

Mitología y épica Germánicas

LAS VALKIRIAS



El reposo de la Valkíria

M^a GRACIELA COELLO DOMÍNGUEZ

INDICE

INTRODUCCIÓN

1.-Los grandes Dioses del panteón germánico

2.-Idun y las manzanas de la juventud

3.-Espíritus, Genios, Elfos, Gigantes, Enanos.

4. Nornas y Valkirias

5.- Brunilda

6.- El crepúsculo de los dioses. El fin del mundo y su renacer

7.-Conclusión

8.-Bibliografía

Introducción

Para poder hablar de las Valquirias, hemos de mencionar primero a la mitología germánica de la cual forman parte.

Los germanos establecidos al sur de la Península Escandinava, en las islas del Mar Báltico y en las tierras bajas de la Alemania Septentrional, entre el Rin y el Vístula, formaban a mediados del I milenio antes de Jesucristo, una estrecha agrupación de tribus. Ningún vínculo de orden político las unía, e incluso se enfrentaban en luchas frecuentes. Sin embargo hablaban una misma lengua, tenían cierta comunidad cultural y compartían unas mismas creencias religiosas. Los germanos, en milenios precedentes, habían pertenecido al gran pueblo indoeuropeo, de ahí las analogías de sus concepciones generales, e incluso algunas de sus leyendas, con las de Grecia, Roma y Oriente. No obstante los germanos acabaron por elaborarse una religión original.

En época histórica, los germanos se dividieron en tres grupos: los orientales o godos, que, establecidos primero entre el Oder y el Vístula, abandonaron este territorio a finales del siglo II de nuestra Era y emigraron en gran número al Mar Negro . Los septentrionales, que ocuparon los países escandinavos. Y por último, los occidentales, antepasados de los alemanes y los anglosajones, que, confinados inicialmente al norte de Alemania, ensancharon poco a poco sus dominios en dirección al Rin y al Danubio, donde chocaron con el pueblo romano, mientras que algunas de sus tribus pasaron el mar y se establecieron en Gran Bretaña.

En este trabajo solo voy a esbozar un poco y solo en algunas partes, la mitología germánica que a mi me parece muy interesante. La mitología del pueblo germano es tan rica y compleja que, se merece al menos tratar de conocer, aunque solo sea en una pequeña parte.

Mención especial merecen las Valkirias, personajes míticos nombrados tantas veces pero tan poco conocidos, estos personajes van a ser el objeto de conocimiento en este trabajo, tratando de investigar quienes eran; por la curiosidad que suscita el papel que jugaron en la mitología nórdica y la cantidad de aventuras que viven esos seres tan enigmáticos y con tantas facetas.

1.- Los grandes Dioses del panteón germánico.

El panteón germánico no tuvo jamás un número de divinidades rigurosamente preciso, sino que creció y disminuyó según las épocas y las tribus. Los dioses germánicos fueron concebidos como hombres de una naturaleza superior. Al igual que ellos eran mortales y estaban sometidos a las contingencias del destino.



Según parece tres de ellos fueron objeto de culto en los países habitados por los germanos: *Wodan*, a quien los germanos septentrionales conocen como *Odín*; *Donar*, que corresponde a *Thor* de los escandinavos, y *Tiu* o *Ziu*, según el nombre que le dan los alemanes del sur, denominado *Tyr* en Escandinavia, estos tres dioses, junto con algunos otros, pertenecen a la estirpe de los Ases. Al lado de los Ases consideraron que existía una segunda raza divina, los *Vanes*, el más conocido de los cuales fue *Freyr*. En tiempos remotísimos se estableció una lucha terrible entre los Ases y los *Vanes*, que terminó con un compromiso por el cual *Freyr* se convirtió como *Odin* o *Thor*, en un habitante de *Asgard* o morada de los

dioses. Concebidos por un pueblo de guerreros, casi todos los dioses germánicos se distinguen por sus virtudes bélicas; incluso las diosas, cuyo número es más bien reducido, se manifiestan, llegando el caso, como temibles combatientes.

2.- Idun y las manzanas de la juventud.

Idun, diosa de la eternidad, personificación de la primavera o de la juventud eterna, que, según algunos mitólogos, no había tenido un nacimiento y nunca experimentaría la muerte, fue calidamente recibida 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 cofre misterioso, 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 habían surgido de una mezcla de razas, no eran todos inmortales, evitaron el paso del tiempo y la enfermedad sobre ellos y se mantuvieron enérgicos, hermosos y jóvenes durante innumerables décadas. Por este prodigio de juventud, las manzanas mágicas fueron consideradas una posesión muy preciada e *Idun* las atesoraba cuidadosamente en su cofre de oro. No importaba el número de ellas que extrajera, el mismo número de ellas 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.



