



Bendice los matrimonios y los hijos, constituyendo el prototipo del ama de casa germánica. A su lado, la virgen Fulla se ocupa de su calzado, lleva su bolsa y comparte secretos con ella (como cuenta Snorri en *Gylfaginning*, XXXV).

La Vanesa Freyja es, como ya hemos dicho, hija de Njörd y hermana de Frey. Su nombre significa «señora» (alemán *Frau*). Ocupa a veces el lugar de Frigg como esposa/amante de Odín. Un tiro de gatos la conduce por los aires, como si se tratara de una bruja primigenia. De naturaleza proteica, puede en cualquier momento transformarse en halcón. Es muy hermosa Freyja; por eso se la llama Mardöll, «brillo del mar». Los gigantes codician su belleza de bruja primordial, que se ve realzada por el maravilloso collar Brísing que luce en el cuello, una joya forjada por los enanos que fue objeto de robo por parte de Loki. Diosa del amor en la poesía éddica, es a ella a quien se invoca para obtener el amor de alguien.

Tanto Frigg como Freyja son trasuntos de la Diosa Madre original, de la Madre Tierra. Lo son también Jörd (alemán *Erde*, inglés *Earth*), Gefjon (la «dadora», diosa de la fertilidad venerada en Seeland) o la diosa *Nerthus* o Nerito de que nos habla Tácito (también venerada en Seeland e identificable con Njörd el Van). Es muy importante la idea de Diosa Madre en el ámbito germánico. Recordaré también otras diosas nórdicas: Sif, la esposa de Tor; Nanna, de Bálder; Skadi, de Njörd, y Sigyn, la abnegada mujer de Loki (y digo abnegada no por estar unida a un As perverso, sino por la historia siguiente, narrada por Snorri en *Gylfaginning*, L: cuando Loki fue encadenado a la roca, Skadi tomó una serpiente venenosa y la ató encima de él, de modo que el veneno de la serpiente le gotease en la cara; Sigyn permanece siempre junto a Loki, sosteniendo una jarra que recoge las gotas de veneno; pero, cuando la jarra está llena, tiene que ir a tirar su contenido y, mientras tanto, el veneno gotea sobre el rostro de Loki, y éste se retuerce de tal forma que tiembla la tierra: es el origen de los terremotos).

Después de este breve recorrido por el mundo de los dioses y diosas escandinavos, terminaré mi exposición refiriendo los mitos nórdicos acerca del principio y del fin de las cosas, desde el caos inicial hasta el Ragnarök y el mundo nuevo que surgirá tras el ocaso.

Donde se acaba el mar, en el confín de la tierra, imaginaban los Escandinavos un abismo horrendo de donde surge el mar hirviente derramándose sobre la tierra: el Ginnungagap o «boca entreabierta».

Al Norte del Ginnungagap se extiende una región helada llamada Niflheim o «mundo de las nieblas», que se convertirá más tarde en la mansión de Hel o infierno nórdico. Allí está la fuente Hvergelmir, de donde brotan doce ríos helados que desembocan en el abismo.

Al Sur del Ginnungagap se encuentra Múspell o «mundo del fuego». En él fluyen corrientes venenosas o Elivágar («mar de la lucha»); cuando éstas se mezclan con los ríos helados de Niflheim se forma escarcha en Ginnungagap, y de la asociación entre frío y calor nació el primer ser, Ymir o Aurgelmir, el gigante. Al dormirse Ymir,

sudó, y le nacieron bajo las axilas un hombre y una mujer, los gigantes del hielo más antiguos después de él.

De la escarcha derretida nació la vaca Audumla, de cuyas ubres mana en abundancia la leche, alimento de gigantes. La vaca se alimenta a su vez de la sal de las piedras de escarcha; al lamer Audumla una piedra, ésta recibió vida y surgió un nuevo ser viviente, llamado Bur, cuyo hijo Borr tomó a la gigante Bestla por mujer y tuvo tres hijos: Odín, Vili y Vé. Estos mataron a Ymir, y la sangre de Ymir llenó el abismo Ginnungagap, ahogándose todos los gigantes. Sólo uno, Bergelmir, se salvó en una frágil barca y llegó a ser padre de la nueva raza de gigantes.

