general, la negativa a sufrir los sarcasmos o las consecuencias de los actos del esposo, etc. Por su parte, el marido podía repudiar a su mujer con la misma facilidad.

En todos los casos, era necesario tomar testigos de la decisión. Después se marchaban, tomando de nuevo la dote (heimanfylgja) y el aduario que había aportado el marido (mundr). El divorcio era una ruina para el marido.

En cuanto a los funerales, la documentación que nos ha llegado es mucho más extensa y completa, dado el número impresionante de tumbas, lo que nos permite trazar una especie de imagen media de este ritual.

No hay duda alguna de que en el Norte se creyó en la existencia de un alma, pues existen al menos cinco vocablos para traducir nuestra palabra "alma": önd, hamr, hugr, fylgja, sal. Dos son visiblemente préstamos, sea lexicológicos, pues "sal" se toma del alemán continental, sea semánticos, pues önd corresponde a nuestra noción de soplo, hálito y llegó ciertamente con el cristianismo. Pero los otros tres son autóctonos: se aplicaban tanto a las membranas placentarias que acompañaban a la expulsión del recién nacido del seno materno, como a la idea de alma, que sería por tanto, la forma (sentido literal de hamr), o la esencia que sigue (fylgja, seguir, acompañar) al ser humano. Tal vez hugr remitiera a la idea universalmente conocida de "alma del mundo" que baña nuestro universo y a la que, en ciertas circunstancias, podemos tener acceso y que incluso a veces decide manifestarse a nosotros. La riqueza de este vocabulario y de las nociones a él vinculadas es bastante edificante.

Por supuesto, hamr y fylgja son susceptibles de evadirse de su envoltura corporal para existir de forma independiente y moverse en función de las necesidades de su soporte, desafiando las categorías espacio-temporales. Pueden incluso volver bajo la forma de ese extraño personaje o "draugr" que poblará los cuentos populares islandeses hasta nuestros días y les dará ese aire siniestro que tienen.

En épocas lejanas, la cremación existió sin duda, igual que las tumbas colectivas, especialmente esas curiosas tumbas en forma de barco visto desde arriba o skibsaetninger. Pero en la época vikinga la norma más habitual es la tumba individual donde el difunto es inhumado con vestido de lujo, víveres, armas, animales e incluso su esclava o concubina, la cual, parece ser, elegía voluntariamente morir con su señor, para acompañarlo en su viaje al más allá.

En Birka se ha descubierto un número considerable de esas tumbas, de las que algunas consisten en una especie de encofrado de madera dispuesto alrededor del cadáver. El muerto es enterrado o bien sentado, o bien en posición fetal, y este último uso es seguramente muy antiguo.

En cualquier caso, la idea de viaje hacia el otro mundo no se presta a ninguna duda, tanto por el aspecto a menudo naviforme de la tumba, que llegaba a ser un barco incluso, como el de Oseberg o Groix, como por los pretrechos con los que se rodeaba al guerrero o al comerciante en su última morada. Estas observaciones se aplican también a las mujeres, a quienes se las entierra muy adornadas y provistas de lujosas joyas, así como de todo tipo de objetos destinados a su subsistencia o su diversión.

Tomemos la tumba de una mujer de alto rango en Birka. Su cadáver está engalanado con las joyas más bellas de la difunta, un collar hecho de anillas de plata, de ochenta perlas de cristal y perlas de vidrio engastadas en oro y plata; dos colgantes de plata enganchados al vestido y que representan a dos caballos muy estilizados; un soberbio broche de bronce dorado en el estilo de Borre, lo que nos lleva a principios de la era vikinga, con un decorado de animales lleno de belleza y que debía servir para atar el manto de esta mujer; dos pequeñas joyas que lo mismo podían servir de pendientes que formar parte de un collar; un cierre de bronce para un cinturón o cualquier otra correa de cuero; una joya de bronce dorado con un trabajo sumamente refinado que constituía un segundo collar. En la tumba, junto al cuerpo, se encontraban recipientes, uno de ellos de factura frisona, un vaso de Renania, un hervidor de bronce de origen irlandés, dos cubos de madera y un joyero de madera en el que había un peine de cuerno.

La tumba data de comienzos del siglo IX y es de una mujer de alto rango o, en todo caso de gran fortuna, pues su vestimenta era de seda, lo cual denotaba lo más lujoso de la época. En cambio, otra tumba en Birka que dataría entre el 913-980, en razón de la presencia de una moneda de plata conocida, nos ofrece los restos de un guerrero que fue inhumado en posición sentada. Tenía dos escudos, uno en la cabeza y el otro en los pies. A su izquierda, la espada de doble filo. A su derecha, un cuchillo decorado, un hacha, veinticuatro flechas y una lanza tipo venablo, de hierro con incrustaciones de plata y cobre. Añadamos a ello dos estribos y dos caballos en un compartimento especial de la tumba de madera. Parece que hubiera sido más guerrero que comerciante.

El otro mundo fue considerado un lugar agradable y digno de respeto. Se dirigían a él con todos los honores que le eran debidos y de ello es testigo cuanto se ha encontrado enterrado en las tumbas junto a sus difuntos.

Pero había de hacerse con arreglo a los usos. Todo lo concerniente a la vida pública de los vikingos está sujeto a medidas jurídicas. La ley y el derecho son el alma de esta sociedad. Es importante que el muerto esté "bien" muerto, es decir, con las formalidades legales; si no, volverá a frecuentar los lugares en los que vivió, tratará de hacer daño a sus parientes y provocar todas las desgracias posibles. El ejemplo más representativo es el de Thorbjörn el Lisiado, en la Saga de Snorri el Godi. Y es que el "draugr" es un muerto mal muerto, o bien porque no ha sido enterrado en la forma adecuada, o bien porque murió en una situación jurídicamente anómala (por ejemplo, fue víctima de una ofensa que no se compensó) o también incluso porque no está satisfecho con la forma en que sus descendientes administran su patrimonio. Lo que aquí nos importa es subrayar que será necesario, por regla general, hacerle sufrir un verdadero proceso

(duradomr, proceso a las puertas "de la muerte"), para obligarle a estar muerto según las reglas.

Esto implica que los vivos obedecen minuciosamente el ritual prescrito. Un muerto no está verdaderamente muerto en tanto sus descendientes o herederos no han celebrado su festín de funerales, es decir, en tanto no han "bebido" su herencia (drekka erfi).

Concluyendo el tema, señalemos que este universo no conocía demarcaciones claras entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Es sorprendente ver con qué facilidad el vivo puede motivar, de grado o por fuerza, a un muerto para obtener de él las informaciones que desea (incluso sucede entre los dioses, como el caso de Odín cuando interroga en el mundo de Hel a una vidente sobre la muerte destinada a su hijo Balder), o la inversa, pues es completamente natural que el difunto vuelva a informar al vivo, sea directamente, apareciendo en ese caso de forma natural, sea por medio de sueños, que son como uno de los motivos obligados de las sagas y los poemas éddicos.

·El Año y el Día Vikingo.

Quizás el mejor modo de comprender la vida de los pueblos nórdicos sea conociendo su calendario, cómo distribuían su tiempo a lo largo del año y del día cotidiano. Las fuentes que se tomarán como referencia, serán las islandesas, en particular, lo que afirma Snorri Sturluson. Por tanto, aunque se hace referencia a latitudes muy elevadas, se puede considerar que el conjunto de estas poblaciones ha seguido más o menos las mismas costumbres y se han regido por el mismo modo de división del año.

En el Norte antiguo, no conocían más que dos estaciones o semestres (misseri), que eran verano e invierno. Otra particularidad, es que no contaban por años el tiempo, sino por inviernos y no hablaban de días, sino de noches.

El año, el misseri de verano por tanto, comienza a mediados de abril. Es denominado el mes del cuco "gaukmanadr" o tiempo de la siembra "sad tid", o también tiempo del trabajo de primavera "varönn", pues existe el término "var" que designa la primavera, lo mismo que "haust" para el otoño, pero no entran en el cómputo del año.

La nieve ya se ha fundido o le falta poco, los cursos del agua están liberándose de sus hielos, se comienza, en efecto, a escuchar el cuco en los bosques, es tiempo de sacar a los pastos el ganado, que ha permanecido confinado en los establos desde hace al menos seis meses y que no ha podido ser alimentado, con frecuencia, más que con el viejo heno seco (problema serio que se verá evocado a menudo en las sagas).

El granjero, el "bondi", piensa en sus campos. Los ara; primero fue con un arado común (ardr) que reemplazará poco a poco, bajo influencias probablemente anglosajonas, por un arado más moderno y eficaz, de cuchilla y vertedera (plogr). En verdad, fuera de Dinamarca, del sur de Suecia y de una pequeña parte meridional de Noruega (la actual Jaeren), las tierras arables son raras en Escandinavia y las labores profundas, imposibles debido al carácter pedregoso de los suelos. Después el grano se siembra a voleo, como todavía se ve en el tapiz de la reina Matilde de Bayeux: ante todo cebada, o su variante temprana, la cebada de invierno o alcacel (que tenían la ventaja de dar una harina adecuada para hacer pan, y también, fermentadas, permitían la preparación de cerveza), o avena; muy poco trigo pero, naturalmente, centeno, sobre todo en Islandia. El suelo

será igualmente con un instrumento bastante primitivo, pero conocido desde hacía tiempo, puesto que se menciona en uno de los poemas heroicos de la Edda.

No sólo en el campo de trabajo es urgente. Hay que extraer también la turba con layas cuadradas. Los bloques son amontonados en muretes para que se sequen. Servirán, unos para calentar las viviendas, otros para formar el revestimiento exterior de los muros de las casas, o incluso para construir esos mismos muros. No se debe olvidar que, en gran parte, los países del Norte eran pantanosos. Todavía en la época cristiana una de las buenas acciones con la que se acreditará al difunto en cuyo honor se erige una piedra rúnica conmemorativa, será que "hizo un puente" entre tal y tal lugar. Se debe entender con esto que pavimentó una vía de acceso al interior de un terreno pantanoso o de una turbera.

Por lo demás, ese será también el momento de cortar la madera, tanto para calentarse como para las innumerables utilizaciones que se hará de ella, tanto en el dominio práctico como con fines artísticos. La madera es realmente el material de base, entra en la confección de casi todo lo que salía de la industria humana, en parte porque el hierro no es siempre, ni mucho menos, de calidad suficiente. Es también por eso, por lo que, lamentablemente, no se ha conservado tantos testimonios de esta cultura como se desearía. La madera es corruptible y, sobre todo, persa fácil para el fuego.

De todos modos, este comienzo del retorno de la primavera, es un momento de mucha ocupación, pues es preciso también curar todas las heridas que ha infligido el invierno siempre largo y con frecuencia muy riguroso. Se repara, por ejemplo, todo lo que ha sido estropeado por el frío, la nieve, el deshielo de las aguas. Se rehacen las barreras, los muretes, las majadas. Y una buena parte del tiempo transcurre esparciendo el estiércol en el campo y en los pastos. Igualmente, hay que pensar en reparar el barco, para la pesca y, eventualmente, para las futuras expediciones de la primavera.

Hacia mediados de mayo, el ritmo se modifica. Es el "eggtid", período en que se recogen los huevos de las aves salvajes, que constituyen un alimento muy apreciado. Esta recogida es a menudo peligrosa, si las aves en cuestión han establecido sus nidos en las grietas de los acantilados, por ejemplo. Es necesario entonces que el cazador se descuelgue, suspendido desde lo alto del acantilado de una cuerda a la que imprime un movimiento de balanceo. Se habla también de "stekkid" (de stekkr, que es la majada de corderos, porque se desteta a los corderos y se los instala en un lugar especial). O también de "löggardsönn", momento en que se reparan las "barreras legales", es decir, las que delimitan un dominio, los campos, etc.

Es un momento agradable. Los terrones y los rigores del invierno están definitivamente olvidados. Los corderos son objeto de todos los cuidados. Se les libera de su lana de invierno, mediante el esquileo practicado con cizallas.

Después, más o menos a mediados de junio, será la trashumancia, según un proceso que se ha conservado muy bien en Noruega. Toda la granja que se precie posee, en la montaña, una dependencia que puede ser muy importante. Es el "sel", antepasado del moderno "seter" noruego. Una buena parte de los integrantes de la casa sube allí y allí pasará un mínimo de dos meses, llevándose consigo los corderos y también algunos bovinos. Es en el sel donde se fabricarán los productos lácteos de larga conservación. En las regiones donde esta práctica no es posible, la caza del halcón llega a su apogeo.

Esta ave prosperaba en el Norte, que poseía especies particularmente apreciadas. Uno de los documentos más antiguos que poseemos, en francés, y en el que interviene la palabra "Islandia", refiere precisamente un acuerdo para una entrega de halcones.

Precisemos también, que estos países que viven en estrecha simbiosis con el mar, practicaban una pesca intensa, que no parece haber sido nunca de altura. Los mares en cuestión, Báltico, Mar del Norte, tenían peces en abundancia en aquella época. Lo mismo ocurría, por otra parte, con los ríos y los lagos. Se los pescaba con anzuelo y también con red. Una buena parte se consumía sin esperar, poniendo el resto a secar en esos curiosos edificios en forma de V invertida que todavía se ven en Islandia, o bien apilado en armarios, o en cuartos, por supuesto, una vez secado.

Más intensamente y más preciada también, era la caza de la ballena y los grandes cetáceos. A decir verdad, se tienen muy pocos ejemplos de caza organizada. En cambio, sucedía con frecuencia que las ballenas viniesen a embarrancar en la orilla, verdadera ganga para las gentes del lugar, pues todo el animal es absolutamente aprovechable, de modo que las leyes deberán ocuparse en ello. Un capítulo especial que la mayor parte de los códigos está reservado al "reki": todo lo que viene a encallar en la orilla. En principio, era el propietario de esa porción de orilla quien tenía el usufructo del reki, pero los conflictos eran muy numerosos; especialmente el despedazamiento era muy a menudo un objeto de peleas sangrientas. Digamos también, que pudieron existir verdaderas estaciones de pesca: una de invierno, una de primavera, sin duda hacia abril y mayo y, ocasionalmente, una de otoño. Sin embargo, estos datos parecen valer sobre todo para Islandia.

Hacia mediados de junio comienza el mes elocuentemente denominado "solmanadr", mes del sol. Está fuera de duda que los escandinavos dedicaron un culto al astro de Idía desde los tiempos más lejanos. Ahora hay mucho menos trabajo en la granja. Ésa es la razón por la que dos tipos de acontecimientos muy importantes tienen lugar hacia mediados de junio.

El primero es de orden público y político: es la reunión del Thing, asamblea de todos los hombres libres para tomar en común las decisiones de orden legislativo, jurídico y comercial que interesan a toda la colectividad. Es generalmente entre el 15 y el 30 de nuestro mes de junio cuando tiene lugar este evento. Puede incluso durar más, según el tenor de la actualidad, como sucede con el Althing de los islandeses, institución que, sin embargo, no parece haber tenido equivalente en otras partes de Escandinavia, pues Islandia formaba un bloque delimitado por las costas de la isla. A mediados de junio es cuando regresan los barcos procedentes del extranjero, es cuando vuelven los grandes viajeros y se hace hablar a los que llegan. El thing marca uno de los tiempos fuertes de la vida de la comunidad, pues es el momento y el lugar donde cada uno sale, de alguna manera, de su celda.

El otro acontecimiento es el momento en que el vikingo se embarca para los grandes viajes que le llevarán a los confines del mundo conocido de su época y quizás más allá, sea, para uno de esos periplos en los que alternarán los negocios, transacciones, ventas y compras y, llegado el caso, las refriegas o los golpes de mano fructíferos. En principio, parte para aproximadamente tres meses, volverá para asegurar la estación de invierno. Pero en ocasiones tendrá que pasar esta estación lejos de su casa, aunque no sea la

norma. El vikingo se marcha para regresar. Tiene los tres meses de primavera para hacer fortuna.

A mediados de julio entramos en un momento capital, el "heyannir", el mes en que se siega el heno, faena fundamental, pues es necesario asegurar la supervivencia del ganado durante los largos meses de invierno en que permanecerá encerrado, ya que no es posible dejarlo fuera para que busque por sí mismo su alimento. Durante casi dos meses, todos los integrantes de la casa segarán, rastrillarán, harán los almiares y meterán el heno en el granero después de secado. Se requieren todos los brazos disponibles, comprendidos los de los huéspedes que están de paso, aunque sean mujeres. Ese trabajo supera en cantidad y, por supuesto, en calidad, a la cosecha propiamente dicha que, en principio y para Snorri Sturluson justificaría el nombre de "kornskurdarmanadr", literalmente, el mes en que se corta el grano, que lleva el mes siguiente, desde mitad de agosto a mitad de septiembre, por tanto. En realidad, la denominación, sin duda más antigua, de "tvi manadr" (mes doble), que se aplica por consiguiente al período que va de mitad de julio a mitad de septiembre, indica bastante bien la confusión de las dos tareas fundamentales, la siega del heno y la recolección.

Mediados de septiembre: haustmanadr, literalmente, mes de otoño. Es también el final del misseri de verano. Hay mucho que hacer. Ante todo reunir al ganado, especialmente los corderos, que se han dispersado a veces hasta distancias considerables. Han sido marcados antes de que se los deje ir y habrá que reunirlos en el aprisco público o "rett" y separarlos allí, operación que no siempre transcurre de manera pacífica, ni mucho menos, antes de recogerlos. Después se procederá a la matanza, que se efectúa en función de las necesidades de la casa y se darán los últimos toques a las reservas de heno, mientras que, para los humanos, se añadirán provisiones de carne salada a las de pescado seco. En las latitudes altas, se cavan en el suelo agujeros recubiertos de troncos y se entierra en ellos la carne junto con nieve, que se hiela pronto, con el fin de congelarla para su conservación.

En realidad, el "mes de otoño" es una especie de balance del año. Es también, en los tres países continentales, la época de la caza, una de las grandes distracciones conocidas de aquellos hombres, caza con arco o con venablo, para la que el Norte disponía de perros especialmente adiestrados. Ayudaban a cazar el alce, el reno, cérvidos de todas las clases y también el oso, sin hablar de la caza menor. Islandia no conoció nunca esa práctica. Pero en todas partes las aves eran igualmente muy estimadas. Se las cazaba en general con red.

Hacia mediados de octubre comienza el misseri de invierno, el largo período de noche y de frío tan difícil de soportar incluso hoy día. Estamos en el "gormanadr", que es ciertamente el más gozoso del año, porque es por excelencia el mes de la convivencia. Hay carne en abundancia, se ha fabricado buena cerveza; es el momento de recibir. Las bodas suelen tener lugar para su celebración en las vertrnaetr, las tres noches que inauguran el invierno, a finales de octubre, aunque no es necesario un matrimonio o un festín funeral para justificar esta festividad.

Después se vuelven a poner en condiciones todas las construcciones de la granja para que puedan afrontar los rigores del invierno. El viento puede soplar terriblemente en Dinamarca y en Islandia, la lluvia y después la nieve, hacen estragos en el norte de Noruega y Suecia. Habrá que velar también por las provisiones de combustible, turba o

madera, para el invierno, que instaurará una especie de pequeña muerte, al menos en las actividades exteriores. Sin duda, será posible patinar y deslizarse, se sacarán los trineos de largos patines, pero el frío es rudo y las tormentas de nieve son, a menudo, mortíferas.

Los meses que siguen reciben nombres muy antiguos, cuyo sentido no se termina de captar: "frermanadr" o "ylir", a partir de la mitad de noviembre, "hrutmanadr" o "mörsugr" o también "jólmanadr" (reconocemos aquí el nombre de jól, moderno jul, nuestra Navidad), que comenzaría en la mitad de diciembre, después, hacia mediados de enero, "thorri", y un mes después, "goi". Thorri y goi remiten probablemente a divinidades arcaicas de la fertilidad y fecundidad o de la vegetación, teniendo las aplicaciones a los dos meses más duros del año un valor evidentemente propiciatorio. Queda "einmanadr", hacia mediados de marzo, que cierra el misseri de invierno y, de esta manera, el año tal como lo hemos seguido.

Esta división de los meses corresponde en realidad a las fases de la luna, con el conocido desfase que de ellas se sigue. Este desarreglo fue compensando, al menos en Islandia, por la creación de un "sumarauki" "aumento del verano", que debemos entender como la institución de unos días sobrantes destinados a cubrir el retraso.

Estos meses de invierno pueden manifestar una vida lenta, al menos en lo que concierne a las actividades del exterior. Pero sin embargo, no son aburridos ni improductivos.

En primer lugar, están todos los trabajos que hay que realizaren la casa y para los que hasta entonces había faltado tiempo. Trabajos de hilado y tejido, de corte y costura, de tapicería y bordado, que exigen paciencia y aplicación. Luego están las reparaciones de herramientas y la preparación de las piezas que entrarán en la confección del barco, carretillas, trineos, etc. Y después, por la noche, en la velada que es muy larga, se talla la madera, se la esculpe. Esto dará lugar a los bellos largueros del asiento elevado, o a los mascarones de proa del langskip, o a decoraciones de todo tipo, como las que se ven en los diversos objetos encontrados en el barco tumba de Oseberg (Noruega, siglo IX).

En la fragua, los smidr (artesanos) se entregan a su trabajo. Independientemente de la calidad artística de sus realizaciones, fabrican igualmente cerraduras y llaves de un ingenio y una complicación sorprendentes. Se ha demostrado que trabajaban sobre modelos romanos, pero eso no impide que se necesitara un saber consumado para hacer aquella cartera de casillas, en la que cada hilera de casillas corresponde a uno de los principales tipos de moneda que tenían curso en Occidente en esa época, o, todavía mejor, una extraordinaria balanza de pesar plata picada, de la que se han hallado varios ejemplares similares, que se podía plegar por completo para su transporte en sus dos platos semiesféricos, que encajaban uno en el otro para formar una caja que se guardaba en una bolsa de cuero. También estaban las espléndidas joyas, broches, collares, pulseras de oro, plata o bronce que, a menudo, parecen llevar el trabajo del metal precioso al límite de sus posibilidades.

No parece que los meses del misseri de invierno hayan sido particularmente tristes, desocupados o sombríos. En este largo período tenía lugar oportunamente la gran fiesta de "Jól". Era el solsticio de invierno, cuya celebración se pierde en la noche de los tiempos. No es difícil imaginar que en épocas muy lejanas, el terror de no ver nunca más el sol haya suscitado grandes ritos de propiciación. Todavía en la época vikinga se

hacía para esta ocasión un gran sacrificio (blot), que es difícil saber a quién, expresamente, se dirigía: bien a esas divinidades oscuras del destino y la fertilidad, conjuntamente, que se llamaban dises (disir, de ahí disablót, sacrificio a las dises), o a personajes celestes todavía más enigmáticos, los alfes (alfar), criaturas aéreas tal vez, antiguas sin duda, que regentaban, aparentemente, las facultades mentales y las funciones vegetativas y que los textos religiosos las asocian, en pie de igualdad, a las familias de Ases y Vanes, conocidas normalmente con el nombre más común de "elfos".

El nombre de esta fiesta, "Jól", que es un neutro plural, no se ha aclarado suficientemente. Su forma indica igualmente una referencia a un colectivo de entidades sobrenaturales: los dises o los elfos no están, pues, fuera de lugar. En todo caso, se fabricaba una cerveza especial, "jólaöl", para la ocasión, y en el curso del gran festín que marcaba esta solemnidad, se consumía la carne del animal sacrificado que era, normalmente, el caballo o más bien el cerdo engordado especialmente en el prado cercado sagrado y cuidadosamente atendido que se encontraba delante de la "skali", la pieza principal de la granja.

Estas fiestas duraban varias semanas. En la época cristiana, la celebración de la Navidad guardará ingenuamente su recuerdo, puesto que durará hasta el decimotercer día (sueco trettondagen, Epifanía) después de Navidad.

Por lo demás, no es algo fortuito que los meses que siguen, thorri, que señalaba otro gran sacrificio, todavía festejado hoy por los islandeses el thorrablót, y el goi, hayan podido dedicarse a divinidades de la vegetación, tan grande era la angustia provocada por el frío, la noche y la esterilidad prolongada del suelo.

El Día Vikingo y sus Horarios de Comidas.

Beber y comer bien se encontraban, sin duda, entre los motivos de alegría del vikingo, como corresponde a una cultura rural donde la comida cotidiana no es siempre abundante y refinada, y cuya economía de penuria no permite hacer festín todos los días. Nos encontramos en países donde la vida ordinaria debía ser bastante austera.

En realidad, no se hacían más que dos comidas al día. La primera era, con gran diferencia, la más importante, práctica que los países germanos han mantenido más o menos con su desayuno consistente. Era el "dagverdr" (o dögurdr) que se tomaba a "dagmal", más o menos a las nueve de la mañana, una vez terminados los primeros trabajos de la granja, relativos al ganado. La segunda, o "nattverdr", una especie de equivalente de nuestra cena, se hacía a la noche, una vez terminadas las tareas del día, hacia nattmal, es decir, a eso de las nueve de la noche.

Según las estaciones, las horas podían variar hasta una hora. Pero el esquema que se va a exponer, en conjunto, sigue siendo válido.

Se levantaban a rismal, sobre las seis de la mañana. A dagmal, a las nueve, tenía lugar el desayuno. Luego seguía hadegi, sobre las doce. Es probable que se tomara una colación a medio día, sobre eykt, que venía a ser las tres de la tarde. A las seis más o menos, era mid aptan, o media tarde. Seguía nattmal, a las nueve, mid nott, media noche, a las doce y otta, a las tres de la madrugada.

No es que la jornada haya estado repartida de esta manera rigurosamente, que sepamos, en franjas de tres horas exactas, pues la larga noche de invierno y el largo día de verano determinan los períodos de trabajo con mucho más rigor. Pero es un modo estándar de organizar y dividir el tiempo cotidiano.

En la comida, como en todas partes en la Edad Media, la señora de la casa confeccionaba un fondo de salsa, accesible de modo permanente, siendo el "plato base" una sémola, "grautr" a base de cereales. Se acompañaba de pan de cebada molida en la muela accionada a mano, o triturada con el mazo. Sobre ese pan se extendía mantequilla, siempre salada para asegurar su conservación, almacenada en cubos o cajas cómodas de transportar en caso de navegación. El plato consistente era el pescado, mas frecuentemente seco (skreid) que fresco, en principio cocido con agua, a veces asado y consumido con algas igualmente secadas o con ciertas legumbres como guisantes o habas.

La carne era más rara. La norma, sin duda, era majarla después de cocerla, como se ve todavía en Europa central, pero los arqueólogos han encontrado un número importante de utensilios para asarla, como esa larga varilla de hierro terminada en una espiral del mismo metal. Había platos o, más exactamente, escudillas de madera, teniendo cada uno, hombre y mujer, su propio cuchillo y su cuchara de madera o de cuerno. Por supuesto, no existía el tenedor, como tampoco lo había en otros lugares.

Numerosos platos hondos de madera atestiguan que no eran desconocidos algunos pasteles. Se los endulzaba con miel de abejas, que recogían ahumando las colmenas. Eran habituales todo tipo de sopas o decocciones diversas: calderos, marmitas, hervidores que se han encontrado en todas partes, a veces acompañados de cucharones de mango largo para remover el líquido y servir, son prueba de ello.

Los productos lácteos eran numerosos y variados, siendo los principales el skyr, una especie de leche cuajada a la que los vikingos eran muy aficionados y que no hay que confundir con el skýr actual de Islandia, que es el nombre que se le aplica a un queso blanco sumamente cremoso, y el sýra, suero que se utilizaba como bebida corriente. El queso, ostr, de cabra sin duda, figuraba igualmente en el menú y, como en todas partes, se prensaba para darle forma. Se encuentra en algunos textos la serie slatr, skreid ok ostr, carne, pescado seco y queso, que puede dar una idea de las disponibilidades..

La fruta no estaba ausente pero, como se puede imaginar fácilmente, no tenía ni la riqueza ni la variedad que conocían otros países del sur. Los textos sólo mencionan las manzanas, si se trata de Dinamarca y el sur de Suecia, avellanas y nueces, que parecen, por otra parte, haber gozado de un prestigio particular en algunos mitos religiosos, y sobre todo, bayas de todo tipo de las que, además, se podía hacer una especie de vino llamado "berjavin". Es evidente que un ama de casa no contaba con una paleta ilimitada de variables para componer su menú diario.

Las fuentes insisten de manera significativa mucho más en los temas de la bebida, en el hecho de beber, que en las vituallas propiamente dichas, teniendo con frecuencia el término "drykkja" o "drekka" (el acto de beber, la bebida) en el sentido de banquete. Se trataba, más que de la satisfacción de una necesidad elemental, de un gesto de convivencia cuya importancia es perfectamente comprensible en una sociedad de tipo más bien celular, donde la hospitalidad era de rigor. Por consiguiente, no es de extrañar

que entre ellos no se celebra Jól, una boda o un funeral, sino que se los "bebe" (drekka jól, drekka brullaup, drekka erfi).

Así pues, a parte de agua y leche, bebían principalmente cerveza. Sin embargo, el término utilizado, "öl", cubre realidades diversas, aunque en todos los casos se haya tratado de malta, cebada y más raramente, lúpulo, fermentados y, eventualmente, especiados. Los textos no siempre establecen claramente la diferencia, pero al menos tres términos se aplican a esta bebida: öl, bjorr y mungat, las tres conservadas en toneles.

La fabricación de este brebaje era aparentemente un asunto delicado e importante, y se confiaba a los cuidados de los especialistas, unos más reputados que otros. Parece que mungat, a pesar de su nombre, golosina, se aplicó más bien a la cerveza ligera, siendo bjorr mucho más fuerte, representando öl la cerveza fuerte, aunque, como se ha dicho, la palabra puede convenir a todos los casos.

El vino era importado por definición y no conoció más fortuna que la literaria. El mito que afirma que Odín no se alimentaba más que de vino es, sin duda, simbólico, de acuerdo con la etimología del nombre del dios, ya que odr significa embriaguez o furor extático.

Pero la bebida por excelencia, como buena civilización indoeuropea, era el hidromiel, mjödr, a base de miel, como su nombre indica. A decir verdad, debieron de existir variedades de "cerveza" en las que entraba miel, así como toda clase de especias, y todo hace pensar que, muchas veces, cuando se nos habla de "öl", debemos entender mjödr.

En cualquier caso, esas bebidas eran probablemente fuertes y los vikingos no parecen haber soportado bien la ingestión de bebidas alcohólicas. La embriaguez era, por decirlo así, la conclusión obligada de todo banquete y textos como la Saga de Egil, Hijo de Grim el Calvo, no nos ahorran detalles repugnantes o truculentos sobre tales ápages. Se bebía en cuernos, naturales o de metal, incluso de madera, a menudo muy artísticamente decorados, pintados, grabados, realzados con placas de metal y dispuestos sobre ingeniosos soportes. La cristalería, sin pie, se importaba del extranjero, sobre todo de Renania. O bien, como prueba el tapiz de la reina Matilde, se utilizaban copas sin pie, especie de cubiletes muy acampanados. En todos los casos se trataba de recipientes que era prácticamente imposible poner en la mesa; había que vaciarlos tan pronto estaban llenos y de ahí la rápida embriaguez a la que nos referíamos.

Existen ritos de mesa que podemos reconstruir a partir de lo que dicen las sagas, sobre todo en lo que se refiere a la forma de beber. En general se bebía por rondas (sveitardrykkja), debiendo beber cada uno tanto como su vecino. Sucedió también que se bebiera a solas (einmenning) y, en ese caso, se hacía sin duda en cuernos más pequeños. Existía también la costumbre de beber a dos (tvimenning), sea entre dos hombres, sea entre un hombre y una mujer. Por regla general, el cuerno se pasaba en círculo o bien pasaba de una fila a la de enfrente. En cualquier caso, beber en abundancia era considerado una gran proeza, un verdadero héroe debía vaciar muchos cuernos sin interrupción, con riesgo de vomitar, lo cual, aparentemente, no tenía importancia.

•El Thing.

En esta sociedad, nada se hace sin prestación de juramentos o presencia de testigos. Todas las operaciones, desde la más común (cesión de tierras) a la más grave (matrimonio), están situadas bajo el signo de la ley. La minuciosidad extremada de los códigos de leyes que conservamos confunden al entendimiento. Es como si todo debiera ser conocido y codificado por anticipado. De ahí viene también el formalismo extremo del que dan prueba los participantes en cualquier proceso. En última instancia, lo que importa ya no es tener razón, sino haber sabido respetar el procedimiento en sus pormenores, pues el derecho es sagrado y quien no sabe seguir sus aplicaciones, demostraría en el instante su culpabilidad.

Dado que la justicia, el derecho y la ley son dones de los dioses, entra en la definición de la persona humana participar en lo sagrado que viene de ellos y atentar contra el honor de un hombre, contra la idea que del honor tenga ese hombre, equivale a cometer un sacrilegio. Como demuestra la lectura de las sagas o los códigos de la ley, es casi normal que una o varias veces en el curso de la vida, un hombre se vea enredado en esas interminables disputas, de las que los islandeses hicieron una especialidad.

Cuando nacía un niño, parece ser que quedaba colocado bajo la tutela de divinidades bastante mal conocidas, pero sin duda muy antiguas, las dises, relacionadas a la vez con el destino y con la fertilidad y fecundidad. Eran ellas las que conferían al recién nacido su "eiginn mattr ok megin", su capacidad de suerte y su facultad de éxito.

Corresponde al hombre conocer ese depósito que las Potencias, dises u otros, le han confiado. Es un asunto de lucidez, pero dispone tanto de la todopoderosa mirada del otro, en esas colectividades forzosamente tan limitadas en número, como del parecer de los sabios y también, eventualmente, de sueños y visiones que pueden ser auténticas o pueden proceder del arsenal de recursos habituales de la hagiografía medieval.

Poco importa aquí. A una edad dada, debe saber qué es, qué vale, de qué es capaz, o bien, digámoslo así, debe tener una idea clara de la forma en que las divinidades han querido que fuera. Va a tener que ser lo que es, pero es también necesario que primero sepa a qué atenerse.

El segundo momento será aceptarse, algo en lo que nunca falla. Revuelta romántica, desesperación, sentimiento del absurdo, todo esto está ausente por completo en este universo mental, pues no hay que levantarse contra las decisiones de los dioses.

Luego vendrá lo que constituye el tiempo fuerte de toda saga o texto afín y que la lengua llama skapraun (literalmente, puesta a prueba del carácter). Puede tratarse de toda clase de ofensas que se quiera imaginar, desde el insulto verbal (a menudo sobreentendido más que explícito; en el límite, una risa sarcástica oportuna puede bastar) a la violencia física, pasando por toda las expoliaciones, robos, crímenes, etc. De la forma en que reaccione el individuo dependerá su reputación, que es con mucho, el valor fundamental de esta cultura.

Pero está también el valor de su forma de asumir (el tercer acto clave después de conocerse y aceptarse) esa participación en los beneficios que han querido manifestar las dises respecto a él. En realidad, no es a él a quien se ha ofendido en un momento

dado, sino a las dioses que viven en él. Todo ataque a su integridad es propiamente un sacrilegio. Está por lo tanto, totalmente en su derecho si quiere vengarse. En su derecho, no en su deber, es preciso señalarlo para evitar un error común. Pues puede perfectamente no vengarse, sean cuales sean las razones de esta negativa.

Pero si quiere vengarse, está en su derecho, pues restaura así lo sagrado que acaba de ser violado en su persona. En realidad, en la de todo su clan, puesto que él se siente parte integrante de su familia y es ella en última instancia la que, a través de él, ha sido afrontada.

Esta es la razón por la que, en un primer análisis, el thing o asamblea es una institución absolutamente fundamental, desde todos los puntos de vista, en esta sociedad. Existen varios por año, con emplazamientos fijados por la costumbre o queridos por la configuración de los lugares y ciertamente muy antiguos. Parece que pudo existir un thing de primavera o varthing, otro de otoño o leid, celebrándose el thin "central" en la segunda quincena de junio. Se piensa que el thing de primavera instruía los casos pendientes y preparaba la sesión mayor y que el thing de otoño recapitulaba las decisiones del althing, aunque esta última palabra no figure más que a propósito de Islandia.

Esta asamblea es a la vez legislativa y jurídica, pero también económica y social.

Es sobre el Althing de Islandia del que tenemos más y mejor información, situado en el Thingvellir. Pero también los hubo de importancia en Riba, Dinamarca, en Frosti, Noruega o en Uppsala, Suecia o en Visby, Gotland.

Era necesario un emplazamiento favorable, que debía implicar una elevación con una falla, la falla o pendiente del thing (thingbrekka), que pudo tener inicialmente un significado religioso que se ha perdido. Algunos textos dan a entender que había que consagrarla antes de abrir las sesiones. Era bueno que hubiese un espacio amplio disponible, para permitir que los asistentes se sentaran. El cualquier caso, el thing general podía durar varios días, incluso dos semanas y había que instalarse allí. No existe ninguna razón para que la costumbre islandesa de levantar los "bud", los campamentos de barracas, que eran una especie de tiendas de campaña montadas sobre armazones de madera reposando sobre un zócalo permanente de piedras o tierra, no haya existido por otras partes de Escandinavia.

Del mismo modo, se puede inferir del uso islandés la existencia en todas partes de una especie de presidente de este parlamento (lögsögumadr en islandés), elegido por cierto tiempo, tres años según parece. Su tarea consistía, en primer lugar, en recitar toda la ley, por tercios, durante un período de tres años, pues, para que nadie la ignorara. En segundo lugar, presumimos, debía dirigir las discusiones cuando se trataba de tomar nuevas medidas para el bien común, medidas de orden legislativo más que ejecutivo pues, rasgo completamente notable, estas sociedades no conocieron jamás que se sepa, ni policía, ni milicia, ni ejército regular. Pero la aceptación de la ley como consentimiento unánime, le da una condición de sagrada. Por otro lado, correspondía al vencedor de un proceso el hacer ejecutar la sentencia pronunciada contra su adversario.

Una vez montadas las barracas y todos los ciudadanos reunidos, la sesión puede comenzar. Se escucha al presidente recitar la ley y después se pasa a las cuestiones de

interés general, que se relacionan casi siempre con las preocupaciones que se pueden esperar en una sociedad rural. Cada hombre libre allí reunido tiene total libertad de palabra y es ésta su primera prerrogativa.

Una vez pasadas estas formalidades, el thing se erige en tribunal y juzga las causas pendientes. Existía tres modos de arreglar una diferencia, quedando claro que no tratar de hacerlo, que no querer compensar una ofensa, era considerado infamante: tratar de solucionarlo amistosamente, querer la venganza sangrienta (hefnd) o, en la mayor parte de los casos, promover una acción en justicia y en la forma debida.

La primera eventualidad consiste en buscar conciliaciones, especialmente por intermedio de "hombres de buena voluntad" (godviljamenn) que desempeñan un papel importante en las sagas de contemporáneos, pero que quizás no son tan frecuentes en la realidad de la época vikinga, dado que más bien parecen reflejos, reales o inventados por necesidades o disposiciones cristianas. Se podía si se era el ofensor, dejar al querellante el derecho de juzgar solo (eindoemi o sjalfdoemi); era hacerle un honor señalado y se podía esperar que en ese caso la sentencia infligida estuviera claramente suavizada. Sin embargo, esto no sucedía sin cierta humillación por parte del ofensor.

En cuanto a la venganza sangrienta, puede no recaer sobre la persona misma del acusado, sino sobre la de algún miembro de su familia, puesto que es todo un clan el que se encuentra ofendido en la persona del querellante; la brecha (skard) que se ha abierto en ese clan puede ser compensada de todas las formas que se quieran, en el interior del clan adversario. Recordemos que el deber de venganza no está expresado en ningún código de leyes y que la conocida actitud de la mujer que recuerda la venganza a los hombres de su clan corre el riesgo de no ser más que un motivo literario.

Pero no se ve que un hombre no tenga derecho de vengarse de una manera o de otra. El hecho es también que no vengarse de forma sangrienta, aceptar, por consiguiente, compensaciones del orden que sea, era tenido por una solución poco viril: esto se llamaba "llevar a los parientes muertos en su escarcela". No concluyamos de ello que eran individuos de naturaleza ferozmente vengativa o sanguinaria. Eran conscientes de la infamia que sufrían o, más exactamente, de que lo sagrado que vivía en ellos, por ellos sufría. Había pues algo imperioso, en última instancia, apremiante, en el deseo de rescatar la sangre por la sangre. No es que la ley de sangre fuera soberana, pero sí podía existir algo de intolerable en la constatación de que una ofensa permaneciera impune.

Los jueces del thing eran en general vecinos o dignatarios locales, y existía un jurado (kvidr) cuyos fallos eran decisivos. La marcha del proceso no requiere comentarios particulares, pero todas las etapas importantes exigían la presentación de testigos o la prestación de juramentos. El veredicto podía variar. La pena de muerte no existía, salvo para los casos reputados totalmente indignos de un hombre y no susceptibles de requerir compensación, como la violación, el robo declarado y el homicidio vergonzoso, es decir, perpetrado cuando la víctima estaba totalmente indefensa (por ejemplo, si se le mataba estando en su lecho, o en tierra, o el cualquier estado de total vulnerabilidad).

Se condenaba por consiguiente, al pago de multas en plata (raramente) o en especie (vadmal o cualquier mercancía de valor) y, en los casos más graves, aunque estos pagos podían dejar al condenado completamente arruinado, al destierro o a la proscripción.

El destierro o "fjörbaugsgarðr" duraba en principio tres años y podía estar limitado en espacio, ya que se podía no estar desterrado más que dentro de ciertos límites. El condenado debía exiliarse durante ese tiempo, sea del país si se trataba de Islandia, cuyos límites territoriales eran claros, sea de un distrito a otro dado. Una vez purgada esta pena, quedaba rehabilitado y recobraba su integridad.

En cambio, la proscripción o "skoggangr", uso ciertamente antiguo y que se remonta a la Escandinavia continental, si hemos de juzgar por su nombre (caso en que el reo debe trasladarse al bosque (skogr), donde, por consiguiente, se convierte en un "hombre de los bosques" un "lobo" (vargr, que es el peor desprecio que pueda conocer esta lengua), consiste en despojar a un hombre de toda prerrogativa humana, en rebajarle al rango de animal. Nadie puede albergarle, alimentarle, transportarle, aportarle cualquier ayuda, ya no es digno de la sociedad de los hombres, literalmente, se ha deshumanizado al cometer el crimen por el que ha sido condenado de esa manera.

Según la mentalidad de esta sociedad, ser apartado así de sus semejantes, ser repudiado de ese modo por el resto de los hombres, era en cierto sentido, algo mucho peor que la pena de muerte.

Las actividades de orden jurídico eran seguramente las más importantes y las más amplias. Las leyes o enmiendas de leyes indispensables han sido realizadas, los procesados juzgados, pero el thing no ha terminado con sus actividades.

Están en primer lugar las noticias, las apreciadas noticias a la que tan aficionadas eran esas pequeñas comunidades más o menos separadas del resto del mundo durante buena parte del año, se trate de insulares, como era el caso de los islandeses o de los noruegos perdidos en el fondo de su fiordo, en las alturas difícilmente accesibles de sus fjells o de los suecos sumergidos en los misterios de sus bosques sembrados de lagos. Cualquiera que llegara del extranjero o simplemente de lejos, era acogido con una especie de fervor. Allí se relataban los pormenores, las rutas, las costumbres que habían visto en otros pueblos, todo lo relacionado con el mundo conocido.

El thing es el lugar ideal en el que, una vez o dos al año, se encontraban con sus iguales, o incluso con familia alejada, o frecuentar a los grandes jefes de los que se habla en las veladas de invierno. Existe una gran animación alrededor de los "bud" por la noche. Es ahí, por ejemplo, donde se casa a las hijas, es decir, donde se ponen de acuerdo para casarlas, donde se venden o compran las tierras, las mercancías, donde se deciden próximas expediciones que emprender, donde se pagan las deudas o se hacen todo tipo de negocios. Sí, el thing es realmente el centro de la vida de estas comunidades.

En cuando al aspecto religioso, todo hace pensar que el thing era ocasión de algunas grandes celebraciones, bien fuera para abrir la asamblea, donde su carácter sagrado comportaba la pérdida del derecho de llevar armas allí (aunque esto no siempre fuera llevado así a la práctica), bien para marcar sus tiempos fuertes, o para concluirla. Existe la expresión "thinghelgi" carácter sagrado vinculado al thing. De todas formas, la arqueología establece que con frecuencia existió relación directa entre un emplazamiento de thing y un "vé", aplicándose este último término a uno de esos lugares de culto al aire libre que parecen ser los únicos templos que conocieron realmente los vikingos.

Se tienen muchas razones para desconfiar de algunas descripciones de "templos" que son proporcionadas, sea por las sagas, que datan del siglo XIII y fueron redactadas en su mayoría por clérigos, sea por testigos a los que se invoca con demasiada frecuencia sin ver que éstos no hacen sino referir relatos de segunda mano. Es el caso de Adam de Bremen, pues su descripción del gran templo de Uppsala, en Suecia, citada tan a menudo, no es directa. No hace más que contar lo que le había dicho un testigo al que no nombra en ningún momento.

Si bien los detalles que no se refieren directamente al templo, en esta narración de Adam de Bremen, son sin duda exactos, todo lo que se refiere a este edificio escapa a las investigaciones y hace tiempo que se han señalado las reminiscencias del gran templo de Salomón en Jerusalem, con el presunto de Uppsala, del que no se ha hallado el más mínimo vestigio de su existencia.

En cuanto a los sacerdotes, también mencionados en su relato, sabido es que no se trata de tales, pues no existieron en esa concepción.

En cambio, todo hace pensar que tanto los escandinavos como los germanos en general, consagraban un culto a las grandes fuerzas de la Naturaleza y a sus emanaciones: fuentes, pozos o cascadas, bosques o árboles aislados, lugares altos. Lo que ellos llamaban "vé" (el término significa sagrado), debía aplicarse a esos elementos ambientales que nada prohíbe situar en el emplazamiento de un thing. Así, en Jelling, Dinamarca, se han encontrado, además de una magnífica piedra rúnica conocida, una tumba y un lugar de adoración que no era ciertamente un templo en el sentido que acostumbramos a dar a esta palabra. Es sabido también que en un thingvellir, en Islandia, después de la conversión al cristianismo, se edificaría una iglesia.

Economía

•Las Naves Vikingas.

Para el hombre corriente, todos los barcos vikingos eran drakkars. En realidad, los escandinavos utilizaron varios tipos de embarcaciones, cuyas características se fijaban teniendo en cuenta el uso al que estaban destinadas. Las había concebidas especialmente para las acciones guerreras; otras, para ser utilizadas como barcos de carga. Las exigencias técnicas no eran las mismas para los barcos destinados al cabotaje que para los destinados a la navegación de altura.

Los textos posteriores a la era vikinga emplean un vocabulario preciso para designar los diversos tipos de embarcaciones:

- El término "langskip" (barco largo) designaba un barco concebido para las expediciones guerreras. Con objeto de infundirle velocidad, en general era largo y relativamente estrecho. Los langskips estaban dotados de bancos de remo fijos para cuarenta o cincuenta remeros, y existía la costumbre de diferenciarlos en función del número de bancos.

- El "karv", menos importante que el langskip, no estaba dotado de bancos de remo fijos. Según sus dimensiones, el número de remeros variaba de seis (como el karv citado en la Saga de Egil) a treinta y dos (como la nave de Gokstad). Los más pequeños podían utilizarse para la navegación costera, a lo largo de las costas europeas, o en los ríos rusos, mientras que los más grandes, como la nave de Gokstad, eran perfectamente aptos para participar en las expediciones guerreras.

- El término "knarr" designaba una embarcación concebida para el transporte de mercancías a largas distancias. En este tipo de barco se privilegiaba la capacidad de transporte en detrimento de la elegancia de las líneas. Este criterio llevó a los carpinteros de ribera a realizar navíos más anchos y de mayor capacidad que los destinados a las expediciones guerreras. Es probable que hubiera knarrs de diversos tamaños, pensados para necesidades específicas. El único ejemplar encontrado hasta ahora es una de las naves Roskilde. Es corto, (15'90m.) con relación a la anchura (4'80). Se ha calculado que debía tener una carga bruta de quince toneladas de flete. Se emplearon knarrs para colonizar Islandia y Groenlandia y para los viajes con destino a Vinland.

Sin embargo, los navíos construidos en la época vikinga no se emplearon únicamente para cumplir con las tareas a las que estaban destinados, sino que parece que fueron aprovechados en numerosas ocasiones para actividades guerreras.

El término "snekkja" o "skuta" quedaba reservado a un barco pequeño y el de "sheid", al más pequeño de los barcos de guerra, un trece bancos.

Los descubrimientos arqueológicos, favorecidos a veces por condiciones de conservación excepcionales, han permitido encontrar un número bastante importante de vestigios de embarcaciones con una datación anterior o contemporánea a la era vikinga. Estos hallazgos arqueológicos permitieron seguir el desarrollo de la construcción naval escandinava.

Naves anteriores a la Era Vikinga.

La nave de Hjortspring fue encontrada en Dinamarca en una turbera de la isla de Als (costa este de Jutlandia). No tiene ni quilla ni mástil, y debió ser propulsada con ayuda de unos veinte remos, del tipo canaleta o zagual. El fondo del casco está formado por una tabla ancha y otras dos tablas a cada lado forman la tablazón. Los dos extremos están dotados de espolones. Las tablas, poco gruesas para que sean más ligeras, están unidas unas a otras con cuerda. Los restos de armas encontrados en las proximidades hacen pensar que esa embarcación de concepción primitiva era una piragua de guerra.

La nave de Halsnøy, construida en pino, es la embarcación más antigua encontrada en Noruega. En lo que respecta a la unión de las tablas, se siguió un método parecido al de la nave de Hjortspring. La innovación reside en que las hiladas superiores del trancañil están dotadas de escálamos, destinados a recibir los remos.

La nave de Nydam, encontrada en una turbera de Dinamarca, en el Sundevend (costa este de Jutlandia), es muy parecida en su concepción a la nave de Halsnøy. El casco, con la tablazón en tingladillo (en esta técnica, las tablas se cabalgan como las tejas, lo que permite utilizar tablas más delgadas. El peso más ligero constituía una ventaja

inapreciable cuando había que sacar las naves del agua), está formado por cinco tablas de roble a cada lado. La novedad es que están unidas con clavos de hierro, distantes entre sí veintiocho centímetros. La propulsión estaba asegurada por treinta y seis remeros. El barco no tiene puente y su borda es poco elevada. Desprovisto de quilla y de vela, lo mismo que los descritos anteriormente, no era apto para la navegación de altura. Se encuentra expuesto en el castillo de Gottorp, en la ciudad de Schleswig (Alemania).

La construcción naval escandinava dio un paso importante con la nave de Kvalsund. Por primera vez, la embarcación está dotada de quilla y de un gobernalle. La quilla, todavía muy primitiva, refuerza la estructura y mejora la estabilidad. Los anchos maderos de la tabazón de las naves precedentes han sido reemplazados por hiladas más estrechas, que proporcionan al casco mayor elasticidad. El remo de popa, utilizado hasta entonces para timonear es reemplazado por un gobernalle fijado en la regala, a estribor, hacia la popa. El timonel era accionado con ayuda de una barra libre, situada perpendicularmente al eje longitudinal de la embarcación. Con ello fue posible navegar a vela en el mar.

Naves de la Era Vikinga.

Las naves de Gokstad, Tune y Oseberg, expuestas en la actualidad en la Viking Ships Museums de Bygdoy, cerca de Oslo, fueron descubiertas a orillas del fiordo de Oslo. La arcilla azul que las cubría en el interior de los túmulos protegió la madera, gracias a lo cual su estado de conservación, en particular las de Gokstad y Oseberg, es excepcional. Probablemente, fueron desarboladas a causa de su antigüedad, antes de utilizarlas como sepulturas. El examen del casco del barco de Oseberg revela rastros de desgaste, fatiga y reparaciones, lo que demuestra que fue utilizado durante largo tiempo.

Se lograron nuevos progresos durante los trescientos años que separan la nave de Kvalsund de la de Gokstad. Las características que se conservaron, la elección de los materiales y los métodos de construcción empleados permitieron realizar embarcaciones más estables y más robustas, aptas para soportar los esfuerzos de la navegación en el mar.

La nave de Gokstad fue construida en roble, a excepción del puente, el mástil y los remos, que son de pino. El casco es más ancho que el de los anteriores barcos. La proporción entre la manga y la eslora es de 0'23m., en lugar de 0'17m como la nave de Kvalsund o de 0'14m como en la nave de Nydam. El grueso patín que hacía las veces de quilla en la nave de Kvalsund fue reemplazado por una verdadera quilla en forma de T, de una sola pieza. El casco, armado en tabladillo, se compone de dieciséis tablas, entre el "galbord" y el piso, nueve de las cuales están por debajo de la línea de flotación. Las tablas están ajustadas sobre diecinueve cuadernas. Por debajo de la línea de flotación no están clavadas, sino ensambladas con ayuda de las raíces de abeto. Lo que se pretendía con eso era reducir la fatiga de la nave, permitiendo que el casco trabajase con flexibilidad. El calafateado de las uniones se realizaba con pelo de vaca untado de brea.

Dado que la borda está más elevada por encima del agua que en las anteriores naves, los escálamos han sido reemplazados por orificios practicados en las tablas superiores, a cada lado, para dejar pasar los treinta y dos remos. Disponían de tapas para obstruirlos y evitar la entrada de agua. Estaba formado por elementos amovibles, lo que permitía a la tripulación utilizar el espacio comprendido entre las varengas y los fondos y tener acceso a éstos cuando la embarcación hacía agua.

El mástil se implantaba en la quilla. La zapata de carlinga se presentaba en forma de un bloque de roble de 3'75 metros de largo, 40 centímetros de ancho y 70 centímetros de alto (era una pieza confeccionada en madera dura, destinada a soportar el esfuerzo de compresión ejercido por el mástil). La fagonadura es un bloque de roble de 5 metros de largo y 1 metro de alto en su parte media, sólidamente fijado sobre cinco varengas (pieza construida en madera dura cuya función consistía en apuntalar el mástil). El mástil, que debía medir entre 11'15 y 12'30 metros, podía alzarse o bajarse fácilmente.

El navío disponía de poco velamen, teniendo en cuenta sus dimensiones. La vela, confeccionada en lana blanca con bandas rojas, iba sujeta a una verga de alrededor de once metros. Los remos, que eran de pino, tenían una longitud que variaba entre 5'30 y 5'85 metros, teniendo en cuenta la forma del barco y la altura con respecto a la superficie del agua. Al no encontrarse a bordo ningún banco de remo, se supone que los marineros utilizaban sus arcas como asientos para remar. El gobernalle estaba formado por una sola pieza de roble, de una longitud aproximada de 3'30 metros.

Sesenta y seis escudos, pintados alternativamente de amarillo y negro, se fijaban al nivel de la tercera tabla. No tenían ninguna función militar y sólo estaba permitido colocarlos cuando la nave se encontraba en aguas tranquilas. Se supone que eran la marca distintiva del propietario de la nave y que desempeñaban un papel comparable al de los emblemas pintados en las chimeneas de los barcos modernos.

Se calcula que el peso de la nave, una vez armada, debía de ser de 20'2 toneladas. Con ocho toneladas a bordo, el calado alcanzaría 74 centímetros y, al máximo de carga, no sobrepasaría los 92 centímetros. La nave había sido concebida para aguas poco profundas y sin duda, no era ningún problema remontar los ríos. Los barcos que hicieron expediciones a Europa occidental debían ser muy semejantes a la nave de Gokstad, que parece adaptada para acciones de guerra.

Más pequeña que la de Gokstad, la nave descubierta en el túmulo real de Tune, Noruega, carece de puente. Realizada casi enteramente en roble, es de construcción muy robusta, con una longitud de quilla de 13'50 metros. El gobernalle, de unos dos metros de largo, era de pino y se podía retirar. En el momento de exhumarlo, se encontró la zapata de carlinga, de roble, y una parte del mástil, de abeto, todavía en su lugar.

Aunque también en la categoría de las karvs, la nave de Oseberg, menos marinera en su concepción y de construcción menos robusta que la de Gokstad, parece haber sido construida para navegar en aguas tranquilas, con una propulsión mixta de vela y remo. La riqueza de la decoración de este barco, que aparentemente no estaba destinado a afrontar el mal tiempo, llevó a algunos estudiosos a pensar que pudo ser utilizado como yate por algún personaje importante. Estaba dotado de quince pares de remos de pino, pero no tenía tapa para obstruir los orificios. La longitud de los remos era de unos cuatro metros.

En Skudelev, en el fiordo de Roskilde (Dinamarca, cerca de Copenhague), se descubrieron en 1962 los vestigios de cinco embarcaciones, entre ellas y por primera vez un langskip y un knarr. Probablemente, esos barcos fueron hundidos voluntariamente a principios del siglo XI para bloquear uno de los accesos a la ciudad de Roskilde.

El langskip, del que sólo se ha conservado por desgracia el 20% aproximadamente, fue construido en madera de roble y tenía una longitud de unos treinta metros. Al parecer, podía transportar de cincuenta a sesenta personas.

Se utilizó roble, pino y tilo para el knarr que, posiblemente, se construyó en el sur de Noruega. El armazón se conserva en un 60-70%. Destinado a transportar flete en navegación de altura, está dotado en su parte central de un espacio abierto, que servía de cala para las mercancías. Debido a esta disposición, sólo hay orificios para los remos en la proa y la popa. Estas naves son más anchas y tienen mayor puntal que las de Oseberg y Gokstad.

A finales de la era vikinga, los escandinavos construyeron embarcaciones de mayor tamaño de las que, por desgracia, no se han encontrado vestigios. Sin embargo, se tiene una idea bastante precisa de su eslora, ya que se ha comprobado en los navíos desenterrados que había una separación constante de un metro entre dos bancos de remo. En tiempo de los vikingos, se distinguían unos barcos de otros en función del número de bancos de remo de que disponían. Por consiguiente, es posible, según el número de bancos indicado en las sagas, calcular en unos cincuenta metros la eslora del Ormen Lange (el Gran Serpiente), un treinta y cuatro bancos que el rey Olav Tryggvasson hizo construir cerca de Trondheim, en 998. La nave de Knut el Grande, un sesenta bancos, debía medir cerca de ochenta metros. Se trataba de barcos cuyas características, absolutamente excepcionales, respondían a otras necesidades que las de las expediciones vikingas, las cuales exigían embarcaciones más pequeñas.

La observación detallada de los navíos de la época vikinga demuestra que los carpinteros de ribera escandinavos eran profesionales que conocían perfectamente su oficio. Su mayor preocupación consistía en prever el aprovisionamiento de madera necesario para ejecutar los pedidos. Lo más importante era la madera de roble, material indispensable para construir barcos de calidad. Había que encontrar árboles de grandes dimensiones para poder confeccionar las piezas esenciales: la quilla, la roda, la zapata de carlinga y la fogonadura. Sin duda, durante la era vikinga abundaban los robles en los países nórdicos, a juzgar por el número de embarcaciones que construyeron. Diez siglos más tarde, la situación había cambiado mucho.

Las demás piezas de gran tamaño, los mástiles y los gobernales, planteaban menos problemas, ya que se podía utilizar pino, más fácil de encontrar.

La madera para construir y reparar sus naves fue una preocupación permanente de los vikingos durante sus estancias fuera de Escandinavia. La necesidad de procurarse la madera indispensable motivó probablemente el descubrimiento de América del Norte por parte de los vikingos groenlandeses.

Para construir los navíos, los carpinteros de ribera escandinavos disponían de las herramientas de su tiempo. Su superioridad con respecto a los demás constructores procedía de la técnica transmitida de generación en generación, a la que se añadía su propia experiencia y, sobre todo, un ojo infalible, que les permitía determinar las proporciones exactas para construir las mejores embarcaciones.

El empleo de la Vela.

El uso de la vela en Europa es muy antiguo. Los griegos y los romanos se servían de ella en el Mediterráneo. Los barcos de la flota de los vénetos, vencidos por César en Armórica en el año 56 a.C., estaban dotados de velas de cuero. Sabemos por Tácito que los bátavos las usaban en el 70 d.C. Una fuente de 470 nos revela que los sajones también navegaban a vela. Es impensable que los escandinavos, pueblo de navegantes en contacto con el mundo exterior, ignorasen este modo de propulsión, pero no poseemos ninguna prueba de que lo utilizasen antes de principios del siglo VIII. La vela extendió los horizontes de la navegación de altura y la generalización de su empleo entre los pueblos nórdicos coincide con el comienzo de la expansión vikinga.