Un día *Odín*, *Hoenir* y *Loki* emprendieron una de sus habituales excursiones a la Tierra y tras deambular durante un largo periodo de tiempo, llegaron a una región desierta donde no

pudieron encontrar un lugar para alojarse. Cansados y muy hambrientos, los dioses divisaron a lo lejos una manada de bueyes, mataron uno de los animales y, encendiendo un fuego se sentaron al lado de la hoguera para descansar mientras la carne se asaba.

Para su sorpresa, sin embargo, a pesar de las llamas, la carne permanecía cruda. Concluyendo que aquello debía ser obra de magia, miraron a su alrededor para descubrir qué era lo que dificultaba que se asara la carne, cuando divisaron un águila posada sobre el árbol bajo el que estaban 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 y la carne se asó rápidamente. El águila se dispuso entonces a llevarse tres cuartos de toda la carne 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 apalearla a la enorme águila, olvidando que este ave estaba dotado de poderes mágicos. Para su desgracia uno de los extremos de la estaca, se quedó adherida al lomo del ave y el otro a sus manos, tras lo cual fue arrastrado por las piedras, y sobre las zarzas y a veces por los aires, con los 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 en realidad el gigante de la tormenta *Thiazi*, accedió finalmente a liberar a Loki con una condición. Le hizo prometer mediante el juramento más sagrado que sacaría a Idun hasta el exterior de Asgard, para que *Thiazi* pudiera hacerse con la posesión de ella y de su fruta mágica.

Una vez liberado, Loki regresó a *Odín* y *Hoenir*, a los cuales sin embargo, se cuidó mucho de decirles la condición con la cual había obtenido su libertad. Una vez estuvieron de regreso en Asgard, Loki comenzó a urdir su plan, 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 Brunnaquer, donde ella había construido su residencia y tras describirle astutamente las manzanas que crecían a corta distancia, le declaró que eran exactamente iguales a las de ella, lo que le indujo a dejar Asgard con un plato de cristal lleno de fruta, que pretendía comparar a las que Loki 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.

El tiempo pasó. Los dioses pensando en 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 beneficiosos del último banquete de manzanas y comenzaron a notar como el paso del tiempo y a ver como su juventud y belleza desaparecían. Comenzaron muy alarmados a buscar a la diosa desaparecida.

Las investigaciones concluyeron en que había sido vista por última vez en compañía de Loki y, cuando Odin le ordenó severamente que se explicara, no tuvo más remedio que contar la verdad de su traición y el paradero de Idun. La actitud de los dioses se volvió muy amenazadora y Loki tuvo claro que si no ideaba los medios de recuperar a la diosa, muy pronto, sus vidas correrían un considerable peligro.

Loki 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 Thymheim, donde se encontró a Idun sola, lamentando tristemente su exilio de Asgard y su amado Bragi. Transformando a la diosa en una nuez, según algunas versiones o, según otras en una golondrina, Loki la sostuvo fuertemente entre sus garras emprendiendo rápidamente el regreso a Asgard, esperando alcanzar cuanto antes el refugio de sus altas murallas y todo antes de que Thiazí regresara de la excursión de pesca en los mares del Norte al que se había ido.

Mientras tanto los dioses se habían congregado en las murallas de la ciudad celestial esperando el regreso de Loki con mucha inquietud y habiendo reunido grandes pilas de combustible, que estaban preparadas para ser prendidas en cualquier momento. Vieron regresar a Loki repentinamente, pero divisaron en su estela a un gran águila que no era otro que el gigante Thiazí que venía alcanzando a su presa poco a poco pero con gran rapidez. Loki redobló sus esfuerzos mientras se aproximaba a las murallas de Asgard y antes de que Thiazí le diera alcance, consiguió su meta y cayó exhausto entre los dioses. No se perdió un momento en prender fuego al combustible acumulado y cuando Thiazí pasaba sobre las murallas, las llamas se encargaron de llevar al suelo a Thiazí malherido y aturcido, presa fácil para los dioses que cayeron sobre él despiadadamente dándole muerte.

Los Ases se alegraron mucho por el rescate de *Idun* y corrieron a comer de las manzanas que ella había traído de regreso ilesas. Sintiendo que su acostumbrada juventud y belleza regresaban a cada bocado. Por tanto, juraron que colocarían los ojos de *Thiazí* en el cielo como una constelación, para suavizar cualquier sentimiento de cólera que sus parientes pudieran sentir al descubrir que había caído muerto. En la Balada de Harbard se menciona este hecho:



3.- Espíritus, Genios, Elfos, Gigantes y Enanos.

Espíritus: en todo el territorio germánico, las almas de los muertos infundían un reverente temor, debido a la creencia de que eran capaces de ejercer un poder mágico. Por eso, los germanos enterraban a sus muertos a veces en el umbral de sus viviendas, en la creencia de que el alma del difunto permanecía junto a la tumba y podía convertirse en el espíritu protector de los supervivientes y de la propia casa.

Genios: eran divinidades menores, que según la mitología los había en todas partes y acompañaban a los hombres de una u otra manera. Por un lado existían los *Genios domésticos*, que en la creencia popular se consideraba que cada habitación de la casa se hallaba bajo la protección de un genio. En las tradiciones escandinavas más recientes, se afirma que el primer habitante de la casa se transforma en genio al morir. Estos genios domésticos se denominan *cofgodas* en viejo inglés, que significa “Dioses de la casa”. De la deformación de este término procede el alemán *Kobold*, o “el que reina en una estancia”, es decir la habitación única de las antiguas viviendas.



Había también los *Genios del terruño*. Según las antiguas creencias, la tierra pertenece a los genios. Si se desea colonizar un país e instalarse en él, es preciso expulsarlos, disparando una flecha inflamada por encima del territorio deseado, por ejemplo, u ofrecerle sacrificios propiciatorios. Los mascarones de proa haciendo mueca en los navíos vikingos, tenían la misión de poner en fuga a los genios del país atacado y, por tanto, obtener más fácilmente la victoria. Las antiguas leyes ordenaban que se desmontasen esos mascarones fijos cuando se llegaba a casa. Los genios del terruño fueron confundándose, poco a poco, con los enanos, y luego fueron demonizados por los cristianos, pero según las tradiciones populares siguen viviendo en todos los lugares apartados, rocas, bosques y montañas.

Elfos: eran espíritus de pequeña talla, o en el mejor de los casos de estatura semejante a la humana. La palabra Elfo sirve para designar a todo espíritu o demonio que está asociado a la vida de la Naturaleza y tiene su residencia en las aguas, en los bosques o en las montañas. En ocasiones, los elfos, se nos muestran como seres serviciales, aunque a veces destacan por su malignidad.

Gigantes: en muchos aspectos, el poder y las funciones atribuidas a los gigantes recordaban a las diversas especies de elfos o de enanos, hasta el punto de que la única diferencia podía muy bien ser solo la estatura. Se considera que personifican los grandes fenómenos de la Naturaleza: los huracanes, las tempestades invernales, las erupciones volcánicas, los terremotos etc.

Eran considerados como los primeros seres que jamás hayan existido, anteriores incluso a los mismos dioses. En su cuerpo y aspecto físico se conservan aún vestigios de la rudeza y brutalidad de los tiempos en que el mundo surgía lentamente de la nada. Eran poco distintos de los dioses y no vacilaban, a veces, en hacerles frente.

Enanos: los enanos pueden ser considerados como una clase especial de elfos, también de pequeña estatura y que habitan, lo mismo que ellos, en parajes secretos, frecuentemente subterráneos y, hacen gala de una inteligencia y presencia poco común, pero distan mucho de ser hermosos y casi siempre presentan alguna deformidad. Son gibosos o contrahechos, tienen enormes cabezas, y su faz es lívida y está enmarcada por una larga barba.

Elfo silvestre





Se decía que los mineros se encontraban con frecuencia enanos en las galerías abiertas en el interior de las montañas, e incluso se afirmaba que estos misteriosos seres llevaban en muchos casos su misma indumentaria y herramientas: un delantal de cuero, una linterna, una maza y un martillo. Mas avisados y asustados que los hombres, frecuentaban solo los lugares donde había abundancia de metales útiles o preciosos, por lo que el hecho de topar con uno, era presagio de un excelente botín. Eran considerados como poseedores natos de los tesoros que, de vez en cuando, se descubrían en el seno de la tierra. Uno de estos tesoros goza de especial celebridad en la poesía épica de Alemania: el del rey *Nibelungo* que tuvo como custodio al enano *Alberico*. *Sigfrido*, el héroe de la Canción de los Nibelungos, se apoderó del tesoro para lo cual tuvo que reducir a la impotencia al enano, al que luego exigió un juramento de fidelidad. Mas tarde,

Hagen, con el fin de asegurar al rey *Gunter*, su señor, la posesión del fabuloso hallazgo, matará a traición al noble *Sigfrido*. Este es el tratamiento famoso de los Nibelungos, específico de la epopeya alemana.