Desgraciadamente, las velas de las naves vikingas no resistieron los embates del tiempo y apenas se conoce nada sobre ellas, a excepción de lo que muestran las monedas, las piedras rúnicas y el tapiz de Bayeux. De forma cuadrada, confeccionadas (se supone) con la larga lana de las ovejas escandinavas de la época vikinga, a veces eran de color rojo o con listas rojas o azules.

A partir del momento en que se construyeron los barcos para navegar a vela, el papel de los remos quedó reducido al de un medio auxiliar para las maniobras y la navegación por ríos.

Las Naves Tumba.

Los vikingos conservaron la costumbre, cuyo origen se remontaba ya a la Edad del Bronce, de enterrar a los personajes importantes a bordo de naves arrastradas a tierra. Incluso en los casos en que los saqueadores de sepulturas llegaron antes que los arqueólogos, que suele ser lo habitual, debemos a esta costumbre descubrimientos arqueológicos que suponen una contribución inestimable al conocimiento de la construcción naval entre los vikingos, pero también de su arte y de las herramientas y utensilios que empleaban.

En el túmulo de Gokstad, cerca de Sandefjord, al oeste del fiordo de Oslo, aparecieron los restos de un hombre que medía alrededor de un metro ochenta y que pudo morir hacia los cincuenta años. Padecía reumatismo y artritis crónica. Los arqueólogos piensan que se trata de Olav Geistarda-Alf, tío de Harald el de la Hermosa Cabellera, rey de Noruega. Se sabe que murió de "dolores de los pies". Al parecer, fue enterrado entre 860 y 870. También se descubrieron tres barcos con sus remos y los esqueletos de doce caballos, seis perros e incluso un pavo. El mobiliario funerario comprendía cinco camas y un tablero de ajedrez.

El túmulo real de Tune, al este del fiordo de Oslo, cerca de Fredrikstad, tiene un diámetro de ochenta metros. La embarcación enterrada en él estaba orientada en dirección norte-sur. La cámara funeraria albergaba los restos de un hombre y un caballo. Ya había sido visitada y no quedaba nada del mobiliario.

En el interior del túmulo de cuarenta y cuatro metros de Oseberg, al oeste del fiordo de Oslo, no lejos de Tonsberg, el barco estaba amarrado por la roda a un gran bloque de piedra. Cuando se desenterró la embarcación, en 1904, los arqueólogos comprobaron que también había sido visitada. La cámara funeraria contenía dos esqueletos. Uno pertenecía a una mujer joven, cuya edad se situaba entre los veinticinco y los treinta años; el otro, a una mujer de sesenta a setenta. El esqueleto de la más joven había sido

parcialmente retirado por los saqueadores de la cámara funeraria, probablemente para robarle las joyas, lo que permite suponer que era un personaje importante, mientras que la mujer mayor sería una sirvienta. El arqueólogo noruego A. W. Brogger piensa que ese navío quizá sirvió de sepultura a la reina Asa, madre de Halfdan el Negro y abuela de Harald el de la Hermosa Cabellera. Las excavaciones permiten descubrir numerosos utensilios caseros y los restos de cómo mínimo, diez caballos y dos bueyes.

La sepultura de Oseberg tiene un valor artístico singular, debido a la riqueza de la decoración de la nave, el carro y los dos trineos encontrados a bordo. En la actualidad, el conjunto se halla expuesto en el Viking Ships Museum de Bygdoy.

En Dinamarca sólo se ha encontrado una nave tumba en Ladby, al norte de Fionia, junto al fiordo de Kerteminde. Por desgracia, las condiciones de conservación no son tan buenas como en Noruega y sólo quedan de la nave algunos remaches, anillos de obenque, que prueban que estaba equipada con una vela y la huella dejada en el suelo por el casco. La nave, como las de Tune, Gokstad y Oseberg, estaba orientada conforme al eje norte-sur. La cámara funeraria, situada a proa, había sido saqueada y sólo aparecieron algunos restos de oro, plata, bronce, estaño, plomo y hierro, además de almohadas y fragmentos de lona y cuero. Cerca de la proa se descubrieron restos de caballos con magníficos arneses.

En Arby (Uppland, Suecia), en una nave tumba de la época vikinga, que había recibido igualmente la visita de los ladrones, se descubrieron, además de algunos utensilios domésticos, los restos de un garañón árabe y de un lebrél.

En las islas británicas, en Balladoole, isla de Man, se desenterró en un extremo de un cementerio cristiano, a unos centenares de metros del mar, la nave tumba de un colono vikingo.

En Francia, en la isla de Groix, a la altura de la costa bretona, se encontraron en el interior de un túmulo los restos de un jefe y de una persona más joven. El mobiliario funerario incluía un gran marmita de hierro, dos espadas decoradas, tres lanzas, dos hachas, puntas de flecha, un martillo, un yunque, tenazas, dados, fibulas y un pequeño anillo de oro y plata.

Tales sepulturas estaban reservadas a los personajes importantes, cuya muerte celebraba solemnemente un pueblo que no dudaba en absoluto de la existencia de un Más Allá. Para el jefe que se había cubierto de gloria, ese Más Allá no podía ser otro que el Walhalla, con los combates incesantes, las bebidas en abundancia y las walkirias.

•Comunidades Rurales.

La mayoría de los vikingos eran granjeros. Incluso los que hicieron incursiones en Europa occidental, o navegaron hacia oriente u occidente como comerciantes, generalmente regresaron a su patria y a su granja, trayendo sus botines o ganancias con ellos. Ya que la agricultura tuvo tanta importancia, es extraño que sepamos relativamente poco sobre ella. Las mejores pruebas provienen de Dinamarca, que tenía la zona más amplia de tierra cultivable. Se han excavado muchas aldeas agrícolas en los

últimos años y también se conocen varios establecimientos rurales en Suecia central, donde el cultivo también era importante. En Noruega éste se limitaba al sur y no se sabe prácticamente nada sobre las granjas.

Los principales cereales cultivados en las granjas escandinavas durante la época vikinga eran la cebada, el centeno y la avena, y algo de trigo que también se cultivaba en Dinamarca. Aunque se ha encontrado pan de trigo en algunas tumbas de Birka, en Suecia central, no hay pruebas evidentes que demuestren que se cultivara el trigo en las inmediaciones del pueblo, y pudo ser importado como producto alimenticio de lujo. También se cultivaban comúnmente guisantes, alubias, coles y tubérculos.

La sucesión de las cosechas determinaba el cambio de la siembra de invierno, siembra de primavera y roturación, por tanto, el tradicional cultivo por amélgas trienales, que probablemente ya en la época carolingia también halló acogida en el Norte europeo, por lo menos en Fionia, Seeland y Escania, que Adam de Bremen ensalza como la faja terrestre más frutífera de toda Escandinavia.

El programa de cultivo queda al descubierto por los restos, en su mayoría carbonizados, o los objetos de arcilla que se han encontrado en las excavaciones. El centeno, fácil de contentar y acostumbrado al frío, constituía el fundamento de la alimentación. La avena se cultivaba ante todo como el más apreciado pienso para los caballos y la cebada como fermento para la preparación del hidromiel casero. Numerosos nombres de lugares y fincas, especialmente en Islandia, muestran con evidencia que estas clases de cereales fueron las que también alimentaban a las colonias de campesinos de las islas atlánticas. En Groenlandia los colonizadores consiguieron aclimatar, por lo menos, cebada y elimo, una especie de avena.

La cebolla era su hortaliza favorita. Los campesinos vikingos, además de apreciar su sabor, alababan sus poderes curativos y vigorizadores. Donde era posible, cultivaban también berros. La recolección de frutas era modesta. Aparte de la manzana, en el Norte europeo no maduraba otra. Con todo, en los años buenos, incluso en Groenlandia se daban manzanas comestibles.

Tanto en las narraciones del Edda como en las colecciones de leyes islandesas, se habla del abono de los campos con el estiércol de los establos. Para este menester se utilizaban unos trineos de forma especial que todavía en el pasado siglo seguían empleándose en Noruega. Se caracterizaban por tener una parte superior en forma de artesa que, con varitas de mimbre, se ataba al armazón de patín del trineo.

En Dinamarca la investigación arqueológica ha reconocido evidencias de algunos de los campos donde se cultivaba, así como algunos de los métodos agrícolas usados. Se han encontrado en Ribe, simples rasguños en la superficie de la tierra bajo la ciudad vikinga. Éstos prueban que se usó un arado para mullir la tierra antes de sembrarla. El arado primitivo era de madera y sólo hacía surcos en la tierra, sin removerla. Fue de uso común hasta finales del período vikingo, cuando se introdujo un arado más pesado, con una reja de hierro calzado. Se hizo un hallazgo excepcional en Lindholm Hoje, al Norte de Jutlandia, en los años cincuenta, cuando los arqueólogos quitaron la espesa capa de arena llevada por el viento que había sumergido el lugar poniendo fin a la ocupación en el siglo XI, y descubrieron debajo un campo de la época vikinga fosilizado, con sus

largos surcos ligeramente curvos todavía intactos desde su última arada con una herramienta de hierro calzado.

Además del arado, los campesinos vikingos conocían otras muchas herramientas para trabajar la tierra. Por ejemplo, azadas de madera con refuerzos de hierro, horcas y rastrillos. La tumba de Oseberg contenía mazas de madera que probablemente habían servido para romper los terrones de campos recién roturados. En el tapiz de Bayeux, junto al arado de que tiran unos bueyes, se ve un caballo que arrastra una grada. Según parece, los últimos campesinos de Lindholm Hoje también conocieron esta última técnica agrícola.

Hoces y guadañas, rastrillos y mayales de trillar completan el catálogo de herramientas: un equipo muy poco inferior a las posibilidades técnicas de una casa de labor de hace cincuenta o cien años. Como el hierro escaseaba, era lógico que la mayoría de las herramientas se confeccionaran en madera y esto ha supuesto que no llegaran a nosotros muchas de ellas.

Las aldeas danesas de la época vikinga estaban rodeadas de campos cultivables, pero también estaban bien situadas con respecto a los pastizales. La cría de animales era tan importante como el cultivo y efectivamente la ganadería era probablemente la actividad predominante en muchas aldeas. También se criaban cerdos y ovejas. En la península escandinava, el pastoreo era aún más importante y se practicaba la trashumación (migración estacional) en las zonas altas (como sigue haciendo hoy en algunos sitios). Los rebaños y manadas serían conducidos a las dehesas más altas en verano, cuando el pasto era bueno y bajados a las granjas del valle en otoño. El ganado se pondría a cubierto durante los duros inviernos, siendo entonces alimentado en el establo con el heno cultivado en los pastos del valle en verano, cortado y almacenado como forraje con este fin.

De las aldeas agrícolas excavadas en Dinamarca, las más conocidas están en Saedding y Vorbasse, en Jutlandia central. Aunque no son idénticas en su plano o disposición, comparten varias características comunes. Consistían en unos seis o siete edificios de diversos tamaños, encerrados dentro de un recinto cercado. El edificio más grande era la vivienda, que tenía una cuadra en un extremo con compartimentos hasta para cincuenta animales. Las dependencias incluían graneros y herrerías y chozas de suelos hundidos que podrían haber alojado a los esclavos o los trabajadores del granjero. Generalmente, había un pozo entibado con madera dentro del recinto. Cada granja habría estado ocupada por una sola familia y todas dan la impresión de haber sido muy prósperas entre los siglos VIII y X. En Saedding, los edificios dentro de sus recintos cercados están situados alrededor de un espacio central abierto donde nunca se construyó y que tuvo que servir de "campo de la aldea" comunal. En Vorbasse, las granjas estaban dispuestas a lo largo de una calle de aldea, cuatro hacia el norte y tres hacia el sur. Esta diferencia en la disposición global sugiere que cada una variaba según su función social.

Estos asentamientos no están situados bajo las aldeas de hoy, sino que se encuentran a poca distancia. Durante los trescientos años de la época vikinga, tampoco ocuparon siempre el mismo lugar, sino que se desplazaban a una nueva ubicación unos pocos metros más allá con cada generación poco más o menos.

En un momento dado se pensó que las granjas del período vikingo de Suecia central estaban aisladas de sus vecinos, como lo están ahora y que tal vez yacían bajo las granjas actuales, que los mismos emplazamientos agrícolas habían estado continuamente ocupados durante más de mil años. No obstante, las excavaciones de aldeas de la época vikinga de Pollista y Sanda, en la región de Mälaren, han dejado claro que éste no era el caso, suponiendo que sean típicas. Aunque mucho más pequeñas que las aldeas de Dinamarca, cada cual tenía varias granjas con una vivienda y dependencias, que recuerdan a las agrupaciones danesas. Las aldeas del valle de Mälaren parecen haberse desplazado de vez en cuando, como lo hicieron las de Dinamarca, y por tanto, es poco probable que hayan estado situadas donde se encuentran ahora las granjas actuales.

Las comunidades agrícolas de Noruega en la época vikinga no son muy conocidas. Se han descubierto muchas granjas del período previkingo en el suroeste del país, pero la época vikinga en sí está poco representada. La razón de esto puede ser que allí las granjas sí que estaban aisladas y dispersas, y por tanto son difíciles de encontrar hoy. Una de las pocas granjas del período vikingo que ha sido excavada en Noruega es el asentamiento de los siglos IX y X de Ytre Moa, en el extremo interior del fiordo de Sogne. No es una aldea de tipo danés, sino una única granja aislada, de seis o siete pequeños edificios más o menos cuadrados, cada uno usado para un propósito distinto, por ejemplo, vivienda, granero y cuadra. Las formas de los edificios y los métodos en su construcción también difieren de sus réplicas danesas. Todos los edificios de Ytre Moa no tienen más que unos pocos metros cuadrados, con gruesas paredes de piedra y tepe con revestimiento de madera en el interior. La dificultad de localizar emplazamientos de la época vikinga en el paisaje noruego significa que aún se necesita trabajar mucho más antes de que la agricultura de ese país pueda comprenderse enteramente.

•Comercio y Desarrollo Urbano.

Durante más de doscientos años, los vikingos hicieron uso de sus habilidades para la navegación y de sus naves de alta mar para dominar las rutas comerciales de larga distancia del norte de Europa. Las materias primas locales disponibles estaban muy solicitadas en Europa occidental: pieles, plumas y plumones, madera y alquitrán, mineral de hierro, esquistos para hacer piedras de afilar (para afilar hojas), esteatita para los recipientes de cocina, pescado salado, pieles de foca y marfil de morsa y el ámbar encontrado arrojado en las costas del mar Báltico. A Bizancio y al este se exportaban pieles, miel, cera, marfil y esclavos que eran capturados en las incursiones en el oeste. La organización necesaria para despachar estas mercancías a los mercados extranjeros era un proceso complicado: las materias primas tenían que acumularse en su lugar de origen, transportarse a la costa y entonces juntarse en cargamentos y cargarse en buques mercantes. Además, se importaban otras mercancías para el comercio desde tierras lejanas. La plata era una de las más importantes. Otras mercancías importadas incluían seda, especias y joyas procedentes del este, y vino, cerámica y armas procedentes de Europa occidental y central.

La imagen de los vikingos como negociantes y comerciantes es menos romántica que su imagen como guerreros, invasores y piratas, pero fue a través del negocio y del comercio como muchas innovaciones y cambios significativos fueron introducidos en

Escandinavia durante el período vikingo. Fue, por ejemplo, la evolución de un sistema de comercio bien organizado con rutas internas centradas en puntos de reunión y embarques lo que proporcionó el estímulo para un desarrollo urbano precoz. Antes de ello, la mayor parte de la gente vivía en pequeños asentamientos predominantemente agrícolas.

Las primeras ciudades en Escandinavia eran lugares con una concentración de población relativamente densa que se ganaba la vida a través del comercio y la fabricación de mercancías concebidas principalmente para el mercado local; la agricultura tenía menos importancia. Algunos de estos lugares pueden haber crecido espontáneamente porque estaban situados en las encrucijadas de rutas de comunicación, pero la mayoría parecen haber sido fundadas deliberadamente por un rey o un gran terrateniente, sin duda con la intención de adquirir ingresos imponiendo peajes a las mercancías que se traían o que se exportaban de la ciudad. Hasta principios del siglo VIII hay pocas señales de desarrollo urbano incipiente en Escandinavia, aunque el comercio y los oficios florecieron en unos pocos lugares, como Helgo y Lundeborg, cerca de Gudme, probablemente en relación con su papel como centros de culto. Esto puede reflejar la falta de comercio a gran escala antes de aquella época, pero también puede indicar una ausencia de dirigentes con poder y autoridad para fundar asentamientos. Por lo tanto, no podemos decir realmente que había ciudades en Escandinavia antes del setecientos. Después de esa fecha desde luego que existían y aumentaron gradualmente en número y tamaño.

Las ciudades fundadas por los vikingos en los siglos VIII y IX no eran como lo que hoy entendemos como tal. No tenían grandes edificios públicos construidos con piedra y no sabemos muy bien cómo se administraban. Consistían en grupos de edificios de madera, cada uno de una familia independiente, con una casa-vivienda y dependencias dentro de un patio cercado. Aparte del hecho de que los habitantes conseguían sus principales fuentes de ingreso con la fabricación artesana, poco había que distinguiera sus asentamientos de una aldea. La mayor parte de nuestra información sobre las ciudades primitivas proviene de tres sitios en particular, todos sujetos a excavaciones arqueológicas recientes: Hedeby y Ribe en Jutlandia y Birka en Suecia central. Los nombres de los tres se mencionan en la biografía de Ansgar, "el Apóstol del Norte", del siglo IX, que hizo dos viajes, uno en los años 820 y otro en los años 850, desde su monasterio de Corvey, al norte de Alemania, para intentar convertir a los bárbaros del norte.

Centros Mercantiles en Jutlandia.

El emplazamiento de Hedeby, conocida como Haithabu en Alemania, se encuentra justo al sur de la actual ciudad de Schleswig, en Alemania. Hoy no hay nada allí sino campos abiertos, sólo con la gran muralla semicircular que indica dónde estuvo una vez la ciudad. Hasta finales del siglo XIX, su emplazamiento fue desconocido para los arqueólogos. Se menciona Hedeby en una fuente escrita de 808, que dice que el rey danés Godofredo estableció allí a un grupo de comerciantes. Esto ha llevado a los historiadores a considerar que Hedeby fue fundada a principios del siglo IX. Sin embargo, las excavaciones han descubierto un pequeño asentamiento que se remonta a mediados del siglo VIII, el sur del cual se convertiría más tarde en el centro de la ciudad vikinga. Era, al menos en parte, del carácter rural de aquella época, con algunos largos edificios agrícolas donde se guardaba el ganado. En el siglo IX fue sustituido por el

llamado asentamiento central agrupado alrededor del arroyo que fluía a través del lugar hasta Haddeby Noor, una ensenada en el extremo sur del fiordo de Schlei. En el siglo X, Hedeby estaba rodeada por la sólida muralla que la incorporaba al Danevirke. En su mayor extensión, Hedeby cubría una zona de veinticuatro hectáreas dentro de las murallas y tenía una población de aproximadamente mil quinientas personas, mayor que la de otras ciudades comerciales europeas de entonces, pero no tan grande como la de las ciudades establecidas hacía tiempo en el Mediterráneo. Un comerciante árabe, Al-Tarushi, que visitó Hedeby hacia el 950, ha dejado una descripción gráfica del lugar y las costumbres de su gente:

"Es una gran ciudad en el extremo más lejano del océano del mundo. Tiene pozos de agua fresca. Su gente rinde culto a Sirio, excepto unos pocos que son cristianos y tienen una iglesia allí... La ciudad tiene pocas propiedades o tesoros. El alimento principal de los habitantes es el pescado, que abunda. La gente a menudo arroja un recién nacido al mar antes que mantenerlo."

La ubicación baja de Hedeby y la naturaleza anegada del suelo significa que los materiales orgánicos como la madera, el cuero o los tejidos han sobrevivido en un notable estado de conservación. Se pueden localizar claramente los cimientos de las casas. Parece que fue un asentamiento muy organizado. Unas casas rectangulares de dos o tres habitaciones estaban dispuestas en patios rodeados de zanjas y vallas de madera. Las partes pequeñas de los patios daban a unas calles cubiertas con madera, probablemente esenciales en un lugar que tuvo que estar inundado frecuentemente. El arroyo estaba canalizado y entibado con tablones de madera. De trecho en trecho, a lo largo de su recorrido, unos cortos tramos de esclaras llevaban de la orilla al agua, terminando en pequeñas plataformas donde se podía lavar la ropa. Unos pozos entibados con madera proporcionaban un abundante suministro de agua potable. Dentro de la zona portuaria, unos muelles o embarcaderos fueron construidos mar adentro, donde los buques mercantes podían amarrar para descargar sus mercancías. Junto con las instalaciones portuarias de otras ciudades vikingas, estos muelles proporcionaban una prueba convincente de que los barcos vikingos no siempre tenían que varar, contrariamente a la opinión que se mantuvo en tiempos pasados.

La cantidad de objetos bien conservados en Hedeby nos permite crear una imagen detallada de las actividades manufactureras y comerciales de sus habitantes. Está claro que se estableció una red comercial local en el interior inmediato, con objetos sencillos como peines y joyas que se hacían y cambiaban por productos alimenticios esenciales con la población de aldeas rurales como Kosel, al este. Pero también hay amplias pruebas de la posición de Hedeby como centro del creciente intercambio comercial entre Europa occidental, que evolucionó durante los siglos IX y X.

Mercancías como plata y seda se traían a Hedeby desde el este en buques mercantes que cruzaban el mar Báltico. Allí se cambiaban por mercancías procedentes de Europa occidental, que incluían vino y las más mundanas piedras de lava usadas para hacer piedras de amolar. No había vías navegables que conectaran Hedeby con el mar del Norte. Las mercancías, entonces, tenían que llevarse por tierra entre Hedeby y la costa occidental. La ruta más probable seguía el curso del Danevirke y es posible que la construcción de las murallas que conectan Hedeby a esta obra de defensa estuviera de algún modo relacionada con el comercio y la riqueza crecientes de la ciudad. Hedeby se estaba convirtiendo sin duda en un blanco a atacar cada vez más atractivo. Las sagas

islandesas relatan varios asaltos feroces, que culminaron con su destrucción total por un cuerpo eslavo en 1066. El análisis de anillos de árbol de las maderas encontradas durante las recientes excavaciones en el centro medieval de la cercana ciudad de Schleswig, indica que allí se empezó a construir ya en 1071. ¿Pudo ésta haber sido la sustitución del Hedeby de la época vikinga?

El emplazamiento desierto de Hedeby contrasta mucho con la moderna y bulliciosa ciudad de Ribe en la costa occidental de Jutlandia. Un pequeño centro mercantil, que surgió en la orilla norte del río Ribea en la primera década del siglo VIII, creció hasta convertirse en el primer puerto de la costa occidental de Jutlandia durante los siguientes trescientos años. La catedral y el centro de la ciudad medieval y moderna se encuentra en la orilla sur del río. Durante mucho tiempo, los arqueólogos pensaron que la ciudad visitada por Ansgar en 854 tuvo que estar situada en el mismo lugar, pero las sucesivas excavaciones alrededor de la catedral no revelaron ningún resto del período vikingo. Ahora se sabe que Ribe fue efectivamente un asentamiento floreciente antes del siglo IX, pero su centro se hallaba al norte del río Ribe en una zona que había decaído hasta la condición de suburbio antes de finales del período vikingo. En otras palabras, la ciudad de la época vikinga fue descartada y sustituida por un asentamiento posterior en otra ubicación. Este movimiento no es tan evidente como el desplazamiento de Hedeby a Schleswig, pero sí igual de importante.

Ribe se encuentra en una encrucijada de rutas terrestres y acuáticas. El río Ribea conecta a la ciudad con el mar del Norte y está en la ruta terrestre que recorre el lago de Jutlandia de norte a sur. Estaba por lo tanto en una posición ideal para controlar el comercio. Hacia el 700, una pequeña aldea que sólo comprendía un par de granjas se encontraba en la orilla. Fue un imán para otros colonos que llegaron en los diez años siguientes. Instalaron puestos y talleres allí; la tierra se dividió en parcelas que estaban separadas de sus vecinas por zanjas y vallas. Al principio, esta zona fue ocupada sólo estacionalmente, tal vez en la época de un mercado o feria durante los meses de verano. Venían artesanos para hacer y vender sus artículos (abalorios de vidrio, joyas, peines); venían granjeros con su ganado. El cambio de aldea agrícola a centro mercantil fue brusco y bien organizado, e induce a pensar que tuvo que haber una fuerza dirigente tras él. El descubrimiento de cerca de trescientas de las pequeñas monedas de plata conocidas como sceattas que datan de este período, muchas más de las que se han encontrado en cualquier otra parte de Escandinavia y algunas de las cuales pueden haberse acuñado en Ribe mismo, es otra señal de que el establecimiento estaba bajo control real. El rey más probable es Agantyr.

El primitivo centro mercantil de Ribe del siglo VIII fue sin duda un próspero punto de intercambio entre Escandinavia y Europa occidental. Hallazgos de cerámica y vasos de vidrio de Renania demuestran que se estaba importando vino de Alemania central y meridional, junto con piedras de amolar procedentes de la misma región. Las piedras de afilar se traían de Noruega y se reexportaban al oeste. Se traía ganado al mercado para venderlo a los alemanes más al sur. Una colonia permanente empezó a crecer a unos cien metros al sureste del lugar del mercado, que consistía en unas casas grandes construidas con postes, varias chozas más pequeñas, una calle y pozos. Puede haber sido el lugar donde vivía el gobernador del mercado y éste bien pudo haber sido el centro alrededor del cual se desarrolló la posterior ciudad permanente.

A mediados del siglo IX, la fama e importancia de Ribe tuvo que haber aumentado lo suficiente como para persuadir a Ansgar a que hiciera el viaje para visitarla. En aquel entonces, un foso que rodeaba una zona de casi doce hectáreas parece haber marcado el límite de la ciudad. Era demasiado estrecho y poco profundo para ser una defensa, y probablemente era una frontera aduanera u otra línea de demarcación jurídica. Hasta el siglo X, ese foso no fue reemplazado por una verdadera estructura defensiva: una muralla de tierra y un foso mucho más formidable. Antes de eso, Ribe tuvo que estar muy expuesto al ataque. Sabemos menos de Ribe en el siglo X que de su historia anterior. Sus defensas han sido en parte reveladas, pero la disposición de sus calles y los edificios que las bordeaban aún están por descubrir. Sin embargo, sabemos por fuentes documentales que el primer obispo de Ribe siguió siendo el centro eclesiástico y comercial más importante de la costa oeste de Jutlandia durante toda la Edad Media. Es la única ciudad de ocupación desde el siglo VIII hasta hoy.

Una Ciudad Vikinga en Suecia.

En 829, Ansgar, respondiendo a una invitación a traer la misión cristiana a la "tierra de los svears", se hizo a la mar con destino a Birka, en Suecia central. Resultó ser un viaje peligroso. En un promontorio, su barco fue atacado por piratas que se apoderaron de todas sus posesiones (muebles religiosos y libros) y le forzaron a él y a sus compañeros a abandonar el barco. No obstante, llegaron a Birka, donde fueron acogidos por el rey de la ciudad. Inicialmente, el intento de conversión tuvo cierto éxito y Herigar fue bautizado. Unos dieciocho meses después, Ansgar regresó a Alemania, dejando un obispo y algunos sacerdotes tras él. Volvió a Birka en los 850, cuando obtuvo permiso para construir una iglesia y se le concedió una tierra donde pudo establecer una casa para su clero. Sabemos por las excavaciones arqueológicas que Birka, en la isla de Björkö en el lago Mälaren, era un asentamiento próspero en la época de la primera visita de

Ansgar. Fue fundado a mediados del siglo VIII y siguió existiendo durante más de doscientos años. Luego el lugar fue abandonado y sus funciones comerciales y administrativas reemplazadas por Sigtuna, una ciudad fundada a poca distancia, en la orilla norte del lago Mälaren, a finales del siglo X.

No hay ninguna ciudad en Björkö actualmente. Es una bonita isla verde, con una hierba llena de flores en primavera, y tiene abedules y arbustos de enebro. Pero aún hay señales de su pasada grandeza. Las murallas de una fortaleza (borg) se yerguen en una elevación rocosa cerca del lago, otra muralla recorre la costa norte, y más de tres mil túmulos marcan los emplazamientos de tumbas del período vikingo. Más de mil de estos túmulos fueron excavados en el siglo XIX y hasta hace poco han proporcionado la mayor parte de nuestros conocimientos sobre Birka en tiempos de los vikingos.

Las tumbas nos revelan que Birka fue más rica que nunca a finales de los siglos IX y X, y en su mayor extensión tuvo nada menos que novecientos habitantes, entre los cuales había numerosos extranjeros. Estos eran probablemente comerciantes procedentes de países al este del mar Báltico, como indican los bienes mortuorios como accesorios de ropa y amuletos tipo oriental. La plata y las sedas de Bizancio y el este se importaban allí para cambiarse por materias primas del norte de Escandinavia, particularmente pieles y plumón. Éstas mercancías también estaban muy solicitadas por la rica aristocracia de Europa occidental. Probablemente, se enviaban allí por barco vía Hedeby con la cual Birka tenía estrechos contactos. En Birka también vivían artesanos que

fabricaban artículos como peines y joyas de bronce fundido. Como en Hedeby, la mayoría de estas mercancías se distribuirían en el interior inmediato a cambio de productos agrícolas, ya que la isla no era lo bastante grande como para proveer todo el alimento que la colonia necesitaba. Algunos productos alimenticios, como el trigo y la fruta, también pudieron haber sido importados de tierras lejanas. La causa del abandono de Birka no está nada clara. No parece haber sido devastada por un ataque exterior, como lo fue Hedeby. Su situación geográfica pudo haber sido un factor importante en su declive. En el período vikingo, Birka era accesible desde el norte por rutas terrestres que recorrían de norte a sur las elevaciones de grava glacial (morrenas), o por mar. En aquella época Mälaren no era un lago como es hoy, sino una ensenada del mar Báltico y el acceso para la navegación era a través de la ensenada larga y estrecha que comunica con ella desde el suroeste, donde se encuentra ahora la actual ciudad de Södertälje. Esta ensenada estaba separada del lago por un estrecho istmo, y por eso los barcos que llegaban a Birka tenían que ser remolcados a través de un porte especialmente construido.

Los barcos tuvieron que ser muy pequeños y de poco calado para ser tratados de ese modo. En la época de la fundación de Birka, el nivel del agua tenía cinco metros más de altura con relación a la tierra que hoy en día, pero la tierra se estaba elevando constantemente y antes de finales del siglo X, el transporte de los barcos se había vuelto difícil. Además, éstos también se habían vuelto más voluminosos y pesados. Tuvieron que buscar otra ruta para llegar al lago Mälaren a través del estrecho donde ahora se encuentra Estocolmo. Los barcos que usaban ese paso tenían que seguir un camino tortuoso entre un dédalo de islas y este canalizo ya no les llevaba directamente a Björkö sino al norte de ésta, a la desembocadura del río Fyris, donde se encontraba la nueva ciudad de Sigtuna. Por eso, Birka perdió su imprescindible cordón umbilical y su importancia económica.

Centros Mercantiles.

Mucho más extendidos que las ciudades eran los centros mercantiles o emporia, lugares donde se fabricaba y comercializaba pero que no tenían población permanente u organización urbana. Uno de los pocos informes escritos que tenemos sobre estos asentamientos comerciales proviene de una fuente inglesa del siglo IX, que describe cómo Ottar, un comerciante noruego, visitó la corte de Alfred, el Grande en Wessex, en Inglaterra. Entretenía a sus huéspedes con historias de su viaje, y Alfred se ocupó de transcribirlas. Así sabemos de un viaje que hizo Ottar a Hedeby desde el extremo septentrional de Noruega con preciosas cargas como marfil de morsa y pieles. En el camino hizo escala en un puerto llamado Sciringesheal en el informe en inglés antiguo, el cual estaba a cinco días de navegación al norte de Hedeby.

Sciringesheal se ha identificado como Kaupang en Vestfold, en la costa sureste de Noruega, basándose en la descripción de Ottar y en los hallazgos arqueológicos hechos allí. El mismo topónimo Kaupang es significativo. Se encuentra en varias formas en todo el mundo vikingo y también en la Inglaterra anglosajona. En Suecia se presenta como köping (como Löddeköping) y en Inglaterra como ceap (Cheapside en Londres) o ceping o cieping (Chipping Sodbury). Básicamente, significa mercado y eso parece ser lo que fue Kaupang.

El nombre Kaupang está ahora vinculado a una granja y no hay señal visible del asentamiento del siglo IX, aunque los numerosos túmulos funerarios de los alrededores son principalmente del siglo IX. En la actualidad, un prado desciende suavemente por la orilla de un fiordo bien protegido del mar por islas y bajíos. Las excavaciones a pequeña escala que allí se han hecho han revelado un grupo de seis edificios dispuestos más o menos paralelamente a la orilla. Hallazgos de escoria de hierro y bronce, crisoles y desperdicios de fabricación de abalorios de vidrio dan a entender que algunos, al menos, eran talleres para hacer herramientas de hierro y joyas sencillas, pero la falta de hogares domésticos y la ausencia de desperdicios caseros pone en duda la ocupación permanente de los edificios. También se ha descubierto el emplazamiento de un astillero; probablemente satisfacía las necesidades de viajeros como Ottar, cuya nave sufrió daños en su fatigoso viaje a lo largo de las costas noruegas. Al menos dos muelles de madera sobresalían del agua, cuyos extremos hacia la tierra se construyeron sobre cimientos de piedra para asegurarlos a la orilla. También se encontró allí un sogá para amarrar los barcos junto a los muelles.

Religión

Ritos y Costumbres

•Costumbres Mortuorias y Tumbas.

Los guerreros caídos seguían viviendo su desenfadada y alegre vida. Los muertos en el mar, a menos que hubieran caído en viril lucha, los recogía Ran, la diosa del Aegir, en una red gigantesca. A los "muertos en la paja" les quedaba el subterráneo reino de las sombras y las tinieblas: el Niflheim.

Según las antiguas representaciones mitológicas, el Niflheim estaba situado en el Norte, en la tierra de la niebla, de la crepitante escarcha y de la noche perpetua. En época posterior lo pusieron como en la Antigüedad clásica, bajo tierra. Ríos salvajes e impetuosos atronaban aquella mansión. Sobre uno de estos estrepitosos ríos lanzados como cataratas en el mundo subterráneo se levantaba un ancho puente pavimentado con deslumbrante oro. Llevaba al llamado vestíbulo de los muertos, que en su forma primitiva recuerda una gigantesca tumba de hunos, pero que posteriormente adopta cada vez más los rasgos de un sombrío reino del más allá y se convierte en un lugar de expiación.

Este dominio está gobernado por la diosa Hell, una reina del mundo subterráneo, la cual, en la forma definitiva de la mitología nórdica establecida por el Edda, resulta ser la hija de Loki. Tenía el poder sobre nueve mundos y vivía en un palacio equiparable al de los Ases y el de los Vanes. Su centro era una poderosa sala de oro a la que también la sombría diosa de los muertos invitaba gustosamente a los amigos. Por raro que parezca, en ninguna parte se dice qué destino le esperaba al gris ejército de sombras de los habitantes del mundo de Hell. Sin embargo, un aburrimiento interminable parece haber aplastado a los "muertos en la paja" en los subterráneos sin luz del mundo terráqueo.

En gran parte, Hell debió ser un invento de la escuela poética islandesa de la Alta Edad Media. No se aprecian influjos cristianos en el sentido de considerar el más allá como cárcel y expiación. Y, como el Hades de los griegos, el infierno germánico también era un mundo de vida degradada, un triste y sordo reino de los muertos, que condenaba a los difuntos a una existencia aparential e informe, como sombras.

Pero estos préstamos literarios no se acomodan del todo con los usos mortuorios del Norte vikingo. En éste, la muerte no aparece como el final de la existencia, sino como una crisis que podía dar un giro a la vida, sin suprimirla totalmente. De ahí que tuviera tan gran importancia el cómo y el cuándo del morir. Según las ideas germánicas del Norte, una condición de la unidad de la vida y de la supervivencia era ir a Odín con toda la fuerza o al menos con una considerable reserva de fuerza.

Quien se despedía debilitado y consumido tras una larga enfermedad, no tenía ya ninguna esperanza formal de sobrevivir. Por eso Jan de Vries conjetura que incluso el matar a los ancianos primitivamente tenía un carácter de exigencia de culto y que las víctimas lo consideraban necesario y deseable.

El culto a los antepasados también echaban sus raíces en la representación de la supervivencia activa. Los muertos permanecían en comunidad con los vivos, aunque llevasen mucho tiempo en el reino de las sombras de Hell, donde nunca ocurría nada, se agitaban en la red de la diosa Ran o se entregasen virilmente a las diversiones del Walhalla. Los que les sobrevivían tenían la misión de equiparlos decorosamente para la nueva existencia, proporcionarles una sepultura digna, cantar las acciones gloriosas del muerto y, naturalmente, hacer que éste participara en la vida de la estirpe, ofreciéndole sacrificios, invitándole a la mesa en las grandes solemnidades del año y recordarlo en todos los acontecimientos familiares importantes.

Si no cumplían con esas obligaciones, si renunciaban a satisfacer a los difuntos, podía ocurrir que un día éstos regresasen y se mostraran como fomentadores de discordias y como malintencionados. En tales casos la estirpe se veía obligada a matar a los muertos por segunda vez. Muchas de las tumbas profanadas que los arqueólogos han descubierto probablemente fueron abiertas por motivos de culto.

Costumbres.

En el Norte, las costumbres funerarias eran ya, en los tiempos previkings (que empiezan alrededor del 600), extraordinariamente multiformes. Tanto las noticias literarias como los descubrimientos arqueológicos testimonian las más diversas formas de inhumación.

Todavía en los siglos del imperio romano se acostumbraba incinerar a los muertos y guardar sus cenizas en urnas, bajo chatas colinas. Pero la costumbre de enterrar el cadáver se extendió paulatinamente por el Norte europeo a finales de la época de los vikingos. Este fenómeno, al observarse inicialmente en Dinamarca, permite colegir los primeros influjos cristianos. El sepultar en la tierra pasó luego a Noruega y a Suecia, pero allí no llegó a imponerse en la misma proporción que en Jutlandia, Fionia y Zelandia.

Los investigadores de las religiones se han enfrentado con arduos trabajos para descubrir, tras las distintas formas de inhumación, diferentes concepciones mitológicas. Esfuerzos baldíos. Lo más que logran es la impresión de que, en general, la idea de la supervivencia

tras la muerte no depende de la clase de enterramiento: por lo visto también un guerrero quemado tenía asegurada una existencia bastante duradera, gozando de la lucha y demás placeres terrenos en el Walhalla de Odín.

Siempre los restos mortales de un difunto se colocaban en una colina. Uno de los axiomas del credo de la antigua mitología expresaba que una elevación del suelo era una garantía de fuerza y, por tanto, de vida. Las colinas se consideraban centros de fuerza de la Tierra.

Pero la situación y el trazado de las colinas mortuorias respondía a numerosas formas especiales, en parte según el condicionamiento local. Los sitios preferidos eran los promontorios de rocas junto al mar o pequeñas elevaciones en tierra desde las cuales el difunto pudiese atisbar sus posesiones. Naturalmente, la altura de la colina funeraria también variaba según la categoría y la riqueza del muerto. La mayor de las dos colinas reales de Jelling, en Dinamarca, alcanza una altura de un casa de cuatro pisos.

Con frecuencia, los vikingos enterraron a sus muertos en una especie de habitaciones de madera o en tumbas que son barcos. Los suecos y los noruegos, de preferencia, se han inclinado por este último sistema de enterramiento. También aquí la investigación resulta múltiple y variada. Muchos barcos acabaron con sus muertos en un montón de escombros; clavos de cabeza redonda y pernos de hierro revueltos con cenizas humanas son la característica principal de este tipo de inhumación. A menudo los restos de cadáveres quemados se confiaban a un barco que no se quemaba o bien se enterraba al mismo tiempo a barcos y pasajeros muertos.

Pero sólo los grandes hombres y las familias podían permitirse el lujo de una de estas tumbas tan costosas. El campesino acostumbrado al mar se contentaba con un conjunto de piedras dispuestas en forma de barco, esa sepultura que simboliza un barco y que ha quedado hasta la actualidad en el paisaje nórdico como una característica del mismo que no cabe olvidar.

En casi todos los casos se proveía a las tumbas de aditamentos, por lo general relucientes y ostentosos, signo que denota claramente un espíritu pagano.

Adam de Bremen comenta, por ejemplo, que los noruegos enterraban en la colina, junto con el muerto, sus bienes de fortuna, sus armas y todo lo que en vida había apreciado más. Porque, como el alma seguía subsistiendo con una esencia corporal, debía estar provista de todo lo que exige la vida cotidiana: las herramientas más preciadas, armas, adornos y ropa, carne y pan, vino o hidromiel. A los reyes, caudillos y grandes terratenientes se les proveía también de perros, caballos y esclavas.

El cuadro general del culto nórdico a los muertos es rico en variantes. Cabe decir que difícilmente hay una situación más abigarrada, multifacética y confusa que la que se presenta al investigador que se dedica al estudio de las tumbas de los vikingos del Norte.

Johannes Brondsted ha expresado así esta situación: "¿Practicaban la incineración? Sí. ¿Enterraban sin incinerar? Sí. ¿Puede tener la tumba forma de una gran habitación de madera? Sí. ¿La de un modesto ataúd de madera? Si. ¿La de un gran barco? Sí. ¿La de una lanchita? Sí. ¿O la de un barco simbólico, representado por piedras? Sí. ¿La de un carro? Sí. ¿Puede estar colocada la tumba bajo una colina funeraria? Sí. ¿O en el suelo

llano? Sí. ¿Puede ser rico el equipo funerario? Sí. ¿O modesto? Sí. ¿O incluso pobre? Sí. ¿O incluso no contener nada? Sí. Cabría seguir preguntando en este tenor más de una hora..."

Entierro de un Caudillo Varego.

Según las sagas, era deber inexcusable de un vikingo enterrar a los muertos, incluso al adversario al que hubiera dado muerte. A un moribundo se le apretaban los labios y las ventanillas de la nariz para que el alma pudiera escaparse más fácilmente. Al entierro, como es natural, se invitaba a toda la stirpe. Seguía luego un banquete ritual entre los potentados que duraba en ocasiones un día entero y estaba amenizado por cánticos que ensalzaban la vida gloriosa del difunto. En Islandia, en estas comidas funerales, a veces participaban más de mil personas.

La exposición más exacta, reveladora y sugerente de un enterramiento nórdico tenemos que agradecerla al secretario árabe de embajada Ibn Fadlan, que en 921-922 estaba en algún lugar del Volga cuando un gran hombre varego emprendió su viaje al Walhalla.

Su minucioso informe empieza así: "Ya me habían contado muchas veces que después de la muerte de sus caudillos hacen cosas de las cuales la menos importante era la incineración del cadáver. Yo estaba muy interesado por poner aquello en claro. Un día me enteré de que uno de sus jefes más prestigiosos había muerto. Lo metieron en la tumba y lo tuvieron diez días, mientras se afanaban en cortar y coser sus trajes.

"A los súbditos más pobres les hacen un pequeño barco, los meten dentro y les prenden fuego. Pero si se trata de un potentado, reúnen todos sus bienes y los dividen en tres partes. Una tercera parte la recibe la familia, con otra tercera parte preparan los vestidos y con la tercera restante fabrican "nabid" (una bebida alcohólica, probablemente hidromiel). Porque se vuelven locos por el nabid y lo beben día y noche. Bastante a menudo ocurre que uno de ellos muere con la copa en la mano.

"A la muerte de un caudillo, los miembros de la familia preguntan a las esclavas y a los criados: "¿Quién de vosotros quiere morir junto con él?" Entonces uno de ellos responde: "Yo". Y después de haberlo dicho, está obligado a cumplir su palabra. No tiene ya libertad para volverse atrás. Aunque quisiera hacerlo, no se lo permitirían. La mayor parte de quienes dicen "yo" son esclavas.

"Cuando murió, pues, el hombre que he mencionado, preguntaron a sus sirvientas: "¿Quién de vosotras quiere morir junto con él?" Y una respondió: "Yo". Encargaron a otras dos esclavas que la vigilaran y que estuvieran a su lado, adondequiera que fuese. Luego empezaron a arreglar las cosas del amo, a cortar sus trajes y a prepararlo todo según correspondía. Mientras tanto la esclava bebía y cantaba todos los días con una alegría que reflejaba una gran felicidad.

"El día en que tenían que incinerar al muerto y a su sirvienta, fui al río donde estaba el barco. Ya lo habían sacado a tierra. Cuatro pilastras angulares de abedul y de otras maderas estaban preparadas y alrededor se alzaban grandes imágenes de madera parecidas a personas. Entonces tiraron del barco y lo izaron encima de los soportes. Mientras tanto, los hombres iban de aquí para allá y decían palabras que yo no comprendía. Ínterin el muerto seguía aún en su tumba. Luego colocaron una banqueta

en el barco y la cubrieron con cojines, brocado griego de seda y almohadas del mismo tejido.

"Después se acercó una mujer anciana a la que llamaban Ángel de la Muerte. Era una mujer gigantesca, vieja, gruesa y de expresión sombría y cuya misión consistía en vestir al difunto y en matar a la esclava elegida. Sacaron al muerto de su tumba y le quitaron las ropas con las que había fallecido. Observé que estaba completamente negro, pero lo curioso es que no apestaba y en él nada había cambiado excepto el color de su piel. Luego lo vistieron con calzones, pantalones, botas, casaca y abrigo de tela bordada de oro y con botones de oro, le encasquetaron una gorra de seda adornada con piel de marta y lo llevaron a la tienda de campaña que había en el barco. Allí lo colocaron sobre mantas mullidas y lo sostuvieron con cojines.

"A continuación trajeron nabid, frutas y hierbas aromáticas, que colocaron junto al muerto. También depositaron pan, carne y cebollas. Luego cogieron un perro, lo despedazaron por la mitad y lo llevaron al barco. También dispusieron junto al difunto sus armas; trajeron dos caballos, los hicieron correr hasta que el sudor los empapaba, los despedazaron con sus espadas y arrojaron los despojos al barco. Asimismo descuartizaron dos bueyes, que corrieron igual suerte. Finalmente vinieron con un gallo y una gallina, los mataron y los arrojaron al barco.

La esclava que había deseado que la matasen iba entre tanto de una a otra tienda de campaña y cada propietario cohabitaba con ella y le decía: "Comunícale a tu señor que hago esto por ti".

Cuando llegó la tarde, arrastraron a la esclava hasta un armazón por el estilo de un marco de puerta y la elevaron tanto que rebasó el armazón y le hablaron en su lengua. Esto se repitió tres veces. Luego le alargaron una gallina, la esclava le cortó la cabeza, lo mismo que a un gallo y los arrojó al barco. Le pregunté al intérprete qué significaba todo aquello.

"Él contestó: "Cuando elevaron por primera vez a la sirvienta, ella dijo: "Mira, veo a mi padre y a mi madre". A la segunda vez, dijo: "Mira, veo a todos mis parientes difuntos". A la tercera vez dijo: "Mira, veo a mi señor sentado en el más allá y todo está placentero y verde, y junto a él hay hombres y jóvenes criados. Él me llama, dejadme ir a él".

"Entonces se dirigieron con ella al barco. Allí se despojó de los dos brazaletes que llevaba y se los dio a la anciana a la que llamaban Ángel de la Muerte y que era la encargada de matarla. Se quitó también sus dos ajorcas y se las regaló a la hija de la anciana. La subieron al barco, pero no la dejaron entrar todavía en la tienda de campaña. Llegaron entonces hombres con escudos y barras de madera y le dieron nabid en una copa. Ella la tomó, cantó y la vació.

" - Con esta copa - dijo el intérprete - se despide de sus amigas".

"Luego le alargaron otra copa más. La tomó y cantó una larga canción. Pero la vieja la empujaba para que se diese prisa, vaciase la copa y entrara en la tienda de su señor muerto. La miré y noté que el miedo la embargaba. Ciertamente que ella quería entrar en la tienda, pero sólo asomaba la cabeza. Entonces la vieja la agarró por la cabeza, tiró de ella hacia la tienda y entró acompañándola. Los hombres empezaron a golpear en los escudos

con sus barras de madera para que no la oyeran gritar y para que otras mujeres no se asustasen y no quisieran ya morir con su señor.

"Entonces entraron seis hombres en la tienda y todos cohabitaron con la esclava. Después la tendieron al lado del muerto. Dos hombres la agarraron por los pies, otros dos por las manos y la anciana, a la que llamaban Ángel de la Muerte, le colocó un nudo corredizo alrededor del cuello y alargó las puntas a los dos hombres para que tirasen. Ella misma avanzó con un cuchillo grande y ancho, se lo clavó a la muchacha entre las costillas y lo sacó. Los dos hombres la estrangulaban con el nudo, hasta que murió.

"Seguidamente se adelantó el pariente más próximo del difunto, tomó un madero y le prendió fuego. Luego caminó de espaldas hacia el barco, vuelto su rostro al pueblo y en una mano empuñaba el madero mientras la otra la tenía puesta en la parte trasera de su cuerpo: iba desnudo y prendió fuego a las maderas que habían amontonado debajo del barco. Luego se acercaron también los otros con sus maderas encendidas y las arrojaron en la hoguera. Pronto ardió en llamas, primero el barco, luego la tienda de campaña, luego el hombre y la muchacha y todo lo que el barco contenía.

"Sopló un fuerte viento, de modo que las llamas se hicieron aún mayores y el fuego, más poderoso. Y ni siquiera había pasado una hora cuando ya el barco y la leña, la muchacha y el muerto se habían convertido en cenizas. Seguidamente erigieron en el sitio donde había estado el barco una colina redonda. En la cima colocaron un gran poste de madera de abedul. En él escribieron el nombre del muerto y el nombre del rey de los Rus. Y continuaron su camino."

Una descripción opresiva, cruel, aterradora, un relato que incluso después de más de un milenio deja en suspenso. Pero no es ningún caso único. Otros viajeros árabes han confirmado el minucioso relato de un enterramiento escrito por Ibn Fadlan.

Cuando alguien moría, cuenta Al Massudi, su mujer se quema viva con él y muchas mujeres deseaban ardientemente convertirse en ceniza con sus maridos para seguirle al paraíso. Y por Ibn Rustah sabemos que los varegos construían las tumbas de sus caudillos, grandes, como casas espaciosas en las que además de ropas, armas y brazaletes de oro, provisiones y monedas introducían también a las favoritas de sus noches. Las encerraban con él mientras aún tenían vida. Luego se cerraba la puerta de la tumba y ellas morían allí.

¿Fábulas, relatos de oídas, historias escalofriantes y de horror? De ningún modo. Los arqueólogos han descubierto bastantes tumbas que responden exactamente a estos relatos.

Los Grandes Arsenales de los Muertos.

Principalmente en Suecia se han encontrado numerosas tumbas-piras cuyas cenizas contienen restos de armas, así como rastros de adornos femeninos: la señal más segura de que una mujer seguía en la muerte a su marido o propietario; o mejor dicho: la quemaban con él y quedaba convertida en ceniza.

También numerosas sepulturas bajo tierra han conservado los restos conjuntos de hombres y mujeres. En las cámaras mortuorias de los ricos comerciantes de Birka, por

ejemplo, se encontraron varios detalles reveladores de que el muerto había emprendido su último viaje en compañía de su esposa o de una esclava joven. Del mismo modo, parece que muchas damas de Birka estaban convencidas de que también en el más allá necesitarían la ayuda de una sirvienta. En una espaciosa cámara funeraria, los arqueólogos encontraron los esqueletos de dos mujeres. Uno de ellos estaba en una postura extrañamente contorsionada. El hallazgo permite conjeturar que una dama de alta posición, tal vez una princesa, quizá una reina, se había llevado a la tumba a una esclava. Y desde luego con vida; su postura contorsionada revelaba claramente que sólo se asfixió después de que hubieran cerrado la cámara.

Tampoco la reina Asa, del famoso barco noruego de Oseberg emprendió sola el viaje. Una anciana de unos sesenta a setenta años, artrítica y reumática, con la columna vertebral casi rígida, la acompañaba. Indudablemente, su sirvienta.

Pero más importantes que estas confirmaciones de fuentes literarias son los objetos que los arqueólogos han encontrado en las tumbas de los vikingos en el transcurso de siglo y medio, objetos que, además de las vitrinas, ocupan también los almacenes de los museos nórdicos desde el suelo hasta el techo y ofrecen un amplio cuadro de la cultura material de los vikingos.

Los arqueólogos alemanes han contribuido a ensanchar este cuadro mediante las investigaciones que realizaron en los cinco grandes cementerios de Haithabu. De un total de diez mil sepulturas, hasta ahora se han excavado dos mil. Las excavaciones, además de proporcionar una abundancia casi incalculable de hallazgos, confirmaron las multifacéticas características del culto funerario nórdico. Los habitantes del Wik enterraban a sus muertos tanto en cámaras, fosas o féretros. Las cámaras funerarias las proveían abundantemente de objetos; las fosas, sólo con carácter esporádico. En el cementerio de ataúdes de la vertiente sur del Hochburg únicamente las tumbas de las mujeres contenían objetos de adorno y utensilios, en tanto que las de los hombres, excepto raras excepciones, estaban vacías. En el cementerio propiamente dicho del Hochburg (baluarte, acrópolis) sólo se encontraron tumbas-piras. El cementerio descubierto en 1957 junto a la puerta sur, iniciado alrededor del 800 por los frisonos, contiene únicamente urnas.

En Dinamarca adquirió renombre internacional el cementerio de Lindholm Hoje, cerca de Alborg, en Jutlandia del Norte. Los hallazgos fueron muy escasos, ya que el cementerio se componía de casi exclusivamente de tumbas-piras cuyos objetos, catalogados en forma de cenizas y escoria, permitían reconstruir con toda claridad el proceso de la tumba-pira. El jefe de las excavaciones, Thorkild Ramskov, ha descrito este proceso de la manera siguiente:

"La incineración de los cadáveres no se efectuaba en el cementerio, sino en un lugar desconocido. Juntamente con el muerto, se quemaban los objetos y animales que había de llevar consigo. Éstos podían consistir en objetos de adorno, cuentas de cristal, cuchillos, ruelas, piedras de afilar, piedras para el juego de tablas, un perro, una oveja y más raramente un caballo o una vaca. Los restos de la pira se llevaban después al cementerio y se extendían en un círculo de aproximadamente un metro de diámetro que se cubría con una delgada capa de tierra. Encima podía colocarse una vasija para los sacrificios".

En este cementerio se puede estudiar, como en ninguna otra parte, la técnica de la colocación de piedras incluso en sus formas más antiguas: triangulares, rectangulares, circulares y ovaladas. Las tumbas en forma de barco, típicas de la época de los vikingos, superan a todas las demás. Las investigaciones de Ramskov muestran lo descuidados que estaban estos cementerios. Por tanto ha llegado a la conclusión de que su significado simbólico se extendía sólo al acto de dar sepultura. Opina que se invitaba a las almas de los muertos a ponerse en marcha mediante la colocación de piedras en forma de barco. Una vez efectuada esta invitación, la tumba en sí carecía de interés.

También el gran cementerio de Birka, la en otros tiempos isla de los comerciantes en el lago Mälär, muestra en la época de los vikingos coexistían distintas clases de enterramiento. Los grandes señores se hacían enterrar en cámaras funerarias, con perro y caballo, armas y arreos. Normalmente, a las mujeres se las enterraba en sencillos féretros de madera: quizás un signo del alborear de la cristianización, que encontraba en la isla de los comerciantes uno de sus principales puntos de apoyo. Sin embargo, entre las dos mil quinientas colinas funerarias del cementerio de Birka también hay numerosas tumbas-piras. Por lo visto, esta forma de enterramiento, precisamente en Suecia, defendió con tenacidad sus últimas trincheras.

Haithabu, Lindholm Hoje y Birka son los grandes arsenales de muertos en esta investigación de las costumbres mortuorias de los vikingos. Pero las auténticas celebridades de las tumbas de los vikingos son tumbas aisladas: los renombrados mausoleos de los grandes hombres y reyes nórdicos. De entre ellos cabe citar como los más importantes: La tumba-barco de Haithabu; la colina real de Jelling; la tumba del caudillo de Mammen; la tumba-barco del señor de Ladby; las tres tumbas-barco de Tune, Gokstad y Oseberg junto al fiordo de Oslo.

Tumbas Principescas de los Vikingos.

La tumba-barco de Haithabu, junto a Schleswig, estaba situada al sur de la superficie amurallada de la vieja ciudad, emporio comercial de los vikingos, y se dibujaba como una pequeña elevación ovalada en medio del paisaje, antes de que las excavaciones de 1908 la pusieran al descubierto.

Lo formaba una gran cámara funeraria de madera de 3.40 por 2.40 metros y dividida en dos aposentos por tablonces puestos de lado. Los aposentos contenían objetos muy valiosos de dos o tres hombres: tres espléndidas espadas, restos de varios escudos, flechas, bridas y espuelas, una copa de cristal, una bandeja de bronce y un cubo de madera con aros de hierro. En una fosa plana al borde de la cámara estaban enterrados tres caballos.

En la colina funeraria, los parientes o amigos de los difuntos habían apoyado en unas piedras, con la quilla vuelta hacia abajo, un pequeño y marinero barco de carga de unos quince a dieciocho metros de eslora. Por en el suelo sólo había ya pernos y planchas podridas.

La tumba que databa del siglo IX, con toda probabilidad pertenecía a un rey o uno de los miembros de una capa social especialmente privilegiada. Pero el análisis de los objetos no permite aventurar ninguna suposición sobre quiénes eran el muerto y sus acompañantes ni de dónde procedían. Tampoco la técnica seguida en la construcción de la tumba

permite llegar a una conclusión convincente. Como, en teoría, se conoce la existencia de cámaras situadas bajo el barco, pero no se han encontrado más ejemplos que el de la tumba-barco de Haithabu, ésta detenta todavía hoy el valor de ser única.

Únicas, por lo menos en Dinamarca, son también las dos colinas reales de Jelling de Vejle que se alzan en el recinto del templo en forma de V descubierto por Ejnar Dyggve.

Se han estudiado ambas, la colina septentrional ya en el siglo pasado. En el año 1820 se descubrió en la prominencia de una altura de once metros una cámara funeraria de madera de 1´45 metros de altura, 6´70 de larga por 2´60 de profundidad, erigida por lo visto, para dos personas. Pero ni el menor rastro de enterramiento ni despojos de esqueletos. En 1861, la majestuosa colina de los muertos volvió a abrirse por expreso deseo del rey Federico VII. En esta segunda excavación sólo se halló una copa de plata y algunos objetos de madera tallada.

Ochenta años más tarde, arqueólogos daneses emprendieron la excavación de la segunda colina, equipados con todo el instrumental de la moderna investigación del suelo. Durante un año efectuaron numerosos cortes en la poderosa obra. Hallaron un poste indicador, algunos utensilios de madera, unas cuantas piezas rotas de un carro, varias azadas, pero ninguna cámara funeraria ni, en general, nada que se refiriera a un posible enterramiento. Por tanto, una simple colina conmemorativa. Y una gran decepción. Se buscaban las tumbas de Gorm el Viejo y de su esposa Tyra y se tenía la firme convicción de encontrarlas allí, porque una de las dos famosas piedras rúnicas de Jelling lleva la inscripción: "El rey Gorm erigió este monumento en honor a su mujer, gloria de Dinamarca".

Distinta es la situación en Mammen, en la Jutlandia central. El muerto enterrado bajo una gran colina de tierra en un féretro hecho con tablas de encina, incuestionablemente un miembro perteneciente a la clase de los grandes hombres daneses, ha quedado en el anonimato, pero su tumba permaneció respetada e incólume. El caudillo de Mammen descansaba sobre almohadas de plumas y conservaba mangas de seda bordadas de oro, una cinta de seda finamente tejida y prendas de lana con adornos bordados. Entre los objetos encontrados en su tumba había una hermosa olla de bronce, un gran cubo de madera y una vela de cera. A los pies del muerto estaban dos hachas de combate, una de ellas con una rica incrustación en plata, cuyos adornos, junto con la collera de caballo en forma de cabeza de león, dieron su nombre al estilo artístico Mammen que hasta hoy ha conservado este carácter de frontispicio.

A los objetos del caudillo de Ladby en el nordeste de Fionia no les ha correspondido una gloria semejante. Sin embargo, el descubrimiento de su tumba, hasta ahora la única tumba-barco en Dinamarca, cuenta entre las horas estelares de la arqueología nórdica.