4.- Nornas y Valkirias

Las Nornas: son otros espíritus, por lo general, mujeres, elogiadas sobre todo por su profunda sabiduría; intervinieron en la vida de los mortales hasta el punto, incluso, de llegar a modificar su destino. Estos demonios femeninos, dueños de lo por venir, fueron conocidos en Escandinavia con el apelativo de *Nornas*; pero no solo los escandinavos creyeron en su existencia sino también la totalidad del pueblo germano. Eran representadas como hilanderas por cuyos dedos pasaba el hilo del destino de cada mortal. Como conocían las viejas costumbres y los antiguos preceptos del Derecho, podían discriminar la suerte merecida por cada individuo, llegando incluso a poder pronunciarse sobre la de los dioses.

Probablemente hubo un tiempo en el que se creyó que solo existía una dispensadora del destino, a la que pronto se le dieron unas hermanas, que con el tiempo fueron divididas en dos grupos: las que empleaban su poder en hacer felices a los humanos y las que se empleaban a fondo para perjudicarlos. Sin duda, en estas antiguas diosas del destino hay que ver el precedente de las famosas hadas que aparecen en los cuentos junto a la cuna de un niño, ya en su aspecto benéfico, haciéndoles mágicos presentes, ya como seres adversos encargados de lanzarle una maldición que pesará sobre ellos toda la vida.



Las valkirias

Las Valkirias (del alemán antiguo Walkyrien) son importantes personajes femeninos de la mitología escandinava. Eran hijas de Odín, las criaturas más hermosas en la existencia, ya sea de Asgard, (reino de los dioses) o de Midgard (tierra de los mortales) fuertes guerreras con la

capacidad de sanar cualquier lesión, atendían a los héroes caídos en batalla, deleitándoles con su belleza.

Son también divinidades distribuidoras del destino, pero su poder se limita solo a una clase de hombres: la de los guerreros. En el mismo campo de batalla, conceden la victoria a uno



de los jefes en pugna, designan a los héroes que deben perecer y eligen entre estos, a los que más tarde, en *Valhall*, serán admitidos a beber la cerveza y el hidromiel, en los banquetes de *Odín*. Además participan personalmente en los combates. La creencia en estas divinidades guerreras, fue común a todos los germanos, pero su nombre varió según los sectores. Los alemanes las llamaban *Idisi*, y la denominación con la que se conocen habitualmente

es *Valkyrja* y en anglosajón *Waeleyrie*. El término tiene un significado muy explícito: la *Valkiria* es “la que escoge los guerreros destinados a morir en el combate”.

Los poetas suelen representar a las Valkirias como diosas cubiertas con casco, empuñando una flamígera lanza y montando sobre aéreos corceles de cuyas crines caen gotas de rocío en los valles, o granizo sobre los bosques. Pero a veces las representan también con la apariencia de muchachas que llevan plumas de cisne en el que pueden convertirse y volar, de hecho, toda valkiria tiene siempre la posibilidad de transformarse en una doncella cisne.

Estos extraños y graciosos seres, tienen predilección por las orillas de los lagos o estanques, en el interior de los bosques solitarios, y pueden, a voluntad, desprenderse de su plumaje y recobrar la forma humana. Pero si hallándose en esta situación, se presenta un hombre y le roba sus plumas, no podrá escapar ya y en lo sucesivo estarán sujetas a aquel que las sorprendió. Un ejemplo característico lo constituye la *Canción de los Nibelungos* el gran poema épico de la Alemania medieval.



Tanto las Valkirias como las muchachas cisne pueden despertar en los hombres el amor y llegar a ser sus esposas. Se contaba en Islandia el episodio conmovedor de *Helgi*, que concibió un apasionado y fiel amor por una valkiria llamada *Kara*. Esta vestida con sus plumas de cisne, lo acompañaba al combate y, volando sobre el campo de batalla, emitía tan cautivadoras melodías, que los enemigos sentían relajar su ardor combativo y acababan por renunciar a defenderse. Pero un día en que planeaba sobre el lugar en que combatía *Helgi*, este, al intentar descargar su espada sobre un adversario, alcanzó a *Kara*, con tan mala fortuna que la hirió mortalmente. En aquel instante se derrumbó su felicidad.

De acuerdo al trabajo de gran influencia de *Thomas Bulfinch, Bulfinch's Mythology (1855)*, la armadura de las Valkirias “*despide una extraña luz, que destella sobre los cielos septentrionales, creando lo que los hombres llaman “Aurora Borealis” o “Luces del Norte”*”.

Las Valkirias eran mujeres fabulosas, diosas menores, que vivían en el Valhala, el cual estaba situado en el fantástico palacio dorado de *Odín* al cual servían. Eran fuertes y vírgenes, e iban por los campos de batalla a lomos de sus caballos recogiendo a los guerreros caídos que hubieran sobresalido en vida por su impresionante capacidad para luchar y por su resistencia. Una vez elegidos, eran llevados al *Valhala*, donde se dedicaban a combatir mientras era de día. Cuando caía la noche eran agasajados con manjares propios de dioses regados con hidromiel.

Por ello para los guerreros era causa de vergüenza no morir a manos de un enemigo y su mayor honor era morir en batalla y ser elegido por una *Valkiria* para ser llevado ante *Odín* y unirse a los espíritus de los mas aguerridos guerreros antes elegidos, donde además de encontrarse a las mas apasionadas *Valkirias*, verían al gallo *Gullinkambi*, que canta cada amanecer para que una nueva jornada de comienzo.

Las Valkirias forman una cerrada hermandad, una comunidad de guerreras con un alto sentido de la fidelidad, cualquiera de ellas sabe que puede contar con sus hermanas en caso de tener problemas, si esto fuera así, todas acudirían en su ayuda.

Entre las Valquirias de renombre se encuentran: *Hilda, Thruda, Hlök, Mista, Rista*, o *Hnos*, siendo esta última la más bella entre muchas. Pero la más famosa y admirada fue la llamada reina de las Valkirias, *Brunilda*, hecha famosa por Richard Wagner en su tetralogía “El anillo de los nibelungos”, su nombre en alemán antiguo, significa guerrera morena, su fuerza era superior a la de una docena de hombres. El fragmento musical con que empieza el tercer acto de la ópera, conocida como “La cabalgada de las valquirias”, ha sido muy popularizada en películas como *Apocalypse Now*, de Francis Ford Coppola.

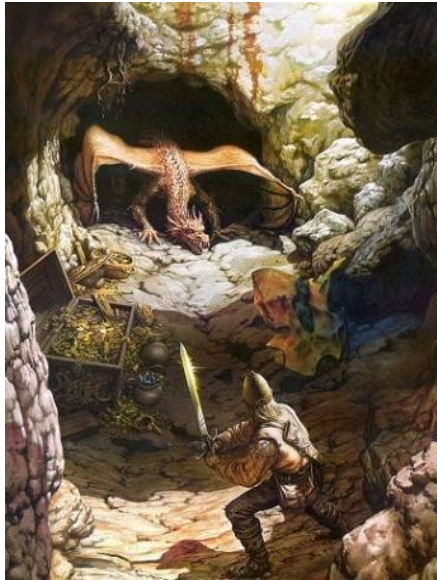
5.- Brunilda

Se sabe que nació en el Asgard, en cuyas tierras moran *Odín* y su hijo *Thor*, y que fue elegida como gran líder de las Valkirias por el propio *Odín* su padre.

Brunilda es sujeto de una historia de amor con un guerrero llamado *Sigmund* o *Sigfrido*.

Brunilda, hija predilecta de *Odín*, un día bajó a la Tierra con sus hermanas para descansar y se quitaron toda la ropa que las protegía. Por allí pasaba el rey *Agnar* que cogió el plumaje de *Brunilda* y lo escondió, así consiguió tenerla a su merced. *Agnar* le exigió que luchase a su lado contra *Hjalmgunnar* y que le diera muerte. El muerto era protegido de *Odín* y en castigo por ese crimen pinchó a *Brunilda* con una aguja mágica que la hizo mortal y la sumió en un sueño profundo, encerrándola después en una mansión rodeada de llamas. Brunilda tendría que llevar siempre una vida humana y casarse con el hombre que pudiera liberarla de esa prisión de llamas.





Haciendo alusión a lo que mas tarde se vería como la bella durmiente. *Brunilda* durmió durante varias generaciones de hombres, convirtiéndose en una leyenda entre los pueblos. Por su parte *Siegfried (Sigfrido)* era el héroe nórdico, hijo de *Sigmund (Segismundo)* y de *Hjordis*, la cual pertenecía a una familia protegida por el dios *Odín*.