El barco funerario de Ladby se alza sobre la quilla en una hondonada previamente excavada y que debía impedir que se tumbara o rompiera bajo el peso de las cosas que contendría el barco. A pesar de esta precaución, la parte de estribor de la proa del barco había dejado escapar su macabra carga: un detalle sorprendente, pero comprensible cuando se comprobó que los familiares del señor de Ladby habían traído para la estancia de aquél en el más allá nada menos que la carga que pudieron transportar once caballos. Uno de los caballos situado en la parte de babor en el centro del barco, tenía puesta aún su costosa brida y era probablemente el caballo que había montado el difunto. El barco también contenía gran número de huesos de perro y los arreos de un tronco de caballos

que debía estar compuesto por un mínimo de cuatro animales. Confirman la alta categoría del caudillo de Ladby una hebilla de cinturón de plata maciza con adornos de hojas doradas, un plato dorado, una fuente de bronce, una vasija de madera de más de medio metro de diámetro, así como un tablero de juego. Otros veinticinco objetos más ya no fue posible identificarlos. En vida, el señor de Ladby, lo mismo que el caudillo de Mammen, había llevado vestidos bordados de oro y descansado sobre cojines y almohadas de plumas y ordenó que igual le dispusieran para su último descanso.

En contraposición, su armamento era modesto. Aparte un escudo de hierro, el barco Ladby sólo contenía 45 puntas de flecha. Pero también se halló una explicación plausible para este fenómeno. Porque el señor de Ladby, ya en tiempos remotos, había sido despojado. Robado y en cierto modo hurtado él mismo. Los profanadores de tumbas habían abierto la colina funeraria y evacuado a su morador y, por cierto, lo habían hecho tan concienzuda y metódicamente, que no cabía hablar de un trabajo improvisado. Su acción había exigido por lo menos, según pudieron deducir los arqueólogos por las huellas que habían dejado, catorce días de esfuerzos.

Se trataba, por tanto, de una excavación planificada. Pero el objetivo y el fin de la empresa sólo podían conjeturarse. Era posible que hubieran trasladado de noche al caudillo de Ladby porque sus familiares hubiesen decidido descuartizarlo, convirtiéndolo así en inofensivo; pero es más probable que en su colina funeraria, incluso después de la época de las misiones se siguieran celebrando sacrificios a los que, mediante la exhumación del muerto, se les preparaba un final cristiano.

Las armas del gran hombre danés, enterrado alrededor del 950, debían seguir siendo utilizables en la época del traslado: lo mismo que el muerto cambió de morada, cambiaron ellas de poseedor.

También Suecia conoce una serie de semejantes tumbas-barco. En Uppland, por ejemplo, se han examinado cementerios en los cuales, bajo casi todas sus colinas funerarias, como hacen suponer los pernos de hierro que se han encontrado, hubo en remotos tiempos un barco. Pero las tumbas-barco más grandiosas se han descubierto en Noruega.

Ya en 1867, en la colina funeraria excavada en Tune en el margen este del fiordo de Oslo, arqueólogos nórdicos encontraron los restos mortales de un hombre que, junto con su caballo, había sido enterrado en la cubierta de popa de su barco calafateado con musgo y enebro. Los objetos que enterraron con él se conservaron mal. Aparte de una espada, un escudo, una punta de lanza, varias cuentas de cristal, restos de telas y finalmente de madera con adornos tallados, no se pudo identificar ningún objeto más. También la tumba de Tune fue saqueada por bandidos. Pero el barco y la colina de tierra, de ochenta metros de ancho, muestran inequívocamente que el señor de Tune había sido un hombre rico y poderoso que se había llevado consigo al más allá buena parte de sus pertenencias personales.

También en el barco de Gokstad, descubierto en 1880 en el margen oeste del fiordo de Oslo, encontró su último descanso un acaudalado caudillo vikingo de vigorosa constitución, de 1'78 metros de estatura, al que se había enterrado en una cámara mortuoria de tosca constitución en forma de tienda de campaña, situada en la popa del barco, junto con doce caballos, seis perros y gran número de objetos. Desde la olla de bronce hasta el candelabro, desde la azada de madera hasta la lanza de cazador, desde los

utensilios de cocina hasta un gran cántaro de agua para beber, desde el tablero de madera para juegos hasta los esquís tallados se le había provisto de todo lo que un señor de su categoría necesitaba para un largo viaje, además de tres botes de remos de madera de encina y seis espaciosa camas.

Pero el bienestar mostrado de modo tan ostensible por el hombre de Gokstad palidece junto a la riqueza de la dama que en el barco de Oseberg, excavado en 1904, había emprendido su último viaje.

Sus parientes la habían equipado para su estancia en el reino de los muertos con tres espléndidos trineos y un carruaje de lujo, tres camas, tres arcones, dos tiendas de campaña, una silla, una lámpara de pie de hierro y un cubo de madera que podía contener 126 litros. La cuadra y el pastizal habían proporcionado quince caballos, cuatro perros y un buey; los campos y campiñas facilitaron, además de numerosos utensilios menores, un sólido trineo para transportar estiércol. A esto se le añadía un surtido completo de todo lo necesario en una cocina: cazuelas y sartenes, platos y fuentes, hachas y cuchillos, piedras de amolar y artesas, ollas y cubos, trigo y avena, manzanas y nueces y, naturalmente, rico y abundante forraje.

También se la había provisto en abundancia de lo necesario para las ocupaciones caseras durante la larga ausencia. Cuatro telares con los correspondientes tornos y husos, tijeras y punzones; piedras de afilar y planchas nos presentan a la muerta como una dama que también al otro lado del río quería ocuparse en la confección de telas y vestidos. Sobre todo debía ser una amante de las telas costosas. Su cámara funeraria estaba adornada con trabajos coloreados y tapices. Tanto las mantas y las prendas como las almohadas y los cojines de plumas demuestran que no sólo había sido aficionada a la comodidad, sino que también tenía buen gusto y un sentido muy vivo para las cosas bellas de la vida.

Una de las causas del alcance mundial de la fama de la tumba de Oseberg estriba en que en este caso era posible identificar a su moradora con un gran coeficiente de probabilidades de acertar. El barco de Oseberg pudo haber sido la última residencia de la reina Asa, la hija de Havalld Barbarroja, la fundadora del gran reino nórdico.

La saga Ynling nos ha transmitido su historia. Barbarroja se negó a dar su hermosa hija Asa, como esposa, al rey Gudröd de Westfold y por esto le atacó y mató el despechado pretendiente. Raptada, la llevaron por la fuerza al lecho matrimonial; la inteligente Asa pareció someterse. Pero en realidad pensaba sin cesar en la venganza. Un año después del nacimiento de su hijo Halvdan se le presentó la oportunidad de hacer expiar la afrenta que le habían infligido a ella y a su familia.

Para decirlo con las palabras de la saga Ynling: "Gudröd realizó un viaje y se detuvo en Stiflusund. Allí hubo una gran borrachera a bordo e incluso el rey se embriagó mucho. Al anoecer, cuando ya había oscurecido, abandonó el barco y al llegar al final de la escalerilla, un hombre lo atacó y atravesándolo con su lanza lo mató. Al hombre lo ejecutaron inmediatamente y por la mañana, al amanecer, reconocieron con sorpresa que se trataba del criado de la reina Asa".

La enérgica y orgullosa reina aceptó francamente su acción y los asombrados hombres de Gudröd doblaron con respeto la rodilla ante ella. Asa siguió gobernando ella sola con

mano dura y fuerte hasta que su hijo Halvdan, llamado el Negro, junto con su hermanastro Olav, asumió el gobierno del país.

Cuando Asa murió a la edad de cincuenta años, aproximadamente, la enterraron como a un hombre. El estudio de sus restos mortales hallados en el barco de Oseberg demostró que había sido una mujer grácil, esbelta, de constitución delicada.

•Rituales y Religión.

No existe religión escandinava antigua en el sentido abstracto, conceptual, que estamos acostumbrados a dar a esta palabra. Religión se dice "sidr" que significa literalmente, práctica o costumbre. En vano buscaremos en los documentos que se poseen una dogmática, textos o costumbres de contemplación, de meditación, oraciones en el sentido que nosotros le damos. Ciertamente no existían sacerdotes tales como se conciben normalmente, que pasasen una iniciación particular y formaran una casta o incluso una profesión aparte.

Por tanto, la religión de los vikingos parece reducirse al culto, a gestos significativos con una segunda intención muy utilitaria que responde al "doy para que me des", a costumbres o prácticas inmediatamente realizables.

El momento central de esta religión es el sacrificio (blot), que puede ser público o privado. Los muy antiguos escandinavos conocieron sin duda los sacrificios humanos. Pero eso nos lleva al principio de nuestra era, a la llamada Edad del Hierro en estas latitudes. Posteriormente, durante la época vikinga, nada de estas tradiciones parece subsistir en este grado. En cambio, el sacrificio de animales parece haber sido muy frecuente en sus prácticas. Constituía el primer momento del blot, siendo el segundo la consulta a los augures en esos pueblos tan atentos a las determinaciones del Destino y el tercero, el banquete sacrificial o blotveizla, en el curso del cual se consumía la carne del animal inmolado, realizándose libaciones destinadas a los antepasados, a los dioses y quizás también a las personalidades presentes. Se hacían también juramentos constrictivos. No se excluye que se realizara cierto número de ritos mágicos, como el sejdr, que era un ritual de tipo adivinatorio, junto con el blot.

Ese culto podía dar lugar a manifestaciones de tipo privado que no dejan de evocar, a un cristiano moderno, la veneración de los santos patronos. Al parecer, el vikingo escogía un "fulltrui", un protector (el término significa aquel en que se tiene plena confianza), con el que mantenía relaciones de tipo muy poco común en verdad, cuando se conoce esta cultura. Le llamaba su amigo querido (kaeri vinr) e incluso llevaba en su escarcela un amuleto de su imagen. La arqueología ha encontrado varios de ellos, que deben de representar a Frey, Odín y Thor especialmente. Se tiene la impresión de que el vikingo, en los pequeños detalles de la vida cotidiana, mantenía relaciones de tipo personal y utilitario con el dios o los dioses que había decidido reverenciar, o que tenían derecho de ciudadanía dentro de su clan.

Fuera de las grandes celebraciones de los solsticios, el vikingo no parece haber sido un hombre particularmente religioso. Tampoco que haya manejado un conjunto de concepciones de tipo abstracto con respecto a lo divino. Este hombre, pragmático,

realista, no practicaba la oración, la meditación ni la mística. Estaba persuadido de la existencia de un más allá al que debía tener acceso. Pero su religión se realizaba mediante actos: sacrificios, ofrendas, cuyo objetivo era reforzar el poder de lo divino para obtener de él los favores que esperaba. En eso consistía su fe. Se podría establecer una ecuación estricta entre creer y sacrificar.

No se podría decir si, en su origen, la religión de los antiguos escandinavos parte del culto a los muertos o del de las grandes fuerzas naturales. A título de hipótesis, parece más acertado optar por la segunda de estas opciones, aunque en cualquier caso, las certezas no son admisibles. Es posible también que al antropomorfización y la individualización de las deidades escandinavas o germánicas antiguas se hayan producido bastante pronto. Se ve ya en los grabados rupestres de la Edad del Bronce escandinava (1500-400 a. C.) un gigante con lanza, un hombrecillo-verraco y un personaje con hacha o martillo que muy bien podrían ser los arquetipos o prototipos, respectivamente, de Odín, Frey y Thor.

Una representación cómoda de este panteón, cuya existencia probable ya en la época vikinga y sin duda mucho antes atestiguan las Eddas, entre otros documentos, consiste en partir de un principio psicológico o fenomenológico. Todo lo que podemos saber de esas mentalidades, incita a considerar que privilegiaban el orden, la organización, cierto tipo de fuerza no brutal, pero resueltamente aplicada a poner orden en el caos. Dinamismo o culto a la acción reemplazarían ventajosamente a la fuerza. Nada hay de estático, de paralizado, en este universo. Los dioses están perpetuamente en marcha, como Thor. No se encuentra tampoco un dios escondido, todo está claramente dicho y la magia busca mucho más la eficacia que la exploración de los arcanos. Si bien puede reinar un relativo fatalismo en algunas de estas criaturas divinas o semidivinas (los héroes especialmente), hay que hablar de fatalismo activo, caminando el héroe voluntariamente hacia un destino que conoce, no por resignación, sino porque sabe que ese destino es querido por las diosas o las fuerzas de su sino.

Por tanto, podría proponerse un principio de organización de tres variantes de ese complejo de ideas centradas en la noción de Fuerza útil: fuerza de la Ley, del derecho; fuerza del Verbo, de la ciencia bien poética bien mágica; y fuerza de la "producción", de la fertilidad o fecundidad.

Esta especie de tripartición, que no se pretende autoritaria, tiene la particularidad de coincidir con la idea de "vikingo medio" que conocemos. El "bondi" es jurista y vive en una comunidad regida por leyes cuyos garantes lejanos son los grandes antepasados de su familia. Es una especie de aristócrata, pues es en sus filas donde se elige a los jefes y, ocasionalmente, a los reyes, y debe por lo tanto ser capaz de presidir las grandes operaciones del culto, entregarse a ritos mágicos o, en cualquier caso, patrocinarlos. Y por último, es granjero, pescador, cazador, artesano, atento a los valores materiales que permiten sobrevivir a su "casa". Acumula pues en su persona las tres valencias propuestas. Sería difícil hacer de él un partidario de un dios más que de otro, pues reúne en su persona la esencia misma del panteón, al que quizás reverenciaba.

Esta religión tiende por completo a actos significativos, a un culto que podía ejercerse en los lugares elevados naturales, colinas, montones de piedras, bosques sagrados, fuentes, cascadas, praderas consagradas, etc. Pero no en templos propiamente dichos. Según el testimonio de principios del siglo XI del escalda Sigvat Thordason, con

ocasión de un sacrificio o cualquier otra fiesta, la "skali" o pieza principal de la granja, se erigía para la circunstancia en "templo" y era el jefe de la familia quien se encargaba de la ejecución de los grandes ritos requeridos por el acontecimiento. En cierto sentido, se podía decir que el asiento elevado del susodicho jefe hacía las veces de "altar". De manera semejante, no se podría establecer que existieran, como pretende Adam de Bremen, ídolos de piedra o de madera: quizás, como máximo, gruesos postes de madera esculpida, pues los arqueólogos han encontrado algunos, pero ciertamente no hay razón para atribuir a los escandinavos, o incluso a los germanos en general, lo que corresponde a los celtas y eslavos. En cambio, el vikingo pudo venerar amuletos de metal, por ejemplo.

Insistiendo en el carácter privado del culto que consagraba tal vez el vikingo a su dios: tener de forma permanente, en su escarcela, una estatuilla minúscula de su "koeri vinr" (querido amigo), Frey, Thor o bien Odin especialmente, o llevar colgada de una cadena, alrededor del cuello, una de esos numerosos bracteados grabados en runas con una palabra de connotaciones mágicas evidentes, surge eventualmente del culto en cuestión.

Todo parece indicar que el vikingo dedicaba un culto de tipo completamente personal a una deidad de su elección. Lo dirigía, por tanto, a su "querido amigo" y, cuando la ocasión le urgía a ello, cuando estimaba que tenía una necesidad especial de su ayuda, lo invocaba, no en forma de oración sino de petición y le ofrecía un sacrificio a cambio de su favor.

Sobre lo que fuera el "blot", que es la designación del sacrificio, se está aceptablemente informados, aunque nunca de forma global. Se puede decir que implicaba cierto número de momentos esenciales: inmolación de una víctima animal cuya sangre recogida en un recipiente especial, o hlautbolli (pila para la sangre), servía para la consulta de los augures, la cual era sin duda, el punto culminante y a la vez la razón de ser de toda la operación.

Se sacrificaba para "tener noticias" (ganga til fretta) relativas a las próximas estaciones, o a la suerte de uno o varios de los asistentes, o también sobre la evolución futura de acontecimientos inquietantes como hambres, epidemias, etc. Lo que equivale a decir que un sacrificio era ante todo una acción adivinatoria y, por consiguiente, dependía más o menos de la magia.

Luego se consumía la carne del animal inmolado. Esto se hacía en común, en un banquete o veizla. Es en el curso de ese banquete cuando se brindaba en honor de los dioses, de los grandes antepasados de la familia y del clan o de la comunidad reunida, a fin de establecer una comunión entre los dos reinos, o la continuidad de un mundo con el otro ya que, como sabemos, nada separa completamente un mundo del otro para ellos.

Quedaba entonces, pero no se constata que el rito haya tomado parte obligatoriamente del conjunto, la prestación de juramentos difíciles de realizar, pero que dan testimonio de la vitalidad del culto así consagrado. Es claro que el "blot" es una ceremonia de tipo completamente colectivista y utilitario.

En realidad trata de canalizar, incluso de forzar, la suerte, el destino, la buena fortuna. El destino rige el mundo del vikingo. Él lo sabe, lo cree. Su mitología le enseña, en la medida que haya tenido para él la coherencia que queremos hoy día darle, que incluso

los dioses están sometidos a las decisiones de ese Poder que debemos escribir con mayúscula. Como cita un poema éddico, "nada sobrevive una noche a la sentencia de las Normas".

Hávamál

(Los Dichos de Alto *)

01 Por todas las puertas, antes de entrar,
métase el ojo,
mírese bien;
poco se sabe cuándo enemigos
se sientan dentro.

02 "¡Salud al que invita!" Un huésped llega.
¿Dónde se va a sentar?
Inquieto está quien suerte probando
junto al hogar espera.

03 Necesita fuego quien llega de fuera
y frías rodillas trae;
comida y ropa aquel necesita
que ha recorrido montañas.

04 Necesita agua quien llega a convite,
toalla y buena acogida,
un trato amistoso, si puede lograrlo,
conversa y atenta escucha.

05 Necesita cordura quien lejos viaja.
¡Fácil es todo en casa!
En ridículo queda el de poca cabeza,
si está con gente sensata.

06 Nadie presuma de buen sabedor,
más vale andarse con tiento;
prudente que calla a su casa regresa,
de males el cauto escapa.
Nunca se tiene amiga más fiel
que la mucha cordura.

07 Alerta esté quien vaya a convite,
afine el oído y calle,
con la oreja escuche, con el ojo observe.
¡En guardia el sabio se tiene!

08 Dichoso el hombre que sabe ganarse
el elogio y la estima de todos;
malo será lo que queda callado,
metido en el pecho ajeno.

09 Dichoso el hombre que en tanto vive
de estima y cordura goza;
perverso consejo se obtuvo a menudo
salido del pecho ajeno.

10 No hay carga mejor para hacer el camino
que la mucha cordura;
no hay oro mejor que se tenga entre extraños,
es ella el recurso del pobre.

11 No hay carga mejor para hacer el camino
que la mucha cordura;
no hay lastre peor para andar por el llano
que el mucho beber cerveza.

12 La tan buena cerveza no es para nadie
lo buena que dicen que es,
pues más y más a medida que bebe
el hombre el juicio pierde.

13 La garza la llaman; ella en la fiesta
el juicio a los hombres roba;
en la hacienda de Gunnlod preso quedé
en las plumas de aquel pajarraco.

14 Ebrio quedé y borracho mucho
allá donde Fialar el sabio;
bien se bebió si después de la fiesta
el juicio a los hombres torna.

15 Callado y sensato el hijo de rey
y bravo en la guerra sea;
contento y gozoso esté todo hombre
hasta el día en que muera.

16 Espera el cretino vivir por siempre
si evita entrar en pendencias,
mas tregua poca le da la vejez,
si las lanzas sí se la dieran.

17 Boquiabierto el imbécil está en el banquete,
refunfuña o no dice palabra;
al momento luego, si se echa un trago,
el juicio ese hombre pierde.

18 Aquel solamente que lejos viajó
y por muchos lugares anduvo
calarles sabe el talante a los hombres:
aguda la mente él tiene.

19 No te pegues al cuerno, con tiento bebe,
di lo preciso o calla;
de toscas formas nadie te acusa
si temprano a dormir te marchas.

20 El glotón que el juicio no sabe usar
la salud se arruina comiendo;
de mofa sirve entre gente prudente
la panza del hombre insensato.

21 Recogerse a su hora el ganado sabe
y deja entonces la hierba;
noción ninguna el necio tiene
de cuánto en su panza cabe.

22 El hombre ruin y de mal natural
de mucho se ríe;
algo no sabe y saberlo debía:
que faltas también él tiene.

23 En vela el memo las noches pasa,
mucho cavila;
pesaroso él está a la mañana,
sus males igual que estaban.

24 Se piensa el necio tener un amigo
en todo el que ríe con él;
poco él ve que le dan mal trato
si está con gente sensata.

25 Se piensa el necio tener un amigo
en todo el que ríe con él;
he aquí lo que ve cuando pleito tiene:
pocos su parte apoyan.

26 Tiénese el necio por hombre sabido,
si está en un rincón resguardado;
después no sabe qué cosa decir
si alguno a él le pregunta.

27 El necio llega a lugar de reunión,
mejor que se esté callado;
nadie le nota su poca cabeza
con tal que no hable de más.
No sabe tampoco el que nada sabe
cuándo está hablando de más.

28 Por sabio se tiene al que bien pregunta
y sabe bien responder;
nunca callado los hombres dejan
cosa que pase entre gente.

29 Quien nunca calla muchas dice
necias palabras:
la lengua ligera, si no se contiene,
a menudo su mal se canta.

30 Nunca el hombre que vaya a banquete
a nadie en ridículo ponga;
por sabio se tiene al que no sonsacan
y puede callar a piel seca.

31 Por sabio se tiene si echa a correr
huésped que de otro se mofa:
juega quizás con mal enemigo
quien hace en la fiesta burlas.

32 Son muchos los hombres de buen talante
que en pugna en la fiesta entran;
para siempre luego queda rencor
si huésped y huésped pelean.

33 Es bueno que el hombre se tome su almuerzo,
pero no si a banquete irá;
abúrrese allí, desgano mastica,
conversa le sale poca.

34 Por largo rodeo se va al mal amigo,
aunque esté en el camino su casa;
al amigo sincero atajos llevan,
por más que lejos se vaya.

35 Se debe marchar, nunca el huésped
pegado se quede en un sitio:
el mismo que agrada molesto se vuelve
si alarga de más la sentada.

36 Mía mi casa, aunque sea pequeña:
en ella soy yo mi señor;

si dos cabras tengo y un techo pajizo,
pues mejor que andar mendigando.

37 Mía mi casa, aunque sea pequeña:
en ella soy yo mi señor;
corazón dolorido el hombre lleva
si se ha de pedir el sustento.

38 Ni un paso jamás de sus armas se aparte
hombre que va por el llano:
nunca se sabe por esos caminos
cuándo hará falta la lanza.

39 Generoso no vi ni tan buen anfitrión
que rehusara aceptar un regalo
ni tan dadivoso que hallara molesto
tener que aceptar a cambio.

40 Que nadie se prive y esté escatimando
bienes que ahorrados tenga;
se le guarda al querido y lo hereda el odiado.
¡Peor puede ir que se espera!

41 Con armas y paños se obsequian amigos,
cada uno por sí lo ve;
la amistad se prolonga, si bien va todo,
entre dos amigos que se dan y toman.

42 Amigo el hombre será de su amigo,
con regalo al regalo responda;
la risa con risa se debe acoger,
la doblez con engaño.

43 Amigo el hombre será de su amigo,
de él y de amigo que él tenga;
nunca el hombre amigo será
del amigo de algún enemigo.

44 Si tienes amigo en el cual confías
y sacarle provecho quieres,
ábrete a él, cambiaros regalos,
ve con frecuencia a su busca.

45 Si tienes a otro en quien poco confías
y sacarle provecho quieres,
finuras dile, más tenlo por falso;
paga doblez con engaño.

46 Lo mismo con ese en quien poco confías
y que no le ves bien la intención:

ríe con él, pero calla tu intento;
dele según él te de.

47 Joven yo era, solo viajaba;
perdido quedé en los caminos;
me veía yo rico si alguno topaba.
¡Al hombre el hombre conforta!

48 Los magnánimos son y también los bravos
quienes viven mejor y sin penas;
el hombre cobarde de todo se asusta,
al tacaño el regalo escuece.

49 Ropas más les puse en el llano
a dos personajes de palo;
parecieron señores después de cubiertos.
¡Vergüenza es hombre desnudo!

50 Sécase el pino que está en un claro,
ni corteza ni agujas lo guardan;
igual con el hombre al que nadie estima.
¿Para qué sigue él viviendo?

51 Más viva que el fuego entre malos amigos
la paz cinco días arde;
apágase luego el sexto llegando
y toda amistad se malogra.

52 No precisa dar siempre grandes regalos,
con poco que des te elogian:
con un medio pan y un algo en la copa
me hice de un fiel camarada.

53 A orilla pequeña, pequeña la mar:
pequeño juicio el del hombre;
mal repartida está la cordura,
siempre un poco falta.

54 De sabio el hombre lo justo tenga,
nunca de sabio se pase;
de la vida más grata aquellos gozan
que saben bien lo bastante.

55 De sabio el hombre lo justo tenga,
nunca de sabio se pase;
raramente contento está el corazón
del sabio que todo lo sabe.

56 De sabio el hombre lo justo tenga,
nunca de sabio se pase;

aquel que ignora qué suerte le aguarda
gozosa la mente tiene.

57 Fuego da el fuego hasta todo quemarlo,
llama de llama prende;
por su habla los hombres al hombre conocen,
quien calla por tonto queda.

58 Levántese pronto quien piense tomar
vida o fortuna ajenas:
ni lobo acostado pata consigue
ni hombre que duerme victoria.

59 Levántese pronto el escaso de gente
y corra a atender sus faenas;
mucho retrasa quien duerme de más;
diligencia a riqueza lleva.

60 Los secos troncos calcula el hombre
y la piel de abedul para el techo,
y también la leña que gasta en tres meses
y en un medio año.

61 Lavado y comido se irá a la asamblea,
aunque no bien vestido se vaya;
ni calzado o calzón a nadie avergüencen
ni tampoco el caballo, aunque bueno no sea.

62 Estira el pescuezo a la orilla del mar
y en las olas el águila busca;
así con aquel que entre muchos se ve,
mas con pocos que estén de su parte.

63 Preguntas haga y respuestas de
quien quiera lo tengan por sabio;
lo sabido por uno no sepan dos;
si tres, se sabrá por todos.

64 Con tacto siempre el hombre avisado
se debe valer de su fuerza:
pronto descubre quien da con valientes
que nadie les puede a todos.

65 Palabras que a otro el hombre diga
casi siempre las paga luego.

66 En muchos lugares pronto era aún,
ya tarde llegaba en otros:
que cerveza no quede o que esté por hacer
jamás el molesto acierta.

- 67 Llamaríanme a mí para todo banquete
si no precisara comer
o si dos le colgasen al buen amigo
por la pata que yo le como.
- 68 Cosa no hay mejor que el fuego
y la vista del sol
si de buena salud el hombre goza
y de vida sin tacha lleva.
- 69 Con algo se cuenta, aunque falte salud:
confortan a unos sus hijos,
sus parientes a éste, sus riquezas a aquél,
a otros sus obras bien hechas.
- 70 Mejor es vivir que ya no vivir:
la vaca el vivo la tiene;
buen fuego yo vi en la casa del rico
y a él a la puerta muerto.
- 71 El cojo cabalga, el manco a pastor,
el sordo en la lucha sirve;
mejor estar ciego que estar quemado.
¡A nadie aprovecha un muerto!
- 72 Es útil un hijo, aunque tarde nazca
y luego que el padre murió;
tan sólo el pariente en honor del pariente
piedra en la senda erige.
- 73 Con uno dos pueden; por lengua cabeza cae;
de mano me cuido que tapa el manto.
- 74 Agradece la noche el del buen zurrón;
al remo, apretados los puestos;
en otoño, noche insegura;
ya en cinco días el tiempo cambia,
pero más en un mes.
- 75 No sabe tampoco el que nada sabe
que a muchos fortuna obceca;
si rico es un hombre, pobre es el otro,
no debe culpársele a él.
- 76 Mueren riquezas, mueren parientes,
también uno mismo muere;
la gloria tan sólo no muere jamás,
la de aquel que ganársela logra.

77 Mueren riquezas, mueren parientes,
también uno mismo muere;
tan sólo una cosa sé que no muere;
la fama que deja un muerto.

78 Yo vi lleno el redil de los hijos de Fitiung ("el ricachón"),
ya van con el bastón de mendigo:
como un parpadeo fortuna se va,
la menos constante amiga.

79 Si ocurre que el necio fortuna alcanza
o logra favor de mujer,
la arrogancia le crece, que no el buen seso;
de gran presunción se llena.

80 Está comprobado: si runas consultas,
aquellas de origen divino,
las que altos poderes hicieron
y el tulr ("sacerdote" Odín) supremo tiñó
mucho se gana callando.

81 El día y la noche se alabe; la mujer, quemada (incinerada);
la espada, probada; la moza casada;
el hielo, cruzado; la cerveza, bebida.

82 Con viento el árbol se tale;
en bonanza se salga a pescar;
con moza lo oscuro se diga:
son muchos los ojos del día;
navegar debe el barco, guardar el escudo;
herir la espada y besar la muchacha.

83 Beber, junto al fuego; patinar, por el hielo;
flaco se compra el rocín, con herrumbre la espada;
en casa al caballo se engorda y suelto al perro.

84 Que nadie confíe en palabras de moza
ni en nada que diga mujer:
corazón se les dio - ¡son ellas volubles! -
moldeado en la rápida rueda (torno de alfarero).

85 De arco quebrado, de llama que arrecia,
de lobo que aúlla o corneja que grazna (augurando algo),
de cerdo que gruñe, de árbol sin raíces,
de ola que crece, de olla que bulle,

86 De flecha que vuela, de tromba que viene,
de hielo de un día, de bicha enroscada,
de tratos en cama o de espada rajada,
del juego del oso, o de hijo de rey,

87 de ternero doliente, de esclavo dispuesto,
de parla de bruja, de muerte reciente,

89 de aquel, si lo ves, que a tu hermano mató
de mansión mal quemada, de rápida jaca
- no sirve el corcel si se rompe una pata -,
de nada de esto seguro te fies.

90 Igual el amor de mujer engañosa
que llevar sin ramplones un potro por hielo,
trotón, de dos años y mal enseñado,
o cruzar sin timón tempestad de la mar,
o ir cojo tras reno por cuesta en deshielo.

91 Mas digo verdad, pues ambos conozco:
le finge a la hembra el hombre;
mientras más engañosos, más linda la parla
que a la niña prudente enreda.

92 Lindezas le diga y le lleve regalos
quien quiera de moza amores;
alábele el cuerpo a la hermosa muchacha;
cortejando se logra.

93 Nadie a un hombre jamás le censure
amor que él tenga;
se arroba el sensato con linda cara
que frío al cretino deja.

94 Nadie en un hombre censure nunca
cosa que a tantos pasa:
cretina vuelve a la gente sensata
la loca pasión amorosa.

95 Sólo la mente en el pecho ve,
su cuita ella sola lleva;
no hay para el sabio dolencia peor
que perder el gusto por todo.

96 Claro lo vi cuando allá entre los juncos
goces de amor me esperaba;
corazón y carne yo puse en la moza;
no fue sin embargo mía.

97 A la hija de Billing dormida hallé
- como el sol relucía - en su lecho;
la suerte de un jarl (conde) hubiera yo dado
por gozar de aquel cuerpo.

98 "Pero luego a la noche, Odín, volverás,
si tratarme de amores quieres;
que de esta torpeza nadie se entere
sino sólo nosotros solos".

99 Del cierto placer me abstuve entonces
pensando que ella me amaba;
seguro creí que después gozaría
de todo su amor y favores.

100 Cuando luego volví, feroces guerreros
alerta guardia montaban
con fuego de teas y antorchas en alto.
¡Mal paso allí se me abría!

101 Ya cerca del alba de nuevo volví:
ahora los hombres dormían;
amarrada en la cama la perra estaba
de la hermosa mujer.

102 Son muchas las niñas, si bien se mira,
con los hombres falsas;
claro lo vi cuando quise que gusto
la astuta mozuela me diese:
por toda vergüenza me hizo pasar
y no logre yo gozarla.

103 Alegre en su casa, festivo con huésped
y cauto ha de ser el hombre;
memorioso y locuaz, si quiere ser sabio;
lo bueno a menudo cuenta.
Por imbécil se tiene al que apenas habla,
es ese el modo del necio.

104 Visité el viejo gigante; heme aquí vivo;
diome allí poco el callar:
parla abundante servicio me hizo
en la sala de Suttung.

105 Con la boca de Rati camino me abrí
con ella la roca royendo:
por alto y por bajo - arriesgué la cabeza -
pasábanme sendas de gigantes.

106 Gunnlod me dio en su trono de oro
del excelso hidromiel;
mal yo a ella después le pagué

su buena intención,
su sentir sincero.

107 De la bien conseguida (Gunnlod) bien me serví
- ¡poco le falta al sabio! -
y Odrorir (el hidromiel) ahora en lo alto está,
en el templo del dios de los hombres.

108 Todavía quizás pudiera yo verme
allá en el reducto del ogro
de no haberme servido de Gunnlod hermosa,
que encima el brazo me echó.

109 Allá a la mañana, los ogros fueron
y en la sala de Alto (Odín) por Alto preguntaron:
que si vivo volvió con los dioses Bolverk (El que hace males, Odin)
o si Suttung lo había matado.

110 Se tenía de Odín juramento en la anilla.
¡Quién le creará ya nada!
Traicionado a Suttung dejó a su partida
y a Gunnlod llorando.

111 Palabras ahora en el podio del turl,
a la vera del pozo de Urd;
yo vi y callé, yo vi y medité,
al habla atendí de los dioses;
de las runas oí, su poder escuché
por la sala de Alto,
en la sala de Alto.
Esto escuché que decían:

112 Te damos Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
De noche no salgas si no es a espiar
o vas a excusado sitio.

113 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Con bruja abrazazo jamás te acuestes
ni que ella te trabe los miembros.

114 Ella te hará que no tengas en nada
asamblea o palabra de rey,
que ni quieras comida ni trato con nadie
y todo angustiado te acuestes.

115 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
De hembra casada nunca pretendas
sacarte amores.

116 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Si has de viajar por montaña o por fiordo
date una buena comida.

117 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Nunca le cuentes al hombre malo
desgracia que tengas;
los hombres malos jamás corresponden
a la buena intención.

118 A uno yo vi al que mal mordían
palabras de mala mujer:
la falsa lengua cobrose su vida,
un hombre en verdad sin culpa.

119 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Si tienes amigo en el cual confías,
vete a menudo en su busca;
de zarzas se cubre y de altas hierbas
camino que nadie frecuenta.

120 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Procura ganarte al hombre bueno;
conjuros aprende siempre.

121 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
No seas tú nunca el primero en romper
con un camarada;

si no tienes a alguno al que todo cuentes
tendrás angustiado el pecho.

122 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
No tengas jamás discusión ninguna
con mico ignorante.

123 Pues el hombre malo jamás corresponde
al bien que le haces;
el hombre bueno será quien te logre
renombre y fama.

124 Por igual que un hermano tiénese aquel
al que todo se cuenta;
nada hay peor que el poco sincero,
no es bueno el amigo que a todo asiente.

125 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo
A un hombre peor, ni tres feas palabras;
a menudo el mejor concede
cuando busca el peor pelea.

126 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Harás un zapato o harás una lanza
sólo si son para ti;
mal hecho el zapato o la lanza torcida
y tu mal te desean.

127 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Donde hallares maldad con maldad responde.
¡Que paz tu enemigo no tenga!

128 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Nunca un mal contento te de,
lo bueno alegrarte debe.

129 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Para arriba no mires si estás peleando
- ¡Iguales que locos los hombres quedan! -,
no vaya a agarrarte hechizo.

130 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Si quieres ganarte a la hermosas muchacha
y que ella gusto te de,
prométele y dile y cúmplele siempre:
a nadie buen trato hasta.

131 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Sé cauto, te digo - mas tampoco te pases -,
sobre todo bebiendo o con hembra casada,
lo tercero, también, no te engañen ladrones.

132 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Nunca de un huésped te rías o burles
ni de un caminante.

133 Se pregunta a menudo la gente en la sala
qué hombres serán los llegados:
nadie hay tan bueno que falla no tenga
ni tan malo que nunca sirva.

134 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Del turl venerable jamás te rías:
es bueno a menudo lo dicho por viejo;
a menudo bien habla el talego curtido,
el que cuelga entre cueros
y entre pieles se mece
y entre tripas se orea.

135 Te damos, Loddfafnir, buen consejo

que te ha de servir
y que debes saberlo:
No le grites al huésped ni lo eches afuera,
dale buen trato al pobre.

136 Pesada la tranca que se ha de alzar
para abrirles a todos;
si anillo no das, un mal te desean,
dolor que tus miembros cojan.

137 Te damos, Loddfafnir, buen consejo
que te ha de servir
y que debes saberlo:
Cuando mucho bebieres, recurre al poder de la tierra
(de cerveza la tierra libra, como el fuego de pestes,
de pujo el roble, de embrujo la espiga,
de sofoco el saúco - contra hechizos se pide a la luna -,
de picada el brezo, de desgracia las runas),
del vómito libra el suelo.

138 Sé que pendí nueve noches enteras
del árbol que mece el viento (Yggdrasil);
herido de lanza y a Odín ofrecido
- yo mismo ofrecido a mí mismo -
del árbol colgué del que nadie sabe
de cuáles raíces arranca.

139 Ni pan me tendieron ni copa alguna;
fijo en lo hondo miré;
las runas alcé, las gané entre gritos;
caí a la tierra de nuevo.

140 Nueve conjuros del hijo de Boltorn,
del padre de Bestla, aprendí,
y también he bebido el excelso hidromiel,
el que estaba en Odrorir.

141 Todo saber yo entonces logré,
de poder me llené y de gozo:
de palabra a palabra la palabra me fue,
de acción en acción la acción me llevó.

142 Averigua las runas y aprende los signos,
las runas de mucha fuerza,
las runas de mucho poder,
que el tulr supremo (Odín) tiñó
y los altos poderes hicieron
y el señor de los dioses (Odín) grabó.

143 A los ases Odín, a los elfos Dain,
a los enanos grabóselas Dvalin,
a los gigantes Asvid;
yo mismo algunas grabé.

144 ¿Las sabes tú grabar? ¿Las sabes tú entender?
¿Las sabes tú teñir? ¿Las sabes tú probar?
¿Les sabes tú pedir? ¿Les sabes tú ofrendar?
¿Les sabes tú ofrecer? ¿Les sabes tú inmolar?

145 Mejor no pedir que por todo ofrendar;
su pago la ofrenda busca;
mejor no ofrecer que siempre inmolar.
Así grabó Tund (el tronante, Odín) antes que gentes hubiese;
allá revivió cuando vino de nuevo.

146 Los conjuros que sé yo que ni esposa de rey
ni hombre alguno sabe:
"auxilio" se llama el que auxilio te da
en pleitos y penas y en malas dolencias.

147 El segundo sé, remedio de aquellos
que quieren ser curanderos.

148 El tercero sé, si mucho preciso
dejarme a alguno trabado:
sus filos le emboto a aquel mi enemigo
y ni armas ni mañas le valen.

149 El cuarto sé, si preso me ponen
y atados los miembros tengo:
yo canto el conjuro y me puedo escapar;
libres los pies se me quedan,
suelos los brazos.

150 El quinto sé, si lanza yo veo
que busca traidora a mi gente:
por recia que vuela parada la dejo,
si mi vista la ve.

151 El sexto sé, si en raíz me laceran
del árbol con savia tomada:
el hechizo que a mí aquel hombre me canta
él se lo sufre y no yo.

152 El séptimo sé, si entre altas llamas
veo en la sala a mi gente:
por mucho que arda salvarlos puedo,
tal el conjuro que canto.

153 El octavo sé, ese que siempre
útil será que se aprenda:
odio que surja entre hijos de jefe,
yo pronto cortarlo puedo.

154 El noveno sé, si mi barco peligra
y lo he de salvar en la mar:
yo el viento detengo que azota las olas
y toda la mar sosiego.

155 El décimo sé, si brujas veo
que arriba están por los aires:
de manera que yo hago que locas huyen
y no dan con sus cuerpos
y no dan con sus mentes.

156 El undécimo sé, si a la guerra llevo
a mi tropa de viejos amigos:
tras mi escudo les canto y ellos con fuerza
bien en la lucha entran,
bien de la lucha salen,
bien me regresan de ella.

157 El duodécimo sé, si veo al ahorcado
que arriba en el árbol se mece:
de manera yo grabo y las runas tiño
que el muerto se anima
y me tiene que hablar.

158 El decimotercero sé, si al nuevo guerrero
echarle las aguas debo (bautismo pagano):
no caerá él si a la guerra fuere,
lo respetan a él las espadas.

159 El decimocuarto sé, si yo entre los hombres
decir de los dioses debo:
de los ases y elfos yo doy toda cuenta.
¡No hace otro tanto el necio!

160 El decimoquinto sé, que el enano Tiodrorir
a las puertas de Delling cantó:
con la fuerza de los ases, con la gloria de los elfos,
lo cantó a Hroptatyr (Odín) con la ciencia.

161 El decimosexto sé, si cauta mozuela
quiero que gusto me de:
su mente y su amor para mí se los vuelvo
a la niña de blancos brazos.

162 El decimoséptimo sé, la niña mocita
que no se me vaya.
Nunca, Loddfafnir, tuyos serán
estos conjuros,
aunque has de saberlos,
debes ganarlos,
te urge obtenerlos.

163 El decimoctavo sé, aquel que jamás
a doncella diré ni a casada
- es siempre mejor que sepa uno solo,
y aquí los conjuros acaban -,
sino a aquella tan sólo que me eche el brazo
y también a mi hermana.

164 Ya ahora en la sala de Alto
los dichos de Alto se cantaron
para todo provecho del hombre,
para poco provecho del ogro.
¡Salud al que dijo! ¡Salud al que supo!
¡Quien algo aprendió, que lo goce!
¡Salud a los que esto oyeron!

Alto es uno de los muchos nombres del dios Odín. Este compendio de versos forma parte de la Edda Mayor y es un conjunto de consejos que ofreció el dios a los hombres para su buen hacer entre los suyos, tanto en comportamiento como en lo referente a la moral de la sociedad vikinga.

Esta Edda Mayor o Edda en Verso, procede básicamente de un manuscrito, hoy denominado "Codex Regius", que fue descubierto en Islandia en 1643 y que entonces fue llamado impropriamente Edda Saemundi Multiscii, o Edda de Saedmund.

Mitología Nórdica.

•Introducción a la Mitología Escandinava.

La llamada Mitología del Norte, puede ser considerada como un valioso vestigio de los comienzos de la poesía del Norte, antes que una representación de las creencias religiosas de los escandinavos. Tales fragmentos literarios contienen muchos indicativos de la época transicional, en la que la confusión de la antigua y la nueva fe se hace aparente.

El clima y el escenario de las tierras en las que los nórdicos habitaban tuvo una gran influencia en la configuración de sus primeras ideas religiosas, al igual que en la disposición de su modo de vida. La mitología del Norte es grandiosa y trágica a un tiempo. Su tema principal es la lucha perpetua que existe entre las fuerzas de la Naturaleza beneficiosas contra las dañinas y, por tanto, no es de carácter elegante e idílico, como otras mitologías europeas.

Era natural que los peligros que conllevaban la caza y la pesca bajo los cielos nublados y el sufrimiento impuesto por los largos y fríos inviernos cuando el sol nunca brilla, hicieron a nuestros antepasados nórdicos a contemplar el frío y el hielo como espíritus malignos. Con igual razón, invocaban con especial fervor las influencias benignas del calor y la luz.

Con respecto a la religión, la mayoría de los pueblos meditan sobre el pasado lejano y el distante futuro: cómo empezó este mundo y qué había antes, cuáles son los límites del mundo y cómo están situados, cómo se creó al hombre, rara vez el por qué, cómo llegará el mundo a su fin y qué es lo que pasará después. Tales reflexiones son una potente fuente de mitos y también es así en el caso de los nórdicos.

Nuestros conocimientos sobre su religión dependen de tres fuentes principales. La primera de ellas es la Edda Poética, un grupo de textos más o menos relacionados, unos poemas de longitud media o corta. El núcleo de esta colección llena un manuscrito llamado Codex Regius (el Manuscrito Real). Contiene veintinueve poemas, once de ellos sobre temas mitológicos y dieciséis, junto con dos fragmentos, sobre héroes y heroínas de la antigüedad germánica.

Los poemas éddicos están más o menos estructurados en estrofas con un grado limitado de variantes métricas, por lo cual posee una apariencia muy homogénea. Algunos son narrativos, otros son poemas de pregunta y respuesta, diálogos entre seres sobrenaturales que sirven para dar información mítica. De vez en cuando hay una serie de estrofas que contienen sabiduría o proverbios atribuidos a una de las divinidades.

Está el caso del poema llamado Hávamál (el Discurso del Altísimo). Es una obra compleja, compuesta por secuencias de estrofas individuales que fueron reunidas bajo un único encabezamiento de una fecha temprana. Incorpora temas de gran antigüedad, probablemente de la Era Vikinga. Cuenta algo de la visión nórdica del mundo. Gran parte del poema está escrito en forma de proverbios, útiles consejos, pero algo pragmáticos, de cómo dirigir la vida. Se habla de la amistad, de sus obligaciones y beneficios, de los deberes de la hospitalidad, de la importancia de la prudencia en todo momento, de la necesidad de estar bien considerado por los demás, etc. Hay, en este poema, material mágico, cantos y hechizos y una secuencia narrativa de los acontecimientos.

La Edda en Prosa, compuesta por el escritor islandés Snorri Sturluson, es la segunda gran fuente de material mitológico escandinavo. El libro se distribuye en cuatro secciones: un prólogo; Gylfaginning (La Alucinación de Gylf); Skáldskaparmál (la Dicción de los Poetas) y el Háttatal (Recuento de Estrofas).

Finalmente, la tercera fuente que nos ayuda a recomponer la religión nórdica son los poemas escáldicos, con sus intrincadas composiciones y metáforas que aluden casi

siempre de forma indirecta a las cosas o personas, por medio de los kenningar. No resulta sencillo sacar un conjunto coherente de la mitología escandinava de esta mezcla de fuentes de diferentes lugares y épocas y que responden a diferentes demandas literarias a su vez. Es mucho suponer que en toda Escandinavia se mantuvieran exactamente las mismas ideas y creencias, así como convicciones religiosas, sin variaciones. Hay una confusión de relatos: algunos pertenecen a secuencias claras, otros están aparentemente dispersos, sin ningún fin.

Es difícil establecer cuánto hay de auténtica leyenda nórdica y cuánto de invención puramente literaria. También es tema de debate qué papel juegan los mitos en las creencias nórdicas, ya que un mito en sí, se dice, usa algunas ideas populares que tratan de fenómenos históricos o naturales.

Entre los mayores mitos escandinavos están aquellos que explican el principio y final de este mundo, su distribución, la creación de los primeros humanos y las luchas entre el bien y el mal, como asuntos de vital importancia para sus vidas culturales. No es sorprendente que ninguno sea muy preciso. Es una mitología apropiada para una raza guerrera, en la que las matanzas y las traiciones son moneda corriente y en la que un hombre importante demuestra su grandeza luchando contra un destino que sabe inevitable.

Hoy no hay modo de saber en qué medida los mitos literarios representaban lo que los vikingos creyeron realmente o lo que guiaba sus actos en sus vidas diarias. Los vikingos mismos no hicieron constar detalles de su religión pagana y los cristianos que entraron en contacto con ellos estuvieron poco dispuestos a describir el paganismo o a darle crédito en modo alguno. Si lo mencionaban era generalmente en términos despectivos.

El único templo pagano sobre el cual tenemos una información detallada es el de Gamla Uppsala, en Suecia central, que fue descrito por el clérigo alemán Adam de Bremen en el siglo XI. Dice que todo el edificio era dorado. El templo contenía los ídolos de tres de sus dioses. Cada uno de ellos contaba con sus propios sacerdotes y la gente les ofrecía sacrificios para obtener beneficios apropiados.

Los eruditos modernos han tendido a quitar importancia a la magnitud de las celebraciones mayores tan prolijamente y, tal vez imaginativamente, descritas en las sagas y a poner de relieve en su lugar los aspectos más locales del culto.

Igual que los pueblos germánicos en general, los escandinavos no tenían una casta sacerdotal propiamente designada. El sacerdote también era un jefe seglar, la cabeza de una familia o de la sociedad local. Aquí las Sagas Islandesas son de especial importancia, aunque de nuevo su fecha tardía y fondo cristiano pueden hacer que su información sea poco fiable como documento histórico descriptivo de las creencias paganas antiguas. No obstante, dan a entender que la religión pagana nórdica estaba estrechamente unida al ciclo anual y a la jerarquía social seglar, como ocurre en el caso de los godar, en Islandia.

•Inicios y Creación.

Un buen lugar con el que empezar es con la parte más antigua del gran poema éddico "Völuspá" (La Profecía de la Vidente). Ésta data probablemente del año 1000, cuando Cristo empezaba a ejercer una gran influencia en los asuntos nórdicos. Por ello, el poema, tal como lo conocemos, puede mostrar la mitología nórdica influida por la cristiana. Además, el texto del Codex Regius lo muestra en un estado ya mutilado. Hay obvias lagunas en él y probablemente interpolaciones difícilmente rastreables. El poema se presenta como la declaración de una "völva" (vidente, sibila) no conocida, ante la existencia de Valfodr, uno de los muchos nombres de Odín. Él le había pedido que le contase los antiguos relatos de los hombres, las primeras cosas que podía recordar. Empezó hablando de sus recuerdos de épocas primigenias, para continuar con acontecimientos posteriores, aunque muy antiguos y finalmente, siguió con el futuro, el cual profetizó, presumiblemente ante la inquietud de Odín. Dice del estado más primitivo del universo:

Fue en tiempos remotos,
cuando nada había,
ni arena ni mar
ni frías olas,
ni tierra
ni altos cielos,
sólo un gran vacío
y nada crecía.

Así pues, cuando nada había y la oscuridad reinaba en todas partes, existía un poderoso ser llamado Allfather (Padre de Todo), al que imaginaban confusamente tanto no creado como no visto, y todo lo que él deseaba era aprobado. Era una especie de ser invisible que había existido desde siempre, y el cual contaba con once nombres más.

En el centro del espacio se encontraba, en el albor del tiempo, un gran abismo llamado Ginnungagap, la grieta de entre las grietas, la sima grandiosa, cuya profundidad no alcanzaba a ver ningún ojo y que estaba cubierto en una constante penumbra.

Al norte de este lugar se encontraba un espacio o mundo conocido como Niflheim (el mundo de la niebla y la oscuridad) en el centro del cual burbujeaba el inagotable manantial Hvergelmir (la caldera hirviente), cuyas aguas abastecían doce grandes corrientes conocidas como las Elivagar. Como las aguas de estas corrientes fluían velozmente desde su origen hasta encontrarse con las frías ráfagas de la sima grandiosa (Ginnungagap), se solidificaban pronto en enormes bloques de hielo, que rodaban hacia las inconmensurables profundidades del gran abismo con un continuo estruendo atronador.

Al sur de esta oscura fosa, en dirección opuesta al Niflheim, el reino de la niebla, se localiza otro mundo conocido como Muspellsheim (el hogar del fuego elemental), donde todo era calor y luz y cuyas fronteras eran guardadas continuamente por Surtr, el gigante de la llama. Este gigante blandía ferozmente su reluciente espada, lanzando continuamente grandes cantidades de chispas, que caían con un silbido sobre los bloques de hielo en el fondo del abismo, derritiéndolos parcialmente con su calor incandescente.

Ymir y Audhumla.

Las nubes de vapor se elevaban y, al encontrarse de nuevo con el frío, se transformaban en escarcha, la cual, capa a capa, rellenaba el espacio central. De esta manera, por la continua acción del frío y el calor, y también debido probablemente a la voluntad de Allfather, una gigantesca criatura llamada Ymir u Olgelmir (arcilla hirviente), la personificación del océano congelado, nació entre los bloques de hielo del Ginnungagap y como fue creado a partir de la escarcha, se le llamó Hrimthurs o el Gigante de Hielo.

Andando a tientas en la oscuridad en busca de alimento, Ymir se encontró con una vaca gigantesca llamada Audhumla (la alimentadora), que había sido creada de la misma manera y con los mismos materiales con los que el gigante había sido concebido. Corriendo hasta ella, Ymir observó con placer que de sus ubres fluían cuatro grandes arroyos de leche, que le proporcionarían alimento más que suficiente.

Todas sus necesidades fueron satisfechas de esta manera; sin embargo, la vaca, buscando comida a su vez a su alrededor, comenzó a lamer la sal de un bloque de hielo cercano con su áspera lengua. Siguió haciendo esto hasta que primero aparecieron los cabellos, después la cabeza entera de un dios emergió de su helada envoltura y finalmente Buri (el productor) se vio completamente liberado.

Mientras la vaca se encontraba ocupada de esta manera, Ymir, el gigante, se había quedado dormido y mientras dormía un hijo y una hija habían nacido de la transpiración bajo sus axilas y sus pies habían producido el gigante de seis cabezas Thrungelmir, el cual, poco después de nacer, dio a luz a su vez al gigante Bergelmir, del cual descienden todos los gigantes malignos helados.

Odín, Vili y Ve.

Cuando los gigantes se dieron cuenta de la existencia del dios Buri y de su hijo Börr (nacido), al cual había producido inmediatamente, una guerra surgió entre ellos, ya que al representar dioses y gigantes las fuerzas opuestas del bien y del mal, no cabía la posibilidad de que pudieran vivir juntos en paz. Naturalmente, la lucha continuó durante años sin que ningún bando lograra una decidida ventaja, hasta que Börr se casó con la giganta Bestla, hija de Bolthjorn (la espina del mal); de la pareja nacieron tres poderosos hijos: Odín (espíritu), Vili (voluntad) y Ve (sagrado). Estos tres hijos se unieron inmediatamente a su padre en su lucha contra los gigantes de hielo enemigos y finalmente lograron matar a su rival más devastador, el gran Ymir. Mientras caía sin vida, la sangre manó de sus heridas en cantidades tan grandes que terminó produciendo un gran diluvio en el que pareció toda su raza, a excepción de Bergelmir, el cual logró escapar con su esposa en un bote hasta los confines del mundo.

Allí construyó su morada, llamando al lugar Jötunheim (hogar de los gigantes) y allí engendró una nueva raza de gigantes de hielo, los cuales heredaron sus aversiones y continuaron su odio de sangre, estando siempre dispuestos a salir resueltamente de su desolado país para atacar el territorio de los dioses.

Los dioses, llamados Ases (pilares y soporte del mundo) en la mitología del Norte, tras haber triunfado sobre sus enemigos y haber terminado de esta manera la guerra, comenzaron entonces a mirar a su alrededor, con la intención de mejorar el aspecto

desolado de las cosas y moldear un mundo habitable. Tras la debida consideración, los hijos de Börr arrojaron el enorme cadáver de Ymir al Ginnungagap, poniéndolo en medio, y comenzaron a crear el mundo a partir de las diversas partes que lo componían.

La Creación de la Tierra.

De su carne moldearon Midgard (el jardín medio), el nombre que se le dio a la Tierra. Éste se situó en el centro exacto del vasto espacio, y fue cubierto con las cejas de Ymir como baluartes o murallas. La porción sólida de Midgard fue rodeada con la sangre o el sudor del gigante, que pasaron a formar el océano, el agua y los mares, mientras que sus huesos pasaron a constituir las montañas, sus dientes los precipicios y sus cabellos rizados los árboles y la vegetación.

Bien satisfechos con sus primeros esfuerzos en la creación, los dioses tomaron entonces la abultada calavera del gigante y la equilibraron diestramente para formar los cielos abovedados sobre tierra y mar. Después esparcieron sus sesos a través de sus vastas extensiones para crear de ellos las nubes.

Dice Alto (Odín) citando estrofas del poema de preguntas y respuestas Grímnismál:

De la carne de Ymir se hizo el mundo,
y de su sangre, el mar.
De sus huesos, peñascos; de sus cabellos, árboles;
y de su cráneo, la bóveda celeste.

Y de sus cejas, los dioses geniales
hicieron Midgard para la humanidad.
Y de sus sesos se crearon
todas esas crueles nubes de tormenta.

Para sostener la bóveda celestial, los dioses colocaron a los poderosos enanos Nordri, Sudri, Austri y Westri en sus cuatro esquinas, ordenándoles que lo sostuvieran sobre sus hombros. De ellos recibieron los cuatro puntos cardinales sus nombres actuales de Norte, Sur, Este y Oeste. Para iluminar el mundo creado, los dioses sembraron la bóveda celestial con chispas procedentes de Muspellsheim, puntos de luz que brillaban constantemente a través de la oscuridad como estrellas relucientes. Las más luminosas de estas chispas, sin embargo, se reservaron para la forja del Sol y de la Luna, los cuales fueron colocados en bellos carros de oro.

Cuando todos los preparativos concluyeron, y los corceles Arvagr (el despertador temprano) y Alsvin (el marchador veloz) fueron enganchados al carro del Sol, los dioses, temiendo que los animales pudieran perjudicarse por su proximidad a la ardiente esfera, colocaron bajo sus crucetas grandes pieles rellenas de aire o alguna sustancia refrigerante. También forjaron el escudo Svalin (el refrigerante) y lo situaron delante del carro para protegerles de los rayos directos del Sol, los cuales, de otra manera, podrían haberles carbonizado a ellos y a la Tierra. De forma similar, el carro de la luna fue provisto con un ágil corcel llamado Alsvider (el más veloz); sin embargo, no se precisó de ningún escudo que le protegiera de los ligeros rayos de la Luna.

Mani y Sol.

Los carros estaban preparados, los corceles enganchados e impacientes para comenzar lo que iba a ser su recorrido diario, pero ¿quién iba a guiarles por el camino correcto?. Los dioses buscaron a su alrededor y los dos bellos hijos del gigante Mundilfer llamaron su atención. Él estaba muy orgulloso de sus hijos y les había dado el nombre de las recién creadas orbes, Mani (la luna) y Sol (el Sol). Sol, la doncella del Sol, era la esposa de Glaur (el brillo), el cual era probablemente uno de los hijos de Surtr.

Los nombres probaron haber sido otorgados acertadamente, pues el hermano y la hermana fueron nombrados los encargados de conducir los corceles de sus brillantes homónimos. Tras recibir los debidos consejos de los dioses, fueron llevados hasta el cielo y día tras día, cumplieron con sus obligaciones asignadas conduciendo los corceles a través de los senderos celestiales. Dice así el Hávamál:

Sabed que Mundilfer es el alto
padre de Mani y Sol;
los años pasarán uno tras otro,
mientras ellos marcan los meses y los días.

Después, los dioses convocaron a Nott (noche), una de las hijas de Norvi, uno de los gigantes y le confiaron el cuidado de un oscuro carro tirado por un corcel negro, Hrimfaxi (crines de hielo), de cuyas crines ondeantes caía el rocío y la escarcha hasta la tierra.

La diosa de la noche se había casado en tres ocasiones y con su primer esposo, Naglfari, había tenido un hijo de nombre Aud; con el segundo, Annar, una hija llamada Jörd (tierra) y con el tercero, el dios Delliger (amanecer), otro hijo, cuya belleza era sublime y al cual se le dio el nombre de Dag (día).

Tan pronto como los dioses se percataron de la existencia de este hermoso ser, le proporcionaron también un carro tirado por el resplandeciente corcel blanco Skinfaxi (crines brillantes), de cuyas crines resplandecientes rayos de luz brillaban en todas direcciones, iluminando el mundo y trayendo consigo luz y alegría para todos.

Los Lobos Sköll y Hati.

Pero ya que el mal siempre sigue de cerca los pasos del bien con la intención de destruirlo, los antiguos habitantes de las regiones del Norte imaginaron que tanto el Sol como la Luna eran perseguidos incesantemente por los fieros lobos llamados Sköll (repulsión) y Hati (odio), cuyo único objetivo era alcanzar y tragarse a los brillantes objetos que perseguían, para que el mundo volviera así a estar envuelto en su oscuridad inicial.

Se decía que a veces, los lobos alcanzaban e intentaban devorar sus presas, produciendo consiguientemente un eclipse de las brillantes orbes. Entonces, la gente aterrorizada provocaba un estruendo tan ensordecedor, que los lobos, asustados por el ruido, los soltaban de sus mandíbulas. Una vez libres de nuevo, Sol y Mani reanudaban su camino, huyendo con más rapidez que antes, perseguidos velozmente por los hambrientos monstruos a través de su estela, los cuales esperaban con ansia el momento en el que sus esfuerzos se vieran recompensados con el fin del mundo. Las naciones del Norte creían que sus dioses habían emergido de una alianza entre el elemento divino

(Börr) y el mortal (Bestla, la gigante), por lo que eran finitos y estaban condenados a perecer junto al mundo que habían creado.