Sus padres eran hijos de *Odín* y una humana, eran gemelos y se contaba que se habían enamorado desde el vientre de la madre, un día se separan en el bosque, y *Sigmund* fue incapaz de encontrar a *Hjordis*, quien fue acogida por una familia campesina, mientras que *Sigmund* se crió como príncipe. *Odín* para proteger a *Hjordis* clavó su espada en un tronco, profetizando que quién sacara la espada de allí se convertiría en su esposo.

No obstante los campesinos habían casado a *Hjordis*, con un leñador, a pesar de que no pudo sacar la espada, pero un día *Sigmund* que paseaba por el bosque, al encontrarse con la espada, intentó sacarla y lo consiguió, quedándose con ella. *Hjordis* se reencontró con *Sigmund* y compartieron su amor. Cuando apareció el leñador, sostuvieron una pelea en donde ambos perdieron la vida y la espada se rompió en mil pedazos.

Hjordis tuvo meses mas tarde a *Siegfried*, quien debilitada por la ausencia de *Sigmund* y a punto de morir, le encarga a su hijo a *Mime* un enano, quien deseaba apoderarse del tesoro de los nibelungos. *Siegfried* aconsejado por *Mime* logra reconstruir la espada y fue su compañera de victorias. Con la ayuda de la espada consigue matar al dragón *Fafnir* y bañarse en su sangre para ser inmortal, y así fue, salvo en una parte, en la que se le pegó una hoja de lima, y fue así como consiguió apoderarse del anillo hecho con el oro del Rin y de un casco o capa, que le hacía invisible. Y así siguió por varios lugares aumentando sus proezas convirtiéndose en el héroe del pueblo.



Estando en sus andanzas escucha la historia de la bella mujer que dormía desde hacía mucho tiempo, y decide ir a buscarla. Dado que se había vuelto invulnerable, logra pasar por todos los obstáculos que protegían a *Brunilda* y *Siegfried* tan solo al verla se enamora de la bella valquiria. *Brunilda* se despierta y sabe que el héroe es el escogido por *Odin* para que sea su esposo, pero tenían que aguardar a ver sus imágenes como uno solo en el estanque del castillo. *Siegfried* se sentía demasiado atraído por *Brunilda*, pero quería seguir y cumplir las órdenes de *Odin*, así que noche a noche ambos miraban su reflejo en el agua, y aunque hacían lo posible por ponerse lo mas cerca, no conseguían verse como uno solo.

Después de varias lunas, *Brunilda* decide ignorar las especificaciones hechas por *Odin* y se entrega al joven guerrero, quien a cambio le otorga el anillo de los nibelungos, como muestra de unión amorosa, ambos pasan un tiempo felices, pero *Siegfried* comienza a sentir la

necesidad de ir en busca de mas aventuras, *Brunilda* se lo permite y *Siegfried* le promete regresar por ella.

En el camino *Siegfried* entra en un reino donde comienza a realizar proezas, allí, *Gutrune* hermana del rey, le dio a beber una copa con un filtro mágico que le hizo olvidar todo su pasado incluido su unión con *Brunilda*.

Mientras tanto *Waltraute*, hermana de *Brunilda* le pide a esta el anillo, porque es un peligro para los dioses, ya que sobre el anillo pesaba una maldición, pero ella se niega, pues es símbolo de su amor por *Sigfrido*.

Mas tarde *Sigfrido* fue a *Worm* a pedirle al rey *Gunther* la mano de su hermana *Grimilda* de la que estaba enamorado. *Gunther* fue avisado por un vasallo suyo, *Agen*, de quien se trataba aquel joven que pedía la mano de su hermana, y al saber *Gunther* que *Sigfrido* era un héroe legendario, aprovechó la ocasión para un deseo profundo que él conservaba y le ofreció la mano de *Grimilda* a cambio de que consiguiera para él la mano de la Valkiria *Brunilda*, muy difícil de conquistar.



Sigfrido tomo entonces la apariencia de *Gunther* y viajó a Islandia, allí *Brunilda*, tras una batalla de la que salió perdedora accedió a casarse con él, ya de nuevo en *Worms*, se celebró una doble boda. Mas tarde *Sigfrido* se vio obligado a tomar de nuevo la apariencia de *Gunther* para calmar a *Brunilda* que se había rebelado, ya que una noche no quería acostarse con su marido y en una lucha entre ambos *Sigfrido* robó a la Valkiria el anillo y un cinturón que regaló a su esposa *Grimilda*.

Diez años después *Sigfrido* y *Grimilda* regresaron a la corte de *Gunther* y en una disputa entre las dos mujeres *Grimilda* enseñó a *Brunilda* el anillo y el cinturón que su esposo le había robado, entonces *Brunilda* se dio cuenta de que *Sigfrido* y *Gunther* la habían engañado desde el principio, con el orgullo herido y el corazón destrozado decide vengarse y durante una cacería mata a *Sigfrido* a traición ayudada por *Hagen*.

El anillo una vez muerto nuestro héroe fue devuelto al río para ser protegido por las hijas del *Rin*.

6.- El crepúsculo de los dioses. El fin del mundo y su renacer



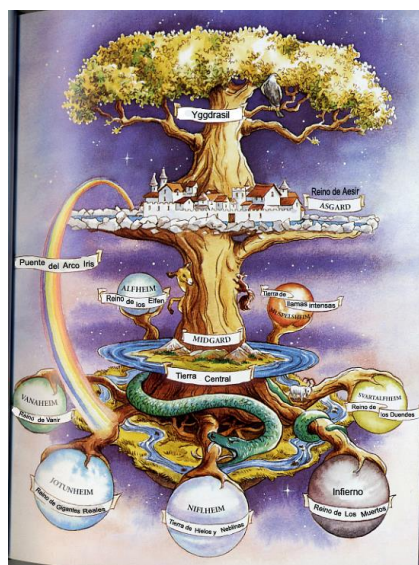
Esta imponente catástrofe, relatada con dramático realismo en uno de los mas hermosos poemas del Edda, la “*Veluspa*”, es conocida como “El crepúsculo de los dioses” expresión que, gracias a la obra musical de Richard Wagner, se ha hecho popular:

En el principio de los tiempos, los dioses vivieron en sus palacios de *Asgard* una vida apacible e industriosa, realizando, para su solaz, ciertos trabajos como levantar templos, edificar altares, fabricar objetos de oro y construir herramientas valiéndose del yunque, o divirtiéndose con juegos como el de las damas. Si hubieran sabido contener sus pasiones, este periodo de paz, hubiera durado indefinidamente; pero con sus crímenes atrajeron sobre si los golpes del destino. El día en que torturaron en *Valhall* a *Gullveig*, emisario de los *Vanes*, para apoderarse de su oro, se hicieron reos de un delito que desencadenó la primera guerra. Mas tarde delinquieron al faltar a la palabra dada a un gigante que reconstruía para

ellos su morada celeste, pues le habían prometido entregarle la diosa *Freyja*, además del sol y la luna, consintieron que Loki engañase al gigante sirviéndose de una estratagema desleal, desde este instante, todos los juramentos y tratados concluidos en el mundo, se vinieron abajo, perdieron su fuerza y virtud y se inauguró un nuevo periodo pródigo en perjurios, violencia y guerras. Los hombres, los gigantes y los dioses se entregaron al odio y al desorden; las Valkirias recorrieron incesantemente la tierra, volando de un combate a otro, angustiosas pesadillas comenzaron a turbar el sueño de los Ases, y *Odín* vio como se iban acumulando los sucesos funestos, viendo que la lucha suprema se acercaba y cargado de resolución y tranquilidad se dispuso a afrontar la gran contienda.

El punto de arranque de esta trascendental prueba lo propició el asesinato de *Balder*, hermano gemelo de *Höör*, hijos de *Odín* y de su esposa la diosa *Frigg*, diosa de la fertilidad, el amor, el hogar, el matrimonio, la maternidad y las artes domésticas. *Balder* era el dios más querido por todos, el más bello y por el que los dioses sentían verdadera debilidad, pero había alguien que no le tenía en mucha estima, el dios *Loki*.

Un día *Balder* comenzó a tener unos sueños muy oscuros, pesadillas que le atormentaban las noches. *Odín* decidió ir hasta la morada de *Hela*, para que leyera los sueños de su hijo y ésta predijo que los sueños anunciaban la muerte de *Balder*. Esa misma noche *Frigg* reunió a todos los dioses para que confeccionar una lista con todo lo que podía matar a *Balder*; en esta lista se encontraban: enfermedades, árboles, animales, plantas, venenos etc. A continuación hizo jurar a todos que jamás dañarían al dios. Todos aceptaron y respiraron aliviados pensando que *Balder* estaba a salvo así protegido. Estaban tan seguros de ello que se reunieron para tirar cosas al dios y mostrar así su invulnerabilidad, ya que todo lo que era lanzado cumplía a la perfección su promesa.