Mani también estaba acompañado de Hiuki, la Luna creciente, y Bil, la Luna menguante, dos niños que él había arrebatado de la Tierra, donde un cruel padre los había obligado a acarrear agua durante toda la noche. Nuestros antepasados creían ver a estos niños, con sus cubos perfilándose levemente sobre la Luna.

Los dioses no sólo nombraron al Sol, la Luna, el Día y la Noche para señalar el transcurso del día, pues también asignaron al Atardecer, la Medianoche, la Mañana, el Amanecer, el Mediodía y la Tarde para que compartieran sus tareas, nombrando al Verano y al Invierno como los gobernadores de las estaciones, como dirigentes del paso de los años, hasta el ocaso de los dioses. Verano, desciende directamente de Svasud (el suave y el encantador). Heredó el carácter gentil de su señor y era amado por todos excepto por Invierno, su mortal enemigo e hijo de Vindsual, el cual era a su vez hijo del desagradable dios Vasud, personificación de los vientos helados.

Los vientos fríos soplaban continuamente desde el Norte, enfriando toda la Tierra y los nórdicos creían que eran puestos en movimiento por el gran gigante Hresvelgr (el devorador de cadáveres), el cual, ataviado con plumas de águila, se sentaba al borde del extremo norte de los cielos y cuando levantaba sus brazos o alas, frías ráfagas se creaban y soplaban despiadadamente sobre la faz de la Tierra, destruyéndolo todo con su aliento helado.

Enanos y Elfos.

Mientras los dioses estaban ocupados creando la Tierra y proporcionándole iluminación, una horda de criaturas con aspecto de gusano habían estado reproduciéndose en la carne de Ymir. Estas desagradables criaturas terminaron atrayendo la atención divina. Convocándoles ante su presencia, los dioses les dieron primero forma y les dotaron de una inteligencia sobrehumana, tras lo cual los dividieron en dos grandes clases. Aquellos que eran de naturaleza oscura, traicionera y taimada, fueron desterrados a Svartalfheim, hogar de los enanos negros, el cual estaba situado bajo tierra, y de donde no se les permitía salir durante el día, bajo pena de ser transformados en piedra. Se les llamaba enanos, trolls, gnomos o kobolds, y empleaban toda su energía y tiempo en explorar los escondrijos secretos de la Tierra. Coleccionaban oro, plata y piedras preciosas, que guardaban en grietas secretas de donde podían sacarlas según su deseo. Al resto de estas pequeñas criaturas, incluyendo todos los que eran hermosos, benignos y provechosos, los dioses los llamaron hados y elfos, y fueron enviados para que moraran en el espacioso reino de Alfheim (hogar de los elfos de luz), situado entre el cielo y la tierra, de donde podían descender siempre que quisieran, para cuidar de las plantas y las flores, jugar con los pájaros y las mariposas, o bailar en la hierba a la luz de la Luna.

Odín, que había sido el espíritu líder en todas estas empresas, ordenó a los dioses, sus descendientes, que le siguieran hasta la vasta llanura conocida como Idawold, que se encontraba muy por encima de la Tierra, al otro lado de la gran corriente Ifing, cuyas aguas nunca se helaban.

En el centro del sagrado espacio, que desde el comienzo del mundo había sido reservado para su propia morada y había sido llamado Asgard (hogar de los dioses), los doce ases (dioses) y las veinticuatro asynjur (diosas) se reunieron en asamblea a la llamada de Odín. Se celebró un gran consejo, en el cual se decretó que no se derramaría sangre dentro de los límites de su reino, o durante el tratado de paz, pues la armonía debía reinar allí por siempre. Como resultado de la conferencia, los dioses también construyeron una fragua, en la que diseñaron todas sus armas y herramientas requeridas para construir los magníficos palacios de metales preciosos, en los cuales vivieron durante muchos años en un estado de felicidad tan perfecta que este período pasó a llamarse la Edad de Oro.

La Creación del Hombre y la Mujer.

Aunque los dioses habían diseñado desde el principio Midgard o Manaheim, como la morada del hombre, no existían seres humanos que lo habitaran todavía. Un día, Odín, Vili y Ve, según algunas autoridades en la materia, o bien Odín, Hoenir (el birillante) y Lodur o Loki (fuego), comenzaron a caminar juntos por la orilla del mar, donde se encontraron o bien con dos árboles, el fresno (Ask) y el olmo (Embla) o con los dos bloques de madera, tallados con toscas formas humanas. Los dioses contemplaron al principio la madera inerte con silencioso asombro. Después, percatándose del uso que se le podría dar, Odín dotó a estos troncos con almas, Hoenir les concedió el movimiento y los sentidos y Lodur contribuyó con sangre y una complexión saludable.

Dotados así con habla e intelecto, y con poder para amar, esperar y trabajar, y con vida y muerte, a los recién creados hombre y mujer se les otorgó libertad para gobernar Midgard a su deseo. Lo poblaron gradualmente con su descendencia, mientras los dioses, recordando que habían sido ellos los que los habían dotado con vida, se interesaron especialmente en todas sus actividades, velando por ellos y concediéndoles con frecuencia su ayuda y protección.

El Árbol Ygdrassil.

Allfather creó después un enorme fresno de nombre Ygdrassil, el árbol de universo, del tiempo o de la vida, el cual ocupaba todo el mundo, expandiéndose sus raíces no sólo en las más remotas profundidades de Niflheim, donde burburjeaba el manantial Hvergelmir, sino también en Midgard, cerca del pozo de Mimir (el océano) y en Asgard, cerca de la fuente Urdar.

Desde sus tres grandes raíces, el árbol alcanzaba una altura tan formidable que su rama más elevada, llamada Lerald (el pacificador), ensombrecía la sala de Odín, mientras el resto de los brazos arbóreos se alzaban sobre los otros mundos. Un águila fue situada en la rama Lerald, y entre sus ojos se sentó el halcón Vedfolnir, el cual observaba con su mirada penetrante el cielo, la Tierra y Niflheim, e informaba de todo lo que veía.

Ya que el árbol Ygdrassil se mantenía siempre verde y sus hojas nunca se marchitaban, servía de pasto no sólo para el chivo de Odín, Heidrun, el cual suministraba el aguamiel

celestial, la bebida de los dioses, sino también para los venados Dain, Dvalin, Duneyr y Durathor, de cuyas cornamentas caía el rocío de miel hacia la Tierra, suministrando con agua todos los ríos del mundo.

En la hirviente caldera Hvergelmir, cercana al gran árbol, un horrible dragón llamado Nidhung mordisqueaba continuamente las raíces y era asistido en su tarea de destrucción por innumerables gusanos, cuyo objetivo era acabar con la vida del árbol, conscientes de que su caída sería la señal de la perdición de los dioses.

Correteando continuamente arriba y abajo por las ramas y el tronco del árbol, la ardilla Ratatosk (el portador de la rama), el típico entremetido y chismoso, empleaba su tiempo en repetirle al dragón los comentarios del águila y viceversa, con la intención de sembrar la cizaña entre ambos, situados a cada extremo del fresno sagrado.

El Puente Bifröst.

Era, por supuesto, esencial que el árbol Ygdrasil se mantuviera en perfectas condiciones de salud, una labor que realizaban las Nornas o Destinos, que lo rociaban diariamente con las aguas sagradas del manantial Urdar. Esta agua, al deslizarse hasta la tierra a través de las ramas y las hojas, suministraba con miel a las abejas.

Desde ambos límites de Niflheim, arqueándose muy por encima de Midgard, se alzaba el puente sagrado, Bifröst (Asatru, el aro iris), hecho de fuego, agua y aire, cuyos palpitantes y cambiantes matices retenía y sobre el cual viajaban los dioses de un lado a otro de la Tierra o hasta el manantial Urdar, al pie del fresno Ygdrasil, donde se reunían diariamente en asamblea.

De entre todos los dioses, Thor, el dios del trueno, era el único que nunca pisaba sobre el puente, por miedo a que sus pesados pasos o el calor de sus relámpagos lo destruyera. El dios Heimdall guardaba custodia y vigilancia allí día y noche. Estaba pertrechado con una espada mordaz y portaba una trompeta de nombre Gjallarhorn, con la cual solía soplar generalmente una nota suave para anunciar la venida o la ida de los demás dioses, pero la cual serviría además, para hacer sonar un terrible estruendo cuando Ragnarok, el gigante de hielo y Surtr, llegaran con intención de destruir el mundo.

Los Vanes.

Aunque los habitantes originales del cielo eran los Ases, ellos no eran las únicas divinidades que las razas nórdicas veneraban, pues también reconocían el poder de los dioses del mar y del viento, los Vanes, que vivían en Vanaheim y gobernaban sus dominios a su deseo. En tiempos pasados, antes de que los palacios dorados de Asgard hubiesen sido construidos, hubo una disputa entre los Ases y los Vanes y llegaron a recurrir a las armas, usando rocas, montañas e icebergs como proyectiles en la reyerta. Sin embargo, descubriendo pronto que en la unidad residía la fuerza, arreglaron sus diferencias y acordaron la paz, y para ratificar el tratado intercambiaron prisioneros.

Fue de esta manera como Njörd, el Van, vino a Asgard para vivir con sus dos hijos, Frey y Freya, mientras que Hoenir, el As, el mismísimo hermano de Odín, hizo de Vanaheim su morada.

•Ragnarok, El Ocaso de los Dioses.

Uno de los rasgos distintivos de la mitología nórdica es que la gente siempre creyó que sus dioses pertenecían a una raza finita. Los Ases habían tenido un comienzo y, por tanto, se razonaba, debían tener un final y si habían nacido de una mezcla de elementos divino y mortales (los gigantes), su naturaleza era imperfecta. Llevaban dentro el germen de la muerte y estaban, al igual que los hombres, destinados a sufrir la muerte física para obtener de este modo, la inmortalidad espiritual.

Todo el esquema de la mitología nórdica era consiguientemente un drama, conduciendo cada paso de su historia, gradualmente, hacia el clímax o final trágico, cuando, con verdadera justicia poética, el castigo y la recompensa serían imparcialmente impuestos sobre todos sus protagonistas.

Los Ases toleraron la presencia del mal entre ellos, personificado por Loki. Débilmente se dejaron llevar por sus consejos, permitieron que les involucrara en toda clase de dificultades de las cuales lograban salir sólo al precio de separarse de su virtud o la paz, y poco a poco le fueron permitiendo tener tal dominio a Loki sobre ellos, que no vacilaba en robarles sus más preciadas posesiones, la pureza, o la inocencia, personificada por Balder el Bondadoso.

Demasiado tarde se dieron cuenta de lo maligno que era este espíritu, hasta que hubo encontrado un hogar entre ellos y, demasiado tarde, desterraron a Loki a la Tierra, donde los hombres, siguiendo el ejemplo de los dioses, fueron corrompidos por su siniestra influencia. Según los versos de Snorri, sacados e interpretados libremente del Völuspá:

Una era de hachas,
una era de espadas,
de escudos destruidos,
una era de tempestades,
una era de lobos,
antes de que la era de los hombres
se derrumbe.

El Invierno Fimbul.

Viendo que el crimen predominaba y que todo el bien había sido desterrado de la Tierra, los dioses se percataron de que las antiguas profecías estaban a punto de verse cumplidas y que la sombra de Ragnarok, el ocaso de los dioses, ya se cernía sobre ellos. Sol y Mani palidieron de miedo y condujeron sus carros temblorosos a través de sus caminos señalados, mirando hacia atrás, temerosos de los lobos que les perseguían y que pronto los alcanzarían y los devorarían. Conocían sus destinos, pero aún así continuaron su recorrido y se enfrentaron a su final. Y al desaparecer sus sonrisas, la

Tierra se volvió triste y fría y el terrible invierno Fimbul comenzó. Los penetrantes vientos soplaron desde el Norte y toda la tierra fue cubierta con una gruesa capa de hielo.

Este severo invierno duró durante tres estaciones completas sin descanso y fue seguido por otros tres, igual de duros, durante los cuales toda la alegría abandonó la Tierra y los crímenes de los hombres aumentaron con pavorosa velocidad, mientras, en la lucha general por la vida, los últimos sentimientos de humanidad y compasión desaparecieron.

En los oscuros nichos del Ironwood, la gigante Iarsaxa o Angurboda, alimentaba diligentemente a los lobos Hati, Sköll y Managarm, la prole de Fenris, con las médulas de los huesos de los asesinos y los adúlteros y tal era el predominio de estos crímenes que nunca se le restringía la comida a los casi insaciables monstruos. Diariamente ganaron fuerzas para perseguir a Sol y a Mani y finalmente, los alcanzaron y los devoraron, inundando la tierra con sangre de sus fauces goteantes. Cuenta el Völuspá:

Un lobo engullirá al sol,
y los hombres lo verán como una gran catástrofe.
El otro lobo capturará a Mani (la luna)
y tampoco eso será mejor.
Las estrellas caerán del cielo.
También esto sucederá:
Toda la tierra y las montañas temblarán
y todas las cadenas y lazos se quebrarán y romperán.
Y entonces el lobo Fenrir quedará libre.

Así, pues, ante esta terrible calamidad, toda la tierra tembló y se agitó. Las estrellas, asustadas, cayeron desde sus posiciones y Loki, Fenrir y Garm, renovando sus esfuerzos, hicieron pedazos sus cadenas y se dirigieron a tomar venganza. Al mismo tiempo, el dragón Nidhug logró roer la raíz del fresno Yggdrasil, que se estremeció hasta su rama más alta. El gallo rojo Fialar, posado en lo alto del Valhalla, cacareó en alto la alarma, que fue inmediatamente repetida por Gullinkambi, el gallo en Midgard, y por la rojiza ave de Hel en Niflheim.

Heimdall da la Alarma.

Heimdall, dándose cuenta de estos ominosos augurios y oyendo el estridente chillido del gallo, puso inmediatamente el cuerno Gjallar en sus labios y sopló el toque esperado durante tanto tiempo, que se oyó en todo el mundo. Al primer sonido de esta manifestación, los Ases y los Einherjar se levantaron de sus divanes dorados y salieron valientemente del gran palacio, armados para la contienda venidera y, montando sus corceles impacientes, galoparon sobre el palpitante puente arco iris hasta el extenso campo de Vigrid, donde, como Vafthrundnir había presagiado mucho tiempo atrás, tendría lugar la última batalla.

La temible serpiente de Midgard, Jörmungandr, había sido despertada por el alboroto general y con inmensos retorcimientos y conmoción, por lo que los mares fueron azotados con enormes olas como nunca antes habían alterado las profundidades del mar,

se arrastró hasta la tierra y se apresuró a unirse a la terrible refriega, en la que iba a jugar un papel importante.

Una de las grandes olas, agitadas por los esfuerzos de Iörmungandr, puso a flote a Nagilfar, el funesto barco, que estaba completamente construido con las uñas de aquellos muertos cuyos familiares habían fracasado, a través de los años, en su deber, habiendo olvidado cortar las uñas de los fallecidos antes de que pudieran descansar. Tan pronto como esta embarcación salió a flote, Loki embarcó en ella con el feroz ejército de Muspellheim y lo guió audazmente a través de las agitadas aguas hasta el lugar del conflicto.

Éste no era el único barco que se dirigía a Vigrid, pues de un espeso banco de niebla, hacia el Norte, salió otra embarcación, pilotada por Hrym, en la que todos eran gigantes de hielo, armados por completo e impacientes por entrar en batalla contra los Ases, a quienes siempre habían odiado con todas sus fuerzas.

Al mismo tiempo, Hel, la diosa de la muerte, salió por una grieta en la tierra desde su hogar en el inframundo, seguida de cerca por el sabueso de ésta, Garm. Los malhechores de su lúgubre reino y el dragón Nidhug, que sobrevoló el campo de batalla, transportando cadáveres sobre sus alas.

Tan pronto como aterrizó, Loki dio la bienvenida a estos refuerzos con alegría y, colocándose en cabeza, marchó con ellos hacia la lucha.

Los cielos se partieron súbitamente en dos, y a través de la enorme brecha, cabalgó Surtr con su espada flameante, seguido por sus hijos y, mientras atravesaban el puente Bifröst, con la intención de arrasar Asgard, el glorioso arco se hundió con un estruendo bajo las pisadas de sus caballos.

Los dioses sabían muy bien que su fin se encontraba ahora cerca y que su debilidad y falta de previsión les había situado en gran desventaja, pues Odín sólo tenía un ojo, Tyr una mano y Frey nada, excepto un cuerno de venado con el que defenderse, en vez de su invencible espada. Sin embargo, los Ases no mostraron señales de desesperación, sino que, como auténticos dioses de guerra del Norte, se pusieron sus más ricas vestimentas y cabalgaron alegremente hacia el campo de batalla, decididos a poner un alto precio a sus vidas.

Mientras reunían sus fuerzas, Odín descendió una vez más hasta el manantial Urdar, donde bajo Yggdrasil derribado, se sentaban aún las Nornas con los rostros cubiertos y guardando un silencio obstinado, con su tela que yacía rasgada a sus pies. El padre de los dioses susurró de nuevo un comunicado misterioso a Mimir, tras lo cual volvió a montar sobre su caballo Sleipnir y se reunió con el ejército que esperaba.

La Gran Batalla.

Los combatientes se encontraban ahora congregados en las vastas extensiones de Vigrid. A un lado, se alineaban los severos, tranquilos rostros de los Ases, los Vanes y los Einheriar, mientras que en el otro se reunían el abigarrado ejército de Surtr, los sombríos gigantes de hielo, el pálido ejército de Hel y Loki y sus horribles seguidores, Garm, Fenrir e Iörmungandr, estos dos últimos, arrojando fuego y humo, y exhalando

nubes de vapores tóxicos y mortales, que llenaban todo el cielo y la tierra con su venenoso aliento.

Todo el antagonismo reprimido durante eras fue liberado entonces, en un torrente de odio, cada miembro de las huestes enfrentadas luchando con inflexible determinación, como hicieron nuestros antiguos antepasados, mano con mano, cara a cara. Con un poderoso choque, que se oyó sobre el fragor de la batalla que llenaba el universo, Odín y el lobo Fenrir entraron en impetuoso contacto, mientras Thor atacaba a la serpiente Iörmungandr y Tyr medía sus fuerzas contra el perro Garm. Frey terminó con Surtr, Heimdall con Loki, a quien ya había derrotado en una ocasión anterior y el resto de los dioses y todos los Einheriar se enfrentaron a enemigos dignos de su coraje. Pero, a pesar de su preparación diaria en la ciudad celestial (Asgard), el anfitrión del Valhalla estaba destinado a sucumbir y Odín estuvo entre los primeros de los seres brillantes que fueron abatidos. Ni siquiera el elevado coraje y los poderosos atributos de Allfather pudieron resistir la oleada de mal que personificaba Fenrir. A cada momento triunfante de la lucha, su tamaño colosal asumía proporciones aún mayores, hasta que finalmente, sus fauces abiertas de par en par abarcaron todo el espacio entre el cielo y la tierra, y el repugnante monstruo se abalanzó furiosamente sobre el padre de los dioses y engulló su cuerpo entero dentro de su horrible estómago.

Ninguno de los dioses pudo ayudar a Allfather en el momento crítico, ya que era tiempo de dolorosa adversidad para todos. Frey desplegó esfuerzos heroicos, pero la reluciente espada de Surtr le asestó entonces un golpe mortal. En su lucha contra el archienemigo Loki, Heimdall se desenvolvió mejor, pero su conquista final tuvo un alto precio, ya que también cayó muerto. La contienda entre Tyr y Garm tuvo el mismo final trágico y Thor, tras un terrible encuentro con la serpiente de Midgard y después de matarla con un golpe de Mjöltnir, se tambaleó hacia atrás nueve pasos y se ahogó en la corriente de veneno que se derramó de las fauces del monstruo muerto.

Vidar llegó entonces rápidamente desde una parte distante de la llanura para vengar la muerte de su padre Odín, y el destino presagiado cayó sobre Fenrir, cuya mandíbula inferior sintió entonces la huella del zapato que había sido reservado para ese día. En el mismo momento, Vidar asió la mandíbula superior del monstruo con sus manos y con un terrible tirón, lo partió en dos, según el relato de Snorri, y según el Völuspá, Vidar mató a Fenrir clavándole un puñal hasta el corazón.

El Fuego Devorador.

Habiendo perecido los demás dioses que habían tomado parte en la contienda y todos los Einheriar, Surtr arrojó súbitamente sus ardientes tizones sobre el cielo, la tierra y los nueve reinos de Hel. Las furiosas llamas cubrieron el tronco masivo del fresno del mundo, Yggdrasil y alcanzaron los palacios dorados de los dioses, que fueron consumidos por completo. La vegetación sobre la tierra fue destruida de forma similar y el terrible calor hizo que todas las aguas hirvieran.

El gran incendio ardió violentamente hasta que todo fue consumido, cuando la tierra, ennegrecida y llena de cicatrices, se hundió lentamente bajo las olas hirvientes del mar. Efectivamente, Ragnarok había llegado. La tragedia mundial había concluido, los protagonistas divinos estaban muertos y el caos parecía haber reanudado su antiguo dominio. Pero los nórdicos creían que, tras haber perecido todo el mal en las llamas de

Surtr y haberse hecho justicia, el bien se alzaría de las ruinas para recuperar su dominio sobre la Tierra y que algunos de los dioses regresarían para vivir en los cielos para siempre.

Nuestros antepasados creían totalmente en la regeneración y sostenían que, tras cierto espacio de tiempo, la tierra, depurada por el fuego y purificada por su inmersión en el mar, emergió de nuevo en toda su prístina belleza y fue iluminada por el Sol, cuyo carro era conducido por un hijo de éste, nacido antes de que el lobo hubiera devorado a su madre. La nueva orbe del día no tenía imperfecciones como el primer Sol y sus rayos ya no eran tan ardientes como para tener que situar un escudo entre él y la tierra. Estos rayos más beneficiosos, pronto causaron que la tierra renovara su manto verde y crecieran flores y frutas en abundancia. Dos seres humanos, una mujer, Lif, y un hombre, Lifthrasir, emergieron entonces de las profundidades del bosque de Hodmimir ("de Mimir"), donde habían huido para refugiarse cuando Surtr había puesto el mundo en llamas. Habían caído en un tranquilo sueño, inconscientes de la destrucción a su alrededor y habían permanecido allí, alimentados por el rocío de la mañana, hasta que era seguro para ellos el volver a salir, cuando tomaron posesión de la tierra regenerada, que sus descendientes poblarían y sobre la cual tendrían un dominio completo.

Un Nuevo Cielo.

Todos los dioses que representaban las fuerzas en desarrollo de la Naturaleza fueron asesinados en las fatales llanuras de Vigrid, pero Vali y Vidar, los tipos de fuerzas impecederas de la Naturaleza, regresaron a las tierras de Ida, donde se les unieron Modi y Magni, los hijos de Thor, las personificaciones de la fuerza y la energía, que rescataron el martillo sagrado de su padre de la destrucción general y lo llevaron hasta allí con ellos.

Allí se reunió con ellos Hoenir, que ya no era un exiliado entre los vanes, quienes, como las fuerzas en desarrollo, habían desaparecido para siempre y desde el oscuro inframundo donde había languidecido durante tanto tiempo se alzó el radiante Balder, junto a su hermano Hodur, con quien estaba reconciliado y con el que viviría en perfecta amistad y paz.

El pasado se había ido para siempre y las deidades supervivientes podían recordarlo sin amargura. El recuerdo de sus antiguos compañeros era, sin embargo, querido para ellos, y muy a menudo regresaron a sus sitios favoritos para permanecer junto a los recuerdos felices. Fue así como, caminando un día sobre el largo césped de Idavold, encontraron de nuevo los discos de oro con los que los Ases habían acostumbrado a jugar.

Cuando el pequeño grupo de dioses se volvió tristemente hacia el lugar donde se habían alzado una vez sus moradas señoriales, se dieron cuenta, para su grata sorpresa, que Gimli, la morada celestial más elevada, no había sido consumida, pues se erigía resplandeciente ante ellos, con su techo dorado brillando más que Sol. Corriendo hasta allí descubrieron, para su regocijo, que se había convertido en el lugar de refugio de todos los virtuosos.

El Demasiado Poderoso para ser Nombrado.

Ya que los nórdicos que se asentaron en Islandia, a través de quienes ha llegado hasta nosotros la más completa exposición de fe odínica, en los Eddas y las Sagas, no fueron convertidos definitivamente hasta el siglo XI, aunque habían tenido contacto con los cristianos durante sus incursiones vikingas casi seis siglos antes, es muy probable que los escaldos nórdicos recogieran alguna idea de las doctrinas cristianas y que este conocimiento les influyera en cierta medida y diera color a sus descripciones del fin del mundo y la regeneración de la tierra. Quizá fue este vago conocimiento, el que les indujo también a añadir al Edda un verso, que se ha supuesto generalmente que era una interpolación, proclamando que otro dios, demasiado poderoso para ser nombrado, se alzaría para gobernar sobre Gimli. Desde su asiento celestial juzgaría a la humanidad y separaría el mal del bien. El primero sería desterrado a los horrores de Nastrond, mientras que el bien sería transportado hasta las bienaventuradas salas de Gimli el bello.

Existían otras dos mansiones, una reservada para los enanos y la otra para los gigantes, pero ya que estas criaturas no tenían libertad de voluntad y ejecutaban ciegamente los decretos del destino, no fueron consideradas responsables de ningún daño que hubieran causado, y por tanto no eran consideradas merecedoras de ser castigadas.

Se decía que los enanos gobernados por Sindri, ocupaban un palacio en las montañas Nida, donde bebían resplandeciente aguamiel, mientras que los gigantes establecieron su residencia en el palacio Brimer, situado en la región Okolnur (no fría), pues el poder del frío había sido completamente aniquilado y ya no existía más hielo.

•Odín.

Odín, Wottan o Woden, era el más alto y más sagrado de los dioses de las razas nórdicas. Él era el espíritu omnipresente del universo, la personificación del aire, el dios de la sabiduría y la victoria universal, y el líder y protector de príncipes y héroes. Ya que se suponía que todos los dioses eran descendientes suyos, se le apellidó Alfater (padre de todo) y entre los más ancianos y principales de ellos, él ocupaba el asiento más elevado en Asgard. Conocido como Hlidskialf, este asiento no era sólo un trono elevado, sino también una torre de vigía, desde la cual él podía observar todo el mundo y ver de un solo vistazo todo lo que sucedía entre los dioses, gigantes, elfos, enanos y hombres.

Nadie, excepto Odín y su esposa y reina Frigg, tenían el privilegio de poder usar este asiento y cuando lo ocupaban solían mirar hacia el Sur y el Oeste, el objeto de todas las esperanzas y excursiones de las naciones del Norte. Odín era representado generalmente, como un hombre alto y vigoroso, de alrededor de cincuenta años y o bien con cabellos rizados y oscuros, o bien con una larga barba gris y cabeza calva. Estaba ataviado con vestiduras grises, con una capucha azul y su cuerpo musculoso estaba envuelto con un amplio manto azul salpicado de gris, un emblema del cielo con sus nubes. En su mano, Odín portaba generalmente la infalible lanza Gungnir, la cual era tan sagrada que un juramento realizado sobre su punta nunca podría ser roto y en su dedo o brazo llevaba el maravilloso anillo Draupnir, el emblema de la fertilidad, cuya belleza no tenía comparación. Cuando se sentaba sobre su trono, o se encontraba pertrechado para la batalla, en cuyo caso descendía hasta la Tierra para participar en ella, Odín llevaba su casco de águila. Sin embargo, cuando deambulaba tranquilamente

sobre la tierra con apariencia humana, para ver lo que hacían los hombres, se ponía generalmente un sombrero de ala ancha, con el cual tapaba su frente para ocultar el hecho de que sólo tenía un ojo.

Dos cuervos, Hugin (pensamiento) y Munin (memoria), se posaban sobre sus hombros cuando él se sentaba sobre su trono y les enviaba al ancho mundo cada mañana, esperando ansiosamente su regreso al anochecer, momento en el que ellos le susurraban al oído las noticias de cuanto habían visto y escuchado. De esta manera, se encontraba bien informado sobre todo lo que acontecía en la Tierra.

A sus pies se acurrucaban dos lobos o sabuesos de caza. Geri y Freki, animales que eran sagrados para él y considerados de buen agüero cuando se cruzaban en el camino. Odín siempre alimentaba a estos animales con sus propias manos, con carne que se servía delante de él. Él mismo no necesitaba ningún tipo de comida para su sustento y rara vez probaba nada excepto el hidromiel sagrado.

Cuando se sentaba ceremoniosamente sobre su trono, Odín descansaba sus pies sobre un banquillo de oro, obra de los dioses, cuyo mobiliario entero y utensilios estaban siempre hechos de tal metal precioso o de plata.

Además del magnífico Glasheim, donde se encontraban los doce asientos que ocupaban los dioses cuando se reunían en asamblea, y Valaskialf, donde se encontraba su trono, Hlidskialf, Odín poseía un tercer palacio en Asgard, situado en medio de la maravillosa arboleda Glasir, cuyas relucientes hojas eran de oro rojo.

El Valhalla.

Este palacio, llamado Valhalla (morada de los caídos), tenía quinientas cuarenta puertas, lo suficientemente anchas como para permitir el paso de ochocientos guerreros de frente y sobre la entrada principal se encontraba una cabeza de jabalí y un águila, cuya penetrante mirada llegaba hasta los rincones más lejanos del mundo. Las murallas de esta formidable construcción estaban confeccionadas de relucientes lanzas, tan bien pulidas que iluminaban todo el lugar. El techo era de escudos dorados y los asientos estaban decorados con finas armaduras, el regalo del dios a sus invitados. Largas mesas proporcionaban amplio espacio para los Einheriar, guerreros caídos en batalla, los cuales eran especialmente favorecidos por Odín.

Las antiguas naciones del Norte, que consideraban la guerra como el más honorable de los oficios y el valor como la virtud más grande, adoraban a Odín fundamentalmente como dios de la batalla y la victoria. Ellos creían que siempre que una batalla fuera inminente, él enviaba a sus ayudantes especiales, las doncellas del escudo, la batalla o del deseo, las llamadas valkirias (electoras de los caídos), las cuales escogían de entre los guerreros muertos a la mitad de ellos y los transportaban en sus veloces corceles a través del palpitante puente del arco iris, Bifröst, hasta Valhalla. Recibidos por los hijos de Odín, Hermod y Bragi, los héroes eran conducidos hasta el pie del trono de Odín, donde recibían los elogios debidos a su valor. Cuando alguno de sus predilectos era traído de esta manera hasta Asgard, Valfather (padre de los caídos), como se llamaba también a Odín cuando presidía sobre los guerreros, se levantaba de su trono y se dirigía hasta la gran puerta de entrada para darle la bienvenida personalmente.

Además de la gloria de tal distinción y el disfrute de la amada presencia de Odín día tras día, más placeres esperaban a los guerreros del Valhalla. Se les proporcionaba espléndidas diversiones en las largas mesas, donde las bellas valkirias, tras haberse despojado de sus armaduras y haberse ataviado con blancas túnicas, les presentaban sus respetos con diligente cortesía. Estas doncellas, que según algunas autoridades eran nueve, les llevaban a los guerreros grandes cuernos rebosantes de hidromiel, además de enormes cantidades de carne de jabalí, con los cuales banquetearon opíparamente. La bebida popular del Norte era la cerveza, pero nuestros antepasados consideraban que esa bebida era demasiado ordinaria para la esfera celestial. Por tanto, imaginaban que Valfather mantenía sus mesas con abundantes suministros de hidromiel, el cual era proporcionado diariamente por la cabra Heidrun, la cual pacía continuamente las tiernas hojas y ramitas de Lerald, la rama más elevada de Yggdrasil.

La carne con la que se festejaban los Einheriar provenía del jabalí divino Sehrimnir, un animal prodigioso, muerto diariamente por el cocinero Andhrimnir y hervido en la gran caldera Eldhrimnir; aunque todos los invitados de Odín poseían gran apetito y comían hasta la saciedad, siempre había grandes cantidades de carne para todos.

El jabalí siempre revivía antes de que llegara la hora de la siguiente comida. Esta renovación milagrosa de los suministros no era el único prodigio que ocurría en el Valhalla. Se contaba que los guerreros, tras haber comido y bebido hasta la saciedad, cogían sus armas y se dirigían hasta el gran patio, donde luchaban entre ellos, reviviendo las hazañas que les habían hecho famosos en la Tierra e infringiéndose temerariamente terribles heridas, las cuales, sin embargo, sanaban completa y milagrosamente tan pronto como sonaba el cuerno que anunciaba la cena.

Ilesos y felices, al sonido del cuerno y sin guardarse rencor mutuo por las crueles estocadas dadas y recibidas, los Einheriar regresaban alegres hasta Valhalla para reanudar su festín en la amada presencia de Odín, mientras las valkirias se deslizaban elegantemente para llenar constantemente sus cuernos o sus vasos favoritos, las calaveras de sus enemigos, mientras los escaldos cantaban sobre las guerras o sobre agitadas incursiones vikingas.

Ya que tales placeres eran los más elevados que la fantasía del guerrero vikingo podía imaginar, era natural que todos los guerreros adoraran a Odín y que en sus años jóvenes se dedicaran a su servicio. Ellos juraban morir con las armas en la mano, si era posible, e incluso llegaban a herirse ellos mismos con sus propias lanzas cuando sentían que la muerte se les acercaba, si habían sido lo suficientemente desafortunados como para escapar de sus garras en el campo de batalla y se veían amenazados con la posibilidad de una "muerte de paja", como solían denominar a la que llegaba por vejez o enfermedad y les sorprendía en el lecho.

En recompensa por tal devoción, Odín cuidaba con particular esmero de sus favoritos, concediéndoles regalos, como una espada mágica, una lanza o un caballo, los cuales los hacían invencibles hasta su última hora, momento en que el dios aparecería para reclamar o destruir el regalo que había concedido, mientras las valkirias transportaban a los héroes hasta el Valhalla.

Cuando Odín participaba en la guerra, solía montar en su corcel gris de ocho patas, Sleipnir y portar su escudo blanco. Su lanza, arrojada por encima de las cabezas de los

combatientes, era la señal para comenzar la contienda, tras lo cual se precipitaría en medio de las filas emitiendo su grito de guerra: "¡Odín os tiene a todos!"

A veces usaba su arco mágico, el cual podía disparar hasta diez flechas a la vez, cada una de las cuales abatía a un enemigo invariablemente. También se suponía que inspiraba a sus guerreros favoritos la famosa "Cólera de la Furia", que les permitía, aunque estuvieran desnudos, sin armas y acosados gravemente, realizar grandes hazañas de valor y fuerza y continuar con prósperas vidas.

El Manantial de Mimir.

Para obtener la gran sabiduría por la que es tan famoso, Odín en los albores del tiempo, visitó el manantial de Mimir (Memoria), la fuente de todo ingenio y sabiduría, en cuyas profundidades se reflejaba claramente incluso el futuro y buscó al anciano que lo vigilaba para que le dejara tomar un trago. Pero Mimir, que conocía bien el valor de un favor tal, rehusó concederlo, a menos que Odín consintiera en darle uno de sus ojos a cambio.

El dios aceptó sin dilaciones y se arrancó uno de sus ojos, el cual Mimir lo guardó como garantía, hundiéndolo en las profundidades de su manantial. Bebiendo abundantemente de las aguas, Odín se hizo con el conocimiento que ansiaba, sin lamentar jamás el sacrificio que había hecho, pero en memoria de aquel día arrancó una rama del árbol sagrado Yggdrasil, que daba sombra al manantial y fabricó con ella su lanza Gungnir.

Otra historia, precisamente en el Hávamál, se relata cómo Odín robó el hidromiel poético al gigante Suttung. Para ello sedujo a la hija del gigante, Gunnlod,

Dudo si habría logrado escapar
de los salones de los gigantes,
si no hubiese usado a la buena Gunnlod
a la que estreché entre mis brazos.

Odín, creo, juró por su anillo de los juramentos.
¿Cómo se puede confiar en su palabra?
Dejó a Suttung sin hidromiel con una estafa
Y a Gunnlod con lágrimas.

Los vikingos reverenciaban especialmente un juramento sobre anillo (uno hecho sobre un anillo sagrado, en honor al anillo Draupnir). Sin embargo, Odín lo violó, faltando a su palabra y a la ley de tal juramento.

Según los versos que siguen, Odín no robó en realidad el hidromiel al gigante Suttung, sino a Fialar, uno de los enanos que hicieron la bebida de la sangre de Kvasir.

Snorri le añade un prólogo a la historia. Los enanos Fialar y Galar, habían hecho el hidromiel, pero Suttung lo cogió en compensación por la muerte de su padre y de su madre, el gigante Gilling y su esposa. Los enanos habían invitado a Gilling a una excursión en bote. Éste volcó y Gilling cayó. La mujer del gigante lloraba copiosamente, tanto, que Fialar no pudo aguantar más los gritos, así que la instó a que buscara consuelo yendo a la puerta y mirando en el lugar donde había ocurrido la

tragedia. Ella estuvo de acuerdo y mientras estaba de pie, Galar le tiró una piedra de molino en la cabeza y la mató. Suttung se ofendió y planeó la venganza. Cogió a los enanos y los llevó en barco hasta un peñasco que estaba sumergido por la pleamar. Allí los amenazó con abandonarlos salvo que pagasen por las muertes y ellos aceptaron darle el hidromiel. Él se lo llevó a casa y se lo confió a su hija Gunnlod.

Odín decidió coger el hidromiel. Mientras caminaba hacia la fortaleza de Suttung, llegó a un campo donde nueve trolls estaban segando. Eran los aparceros de Baugi, el hermano de Suttung. Como eran trolls, no eran demasiado inteligentes y estaban usando guadañas sin afilar. Odín les ofreció afilar las herramientas y los esclavos quedaron sorprendidos de lo mejor que segaban ahora. Le preguntaron si podían comprarle la piedra de afilar y el dios se la arrojó y todos se lanzaron a cogerla. Con la confusión y las guadañas afiladas, se cortaron las gargantas unos a otros y murieron. Odín continuó su camino hacia la granja. Baugi estaba trastornado por haber perdido toda su fuerza de trabajo, pero Odín le ofreció hacer todo el trabajo a cambio de un trago del hidromiel de Suttung. Se presentó a sí mismo como Bolverk, lo que debió haber puesto en guardia a un gigante, pues significa Malvado. Sin embargo, todo lo que Baugi hizo fue señalar que no tenía control sobre el hidromiel de su hermano, pero aceptó ver lo que se podía hacer para ayudar a Odín a satisfacer su deseo. Bolverk trabajó todo el verano como un esclavo y cuando llegó el invierno le pidió a Baugi su paga. Éste le llevó ante Suttung, pero el gigante se negó a darle un solo trago del hidromiel. Sin embargo, Baugi y Bolverk se compincharon para conseguir algo de hidromiel y juntos hicieron un agujero a través de las rocas para alcanzarlo. Bolverk se convirtió en una serpiente y reptó por el agujero.

El relato ilustra algunos de los atributos menos atractivos de Odin: su despreciable astucia y oportunismo, su habilidad para cambiar su forma, su propensión a los nombres falsos y a los disfraces, su recurso a la traición. Para una visión más positiva, tenemos que ver su pretensión de ser un dios del conocimiento. Su modo de conseguir la sabiduría es mediante el sacrificio (un ojo como pago por beber de la fuente de Mimir, colgando de un árbol para lograr las runas). Podía hacer hablar a los muertos, podía preguntar a los sabios, usar todos los poderes del seidr (un tipo de magia particular y poco concisa), tenía los cuervos, Hugin y Munin.

Odin y Vafthrundir.

El Vafthrundismál es un registro de una competición de destreza y ciencia entre el dios y el gigante Vafthrundir, famoso por lo profundo de sus conocimientos. El poema comienza con una conversación entre Odín y su esposa Frigg, donde éste le pide un consejo que no está dispuesto a aceptar. ¿Debe visitar al gigante para averiguar cuánto sabe? Frigg espera que su esposo regrese a salvo y éste emprende su viaje disfrazado de viajero. Cuando es llevado ante el gigante, se presenta con el falso nombre de Gagnrad. Vafthrundir le interroga brevemente y le considera como hombre de conocimientos y le propone una competición: se probarán mutuamente sus habilidades. Quien pierda, perderá su cabeza. Entonces Gagnrad empieza preguntándole al gigante sobre los orígenes del mundo, la naturaleza de los dioses y el fin de todas las cosas. El gigante responde con destreza, hasta que Gagnrad hace trampa con su última pregunta: ¿Qué le susurró Odín al oído de su hijo Balder cuando el dios muerto estaba siendo puesto en la pira funeraria? Sólo Odín sabía la respuesta, por lo que el gigante se da cuenta de que ha sido burlado.

Ningún hombre sabe lo que en tiempos tan remotos
le dijiste a tu hijo al oído.
Condenado a morir, me he puesto a narrar mis viejos cuentos
y a contar el destino de los dioses.
Ahora sé que luchaba con Odín,
el sabio entre los sabios.

Geirrod y Agnar.

Otro poema sapiencial es el Grímnismál. Habla de dos jóvenes príncipes, Agnar de diez años y Geirrod de ocho. Salieron a pescar y el viento los empujó mar adentro. Naufragaron en la costa cercana a la pequeña choza de un granjero. Estuvieron con él y su esposa ese invierno y el granjero le tomó especial cariño a Geirrod. Cuando llegó al primavera, el granjero le dio algunas instrucciones privadas. Cuando el barco llegó de regreso a su país, Geirrod, que estaba en la proa, saltó a tierra y empujó el barco mar adentro, dejando abandonado a su hermano mayor en él. Geirrod fue a casa y se encontró con que, mientras habían estado fuera, su padre había muerto y le había tocado ser heredero, creciendo para convertirse en un príncipe insigne. El heredero legítimo, Agnar, abandonado a la deriva, desembarcó en un lugar desolado, ocupándose de él unos gigantes que vivían allí.

Este conflicto entre los dos hermanos provocó peleas en lugares más altos, ya que Odín era el patrón de Geirrod, mientras que Frigg lo era de Agnar. Un día la pareja estaba sentada en su trono contemplando lo que pasaba en el mundo, cuando él comentó con sorna: "Mira a tu ahijado Agnar. Está engendrando un hijo con una giganta en una cueva. Entre tanto, mi ahijado Geirrod es un rey gobernando su país". Frigg replicó ácidamente: "Geirrod es un miserable, tan tacaño en sus fiestas que tortura a sus huéspedes si cree que han venido demasiados". Esto era una calumnia y riñeron por ello. Odín apostó a su mujer que podía demostrar que aquella acusación tan grave era falsa.

Se disfrazó y fue a la casa de Geirrod. Pero Frigg, más astuta que su marido, envió a un mensajero a Geirrod previniéndole del extraño extranjero que había entrado en su país. Geirrod fue engañado y apresó a Odín, quien se envolvió en una capa azul oscuro y dijo llamarse Grimnir. Cualquiera de las dos cosas debería haber puesto sobre aviso al rey de haber sido más listo. Geirrod quería más información. Grimnir permaneció en su derecho de guardar silencio, por lo que Geirrod lo torturó. Hizo dos grandes hogueras y dejó a Grimnir allí durante dos días tan abrasado que su capa se quemó. Geirrod tenía un hijo de diez años a quien, sin ningún tacto, había llamado Agnar, como su hermano. El joven Agnar se compadeció de Grimnir y le trajo un cuerno lleno de bebida. El agradecimiento de Grimnir y la profecía de que Agnar sería recompensado con el trono abre el poema.

Grimnir muestra luego el alcance de su saber nombrando las cortes de los diferentes dioses, los animales sobrenaturales que habitan su mundo, hablando de la creación del firmamento y de los tesoros de los dioses, cosas éstas que deberían indicar a la audiencia su identidad real. Acaba prediciendo la muerte de Geirrod a espada y pronunciando su nombre. Las consecuencias vienen en prosa: "El rey Geirrod estaba sentado con su espada medio desenvainada. Cuando oyó que su visitante era Odín,

saltó, queriendo sacar a Odín del fuego. Su espada resbaló de su mano. Su pie tropezó y cayó de cabeza sobre la espada. Esta lo atravesó y murió. Luego Odín desapareció. Y Agnar reino durante muchos años."

Los Muchos Nombres de Odín.

Snorri, esta vez como Tercero en el Gylfaginning, dice que Odín es el más viejo y el más eminente de todos los dioses, estando al control de todo. Los otros dioses le obedecen como los niños a sus padres. Tercero también le llama Alfater, Padre de Todo, pero también le llama Valfater, Padre de los Caídos, Hangagud (Dios de los Ahorcados), Haptagud (Dios de los Cautivos), Farmagud (Dios de la Carga) y, añade, Odín se dio aún más nombres en si visita al rey Geirroth. Tercero cita luego una lista de versos del poema Grímnismál: "Me llamo a mí mismo Grim/ y Gangleri,/ Herian, Hialmberi,/Thekk, Thridi,/ Thunn, Unn,/ Helblindi, Har,/ Sann, Svipall,/ Sanngetal..."

Y continúa así durante dieciséis líneas más. No sorprende que Gangleri le respondiese: "Le has dado un montón de nombres. Qué cantidad de conocimientos ha de tener un hombre para ser capaz de decir con exactitud de dónde procede cada uno de estos nombres".

Lo que de hecho necesita un hombre es haber sido instruido en los rudimentos de la etimología nórdica, al menos para algunos de los nombres. Los nombres muestran diferentes facetas del carácter de Odín o algo de la diversidad de sus actividades: el dios terrorífico y espantoso, el que podía controlar los vientos, el dios de la guerra y dador de la victoria, el dios de la magia, el dios siniestro, el dios en cuya palabra no se puede confiar. El hecho de que Odín practicara seidr, que podía poner en duda su masculinidad, podría conducir al nombre de Iálkr. Las muchas historias en las que Odín viaja disfrazado explicarían nombres como Grímr y Sidhötr. Nombres como Bileygr, Blindi y quizás Hár recuerdan que Odín era tuerto, porque dio un ojo a cambio de un trago del manantial de Mimir, fuente de sabiduría y sentido común.

Las Runas.

Odín fue quien inventó las runas, el primer alfabeto que utilizaron las naciones nórdicas, cuyos caracteres, que significaban misterio, fueron al principio utilizados para la adivinación y conjuros poderosos, aunque posteriormente sirvieron para hacer inscripciones. Ya que la sabiduría podía ser obtenida sólo a costa de sacrificio, el mismo Odín relata que estuvo suspendido nueve días y noches del árbol sagrado Yggdrasil, contemplando las inconmensurables profundidades de Niflheim, sumergido en profundos pensamientos, llegando a herirse a sí mismo con su lanza, antes de adquirir el conocimiento que deseaba.

Sé que colgué del árbol azotado por el viento
nueve noches completas,
atravesado por la lanza y a Odín entregado,
yo mismo a mí mismo.
Ningún hombre sabe
de qué raíces ha nacido este árbol.

No me dieron pan, ni a beber del cuerno;
miraba hacia abajo;
levanté las runas, las subí bramando,
di de nuevo en la tierra.

Cuando dominó completamente su conocimiento, talló runas mágicas sobre su lanza Gungnir, sobre la dentadura de su caballo Sleipnir, sobre las garras del oso y sobre otras incontables cosas animadas e inanimadas. Y ya que había permanecido suspendido sobre el abismo durante tanto tiempo, se le consideró entonces como la divinidad de los que eran condenados a ser colgados.

La Cacería Salvaje.

Odín, como dios del viento, era representado también cabalgando velozmente a través del aire, sobre su corcel de ocho patas, lo cual originó el más antiguo de los acertijos del Norte ("¿Quiénes son los que cabalgan hacia la Cosa? Tres ojos tienen entre los dos, diez pies y una cola: así viajan por las tierras"). Y ya que se suponía que las almas de los muertos eran arrastradas por las alas de la tormenta, Odín era venerado como el líder de todos los espíritus incorpóreos. En esta condición, se le conocía generalmente como el Cazador Salvaje y cuando la gente oía el rugido del viento se echaba a gritar ruidosamente en su temor supersticioso, creyendo que le habían visto y oído pasar seguido de su séquito, cabalgando todos ellos sobre corceles jadeantes y acompañados de sabuesos que ladraban. Y el paso de la Cacería Salvaje, conocida también como la Cacería de Woden, la Multitud Furiosa, los Sabuesos de Gabriel (por un rey sueco) o Asgardreia, era considerado un presagio de tantos infortunios como la pestilencia de la guerra.

Se pensaba que si alguien era lo suficientemente sacrílego como para unirse al griterío salvaje con burla, sería arrebatado y arrastrado junto con la desvaneciente multitud, mientras que aquellos que se unían al griterío con implícita buena fe, serían recompensados con el regalo inmediato de una pata de caballo que sería arrojada hasta ellos desde arriba, la cual, si era guardada cuidadosamente hasta el amanecer, sería transformada en un lingote de oro.

Incluso después de la llegada del cristianismo, el folclore nórdico aún temía la llegada de una tormenta, declarando que era la Cacería Salvaje quien surcaba a través de los cielos.

El objetivo de esta cacería espectral variaba con frecuencia y era o bien un jabalí visionario o bien un caballo salvaje, doncellas de pecho blanco o las ninfas de la madera, llamadas Doncellas del Musgo, que se creía que representaban las hojas en otoño que se caían de los árboles y eran llevadas con el ventarrón invernal.

En la Edad Media, cuando el culto a las viejas deidades paganas había sido olvidado parcialmente, el líder de la Cacería Salvaje ya no era Odín, sino Carlomagno, Federico Barbarroja, el rey Arturo o alguien como el señor de Rodenstein o Hans von Hakelberg, los cuales, en castigo por sus pecados, eran condenados a cazar por siempre en los reinos aéreos.

Ya que el viento soplaba con más fuerza durante el otoño y el invierno, se suponía que Odín prefería cazar durante esas estaciones, especialmente durante el período comprendido entre Navidades y la Duodécima Noche, y los campesinos siempre se cuidaban de dejar el último haz de grano en el campo, para que sirviera de alimento a su caballo.

La Cacería Salvaje, o la Multitud Furiosa de Alemania, se conocía como Herlathing en Inglaterra, por el mítico rey Herla, su supuesto líder; en el norte de Francia como Mesnée d'Hellequin, por Hel, la diosa de la muerte, en la Edad Media con el nombre de la Cacería de Caín o la Cacería de Herodes, llevando tales nombres porque se suponía que sus líderes eran incapaces de encontrar descanso debido a los perversos asesinatos de Abel, de Juan Bautista y de todos los Santos Inocentes.

Irmin.

En algunas regiones de Alemania, Odín era considerado idéntico al dios sajón Irmin, cuya estatua, el Irminsul, cerca de Paderborn, fue destruida por Carlomagno en el año 772. se decía que Irmin poseía un pesado carro de bronce, sobre el que cruzaba el cielo por la senda que conocemos como la Vía Láctea, la cual era más conocida por los antiguos alemanes como la Vía de Irmin. Este carro, cuyo ruido ensordecedor era a veces perceptible al oído de los mortales en forma de truenos, nunca abandonaba el cielo, donde aún puede ser visto en la constelación de la Osa Mayor, que en el Norte también se conoce como la de Odín, o la de Carlos, el Carro.

•Thor, el Atronador.

Según algunos mitólogos, Thor o Donner (Donar) es el hijo de Jörd (Erda, la Tierra) y de Odín, pero otros afirman que su madre era Frigg, la reina de los dioses. De niño destacó por su gran tamaño y fuerza y, muy poco después de su nacimiento, sorprendió a la asamblea de los dioses levantando y arrojando juguetonamente diez grandes fardos de pieles de oso. Aunque era por lo general de carácter afable, Thor incurría a veces en una cólera terrible y como en esas ocasiones era muy peligroso, su madre, incapaz de controlarlo, lo enviaba lejos de su hogar y confiaba su cuidado a Vingnir (el alado) y a Hlora (calor). Estos padres adoptivos, que eran también considerados como la personificación de los relámpagos difusos, pronto lograron controlarlo y le criaron tan sabiamente que los dioses guardaron un recuerdo muy agradecido de sus amables servicios. El mismo Thor, consciente de todo lo que se le debía, asumió los nombres de Vingthor y Hlorridi, por los que también se le conoce.

Una vez hubo alcanzado su pleno crecimiento y la edad de la sensatez, Thor fue admitido en Asgard entre el resto de los dioses, donde pasó a ocupar uno de los doce sillones de la gran sala de los juicios. También se le concedió el reino de Thrudvang o Thrudheim, donde construyó un maravilloso palacio llamado Bilskirnir (relámpago), el más espacioso de todo Asgard. Poseía quinientas cuarenta habitaciones para el alojamiento de los esclavos, que tras su muerte eran bienvenidos a su hogar, donde recibían el mismo trato que sus señores en Valhalla, pues Thor era el dios patrono de los campesinos y las clases bajas.

Ya que era el dios del trueno, Thor era el único al que nunca se le permitía pasar sobre el maravilloso puente Bifröst, temiendo que lo quemara con el calor de su presencia.

Cuando deseaba unirse a sus compañeros los dioses en el manantial Urdar, bajo la sombra del árbol sagrado Yggdrasil, se veía forzado a llegar hasta allí a pie, vadeando los ríos Kormt y Ormt, y los dos arroyos Kerlaug, hasta llegar al lugar de la cita.

Thor, que era venerado como el dios más importante en Noruega, fue el segundo en la triología del resto de las naciones y fue llamado "viejo Thor", pues se suponía, según algunos mitólogos, que pertenecía a una antigua dinastía de dioses, sin tener en cuenta su edad actual, pues era representado y descrito como un hombre en su plenitud, alto y bien formado, con miembros musculosos y cabellos y barba rojos y erizados, de los cuales, en momentos de rabia, saltaban chispas.

Las razas nórdicas le engalanaron posteriormente con una corona, en cada una de cuyas puntas se encontraba o bien una estrella resplandeciente, o bien una llama ardiendo constantemente, por lo que su cabeza se encontraba siempre rodeada de una especie de halo de fuego, su propio elemento.

El Martillo de Thor.

Thor era el orgulloso propietario de un martillo mágico llamado Mjöllnir (el aplastador), que arrojaba a sus enemigos, los gigantes de hielo, con poder destructivo, y que poseía la maravillosa propiedad de regresar siempre a su mano, sin importar lo lejos que lo hubiese lanzado.

Ya que este enorme martillo, emblema de los truenos, estaba por lo general incandescente, el dios poseía un guantelete de hierro llamado Iarngreiper, que le permitía agarrarlo firmemente. Él era capaz de arrojar a Mjöllnir hasta una gran distancia y su fuerza, que siempre era formidable, se multiplicaba por dos cuando se ponía su cinturón mágico, llamado Megingjörd.

El martillo de Thor era considerado tan sagrado por la antigua gente del Norte que ellos solían hacer la señal del martillo, al igual que los cristianos les enseñaron posteriormente a hacer la de la cruz, para ahuyentar las influencias malignas y asegurarse las bendiciones. La misma se hacía sobre el bebé recién nacido, cuando se le vertía el agua sobre su cabeza y se le daba un nombre. El martillo se usaba para clavar estacas limitadoras, constituyendo un sacrilegio el arrancarlas. Para santificar el umbral de una nueva casa, para solemnizar un matrimonio y, finalmente, jugaba un papel importante en la consagración de la pira funeraria sobre la que los cuerpos de los héroes, junto a sus armas y corceles y, en algunos casos, junto a sus esposas y sirvientes, eran quemadas.

En Suecia, Thor, como Odin, vestía supuestamente un sombrero de ala ancha, por lo que a las nubes de tormenta en ese país se conocen como el sombrero de Thor, un nombre que también se le dio a una de las principales montañas de Noruega. Se decía que el retumbar y el estruendo del trueno se debía al paso de su carro, pues entre los dioses sólo él no iba nunca a caballo, sino que caminaba o conducía un carro de bronce tirado por dos chivos, Tanngniotr (agrietador de dientes) y Tanngrisnr (rechinador de dientes), de cuyos dientes y cascos saltaban constantemente las chispas.

Cuando el dios conducía así de lugar en lugar, se le llamaba Akuthor, o Thor el auriga. En el sur de Alemania, creyendo la gente que un solo carro de bronce no podía causar tanto estruendo, decía que el carro estaba cargado con cazuelas de cobre, que repiqueteaban y se golpeaban entre ellas.

La Familia de Thor.

Thor se había casado en dos ocasiones, primero con la giganta Iarnsaxa (piedra de hierro), con la que tuvo dos hijos: Magni (fuerza) y Modi (valor), ambos destinados a sobrevivir a su padre y al ocaso de los dioses y a gobernar el nuevo mundo que se alzaría como el fénix de las cenizas del primero. Su segunda esposa fue Sif, la de cabellos dorados, con al que también tuvo dos hijos: Lorrude y una hija de nombre Thrud, una joven giganta célebre por su tamaño y fuerza. Fiel a la conocida afinidad por el contraste, Thrud fue cortejada por el enano Alvis con su aprobación. Una noche, cuando el pretendiente, que al ser un enano no podía afrontar la luz del día, se presentó en Asgard para pedir la mano de Thrud, la asamblea de los dioses no le negó su consentimiento. Apenas había mostrado su aprobación cuando Thor, que había estado ausente, apareció súbitamente y, mirando con desprecio al insignificante pretendiente, declaró que debería poner a prueba sus conocimientos para expiar por su baja estatura, antes de que pudiera ganarse a su prometida.

Para probar las cualidades mentales de Alvis, Thor le interrogó en el lenguaje de los dioses, el de los Vanes, el de los elfos y el de los enanos, prolongando astutamente su examen hasta el amanecer, cuando el primer rayo de Sol cayó sobre el desdichado enano y lo petrificó. Allí permaneció él, un perdurable ejemplo del poder de los dioses, para que sirviera como advertencia a cualquier otro enano que osara ponerlo a prueba.

Sif, la de Cabellos Dorados.

Sif, esposa de Thor, estaba muy orgullosa de su espléndida cabellera dorada, que la cubría desde la cabeza a los pies como un brillante velo. También ella era el símbolo de la Tierra, pues se decía que su pelo representaba el césped largo o el grano dorado que cubría las tierras de cosecha del Norte. Thor estaba también muy orgulloso del hermoso cabello de su esposa. Por tanto, es de imaginar su consternación cuando se la encontró una mañana tan calva y carente de ornatos como la tierra cuando el grano ha sido recogido y no quedan más que rastrojos. En su furia, Thor se alzó sobre sus pies y juró que castigaría al que hubiese cometido tal atrocidad, del que inmediata y correctamente conjeturó que era Loki, el malicioso y conspirador; que siempre estaba a la busca de algún acto malvado que cometer. Tras coger su martillo, Thor se fue en busca de Loki, el cual intentó evadir al airado dios cambiando de forma. Pero fue inútil, pues Thor le alcanzó pronto, cogiéndole por el cuello y casi estrangulándole, antes de ceder ante sus súplicas y soltarlo. Cuando recuperó el aliento, Loki imploró el perdón, pero sus ruegos fueron en vano, hasta que prometió procurarle a Sif una nueva cabellera, tan bella como la primera y tan profusa en longitud.

Sólo entonces dejó Thor marchar al traidor. Loki reptó por las entrañas de la tierra, donde se encontraba Svartalfheim, para suplicarle al enano Dvalin que le fabricara no sólo la preciosa cabellera, sino también un regalo para Odín y Frey, cuya furia deseaba aplacar.

Su petición fue recibida favorablemente y el enano fabricó la lanza Gungnir, que nunca erraba su objetivo y el barco Skidbladgar, el cual, arrastrado siempre por vientos favorables, podía navegar por el aire al igual que por el agua, además de poseer la propiedad mágica de, aunque conteniendo a los dioses y a todos sus corceles, poderse doblar hasta alcanzar un tamaño tan diminuto que cabía en un bolsillo. Finalmente, hilvanó una bellísima hebra de oro, de la que fabricó la cabellera requerida para Sif, declarando que tan pronto como tocara su cabeza, crecería rápidamente desde allí como si fuera su propio pelo.

Loki estuvo tan satisfecho con tales pruebas de la habilidad de los enanos, que declaró que el hijo de Ivald era el más diestro de entre todos los herreros, palabras que Brock, otro enano, acertó a oír, tras lo cual exclamó que estaba seguro de que su hermano Sindri podría producir tres objetos que sobrepasarían aquellos que Loki sostenía, no sólo en valor intrínseco, sino también en sus propiedades mágicas. Loki retó inmediatamente al enano para que demostrara su habilidad, apostando su cabeza contra la de Brock como garantía.