Estas muestras de amor fueron demasiado para el malvado *Loki* que empezó a idear como acabar con el joven *Balder* y: se disfrazó de anciana y se dirigió a tener una conversación con *Frigg*. La diosa no reconoció a *Loki* en la arrugada anciana y le desveló el secreto de que solo de una planta no había pedido juramento a los dioses, ya que la planta en cuestión, era el muérdago y al ser tan insignificante no lo consideró necesario, pues pensó que no sería suficiente para arrancar la vida a un dios. *Loki*, ya tenía lo que quería, así que recogió una muestra de esa planta y confeccionó una flecha, ahora necesitaba alguien que la lanzara por el para así quedar libre de culpa y eligió a *Höör*, hermano de *Balder*, que era ciego. El dios ciego accedió a jugar sin saber que esa flecha terminaría con la vida de su hermano, así que finalmente la estrategia de *Loki* logró su fin.

Los dioses y especialmente su madre *Frigg*, estaban desesperados y consternados por el suceso y la diosa decidió acudir a *Hela*, para implorar que dejase a su hijo salir del reino de los muertos. *Hela* se sintió benévola y decidió que si todas las

criaturas y cosas lloraban a *Balder*, este podría regresar del mundo de los muertos, el problema surgió cuando todos lloraban y se dieron cuenta de que *Loki* no lo hacía. De este modo condenó a *Balder* a estar confinado en el reino de los muertos.

Este terrible suceso de la muerte del dios más querido, desencadenó la contienda final en la que todos fueron muriendo en terribles y sangrientos combates, y la raza tanto divina como humana fue barrida de la superficie de la tierra, quedando esta envuelta en terribles llamaradas y el firmamento sin cuerpos celestes se llenó de grietas en una masa informe. Todo acabó, pero todo iba a empezar de nuevo.

De los restos del mundo antiguo, surgió otro universo, y así lentamente emergió la tierra de las olas y surgieron las montañas de las que empezaron a precipitarse las aguas en melodiosas cascadas y los ríos a poblarse de peces, los campos se cubrieron de plantas y las espigas crecieron sin que mano de hombre las sembrara. El sol sereno y radiante se puso a brillar en el cielo, apareciendo una nueva generación de divinidades.

También reapareció sobre la tierra una nueva raza de humanos, pues algunos refugiados en el tronco del fresno sagrado *Yggdrasil*, al que no pudieron consumir las llamas del incendio universal, se salvaron, dando lugar a los ascendientes de los hombres de hoy, que de este modo escaparon a la muerte. En el interior del árbol que fue su refugio, no tuvieron más alimento que el rocío de la mañana; pero gracias a él, puebla hoy su progenie la inmensidad del mundo.

7.- Conclusión

La mitología germánica solo la conocemos a través de las creaciones literarias de los germanos occidentales o de las de los septentrionales, así como por algunas obras latinas o griegas. Cuando los historiadores de la antigüedad clásica y los escritores de lengua alemana, anglosajona y nórdica empiezan a compilar las tradiciones religiosas de las diversas poblaciones germánicas, la mitología debió resentirse de autenticidad ya que no presenta el mismo aspecto en todas partes y así vemos que los mismos dioses entre los pueblos vecinos no tienen siempre la misma categoría ni el mismo culto.

Es curioso ver también como los mismos héroes y sus hazañas las vemos traducidas a las cristianas aunque con diferentes nombres, los personajes míticos son protagonistas de similares aventuras en parecidas situaciones, todos vienen de la mano del cristianismo, que se esfuerza en explicar la religión germana y revestir con su fe los mitos paganos.

También es interesante ver como todos los pueblos de la Tierra, desde la remota antigüedad trataron de explicar lo inexplicable: fenómenos de la naturaleza, sucesos inesperados y sobre todo el misterio más grande que es la muerte, a base de personajes con poderes extraordinarios tan grandes como los acontecimientos que se vivían, y ver como todos, aunque distantes en tiempo y espacio, vienen a concurrir en dar semejantes explicaciones y soluciones.

8.- Bibliografía

Mitología General - Publicación bajo la dirección de Felix Guirand- con la colaboración de Galexinsky, Odette Bruhl, Delaparte et al. Ediciones Labor 1971.

Varias consultas a Internet.

M^a Graciela Coello Domínguez

Vigo Enero de 2017