Sindri, informado de la apuesta, aceptó la oferta de Brock de soplar el fuego con el fuelle, advirtiéndole, sin embargo, de que él debería trabajar persistentemente y sin un momento de descanso, si quería que tuviese éxito. Procedió a calentar algo de oro, tras lo cual salió a apalabrar el favor de los poderes ocultos. Durante su ausencia, Brock trabajó con el fuelle diligentemente, mientras que Loki, con la intención de hacerle parar, se transformó en un tábano y picó cruelmente su mano. A pesar del dolor, el enano siguió con su labor y cuando Sindri regresó, sacó del fuego un enorme jabalí salvaje, llamado Gullinbursti, debido a sus cerdas doradas, que tenía el poder de emitir luz mientras cruzaba los cielos, pues era capaz de viajar a través del aire con increíble velocidad.

Con su primer trabajo concluido satisfactoriamente, Sindri echó un poco más de oro al fuego y le pidió a su hermano que siguiera soplando, mientras él volvía a salir para asegurarse la asistencia mágica. Esta vez, Loki, aún disfrazado de tábano, picó al enano en su mejilla. A pesar del dolor, el enano siguió trabajando, y cuando Sindri regresó, sacó triunfante de entre las llamas el anillo mágico Draupnir, el emblema de la fertilidad, del que caían ocho anillos similares cada novena noche.

Ahora echó a las llamas un trozo de hierro y con renovada precaución, para no frustrar su éxito por el descuido, Sindri salió, dejando a Brock soplando el fuego como antes. Loki se encontraba desesperado y se preparó para un intento final. Esta vez, todavía con la forma de un tábano, picó al enano por encima del ojo, hasta que la sangre comenzó a emanar tan abundantemente que le impidió ver lo que estaba haciendo. Alzando rápidamente su mano por un segundo, Brock se limpió la sangre; pero a pesar de lo corta que había sido la interrupción, provocó daños irreparables y cuando Sindri extrajo su obra del fuego, emitió una exclamación de decepción, pues el martillo que había fabricado era corto de mango.

A pesar del contratiempo, Brock estuvo seguro de ganar la apuesta y no dudó en presentarse ante los dioses en Asgard, donde le entregó a Odín el anillo Draupnir, a Frey el jabalí Gullinbursti y a Thor el martillo Mjöllnir, a cuyo poder nadie podía hacer frente.

A su vez, Loki entregó a Odín la lanza Gungir, el barco Skidbladnir a Frey y la cabellera dorada a Thor. Pero, a pesar de que ésta creció inmediatamente sobre la cabeza de Sif, declarando todos que era más bella de lo que sus propios bucles lo habían sido jamás, los dioses decretaron que Brock había ganado la apuesta, debido a que el martillo Mjöllnir, en manos de Thor, sería de gran valor en la última lucha contra los gigantes de hielo.

Para salvar su cabeza, Loki huyó precipitadamente. Sin embargo, fue alcanzado por Thor, que lo trajo de vuelta y se lo entregó a Brock, diciéndole que aunque la cabeza de Loki era suya por derecho, no debería tocar su cuello. Impedido de acometer su venganza, el enano decidió castigar a Loki cosiendo sus labios juntos y, ya que su espada no los atravesaba, tomó prestada la lezna de su hermano para tal propósito. Sin embargo, Loki, tras soportar las burlas de los dioses en silencio durante un corto período de tiempo, se las ingenió para cortar el hilo y pronto volvió a ser tan locuaz como siempre.

A pesar de su formidable martillo, Thor no era temido como el perjudicial dios de la tormenta, que destruía tranquilas casas y arruinaba las cosechas con repentinas tormentas de granizo y estallidos de nubes. Los nórdicos creían que lo arrojaba sólo contra los gigantes de hielo y las murallas de piedra, reduciendo éstas a polvo para fertilizar la tierra y hacer que produjera gran abundancia de frutos para los labradores.

En Alemania, donde las tormentas del Este son siempre frías y destructoras, mientras que en el Oeste acarrea consigo lluvias cálidas y tiempos suaves, se suponía que Thor viajaba siempre de Oeste a Este, para luchar contra los espíritus malignos que de buena gana habrían envuelto el país con impenetrables velos de niebla y lo hubieran cubierto con cadenas de hielo.

El Viaje de Thor a Jötunheim.

Ya que los gigantes de Jötunheim estaban enviando continuamente ráfagas frías de viento para helar los brotes aún verdes y dificultar el crecimiento de las flores, Thor decidió en una ocasión ir hasta allí y obligarles a comportarse mejor. Acompañado de Loki, emprendió su camino en su carro y tras viajar durante todo un día, los dioses llegaron hasta los confines del mundo de los gigantes, donde, tras divisar la cabaña de un campesino, decidieron quedarse para descansar y refrescarse.

Su anfitrión era hospitalario pero muy pobre y Thor, viendo que él no sería capaz de suministrar la comida necesaria para saciar su gran apetito, mató a sus dos chivos, los cuales preparó y cocinó, tras lo cual invitó a su anfitrión y a su familia para que participaran libremente de la comida, pero no sin antes advertirles de que lanzaran todos los huesos, sin romperlos, dentro de las pieles de los chivos que habían extendido en el suelo.

El campesino y su familia comieron con entusiasmo, pero su hijo Thialfí, alentado por el malicioso Loki, osó romper uno de los huesos y absorber la médula, creyendo que su desobediencia no sería detectada. Sin embargo, por la mañana, Thor, listo para partir golpeó las pieles de chivo con su martillo e inmediatamente los animales se alzaron tan vivos como lo estaban antes, excepto que uno de ellos parecía cojear. Percatándose de que sus órdenes habían sido desatendidas, Thor estuvo a punto de matar a toda la

familia. Sin embargo, el responsable admitió su culpa y el campesino se ofreció a compensar la pérdida entregándole al airado dios no sólo a su hijo Thialfi, sino también a su hija Roskva, para que le sirvieran por siempre.

Encargándole al hombre que cuidara bien los chivos, a los cuales dejó allí hasta su regreso y ordenando a los jóvenes campesinos que le acompañaran, Thor retomó su camino a pie junto a Loki y, tras caminar durante todo el día, se encontró al anochecer en una tierra inhóspita y árida, que estaba envuelta en una casi impenetrable niebla. Tras buscar durante un rato, Thor vio a través de la niebla el borroso perfil de lo que parecía ser una casa de extraña forma. Su entrada abierta era tan ancha y alta que parecía ocupar una pared entera de la casa. Tras entrar y no encontrar ni un fuego ni una luz, Thor y sus acompañantes se arrojaron al suelo para dormir. Pero fueron sobresaltados por un peculiar sonido y un prolongado temblor del suelo que se encontraba debajo de ellos. Temiendo que el techo se desplomara durante el temblor de tierra, Thor y sus acompañantes se refugiaron en un ala del edificio, donde pronto se quedaron dormidos. Al amanecer salieron, pero no habían avanzado mucho cuando vieron la forma recostada de un gigante durmiendo y se dieron cuenta de que los peculiares sonidos que habían perturbado su sueño habían sido provocados por sus ronquidos. En esos momentos se despertó el gigante, se levantó, se estiró, buscó a su alrededor su propiedad perdida y un segundo más tarde recogió el objeto que Thor y sus acompañantes habían confundido en la oscuridad por una casa. Entonces se dieron cuenta sorprendidos, de que no era sino un enorme mitón y que el ala donde habían dormido era el lugar separado para el descomunal pulgar del gigante.

Tras averiguar que Thor y sus compañeros se dirigían hacia Utgard, como se llamaba el reino de los gigantes, Skrymir, que así se llamaba el gigante, se ofreció a ser su guía; tras caminar con ellos durante todo el día, les llevó al anochecer a un lugar donde les propuso descansar. Sin embargo, antes de disponerse a dormir, les ofreció las provisiones que había en su cartera. Sin embargo, pese a sus esfuerzos, ni Thor ni sus compañeros fueron capaces de desatar los nudos que Skrymir había atado.

Utgardloki.

Enfurecido por sus ronquidos, que le habían impedido dormir, Thor asestó tres terribles golpes con su martillo al gigante. Estos golpes, en vez de aniquilar al monstruo, solamente provocaron en él comentarios soñolientos, como si una hoja, un trozo de corteza o una ramita del nido de un pájaro hubiesen caído sobre su cara. Temprano por la mañana, Skrymir dejó a Thor y su gente, señalándoles el camino más corto hasta el castillo de Utgardloki, que había sido construido con grandes bloques de hielo y enormes carámbanos relucientes como pilares. Los dioses, deslizándose por entre los barrotes de la gran puerta de entrada, se presentaron audazmente ante el rey de los gigantes, Utgardloki, el cual, tras reconocerles, fingió inmediatamente estar completamente sorprendido por su pequeño tamaño y expresó su deseo de ver con sus propios ojos de lo que eran capaces de hacer, pues con frecuencia había oído los alardes de sus habilidades.

Loki, que había ayunado más de lo que hubiese deseado, declaró inmediatamente que estaba dispuesto a apostar con quien fuese por una comida. Consiguientemente, el rey ordenó que se trajera una gran mesa de madera llena de carne a la sala. Colocó a Loki en un extremo y a su cocinero Logi en el otro y les ordenó que comenzara la disputa.

Aunque Loki hizo maravillas, y llegó rápidamente hasta el centro de la mesa, se encontró sólo con los huesos, mientras que su oponente ya se había devorado tanto la carne como la mesa.

Sonriendo desdeñosamente, Utgardloki declaró que era evidente que no era mucho lo que eran capaces de hacer en cuanto al comer, lo cual irritó tanto a Thor que afirmó que, si bien Loki no podía comer tanto como el voraz cocinero, estaba seguro que él podría beber el mayor vaso que se encontrase en el palacio, tan insaciable era su sed. Inmediatamente se trajo un cuerno y, tras declarar Utgardloki que los buenos bebedores lo vaciaban de un trago, las personas moderadamente sedientas en dos y los bebedores insignificantes en tres, Thor acercó el borde a sus labios. Pero, aunque tragó tan profundamente que creyó que iba a reventar, el líquido aún llegaba hasta el borde cuando levantó su cabeza. Un segundo y un tercer intento para vaciar el cuerno fueron también fallidos. Thialfi se ofreció entonces a disputar una carrera, pero un joven de nombre Hugi, contra el cual se le hizo competir, pronto le adelantó, a pesar de que Thialfi había corrido de forma extraordinariamente rápida.

Thor propuso después mostrar su fuerza en el levantamiento de pesos y se le retó a que alzara el gato del gigante. Aprovechando una oportunidad para ajustarse su cinturón Megingjörð, que aumentaba su fuerza, tiró y se esforzó, pero sólo logró levantar una de sus patas del suelo.

Un último intento por su parte de luchar contra la anciana nodriza de Utgardloki, Elli, considerada la única oponente digna de un oponente tan insignificante, finalizó de forma igualmente desastrosa y los dioses, tras reconocer que habían sido derrotados, fueron agasajados de modo hospitalario. Por la mañana fueron escoltados hasta los confines de Utgard, donde el gigante les comunicó educadamente que esperaba que no volvieran a visitarle jamás, pues se había visto forzado a utilizar la magia contra ellos. Entonces continuó explicando que él era el gigante Skrymir y que si no hubiera tomado la precaución de interponer una montaña entre su cabeza y los golpes de Thor, mientras él yacía aparentemente dormido, probablemente hubiera muerto, pues profundas grietas en la ladera de la montaña, las cuales señaló, eran testigo de la fuerza del dios.

A continuación les informó que el oponente de Loki había sido Logi (fuego salvaje); que Thialfi había disputado una carrera contra Hugi (pensamiento) y que no existía en el mundo un corredor más rápido que él; que el cuerno del que bebió Thor estaba conectado con el océano, donde sus grandes tragos habían producido un perceptible reflujó; que el gato era en realidad la terrible serpiente que rodeaba el mundo, Iörmungandr, a la cual Thor había casi arrastrado fuera del agua y que Elli, su nodriza, era la vejez, a la que nadie podría derrotar. Tras concluir sus explicaciones y advertirles de que no regresaran nunca o volvería a defenderse con engaños parecidos, Utgardloki se desvaneció y, aunque Thor blandió su martillo con la intención de destruir el castillo, lo envolvió en una niebla tan espesa que no pudo ser visto y el dios del trueno se vio obligado a regresar a Thrudvang, sin haberle administrado a la raza de los gigantes la lección que había planeado.

Thor y Hrungrnir.

Odín se encontraba un día atravesando el aire sobre su corcel de ocho patas, Sleipnir, cuando atrajo la atención del gigante Hrungrnir, el cual propuso una carrera, declarando

que Gullfaxi, su caballo, podía rivalizar contra Sleipnir en velocidad. En la tensión de la carrera, Hrungrnir no se dio cuenta de la dirección en al que iban, hasta que, en el vano intento de alcanzar a Odín, condujo a su corcel hasta las mismísimas puertas del Valhalla. Descubriendo entonces dónde se encontraba, el gigante palideció de miedo, pues sabía que había puesto en peligro su vida aventurándose en la fortaleza de los dioses, sus enemigos ancestrales.

Sin embargo, los Ases eran demasiado honorables para tomar incluso un enemigo en desventaja y, en vez de atacarlo, lo llevaron hasta la sala de banquetes, donde procedió a complacerse con el hidromiel. Pronto se excitó tanto que comenzó a alardear de su poder, declarando que algún día vendría y tomaría Asgard, que destruiría junto a los dioses, con la excepción de Freya y Sif, a las cuales miró con una mirada impúdica de admiración.

Los dioses, conscientes de que no era responsable de lo que estaba diciendo, ya que estaba bajo el efecto de la bebida, dejaron que siguiera hablando tranquilamente. Pero Thor, que llegaba a casa tras uno de sus viajes, y tras oír la amenaza del gigante de llevarse consigo a su amada esposa, se enfureció terriblemente. Blandió su martillo con furia, con la intención de aniquilar al fanfarrón. Sin embargo, los dioses no estuvieron dispuestos a que esto sucediera y rápidamente se interpusieron entre el encolerizado dios y su invitado, implorando a Thor que respetara las leyes sagradas de la hospitalidad y que no profanara su lugar de paz derramando sangre.

Finalmente se persuadió a Thor para que refrenara su ira, pero exigió que Hrungrnir fijara hora y lugar para un "holmgang", como se solía llamar generalmente un duelo nórdico. Así retado, Hrungrnir prometió encontrarse con Thor en Griottunagard, los confines de su reino, en tres días y partió sobrio por el terror que había experimentado. Cuando los demás gigantes oyeron lo temerario que había sido, le reprendieron por su imprudencia, pero se unieron todos en consejo para intentar mejorar en lo posible la situación. Hrungrnir les contó que él tendría el privilegio de ser acompañado por un escudero, con el que Thialfi lucharía, por lo que procedieron a construir una criatura de arcilla, de nueve millas de alto y de ancho a la que llamaron Mokerkialfi (vadeador de niebla). Ya que no lograron encontrar un corazón humano lo suficientemente grande para colocarlo en el pecho de ese monstruo, se aseguraron el de una yegua, el cual, sin embargo, continuó agitándose y estremeciéndose con recelo.

Llegó el día del duelo. Hrungrnir y su escudero se encontraban esperando la llegada de sus respectivos oponentes. El gigante tenía no sólo un corazón y una calavera de sílex, sino también un escudo y garrote del mismo material, por lo que se consideraba a sí mismo casi invencible. Thialfi llegó antes que su señor y poco después se produjo un terrible retumbo y temblor, que hizo que el gigante se temiera que su enemigo saldría del suelo y le atacaría desde debajo. Por tanto, siguió un indicio de Thialfi y se protegió con su escudo.

Sin embargo, un momento más tarde se dio cuenta de su error, pues, mientras Thialfi atacaba a Mokerkialfi con un azadón, Thor apareció súbitamente en escena y lanzó su martillo contra la cabeza de su oponente. Hrungrnir, para evitar el golpe, interpuso su garrote de piedra, el cual fue reducido a pedazos, que se esparcieron por toda la tierra, proporcionando todas las piedras de sílex que se encontrarían en lo sucesivo y uno de los fragmentos se insertó profundamente en la frente de Thor. Mientras el dios caía

desvaneciéndose al suelo, su martillo aplastó el cráneo de Hrungrnir, el cual cayó muerto a su lado, de tal manera que una de las pesadas piernas fue a parar sobre el dios recostado.

Thialfi, mientras tanto, había dispuesto del gigante de arcilla con su cobarde corazón de yegua y corrió ahora en ayuda de su señor, pero sus esfuerzos y los de los dioses a los cuales había convocado rápidamente, fueron en vano para levantar la pierna opresora. Mientras se encontraban allí, preguntándose indecisos qué hacer a continuación, llegó el pequeño hijo de Thor, Magni. Según varias versiones, él tenía entonces sólo tres días o tres años, pero pronto asió el pie del gigante y, sin ser ayudado, liberó a su padre, diciendo que, de haber sido llamado antes, hubiera dispuesto fácilmente del gigante y de su escudero. Esta exhibición de fuerza dejó a los dioses maravillados y les ayudó a comprobar la verdad de las predicciones, todas las cuales declaraban que sus descendientes serían más poderosos que ellos, les sobrevivirían y gobernarían a su vez el nuevo cielo y tierra.

Para recompensar a su hijo, Thor le entregó el corcel Gullfaxi (crines doradas), el cual había sido heredado por derecho de conquista del gigante. Magni cabalgó por siempre después en su maravilloso caballo, que casi igualaba al célebre Sleipnir en velocidad y resistencia.

Groa, la Hechicera.

Tras intentar sacarse en vano la astilla de piedra de su frente, Thor regresó tristemente a su hogar en Thrudvang, donde los cariñosos esfuerzos de Sif fueron igualmente inútiles. Por consiguiente, ella mandó llamar a Groa (la creadora de verde), una hechicera, famosa por sus habilidades médicas y por la eficacia de sus hechizos y encantos. Groa mostró inmediatamente su disposición a prestar todos los servicios en su poder al dios que tan a menudo la había beneficiado y comenzó a recitar solemnemente poderosas runas, bajo cuya influencia sintió Thor que la piedra se aflojaba más y más. Su deleite ante la perspectiva de una rápida liberación hizo que Thor deseara recompensar a la hechicera sin dilación y sabiendo que nada podría complacer más a una madre que la esperanza de ver de nuevo a un hijo perdido hacía mucho tiempo, procedió a contarle que él había cruzado recientemente los Elivagar, o corrientes de hielo, para rescatar a su pequeño hijo Orvandil (germen) de las crueles garras de los gigantes de hielo y como el pequeño persistió en sacar uno de los dedos de su pie desnudo por uno de los agujeros de la cesta se había congelado y Thor, rompiéndolo accidentalmente, lo había arrojado al cielo para que brillara como una estrella, conocida en el Norte como "El Dedo del Pie de Orvandil".

Encantada con esta noticia, la profetisa cesó su encantamiento para expresar su alegría, pero, habiendo olvidado dónde lo había dejado, fue incapaz de continuar con su hechizo y la piedra de sílex permaneció incrustada en la frente de Thor, de donde nunca pudo ser desprendida.

Por supuesto, ya que el martillo de Thor siempre le había sido de gran ayuda, constituía la más preciada de sus posesiones y su consternación fue inmensa cuando se despertó un día y se encontró con que ya no estaba allí. Su grito de furia y decepción pronto atrajo a Loki a su lado, declarando que, si los gigantes llegaban a oírlo, pronto intentarían asaltar Asgard y destruir a los dioses.

Thor y Thrym.

Loki declaró que intentaría descubrir al ladrón y recuperar el martillo, si Freya le dejaba sus plumas de halcón, tras lo que se dirigió inmediatamente a Folkvang para tomarlas prestadas. Su misión tuvo éxito y con la forma de un pájaro emprendió su vuelo sobre el río Ifing y sobre las áridas extensiones de Jötunheim, donde sospechó que encontraría al ladrón. Allí divisó a Thrym, príncipe de los gigantes de hielo y dios de la destructiva tormenta de trueno, sentado solo en la ladera de una colina. Interrogándole astutamente, pronto averiguó que había robado el martillo y que lo había enterrado muy profundamente bajo tierra. Además, descubrió que había pocas esperanzas de recuperarlo, a menos que se le trajera a Freya ataviada como una novia.

Indignado ante la presunción del gigante, Loki regresó a Thrudvang, pero Thor declaró que sería mejor visitar a Freya y tratar de convencerla para que se sacrificara por el bien de todos. Sin embargo, cuando los Ases le contaron a la diosa de la belleza lo que deseaban que hiciera, experimentó tal acceso de cólera que incluso su collar reventó. Ella les contó que nunca abandonaría a su esposo por ningún otro dios, pero mucho menos para desposarse con un detestable gigante y vivir en Jötunheim, donde todo era extremadamente monótono y donde pronto moriría por la nostalgia de los campos verdes y los prados florecidos, en los que adoraba pasear. Viendo que las persuasivas adicionales serían inútiles, Loki y Thor regresaron a casa y allí deliberaron sobre otro plan para recuperar el martillo.

Por consejo de Heimdall, Thor tomó prestados y se puso los atavíos de Freya, junto a su collar, y se cubrió a sí mismo con un grueso velo. Loki, tras vestirse como una criada, montó con él en su carro tirado por chivos y la extrañamente vestida pareja se dirigió a Jötunheim, donde pretendían desempeñar los papeles respectivos de diosa y asistente.

Thrym dio la bienvenida a sus invitados en la entrada del palacio, encantado ante la idea de asegurarse la indiscutible posesión de la diosa de la belleza, por la que había suspirado durante tanto tiempo en vano. Les condujo rápidamente hasta la sala de banquetes, donde Thor, la prometida electa, devoró un buey, ocho enormes salmones y todas las tartas y dulces suministradas para las mujeres, regando las diversas viandas con el contenido de dos barriles de aguamiel.

El gigante prometido observó estas hazañas gastronómicas con asombro, después de lo cual Loki, para tranquilizarle, le susurró confidencialmente al oído que la novia estaba tan enamorada de él que no había sido capaz de probar bocado durante más de ocho días. Thrym intentó entonces besar a su prometida, pero retrocedió horrorizado ante el fuego de su mirada, que Loki explicó como la mirada ardiente del amor. La hermana del gigante que reclamaba los acostumbrados regalos, fue ignorada, por lo que Loki volvió a susurrarle al perplejo Thrym que el amor volvía a la gente distraída. Embriagado por la pasión y el aguamiel, que también él había bebido en grandes cantidades, el novio ordenó a sus sirvientes que presentaran el martillo sagrado para consagrar el matrimonio cuya ceremonia acababa de iniciarse. Tan pronto como lo trajeron, él mismo lo colocó sobre el pretendido regazo de Freya. Al siguiente momento, una poderosa mano se cerró sobre el corto mango y, pronto, el gigante, su hermana y todos los invitados fueron muertos por el terrible Thor.

Dejando una pila humeante de ruinas detrás de ellos, los dioses condujeron rápidamente de vuelta hasta Asgard, donde le devolvieron a Freya los atavíos y el collar prestado. Para gran alivio de Thor y los dioses, se regocijaron por haber podido recuperar el precioso martillo. Cuando Odín contempló aquella parte de Jötunheim desde su trono Hlidskialf, vio las ruinas cubiertas por brotes aún verdes, pues Thor, tras derrotar a su enemigo, había hecho toma de posesión de sus tierras, que en lo sucesivo dejarían de permanecer áridas y desoladas para crecer en ellas fruta en abundancia.

Thor y Geirrod.

Loki tomó prestado en una ocasión el vestido de halcón de Freya y voló en busca de aventuras a otra parte de Jötunheim, donde se posó sobre las tejas de la casa de Geirrod. Pronto atrajo la atención de este gigante, que le ordenó a uno de sus sirvientes que capturara al pájaro. Divertido ante los torpes intentos del individuo para atraparlo, Loki voló de un sitio a otro, moviéndose sólo cuando el gigante estaba a punto de caer sobre él con sus manos. Sin embargo, calculó mal la distancia en una ocasión y de pronto se vio hecho prisionero.

Atraído por los brillantes ojos del ave, Geirrod lo observó de cerca e intuyó que era un dios disfrazado. Tras darse cuenta de que no podía hacerle hablar, lo encerró en una cueva, donde lo retuvo durante tres meses enteros sin comida ni agua. Derrotado al final por el hambre y la sed, Loki reveló su identidad y obtuvo la libertad tras prometer que convencería a Thor para que visitara a Geirrod sin su martillo, cinturón o guantelete mágico. Loki voló entonces de vuelta a Asgard y le contó a Thor que había sido espléndidamente agasajado y que su anfitrión había expresado un fuerte deseo de ver al poderoso dios del trueno, de quien había escuchado maravillosas historias. Halagado por este ingenioso discurso, Thor fue convencido para realizar un viaje amistoso hasta Jötunheim y los dos dioses partieron, dejando en casa las tres mágicas armas. No habían avanzado mucho, sin embargo, antes de que hubieran llegado a la casa de la gigante Grid, una de las muchas esposas de Odín. Viendo que Thor iba desarmado, le advirtió que se cuidara de la traición y le prestó su propio cinto, garrote y guante. Pasando un tiempo tras dejarla, Thor y Loki llegaron hasta el río Veimer y el Atronador, acostumbrado ya a ello, se dispuso a vadearlo, ordenándole a Loki y a Thialfi que se agarraran fuerte a su cinto.

Sin embargo, a mitad de la corriente, una súbita lluvia y la consiguiente riada les sorprendieron. Las aguas comenzaron a elevarse y a rugir y aunque Thor se apoyó con fuerza sobre su garrote, casi fue arrastrado por la fuerza de la furiosa corriente.

Thor se dio cuenta ahora de la presencia, corriente arriba, de la hija de Geirrod, Gialp y, sospechando de forma correcta que ella era la responsable de la tormenta, asió un enorme canto rodado y lo lanzó hacia ella, murmurando que el mejor sitio para regresar un río era en su origen. El proyectil tuvo el efecto deseado, pues la gigante huyó, las aguas cedieron y Thor, exhausto pero ileso, se arrastró hasta la orilla opuesta tirando de un pequeño arbusto, el serbal. Éste fue conocido desde entonces como "la salvación de Thor" y se le atribuyeron poderes mágicos. Tras descansar durante un rato, Thor y sus compañeros reanudaron su viaje. Pero a la llegada a la casa de Geirrod, el dios estaba tan exhausto que se hundió agotado en el primer asiento a la vista. Para su sorpresa, sin embargo, notó cómo éste se elevaba por debajo de él y, temiendo que pudiera ser aplastado, empujó el garrote prestado contra el techo, obligando al asiento a bajar con

todas sus fuerzas. A ello siguió un terrible crujido, gritos repentinos y quejidos de dolor. Cuando Thor se dispuso a averiguar lo que pasaba, descubrió que las hijas del gigante, Gialp y Greip, se habían deslizado bajo su sillón con la intención de matarle a traición, por lo que habían obtenido una retribución justa, muriendo ambas aplastadas.

Geirrood se presentó entonces y retó a Thor a poner a prueba su fuerza y habilidades y, sin esperar a una señal preconcertada, le arrojó una cuña incandescente. Thor, rápido de ojo y experimentado receptor, cogió el proyectil con el guante de hierro de la giganta y lo lanzó de vuelta a su oponente. Tal era la fuerza del dios, que el proyectil atravesó no sólo el pilar tras el cual se refugió el gigante, sino también su cuerpo y la pared de la casa, enterrándose profundamente en la tierra del exterior.

Thor se acercó entonces resueltamente hasta el cadáver del gigante, al que el golpe de su arma había transformado en piedra y lo situó en un lugar destacado, como monumento a su fuerza y a la victoria que había obtenido sobre sus indiscutibles enemigos, los gigantes de las montañas.

El Culto a Thor.

El nombre de Thor se dio a muchos de los lugares que él solía visitar, como el puerto principal de las islas Feroe y a las familias que afirman ser sus descendientes. Thor era considerado como una deidad preeminentemente benévola y por esa razón era tan venerado en todas partes y se le dedicaron templos en Moeri, Hlader, Godey, Gotland y Upsala y otros sitios, donde la gente no faltaba para invocarlo para pedirle un año favorable durante Jultide, su principal festival. Era costumbre en esa ocasión el quemar un gran tronco de roble, su árbol sagrado, como emblema del calor y de la luz del verano, que ahuyentaría la oscuridad y el frío del invierno.

Las novias se vestían invariablemente de rojo, el color preferido de Thor, que era considerado emblemático del amor y por la misma razón los anillos de compromiso en el Norte eran por lo general hechos con piedra roja.

Los templos y las estatuas de Thor, como las de Odín, estaban hechos de madera y un gran número de ellos fueron destruidos durante el reinado de Olav el Santo. Según las antiguas crónicas, este monarca convertía a la fuerza a sus súbditos al cristianismo

•Frigg o Frigga.

Frigg, hija de Fiorgyn y hermana de Jörd, según algunos mitólogos, es considerada por otros como la hija de Jörd y Odín, con el que posteriormente se desposó. Este matrimonio causó tal regocijo general en Asgard, donde la diosa era muy amada, que tras el acontecimiento se convirtió en costumbre celebrar siempre su aniversario con un festín y canciones y tras ser declarada patrona del matrimonio, siempre se brindaba a su salud, junto a la de Odín y Thor, en los festines de boda.

Frigg es la diosa de la atmósfera, o mejor dicho, de las nubes y como tal era representada con vestimentas blancas u oscuras, de acuerdo a su humor un tanto variable. Ella era la reina de los dioses y sólo ella tenía el privilegio de sentarse sobre el

trono Hlidskialf, además de su esposo. Desde allí podía observar todo el mundo y ver lo que estaba sucediendo y, según la creencia de nuestros antepasados, ella poseía además el conocimiento del futuro, aunque, sin embargo, nadie podía persuadirla para que lo revelara, probando de esta manera, que las mujeres eran igualmente capaces de guardar importantes secretos.

Era generalmente representada como una mujer alta, bella y majestuosa, coronada con plumas de garza real, el símbolo del silencio o del olvido, y vestida con atavíos blancos, con un cinto de oro en su cintura, del cual pendían un montón de llaves, como símbolo distintivo del ama de casa nórdica, de quienes ella era su patrona especial. Aunque aparecía a menudo junto a su esposo, Frigg prefería permanecer en su propio palacio conocido como Fensalir, el lugar de las nieblas o del mar, donde ella manejaba diligentemente su rueca, hilando hebras de oro o tejiendo extensas telas de nubes de brillantes colores.

Para realizar su trabajo, usaba una maravillosa rueca enjoyada que de noche brillaba de forma intensa en el cielo, como una constelación, conocida en el Norte con el nombre de "La Rueca de Frigg", mientras que en otros sitios era denominado al mismo conjunto de estrellas, el "Cinto de Orion".

La elegante diosa invitaba a su palacio Fensalir a esposos y esposas que hubieran llevado vidas virtuosas durante su estancia en la Tierra, para que pudieran disfrutar de la compañía de su cónyuge incluso después de la muerte y nunca tener que ser separados de nuevo.

Frigg era por tanto considerada como la diosa del amor conyugal y maternal, y era venerada especialmente por las parejas casadas y los padres afectuosos. Sin embargo, esta elevada labor no absorbía por completo sus pensamientos, pues se nos dice que ella era muy aficionada a los vestidos y, siempre que aparecía ante la asamblea de los dioses, su indumentaria era suntuosa y favorecedora y sus joyas eran elegidas con gran gusto.

El amor de Frigg por los ornamentos la llevó en una ocasión por el mal camino, pues en su ansia de poseer una joya nueva, robó en secreto una pieza de oro de una estatua que representaba a su esposo, que acababa de ser colocada en su templo. El metal robado fue confiado a los enanos, con instrucciones de fabricar con él un maravilloso collar para su uso. La joya finalizada era tan resplandeciente que acentuó aún más los encantos de la diosa y aumentó el amor de Odín por ella. Sin embargo, cuando este descubrió el robo del oro, convocó enfurecido a los enanos y les ordenó que le revelaran quién había osado tocar su estatua. Reacios a traicionar a la reina de los dioses, los enanos permanecieron obstinadamente en silencio y, viendo que no lograría obtener ninguna información de ellos, Odín ordenó que la estatua fuera situada sobre la entrada del templo y que fuera puesta a trabajar para que ideara runas que le conferirían el poder del habla y le permitiría denunciar al ladrón.

Cuando Frigg oyó esto, se estremeció de miedo e imploró a su asistente favorita, Fulla, para que ideara algún remedio de protegerla de la ira de su esposo. Fulla, que siempre estaba dispuesta a servir a su señora, pertió inmediatamente, regresando pronto acompañada por un horrible enano, el cual prometió procurar que la estatua hablara sólo si Frigg se dignaba a sonreírle de buena gana. Tras haber sido concedido tal favor, el

enano corrió hasta el templo, infundió a los guardias un profundo sueño y, mientras se encontraban inconscientes, bajó la estatua de su pedestal y la rompió en pedazos, para que nunca pudiera llegar a revelar el robo de Frigg, a pesar de los esfuerzos de Odín de dotarle de habla.

Odín se enfureció terriblemente al descubrir el sacrilegio por la mañana, tanto que abandonó Asgard y desapareció llevándose consigo todas las bendiciones que solía repartir entre dioses y hombres. Según algunas autoridades en la materia, sus hermanos se aprovecharon de su ausencia para asumir su forma y asegurarse su trono y su esposa, sin embargo, aunque se parecían a él exactamente, no fueron capaces de reimponer las bendiciones perdidas y permitieron que los gigantes del hielo, o Jötuns, invadieran la tierra y la envolvieran con su frío. Los pérfidos gigantes estrujaron las hojas y los brotes de las plantas hasta que todas se marchitaron, desnudaron los árboles, amortajaron la tierra con un gran cobertor blanco de nieve y hielo, y la cubrieron con impenetrables nieblas.

Pero al final de siete fatigosos meses, el verdadero Odín se apiadó y regresó y cuando vio todo el mal que se había hecho, echó a los usurpadores, obligó a los gigantes de hielo a relajar sus garras sobre la tierra y a liberarla de sus ataduras de hielo, esparciendo de nuevo todas sus bendiciones y alegrando toda la tierra con la luz de su sonrisa.

Las Asistentas de Frigg.

Fulla.

Frigg tenía, como sus propias asistentas especiales, un número de hermosas doncellas, entre las cuales se encontraba Fulla (Volla), su hermana según algunas autoridades, a quien le confiaba su estuche de joyas. Era Fulla siempre la encargada del atavío de su señora. Tenía el privilegio de calzarle sus zapatos de oro, la atendía en todas partes y era su confidente. A menudo le aconsejaba sobre la mejor manera de ayudar a los mortales que imploraban la ayuda de la diosa.

Fulla era ciertamente muy hermosa y tenía largos cabellos dorados, que ella dejaba sueltos sobre sus hombros, sujetos sólo por una redecilla o cintillo de oro. Ya que sus cabellos eran emblemáticos del grano dorado, este cintillo representaba el atado de las gavillas. Fulla era conocida también como Abundia o Abundancia, en algunas regiones de Alemania, donde ella era considerada como el símbolo de la plenitud de la Tierra.

Hlin.

Hlin, la segunda asistente de Frigg, era la diosa de la consolación, a la que enviaba para que secara las lágrimas de los que lloraban y derramara bálsamo sobre los corazones encogidos por el dolor y el sufrimiento. Ella también escuchaba con oídos siempre atentos las oraciones de los mortales, comunicándoselo a su señora y aconsejándole a veces sobre el mejor modo de contestarlas y conceder el consuelo deseado.

Gna.

Era la veloz mensajera de Frigg. Montada sobre su rápido corcel Hofvarpnir, viajaba con maravillosa velocidad a través del fuego y el aire, sobre la tierra y el mar y por tanto era considerada como la personificación de la brisa refrescante. Viajando de acá para allá de esta manera, Gna veía todo lo que sucedía sobre la Tierra, contandoselo después a su señora. En una ocasión, mientras pasaba sobre Hunaland, vio al rey Rerir, un descendiente lineal de Odín, que estaba sentado tristemente al lado de la costa, lamentándose de su falta de descendencia. La reina del cielo, que también era la diosa de los alumbramientos, tras oír tales noticias, tomó una manzana (el emblema de la fertilidad) de su despensa privada, se la dio a Gna y le ordenó que se la llevase al rey. Con la rapidez del elemento que ella personificaba, Gna salió a toda velocidad y, mientras pasaba sobre la cabeza de Rerir, dejó caer la manzana sobre su regazo con una sonrisa radiante.

El rey meditó por un momento acerca del significado de esta repentina aparición y el regalo, tras lo que corrió hasta su palacio, con su corazón latiendo apresuradamente de esperanza y le entregó la manzana a su esposa para que se la comiera. Al debido tiempo, para su gran gozo, ella dio a luz a su hijo Volsung, el gran héroe nórdico, que llegó a ser tan famoso que le dio nombre a toda su raza.

Lofn, Vjofn y Syn.

Además de las mencionadas anteriormente, Frigg contaba con otras asistentes en su séquito, como la delicada y elegante doncella Lofn (elogio o amor), cuyo cometido era el de eliminar todos los obstáculos del sendero de los amantes.

El deber de Vjofn era el de inducir al amor a los corazones inflexibles, para mantener la paz y la concordia entre la humanidad y el de reconciliar esposos y esposas tras una disputa. Syn (verdad) protegía la entrada del palacio de Frigg, negándose abrirla a aquellos cuya entrada no les era permitida. Una vez le hubiera negado la entrada a un intruso, ningún ruego podía cambiar su decisión. Por tanto, ella presidía todos los tribunales y juicios y siempre que algo necesitaba ser vetado, el recurso usual era el de declarar que Syn no estaba a favor de ello.

Gefjon.

Gefjon era también una de las doncellas en el palacio de Frigg y a ella le eran confiados todos aquellos que habían fallecido solteros, a los que recibía y hacía felices por siempre.

Según algunos estudiosos, Gefjon no era virgen, ya que estaba casada con uno de los gigantes, con el que tuvo cuatro hijos. Esta misma fuente declara que Odín la envió para que visitara a Gylfi, rey de Suecia y le rogara para que le concediese una porción de tierra donde ella pudiera formar su hogar. El rey, divertido ante su petición, le prometió que le concedería tanta tierra como ella fuera capaz de arar en un día y una noche. Gefjon, sin desalentarse, transformó a sus cuatro hijos en bueyes, los ató a un arado y comenzó a hacer un surco tan grande y profundo, que el rey y sus cortesanos quedaron estupefactos. Gefjon continuó con su labor sin mostrar ningún signo de fatiga, y una vez hubo arado en círculo una extensa porción de tierra, la arrancó con fuerza, haciendo que sus bueyes lo arrastraran hasta el mar, donde ella lo fijó, llamándolo Seeland (tierra del mar).

Mientras, el agujero que ella produjo fue rellenado rápidamente con agua para formar un lago, llamado al principio Logrum (el mar), pero que posteriormente fue conocido como el lago Mälär, cuyas mellas corresponden con los promontorios de Seeland. Gefjon se desposó entonces con Skiold, uno de los hijos de Odín y se convirtió en la antepasada raza real danesa de los skioldungs, que vivían en la ciudad de Hleidra o Letra, que ella fundó y que llegó a ser el lugar principal de sacrificio para los daneses paganos.

Eira, Vara, Vör y Snotra.

Eira, también asistente de Frigg, era considerada como una doctora extremadamente habilidosa. Ella reunía enfermos de todo el mundo para curar tanto sus heridas como enfermedades y era su competencia el enseñarle a las mujeres su ciencia, que eran las únicas que ejercían la medicina entre las antiguas naciones del norte.

Vara escuchaba todos los juramentos y castigaba los perjuros, mientras que recompensaba a aquellos que guardaban fielmente su palabra. También estaba Vör (fe), que conocía todo lo que estaba por suceder en el mundo y Snotra, diosa de la virtud, que poseía todos los conocimientos.

Con semejante grupo de asistentes, no es de extrañar que Frigg fuera considerada una deidad poderosa. Sin embargo, a pesar del prominente lugar que ocupaba en la religión nórdica, nunca se le dedicaron templos o santuarios, y era venerada sólo junto a Odín.

Otros Aspectos de Frigg.

En el sur de Alemania se veneraba a una diosa cuyos atributos eran los mismos que los de Frigg, por lo que evidentemente, eran las mismas deidades aunque con nombres distintos. Entre estos nombres estaba el de Holde (Hulde o Frau Holle), que indulgentemente repartía muchos generosos regalos. Ya que ella controlaba el tiempo, la gente solía decir que cuando caían los copos de nieve, estaba agitando su cama y cuando llovía, que se encontraba lavando sus vestidos, señalando a menudo las nubes como la ropa que ella había puesto a blanquear. Cuando grandes tiras de nubes grises surcaban el cielo, se decía que ella estaba tejiendo, pues se suponía que también era una tejedora muy diligente, además de hilandera y ama de casa. Se dice que fue ella quien le dio el lino a la humanidad y le enseñó cómo usarlo.

Según la tradición medieval, Holde vivía en una cueva en Hörselberg, en Turingia, donde era conocida como Frau Venus y considerada como una hechicera que seducía a los mortales hasta su reino, donde los retenía por siempre, saturando sus sentidos con toda clase de placeres sensuales. La más famosa de sus víctimas fue Tannhäuser, quien, tras vivir bajo su hechizo durante una temporada, experimentó una revulsión en sus sentimientos que aflojó las cadenas de Frau Venus sobre su espíritu e indujo pensamientos inquietos acerca de su alma. Él logró escapar de su poder y corrió a Roma para confesar sus pecados y obtener la absolución. Pero cuando el Papa oyó de su relación con una de las diosas paganas, de las que los sacerdotes afirmaban que eran demonios, declaró que el caballero tendría tantas esperanzas para el perdón como él de ver en su bastón crecer brotes y flores.

Abatido de dolor ante tal declaración, Tannhäuser huyó y, a pesar de los ruegos de su fiel amigo Eckhardt, no transcurrió mucho tiempo antes de que regresara a Hörselberg, donde desapareció dentro de la cueva. Sin embargo, tan pronto como hubo desaparecido llegó el mensajero del Papa, proclamando que había sido perdonado, pues el bastón marchito había florecido milagrosamente, probando ante todos que no existía un pecado demasiado horrible como para no ser perdonado, siempre que el arrepentimiento fuera sincero.

Eastre, la Diosa de la Primavera.

La diosa sajona Eastre u Ostara, diosa de la primavera, cuyo nombre ha sobrevivido en la palabra inglesa Easter (Pascua) y en la alemana Ostern (Pascua), es también idéntica a Frigg, pues también ella era considerada como la diosa de la Tierra, o más bien de la resurrección de la naturaleza tras su prolongada muerte durante el invierno. Esta indulgente diosa también fue muy querida por los antiguos teutones, tanto que incluso después de la introducción del cristianismo guardaban un recuerdo tan agradable de ella que rehusaron degradarla a la categoría de demonio, como muchas otras de sus divinidades, y le dieron su nombre a la gran festividad cristiana. Durante mucho tiempo fue costumbre celebrar este día con el intercambio de huevos coloreados, pues el huevo representa el comienzo de la vida, por lo que los primeros cristianos continuaron con este hábito, declarando, sin embargo, que el huevo era también simbólico de la resurrección. En varias regiones de Alemania se pueden ver todavía altares de piedra, conocidos como Osternsteine (piedras de Pascua), pues habían sido dedicados a la hermosa diosa Ostara. Los jóvenes los coronaban con flores y danzaban alegremente a su alrededor, a la luz de grandes hogueras, una especie de juego popular practicado hasta la mitad del presente siglo, a pesar de las denuncias de los sacerdotes y de edictos publicados repetidamente en su contra.

Bertha, la Dama Blanca.

En otras partes de Alemania, Frigg, Holde o bien Ostara, es conocida también por el nombre de Brechta, Bertha o la Dama Blanca. Se la conoce mejor bajo este calificativo en Turingia, donde se supone que vivía ella en una montaña ahuecada, velando por los Heimchen, las almas de los niños aún no nacidos y de aquellos que habían muerto sin ser bautizados. Allí, Bertha velaba por la agricultura, cuidando de las plantas, que su escuadrón de infantes regaban cuidadosamente, pues se suponía que cada bebé transportaba una pequeña jarra para tal propósito. Mientras la diosa fuera debidamente respetada y su refugio no molestado, permanecería donde estaba. Pero la tradición relata que ella abandonó en una ocasión su país, junto a su séquito de niños arrastrando su arado, para asentarse en algún otro lugar y continuar con sus bondadosos servicios. Ella es la antepasada legendaria de varias familias nobles y se supone que es la misma que la diligente reina del mismo nombre, la mítica madre de Carlomagno, cuya época se ha convertido algo proverbial, pues cuando en Francia y en Alemania se habla de la Edad de Oro, es costumbre decir "en los días en los que Bertha tejía".

Como se supone que esta Bertha había desarrollado un pie muy grande y liso, de presionar continuamente sobre el pedal de su rueca, se la representa a menudo en el arte medieval como una mujer con un pie plano y de ahí que se la conozca como la "reine pédauque".

Como antepasada de la casa imperial de Alemania, se supone que la Dama Blanca se aparece en palacio antes de que suceda una muerte o una desgracia en la familia. Esta superstición es aún tan común en Alemania, que los periódicos en 1884 relataron el informe oficial de un centinela, que declaró que la había visto pasar rápidamente en uno de los pasillos del palacio.

Ya que Bertha era célebre como hilvanadora, fue naturalmente referida como la patrona especial de tales trabajadoras femeninas y se decía que pasaba corriendo a través de las calles de cada pueblo, durante las doce noches que mediaban entre el día de Navidad y el seis de enero, mirando de cerca por cada ventana para supervisar el hilvanado de cada familia.

Las doncellas cuyo trabajo había sido realizado con esmero eran recompensadas con un regalo consistente en una de sus propias hebras de oro, o una rueca llena de lino de la más alta calidad. Pero dondequiera que se encontrase una hilvanadora descuidada, su rueda era rota, su lino ensuciado y si había olvidado honrar a la diosa comiendo una gran cantidad de pasteles horneados durante aquella época del año, era cruelmente castigada.

En Mecklenburg, esta misma diosa era conocida como Frau Gode o Wode, la versión femenina de Woden u Odín y su aparición siempre era considerada como la precursora de gran prosperidad. También se suponía que era una gran cazadora y que encabezaba la Cacería Salvaje, montada sobre un caballo blanco y acompañada de sus asistentes transformadas en sabuesos y toda clase de animales salvajes.

En Holanda se la conocía como Vrouelde y los holandeses conocen a la Vía Láctea por ella como Vroueldenstraat. En algunas regiones del norte de Alemania se la llama Nerthus (Madre Tierra). Su carro sagrado se guardaba en una isla, presumiblemente Rügen, donde los sacerdotes velaban cuidadosamente hasta que llegaba ella para emprender su viaje anual a través de sus dominios y bendecir la tierra. La diosa, con el rostro completamente cubierto bajo un espeso velo, se sentaba entonces en su carro, que era arrastrado por dos vacas y era respetuosamente escoltado por sus sacerdotes. Cuando ella pasaba, la gente le rendía homenaje interrumpiendo todas las guerras y dejando a un lado sus armas. Se vestían con atavíos festivos y no reanudaban sus luchas hasta que la diosa hubiese regresado de nuevo a su santuario. Entonces, tanto el carro como la diosa eran bañados en un lago secreto, el Schwarze See, en Rügen, que se tragaba a los esclavos que habían asistido al baño y los sacerdotes reanudaban de nuevo su vigilancia sobre el santuario y la arboleda de Nerthus o Hlodyn, hasta su próxima aparición.

En Esandinavia esta diosa era también conocida como Huldra y se enorgullecía de su séquito de ninfas del bosque, las cuales buscaban a veces la compañía de los mortales, para disfrutar de un baile en las praderas de los pueblos. Sin embargo, se las podía reconocer siempre por la punta de una cola de vaca que sobresalía por debajo de sus largos vestidos blancos. Esta gente de Huldra era la protectora especial del ganado de las montañas y se decía que a veces sorprendían al viajante solitario con la maravillosa belleza de las melodías que cantaban para entretenerse durante las horas que duraban sus tareas.

•Tyr, el Dios de la Guerra.

Tyr, Tiu o Ziu, era hijo de Odín y, según algunos mitólogos, su madre era Frigga, la reina de los dioses, o una bella gigante cuyo nombre se desconoce, pero que era una personificación del mar furioso. Él era el dios del honor marcial y una de las doce principales deidades de Asgard. Aunque aparentemente no tenía una morada concreta allí, siempre era bienvenido en Vingolf o Valhalla y ocupaba uno de los doce tronos en la gran sala de consejo de Gladsheim.

Como dios del valor y de la guerra, Tyr era invocado con frecuencia por varias naciones del Norte, que le aclamaban, al igual que a Odín, para obtener la victoria. Que su jerarquía figuraba detrás de la de Odín y Thor está demostrado por su nombre, Tiu, habiéndoselo dado a uno de los días de la semana, el día Tiu que en inglés moderno se ha convertido en Tuesday (martes). Bajo el nombre de Ziu, Tyr era la divinidad principal de los suevos, que originalmente habían llamado su capital, la actual Ausburgo, Ziusburgo. Esta gente, venerando al dios como lo hacían, solían rendirse culto bajo el emblema de una espada, su atributo distintivo y en su honor se celebraban grandes danzas de espada, donde se interpretaban varias figuras. A veces, los participantes formaban dos largas líneas, cruzaban sus espadas, la apuntaban hacia arriba y retaban al más audaz entre ellos a que diera un salto por encima de ellos. En otros tiempos, los guerreros unían las puntas de sus espadas para formar una rosa o una rueda, y cuando la figura estaba completa, invitaban a su jefe a alzarse sobre el ombligo así formado de hojas de acero reluciente y afilado y entonces lo paseaban por el campamento triunfantes. La punta de la espada llegó posteriormente a ser considerada tan sagrada que se convirtió en una costumbre el hacer juramentos sobre ella.

Un rasgo distintivo del culto a este dios entre los francos y algunos otros pueblos nórdicos era el de que los sacerdotes llamados druidas o godi, ofrecían sacrificios humanos en sus altares, generalmente contando el águila extendida o sangrienta sobre sus víctimas, es decir, realizando una profunda incisión en cualquiera de los dos lados del espinazo, sacando hacia fuera las costillas así aflojadas y arrancando las vísceras a través de la apertura resultante. Por supuesto, sólo los prisioneros de guerra eran sometidos a esta práctica y era considerado como una gesta de honor entre las razas del Norte europeo el soportar esta tortura sin un solo quejido. Estos sacrificios se llevaban a cabo en toscos altares de piedra llamados dólmenes, que todavía pueden ser vistos en el Norte de Europa. Ya que Tyr era considerado como el dios patrono de la espada, se consideraba que era indispensable el grabar el signo o la runa que le representaba bajo la hoja de todas las espadas, una práctica que el Edda impuso a todos aquellos que desearan obtener la victoria.

Las runas debéis conocer,
si la victoria deseáis obtener,
y sobre el puño de vuestra espada los grabaréis;
algunos en el templo,
algunos en la guardia,
dos veces mencionad el nombre de Tyr.

Tyr era idéntico al dios sajón Saxnot (de sax, o espada) y a Er, Heru o Cheru, la divinidad principal de los cheruski, que también le consideraban el dios del Sol y creían que el filo de su reluciente espada era un emblema de sus rayos.

La Espada de Tyr.

Según las antiguas leyendas, la espada de Cheru, que había sido fabricada por los mismos enanos, hijos de Ivald, que habían forjado la lanza de Odín, era considerada muy sagrada por su gente, a cuyo cuidado él había confiado, declarando que aquellos que la poseyeran tendrían la victoria segura sobre sus enemigos. Pero aunque era cuidadosamente guardada en el templo, donde colgaba de forma que reflejara los primeros rayos del sol matinal, desapareció misteriosamente una noche. Una vala, druida femenina o profetisa, consultada por los sacerdotes, reveló que las Nornas habían decretado que quienquiera que la empuñara conquistaría el mundo y moriría por él; pero, a pesar de todos los ruegos, ella rehusó contarles quién se la había llevado o dónde podría ser encontrada.

Tyr, cuyo nombre era sinónimo de valentía y sabiduría, también tenía, según lo antiguos nórdicos, a sus órdenes a las blancas valquirias, las asistentes de Odín y creían también que era él el que decidía qué guerreros deberían transportar ellas hasta Valhalla para ayudar a los dioses en el último día.

La Historia de Fenris.

Tyr era generalmente representado y considerado como un dios manco, al igual que Odín era considerado un dios tuerto. Diversas explicaciones son ofrecidas por las diferentes autoridades en la materia; algunos afirman que se debió a que sólo podía concederle la victoria a un bando; otros, porque una espada tenía una sola hoja. Sea como fuere, los antiguos preferían la siguiente versión:

Loki se desposó en secreto en Jötunheim con la horrible gigante Angurboda (presagiadora de los tormentos), con la que tuvo tres monstruosos hijos: el lobo Frenihir o Fenris, Hel, la parcialmente coloreada diosa de la muerte y Iörmungandr, una terrible serpiente. Él guardó en secreto la existencia de estos monstruos tanto tiempo como pudo. Sin embargo, crecieron tanto tan rápidamente que no se les pudo mantener por más tiempo confinados en la cueva donde habían nacido. Odín, desde su trono pronto se percató de su existencia y también de la inquietante velocidad a la que crecían. Temeroso de que estos monstruos invadieran Asgard y destruyeran a los dioses una vez hubiesen aumentado su poder, Allfather decidió deshacerse de ellos y, tras dirigirse hasta Jötunheim, arrojó a Hel a las profundidades de Niflheim, diciéndole que ella podía reinar sobre los nueve tenebrosos mundos de los muertos. Después arrojó a Iörmungandr al mar, donde alcanzó unas proporciones tan inmensas que al final terminó por rodear la Tierra hasta el punto de poder morderse su propia cola.

Nada satisfecho con las pavorosas dimensiones que la serpiente alcanzó en su nuevo elemento, Odín resolvió llevar a Fenris hasta Asgard, con la esperanza de, con un trato amable, convertirlo en un animal tratable y gentil. Pero todos los dioses se encogieron consternados cuando vieron al lobo y ninguno de ellos se atrevió a acercarse a él para darle de comer, excepto Tyr, a quien nada le intimidaba. Viendo que Fenris crecía diariamente en tamaño, fuerza, voracidad y ferocidad, los dioses se reunieron en consejo para deliberar sobre la mejor manera de deshacerse de él. Decidieron unánimemente que, como matarlo profanaría su lugar de paz, lo atarían fuertemente para que no pudiese causarles ningún daño.

Con tal propósito a la vista, se hicieron con una gruesa cadena llamada Leding y le propusieron alegremente a Fenris atarle para poner a prueba su alardeada fuerza.

Confiado en que sería capaz de liberarse, el lobo permitió pacientemente que le ataran a conciencia y cuando todos se hubieron puesto a un lado, con gran esfuerzo se estiró y fácilmente reventó la cadena que le aprisionaba.

Ocultando su disgusto, los dioses elogiaron en alto su fuerza, pero después fabricaron una cadena mucho más fuerte, Droma, con la cual, tras algunas persuasiones, permitió el lobo que se le volviera a atar como antes. De nuevo, un corto e intenso esfuerzo bastó para reventar sus ataduras, por lo que en el Norte es proverbial usar las expresiones figuradas "soltarse de Leding" y "librarse de Droma", siempre que sobrevenían grandes dificultades.

Los dioses, dándose cuenta ahora que las ataduras normales, por muy fuertes que fueran, no servirían para derrotar la gran fuerza de Fenris el lobo, le pidieron a Skirnir, sirviente de Freya, que descendiera hasta Svartalfaheim y ordenara a los enanos que fabricaran unas cadenas que nadie pudiese romper.

Utilizando artes mágicas, los elfos oscuros manufacturaron una fina soga sedosa, a partir de materiales tan implapables como el sonido de los pasos de un gato, la barba de una mujer, las raíces de una montaña, la nostalgia de un oso, la voz de los peces y la saliva de los pájaros. Cuando estuvo finalizada, se la entregaron a Skirnir, asegurándole que ningún tipo de fuerza podría llegar a romperla y que cuanto más fuerza tensada, más fuerte se volvería.

Armados con esta cuerda llamada Gleipnir, los dioses se dirigieron junto a Fenris a la isla de Lyngvi, en medio del lago Amsvartnir y de nuevo le propusieron poner a prueba su fuerza. Pero aunque Fenris había alcanzado una fuerza aún mayor, desconfió de una cadena que se veía tan fina. Por consiguiente, rehusó permitir que le ataran, a menos que uno de los Ases consintiera poner la mano en su boca y dejarla allí, como garantía de buena fe y de que no fuera utilizada ningún arte mágico contra él.

Los dioses oyeron tal decisión consternados y todos se echaron atrás, con la excepción de Tyr, el cual, viendo que los demás no consentirían esta condición, dio audazmente un paso al frente e introdujo su mano entre las fauces del monstruo. Los dioses rodearon entonces firmemente el cuello y las patas de Fenris con Gleipnir y cuando vieron que sus más denotados esfuerzos para liberarse fueron infructuosos, gritaron y rieron con júbilo. Tyr, sin embargo, no pudo compartir su alegría, pues el lobo, al verse capturado, arrancó de un mordisco la mano del dios a la altura de la muñeca, que desde entonces se ha conocido como la articulación del lobo.

Privado de su mano derecha, Tyr se vio obligado a usar el brazo mutilado para sujetar su escudo y empuñar la espada con la mano izquierda. Sin embargo, tal era su destreza que siguió abatiendo a sus enemigos como antes.

Los dioses, a pesar de los esfuerzos del lobo, estiraron el final de la cadena Gleipnir a través de la roca Gioll y lo ataron al canto rodado Gelgia, el cual fue enterrado profundamente en el suelo.

Abriendo sus pavorosas fauces, Fenris profirió aullidos tan terribles que los dioses, para acallarle, sumergieron una espada en su boca, con la empuñadura apoyada contra la mandíbula inferior y la punta en su paladar. La sangre comenzó a brotar entonces, con

tales chorros, que se terminó creando un río llamado Von. El lobo estaba destinado a permanecer atado de esa manera hasta el último día, momento en el que reventaría sus ataduras y se liberaría para vengar sus agravios.

Mientras que algunos mitólogos ven en este mito un emblema del crimen refrenado y convertido en algo inofensivo por el poder de la ley, otros ven el fuego subterráneo, que guardado en sus confines no puede dañar a nadie, pero una vez liberado llena el mundo con destrucción y dolor. Al igual que se decía que el ojo de Odín descansaba en el manantial de Mimir, la segunda mano de Tyr (su espada) se encontraba en las fauces de Fenris. Él no tiene más necesidad de dos armas que el cielo lo tiene de dos soles.

El culto a Tyr se conmemoraba en diversos lugares como en Tübingen, Alemania, que tenían versiones más o menos modificadas en su nombre. El nombre también se la ha dado a la acónita, una planta conocida en los países nórdicos como el timón de Tyr.

•Bragi, el Origen de la Poesía.

En los tiempos de la guerra entre los Ases y los Vanes, cuando la paz se hubo decretado, un jarrón se trajo a la asamblea, dentro del cual escupieron solemnemente ambos bandos. De esta saliva, los dioses crearon a Kvasir, un ser célebre por su sabiduría y bondad, que recorría el mundo respondiendo a todas las preguntas que se le formulaban, instruyendo y beneficiando de esta manera a la humanidad. Los enanos, habiendo oído de la gran sabiduría de Kvasir, lo codiciaron y, encontrándolo dormido un día, dos de ellos, Fialar y Galar, le mataron a traición y derramaron hasta la última gota de su sangre en tres recipientes: el hervidor Odhroeir (inspiración) y los cuencos Son (expiación) y Boden (ofrenda). Tras mezclar debidamente esta sangre con miel, crearon un tipo de bebida tan inspiradora, que cualquiera que la probase se convertiría inmediatamente en un poeta, pudiendo cantar con un encanto que le haría ganarse con certeza todos los corazones.

Sin embargo, aunque los enanos elaboraron este maravilloso aguamiel para su propio consumo, ni siquiera lo probaron, sino que lo escondieron en un lugar secreto, mientras partieron en busca de más aventuras. No habían avanzado mucho cuando se encontraron al gigante Gilling también dormido, echado sobre una orilla húmeda y maliciosamente le llevaron rodando hasta el agua, donde pereció. Después, corriendo hasta su morada, algunos escalaron hasta el tejado, transportando una enorme piedra de molino, mientras que otros, tras entrar, le comunicaron a la giganta que su marido estaba muerto. Tales noticias provocaron en la pobre criatura un gran dolor y salió corriendo al exterior para ver los restos de su esposo. Mientras atravesaba la puerta, los retorcidos enanos dejaron caer la piedra de molino sobre su cabeza, matándola. Según otra versión, los enanos invitaron al gigante para irse a pescar con ellos y lograron matarle enviándole en una barca que hacía aguas, la cual se hundió bajo su peso.

Este doble crimen no permaneció impune por mucho tiempo, pues el hermano de Gilling, Suttung, partió rápidamente en búsqueda de los enanos, decidido a vengarle. Agarrándoles con sus poderosas manos, el gigante los llevó hasta un bajío muy dentro del mar, donde seguramente hubieran perecido a la siguiente marea alta de no haber tenido éxito en redimir sus vidas al prometerle al gigante que le entregarían el aguamiel

que habían elaborado recientemente. Tan pronto como Suttung les llevó a tierra, ellos le entregaron el precioso brebaje, el cual confió a su hija Gunlod ordenándole que lo vigilara día y noche, y que no permitiese que ni dioses ni mortales llegaran a probarlo. Para cumplir mejor con esta tarea, Gunlod transportó los tres recipientes dentro de una montaña ahuecada, donde veló por ellos con el más escrupuloso cuidado, sin sospechar que Odín había descubierto el lugar en el que se ocultaba, gracias a los agudos ojos de sus cuervos siempre vigilantes, Hugin y Munin.

La Búsqueda del Trago.

Ya que Odín dominaba la ciencia de las runas y ya había bebido de las aguas del manantial de Mimir, él ya era el más sabio entre los dioses. Pero una vez supo del poder de la poción de la inspiración elaborada a partir de la sangre de Kvasir, ambicionó poseer el fluido mágico. Con tal propósito viajó hasta Jötunheim.

De camino hacia la casa del gigante, pasó al lado de unos terrenos donde se encontraban nueve feos esclavos atareados recogiendo heno. Odín se detuvo por un momento y les observó en su trabajo y, percatándose de que sus guadañas parecían muy despuntadas, se ofreció a afilarlas, algo que ellos aceptaron entusiasmados.

Sacándose la piedra de afilar de su pechera, Odín procedió a afilar las nueve guadañas, creando hábilmente uno filos tan cortantes que los esclavos le rogaron que les regalase la piedra. Con resignación bienhumorada, Odín arrojó la piedra sobre la pared, pero los nueve esclavos saltaron simultáneamente para cogerla, hiriéndose entre ellos con sus afiladas herramientas. Enfurecidos ante sus respectivos descuidos, comenzaron a pelearse y no se detuvieron hasta que todos estuvieron o bien heridos de muerte o muertos.

Impávido ante esta tragedia, Odín continuó su viaje, llegando poco después a la casa del gigante Baugi, un hermano de Suttung, el cual le recibió de forma hospitalaria. En el transcurso de la conversación, Baugi le informó de que estaba muy azorado, pues era tiempo de cosecha y todos sus hombres acababan de ser encontrados muertos en el campo.

Odín, que en esta ocasión se había presentado con el nombre Bolwerk (causador de males), pronto ofreció sus servicios al gigante, prometiéndole realizar el trabajo equivalente de los nueve esclavos y trabajar diligentemente durante todo el verano, a cambio de un solo trago del aguamiel mágico de Suttung cuando la atareada estación hubiese acabado. El trato fue inmediatamente aceptado y el nuevo sirviente de Baugi, Bolwerk, trabajó incesantemente durante todo el verano, más allá de lo que requería su contrato, recogiendo apropiadamente todo el grano antes de que las lluvias de otoño comenzaran a caer. Cuando llegaron los primeros días de invierno, Bolwerk se presentó ante su señor, reclamando su recompensa. Pero Baugi vaciló y puso reparos, diciendo que no se había atrevido a pedirle abiertamente a su hermano Suttung el trago de la inspiración, pero que intentaría obtenerlo usando la astucia. Bolwerk y Baugi se dirigieron juntos hacia la montaña donde Gunlod vivía y, como no pudieron encontrar otro modo de entrar en la cueva secreta, Odín extrajo su fiel taladro, llamado Rati, y le ordenó al gigante que usara toda su fuerza para hacer un agujero por el que pudiese arrastrarse hasta el interior.

Baugi obedeció en silencio y, tras trabajar durante un corto período de tiempo, retiró la herramienta, diciendo que había atravesado la montaña y que Odín no tendría dificultad en deslizarse hasta dentro. Pero el dios, desconfiando de tal afirmación, se limitó a soplar dentro del agujero y cuando el polvo y los guijarros salieron hacia el exterior, le ordenó severamente a Baugi que reanudara su trabajo y que no intentara engañarle de nuevo. El gigante hizo lo que se le pidió. Transformándose en una serpiente, reptó por el interior con tal rapidez que logró evitar el afilado taladro cuando Baugi se introdujo traicioneramente tras él con la intención de matarle.

El Robo de la Bebida.

Tras alcanzar el interior de la montaña, Odín volvió a adquirir su apariencia divina y manto estrellado y entonces se presentó en la cueva de estalactitas ante al bella Gunlod. Pretendía ganarse su amor como medio para inducirle a concederle un trago de cada uno de los recipientes confiados a su cuidado.

Conquistada con su apasionado cortejo, Gunlod consintió convertirse en su esposa y, tras haber permanecido durante tres días enteros con ella en su guarida, la giganta extrajo los recipientes de su lugar secreto y le dijo que podía tomar un sorbo de cada uno de ellos.

Odín se aprovechó bien de este permiso y bebió tan profundamente que vació completamente los tres recipientes. Entonces, tras haber obtenido lo que quería, salió de la cueva y poniéndose sus plumas de águila, se elevó hacia el cielo, en dirección a Asgard.

Todavía se encontraba lejos del reino de los dioses cuando se percató de que alguien de perseguía y, ciertamente, Suttung, habiendo asumido también la forma de un águila, venía tras él a gran velocidad, con la intención de forzarle a devolver el aguamiel robado. Así que Odín voló más y más rápidamente, estirando todos sus nervios para llegar a Asgard antes de que el enemigo le alcanzara. Mientras se aproximaba, los dioses observaron inquietos la carrera.

Viendo que Odín sólo sería capaz de escapar con dificultad, los Ases reunieron rápidamente todos los materiales combustibles que pudieron encontrar y, mientras volaba sobre las murallas de su morada, prendieron fuego a la masa de carburante, para que las llamas chamuscaran las alas de Suttung al seguir persiguiendo al dios, tras lo cual cayó en el mismo centro del fuego, donde pereció abrasado.

Mientras, Odín voló hasta el lugar donde los dioses habían preparado recipientes para el aguamiel robado, y vomitó el fluido de inspiración con tanta rapidez que unas pocas gotas cayeron y fueron dispersadas por la tierra. Ellas se convirtieron en la porción de poetas y escritores, reservándose los dioses la mayor parte del brebaje para consumo propio, concediéndole ocasionalmente un sorbo a algún mortal al que favorecieran, el cual, inmediatamente después, cobraría fama mundial por sus inspirados cantos.

Ya que los hombres y dioses le debían el preciado regalo a Odín, ellos nunca dudaban en expresarle su gratitud y no sólo le llamaban por su nombre, sino que le veneraban como el patrono de la elocuencia, la poesía y el canto, y de todos los escaldos.

El Dios de la Música.

Aunque Odín había obtenido así el don de la poesía, raramente lo usaba. Estaba preservado a su hijo Bragi, el hijo de Gunlod, el convertirse en el dios de la poesía y la música, y a seducir el mundo con sus cantos.

Tan pronto como Bragi nació en la cueva rodeada de estalactitas en la que Odín se había ganado el afecto de Gunlod, los enanos se presentaron con un arpa mágica de oro y, colocándole en uno de sus barcos mágicos, le enviaron al mundo exterior. Mientras el barco surcaba pausadamente por la oscuridad subterránea y navegaba a través el umbral de Nain, el reino de los enanos de la muerte, Bragi, el bello e inmaculado joven dios, que hasta entonces no había mostrado señales de vida, súbitamente se incorporó y, asiendo el arpa que se encontraba a su lado, comenzó a entonar la maravillosa canción de la vida, que a veces se elevaba hasta los cielos, para entonces hundirse en el tenebroso reino de Hel, la diosa de la muerte.

Mientras tocaba, el barco fue arrastrado hasta las aguas iluminadas por el Sol y pronto llegó hasta tierra firme. Bragi siguió entonces a pie, encaminando sus pasos por el raso y silencioso bosque, tocando mientras caminaba. Al sonido de su hermosa música, los árboles comenzaron a brotar y florecer y la hierba a sus pies se vio adornada con innumerables flores.

Allí se encontró con Idun, hija de Ivald, la hermosa diosa de la juventud eterna, a quien los enanos permitían visitar la tierra de cuando en cuando y, en su presencia, la naturaleza asumía invariablemente su más hermoso y delicado aspecto.

Era de esperar que dos seres como éstos se sintieran atraídos el uno por el otro y Bragi pronto obtuvo a la bella diosa como esposa. Juntos corrieron hasta Asgard, donde fueron cálidamente bienvenidos y donde Odín, tras trazar runas sobre la lengua de Bragi, decretó que éste debería ser el juglar celestial y el compositor de las canciones en honor a los dioses y los héroes a quien él recibía en Valhalla.

El Culto a Bragi.

Ya que Bragi era el dios de la poesía, la elocuencia y el canto, las razas nórdicas también le denominaron a la poesía por su nombre, y escaldos de ambos sexos eran frecuentemente designados como hombres o mujeres de Bragi. Éste era muy venerado por todas las razas nórdicas y por tanto siempre se brindaba en su nombre durante las ocasiones solemnes y festivas, pero especialmente en las fiestas funerarias y en las celebraciones de Jul.

Cuando llegaba la hora de hacer este brindis, que siempre era servido en copas con forma de barco y era conocido como el Bragaful, se hacía primero la sagrada señal del martillo. Entonces, el cabeza de familia prometía solemnemente realizar algún gran acto de valor, el cual estaba obligado a ejecutar antes del fin de año, a menos que deseara ser considerado como alguien desprovisto de honor. Siguiendo su ejemplo, todos lo invitados solían hacer promesas similares y declarar lo que iban a hacer, y puesto que algunos de ellos, debido al alcohol, hablaban más bien desenfadadamente a cerca de sus intenciones en estas ocasiones, esta costumbre parece conectar el nombre de dios con el vulgar pero expresivo verbo inglés "to brang" (fanfarronear).

En el arte, Bragi es generalmente representado como un hombre ya entrado en años, con largos y blancos cabellos y barba, sosteniendo el arpa de oro de la que sus dedos podían extraer acordes tan mágicos.

•Idun y las Manzanas de la Juventud.

Idun, la personificación de la primavera o de la juventud eterna, la cual, según algunos mitólogos, no había tenido un nacimiento y nunca experimentaría la muerte, fue cálidamente bienvenida por los dioses cuando hizo acto de presencia en Asgard junto a Bragi, su esposo. Para asegurarse su afecto, ella les prometió un bocado diario de las maravillosas manzanas que llevaba en su estuche, y que tenían el poder de otorgar la juventud y la belleza eterna a todos aquellos que las saborearan.

Gracias a la fruta mágica, los dioses escandinavos, que, ya que habían surgido de una mezcla de razas, no eran todos inmortales, evitaron el paso del tiempo y la enfermedad por ellos, y se mantuvieron enérgicos, hermosos y jóvenes durante innumerables décadas. Consiguientemente, estas manzanas fueron consideradas una posesión muy preciada, e Idun las atesoraba cuidadosamente en su cofre mágico. No importaba el número de ellas que extrajera, el mismo número quedaba siempre dentro para ser distribuidas en el festín de los dioses, los únicos a los que ella permitía que las saborearan, a pesar de que enanos y gigantes estaban ansiosos por poseer la fruta.

La Historia de Thiazi (Thiassi).

Un día, Odín, Hoenir y Loki emprendieron una de sus habituales excursiones a la Tierra y, tras deambular durante un largo período de tiempo, llegaron hasta una región desierta, donde no pudieron encontrar un lugar para alojarse. Cansados y muy hambrientos, los dioses, tras percibir una manada de bueyes, mataron a uno de los animales y, encendiendo un fuego, se sentaron al lado de la hoguera para descansar durante un rato, mientras la carne se cocinaba.

Para su sorpresa, sin embargo, a pesar de las llamas, la carne permaneció más bien cruda. Concluyendo que debía ser obra de la magia, miraron a su alrededor para descubrir qué era lo que dificultaba su cocción, cuando divisaron un águila posada sobre un árbol que se encontraba encima de ellos. Viendo que era objeto de la sospecha de los viajeros, el ave se dirigió a ellos y admitió que había sido él el que había evitado que el fuego hiciera su trabajo, pero prometió retirar el hechizo si ellos le daban tanta comida como pudiera devorar. Los dioses accedieron, tras lo cual el águila descendió, avivando el fuego con el batir de sus enormes alas, tras lo cual la carne se asó rápidamente. El águila se dispuso entonces a llevarse tres cuartos del buey como porción suya, lo cual le pareció demasiado a Loki, quien asió una gran estaca que se encontraba a mano cerca de él y comenzó a apalearlo al voraz pájaro, olvidando que estaba dotado de poderes mágicos. Para su consternación, uno de los extremos de la estaca se quedó adherido al lomo del águila y el otro a sus manos, tras lo cual fue arrastrado sobre las piedras y al través de las zarzas, a veces por los aires, con sus brazos casi arrancados de sus hombros. En vano pidió clemencia e imploró al águila para que le soltara; el ave siguió volando, hasta que Loki prometió cualquier rescate que su apresador pudiera pedirle a cambio de la libertad.

El aparente águila, que era el gigante de la tormenta Thiazi, accedió finalmente a liberar a Loki con una condición. Le hizo prometer por el más solemne juramento que sacaría a Idun hasta el exterior de Asgard, para que Thiazi pudiera hacerse con la posesión de ella y de su fruta mágica.

Finalmente liberado, Loki regresó a Odín y Hoenir, a los cuales, sin embargo, se cuidó mucho de no confiarles la condición con al que había obtenido su libertad. Una vez estuvieron de regreso a Asgard, comenzó un plan con el que pudiera inducir a Idun a salir al exterior de la morada de los dioses. Unos pocos días después, estando Bragi ausente en uno de sus viajes de juglar, Loki buscó a Idun en las arboledas de Brunnaker, donde ella había construido su residencia y tras describirle astutamente las manzanas que crecían a corta distancia, las cuales había declarado con mendacidad que eran exactamente iguales a las de ella, la indujo a dejar Asgard con un plato de cristal lleno de fruta, que pretendía comparar a las que él había ensalzado. Sin embargo, tan pronto salió Idun de Asgard, el embustero Loki la abandonó y antes de que pudiera regresar al refugio de la morada celestial, el gigante Thiazi descendió rápidamente desde el Norte sobre sus alas de águila y, tras cogerla con sus crueles garras, la transportó velozmente hasta su árido y desolado hogar en Thrymheim.

Aislada de sus amados compañeros, Idun languideció y se tornó triste y pálida, aunque siguió rehusando persistentemente permitirle a Thiazi el más mínimo bocado de su fruta mágica, la cual, como él bien sabía, le daría la belleza y renovarían su juventud y su fuerza.

El tiempo pasó. Los dioses, pensando que Idun se encontraba en compañía de su esposo y que pronto regresaría, no prestaron atención al principio a su ausencia, pero poco a poco fueron desapareciendo los efectos benéficos del último banquete de manzanas. Comenzaron a notar el paso del tiempo y a ver cómo su juventud y su belleza desaparecían. Consecuentemente alarmados, comenzaron la búsqueda de la diosa desaparecida.

Investigaciones concluyentes revelaron que había sido vista por última vez en compañía de Loki y cuando Odín le ordenó severamente que se explicara, se vio obligado a admitir que la había entregado traicioneramente al poder del gigante de la tormenta.

El Regreso de Idun.

La actitud de los dioses se volvió muy amenazadora y a Loki le resultó obvio que si no ideaba los medios de recuperar a la diosa, y pronto, su vida correría un considerable peligro.

Consecuentemente, aseguró a los indignados dioses que no escatimaría esfuerzos para asegurar la liberación de Idun y, tomando prestado el plumaje del halcón de Freya, voló hasta Thrymheim, donde se encontró a Idun sola, lamentando tristemente su exilio de Asgard y de su amado Bragi. Transformando a la diosa en una nuez, según algunas versiones o, según relatan otros, en una golondrina, Loki la sostuvo fuertemente entre sus garras y entonces emprendió rápidamente el camino de regreso a Asgard, esperando alcanzar el refugio de sus altas murallas antes de que Thiazi regresara de la excursión de pesca en los mares del Norte al que se había ido.

Mientras tanto, los dioses se habían congregado en la murallas de la ciudad celetial y esperaban el regreso de Loki con mucha más inquietud de la que habían sentido cuando Odín había partido en búsqueda de Odhroerir. Recordando el éxito que había tenido su estratagema en aquella ocasión, habían reunido grandes pilas de combustible, las cuales estaban preparadas para ser prendidas en cualquier momento.

Vieron regresar a Loki repentinamente, pero divisaron en su estela a un gran águila. Éste era el gigante Thiazi, que había regresado súbitamente a Thrymheim, descubriendo que un halcón se había llevado a su prisionera, ave en la que fácilmente reconoció a uno de los dioses. Ataviándose rápidamente con sus plumas de águila, se lanzó rápidamente en su persecución, alcanzando poco a poco, pero con gran rapidez a su presa. Loki redobló sus esfuerzos mientras se aproximaba a las murallas de Asgard y antes de que Thiazi le diera alcance, alcanzó su meta y cayó exhausto entre los dioses. No se perdió ni un solo momento en prender el fuego al combustible acumulado y cuando Thiazi pasaba sobre las murallas las llamas y el fuego le llevaron hasta el suelo malherido y medio aturdido, presa fácil para los dioses, que cayeron sobre él despiadadamente y le dieron muerte.

Los Ases se alegraron muchísimo por el rescate de Idun y corrieron a comer de las preciadas manzanas que ella había traído de regreso ilesas. Sintiendo que su acostumbrada fuerza y belleza regresaban a cada bocado, declararon afablemente que no era de extrañar que incluso los gigantes desearan probar las manzanas de la eterna juventud. Por tanto, juraron que colocarían los ojos de Thiazi en el cielo como una constelación, para suavizar cualquier sentimiento de cólera que sus parientes pudieran sentir cuando descubrieran que había caído muerto.

Hacia arriba arrojó los ojos
del hijo de Allvadi,
dentro del cielo sereno:
ellos son las señales de las más grandes
de entre mis hazañas.

(Balada de Harbard).

La Diosa de la Primavera cae en el Inframundo.

Ya que la desaparición de Idun (vegetación) era un suceso anual, podemos esperar encontrar otros mitos que tratan acerca del llamativo fenómeno y existe otro favorito de los escaldos, el cual, desgraciadamente, ha llegado hasta nosotros de forma fragmentada y muy incompleta. Según esta versión, Idun se encontraba en una ocasión sentada sobre las ramas de fresno sagrado Yggdrasil, cuando, desvaneciéndose súbitamente, aflojó su agarre y se desplomó hacia el suelo que se encontraba por debajo de ella, hasta las más infranqueables profundidades del Niflheim. Allí yació, pálida e inmóvil, contemplando con ojos fijos y llenos de terror las horribles vistas del reino de Hel, estremeciéndose violentamente mientras tanto, como alguien vencido por un frío penetrante.

Viendo que no regresaba, Odín ordenó a Bragi, a Heimdall y a otros dioses que fueran en su búsqueda, entregándoles una piel blanca de lobo con la que pudieran arroparla, para que ella no sufriera el frío y pidiéndoles que emplearan todos sus esfuerzos para

despertarla del estupor que su presciencia le habían dicho que se había apoderado de ella.

Idun permitió pasivamente a los dioses que la arroparan en la cálida piel de lobo, pero ella rehusó persistentemente hablar o moverse y de su extraño comportamiento sospechó tristemente su marido que ella había experimentado una visión de grandes desgracias. Las lágrimas corrían continuamente por sus pálidas mejillas y Bragi, abrumado por su tristeza, pidió a los otros dioses que regresaran a Asgard sin él, jurando que permanecería junto a su esposa hasta que ella estuviera preparada para abandonar el lúgubre reino de Hel. La visión de su dolor le oprimió tanto que no tuvo corazón para sus habituales canciones alegres y las cuerdas de su arpa permanecieron mudas mientras él continuaba en el inframundo.

En este mito, la caída de Idun es simbólica de la caída otoñal de las hojas, que yacen desamparadas sobre el frío y raso suelo, hasta que la nieve las oculta de la vista, representada por la piel de lobo, que Odín, el cielo, envía para mantenerlas templadas y el cese de los cantos de los pájaros se representa posteriormente con el silencio del arpa de Bragi.

•Njörd, Rehén de los Ases.

Los Ases y los Vanes intercambiaron prisioneros tras la terrible guerra que habían mantenido entre ellos, y que mientras Hoenir, el hermano de Odín, se había marchado a vivir a Vanaheim, Njörd, junto a sus dos hijos, Frey y Freya, establecieron su hogar definitivamente en Asgard.

Como gobernador de los vientos y del mar cercano a la costa, se le concedió a Njörd el palacio de Noatun, cerca de la costa, desde donde se dice, acallaba las terribles tempestades provocadas por Egir, el dios del mar profundo.

También extendía su protección especial sobre el comercio y la pesca, los dos oficios que podían ser ejercidos ventajosamente sólo durante los cortos meses de verano, de los cuales él estaba considerado en cierta medida la personificación.

El Dios del Verano.

A Njörd se le representa en el arte como un dios muy bien parecido, en la flor de su vida, vestido con corta túnica verde, con un corona de conchas y algas sobre su cabeza o un sombrero de ala marrón adornado con plumas de águila o de garza. Como personificación del verano, se le invocaba para que quietaran las furiosas tormentas que azotaban las costas durante los meses invernales. También se le imploraba para que acelerara el calor primaveral, para así extinguir los fuegos del invierno.

Ya que la agricultura se practicaba sólo durante los meses de verano, y principalmente entre los fiordos y ensenadas, Njörd también era invocado para que favoreciera las cosechas, pues se decía de él que se deleitaba ayudando a aquellos que confiaban en él.

La primera esposa de Njörd, según algunas autoridades, había sido su hermana Nerthus, la Madre Tierra, que en Alemania se identificaba con Frigg, pero que en Escandinavia era considerada como una divinidad aparte. Sin embargo, Njörd se vio obligado a

separarse de ella cuando se le requirió en Asgard, donde pasó a ocupar uno de los once asientos de la gran sala de consejos, estando presente en todas las asambleas de los dioses, retirándose a Noatun sólo cuando los Ases no precisaban de sus servicios.

En su casa de la costa, Njörd se deleitaba observando el vuelo de las gaviotas de acá para allá y contemplando los gráciles movimientos de los cisnes, sus aves preferidas que él consideraba sagrados. También empleaba muchas horas mirando los juegos de las focas, que se acercaban hasta sus pies para tomar el sol.

Skadi, Diosa del Invierno.

Poco después del regreso de Idun de Thrymheim y la muerte de Thiazi dentro de los límites de Asgard, la asamblea de los dioses se sorprendió y consternó en gran medida al ver a Skadi, la hija del gigante, aparecer un día entre ellos para reclamar una recompensa por la muerte de su padre. Aunque era hija del viejo y feo Hrimthurs, Skadi, la diosa del invierno, era ciertamente muy bella, en su armadura plateada, con su reluciente lanza, afiladas flechas, corto vestido de caza, polainas blancas de piel y anchas raquetas de nieve. Los dioses no pudieron sino reconocer la justicia en su demanda, tras lo cual le ofrecieron la compensación habitual en expiación. Skadi, sin embargo, estaba tan enfurecida que al principio rehusó tal compromiso y severamente reclamó vida por vida, hasta que Loki, deseando apaciguar su ira y pensando que si conseguía que sus fríos labios se relajaran en una sonrisa, el resto sería fácil, comenzó a hacer todo tipo de bromas. Atando un chivo a su cuerpo con una cuerda invisible, realizó una serie de bufonadas que después el chivo reprodujo. La visión era tan grotesca que todos los dioses rieron sonoramente, e incluso Skadi se vio forzada a sonreír.

Aprovechándose de su estado de humor relajado, los dioses apuntaron al firmamento donde los ojos de su padre brillaban como estrellas radiantes en el hemisferio Norte. Le contaron a la diosa que lo habían colocado allí para mostrarle todos los respetos y añadieron finalmente que ella podría elegir como esposo a cualquiera de los dioses presentes de la asamblea, suponiendo que estuviera dispuesta a juzgar sus atractivos por sus pies desnudos.

Con los ojos vendados, de manera que sólo pudiera ver los pies de los dioses que se encontraban en círculo, Skadi miró a su alrededor y su vista se posó sobre un par de hermosos pies. Estaba segura de que pertenecían a Balder, el dios de la luz, cuyo luminoso rostro la había seducido y ella designó a su propietario como su elegido.

Cuando se le quitó la venda, sin embargo, descubrió para su desazón que había escogido a Njörd, a quien fue prometida. A pesar de su decepción, ella pasó una feliz luna de miel en Asgard, donde todos parecían deleitarse en honrarla. Tras esto, Njörd llevó a su esposa a Noatun, donde el monótono sonido de las olas, los chillidos de las gaviotas y los gritos de las focas perturbaban tanto el sueño de Skadi que, finalmente, declaró que le era imposible permanecer allí más tiempo y le imploró a su esposo que la llevara de regreso a su Thrymheim nativo.

Njörd, ansioso por complacer a su esposa, consintió en llevarla hasta Thrymheim y en vivir allí con ella nueve noches de cada doce, si ella estaba dispuesta a pasar los tres restantes con él en Noatun. Pero cuando llegaron a las regiones montañosas, el susurrar del viento en los pinos, el atronar de las avalanchas, el crujir del hielo, el rugido de las cascadas y el aullido de los lobos le resultaron a él tan insoportables como el mar le había parecido a su esposa y no podía sino regocijarse cada vez que su temporada de exilio concluía y se encontraba de nuevo en Noatun.

La Separación de Njörd y Skadi.

Durante algún tiempo Njörd y Skadi, los cuales son las personificaciones del verano y del invierno, se alternaron de esa manera, pasando la esposa los tres cortos meses de verano en el mar, permaneciendo él a regañadientes en Thrymheim junto a ella durante los largos nueve meses de invierno. Pero concluyendo finalmente que sus gustos nunca coincidirían, decidieron separarse para siempre, regresando ambos a sus respectivos hogares, donde cada uno podía realizar las tareas que solía realizar usualmente.

Skadi reanudó entonces su acostumbrado pasatiempo de la caza, dejando sus dominios de nuevo sólo para casarse con el Odín semihistórico, con el que tuvo un hijo de nombre Seming, el primer rey de Noruega y el supuesto fundador de la estirpe real que gobernó el país durante mucho tiempo.

Según otras versiones, sin embargo, Skadi terminó casándose con Uller, el dios del invierno. Ya que Skadi era una diestra arquera, se la representaba con un arco y un flecha y, como diosa de la caza, está generalmente acompañada por uno de los perros esquimales con aspecto de lobo tan comunes en el Norte. Skadi era invocada por cazadores y viajeros en invierno, cuyos trineos ella guiaba sobre la nieve y el hielo, ayudándoles así a alcanzar su destino ilesos.

La cólera de Skadi contra los dioses, que habían matado a su padre, es un símbolo de la inflexible rigidez de la tierra envuelta en hielo, la cual, suavizada finalmente por la traviesa representación de Loki (el relámpago del verano), sonrío y accede al abrazo de Njörd (verano). Su amor, sin embargo, no puede retenerla durante más de tres meses al año (representado en el mito por las noches), ya que ella está siempre anhelando en secreto las tormentas invernales y sus actividades acostumbradas entre las montañas.

El Culto a Njörd.

Se suponía que Njörd bendecía las embarcaciones que entraban y salían del puerto y sus templos estaban situados en la costa. Allí se hacían normalmente juramentos en su nombre y se brindaban también en su nombre en todos los banquetes, donde se le mencionaba invariablemente junto a su hijo Frey.

Ya que se suponía que todas las plantas acuáticas le pertenecían, la esponja marina era conocida en el Norte como "el guante de Njörd", un nombre que perduró hasta tiempos recientes, cuando la misma planta fue rebautizada como la "mano de la Virgen".

•Hermod, el Dios Ágil.

Otro de los hijos de Odín era Hermod, su asistente especial, un brillante y joven dios, que estaba dotado de una gran velocidad de movimiento, por lo que era conocido como el dios veloz o ágil.

Debido a este importante atributo, Hermod era utilizado habitualmente por los dioses como mensajero y a la más mínima señal de Odín, siempre estaba dispuesto a correr hasta cualquier rincón de la creación para cumplir con los deseos de su padre. Allfather le regaló un magnífico corselete y casco, con los que se ataviaba a menudo, cuando se preparaba para entrar en batalla y a veces Odín le confiaba el cuidado de la lanza Gungnir, ordenándole que la arrojara sobre las cabezas de los combatientes a punto de luchar para que su ardor pudiera ser transformado en un furia asesina.

Recemos a Odín
para que entre en nuestras mentes.
Él entrega y concede
oro al que se lo merezca,
a Hermod le entregó
un caso y corselete.

(Edda de Semund).

Hermod disfrutaba con la guerra y a menudo era denominado "el valiente de la batalla" y confundido con el dios del universo, Irmin. Se dice que a veces acompañaba a las valkirias en sus viajes a la Tierra y escoltaba con frecuencia a los guerreros hasta el Valhalla, por lo que era considerado el líder de los héroes muertos en combate.

El atributo distintivo de Hermod, además de su corselete y casco, era un bastón llamado Gambantein, el emblema de su cargo, el cual portaba consigo a dondequiera que fuese.

Hermod y el Adivino.

En una ocasión, oprimido por los sombríos temores sobre el futuro, e incapaz de obtener de las Nornas respuestas satisfactorias a sus preguntas, Odín le ordenó a Hermod que se pusiese su armadura y que ensillara a Sleipnir, que sólo él, además de Odín, era capaz de montar y se dirigiera a las heladas tierras de los finlandeses. Estas gentes, que vivían en regiones glaciares del polo, además de ser capaces de provocar frías tormentas que procedían del Norte, trayendo consigo mucho hielo y nieve, tenían supuestamente grandes poderes ocultos.

El más célebre de entre los magos finlandeses era Rossthiof (el ladrón de caballos), que solía atraer a los viajeros hasta sus dominios usando artes mágicas, para poder robarles y matarles después. También tenía el poder de predecir el futuro, aunque siempre se mostraba muy reacio a hacerlo.

Hermod, el Veloz, se dirigió con rapidez hacia el Norte, con intenciones de buscar a este finlandés y en vez de su propio bastón, llevó consigo la vara rúnica de Odín, el cual le había entregado Allfather para que disipara cualquier obstáculo que Rossthiof pudiera hacer aparecer para evitar su avance. Por tanto, a pesar de monstruos fantasmagóricos y

de trampas y peligros invisibles, Hermod alcanzó ileso la morada del mago y, cuando éste le atacó, fue capaz de manejarlo con facilidad, tras lo cual lo ató de pies y manos, declarando que no lo liberaría hasta que le hubiese dicho todo lo que deseaba saber.

Rossthiof, viendo que no había posibilidad de escapatoria, cedió a los deseos de su apresador y, tras ser liberado, comenzó a murmurar encantamientos, a cuyo solo sonido el Sol se escondió tras las nubes, la tierra tembló y se estremeció y los vientos de tormenta aullaron como una manada de lobos hambrientos.

Apuntando al horizonte, el mago le ordenó a Hermod que mirara y el veloz dios pudo divisar en la distancia una gran corriente de sangre enrojeciendo el suelo. Mientras contemplaba perplejo esta corriente, una hermosa mujer apareció de repente y un momento más tarde un niño a su lado. Para asombro del dios, este niño creció con una rapidez tan maravillosa que pronto alcanzó la edad adulta, tras lo cual Hermod se percató de que blandía furiosamente un arco y flechas.

Rossthiof comenzó entonces a explicar las profecías que sus conjuros habían evocado y declaró que el río de sangre presagiaba el asesinato de uno de los hijos de Odín, pero que, si el padre de los dioses cortejaba y se ganaba a Rinda, en la tierra de los Ruthenes (Rusia), ella le daría un hijo que alcanzaría la edad adulta en unas pocas horas y vengaría la muerte de su hermano.

Hermod escuchó atentamente las palabras de Rossthiof y, tras regresar a Asgard, informó a Odín de todo lo que le había visto y oído, cuyos temores se vieron confirmados y de este modo, averiguó que estaba condenado a perder un hijo en una muerte violenta. Se consoló, sin embargo, con la idea de que otro de sus descendientes vengaría el crimen y por tanto obtendría la satisfacción que un verdadero nórdico siempre requiere, al conseguir la venganza de la sangre por la sangre.

Y la profecía se acabó cumpliendo, tal como vaticinó el mago finlandés, pues el hijo de Odín que sería asesinado era Balder y aquel que lo habría de vengar, sería Vali.

•Forseti, Dios de la Justicia y de la Verdad.

Hijo de Balder, dios de la luz y de Nanna, diosa de la pureza inmaculada, Forseti era el más sabio, el más elocuente y el más gentil de entre los dioses. Cuando su presencia en Asgard se hizo conocida, los dioses le concedieron un asiento en la sala de consejos, decretando que sería el patrono de la justicia y la rectitud, y le entregaron como residencia el radiante palacio de Glitnir. Esta residencia tenía un techo de plata, se sostenía sobre pilares de oro y brillaba con tal resplandor que podía ser divisado desde una gran distancia.

Glitnir es el décimo;
se sostiene sobre oro
y está cubierto de plata.
Allí mora Forseti
a través de los tiempos
y todas las disputas disipa.

(Edda de Semund).

Allí se sentaba Forseti, el legislador, sobre un elevado trono cada día, resolviendo las diferencias entre los dioses y los hombres, escuchando pacientemente a ambos lados de cada interpelación y pronunciando finalmente sentencias tan equitativas que nadie podía encontrarle fallos a sus decretos. Tal era la elocuencia y el poder de persuasión de este dios que siempre lograba llegar a los corazones de sus oyentes y nunca fallaba en reconciliar a los más denodados enemigos. Todos los que habían estado en su presencia podían estar seguros de, posteriormente, vivir en paz, pues ninguno osaba romper un juramento hecho ante él, a menos que quisieran incurrir en su justificada cólera y ser azotados inmediatamente por la muerte.

Como dios de la justicia y de la ley eterna, se suponía que Forseti presidía todas las asambleas judiciales. Todos aquellos que iban a ser sometidos a juicio le suplicaban invariablemente, y se dice que rara vez dejaba de ayudar a los que se lo merecían.

La Historia de Heligoland.

Para facilitar la admisión de la justicia en su tierra, se dice que los frisios nombraron a doce de sus hombres más sabios, los asegeir, o ancianos, para que reunieran las leyes de las diversas familias y tribus que formaban su nación y que recopilaron a partir de ellos un código que fuera la base de leyes uniformes. Los ancianos, habiendo concluido concienzudamente su tarea de recoger la información resumida, embarcaron en una nave pequeña para ir en busca de un lugar apartado donde pudieran llevar a cabo sus deliberaciones en paz. Pero tan pronto como se habían hecho a la mar, se levantó una tempestad que arrastró su barco hasta muy dentro de las aguas, de un lado para otro, hasta que perdieron por completo la orientación. En su agotamiento invocaron a Forseti, rogándole que les ayudara a llegar hasta tierra de nuevo. Apenas habían terminado su oración cuando se percataron, para su gran sorpresa, que habían un decimotercer pasajero a bordo.

Asiendo el timón, el recién llegado viró el barco, guiándolo hacia el lugar donde las olas se elevaban más y en un espacio de tiempo increíblemente corto, llegaron a una isla, donde el timonel les hizo señas para que desembarcaran. Asombrados del silencio, los doce hombres obedecieron. Su sorpresa aún fue mayor cuando vieron que el desconocido arrojaba su hacha de guerra y un límpido manantial manaba del lugar donde había ido a parar en el césped. Imitando al desconocido, todos bebieron del agua sin decir una palabra, tras lo cual se sentaron en un círculo, maravillados porque el desconocido se parecía a cada uno de ellos en algún rasgo, pero aun así era muy diferente a todos en aspecto general y semblante.

El silencio se vio roto de repente y el desconocido comenzó a hablar en voz baja, que se volvió más firme y más alta mientras se disponía a exponer el código de leyes que combinaban todos los buenos puntos de los diversos reglamentos existentes que los asegeir habían reunido. Tras terminar su discurso, el orador se desvaneció tan súbita como misteriosamente había aparecido y los doce juristas, recuperando el habla, exclamaron simultáneamente, que el mismo Forseti había estado allí entre ellos y les había entregado el código de leyes por el que a partir de entonces serían juzgados los frisios. En conmemoración de la aparición del dios, declararon como sagrada la isla

sobre la que se encontraban y pronunciaron una solemne maldición sobre cualquiera que osara profanar su santidad con luchas o derramamiento de sangre. En consecuencia, esta isla, conocida como tierra de Forseti o Heligoland (tierra sagrada), fue muy respetada por las naciones nórdicas e incluso los vikingos más audaces evitaron hacer incursiones en sus costas, por tener temor a que pudieran sufrir un naufragio o encontrarse con una muerte vergonzosa en castigo por su crimen.

Con frecuencia se celebran solemnes asambleas jurídicas en esta isla sagrada y los juristas siempre recogían agua y la bebían en secreto, en memoria de la visita de Forseti. Las aguas de este manantial eran, además, consideradas tan sagradas que todos los que bebían de él eran considerados santos, e incluso se prohibía matar al ganado que había bebido allí. Ya que se decía que Forseti celebraba sus sesiones jurídicas en primavera, verano y otoño, pero nunca en invierno, se hizo costumbre entre las naciones del Norte, administrar la justicia durante estas estaciones, declarando la gente que era sólo cuando la luz brillaba claramente en los cielos, cuando lo justo se hacía evidente ante todos, y que resultaba imposible el presentar un veredicto equitativo durante la oscura estación de invierno. Forseti es raramente mencionado, excepto en conexión a Balder. Aparentemente, él no participaría en la batalla final en la que los otros dioses jugarían papeles tan importantes.

•Heimdall, el Vigilante de los Dioses.

En el transcurso de un paseo en la orilla del mar, Odín vio una vez a nueve bellas gigantas, las doncellas de las olas, Gialp, Greip, Egia, Augeia, Ulfrun, Aurgiafa, Sindur, Atla e Iarnsaxa, profundamente dormidas en las blancas arenas. El dios del cielo quedó tan prendado de las hermosas criaturas que, como relatan los Eddas, se desposó con las nueve y se combinaron, en el mismo momento, para traer al mundo un hijo que recibió el nombre de Heimdall.

Las nueve madres procedieron a alimentar a su bebé con la fuerza de la tierra, la humedad del amor y el calor del Sol, una dieta que demostró ser tan fortalecedora que el nuevo dios adquirió un crecimiento completo en un espacio de tiempo increíblemente corto y corrió a unirse a su padre en Asgard. Encontró a los dioses observando con orgullo el arco iris del puente Bifröst, el cual acababan de construir con fuego, aire y agua, los tres materiales que aún pueden verse en este extenso arco, donde brillan los tres colores principales significativos de estos elementos: el rojo representando al fuego, el azul al aire y el verde a las frescas profundidades del mar.

El Guardián del Arco Iris.

Este puente unía el cielo con la tierra y terminaba bajo la sombra del poderoso árbol Yggdrasil, cerca del cual se encontraba el manantial que Mimir velaba, y el único inconveniente que evitaba el pleno disfrute del glorioso espectáculo era el temor a que los gigantes de hielo llegaran a usarlo para lograr acceder a Asgard.

Los dioses habían estado deliberando sobre la conveniencia de asignar un guardián fidedigno y vitorearon al nuevo recluta como alguien apropiado para cumplir con las onerosas obligaciones de su cargo.

Heimdall accedió con alegría a asumir la responsabilidad y desde entonces veló día y noche el sendero de arco iris que se adentraba en Asgard.

Para permitir que su vigilante detectara la aproximación de cualquier enemigo desde lejos, la asamblea de los dioses le concedió sentidos tan agudos que se dice que era capaz de oír crecer la hierba en las colinas y la lana en los lomo de las ovejas; de ver a cien millas de distancia tan claramente tanto de día como de noche, y con todo ello, necesitaba menos tiempo de sueño que un pájaro.

A Heimdall se le proporcionó además una reluciente espada y una maravillosa trompeta, llamada Gjallarhorn, la cual los dioses le ordenaron que hiciera sonar siempre que divisara la aproximación de sus enemigos, declarando que su sonido despertaría a todas las criaturas en el cielo, la tierra y Niflheim. Su último terrible sonido anunciaría la llegada del día en que la batalla final sería disputada.

Para tener este instrumento, que era un símbolo de la Luna creciente, siempre a mano, Heimdall o bien lo colgaba de una rama del Yggdrasil sobre su cabeza o lo sumergía en las aguas del manantial de Mimir. En este último lugar yacía junto al ojo de Odín, que era un símbolo de la Luna llena.

El palacio de Heimdall, llamado Himinbjorg, estaba situado en el punto más alto del puente, y allí le visitaban a menudo los dioses para beber del delicioso hidromiel con el que él los agasajaba.

Heimdall siempre era representado con una resplandeciente armadura blanca, por lo que era conocido como el dios brillante. También era conocido como el dios delicado, inocente e indulgente, nombres que merecía, pues era tan bondadoso como hermoso y todos los dioses le amaban. Conectado por el lado de sus madres con el mar, a veces era relacionado con los Vanes y ya que los antiguos nórdicos, especialmente los islandeses a quienes el mar los rodeaba, les parecía el elemento más importante, creyendo que todo había emergido de allí. Le atribuían un conocimiento muy extenso y se lo imaginan especialmente sabio.

A Heimdall se le distinguía después por su dentadura de oro, que destellaba cuando él sonreía y se ganó el sobrenombre de Gullitani (el de los dientes de oro). También era el orgulloso propietario de un veloz corcel de crines de oro llamado Gulltop, que le transportaba de acá para allá pero especialmente temprano por la mañana, a cuya hora, como heraldo del día, tenía el nombre de Heimdellinger.

Loki y Freya.

Su extremada agudeza de oído le causó a Heimdall que le molestara una noche el suave sonido de lo que parecía ser pasos de gato en dirección al palacio de Freya, Folkvang. Proyectando su vista de águila en la oscuridad, Heimdall percibió que el sonido era producido por Loki, el cual, habiendo entrado sigilosamente en el palacio como una mosca, se había aproximado al lecho de Freya y estaba intentando robar su brillante collar de oro, Brisingamen, el emblema de la fertilidad y la armonía de la Tierra.

Heimdall vio que la diosa se encontraba dormida en una postura que hacía imposible abrir su collar sin ser despertada. Loki permaneció dubitativo al lado de su cama durante

unos momentos y entonces comenzó a murmurar las runas que les permitían a los dioses cambiar de forma según su deseo. Al hacer esto, Loki se vio reducido hasta alcanzar el tamaño y la forma de una pulga, tras lo que se deslizó bajo las sábanas y picó el costado de Freya, causando de esta manera que ella cambiara de posición sin ser despertada de su sueño.

El cierre estaba ahora a la vista y Loki, abriéndolo cuidadosamente, obtuvo el codiciado tesoro y procedió a marcharse con él sin dilación. Heimdall se lanzó inmediatamente en persecución del ladrón nocturno y, alcanzándole rápidamente, desenvainó su espada de la funda con la intención de cortar su cabeza, cuando el dios se transformó en una parpadeante llama azul. Rápido como el pensamiento, Heimdall se transformó en una nube y envió un diluvio para apagar el fuego. Sin embargo, Loki alteró su forma con la misma velocidad para transformarse en un oso polar que abrió sus fauces para tragarse el agua. Heimdall, sin dejarse intimidar, adquirió entonces a su vez la forma de un oso y atacó ferozmente. Pero como el combate amenazaba con acabar desastrosamente para Loki, se transformó en una foca y tras imitarle Heimdall, una última lucha tuvo lugar, que concluyó con Loki viéndose forzado a entregar el collar, que fue debidamente devuelto a Freya.

En esta leyenda, Loki es un símbolo de la sequía o de los funestos efectos del calor demasiado ardiente del Sol, que viene a robarle a la Tierra (Freya) su más preciado ornamento (Brisingamen). Heimdall es una personificación de la lluvia y el rocío gentil, que, tras luchar durante un rato contra su enemigo, la sequía, termina por derrotarla y le obliga a renunciar a su premio.

Los Nombres de Heimdall.

Heimdall tiene otros varios nombres, entre los cuales encontramos los de Hallinskide e Irmin, pues a veces ocupaba el lugar de Odín y era identificado con aquel dios, al igual que con otros dioses de espada, Er, Heru, Cheru y Tyr, que destacaban todos por sus relucientes armas. Él, sin embargo, es más conocido generalmente como el custodio del arco iris y dios del cielo y de las fértiles lluvias y rocíos, que traen frescor a la Tierra.

Heimdall compartía además con Bragi el honor de darle la bienvenida a los héroes en Valhalla y, bajo el nombre de Riger, era considerado como el señor divino de varias clases sociales que componen la raza humana.

La Historia de Riger.

Heimdall dejó su lugar en Asgard un día para pasear por la Tierra, como los dioses solían hacer en ocasiones. No había caminado aún mucho cuando llegó hasta una pobre cabaña a orillas del mar, donde se encontró con Ai (bisabuelo) y Edda (bisabuela), una pobre pero respetable pareja, que le invitaron de forma hospitalaria a compartir su exigua comida de gachas de avena. Heimdall, que dijo llamarse Riger, aceptó gustoso la invitación y permaneció con la pareja durante tres días enteros, enseñándoles muchas cosas. Al concluir este tiempo, se fue para continuar con su viaje. Algún tiempo después de su visita, Edda dio a luz a un niño de piel oscura y rechoncho, a quien llamó Thrall.

Thrall pronto mostró una fuerza física poco común y grandes aptitudes para los trabajos pesados, una vez hubo crecido, tomó como esposa a Thyr, una chica de constitución

gruesa con las manos quemadas por el sol y pies planos que, al igual que su marido, trabajaba de sol a sol. Muchos hijos nacieron de esta pareja y de ellos, descendieron todos los siervos de la gleba o esclavos del Norte.

Tras dejar la pobre cabaña y la desolada costa, Riger se dirigió hacia las tierras del interior, donde en poco tiempo llegó hasta unas tierras cultivadas y una fértil granja. Entrando en esta confortable morada, se encontró a Afi (abuelo) y Amma (abuela), que le invitaron hospitalarios a sentarse con ellos para compartir la simple pero abundante comida que habían preparado para su almuerzo.

Riger aceptó la invitación y permaneció allí tres días con sus anfitriones, impartiendo toda clase de conocimientos útiles para ellos. Tras marcharse de su casa, Amma tuvo un robusto hijo de ojos azules, a quien llamó Karl. Mientras crecía, demostró grandes habilidades en la agricultura y a su debido tiempo se casó con una rolliza y hacendosa esposa llamada Snor, la cual le dio muchos hijos, de los que descende la raza de los agricultores.

Dejando la casa de esta segunda pareja, Riger continuó su viaje hasta que llegó a una colina, sobre la cual se erigía un majestuoso castillo. Allí fue recibido por Fadir (padre) y Modir (madre), los cuales, bien alimentados y vestidos lujosamente, le recibieron cordialmente y le agasajaron con exquisitas carnes y deliciosos vinos.

Riger permaneció tres días con esa pareja, tras lo cual regresó a Himinbjorg para reanudar su guardia como vigilante de Asabridge y al poco tiempo, la esposa de la tercera pareja tuvo un hermoso y esbelto hijo, a quien llamó Jarl. Este niño mostró pronto una gran afición por la caza y toda clase de ejercicios marciales, aprendió a interpretar runas y vivió para realizar grandes hazañas de valor que hicieron su nombre distinguido, añadiendo gloria a su estirpe. Tras alcanzar la edad adulta, Jarl se desposó con Erna, una doncella aristocrática y de esbelta figura, que gobernó su casa sabiamente y le dio muchos hijos, todos ellos destinados a gobernar, el más joven de los cuales, Konur, se convirtió en el primer rey de Dinamarca. Esta leyenda ilustra bien el marcado sentido de clase social que existía entre las razas nórdicas.

•Uller, el Dios del Invierno.

Uller, dios del invierno era hijo de Sif e hijastro de Thor. Su padre, que nunca es mencionado en las sagas nórdicas, debió haber sido uno de los terribles gigantes de hielo, pues Uller amaba el frío y se deleitaba en viajar a través del país sobre sus anchos esquís o relucientes patines. Este dios también disfrutaba con la caza y perseguía sus presas a través de los bosques del Norte, preocupándose poco de la nieve y el hielo, contra los cuales estaba bien protegido por las gruesas pieles con las que siempre iba ataviado.

Como dios de la caza y de la arquería, se le representa con una aljaba llena de flechas y un enorme arco y como el tejo produce la mejor madera para la fabricación de estas armas, se dice que ése era su árbol preferido. Para tener un suministro de madera apropiada siempre a mano para su uso, Uller tomó su residencia en Ydalir, el valle de los tejos, que siempre estaba muy húmedo.

Ydalir se llama
el lugar donde Uller se ha
construido una morada.

(Edda de Semund).

Como dios del invierno, Uller u Oller, como también era llamado, fue considerado el segundo dios después de Odín, cuyo lugar usurpaba durante su ausencia en los meses invernales del año. Durante este periodo ejercía un dominio total sobre Asgard y Midgard, e incluso, según algunas autoridades en la materia, tomaba posesión de Frigg, la esposa de Odín, como se relata en el mito de Vili y Ve. Pero como Uller era muy parco y nunca le concedía regalos a la humanidad, se vitoreaba alegremente el regreso de Odín, que ahuyentaba a su suplantador, obligándole a refugiarse o bien en el helado Norte, o bien en las cimas de los Alpes. Aquí, si creemos en lo que cuentan los poetas, se había construido una casa de verano en la que se retiraba hasta que, sabiendo que Odín había partido una vez más, osaba aparecer de nuevo en los valles.

Uller también era considerado como el dios de la muerte y se suponía que cabalgaba en la Cacería Salvaje y a veces incluso la encabezaba. Él era especialmente famoso por su rapidez de movimientos, y como los esquís usados en las regiones del Norte estaban a veces hechos de hueso y doblados hacia arriba como la proa de un barco, se decía comúnmente que Uller había pronunciado runas mágicas sobre un trozo de hueso, transformándolo en un barco que lo transportaba a través de tierra y mar, según su deseo o necesidad.

Ya que los esquís tenían la forma de un escudo, y ya que el hielo con el que él cubría la tierra anualmente actuaba como un escudo que lo protegía de los daños durante el invierno, Uller se apellidaba el dios escudo y era invocado especialmente por las personas que estaban a punto de verse envueltas en un duelo o una lucha desesperada.

En tiempo de Navidad, su lugar de culto popular fue tomado por San Huberto, el cazador, el cual también fue nombrado patrono del primer mes del año, que comenzaba el 22 de noviembre y que se le dedicaba mientras el Sol surcaba la constelación de Sagitario, el arquero del zodiaco.

Para los anglosajones, Uller era conocido como Vulder, pero en algunas partes de Alemania se le llamaba Holler y era considerado como el esposo de la bella diosa Holda, cuyos campos cubría él con un grueso manto de nieve, para hacerlos más fructíferos cuando llegara la primavera.

Los escandinavos decían de Uller que se había desposado con Skadi, la esposa divorciada de Njörd, la personificación femenina del invierno y el frío y sus gustos eran tan compatibles que vivían en perfecta armonía juntos.

El Culto a Uller.

Numerosos templos le fueron dedicados a Uller en el Norte y sobre sus altares, al igual que los de los otros dioses, descansaba un anillo sagrado sobre el cual se hacían los juramentos. Se decía que este anillo tenía el poder de reducir su tamaño tan violentamente que sesgaba el dedo de cualquier perjuro premeditado. La gente visitaba

el templo de Uller especialmente durante los meses de noviembre y diciembre, para rogarle que enviara un grueso manto de nieve sobre sus tierras, como señal de una buena cosecha y como se suponía que él enviaba los gloriosos destellos de la aurora boreal, que iluminan el cielo del Norte durante su larga noche, era considerado casi afín de Balder, el dios de la luz.

Según otras autoridades en la materia mitológica, Uller era el mejor amigo de Balder, principalmente porque él también pasaba parte del año en las oscuras profundidades de Niflheim, junto a Hel, la diosa de la muerte. Se suponía que Uller soportaba allí un destierro anual, durante los meses de verano, cuando era forzado a entregar su influencia sobre la tierra a Odín, el dios del verano, y allí se le unía Balder durante el solsticio estival, la fecha de su desaparición de Asgard, pues entonces los días comenzaban a acortarse y el dominio de la luz (Balder) cedía al siempre usurpador poder de la oscuridad (Hodur).

•Vidar, el Dios Silencioso.

Se dice que Odín amó en una ocasión a la bella gigantea Grid, que vivía en una cueva en el desierto y que, tras cortejarla, la convenció para que se convirtiese en su esposa. La descendencia de esta unión entre Odin (espíritu) y Grid (materia) fue Vidar, un hijo tan fuerte como taciturno era, a quien los antiguos consideraban como una personificación del bosque primitivo o de las imperecederas fuerzas de la naturaleza.

Ya que los dioses, a través de Heimdall, estaban conectados íntimamente con el mar, también estaban unidos con fuertes lazos a los bosques y a la naturaleza en general a través de Vidar, apodado "el silencioso", que estaba destinado a sobrevivir a su destrucción y gobernar una tierra regenerada. Este dios habitaba en Landvidi (la extensa tierra), un palacio decorado con ramas verdes y flores frescas, situado en medio de un impenetrable bosque primitivo donde reinaba el silencio más absoluto y la soledad que él amaba.

Esta antigua concepción escandinava del silencioso Vidar es ciertamente muy distinguida y poética, y estuvo inspirada en los accidentados paisajes nórdicos. Nadie puede deambular a través de esos bosques, de millas de longitud, en un espacio sin límites, sin una senda, sin un destino, entre sus monstruosas sombras proyectadas, su penumbra sagrada, sin ser asaltado por una profunda reverencia ante la sublime grandeza de la naturaleza sobre el medio humano, sin sentir la grandeza de la idea que forma la base de la esencia de Vidar.

El Zapato de Vidar.

Vidar es representado como un hombre alto, fornido y bien parecido, ataviado con una armadura, con una espada de filo ancho en su cinto y calzado con un gran zapato de hierro o de cuero. Según algunos mitólogos, le debía este particular calzado a su madre Grid, la cual, sabiendo que él sería convocado para luchar contra el fuego en el último día, lo diseñó como una protección contra el ardiente elemento, ya que un guante de hierro había ayudado a Odín en su encuentro contra Geirrod. Pero otras autoridades afirman que este zapato estaba hecho de sobras de cuero que los zapateros nórdicos o

bien le habían regalado o bien habían tirado. Ya que era esencial que su zapato fuera lo suficientemente grande y consistente como para resistir los afilados dientes de Fenris, el lobo, en el último día, era un asunto de práctica religiosa entre los zapateros nórdicos el regalar tantos restos y sobras de cuero como les fuera posible.

La Profecía de las Nornas.

Cuando Vidar se unió a los suyos en Valhalla, éstos le dieron una gran bienvenida, pues sabían que su fuerza les sería de gran ayuda cuando la necesitaran. Tras agasajarle con hidromiel dorada, Allfather le pidió que le siguiera hasta el manantial Urdar, donde las Nornas se encontraban como siempre ocupadas tejiendo su tela de destinos. Preguntadas por Odín acerca de su futuro y el destino de Vidar, las tres hermanas respondieron proféticamente. Cada una de ellas pronunció una frase.

"Comenzado un día."
"Posteriormente tejido."
"Un día terminado."

A esto añadieron: "Con gozo una vez más ganado". Estas misteriosas respuestas hubieran permanecido completamente ininteligibles si no hubieran explicado que el tiempo progresa, que todo debe cambiar, que incluso, si el padre caía en la última batalla, su hijo Vidar sería su vengador y viviría para gobernar sobre un mundo regenerado, tras derrotar a todos sus enemigos.

Mientras las nornas hablaban, las hojas del árbol del mundo revolotearon como si fueran mecidas por una brisa, el águila en su rama más alta agitó las alas y la serpiente Nidhug interrumpió por un instante su trabajo de destrucción en las raíces del árbol. Grid, uniéndose al padre y al hijo, se alegró con Odín cuando oyó que su hijo estaba destinado a sobrevivir a los dioses ancianos y a gobernar sobre los nuevos cielos y tierra.

Vidar, sin embargo, no pronunció palabra alguna, emprendiendo lentamente el camino de vuelta a su palacio, Landvidi, en el corazón del bosque primitivo y allí, sentado sobre su trono, meditó durante largo tiempo acerca de la eternidad, el futuro y la infinitud. Si él desentrañó sus secretos, nunca los reveló, pues los antiguos afirmaban que él era tan silencioso como un tumba, un silencio que indicaba que ningún hombre conoce lo que le espera en la vida venidera.

Vidar no era sólo la personificación de la inmortalidad de la naturaleza, sino que también era un símbolo de la resurrección y la renovación, exhibiendo la verdad eterna de que nuevos capullos y flores brotarán para sustituir aquellos que han caído en el decaimiento.

El zapato que calzaba sería su defensa contra el lobo Fenris, el cual, tras destruir a Odín, dirigiría su cólera contra él y abriría sus fauces de par en par para devorarlo. Pero los nórdicos ancianos declaraban que Vidar introduciría su pie protegido en la mandíbula baja del monstruo y, apretando contra la superior, lucharía con él hasta que le hubiera partido en dos.

Ya que sólo se menciona un pie en los mitos de Vidar, algunos mitólogos suponen que él tenía sólo una pierna y era la personificación de una tromba marina, que se alzaría de repente en el último día para apagar el fuego personificado por el terrible lobo Fenris.

•Vali.

Billing, rey de los ruthenes, quedó terriblemente consternado cuando oyó que una gran fuerza estaba a punto de invadir su reino, ya que él era demasiado viejo para luchar como en tiempos pasados y su única descendencia, una hija de nombre Rinda, aunque ya estaba en edad de casarse, rehusaba obstinadamente a escoger un marido entre sus muchos pretendientes y así proporcionarle a su padre la ayuda que tan tristemente necesitaba.

Mientras Billing se encontraba reflexionando desconsolado en su palacio, un desconocido se presentó súbitamente allí. Levantando la vista, contemplo a un hombre de mediana edad vestido con un ancho manto y con un sombrero de ala ancha estirado en su frente para ocultar el hecho de que tenía un solo ojo. El desconocido preguntó cortésmente acerca de la causa de su evidente depresión y, ya que había algo en él que inspiraba confianza, el rey le contó todo y al final de su relato, él se ofreció voluntario para encabezar el ejército de los ruthenes contra su enemigo.

Sus servicios fueron gozosamente aceptados y no pasó mucho tiempo antes de que Odín, pues era él el desconocido, obtuviera una señalada victoria y, regresando triunfante, solicitó el permiso para cortejar a la hija del rey, Rinda, para convertirla en su esposa. A pesar de la avanzada edad del pretendiente, Billing esperó que su hija le prestara oídos favorables, puesto que parecía ser muy distinguido, e inmediatamente dio su consentimiento. Por tanto, Odín, aún no desenmascarado, se presentó ante la princesa, pero ella rechazó desdeñosamente su propuesta y le abofeteó groseramente cuando él intentó besarla.

Obligado a retirarse, Odín no cejó, sin embargo, en su empeño de convertir a Rinda en su esposa, ya que sabía, gracias a la profecía de Rossthiof, que nadie sino ella podía traer al mundo a quien estaba destinado a vengar a su hijo asesinado.

Su siguiente paso, por tanto, fue asumir la forma de un herrero y de tal guisa se presentó en el palacio de Billing. Tras fabricar costosos ornamentos de plata y oro, multiplicó tan hábilmente estas preciosas joyas que el rey consintió gozosamente cuando le preguntó si podría presentarle sus respetos a la princesa. El herrero, Rosterus como dijo llamarse, fue, sin embargo, igualmente rechazado sin miramientos por Rinda, igual que el exitoso general que había sido antes y, aunque su oído volvió a zumbarle por la fuerza de su golpe, él se obstinó más que nunca para convertirla en su esposa.

En la siguiente ocasión, Odín se presentó ante la caprichosa princesa disfrazado de gallardo guerrero, ya que, pensó él, un soldado joven podría llegar al corazón de la doncella, pero cuando intentó besarla de nuevo, ella le empujó tan bruscamente que él tropezó y cayó sobre una rodilla.

Esta tercera afrenta encolerizó tanto a Odín que desenvainó su vara mágica de runas de su pecho, la apuntó hacia Rinda y profirió un hechizo tan terrible que ella cayó rígida y aparentemente sin vida en los brazos de sus sirvientes.

Cuando la princesa recobró el conocimiento, su pretendiente había desaparecido, pero el rey descubrió consternado que ella había perdido por completo el juicio y que había enloquecido de melancolía. En vano se congregó a todos los médicos y se intentaron todos los remedios. La doncella permaneció pasiva y triste, y su aturrido padre había abandonado toda esperanza cuando una anciana, que dijo llamarse Vecha o Vak, se presentó y se ofreció a llevar a cabo la curación de la princesa. La aparente anciana, que en realidad era Odín disfrazado, prescribió primero un baño de pies para la paciente. Pero ya que esto no pareció surtir ningún efecto, propuso intentar un tratamiento más drástico. Para ello, declaró Vecha, la paciente debería ser confiada a su cuidado exclusivo, atada a conciencia para que no pudiese ofrecer la más mínima resistencia. Billing, preocupado por ayudar a su hija, se sintió dispuesto a consentir lo que fuese y, habiendo obtenido así el dominio completo sobre Rinda, Odín la convenció para que se casara con él, liberándola de sus ataduras y del hechizo sólo cuando ella hubo prometido fielmente ser su esposa.

El Nacimiento de Vali.

La profecía de Rossthiof se había cumplido, pues Rinda tuvo un hijo llamado Vali (Ali, Bous o Beav), una personificación de los días que se prolongaban, que creció con una velocidad tan maravillosa que alcanzó su estatura máxima en el transcurso de un solo día. Sin siquiera esperar a lavarse la cara o a peinarse el pelo, este joven dios corrió a Asgard, arco y flechas en mano, para vengar la muerte de Balder, matando a su asesino, Hodur, el dios ciego de la oscuridad.

En esta leyenda, Rinda, una personificación de la corteza congelada de la Tierra, se resiste al cálido cortejo del Sol, Odín, que en vano señala que la primavera es tiempo para proezas de guerra y ofrece ornamentos del verano dorado. Ella sólo cede cuando, tras un chubasco (el baño de pies), se descongela. Conquistada entonces por el irresistible poder del Sol, la Tierra cede a su abrazo, es liberada de su hechizo (hielo) que la hizo dura y fría y trae al mundo a Vali, el sustentador, o Bous el campesino, que emerge de su oscura cabaña cuando llegan los días cálidos. La muerte de Hodur por Vali es por tanto emblemática del estallido de la nueva luz tras la oscuridad invernal.

Vali, que era una de las doce deidades que ocupaban los asientos en la gran sala de Gladsheim, compartía con su padre la residencia llamada Valaskialf y estaba destinado, incluso antes de su nacimiento, a sobrevivir a la última batalla y al ocaso de los dioses, y a reinar junto a Vidar sobre la Tierra regenerada.

El Culto a Vali.

Vali era el dios de la luz eterna, al igual que Vidar lo era de la materia imperecedera y como los rayos de luz eran a menudo llamados flechas, siempre se le representó y veneró como un arquero. Por esta razón, su mes en el calendario noruego se designa con la señal del arco y se le denomina Liosberi, el portador de luz. Ya que se sitúa entre mediados de enero y de febrero, los primeros cristianos le dedicaron este mes a San Valentín, que también era un diestro arquero y se decía que, al igual que Vali, era el

heraldo de días más brillantes, el despertador de sentimientos tiernos y el patrono de todos los amantes.

•Frey, el Dios de la Tierra de las Hadas.

Frey o Fro, como se le conocía en Alemania, era hijo de Njörd y Nerthus, y vio la luz en Vaneheim. Consiguientemente, pertenecía a la raza de los Vanes, divinidades del agua y del aire, pero fue cálidamente bienvenido en Asgard cuando llegó allí como rehén, junto a su padre. Ya que era costumbre entre las naciones nórdicas conceder algún regalo valioso a los niños cuando salía el primer diente, los Ases le entregaron al joven Frey el bello reino de Alfheim, o Tierra de las Hadas, el lugar de los elfos de la luz.

Allí, Frey, el dios de la dorada luz del Sol y de las cálidas lluvias de verano, tomó su residencia, encantado con la compañía de los elfos y los hados, que implícitamente obedecían todas sus órdenes y a la más mínima de sus señales iban de acá para allá, haciéndolo todo el bien en su poder, pues ellos eran espíritus preeminentemente benéficos.

Frey también recibió de los dioses una maravillosa espada, un símbolo de los rayos del sol, que tenía el poder de vencer en la lucha, por su propia voluntad, tan pronto como fuera desenfundada de su vaina. Frey la usaba especialmente contra los gigantes de hielo, a quienes odiaba casi tanto como lo hacía Thor y ya que portaba su reluciente arma, a veces ha sido confundido con el dios de la espada, Tyr o Saxnot.

Los enanos de Svartalfheim le dieron a Frey el jabalí de cerdas de oro, Gullinbursti (el de las cerdas de oro), una personificación del Sol. Las relucientes cerdas de este animal estaban consideradas como símbolos, o bien de los rayos solares, o del grano dorado, que a su orden se ondulaba sobre los campos de cosecha de Midgard, o de la agricultura. Se suponía que el jabalí (rasgando la tierra con su afilado colmillo) había sido el primero en enseñar a la humanidad el arte del arado.

Frey cabalgaba a veces sobre el maravilloso jabalí, cuya velocidad era increíble y en otras ocasiones, lo enjaezaba a su carro dorado, que se decía contenía frutas y flores que él esparcía profusamente sobre la faz de la Tierra.

Frey era, además, el orgulloso propietario no sólo del intrépido corcel Blodughofi, el cual cabalgaba a través del fuego y el agua a sus órdenes, sino también del barco mágico Skidbladnir, una personificación de las nubes. Esta embarcación, que navegaba sobre tierra y mar, era arrastrada siempre por vientos favorables y era tan elástica que podía asumir proporciones lo suficientemente grandes como para transportar a los dioses, sus corceles y todo su equipaje, pero también podía ser doblada hasta alcanzar el tamaño de una servilleta y ser guardada en un bolsillo.

El Cortejo a Gerda.

En uno de los cuentos del Edda se relata que Frey se aventuró en una ocasión a ascender hasta el trono de Odín, Hlidskialf, desde cuyo elevado asiento su mirada contemplaba todo el ancho mundo. Mirando hacia el Norte helado, vio a un joven y bella doncella

que entraba en la casa del gigante de hielo Gimir y al elevar su mano para asir el picaporte, su belleza radiante iluminó mar y tierra.

Un momento más tarde, esta adorable criatura, cuyo nombre era Gerda, y que es considerada como la personificación de las relucientes luces del Norte, se desvaneció dentro de la casa de su padre y Frey regresó pensativamente hasta Alfheim, con su corazón oprimido del anhelo de convertir a esta bella doncella en su esposa. Enamorado profundamente, se tornó melancólico y distraído en extremo, y comenzó a comportarse tan extrañamente que su padre, Njörd, se alarmó mucho por su salud y le ordenó a su sirviente preferido, Skirnir, que descubriera la causa de su repentino cambio. Tras mucha persuasión, Skirnir finalmente logró obtener de Frey el relato de su ascensión a Hlidskialf y de la hermosa visión que había contemplado. Confesó su amor y también su más profunda desesperación, ya que Gerda era la hija de Gimir y Angurboda y una familiar del gigante asesinado Thiassi, por lo que temía que nunca viera su petición favorecida.

Skirnir, sin embargo, replicó de forma consoladora que no veía la razón por la que su señor veía el caso de forma pesimista y se ofreció a ir y cortejar la doncella en su nombre, si Frey le dejaba su corcel para el viaje y le entregaba su reluciente espada como recompensa.

Muy alegre ante la perspectiva de ganarse a la bella Gerda, con gusto le entregó a Skirnir la brillante espada y le dio permiso para que usara su caballo. Pero pronto recayó en el estado de ensimismamiento que se había hecho habitual en él desde que se había enamorado y, por tanto, no se dio cuenta de que Skirnir se encontraba todavía cerca de él ni de cómo le robaba astutamente el reflejo de su rostro desde la superficie del arroyo cerca del cual se encontraba sentado, tras lo cual lo aprisionó dentro de su cuerno de bebida, con la intención de derramarlo en el vaso de Gerda y con su belleza ganarse el corazón de la giganta para el señor, para el cual estaba a punto de irse de cortejo. Con este retrato, junto a once manzanas doradas y el anillo mágico Draupnir, Skirnir partió hacia Jötunheim, para cumplir con su embajada. Mientras se acercaba a la morada de Gimir, oyó el ruidoso y persistente aullar de sus perros guardianes, que eran personificaciones de los vientos glaciares. Un pastor que se encontraba velando por su rebaño cerca de él le contó, ante sus preguntas, que sería imposible acercarse a la casa, debido a la barrera de fuego que la rodeaba. Pero Skirnir, sabiendo que Blodughofi atravesaría cualquier fuego, solamente espoleó su caballo y llegando ileso hasta la puerta del gigante, se vio pronto anunciado ante la presencia de la adorable Gerda.

Para tratar de que la bella doncella prestara un oído favorable a las propuestas de su señor, Skirnir le mostró el retrato robado y ofreció las manzanas doradas y el anillo mágico, los cuales, sin embargo, ella rehusó altaneramente aceptar, declarando que su padre tenía oro de sobra.

Indignado ante su desdén, Skirnir amenazó entonces decapitarla con su espada mágica, pero ya que ello no asustó en lo más mínimo a la doncella, y tranquilamente le desafió, tuvo que recurrir a las artes mágicas. Grabando runas en su vara, le comunicó a ella que a menos que cediera antes de que el hechizo concluyera, se vería condenada o bien al celibato eterno o a desposarse con algún gigante de hielo viejo a quien ella nunca pudiera amar.

Aterrorizada hasta la sumisión ante la aterradora descripción de su sombrío futuro en caso de que persistiera en su negativa, Gerda consintió finalmente convertirse en la esposa de Frey y se despidió de Skirnir, prometiendo reunirse con su futuro esposo en nueve noches, en la tierra de Buri, la arboleda verde, donde ella disiparía su tristeza y le haría feliz.

Encantado con su éxito, Skirnir regresó veloz a Alfheim, donde le recibió Frey ansioso de conocer el resultado de su viaje. Cuando supo que Gerda había consentido en convertirse en su esposa, su rostro se iluminó por la alegría. Pero cuando Skirnir le informó que tendría que esperar nueve noches antes de poder contemplarla a su prometida, volvió a entristecerse, declarando que el tiempo se le haría interminable.

A pesar de su abatimiento de amante, sin embargo, el tiempo de espera llegó a su fin y Frey se dirigió veloz y dichosamente hasta la verde arboleda, donde fiel a su compromiso, encontró a Gerda, la cual se convirtió en su feliz esposa y se sentó orgullosa a su lado en su trono.

Según los mitólogos, Gerda no es una personificación de la aurora boreal, sino de la Tierra, la cual, dura, fría e inflexible, se resiste a las ofertas del dios de la primavera de adorno y fertilidad (las manzanas y el anillo), desafía a los resplandecientes rayos del Sol (la espada de Frey) y sólo consiente recibir su beso cuando se entera que de otro modo se verá condenada a la aridez perpetua o entregada enteramente al poder de los gigantes de hielo (hielo y nieve). Las nueve noches de espera son símbolos de los nueve meses de invierno, al final de los cuales, la tierra se convierte en la prometida del sol, en los bosques donde los árboles están brotando con hojas y flores.

Se dice que Frey y Gerda se convirtieron en los padres de un hijo llamado Fiolnir, cuyo nacimiento consoló a Gerda por la pérdida de su hermano Beli. Éste había atacado a Frey y había sido muerto por él, aunque el dios del Sol, privado de su incomparable espada, se había visto forzado a defenderse con un asta de venado que había cogido apresuradamente de la pared de su residencia.

Además del fiel Skirnir, Frey tenía otros dos asistentes, una pareja casada, Beyggvir y Beyla, las personificaciones de los desperdicios y el estiércol del molino, dos ingredientes que, al ser usados en la agricultura con motivos fertilizantes, eran consiguientemente considerados como fieles sirvientes de Frey, a pesar de sus desagradables cualidades.

El Frey Histórico.

El poeta Snorri, en su Heimskringla, la crónica de los antiguos reyes de Noruega, afirma que Frey era un personaje histórico de nombre Yngvifrey, que gobernó Upsala tras la muerte de Odín y el Njörd semihistóricos. La gente disfrutó de tal prosperidad bajo su gobierno que creyeron que su rey era un dios. Por tanto, comenzaron a invocarle como tal, llevando su entusiástica admiración hasta tales extremos que, cuando murió, los sacerdotes, sin osar revelar el suceso, le tendieron en un gran túmulo en vez de incinerar su cuerpo como había sido costumbre hasta entonces. Después informaron a la gente que Frey, cuyo nombre era el sinónimo nórdico de señor, se había ido al túmulo, una expresión que se convirtió posteriormente en la frase vikinga para la muerte.

No fue hasta tres años más tarde cuando la gente, la cual había seguido pagando sus impuestos al rey derramando monedas de oro, plata y cobre dentro del túmulo a través de las tres aberturas diferentes, descubrió que Frey estaba muerto. Ya que la paz y la prosperidad se habían mantenido ininterrumpidas, decretaron que su cadáver nunca se vería incinerado y de esta manera inauguraron la costumbre del entierro en el túmulo, que con el tiempo pasó a sustituir la pira funeraria en muchos sitios. Uno de los tres túmulos cerca de Gamla Upsala aún lleva el nombre del dios. Sus estatuas fueron situadas en el gran templo que se erigía allí y su nombre era debidamente mencionado en todos los juramentos solemnes, siendo la fórmula habitual "Así me ayude Frey, Njörd y el Todopoderoso As (Odín)".

Culto a Frey.

No se admitían armas dentro de los templos de Frey, estando los más célebres entre ellos situados en Trondheim, Noruega, y en Thvera, Islandia. En esos templos se sacrificaban bueyes y caballos en su honor, introduciéndose un anillo de oro dentro de la sangre de la víctima antes de que el juramento anteriormente mencionado se hiciera.

Las estatuas de Frey, como todas las del resto de las divinidades nórdicas, eran bloques de madera toscamente tallados y la última de estas sagradas imágenes parece haber sido destruida por Olaf el Santo, el cual convirtió a la fuerza a muchos de sus súbditos al cristianismo. Además de ser el dios del brillo del Sol, de la fertilidad, de la paz y la prosperidad, Frey era considerado el patrono de los caballos y de los jinetes y el liberador de todos los cautivos.

La Fiesta de Jul.

Un mes de cada año, el mes de Jul o mes de Thor, era sagrado para Frey al igual que para Thor, el cual comenzaba en la noche más larga del año, a la que se conocía como la Noche Madre. Este mes era tiempo de festejos y regocijo, pues anunciaba el regreso del Sol. Este festival se conocía como Jul o Yule (rueda), porque se suponía que el Sol se parecía a una rueda girando rápidamente a través del cielo. Este parecido fue el origen de una costumbre curiosa en Inglaterra, Alemania y las riberas del Mosela. Hace mucho tiempo, la gente solía reunirse en asamblea anualmente en una montaña para quemar una enorme rueda de madera, rodeada de paja, la cual, ardiendo en llamas, era arrojada cuesta abajo por una pendiente para que se sumergiera en agua con un siseo.

Todas las razas nórdicas consideraban la fiesta de Jul como la más importante del año y solían celebrarla con bailes, banquetes y bebidas, nombrándose a cada dios por su nombre. Los primeros misioneros cristianos, percatándose de la extrema popularidad de esta fiesta, pensaron que sería mejor alentar a beber a la salud del Señor y de los doce apóstoles cuando comenzaron a convertir a los paganos nórdicos.

Este festejo era tan popular en Escandinavia, donde se celebraba en enero, que el rey Olaf, viendo lo querido que era en los corazones nórdicos, traspasó la mayoría de sus prácticas al día de Navidad, haciendo de esta manera mucho para que la gente ignorante se conformara con su cambio de religión.

Como dios de la paz y la prosperidad, Frey reapareció muchas veces supuestamente sobre la Tierra y gobernó a los suecos bajo el nombre de Yngvifrey, por lo que sus descendientes fueron conocidos como Ynlings. También gobernó a los daneses bajo el nombre de Fridleef. En Dinamarca se dice que se casó con la bella doncella Freygerda, a la cual rescató de un dragón. Con ella tuvo un hijo de nombre Frodi, el cual, con el debido tiempo, le sucedió en el trono.

Frodi reinó en Dinamarca en los días en los que había paz en todo el mundo, es decir, en la era en la que Cristo nació en Belén de Judea y debido a que todos sus súbditos vivieron en concordia, fue conocido como Frodi Paz.

•Freya, la Diosa del Amor.

Freya, la hermosa diosa nórdica de la belleza y el amor, era hermana de Frey e hija de Njörd y Nerthus, o Skadi. Ella era la más hermosa y la más querida de entre todas las diosas y, mientras que en Alemania se la identificaba con Frigg, en Noruega, Suecia, Dinamarca e Islandia era considerada como una divinidad diferente. Freya, al haber nacido en Vaneheim, también era conocida como Vanedis, la diosa de los Vanes, o como Vanebride.

Cuando llegó a Asgard, los dioses quedaron tan prendados por su belleza y elegancia que le concedieron el reino de Folkvang y el gran palacio de Sessrymnir (el espacioso de asientos), donde le aseguraron que podría acomodar fácilmente a todos sus invitados.

Reina de las Valkirias.

Aunque diosa del amor, Freya no era apacible y amante de los placeres, pues las antiguas razas nórdicas pensaban que ella tenía gustos muy marciales y que con el nombre de Valfreyja solía encabezar a menudo a las valkirias en el campo de batalla, escogiendo y reclamando la mitad de los héroes muertos. Así que era representada con un corselete y un casco, escudo y lanza, estando únicamente la mitad inferior de su cuerpo vestida con el atavío suelto habitual de las mujeres.

Freya transportaba a los muertos electos hasta Folkvang, donde eran debidamente agasajados. Allí eran bienvenidas también todas las doncellas puras y las esposas fieles, para que pudieran disfrutar de la compañía de sus amantes y esposos después de la muerte. Los encantos de su morada le resultaban tan seductores a las heroicas mujeres nórdicas que a menudo corrían a la batalla cuando sus amados habían muerto, con la esperanza de correr la misma suerte, o se dejaban caer sobre sus espadas, o ardían voluntariamente en la misma pira funeraria en la que quemaban los restos de sus amados.

Ya que se pensaba que Freya prestaba oídos a las oraciones de los amantes, éstos la solían invocar a menudo y era costumbre el componer canciones de amor en su honor, las cuales se cantaban en ocasiones festivas. En Alemania, su nombre se usaba con el significado del verbo "cortejar".

Freya y Odur.

Freya, la diosa de cabellos dorados y ojos azules, era también, en ocasiones, considerada como la personificación de la Tierra. Como tal, se desposó con Odur, un símbolo del Sol veraniego, a quien ella amaba mucho y con el que tuvo dos hijas, Hnoss y Gersemi. Estas doncellas eran tan hermosas que todas las cosas bellas eran denominadas con sus nombres.

Mientras Odur permaneciera a su lado, Freya estaba sonriente y era completamente feliz. Pero Odur era de espíritu inquieto y cansado de la vida sedentaria, abandonó un día el hogar súbitamente y se dedicó a vagar por el ancho mundo. Freya, triste y abandonada, lloró largamente, cayendo sus lágrimas sobre las duras rocas, ablandándolas. Se dice que incluso llegaron a introducirse en el mismo centro de las piedras, donde se transformaron en oro. Algunas lágrimas cayeron al mar y fueron a transformadas en ámbar.

Cansada de su condición de viuda y anhelando coger a su marido en sus brazos una vez más, Freya emprendió finalmente su búsqueda, atravesando muchas tierras, donde se la conoció por diferentes nombres, como Mardel, Horn, Gefn, Syr, Skialf y Thrung, interrogando a todos los que se encontraba en su paso, sobre si habían visto a su esposo y derramando tantas lágrimas en todas partes que el oro se encuentra en todos los rincones de la Tierra.

Muy lejos, en el soleado sur, Freya encontró finalmente a Odur y, tras serle devuelto todo su amor, ella fue feliz de nuevo, tan radiante como lo había sido de novia. Es quizá debido a que Freya encontró a su esposo bajo un floreciente arrayán que las prometidas nórdicas, incluso hoy día, visten el mirto en vez de la convencional corona de naranjas que se da en otros climas.

Mano a mano, Odur y Freya emprendieron de nuevo el camino a casa y a la luz de su felicidad, la hierba creció verde, las flores brotaron y los pájaros cantaron, pues toda la naturaleza simpatizaba tan enérgicamente con la alegría de Freya como se afligía con ella cuando se encontraba triste.

Las más hermosas plantas y flores en el Norte eran llamadas cabellos de Freya o rocío del ojo de Freya, mientras que la mariposa era conocida como la gallina de Freya. También se suponía que esta diosa sentía un afecto especial por los hados, a los que gustaba observar danzar a la luz de la Luna, y a los que reservaba sus más delicadas flores y su más dulce miel. Odur, el esposo de Freya, además de ser considerado como una personificación del Sol, también era considerado como un símbolo de la pasión, o de los embriagantes placeres del amor, por lo que los antiguos declaraban que no era de extrañar que su esposa no pudiera ser feliz sin él.

El Collar de Freya.

Siendo la diosa de la belleza, Freya, naturalmente, era aficionada a los vestidos, a los ornamentos relucientes y las joyas preciosas. Un día, mientras se encontraba en Svartalfheim, el reino bajo tierra, vio a cuatro enanos fabricando el más bello collar que ella había visto nunca. Casi fuera de sí por el deseo de poseer este tesoro, llamado Brisingamen y era un símbolo de las estrellas, o de la fertilidad de la tierra, Freya imploró a los enanos para que se lo regalaran; pero ellos rehusaron hacer tal cosa, a menos que ella les prometiera concederles su amparo. Tras obtener el collar a este

precio, Freya se apresuró a ponérselo y su esplendor aumentó tanto sus encantos que lo llevó puesto día y noche, pudiéndosela convencer sólo ocasionalmente para que se lo prestara a otras divinidades. Thor, sin embargo, llevó este collar cuando se hizo pasar por Freya en Jötunheim, y Loki lo codició y lo hubiese robado de no haber sido por la vigilancia de Heimdall.

Freya también era la orgullosa propietaria de una vestimenta de halcón, o plumas de halcón, que permitía al que se la ponía volar a través del aire como si fuese un pájaro; esta vestimenta era tan valiosa que Loki la tomó prestada en dos ocasiones, y la misma Freya la utilizó cuando fue en busca del desaparecido Odur.

Ya que Freya era también considerada como diosa de la fertilidad, a veces era representada conduciendo junto a su hermano Frey el carro tirado por el jabalí de las cerdas de oro, esparciendo, con manos pródigas, frutas y flores para alegrar los corazones de la humanidad. Sin embargo, ella tenía un carro propio, en el que viajaba con frecuencia. Éste era tirado por gatos, sus animales favoritos, los símbolos del cariño y la sensualidad, o las personificaciones de la fecundidad.

Frey y Freya eran tan venerados en el Norte que sus nombres, con formas modificadas, se utilizan todavía como las palabras "señor" y "señora", y un día de la semana se conoce como día de Freya, el viernes, por la gente angloparlante. Los templos dedicados a Freya eran muy numerosos y fueron mantenidos durante mucho tiempo por sus devotos, el último en Magdeburgo, Alemania, el cual fue destruido por orden del emperador Carlomagno.

La Historia de Ottar y Angantyr.

Los nórdicos solían invocar a Freya no sólo para obtener éxito en el amor, prosperidad y crecimiento, sino también, en ocasiones, para obtener ayuda y protección. Ella se lo concedía a aquellos que la servían fielmente, como aparece en la historia de Ottar y Angantyr, dos hombres que, tras discutir durante algún tiempo debido a sus derechos a cierto plazo de propiedad, expusieron su disputa ante los dioses. La asamblea popular decretó que el hombre que pudiera probar que había descendido de una estirpe más extensa de antepasados nobles sería declarado como el vencedor, designándose día especial para investigar la genealogía de cada demandante.

Ottar, incapaz de recordar los nombres de no pocos de sus antepasados, ofreció sacrificios a Freya, rogando su ayuda. La diosa escuchó indulgentemente su oración y, apareciéndose ante él, lo transformó en un jabalí, y sobre su lomo cabalgó hasta la morada de la hechicera Hyndla, una célebre bruja. Con amenazas y ruegos, Freya le exigió a la anciana mujer que trazara la genealogía de Ottar hasta Odín y que nombrara cada individuo por su nombre, con un resumen de sus hazañas. Entonces, temiendo que la memoria de su devoto fuera incapaz de retener tantos detalles, Freya también exigió a Hyndla que preparara una poción del recuerdo, la cual le dio a él a beber.

Así preparado, Ottar se presentó ante la asamblea en el día fechado y con facilidad sospechosa recitó su linaje, nombrando a muchos más antepasados de los que Angantyr pudo recordar, por lo que fue fácilmente recompensado con la posesión de la propiedad que codiciaba.

Los Esposos de Freya.

Freya era tan hermosa que todos los dioses, gigantes y enanos anhelaron su amor e intentaron a su vez obtenerla como esposa. Pero Freya desdenó a los feos gigantes, e incluso rechazó a Thrym cuando Loki y Thor la urgieron a aceptarlo por esposo. No era tan inflexible cuando se trataba de dioses, si diversos mitólogos están en lo cierto, pues se dice que como personificación de la Tierra se desposó con Odín (el cielo), Frey (la lluvia fertilizante), Odur (la luz del Sol), etc., hasta que aparentemente se mereció las acusaciones lanzadas contra ella por el desalmado Loki de haber amado y haberse casado con todos los dioses.

El Culto a Freya.

Era costumbre en ocasiones solemnes el beber a la salud de Freya junto a la de los otros dioses y, cuando al cristianismo se introdujo en el Norte, este brindis fue trasladado a la Virgen o a la Santa Gertrudis; la misma Freya, como todas las divinidades paganas, fue declarada como un demonio o una bruja y desterrada a los picos de las montañas noruegas, suecas o alemanas, donde el Brocken es señalado como su morada especial y el lugar de cita general de su séquito de demonios en el Valpurgisnacht.

Ya que la golondrina, el cuco y el gato fueron sagrados para Freya en tiempos paganos, se suponía que estas criaturas tenían cualidades demoníacas, e incluso hoy en día se retrata a las brujas con gatos negros como el carbón a su lado.

·Hel.

Hel, diosa de la muerte, era hija de Loki, dios del mal y de la gigante Angurboda, la portadora del infortunio. Ella vino al mundo dentro de una oscura cueva en Jötunheim, junto a la serpiente Iörmungandr y el terrible lobo Fenris, siendo tal trío considerado como los símbolos del dolor, el pecado y la muerte.

A su debido tiempo se dio cuenta Odín de la terrible prole que Loki estaba cuidando y decidió desterrarlos de la faz de la tierra. La serpiente fue por tanto arrojada al mar, donde sus retorcimientos causaban supuestamente las más terribles tempestades; el lobo Fenris fue atado con cadenas, gracias al intrépido y valiente Tyr, y Hel, la diosa de la muerte, fue arrojada a las profundidades de Niflheim, donde Odín le concedió el poder sobre los nueve mundos.

El Reino de Hel en Niflheim.

A este reino, que supuestamente estaba situado bajo la tierra, sólo se podía entrar tras un penoso viaje a través de los más accidentados caminos en las frías y oscuras regiones del extremo Norte. La puerta de entrada estaba tan lejos de todas las moradas humanas que incluso Hermod el veloz, montado sobre Sleipnir, tenía que viajar durante nueve largas noches antes de alcanzar el río Giöll. Éste constituía el límite de Niflheim, sobre el cual se erigía un puente de cristal enarcado con oro y sostenido sobre un solo cabello, y velado constantemente por el horrible esqueleto Modgud, que hacía que todos los espíritus pagaran un peaje de sangre antes de que se les permitiera el paso.

Los espíritus cabalgaban o surcaban el puente generalmente sobre los caballos o las carretas en las que se había quemado la pira funeraria con los muertos y las razas nórdicas eran muy cuidadosas a la hora de calzar los pies de los fallecidos con un par de zapatos especialmente resistentes, llamados zapatos de Hel, para que no tuvieran que sufrir en el largo viaje a través de caminos accidentados. Poco después de traspasar el puente Giallar, los espíritus llegaban hasta El Bosque de Acero, donde no había nada excepto árboles desnudos con hojas de acero y tras dejarlo atrás, llegaban a las puertas de Hel, al lado del cual el feroz perro manchado de sangre, Garm, estaba en guardia, refugiado en un oscuro agujero conocido como la cueva Gnipa. La cólera de este monstruo sólo podía ser apaciguada con la ofrenda de un pastel de Hel, lo cual nunca fallaba a aquellos que en alguna ocasión le han dado pan a los hambrientos.

Dentro de la puerta, entre el intenso frío y la oscuridad impenetrable, se oía hervir la gran caldera Hvergelmir y el rodar de los glaciares en el Elivagar y otros ríos de Hel, entre los cuales se encontraba el Leipter, sobre el cual se hacían solemnes juramentos, y el Slid, en cuyas turbias aguas rodaban continuamente espadas desenvainadas.

Adentrándose en este horrible lugar, se encontraba Elvidner (miseria), el palacio de la diosa Hel, cuyo plato era el Hambre. Su cuchillo era la Avaricia. Holgazanería era el nombre de su hombre, Indolencia el de su doncella, Ruina el de su umbral, Pesar el de su cama y Conflagración el de sus cortinas.

Esta diosa tenía muchas moradas diferentes para los invitados que venían a visitarla a diario, ya que ella recibía no sólo a los perjuros y criminales de todas clases, sino también a aquellos que eran tan desgraciados como para morir sin derramar sangre. A su reino iban a parar también aquellos que morían de vejez o enfermedad, una forma de morir que era denominada "muerte de paja", ya que los lechos estaban contruidos generalmente con ese material.

Ideas de la Vida Futura.

Aunque los inocentes eran tratados bondadosamente por Hel y disfrutaban de un estado de dicha negativa, no era de extrañar que los habitantes del Norte se encogieran ante la idea de visitar su lúgubre morada. Y mientras los hombres preferían cortarse con la punta de la lanza, arrojarse desde un precipicio o quemarse vivos, las mujeres no se encogían ante medidas igualmente heroicas. En los extremos de su pesar, no dudaban en arrojarse desde una montaña o en caer sobre las espadas que les eran entregadas el día de su boda, para que sus cuerpos pudieran ser quemados con aquellos a los que amaban y sus espíritus liberados para unirse a ellos en la gloriosa morada de los dioses.

Sin embargo, los horrores esperaban a aquellos cuyas vidas habían sido impuras o delictivas. Estos espíritus eran desterrados a Nastrond, la ribera de los cadáveres, donde caminaban por fríos ríos de veneno hasta una cueva hecha de serpientes entrelazadas, cuyas fauces venenosas estaban giradas hacia ellos. Tras sufrir allí incontables agonías, se les arrojaba a la caldera Hvergelmir, donde la serpiente Nidhug dejaba por un momento de masticar la raíz del árbol Yggdrasil para alimentarse con sus huesos.

Un palacio que se erige
lejos del Sol
en Nastrond;

sus puertas dan hacia el Norte,
gotas de veneno caen
de sus aberturas;
entretejido está ese palacio
con lomos de serpiente.
Allí vio ella vadear
las lentas corrientes
a los hombres sedientos de sangre
y a los perjuros,
y a aquellos que seducen los oídos
de las esposas de los demás.
Allí absorbe Nidhug
los cadáveres de los muertos.

(Edda de Semund).

Pestilencia y Hambre.

Se suponía que la misma Hel dejaba ocasionalmente su tenebrosa morada para recorrer la Tierra sobre su caballo blanco de tres patas y en tiempos de pestilencia y hambre, si parte de los habitantes de un distrito se libraban de ello, se decía que ella había usado un rastrillo y cuando ciudades y provincias enteras habían sido despobladas, como sucedió en el histórica epidemia de la Muerte Negra, se decía que ella había cabalgado con una escoba.

Las razas nórdicas creyeron posteriormente que a veces se permitía a los espíritus de los muertos volver a la tierra y aparecerse ante sus familiares, cuyo pesar o gozo les afectaba incluso después de la muerte, como se relata en la balada danesa de Ager y Else, donde un amante muerto le pide a su amada que sonría, para que su ataúd pueda ser llenado con rosas en vez de gotas coaguladas de sangre producidas por sus lágrimas.

·Egir, el Dios del Mar.

Además de Njörd y Mimir, que eran ambos divinidades marinas, las razas nórdicas reconocían otro gobernador del mar, el que representaba el mar cercano a la costa y el océano primitivo, de donde todas las cosas supuestamente emergieron, llamado Egir o Hler, que vivía o bien en las frías profundidades de su reino acuático o bien en la isla de Lessoe, en Cattegat, o Hlesey.

Egir (el mar), al igual que sus hermanos Kari (aire) y Loki (fuego), supuestamente pertenecía a una antigua dinastía de dioses, ya que él no se clasificaba ni como As ni como Van, ni gigante, enano o elfo, pero era considerado omnipotente dentro de sus dominios.

Se suponía que provocaba las grandes tempestades que recorrían el mar, y se le representaba generalmente como un adusto anciano, con largos cabellos y barbas blancas, y dedos como garras que siempre trataban de asir algo convulsivamente, como si deseara tener todo al alcance de sus manos. Siempre se aparecía sobre las olas con la

intención de perseguir y volcar esquifes, y arrastrarlos vorazmente hasta el fondo del mar, una dedicación en la que se pensaba que se deleitaba de forma diabólica.

La Diosa Ran.

Egir estaba casado con su hermana, la diosa Ran, cuyo nombre significa "ladrón" y que era tan cruel, avariciosa e insaciable como su esposo. Su pasatiempo favorito era el de permanecer cerca de las rocas peligrosas, hasta donde atraía a los marineros para lanzarles su red, su más preciada posesión, y entonces, habiendo enmarañado a los hombres en sus mallas y destruido sus barcos contra los cortados acantilados, los arrastraba tranquilamente hasta su sombrío reino.

Ran era considerada la diosa de la muerte para todos aquellos que perecían en el mar y los nórdicos pensaban que ella agasajaba a los ahogados en sus cuevas de coral, donde se extendían divanes para recibirles y donde el hidromiel corría libremente como en el Valhalla. Se pensó posteriormente que la diosa tenía una gran afición al oro, que se llamaba la "llama del mar" y se utilizaba para iluminar sus palacios. Esta creencia se originó con los marineros y nación del impresionante brillo fosforescente de las olas. Para ganarse las buenas bendiciones de Ran, los nórdicos se cuidaban de esconder un poco de oro cerca de ellos siempre que algún peligro en particular les amenazaba en el mar.

Las Olas.

Egir y Ran tuvieron nueve hermosas hijas, las Olas, o doncellas de las olas, cuyos blancos brazos y pechos, largos cabellos rubios, profundos ojos azules y esbeltas y sensuales formas eran extremadamente fascinantes. Estas doncellas se deleitaban jugando sobre la superficie de los vastos dominios de su padre, ligeramente ataviadas con velos transparentes azules, blancos o verdes. Sin embargo, eran volubles y caprichosas, con cambios de humor alegre a hosco y apático, y a veces provocándose mutuamente casi hasta la locura, rasgando sus cabellos y velos, arrojándose temerariamente en sus duros lechos, las rocas, persiguiéndose unas a otras con velocidad frenética y chillando en alto de alegría o desesperación. Pero raramente salían a jugar a menos que su hermano, el Viento, estuviera fuera y según su humor, ellas eran gentiles y alegres o bruscas y turbulentas.

Se suponía que las Olas iban generalmente en tríos y se decía que a menudo revoloteaban alrededor de los barcos vikingos a los que ellas favorecían, apartando todos los obstáculos de sus trayectorias y ayudándoles a alcanzar rápidamente sus objetivos.

La Olla de las Pociones de Egir.

Para los anglosajones, el dios Egir era conocido por el nombre de Eagor, y siempre que una olla inusualmente grande se aproximaba atronando hacia la costa, los marineros solían gritar y los de Trento aún lo hacen: "¡Cuidado que viene Eagor!". También se le conocía por el nombre de Hler (el amparador) entre las naciones nórdicas y el de Gymir (el ocultador), porque siempre estaba dispuesto a esconder cosas en las profundidades de su reino y se podía contar con que no revelara los secretos confiados a su cuidado. Y,

porque se decía frecuentemente que las aguas del mar hervían y siseaban, se llamaba al océano como la tinaja o la olla de las pocimas de Egir.

Los dos principales sirvientes del dios eran Elde y Funfeng, símbolos de la fosforescencia del mar; eran famosos por su rapidez en invariablemente presentaban sus respetos a los invitados de Egir a sus banquetes en las profundidades del mar. El dios dejaba a veces su reino para visitar a los Ases en Asgard, donde siempre era espléndidamente agasajado y se deleitaba con los numerosos relatos de Bragi sobre las aventuras y los logros de los dioses. Entusiasmado por estas narraciones, y también por el burbujeante hidromiel que les acompañaba, el dios se aventuró en una ocasión a invitar a los Ases a celebrar la fiesta de la cosecha con él en Hlesey, donde prometió agasajarles él esta vez.

Thor e Hymir.

Sorprendido por esta invitación, uno de los dioses osó recordarle a Egir que ellos estaban acostumbrados a platos exquisitos, tras lo que el dios del mar declaró que en lo referente a la comida no debía preocuparse, ya que estaba seguro de poder abastecer los apetitos más delicados; sin embargo, confesó que no se sentía tan seguro respecto a la bebida, ya que su olla de pociones era más bien pequeña. Tras oír esto, Thor se ofreció inmediatamente a procurar una olla más apropiada y partió junto con Tyr en su búsqueda. Los dos dioses viajaron hacia el este del Elivagar en el carro tirado por los chivos de Thor, y dejándolo en casa del campesino Egil, el padre de Thialfi, encaminaron sus pasos hacia la morada del gigante Hymir, del cual se sabía que poseía una olla de una milla de profundidad y anchura proporcional.

Sin embargo, sólo las mujeres se encontraban en casa y Tyr reconoció en la más anciana, una vieja y fea bruja con novecientas cabezas, a su propia abuela; mientras la más joven, una bella y joven giganta, era, al parecer, su madre y ella recibió a su hijo y a su acompañante de forma hospitalaria y les dio de beber.

Tras conocer su misión, la madre de Tyr ordenó a los visitantes que se escondieran bajo unas enormes ollas que se encontraban sobre un travesaño al final de la sala, ya que su esposo Hymir era muy irreflexivo y a menudo mataba a sus invitados con una sola mirada fulminante. Los dioses siguieron el consejo rápidamente, y tan pronto se escondieron, llegó el gigante Hymir. Cuando su esposa le contó que habían llegado visitantes, frunció el ceño tan portentosamente y emitió una mirada tan encolerizada hacia el lugar donde se ocultaban, que la viga del techo y las ollas cayeron con estruendo y, excepto la más grande, todas se rompieron en pedazos.

La esposa del gigante, sin embargo, convenció a su marido para que le diera la bienvenida a Tyr y a Thor, y mató tres bueyes para su comida. Pero grande fue su consternación cuando vio al dios del trueno comerse a dos de ellos como cena. Murmurando que tendría que irse a pescar temprano a la siguiente mañana para procurarle el desayuno a un invitado tan voraz, el gigante se retiró a descansar, y cuando al amanecer del siguiente día bajó hasta la costa, se le unió Thor, que dijo haber venido para ayudarle. El gigante le pidió que obtuviera su propio cebo, tras lo cual Thor mató descaradamente el buey más grande de su anfitrión, Himinbrioter (rompedor del cielo), y cortando su cabeza, embarcó con ella y se introdujo en el mar. En vano protestó Hymir que ya había llegado a su lugar habitual de pesca, y que podía encontrarse con la

terrible serpiente Iörmungandr si se aventuraban a ir más lejos; Thor siguió remando persistentemente, hasta que pensó que se encontraban justamente encima del monstruo.

Poniendo como cebo la cabeza del buey, Thor trató de pescar a Iörmungandr; mientras tanto, el gigante logró pescar dos ballenas, que le parecieron suficientes para una comida matinal. Por tanto, estaba a punto de proponer que regresaran cuando Thor sintió súbitamente un tirón y comenzó a tirar tan fuerte como pudo, ya que sabía, por la resistencia de su presa y la terrible tormenta creada por sus frenéticos contoneos, que había atrapado a la serpiente de Midgard. En sus esfuerzos para obligar a la serpiente a que saliera a la superficie, Thor apretó su pie tan bruscamente contra el fondo del barco, que lo atravesó y fue a parar al fondo del mar.

Tras una lucha indescriptible, la terrible cabeza venenosa del monstruo apareció y Thor, asiendo su martillo, se dispuso a aniquilarla, cuando el gigante, aterrorizado ante la proximidad de Iörmungandr y temiendo que el barco se hundiera y se convirtiera él en la presa del monstruo, cortó el sedal, permitiendo así que la serpiente cayera como una piedra hasta el fondo del mar.

Furioso con Hymir por su inoportuna interferencia, Thor le asestó un golpe con su martillo que lo lanzó al mar; pero Hymir, impávido, nadó hasta tierra y se reunió con el dios cuando éste regresó a la costa. Hymir tomó entonces ambas ballenas, sus trofeos del mar, y se las echó a la espalda para llevárselas a casa, y Thor, deseoso de demostrar su fuerza, cargó con el bote, los remos y los aparejos y le siguió.

Tras el desayuno, Hymir retó a Thor a que demostrara su fuerza rompiendo su vaso; pero aunque el dios del trueno lo arrojó con tremenda fuerza contra los pilares de piedra y las paredes, permaneció intacto y ni siquiera se rajó. Sin embargo, obedeciendo un consejo que la madre de Tyr le susurró, Thor arrojó súbitamente el vaso contra la frente del gigante, la única sustancia más dura que él, tras lo cual cayó hecho añicos al suelo. Hymir, habiendo comprobado así el poder de Thor, le dijo que podía llevarse la olla que los dos dioses habían venido buscando, pero Tyr trató de levantarla en vano, y Thor pudo levantarla del suelo, sólo después de haberse ceñido su cinturón con fuerza hasta el último agujero.

El tirón con el que finalmente levantó la olla causó grandes daños en la casa del gigante y su pie atravesó el suelo. Mientras Tyr y Thor partían, este último con el enorme recipiente sobre su cabeza como si se tratase de un sombrero, Hymir convocó a sus hermanos gigantes de hielo y les propuso perseguir y matar a su empedernido enemigo. Volviéndose, Thor se dio cuenta enseguida de su persecución, y arrojando a Mjölnir repetidamente contra los gigantes, los mató a todos antes de que pudieran alcanzarles. Tyr y Thor reanudaron entonces su viaje de regreso hasta Egir, llevando consigo la olla en la que él fabricaría cerveza para el festín de la cosecha.

La explicación física de este mito es, por supuesto, una tormenta de truenos (Thor), en conflicto con la furia del mar (la serpiente) y la rotura del hielo polar (la copa y el suelo de Hymir) por el calor del verano.

Los dioses se ataviaron entonces con ropas festivas y se dirigieron alegremente hasta el festín de Egir, y desde entonces se solía celebrar la cosecha en sus cuevas de coral.

Divinidades no Amadas.

Egir, como hemos visto, gobernaba el mar con la ayuda de la pérfida Ran. Ambas divinidades eran consideradas crueles por las naciones nórdicas, los cuales sufrían mucho por el mar, el cual, rodeándoles por todas partes, se introducían profundamente hasta el corazón de sus países a través de los numerosos fiordos, y a menudo engullía los barcos de sus vikingos, junto a toda su tripulación de guerreros.

Otras Divinidades del Mar.

Además de estas deidades principales del mar, los nórdicos creían en los tritones y las sirenas, y muchas historias se relatan acerca de las sirenas, que se despojaban durante breves momentos de sus plumajes de cisne o atavíos de foca, los cuales dejaban en la playa para ser encontrados por mortales, que de esa manera obligaban a las bellas damas a permanecer en tierra.

También existían monstruos malignos conocidos como Nicors, de cuyo nombre se deriva el proverbial Old Nick ("Patillas"). Muchas de las deidades menores del mar poseían colas de pez; las divinidades femeninas recibían el nombre de ondinas, y los varones el de Stromkarls, Nixies, Necks o Neckar.

En la Edad Media se creía que estos espíritus acuáticos abandonaban a veces sus corrientes nativas para aparecerse en danzas de poblados, donde se les reconocía por el dobladillo húmedo de sus vestimentas. A menudo se sentaban al lado de los arroyos o los ríos, tocando el arpa o entonando fascinantes canciones mientras se peinaban sus largos y dorados o verdes cabellos.

Los nixies, ondinas y stromkarls, eran seres particularmente gentiles y amables, y estaban muy ansiosos de obtener repetidas garantías de su salvación final.

Se cuentan muchas historias de sacerdotes o niños que se los encontraron jugando en la orilla, de los cuales se mofaban con amenazas de una futura condenación, lo cual nunca fallaba para convertir su alegre música en lastimeros quejidos. A menudo, los sacerdotes o niños, dándose cuenta de su error y afectados por la agonía de sus víctimas, regresaban corriendo hasta la corriente para asegurar a los hados acuáticos de dientes verdes su futura redención, tras lo cual reanudaban invariablemente sus alegres acordes.

Ninfas del Río.

Además de Elf o Elb, el hado acuático que le dio su nombre al río Elba en Alemania; Neck, de quien Necker deriva su nombre, y el viejo padre Rhein, con sus numerosas hijas (afluentes), la más famosa de todas las divinidades menores acuáticas es Lorelei, la sirena doncella que se sienta sobre las rocas de su mismo nombre, cerca de San Goar, en el Rhein (Rin) y cuyo fascinante canto ha llevado a muchos marinos a la muerte. Las leyendas acerca de esta sirena son ciertamente muy numerosas, siendo una de las más antiguas la que sigue:

Leyendas de Lorelei.

Lorelei era una ninfa acuática inmortal, hija de Rin (Rhein); durante el día vivía en las frescas profundidades del fondo del río, pero de noche se aparecía a la luz de la Luna, sentada en lo alto de un pináculo rocoso, contemplando todo lo que atravesaba la corriente. A veces, la brisa nocturna transportaba algunas de las notas de su canción hasta los oídos de los remeros, tras lo que, olvidándose del tiempo y del lugar escuchando estas melodías encantadas, se dejaban arrastrar hasta las afiladas y recortadas rocas, donde perecían invariablemente.

Se dice que sólo una persona vio a Lorelei de cerca. Se trataba de un joven pescador de Oberwesel, que se reunía con ella cada noche a orillas del río y pasaba unas horas encantadoras con ella, embriagándose de su belleza y escuchando su seductora canción. La tradición dice que, antes de que se separaran, Lorelei le indicaba los sitios donde el joven debería arrojar sus redes por la mañana, instrucciones que siempre obedecía y que de este modo le proporcionaban buenos resultados.

Una noche, el joven pescador fue visto dirigiéndose hacia el río, pero como no regresaba se emprendió su búsqueda. Sin encontrarse rastro alguno por los alrededores, los crédulos teutones afirmaron que Lorelei le había arrastrado hasta sus cuevas de coral para poder disfrutar de su compañía por siempre.

Según otra versión, Lorelei sedujo tantos pescadores hasta su tumba en las profundidades del Rin (Rhein) con sus fascinantes acordes desde las escarpadas rocas, que en una ocasión se envió a un ejército armado al caer la noche para rodearla y atraparla. Pero la ninfa acuática arrojó un hechizo tan poderoso sobre el capitán y sus hombres, que no pudieron mover ni las manos ni los pies. Mientras se encontraban inmóviles alrededor de ella, Lorelei se despojó de sus ornamentos y los arrojó a las olas. Entonces, entonando un hechizo, atrajo las aguas hasta el peñasco donde se encontraba y, para asombro de los soldados, las olas arrastraron consigo un carro marino verde tirado por corceles de crines blancas y la ninfa se introdujo al instante. Unos momentos más tarde, el Rin bajó hasta sus niveles habituales, el hechizo se rompió y los hombres recuperaron el movimiento, retirándose para narrar cómo sus esfuerzos habían sido frustrados. Desde entonces no se volvió a ver a Lorelei, y los campesinos afirman que ella sigue aún resentida por la afrenta de la que fue objeto, y que nunca abandonará sus cuevas de coral.

•Balder, el más Amado.

De Odín y Frigg, se dice, nacieron hijos gemelos tan diferentes en carácter y aspecto físico como era posible que lo fueran dos niños. Hodur, dios de la oscuridad, era sombrío, taciturno y ciego, como la oscuridad del pecado, la cual se suponía que simbolizaba; mientras que su hermano Balder, el bello, era venerado como el dios puro y radiante de la inocencia y la luz. De su frente blanca y cabellos dorados parecían irradiar rayos de Sol que alegraban los corazones de dioses y hombres, por los que era igualmente amado.

El joven Balder alcanzó su mayoría de edad con maravillosa rapidez y fue admitido muy pronto en la asamblea de los dioses. Fijó su residencia en el palacio de Breidablik, cuyo techo de plata descansaba sobre pilares de oro y cuya pureza era tal que a nada que

fuese vulgar o impuro se le permitía su presencia dentro de sus recintos, y allí vivía en perfecta armonía junto a su joven esposa Nanna (flor), la hija de Nip (brote), una bella y encantadora diosa.

El dios de la luz estaba bien versado en la ciencia de las runas, que estaban escritas en su lengua; él conocía bien las diversas virtudes de las flores, una de las cuales, la camomila, era llamada "la frente de Balder", porque era tan inmaculadamente pura como esa parte de su rostro. La única cosa oculta ante los radiantes ojos de Balder era la percepción de su propio destino.

El Sueño de Balder.

Ya que era tan natural que Balder el hermoso estuviera sonriente y feliz, los dioses comenzaron a darse cuenta de un cambio en su comportamiento. La luz se fue gradualmente de sus ojos azules, una expresión de ansiedad invadió su rostro y sus pasos se volvieron pesados y lentos. Odín y Frigg, percatándose del evidente abatimiento de su amado hijo, le rogaron con ternura que les revelara la causa de su tristeza. Balder fue cediendo finalmente a sus anhelantes ruegos, confesó que sus sueños, en vez de ser tranquilos y reparadores como antaño, se habían visto extrañamente alterados por oscuras y opresivas pesadillas, las cuales, aunque no podía recordarlas cuando se despertaba, le perseguían constantemente con una vaga sensación de miedo.

Cuando Odín y Frigg oyeron esto, se sintieron muy desasosegados, aunque prometieron que nada dañaría a su universalmente amado hijo. Sin embargo, cuando los inquietos padres discutieron posteriormente el asunto, confesaron que también ellos se habían visto asaltados por extraños presentimientos y, llegando finalmente a creer que la vida de Balder estaba seriamente amenazada, procedieron a tomar medidas para evitar el peligro.

Frigg envió a sus sirvientes en todas direcciones, con órdenes estrictas para exigir a todas las criaturas vivientes, todas las plantas, metales, piedras, de hecho, toda cosa animada o inanimada, que pronunciaran el solemne juramento de no hacerle daño alguno a Balder. Toda la creación hizo enseguida su juramento, ya que no existía nada sobre la tierra que no amara al radiante dios. Los sirvientes regresaron hasta Frigg, informándole que todos habían jurado debidamente, excepto el muérdago que crecía sobre el tronco del roble a las puertas del Valhalla, aunque era, añadieron, una cosa tan inofensiva e insignificante que no había nada que temer.

Frigg reanudó entonces su hilado con gran alegría, ya que estaba segura de que nada podría perjudicar a su hijo que amaba por encima de todo.

La Profecía de la Vala.

Odín, mientras tanto, había decidido consultar con una de las profetisas o valas muertas. Montado sobre su corcel de ocho patas Sleipnir, cabalgó a través del palpitante puente Bifröst y por el accidentado camino que conduce a Gjallar y la entrada de Niflheim, donde, tras dejar atrás a Helgate y el perro Garm, penetró en la oscura morada de Hel.

Odín vio, para su sorpresa, que un festín se estaba preparando en este oscuro reino y que los divanes habían sido cubiertos con tapices y anillos de oro, como si se esperara a algún importante invitado. Pero él siguió corriendo sin descanso, hasta que llegó hasta el lugar donde la vala había descansado sin ser perturbada durante muchos años, tras lo que comenzó a entonar un hechizo mágico y a trazar las runas que tenían el poder de revivir a los muertos.

La tumba se abrió súbitamente y su profetisa se incorporó lentamente, preguntando quién había osado interrumpir su sueño. Odín, que no deseaba que supiera que él era el poderoso padre de dioses y hombres, respondió que era Vegtam, hijo de Valtam, y que la había despertado para informarse sobre el personaje para el que Hel estaba sacando sus divanes y preparando un banquete festivo. Con voz sepulcral, la profetisa confirmó todos sus temores contándole que el invitado al que esperaban era Balder, que estaba destinado a ser muerto por Hodur, su hermano, el dios ciego de la oscuridad.

A pesar de la evidente reticencia de la vala para seguir hablando, Odín no quedó aún satisfecho y le exigió que le dijera quién vengaría al dios asesinado y daría cuenta de su asesino. La venganza y la represalia eran consideradas como deberes sagrados por las razas nórdicas.

Entonces la profetisa le relató como Rossthiof había ya pronosticado que Rinda, la diosa tierra, tendría un hijo de Odín y que Vali, como se llamaría el niño, no se lavaría el rostro ni se peinaría los cabellos hasta que hubiese vengado en Hodur la muerte de Balder.

Una vez hubo dicho esto la reacia vala, Odín preguntó: "¿Quién rehusará llorar la muerte de Balder?". Esta imprudente pregunta demostró un conocimiento del futuro que ningún mortal podía poseer, lo cual le reveló inmediatamente a la vala la identidad de su visitante. Consiguientemente, rehusando decir una sola palabra más, volvió a hundirse en el silencio de la tumba, declarando que nadie sería capaz de volver a sacarla de nuevo hasta que llegara el fin del mundo.

Tras enterarse de los designios de Orlog (destino), que él sabía que no podían ser anulados, volvió a montar en su caballo y emprendió triste el camino de vuelta a Asgard, pensando en la hora, no lejana, en al que su amado hijo dejara de ser visto en las moradas celestiales, y cuando la luz de su presencia se hubiera desvanecido por siempre.

Al entrar en Gladsheim, sin embargo, Odín se vio algo tranquilizado por las noticias, rápidamente comunicadas por Frigg, referentes a que todas las cosas bajo el Sol habían prometido que no dañarían a Balder y, sintiéndose convencido de que si nada iba a matar a su hijo, seguramente iba a continuar alegrando a los dioses y a los hombres con su presencia, dejó a un lado las preocupaciones y se entregó a los placeres del festín.

Los Juegos de los Dioses.

El campo de recreo de los dioses estaba situado en las verdes llanuras de Ida, y tenía el nombre de Idavold. Allí se trasladaban los dioses cuando estaban de buen humor y su juego favorito era el de lanzar sus discos de oro, lo cual hacían con gran habilidad. Habían vuelto a la práctica de este acostumbrado pasatiempo con entusiasmo redoblado

desde que Frigg hubiera dispersado con sus precauciones la nube que había oprimido sus espíritus. Sin embargo, cansados al final de este juego, pensaron en idear otro. Habían averiguado que ningún proyectil podía dañar a Balder, por lo que se entretuvieron lanzándole toda clase de armas, piedras, etc., con la certeza de que no importaba cuánto se afanaran, pues los objetos, habiendo jurado no dañarle, errarían su objetivo o caerían cortos de distancia. Esta nueva diversión demostró ser tan fascinante que pronto todos los dioses se congregaron alrededor de Balder, recibiendo cada nuevo fallo en acertarle con prolongadas risas.

La Muerte de Balder.

Estos arranques de jolgorio despertaron la curiosidad de Frigg, quien se encontraba hilvanando sentada en Fensalir, y, viendo a una anciana pasar delante de su morada, le pidió que se detuviera y que le contara qué estaban haciendo los dioses para provocar tanto jolgorio. La anciana no era otra que Loki disfrazado, quien respondió que los dioses estaban lanzando contra Balder piedras y otros proyectiles, embotados y afilados, mientras que éste permanecía entre ellos sonriente e ileso, retándoles a que le acertaran.

La diosa sonrió y reanudó su labor, diciendo que era bastante natural que nada pudiera dañar a Balder, ya que todas las cosas amaban la luz, del cual él era su símbolo, y habían jurado solemnemente no dañarle. Loki, la personificación del fuego, se disgustó mucho al oír esto, ya que estaba celoso de Balder, el Sol, que le había eclipsado por completo y era amado por todos, mientras que a él se le temía y se le evitaba todo lo posible. Pero él ocultó astutamente su irritación y le preguntó a Frigg si estaba segura de que todos los objetos se habían unido al convenio.

Ella respondió orgullosa que había obtenido el solemne juramento de todas las cosas, excepto el de un pequeño e inofensivo parásito, el muérdago, que crecía en el roble cerca de las puertas del Valhalla y era demasiado pequeño e insignificante como para ser temido. Esta información era todo lo que Loki quería saber y, tras despedirse de Frigg, se alejó. Sin embargo, tan pronto como estuvo fuera del alcance de su vista, recuperó su forma habitual y el muérdago que Frigg había mencionado. Entonces, con sus artes mágicas le confirió al parásito un tamaño y una dureza bastante fuera de lo común.

Del tallo de madera así obtenido fabricó diestramente una flecha con la que regresó corriendo hasta Idavold, donde los dioses aún le estaban lanzando proyectiles a Balder, estando mientras tanto únicamente Hodur apoyado tristemente contra un árbol, sin participar en el juego. Loki se aproximó a la ligera hasta el dios ciego y, fingiendo interés, le preguntó a cerca de la causa de su melancolía, insinuando astutamente al mismo tiempo que eran el orgullo y la indiferencia lo que le prevenían de participar en el juego. En respuestas a estas afirmaciones, Hodur alegó que sólo su ceguera le impedía tomar parte en el nuevo juego y cuando Loki puso la flecha de muérdago en su mano y lo guió hacia el centro del círculo, indicándole la dirección de la insólita diana, Hodur disparó su flecha enérgicamente. Pero para su consternación, en vez de las sonoras risas que esperaba, un escalofriante grito de horror atravesó sus oídos, pues Balder el hermoso había caído al suelo, atravesado por el fatal muérdago.

Con terrible preocupación se reunieron los dioses alrededor de su querido compañero, pero su vida había sido extinguida y todos sus esfuerzos para revivir al dios Sol caído

fueron inútiles. Desconsolados por su pérdida, se volvieron furiosos hacia Hodur, a quien hubieran matado allí mismo de no haber sido refrenados por la ley de los dioses, que impedía que ningún acto deliberado de violencia profanara sus lugares sagrados. El sonido de sus altos lamentos atrajo con gran rapidez a las diosas hasta el terrible lugar, y cuando Frigg vio que su hijo estaba muerto, rogó vehementemente a los dioses que fueran hasta Niflheim para implorarle a Hel que liberara a su víctima, ya que la tierra no podría existir felizmente sin él.

La Misión de Hermod.

Ya que el camino era extremadamente fatigoso y accidentado, ninguno de los dioses se ofreció a ir al principio. Pero cuando Frigg prometió que ella y Odín recompensarían al mensajero amándole por encima de todos los Ases, Hermod mostró su disposición a ejecutar la misión. A fin de capacitarle para ello, Odín le prestó a Sleipnir, y el noble caballo, que no solía dejar que nadie lo montara excepto Odín, partió sin demora hacia la oscura trayectoria que sus cascos ya habían cabalgado en dos ocasiones anteriormente.

Mientras tanto, Odín ordenó que el cuerpo de Balder fuera trasladado de Breidablik y envió a los dioses al bosque para que cortaran enormes pinos con los que construir una pira funeraria digna.

La Pira Funeraria.

Mientras Hermod cabalgaba a través del sombrío camino que conducía al Niflheim, los dioses cortaron y acarrearon hasta la costa una gran cantidad de leña, la cual amontonaron sobre la cubierta del buque dragón de Balder, Ringhorn, construyendo una elaborada pira funeraria. Según la costumbre, ésta era decorada con tapices colgantes, coronas de flores, copas y armas de todas clases, anillos de oro e incontables objetos de valor, antes de que el inmaculado cadáver, ricamente ataviado, fuera traído y echado sobre ella.

Uno tras otro, los dioses se acercaron entonces a ofrecer un último adiós a su amado compañero y cuando Nanna se encorvó hacia él, su tierno corazón se rompió, cayendo sin vida a su lado. Tras ver esto, los dioses la situaron respetuosamente al lado de su esposo, para que pudiera acompañarle incluso en la muerte; tras haber dado muerte a su caballo y a sus sabuesos, y haber rodeado la pira con espinas, los emblemas del sueño, Odín, el último de los dioses, se acercó.

Como muestra de afecto por el difunto, y de dolor por su pérdida, todos habían echado sus más preciadas posesiones sobre la pira y Odín, inclinándose, añadió entonces a las ofrendas su anillo mágico Draupnir. Los dioses congregados percibieron que estaba susurrándole algo al oído de su hijo muerto, pero ninguno estaba lo suficientemente cerca para escuchar lo que había dicho.

Tras haber concluido estos tristes preliminares, los dioses se dispusieron entonces a botar el barco, pero se encontraron con que la pesada carga de leña y joyas se resistía a sus esfuerzos combinados, por lo que no pudieron moverlo ni un centímetro. Los gigantes de las montañas, presenciando la escena desde lejos, y percatándose de su apuro, se acercaron y dijeron conocer a una giganta de nombre Hyrrokin, que vivía en

Jötunheim y que era lo suficientemente fuerte como para botar la embarcación sin ninguna otra ayuda. Consecuentemente, los dioses le pidieron a uno de los gigantes de la tormenta que se acercaran a buscar a Hyrrokin; ella hizo acto de presencia con rapidez, montada sobre un lobo gigantesco, al cual ella guiaba con una rienda hecha de serpientes que se retorcían. Dirigiéndose hacia la costa, la giganta desmontó y mostró arrogantemente su disposición de proporcionar la ayuda requerida, si mientras tanto, los dioses se hacían cargo de su montura. Odín envió inmediatamente a cuatro de sus más enloquecidas fieras para que entretuvieran al lobo, pero, a pesar de su excepcional fuerza, no pudieron refrenar a la monstruosa criatura hasta que la giganta la hubo arrojado al suelo y atado a conciencia.

Hyrrokin, viendo que ahora serían capaces de manejar a su obstinada montura, se dirigió hasta donde, en lo alto del borde del agua, se erigía el poderoso barco de Balder, Ringhorn.

Apoyando su hombro contra su popa, lo envió al agua con un supremo esfuerzo. Tal era el peso de la carga y la rapidez con la que fue arrojado al mar, que la tierra tembló como si se tratase de un terremoto, y los troncos sobre los que el barco se deslizó ardieron en llamas debido a la fricción. El inesperado temblor, casi causó que los dioses perdieran el equilibrio, lo cual encolerizó tanto a Thor que alzó su martillo y estuvo a punto de matar a la giganta, si no le hubieran contenido sus compañeros. Fácilmente apaciguado, como era habitual, pues el temperamento de Thor, aunque fácilmente suscitado, era fugaz, embarcó en el barco de nuevo para consagrar la pira funeraria con su martillo sagrado. Mientras realizaba esta ceremonia, el enano Lit irrumpió de un modo irritante en su camino, después de lo cual, Thor que no había recuperado completamente su ecuanimidad, le arrojó al fuego que había acabado de encender con una espina, y el enano ardió hasta quedar reducido a cenizas junto a los cuerpos de la divina pareja.

El impresionante barco se introdujo entonces en el mar y las llamas de la pira ofrecieron un espectáculo majestuoso que asumía una gloria mayor con cada momento que pasaba, hasta que, cuando el barco se aproximó al horizonte del Oeste, pareció que el mar y el cielo ardieran en llamas. Los dioses contemplaron tristes el resplandeciente barco y su preciosa carga, hasta que se sumergió súbitamente entre las olas y desapareció; no regresaron a Asgard hasta que la última chispa de luz se hubo desvanecido, y el mundo, como muestra de pesar por Balder el bondadoso, se envolvió en un manto de oscuridad.

La Búsqueda de Hermod.

Los dioses entraron en Asgard tristes, donde ningún sonido de alegría o festejos recibieron los oídos, pues todos los corazones estaban llenos de inquietante preocupación por el fin de todas las cosas, el cual se sentía inminente. Y, ciertamente, la idea del terrible invierno de Fimbul, el cual sería el heraldo de sus muertes, bastaba para desasosegar a los dioses.

Sólo Frigg albergó esperanzas y esperó ansiosa el regreso de Hermod el veloz, el cual, mientras tanto, había atravesado el palpitante puente y el oscuro camino de Hel, hasta que, a la décima noche, había cruzado las rápidas corrientes del río Gjöll.

Allí fue interrogado por Mödgdud, que le preguntó por qué el puente Gjallar temblaba más bajo el cabalgar de su caballo que cuando pasaba todo un ejército, y le preguntó por qué él, un jinete vivo, pretendía entrar en los tenebrosos dominios de Hel.

Hermod le explicó a Mödgdud la razón de su visita y, tras averiguar que Balder y Nanna habían pasado por el puente antes que él, se apresuró a seguir su camino hasta que llegó a las puertas que se erigían imponentes ante él.

Sin desalentarse ante esta barrera, Hermod desmontó sobre el suave hielo y, ajustando las correas de su silla, volvió a montar y, clavando sus espuelas en los brillantes costados de Sleipnir, le indujo a que diera un brinco prodigioso, aterrizando ileso al otro lado de la puerta de Hel.

La Condición por la Liberación de Balder.

En vano le informó Hermod a su hermano que había venido para rescatarlo. Balder negó triste con la cabeza, diciendo que sabía que debía permanecer en su lúgubre morada hasta la llegada del Último Día, pero le imploró a Hermod que se llevara con él a Nanna, pues el hogar de las sombras no era lugar para una criatura tan bella y brillante. Pero cuando Nanna escuchó esta petición, se aferró más al lado de su esposo, jurando que nada lograría separarla de él y que permanecería por siempre a su lado, incluso en Niflheim.

La noche de agotó con la conversación, antes de que Hermod buscara a Hel para implorarle que liberara a Balder. La hosca diosa escuchó en silencio su petición, declarando finalmente que permitiría a su víctima marcharse a condición de que todas las cosas animadas e inanimadas mostraran su pesar por su pérdida derramando lágrimas.

Esta respuesta estaba llena de esperanzas, pues toda la Naturaleza lamentaba la pérdida de Balder y seguramente no había nada en toda la creación que fuera a negar el tributo de una lágrima. Por tanto, Hermod salió feliz del oscuro reino de Hel, llevándose con él el anillo Draupnir, que Balder le devolvía a su padre, una alfombra bordada de Nanna a Frigg y un anillo para Fulla.

El Regreso de Hermod.

Los dioses se reunieron en asamblea ansiosamente alrededor de Hermod cuando éste regresó, y una vez hubo entregado los mensajes y los regalos, los Ases enviaron heraldos a todas las partes del mundo para pedir a todas las cosas animadas e inanimadas que lloraran la muerte de Balder.

Al Norte, al Sur, al Este y al Oeste se dirigieron los heraldos y a su paso caían las lágrimas de todas las plantas y árboles, por lo que el suelo se vio saturado de humedad y los metales y piedras, a pesar de sus duros corazones, lloraron también.

De camino de vuelta finalmente hacia Asgard, los mensajeros vieron acurrucada en una oscura cueva a un gigante de nombre Thok, que algunos mitólogos supusieron que era Loki disfrazado. Cuando se le pidió que derramara una lágrima, se burló de los heraldos e, introduciéndose en los oscuros nichos de su cueva, declaró que ninguna lágrima

caería de sus ojos y que a ella poco le importaba que Hel retuviera a su presa por siempre.

Tan pronto como los mensajeros llegaron a Asgard, los dioses se congregaron a su alrededor para conocer el resultado de su misión. Pero sus rostros, iluminados con la alegría de la anticipación, se oscurecieron por la desesperación cuando supieron que una criatura había rehusado al tributo de las lágrimas, por lo que no podrían tener nunca más a Balder en Asgard.

Vali el Vengador.

Los decretos del destino aún no habían sido del todo consumados, y el acto final de la tragedia será brevemente resumido.

Vali el Vengador, como fue llamado, hijo de Odín y de Rinda, entró en Asgard el día de su nacimiento y aquel mismo día dio muerte a Hodur con una flecha de un haz que al parecer había acarreado para ese propósito. Así, el asesino de Balder, a pesar de que había sido un instrumento inconsciente, expió por el crimen con su sangre, según el código de los verdaderos nórdicos.

El Culto a Balder.

Uno de los más importantes festivales se celebraba en el solsticio de verano, o día de San Juan, en honor a Balder el bondadoso, ya que era considerado el aniversario de su muerte y de su descendencia al inframundo. En ese día, el más largo del año, la gente se congregaba en el exterior, hacía grandes hogueras y contemplaba el Sol, que en las latitudes nórdicas extremas apenas se oculta bajo el horizonte antes de volver a elevarse en un nuevo amanecer. Desde el solsticio, los días se iban haciendo gradualmente más cortos y los rayos del Sol se hacían menos cálidos, hasta el solsticio de invierno, que se conocía como la "noche Madre", ya que era la noche más larga del año. El solsticio de verano, una vez celebrado en honor a Balder, se llama ahora día de San Juan, tras haber suplantado ese santo de la tradición cristiana a Balder

•Loki, el Espíritu del Mal.

Además del gigante Utgardloki, la personificación de la malicia y el mal, a quien Thor y sus compañeros visitaron en Jötunheim, las antiguas naciones nórdicas tenían otro tipo de pecado, a quien llamaban también Loki.

Al principio, Loki era solamente la personificación de la hoguera de fuego y del espíritu de la vida. Inicialmente, un dios se convierte gradualmente en combinación de dios y demonio, y termina siendo aborrecido por todos como un equivalente exacto del Lucifer medieval, el príncipe de las mentiras, el originador del engaño y el murmurador de los Ases.

Algunas autoridades afirman que Loki era hermano de Odín, pero otros aseguran que no eran familiares, pero que se habían jurado hermandad con sangre, algo común en el Norte y así lo relata la Edda de Semund:

"¡Odín! ¿Recuerdas
cuando antaño
mezclamos nuestras sangres?
¿Cuándo a beber cerveza
rehusabas constantemente
a menos que nos la hubiesen ofrecido a ambos?"

La Personalidad de Loki.

Mientras que Thor era la encarnación de la actividad nórdica, Loki representaba la recreación, y la cercana relación establecida anticipadamente entre estos dos dioses demuestra claramente lo pronto que nuestros antepasados se dieron cuenta de que ambas son necesarias para el bienestar de la humanidad. Thor siempre está muy atareado y diligente, mientras que Loki se ríe de todo, hasta que al final su amor por la malicia le descarría completamente y pierde todo amor por el bien y se vuelve terriblemente egoísta y malvado.

Él representa el mal en forma seductiva y aparentemente hermosa con la que recorre el mundo. Los dioses no le evitaron al principio debido a esta apariencia engañosa, sino que le trataron como a uno de ellos con compañerismo, llevándole con ellos a dondequiera que fuesen y admitiéndole, no sólo en sus festividades, sino también en su sala de reuniones, donde, desgraciadamente, escucharon sus consejos demasiado a menudo.

Loki jugó un papel importante en la creación del hombre, dotándolo con el movimiento y causando que la sangre circulara libremente por sus venas, por donde era inspirado con las pasiones. Como personificación del fuego al igual que de la maldad, Loki es visto frecuentemente con Thor, a quien acompaña hasta Jötunheim para recuperar su martillo; al castillo de Utgardloki y a la casa de Geirrod. Es él el que roba el collar de Freya y la cabellera de Sif, y traiciona a Idun al domino de Thiassi, y aunque a veces le da a los dioses buenos consejos y les proporciona ayuda real, es sólo para librarles de algún apuro al que temerariamente les hubiera inducido.

Algunas autoridades declaran que, en vez de ser parte de la trilogía creativa (Odín, Hoenir y Lodur o Loki), este dios pertenecía originalmente a una raza preodínica de deidades y era el hijo del gran gigante Fornjotnr (Ymir), siendo sus hermanos Kari (aire) y Hler (agua), y su hermana Ran, la terrible diosa del mar. Otros mitólogos, sin embargo, dicen que es hijo del gigante Farbauti, el cual ha sido identificado con Bergelmir, el único superviviente del diluvio, y con Laufeia (isla frondosa) o Nal (barco), su madre, con lo que concluyeron que su conexión con Odín debía únicamente ser debida al juramento nórdico del pacto de sangre o buen compañerismo.

Loki (fuego) se casó primero con Glut (brillo), que le dio dos hijas, Eisa (ascuas) y Einmyria (cenizas); es por tanto muy evidente que los nórdicos le consideraban un emblema del fuego de chimenea y, cuando la madera en llamas crepita en la chimenea, las mujeres del Norte aún suelen decir que Loki está golpeando a sus hijos. Además de esta esposa, se dice que Loki también se desposó con la giganta Angurboda, que vivía

en Jötunheim y que dio a luz a tres monstruos: Hel, la diosa de la muerte; la serpiente de Midgard, Iörmungandr y el horrible lobo Fenris o Fehnrir.

Sigyn.

El tercer matrimonio de Loki fue con Sigyn, que demostró ser una esposa cariñosa y devota, y que le dio dos hijos, Narve y Vali, siendo este último un homónimo del dios que vengó a Balder. Sigyn fue siempre fiel a su esposo y no le abandonó incluso tras haber sido definitivamente expulsado de Asgard y confinado a las entrañas de la Tierra.

Ya que Loki era la encarnación del mal en las mentes de las razas nórdicas, no podían sino temerle. Ningún templo fue dedicado en su honor, no se le ofrecían sacrificios y designaron las más perjudiciales malas hierbas por su nombre. Se suponía que la estremecedora y sobrecalentada atmósfera del verano iba dirigida a su presencia, ya que la gente solía comentar que Loki estaba sembrando su avena y cuando el Sol aparecía para evaporar el agua, decían que Loki estaba bebiendo.

La historia de Loki está tan entrelazada con la de los otros dioses, que la mayoría de las leyendas que hablan de él ya han sido narradas, y sólo quedan dos episodios de su vida por contar: uno que muestra su lado bondadoso antes de haber degenerado en el impostor malvado, y el otro que ilustra cómo indujo finalmente a los dioses a profanar sus lugares sagrados con el asesinato deliberado.

Skrymsli y el Hijo del Campesino.

Un gigante y un campesino se encontraban disputando un juego juntos un día. Por supuesto, habían acordado jugar con una apuesta, y el gigante, habiendo sido victorioso, ganó al único hijo del campesino, al cual dijo que vendría a reclamar por la mañana a menos que los padres lograran esconderlo tan concienzudamente que no pudiese ser encontrado.

Sabiendo que tal hazaña sería imposible para ellos de realizar, los padres rogaron fervorosamente a Odín para que les ayudara y en respuesta a sus súplicas, el dios bajó hasta la Tierra para transformar al chico en un diminuto grano de trigo, tras lo cual lo escondió en una espiga en medio de un vasto campo, declarando que el gigante no sería capaz de encontrarlo. Sin embargo, el gigante Skrymsli poseía una sabiduría mucho mayor de lo que Odín había imaginado y, no logrando encontrar al niño en la casa, se dirigió inmediatamente al campo con su guadaña y tras segar el trigo, seleccionó la espiga en la que el chico se encontraba escondido.

Contando los granos de trigo, estuvo a punto de echar su mano sobre el correcto, cuando Odín, oyendo el grito de angustia del niño, arrebató la espiga de la mano del gigante y devolvió el niño a sus padres, diciéndoles que él había hecho todo lo que estaba en su poder para ayudarles. Pero cuando el gigante juró que le habían engañado y que de nuevo reclamaría al niño por la mañana, a menos que los padres pudieran ser más inteligentes que él, los desdichados campesinos rogaron entonces la ayuda a Hoenir. El dios escuchó indulgentemente y transformó al niño en una pelusa, la cual escondió en el pecho de un cisne que nadaba en un estanque cercano. Pero cuando Skrymsli llegó unos momentos más tarde, adivinó lo que había ocurrido y, asiendo al cisne, arrancó su cuello de un mordisco y se lo hubiera tragado si Hoenir no lo hubiese arrebatado de sus

labios y puesto fuera de su alcance, devolviéndole el niño sano y salvo a sus padres, pero diciéndoles que ya no podría ayudarles más.

Skrymsli advirtió a los padres que realizaría un tercer intento para obtener al niño, tras lo cual acudieron en su desesperación a Loki, le cual se llevó al niño hasta el mar, ocultándolo con forma de un diminuto huevo, entre las huevas de una platija. Regresando de su expedición, Loki se encontró con el gigante cerca de la costa y, viendo que se disponía a emprender una excursión de pesca, insistió en acompañarle. Se sentía un tanto desasosegado por temor a que el gigante hubiera descubierto su estratagema y pensó que sería aconsejable estar allí en caso de necesidad. Skrymsli puso el cebo en su anzuelo y tuvo más o menos éxito en su pesca, hasta que súbitamente capturó la misma platija en la que Loki había ocultado su pequeña carga. Abriendo el pez sobre su rodilla, el gigante procedió a examinar minuciosamente las huevas, hasta que encontró la que estaba buscando.

La situación del niño era ciertamente peligrosa, pero Loki, viendo su oportunidad, arrebató la hueva de la garra del gigante, volvió a transformarlo en el niño y le indicó secretamente que corriera hasta su casa, pasando a través del cobertizo en su camino y cerrando la puerta tras de él. El aterrorizado niño hizo como se le indicó tan pronto como se vio en tierra y el gigante, observando rápidamente su huida, corrió tras él hasta el cobertizo. Pero Loki había situado astutamente un afilado clavo de tal manera que la enorme cabeza del gigante se diera contra él a toda velocidad, cayendo así al suelo con un gruñido, tras lo que Loki, viéndole indefenso, le cercenó una de sus piernas. Es de imaginar la consternación del dios cuando vio que las partes se unían y adherían de nuevo inmediatamente. Pero Loki era un maestro en la astucia y, reconociendo en ello la obra de la magia, sesgó la otra pierna, arrojando rápidamente sílex y acero entre el miembro cortado y el tronco, evitando así la acción de la brujería. Los campesinos se vieron enormemente aliviados al saber que su enemigo estaba muerto, tras lo cual consideraron a Loki por siempre como el más poderoso de todo el consejo celestial, pues les había librado definitivamente de su enemigo, mientras que los otros dioses sólo les habían proporcionado ayuda temporal.

El Gigante Arquitecto.

A pesar del maravilloso puente Bifröst, el trémulo camino y la vigilancia de Heimdall, los dioses no podían sentirse del todo seguros en Asgard, y a menudo sentían temor de que los gigantes de hielo lograran introducirse en Asgard. Para eliminar esta posibilidad, decidieron construir una fortaleza inexpugnable; mientras se encontraban planeando cómo podía ser realizada, llegó un desconocido arquitecto con una oferta para llevar a cabo la construcción, a condición de que los dioses le entregaran el Sol, la Luna y Freya, diosa de la juventud y la belleza, como recompensa. Los dioses se encolerizaron ante la presuntuosa oferta, pero cuando se alejó el desconocido, Loki les convenció de que hicieran un trato que le fuera imposible de cumplir al forastero, por lo que finalmente le dijeron al arquitecto que el premio sería suyo siempre que la fortaleza estuviera finalizada en el transcurso de un solo invierno y que realizaría el trabajo sin otra ayuda que la de su caballo Svadilfare.

El desconocido arquitecto accedió a estas aparentemente imposibles condiciones e inmediatamente se dispuso a trabajar, transportando pesados bloques de piedra de noche, edificando de día y progresando tan rápidamente que los dioses comenzaron a

sentirse algo inquietos. No había pasado mucho tiempo cuando se dieron cuenta de que más de la mitad de la obra había sido realizada por el maravilloso corcel Svadilfare y vieron, cerca del final del invierno, que la construcción estaba concluida excepto un solo portal, que sabían que el arquitecto podía alzar fácilmente durante la noche.

Aterrorizados de que pudiera tener que separarse, no sólo del Sol y la Luna, sino también de Freya, la personificación de la juventud y la belleza del mundo, los dioses se volvieron hacia Loki y amenazaron con matarle a menos que ideara los medios con los que evitar que el arquitecto concluyera su trabajo en el tiempo establecido.

La astucia de Loki demostró estar una vez más a la altura de las circunstancias. Esperó hasta el anochecer del último día, cuando, mientras Svadilfare traspasaba el margen de un bosque, arrastrando fatigosamente uno de los grandes bloques de piedra requeridos para la conclusión de la obra, salió corriendo de la oscuridad disfrazado de yegua y relinchó de forma tan incitante que, en un instante, el caballo se liberó de sus arreos y corrió tras la yegua, seguido furiosamente de cerca por su amo. La yegua siguió galopando veloz, hábilmente atrayendo al caballo y a su amo más y más hacia las profundidades del bosque, hasta que la noche casi hubo transcurrido, siendo por tanto imposible terminar la construcción. El arquitecto no era otro que el temible Hrimthurs disfrazado y entonces regresó a Asgard terriblemente encolerizado por el fraude del que había sido objeto. Asumiendo sus proporciones habituales, hubiera aniquilado a los dioses de no haber regresado Thor súbitamente de un viaje y haberlo matado con su martillo mágico, el cual arrojó con increíble fuerza contra su rostro.

Los dioses se habían salvado en esta ocasión sólo gracias al fraude y la violenta hazaña de Thor, lo cual estaba destinado a traer grandes desgracias sobre ellos, y con el tiempo a asegurar su caída y a precipitar la venida de Ragnarok. Loki, sin embargo, no sintió remordimiento por su parte, y con el tiempo, se dice, dio a luz extrañamente a un corcel de ocho patas de nombre Sleipnir, el cual, como ya sabemos, era la montura preferida de Odín.

Loki realizó tantos actos de maldad durante su trayectoria que se mereció plenamente el título de "archiimpostor" que le fue dado. Fue por lo general odiado por sus métodos sutilmente maliciosos y por su incurable hábito de la tergiversación, que le ganaron el título de "príncipe de las mentiras".

El Último Crimen de Loki.

El último crimen de Loki y el que midió su capacidad para la iniquidad, fue el de inducir a Hodur para que lanzara el muérdago fatal contra su hermano Balder, a quien odiaba solamente por su inmaculada pureza. Quizá incluso este crimen hubiera podido ser tolerado si no hubiese sido por su obstinación cuando, disfrazado de la anciana Thok, se le pidió que derramara una lágrima por Balder. Este acto convenció a los dioses de que sólo albergaba mal en su interior, y pronunciaron unánimemente sobre él la sentencia de destierro perpetuo de Asgard.

El Banquete de Egir.

Para desviar la tristeza de los dioses y hacerles, durante un rato, olvidar la perfidia de Loki y la pérdida de Balder, Egir, dios del mar, les invitó a que participaran de un banquete en sus cuevas de coral en el fondo del mar.

Los dioses aceptaron gustosos la invitación y, vestidos con sus más ricas prendas y luciendo alegres sonrisas, se presentaron en las cuevas de coral a la hora fijada. Nadie se encontraba ausente excepto el radiante Balder, por quien muchos lanzaron un suspiro pesaroso, y el malvado Loki, a quien nadie pudo echar de menos. En el transcurso del festín, sin embargo, este último se apareció entre ellos como una oscura sombra y, cuando se le ordenó que se marchara, descargó su cólera de maldad en un torrente de improperios contra ellos.

Entonces, celoso de las alabanzas que Funfeng, el sirviente de Egir, había obtenido por la destreza con la que había presentado sus respetos a los invitados de su señor, Loki se volvió hacia él súbitamente y lo mató. Ante este crimen sin sentido, los dioses echaron encolerizados a Loki una vez más, amenazándole con terribles castigos si volvía a presentarse ante ellos.

Apenas se habían repuesto los Ases de esta desagradable interrupción en su festín, y regresado a sus sitios en la mesa, cuando Loki se acercó sigilosamente una vez más, reanudando sus difamaciones con lengua venenosa y mofándose de las debilidades y los defectos de los dioses, haciendo hincapié maliciosamente en sus imperfecciones físicas y ridiculizando sus errores. En vano intentaron los dioses refrenar sus injurias; su voz se elevó más y más, y se encontraba difamando vilmente a Sif, cuando se calló repentinamente ante la visión del martillo de Thor, agitado furiosamente por un brazo cuya fuerza él conocía muy bien, y huyó despavoridamente.

La Persecución de Loki.

Consciente de que ahora no podía albergar esperanzas de ser admitido de nuevo en Asgard, y que tarde o temprano los dioses, viendo las consecuencias de sus actos de maldad, lamentarían haberle permitido que recorriera el mundo e intentarían capturarlo o bien le darían muerte, Loki se retiró a las montañas, donde se construyó una cabaña con cuatro puertas, que siempre dejaba abiertas para asegurarse la huida en caso de necesidad. Trazando cuidadosamente un plan, decidió que si los dioses venían en su búsqueda, él correría hasta unas cataratas cercanas, según la tradición el río Fraananger y, transformándose en un salmón, evadiría a sus perseguidores. Pensó, sin embargo, que aunque pudiera fácilmente evitar los anzuelos, le resultaría difícil el escapar si los dioses fabricaban una red como la de la diosa del mar, Ran.

Acosado por este temor, decidió comprobar la posibilidad de que construyeran una malla así, y comenzó a fabricar una con hilo. Aún se encontraba atareado con la labor cuando Odín, Kvasir y Thor aparecieron súbitamente en la distancia. Sabiendo que habían descubierto su refugio, Loki arrojó su red a medio terminar al fuego y, corriendo a través de una de sus siempre abiertas puertas, saltó hacia la cascada, donde, con forma de salmón, se escondió entre unas piedras en el fondo del río.

Los dioses, encontrando la cabaña vacía, estuvieron a punto de marcharse, cuando Kvasir se percató de los restos de la red quemada en la chimenea. Tras pensar durante un rato le asaltó la inspiración y aconsejó a los dioses tejer un instrumento similar y

usarlo para buscar a su enemigo en la corriente cercana, ya que era propio de Loki el elegir un método tal para confundir su persecución. Este consejo pareció apropiado y fue seguido rápidamente y, cuando la red fue finalizada, los dioses procedieron a rastrear el río. Loki eludió la red cuando fue lanzada por primera vez escondiéndose en el fondo del río entre dos piedras y cuando los dioses extendieron la malla e iniciaron un segundo intento, efectuó su huida saltando corriente arriba. Sin embargo, un tercer intento de capturarlo fue exitoso, ya que, al intentar escapar una vez más con un repentino salto, Thor lo atrapó en el aire y lo sujetó con tanta fuerza que no pudo escapar. El salmón, cuya viscosidad es proverbial en el Norte, es célebre por su extraordinariamente delgada cola y los nórdicos lo atribuyen al poderoso apretón de Thor sobre su enemigo.

El Castigo de Loki.

Loki volvió entonces hoscamente a su forma habitual y sus apresadores lo arrastraron hasta una caverna, donde lo ataron usando como cuerdas las entrañas de su hijo Narve, que había sido despedazado por Vali, su hermano, a quien los dioses habían transformado en un lobo para tal propósito. Una de estas ataduras fue ceñida bajo los hombros de Loki y la otra bajo sus ijadas, asegurando por tanto sus manos y sus pies; pero los dioses, no del todo satisfechos de que las cuerdas, aunque eran duras y resistentes, pudieran resistir, las transformaron en hierro.

Skadi, la giganta, una personificación de los fríos ríos de montaña, que había observado con alegría el encadenamiento de su enemigo, ató entonces una serpiente directamente sobre su cabeza, para que su veneno cayera, gota a gota, sobre su rostro. Pero Sigyn, la fiel esposa de Loki, corrió a su lado con un vaso y hasta el día de la venida el Ragnarok permaneció con él, recogiendo las gotas mientras caían, sin dejar nunca su puesto excepto cuando el recipiente estaba lleno y se veía obligada a vaciarlo. Sólo durante sus cortas ausencias podían las gotas de veneno caer sobre el rostro de Loki y entonces provocaban un dolor tan intenso que se retorció por el tormento, y sus esfuerzos por liberarse sacudían la tierra y provocaban los terremotos que tanto asustan a los mortales.

En esta dolorosa posición estaba Loki destinado a permanecer hasta el ocaso de los dioses, cuando sus ataduras se soltarían, tras lo cual tomaría parte en el fatal conflicto en el campo de batalla de Vigrid, sucumbiendo a manos de Heimdall, que sería muerto al mismo tiempo.

El Día de Loki.

Cuando los dioses fueron degradados a la categoría de demonios con la introducción del cristianismo, Loki fue confundido con Saturno, que también había sido desprovisto de sus atributos divinos y ambos fueron considerados como los prototipos de Satán. El último día de la semana, que era sagrado para Loki, era conocido en el Norte como Laugardag, o día de lavado, peor en inglés fue transformado en Saturday (sábado) y se decía que tal nombre se debía no a Saturno sino a Sataere, el ladrón de la emboscada y dios teutón de la agricultura, que es supuestamente otra mera personificación de Loki.

•Gigantes, Enanos y Elfos.

Los nórdicos pensaban que los gigantes fueron las primeras criaturas que vinieron a la vida entre los icebergs que llenaban los extensos abismos de Ginnungagap. Estos gigantes fueron desde sus mismos comienzos los oponentes y rivales de los dioses y como estos últimos eran las personificaciones de todo lo que es bueno y hermoso, los gigantes representaban todo lo que era feo y maligno.

Cuando Ymir, el primer gigante, cayó sin vida sobre el hielo, muerto por los dioses, su descendencia se ahogó en su sangre. Sólo una pareja, Bergelmir y su esposa, efectuaron su huida hasta Jötunheim, donde establecieron su residencia y se convirtieron en los padres de toda la estirpe de los gigantes. En el Norte se conocía a los gigantes por varios nombres, teniendo en cuenta que cada uno tenía un significado en particular que los describía. Por ejemplo, Jötun significaba "gran devorador", pues los gigantes eran célebres por sus desmesurados apetitos al igual que por su tamaño poco común. Eran aficionados a la bebida y también a la comida, por lo que también se les llamaba Thurses, una palabra que algunos escritores afirman que tiene el mismo significado que "sed". Sin embargo, otros piensan que debían este nombre a las altas torres (turseis) que construyeron supuestamente ellos.

Ya que los gigantes eran antagónicos a los dioses, estos últimos siempre se esforzaban en obligarles a permanecer en Jötunheim, que estaba situado en las frías regiones del Polo. Los gigantes eran por lo general derrotados sin excepción en sus encuentros con los dioses, ya que eran pesados y cortos de inteligencia y sólo poseían armas de piedra contra las de los Ases.

A pesar de esta desigualdad, a veces eran muy envidiados por los dioses, ya que eran muy versados en todo conocimiento referente al pasado. Incluso Odín sentía envidia de este atributo y tan pronto como lo obtuvo el trago del manantial de Mimir, corrió hasta Jötunheim para medirse contra Vafthrudnir, el más docto de toda la progenie de los gigantes. Sin embargo, nunca hubiese logrado vencer a su rival en este extraño encuentro, si no hubiese dejado de preguntar acerca del pasado y hubiese formulado una pregunta relacionada con el futuro.

De todos los dioses, Thor era el más temido por los Jötuns, ya que él estaba continuamente en guerra contra los gigantes de hielo y de montaña, que de buena gana hubieran atado para siempre con sus rígidas tiras, evitando así que los hombres cultivaran el suelo. En su lucha contra ellos, Thor, como sabemos, recurría generalmente a su terrible martillo Mjöllnir, con el cual les golpeaba en la cabeza y les causaba la muerte.

El Origen de las Montañas.

Según las leyendas germanas, la desigual superficie de la Tierra se debió a los gigantes, que desfiguraron su uniformidad pisándola cuando aún estaba blanda y recién creada, mientras que los ríos se formaron a partir de las copiosas lágrimas derramadas por las gigantas cuando vieron los valles creados por las enormes huellas de sus esposos. Ya que tal era la creencia teutónica, la gente imaginaba que los gigantes, que para ellos personificaban las montañas, eran enormes y groseras criaturas que sólo podían moverse de un lugar a otro en la oscuridad o en la niebla, y que quedaban petrificados tan pronto como los primeros rayos del Sol atravesaban la oscuridad o nubes dispersas.

Esta creencia les llevó a bautizar a una de sus cordilleras principales como Riesengebirge (montañas gigantes). Los escandinavos también compartían esta creencia, e incluso hoy día los islandeses designan sus picos más altos con el nombre de Jokul, una modificación de la palabra Jötun. En Suiza, donde las nieves permanentes reposan sobre las elevadas cimas de las montañas, la gente aún relata viejas historias de los días en los que los gigantes vagaban libremente por el mundo y cuando una avalancha se desprende por la ladera de una montaña, afirman que los gigantes se han sacudido turbulentamente de encima parte de la carga helada de sus frentes y hombros.

Los Primeros Dioses.

Ya que los gigantes eran también las personificaciones de la nieve, el hielo, el frío, la piedra y el fuego subterráneo, se decía que descendían del primitivo Fornjotnr, a quien algunas autoridades identifican con Ymir. Según esta versión del mito, Fornjotnr tuvo tres hijos: Hler, el mar; Kari, el aire y Loki, el fuego. Estas tres divinidades, los primeros dioses, formaban la más antigua trinidad, y sus respectivos descendientes fueron los gigantes del mar Mimir, Gymir y Grendel, los gigantes de la tormenta Thiassi, Thrym y Beli y los gigantes del fuego y la muerte, tales como el lobo Fenris y Hel.

Ya que todas las dinastías reales proclamaban descendencia de algún ser mítico, los merovingios afirmaron que su primer progenitor fue un gigante del mar, que emergió de las olas con la forma de un buey y sorprendió a la reina mientras paseaba sola por la costa, obligándola a convertirse en su esposa. Ella dio luz a un hijo de nombre Meroveus, el fundador de la primera dinastía de reyes francos.

Muchas historias han sido narradas ya acerca de los gigantes más importantes. Vuelven a reaparecer en muchos de los mitos y cuentos de hadas posteriores y, manifiestan, tras la introducción de la cristiandad, una peculiar aversión al sonido de las campanas de las iglesias y al canto de los monjes y monjas.

El Juguete de la Giganta.

Los gigantes habitaban en toda la Tierra antes de que esta fuera entregada a los hombres por los dioses y sólo con disgusto la cedieron, retirándose a las partes desechadas y desoladas del planeta, donde vivieron con los suyos en un riguroso aislamiento. Tal era la ignorancia de su descendencia, que una joven giganta, extraviada de su casa, llegó en una ocasión hasta un valle habitado, donde por primera vez en su vida vio a un granjero arando en las colinas. Juzgándole un bonito juguete, lo cogió junto a su tiro e, introduciéndolos en su mandil, se los llevó jubilosa para enseñárselos a su padre. Pero el gigante le ordenó que llevara inmediatamente al campesino y a sus caballos de vuelta al sitio donde los había encontrado y, una vez hubo hecho esto, él le explicó tristemente, que las criaturas a las que ella había confundido con simples juguetes terminarían quitándose de encima al pueblo de los gigantes y se convertirían en los señores de la Tierra.

Los Enanos, Pequeños Hombres.

Los enanos y elfos oscuros habían sido engendrados como gusanos en la carne del gigante muerto, Ymir. Los dioses, percatándose de estas pequeñas e informes criaturas arrastrándose fuera y dentro, las dotaron de forma y rasgos y fueron conocidas como elfos oscuros. Las pequeñas criaturas eran tan sencillas, con su piel oscura, ojos verdes, grandes cabezas, piernas cortas y pies de cuervo, que se les ordenó que se escondieran bajo tierra, con instrucciones de no volver nunca a aparecer durante el día a menos que quisieran verse transformados en piedra. Aunque menos poderosos que los dioses, eran mucho más inteligentes que los hombres, ya que su conocimiento era ilimitado y se prolongaba incluso al futuro, por lo que los dioses y hombres anhelaban por igual hacerles preguntas.

Los enanos también eran conocidos como trolls, kobolds, brownies, goblins, pucks o gente de Huldra, dependiendo del país donde vivieran, aunque no quiere decir esto que todos fueran lo mismo. Eran especies distintas, de aspectos y caracteres diferentes.

El Tarnkappe.

Estos pequeños seres podían moverse con maravillosa celeridad de un sitio a otro y les gustaba ocultarse detrás de las rocas, desde donde repetirían maliciosamente las últimas palabras de las conversaciones que escuchaban. Debido a este bien conocido ardid, los ecos se conocían como charla de enanos y la gente creía que la razón por la que los artífices de estos ruidos nunca eran vistos se debía a que cada enano era el orgulloso propietario de un pequeño sombrero rojo que hacía invisible al que lo llevaba puesto. Este sombrero se conocía como tarnkappe, y sin él los enanos no osaban aparecer en la superficie de la Tierra tras la salida del Sol por miedo a ser petrificados. Cuando lo llevaban puesto, estaban libres de este gran peligro.

La Magia de los Enanos.

Los enanos, al igual que los elfos, fueron gobernados por un rey que, en varios países del Norte de Europa, era conocido como Andvari, Alberich, Elbegast, Gondemar, Laurin u Oberón. Él vivía en un magnífico palacio subterráneo, adornado con las gemas que sus súbditos habían extraído del seno de la tierra y, además de incontables riquezas y el tarnkappe, poseía un anillo mágico, una espada invencible y un cinto de fuerza. Los pequeños hombres, que eran herreros muy hábiles, fabricaban a sus órdenes maravillosas joyas o armas, las cuales eran entregadas por su rey a sus mortales favoritos.

Ya sabemos que los enanos fabricaron la cabellera dorada de Sif, el barco Skidbladnir, la punta de lanza de Odín, Gungnir, el anillo Draupnir, el jabalí de las cerdas de oro Gullinbursti, el martillo Mjölhnir y el collar de oro de Freya, Brisingamen. Se dice que también forjaron el cinto mágico que Spenser describe en su poema "Faerie Queen", un cinto del cual se decía que tenía el poder de revelar si su portador era virtuoso o un hipócrita.

Los enanos también crearon la mítica espada Tyrffing, que podía atravesar el hierro y la roca, que se la dieron a Angantyr. Esta espada, como la de Frey, luchaba con voluntad propia y no podía ser envainada, tras ser extraída de su funda, hasta que se hubiese manchado de sangre su hoja. Angantyr estaba tan orgulloso de su arma que hizo que la enterraran con él. Pero su hija Hervor visitó su tumba a media noche, recitó hechizos

mágicos y le obligó a salir de su sepultura para que le entregara la preciosa espada. Ella la empuñó con valentía y con el tiempo se convirtió en propiedad de otro de los héroes nórdicos.

Otra célebre arma, que de acuerdo con la tradición fue forjada por los enanos en la tierra del Este, era la espada Angurvadel, que Frithiof recibió como parte de la herencia de sus padres. Su empuñadura era de oro bruñido y la hoja estaba grabada con runas que eran inactivas hasta que era usada en guerra, entonces se ponían tan rojas como la cresta de un gallo de pelea.

Los Elfos.

Además de los enanos, existía otra numerosa estirpe de pequeñas criaturas llamadas los Liosalfar, elfos blancos, que habitaban en el reino del aire entre el cielo y la tierra, que era indulgentemente gobernado por el afable dios Frey desde su palacio en Alfheim. Eran seres hermosos y benéficos, tan puros e inocentes que, según algunas autoridades, su nombre se derivaba de la misma raíz de la palabra latina "blanco" (albus), la cual, en una versión modificada, fue dada a los Alpes y a Albion (Inglaterra), debido a sus blancos acantilados de tiza que podían ser vistos desde lejos.

Los elfos eran tan pequeños que podían moverse rápidamente sin ser vistos mientras cuidaban de las flores, los pájaros y las mariposas y, como tenían una gran pasión por la danza, a menudo descendían a la Tierra sobre un rayo de Luna, para bailar en la hierba. Agarrados todos de las manos, danzaban en círculos, formando de esta manera los "anillos mágicos", que se discernían debido al tono más verde y a la exuberancia de la hierba que sus pequeños pies habían pisado.

Si cualquier mortal se situaba en medio de estos anillos mágicos podía, según la creencia popular en Inglaterra, ver a los duendes y ganarse su favor. Sin embargo, los escandinavos y los teutones afirmaban que el infeliz debía morir.

La Danza de los Elfos.

Estos elfos, que en Inglaterra eran llamados hados, eran músicos entusiastas y se deleitaban especialmente con cierta tonada conocida como la danza de los elfos, la cual era tan irresistible que nadie que la oyera podía evitar ponerse a bailar. Si un mortal, acertando a oír esta música, se aventuraba a reproducirla, se encontraba súbitamente incapaz de parar y era forzado a seguir tocando y bailando hasta que moría de fatiga, a menos que fuera lo suficientemente hábil como para tocar la melodía al revés o alguien cortara compasivamente las cuerdas de su violín. Sus oyentes, que se veían obligados a bailar mientras la música perdurase, podían parar sólo cuando ésta cesara.

Oberón y Titania.

En tiempos posteriores, se dijo que los elfos estaban gobernados por el rey de los enanos, el cual, al ser un espíritu del inframundo, fue considerado como un demonio y se le permitió que conservara los poderes mágicos que los misioneros le habían arrebatado al dios Frey. En Inglaterra y Francia, el rey de los duendes era conocido con

el nombre de Oberón. Él gobernaba la tierra de las hadas junto a su reina Titania y las más importantes festividades de la Tierra se celebraban en el solsticio de verano. Era entonces cuando los duendes se congregaban a su alrededor y bailaban con más alegría.

Estos elfos, al igual que los brownies, los Huldrafolks, los kobolds, etc, supuestamente visitaban las moradas humanas y se decía que sentían un malicioso placer enmarañando las crines y las colas de los caballos. Estos enredos eran conocidos como nudos de elfo y siempre que un granjero los divisaba, declaraba que sus caballos habían sido cabalgados por los elfos durante la noche.

Alfblot.

En Escandinavia y Alemania se ofrecían sacrificios a los elfos para que les fueran propicios. Estos sacrificios consistían en algún pequeño animal, o en un cuenco de miel y leche, que se conocía como Alfblot. Eran bastante comunes hasta que los misioneros enseñaron a la gente que los elfos eran simples demonios, tras lo cual, pasaron a ser ofrecidos a los ángeles, a los cuales se acudió durante mucho tiempo para que favorecieran a los mortales y se les propició con las mismas ofrendas.

Se suponía que muchos de los elfos vivían y morían con los árboles y plantas que ellos cuidaban, pero estas doncellas del musgo, el bosque o los árboles, aunque increíblemente hermosas cuando eran contempladas por delante, estaban tan ahuecadas como un hoyo cuando eran vistas desde atrás. Ellas aparecen en muchos de los relatos populares, pero casi siempre como espíritus benevolentes y serviciales, ya que siempre estaban dispuestas a hacer el bien por los mortales y a cultivar relaciones amistosas con ellos.

•Las Normas, Señoras del Destino.

Las diosas nórdicas del Destino, a las que se conocía como Normas, no eran de ninguna manera dependientes de los dioses, quienes no podían ni cuestionar ni influir en sus decretos bajo ningún concepto. Eran tres hermanas, probablemente descendientes del gigante Norvi, de quien emergió Nott (noche). Tan pronto como concluyó la Edad de Oro, y el pecado comenzó a recorrer incluso las moradas celestiales de Asgard, las Normas hicieron su aparición bajo el gran fresno Yggdrasil y establecieron su residencia cerca del manantial Urdar. Según algunos mitólogos, su misión era la de advertir a los dioses de males futuros, pedirles que hicieran buen uso del presente y enseñarles sanas lecciones del pasado.

Estas tres hermanas, cuyos nombres eran Urd, Verdandi y Skuld, eran las personificaciones del pasado, el presente y el futuro respectivamente. Su labor principal era la de tejer el telar del Destino, regar diariamente el árbol sagrado con agua del manantial Urdar y poner tierra fresca alrededor de sus raíces, para que permaneciera fresco y verde por siempre.

Otros mitólogos, afirmaron posteriormente que las Nornas velaban por las manzanas de oro que colgaban de las ramas del árbol de la vida, la experiencia y el conocimiento, permitiéndole sólo a Idun que recogiera la fruta, que era con la que los dioses renovaban su juventud.

Las Nornas también alimentaban y cuidaban de los dos cisnes que vivían en las cristalinas aguas del manantial Urdar y de este par se supone que descienden todos los cisnes de la Tierra. Se dice que a veces las Nornas se vestían con plumas de cisne para visitar la Tierra, o surcaban como sirenas por las costas de diversos lagos y ríos, apareciendo ante los mortales, de cuando en cuando, para pronosticar el futuro o darles sabios consejos.

El Telar de las Nornas.

Las Nornas tejían a veces telares tan extensos que mientras una de las tejedoras se encontraba en la cima de una montaña en el extremo occidental, otra se encontraba en el extremo oriental. Las hebras de su trama parecían cuerdas y eran de diversos colores, según la naturaleza de los acontecimientos que iban a ocurrir, y una hebra negra, extendiéndose de Norte a Sur, era considerada invariablemente como un presagio de muerte. Mientras las hermanas viajaban de acá para allá, entonaban una canción solemne. Aparentemente no tejían según su propio deseo, sino ciegamente, como si ejecutaran de mala gana los deseos de Orlog, la ley eterna del universo, una antigua y poderosa fuerza, que al parecer no tenía ni principio ni fin.

Dos de las Nornas, Urd y Verdandi, eran consideradas como entidades muy benéficas, pero la tercera, se dice, deshacía inexorablemente su trabajo y, a menudo, cuando estaba casi concluido, lo reducía furiosamente a jirones, esparciendo los restos al viento.

Como personificaciones del tiempo, las Nornas eran representadas como hermanas de diferentes edades y características. Urd (Wurd, rara) tenía un aspecto muy viejo y decrepito, continuamente mirando hacia atrás, como si estuviera absorta contemplando sucesos y gentes pasados. Verdandi, la segunda hermana, era joven, atractiva y audaz, mirando al frente, mientras que Skuld, la del futuro, era representada generalmente con un espeso velo y la cabeza girada en la dirección opuesta a la que Urd estaba mirando y sosteniendo un libro o pergamino que aún no había sido abierto o desenrollado.

Los dioses visitaban diariamente a las Nornas, con las que les encantaba consultar, e incluso el mismo Odín bajaba frecuentemente hasta el manantial Urdar para solicitar su ayuda, ya que ellas respondían por lo general a sus preguntas, manteniendo silencio sólo acerca de su propio destino y el de los demás dioses.

La Historia de Nornagesta.

Las tres hermanas visitaron Dinamarca en una ocasión y entraron en la morada de un noble cuando su primer hijo vino al mundo. Introduciéndose en la habitación en la que se encontraba la madre, la primera Norna prometió que el niño sería bien parecido y valiente y la segunda que sería próspero y un gran escaldo, predicciones que llenaron de alegría los corazones de los padres. Mientras tanto, las noticias de lo que estaba

sucediendo se habían expandido y los vecinos entraron en la habitación en tales cantidades que la tercera Norna fue empujada groseramente fuera de su asiento.

Furiosa ante esta afrenta, Skuld se alzó altanera y declaró que los dones concedidos por sus hermanas serían inútiles, ya que ella decretaba que el niño viviría sólo tanto tiempo como el cirio que ardía al lado de la cama tardara en consumirse. Estas palabras llenaron de terror el corazón de la madre y estrechó estremeciéndose al bebé contra su pecho, pues el cirio ya casi se había consumido y su extinción estaba cercana. La Norna mayor, sin embargo, no tenía la intención de ver cómo sus predicciones se convertían en nada, pero, ya que ella no podía obligar a su hermana a retractarse de sus palabras, asió rápidamente el cirio, apagó la llama y le entregó el pedazo humeante a la madre del niño, pidiéndole que lo guardara cuidadosamente y que nunca volviera a encenderlo hasta que su hijo estuviera ya hastiado de la vida.

Al niño se le dio el nombre de Nornagesta, en honor a las Nornas y creció siendo tan hermoso, valiente y talentoso como cualquier madre pudiese desear. Cuando fue lo suficientemente mayor como para comprender la solemnidad de sus obligaciones, su madre le contó la historia de la visita de las Nornas el día de su nacimiento y colocó en su mano el fragmento de vela que quedaba, el cual guardó durante muchos años, dentro del armazón de su arpa para más seguridad. Cuando sus padres fallecieron, Nornagesta deambuló de un lugar a otro, tomando parte y destacando en todas las batallas, cantando sus hazañas heroicas dondequiera que fuese. Ya que era de temperamento entusiasta y poético, no se cansó pronto de la vida, y mientras otros héroes se hacían viejos y decrepitos, él permanecía joven de corazón y vigoroso de cuerpo. Por tanto, presenció las emocionantes gestas de las épocas heroicas, fue unpreciado compañero de los antiguos guerreros y, tras vivir durante trescientos años, vio que la creencia en los antiguos dioses paganos pasaba a ser sustituida por las enseñanzas de los misioneros cristianos. Nornagesta llegó finalmente hasta la corte del rey Olav Tryggvesson, el cual, siguiendo su costumbre, le convirtió casi a la fuerza y le convenció para que fuera bautizado. Entonces, deseoso de convencer a su gente de que los tiempos de las supersticiones habían pasado, el rey obligó al anciano escaldo a extraer y encender el cirio que había guardado con tanto cuidado durante más de tres siglos.

A pesar de su reciente conversión, Nornagesta observó inquieto la llama mientras parpadeaba y, cuando finalmente se apagó, cayó al suelo sin vida, demostrando así que, a pesar del bautismo recién recibido, él aún creyó en las predicciones de las Nornas.

En la Edad Media, e incluso más tarde, las Nornas figuran en muchas historias y mitos, apareciendo como hadas o brujas,, como por ejemplo, en la historia de "La Bella Durmiente" y la tragedia de Shakespeare, "Macbeth".

Las Vala.

A veces, las Nornas llevaban el nombre de Vala, o profetisas, ya que tenían el poder de la adivinación, un poder que se contemplaba con gran veneración en las razas nórdicas, que creían que estaba restringido al sexo femenino. Las predicciones de las Vala nunca eran cuestionadas y se dice que el general romano Druso se aterrorizó tanto ante la aparición de Valeda, una de las profetisas, la cual le advirtió que cruzara el Elba, que terminó ordenando la retirada. Ella presagió su muerte cercana, la cual sucedió efectivamente poco después con una caída de su caballo.

Estas profetisas, a las que también se conocía como Idises, Dises o Hagedises, oficiaban en los santuarios forestales y en arboledas sagradas, y siempre acompañaban a los ejércitos invasores. Encabezando o mezcladas entre el ejército, conducían vehementemente a los guerreros a la victoria y cuando la batalla había concluido, a menudo cortaban el águila sangrienta en los cuerpos de los prisioneros. La sangre se recogía en grandes baldes, en los que las Dises sumergían sus brazos desnudos hasta los hombros, antes de unirse a la frenética danza con la que concluía la ceremonia.

No era de extrañar que estas mujeres fueran muy temidas. Se ofrecían sacrificios para que ellas fueran propicias y sólo fue en tiempos posteriores cuando fueron degradadas al rango de brujas y enviadas a unirse con las multitudes de demonios en Brocken (Alemania), o Blocksberg o Valpurgisnacht (noche de valpurgis).

Además de las Nornas o Dises, que también eran consideradas deidades protectoras, los nórdicos adjudicaban a cada ser humano un espíritu guardián llamado Fylgie, el cual le atendía de por vida, o bien con forma humana o animal y permanecía invisible a no ser en el momento de la muerte, excepto para los poco iniciados

•Las Valkirias.

Las asistentes especiales de Odín, las valkirias o mujeres guerreras, eran o bien sus hijas, como es el caso de Brunnhild (Brunhilde o Brunilda), o descendientes de reyes mortales, mujeres que tenían el privilegio de permanecer inmortales e invulnerables mientras obedecieran implícitamente a los dioses y permanecieran vírgenes. Ellas y sus caballos eran las personificaciones de las nubes, y sus relucientes armas las de los relámpagos. Los antiguos imaginaban que descendían en picado a la orden de Valfather, para escoger entre los caídos en batalla a los héroes dignos de disfrutar de los placeres del Valhalla y lo suficientemente valientes como para prestar ayuda a los dioses cuando la Gran Batalla tuviera lugar.

Estas doncellas eran representadas como jóvenes y bellas, con brazos resplandecientemente blancos y cabellos dorados y sueltos. Vestían cascos de plata o de oro y corseletes rojos como la sangre y, portando lanzas y escudos resplandecientes, cargaban audazmente a través del fragor de la batalla sobre sus briosos corceles blancos. Estos caballos galopaban a través de los dominios del aire y sobre el palpitante Bifröst, llevando no sólo a sus hermosas jinetes, sino también a los héroes caídos que, tras haber recibido el beso de la muerte de las valkirias, eran transportados inmediatamente al Valhalla.

Ya que los corceles de las valkirias eran las personificaciones de las nubes, era natural pensar que el blanco hielo y el rocío caían sobre la tierra desde sus brillantes crines mientras surcaban el aire velozmente de acá para allá. Consiguientemente, eran muy venerados y respetados, ya que la gente atribuía su influencia benéfica a gran parte de la fertilidad de la tierra, la armonía de los valles y las montañas, el esplendor de los pinos y el sustento de las praderas.

La misión de las valkirias no sólo se limitaba a los campos de batalla sobre la tierra, pues a menudo también cabalgaban sobre el mar, asiendo a los vikingos muertos en los

buques de guerra que se hundían. A veces esperaban en la costa y les atraían hasta allí, una advertencia infalible de que la batalla que se aproximaba sería su última lucha, la cual era recibida con gozo por todo héroe nórdico.

Su Número y Obligaciones.

El número de las valkirias difiere mucho según los diferentes mitólogos, fluctuando de tres hasta dieciséis, aunque la mayoría de las autoridades en la materia, sin embargo, citan sólo a nueve. Las valkirias eran consideradas como divinidades del aire. También se las llamaba doncellas de los deseos. Se decía que Freya y Skuld las encabezaban a menudo hacia la batalla.

Vio a las valkirias, de lejos venidas,
dispuestas a entrarle al pueblo de godos(héroes guerreros)
Skuld con su escudo, la segunda Skogul,
Gunn, Hild, Gondul y Geirskogul.
Ya dichas están las doncellas de Herian(Odín)
dispuestas a entrarle, valkirias, al mundo.

Völuspa (La Visión de la Adivina).

Las valkirias, como hemos visto, tenían importantes obligaciones en Valhalla, cuando, dejando sus armas ensangrentadas a un lado, vertían hidromiel celestial para los Einheriar. Esta bebida deleitaba las almas de los recién llegados y recibían a las bellas damas guerreras tan cálidamente como cuando las habían visto por primera vez en el campo de batalla y se habían dado cuenta de que habían venido para transportarles a donde de buena gana irían.

Wayland y las Valkirias.

Se suponía que las valkirias realizaban vuelos frecuentes a la tierra con plumajes de cisne, que ellas se quitaban al llegar a un río apartado, para poder disfrutar de un baño. Cualquier mortal que las sorprendiera de este modo y obtuviera su plumaje, podía evitar que abandonaran la Tierra e incluso podía obligar a estas orgullosas guerreras a casarse con ellos si ése era su deseo.

Se dice que tres valkirias, Orlun, Alvit y Svanhvit, estaban jugando en una ocasión en las aguas, cuando los tres hermanos Egil, Slagfinn y Völund o Wayland el herrero, se aparecieron de repente ante ellas y, cogiendo sus plumajes de cisne, los jóvenes las obligaron a permanecer en la Tierra y a convertirse en sus esposas durante nueve años, pero al finalizar ese período, recuperando sus plumajes, o rompiéndose el hechizo de alguna otra manera, lograron escapar.

Los hermanos sintieron profundamente la pérdida de sus esposas y dos de ellos, Egil y Slagfinn, tras ponerse su calzado de nieve, se fueron en busca de sus amadas, desapareciendo en las frías y nebulosas regiones del Norte. El tercer hermano, Völund, sin embargo, permaneció en casa, sabiendo que cualquier búsqueda sería inútil y encontró consuelo contemplando un anillo que Alvit le había entregado como prueba de su amor y guardó constantemente la esperanza de que algún día regresara. Ya que era un herrero muy hábil y podía fabricar los más delicados ornamentos de plata y oro, al igual

que armas mágicas que ningún golpe podía partir, empleó su tiempo libre en fabricar setecientos anillos exactos al que su mujer le había regalado. Una vez terminados, los ató uno con otro. Pero una noche, tras regresar de la caza, encontró que alguien se había llevado uno de los anillos, dejando los otros intactos y sus esperanzas se vieron renovadas, ya que se dijo a sí mismo que su esposa había estado allí y pronto regresaría para quedarse.

La misma noche, sin embargo, fue sorprendido mientras dormía y atado y hecho prisionero de Nidud, rey de Suecia, que se hizo con su espada, una selecta arma con poderes mágicos que guardaba para uso propio y con el anillo de amor hecho de puro oro del Rin, que posteriormente le dio a su única hija, Bodvild. Mientras, el infeliz Völund fue conducido cautivo hasta una isla cercana donde, tras ser desjarreteado para que no pudiese escapar, el rey le puso a forjar armas y ornamentos continuamente para su uso. También le exigió construir un intrincado laberinto, e incluso hoy en día, en Islandia, los laberintos se conocen como "casas de Völund".

La rabia y la desesperación de Völund crecía con cada nuevo insulto que le profería Nidud y empleaba noche y día para pensar en un modo de vengarse. Tampoco se olvidó de planear su escapatoria y durante los descansos entre trabajo y trabajo fabricó un par de alas similares a aquellas que su esposa había utilizado para escapar como valquiria, que él pretendía ponerse tan pronto como su venganza hubiese sido realizada. Un día el rey fue a visitar a su prisionero y le trajo la espada que le había robado para que la reparara. Sin embargo, Völund la sustituyó astutamente por otra arma tan exactamente igual a la espada mágica como para engañar al rey cuando viniese a reclamarla. Unos pocos días más tarde, Völund atrajo a los hijos del rey a su herrería y los mató, tras lo cual fabricó ingeniosamente vasos de beber a partir de sus cráneos y joyas a partir de sus ojos y dientes, entregándoselos a sus padres y hermana.

La familia real no sospechó de dónde procedían, por lo que estos regalos fueron aceptados con gozo. Mientras que los pobres jóvenes, se cree que fueron arrastrados al mar y ahogados.

Algún tiempo después, Bodvild, deseando tener su anillo arreglado, también visitó la cabaña del herrero, donde, mientras esperaba, bebió confiadamente de una droga mágica que la sumió en el sueño y la dejó a merced de Völund. Habiendo concluido su último acto de venganza, Völund se puso inmediatamente las alas que había estado preparando para este día y, cogiendo su espada y su anillo, alzó lentamente el vuelo. Dirigiéndose hacia el palacio, se posó fuera de alcance y le relató sus crímenes a Nidud. El rey, fuera de sí de rabia, llamó a Egil, hermano de Völund, que también había caído en su poder y le ordenó que utilizara sus maravillosas dotes de arquero para abatir al insolente pájaro. Obedeciendo una señal de Völund, Egil apuntó hacia una protuberancia bajo su ala, donde se ocultaba una vejiga llena de sangre de los jóvenes príncipes y el herrero escapó volando triunfante e ileso, declarando que Odín le entregaría su espada a Sigmund, una predicción que se vio debidamente cumplida.

Völund se dirigió entonces a Alfheim, donde, si la leyenda está en lo cierto, encontró a su amada esposa, siendo por siempre feliz junto a ella hasta el ocaso de los dioses.

Pero incluso en Alfheim este diestro herrero siguió ejerciendo su oficio, y varias armaduras impenetrables, que se dice que él fabricó, son descritas en poemas heroicos

posteriores. Además de Balmung y Joyeuse, las célebres espadas de Sigmund y Carlomagno, se dice que también forjó a Miming para su hijo Heime y muchas otras espadas famosas.

Brunnhild.

La historia de Brunnhild se encuentra de muchas formas. Algunas versiones describen a la heroína como la hija de un rey al que Odín retuvo para que le sirviera en su grupo de valquirias, otras como la líder de las valquirias e hija del mismo Odín. En la historia de Richard Wagner, "El Anillo de los Nibelungos", el gran músico presenta una concepción particularmente atractiva, aunque no obstante más moderna, de la jefa de las valquirias y su desobediencia cuando Odín le ordenó que trajera al joven Sigmund al lado de su amada Sieglinde, para llevarle hasta el Palacio de los Benditos.