Los hijos de Borr sacaron, a continuación, del fondo de las aguas el cuerpo muerto de Ymir y formaron con él Midgard, el hogar de los hombres, el «mundo del centro», pues al Norte existía Niflheim y Múspell al Sur. Con su carne formaron la tierra, con su sangre las aguas, con sus huesos las rocas, con su cabello los bosques, con su cráneo el cielo y con sus sesos las nubes. De los gusanos que se alimentaban ya del cadáver surgió el linaje de los enanos, cuatro de los cuales, Nordri, Sudri, Austri y Vestri, sostienen la bóveda del cielo. Tomando chispas de Múspell y trasladándolas al cielo, los hijos de Borr crearon el sol, la luna y las estrellas; y los astros, derramando sus rayos sobre la extensa llanura, hicieron brotar en ella los primeros verdes y la vida vegetal.

Sin que se sepa a ciencia cierta de dónde vinieron, aparecieron de pronto los dioses en su totalidad. En el Idavöll o campo de trabajo establecieron los primeros talleres y fábricas, forjaron el hierro y el oro, erigieron altares y templos y, luego, se entregaron a los alegres placeres de la vida y a jugar al ajedrez hasta la aparición de las Nornas, que supuso la llegada del tiempo (pasado, presente y porvenir), la clausura de la Edad de Oro y el fin de la libertad de los dioses (cuyo destino, así como el de los hombres, lo predicen las Nornas), según la *Völuspá*.

Con este mito de la creación del mundo corre paralelo el de la creación de los hombres. Cuenta la *Völuspá*, en la *Edda Poética*, que Odín, Hoenir y Loki fueron a orillas del mar y dieron vida humana a dos árboles, Ask (fresno) y Embla (olmo), otorgándoles Odín la vida propiamente dicha, Hoenir el juicio y Loki la sangre y el color de vida (*Völuspá*, 18). En la mitología nórdica árboles y hombres se hallan íntimamente relacionados; lo mismo ocurre en la narrativa de Tolkien, cuya onomástica —dicho sea de paso— depende en buena medida de la de la *Edda Mayor*: Gandálf y Thorin, por ejemplo, son nombres que figuran en la *Völuspá*, de donde los tomó el autor del *Hobbit*.

En torno a Midgard, la tierra creada a partir del cuerpo de Ymir, habita una enorme serpiente que la circunda por completo: es Midgardsorm o Jörmungand, la enemiga de los Ases. Por cierto que Midgard, el «mundo del centro» o «mundo medio», puede ser el origen de la Tierra Media o *Middle Eart* de Tolkien, que no anduvo remiso a la hora de servirse de préstamos escandinavos.

Así pues, los dioses viven en Asgard, los hombres en Midgard, los elfos en Alfheim y los gigantes en Jötunheim (lugar también llamado Utgard, al Nordeste, cer-

ca de Niflheim). Y es que todo tiene su sitio en la mitología escandinava (pocos pueblos ha habido tan fanáticos del orden y de la organización y tan opuestos al azar como los antiguos Escandinavos). A la morada de los Ases se llega atravesando el puente Bifröst o arco iris, donde vigila Heimdall. Entre Midgard y Jotunheim se extiende un tenebroso bosque, plagado de feroces lobos y de otros seres demoníacos.

Fue Mannhardt, a mediados del siglo XIX, quien por primera vez subrayó el papel fundamental del árbol en la mitología germánica, lo mismo que en la céltica o en las novelas de Tolkien. Pues bien, existe en la mitología nórdica un Arbol del Mundo o Yggdrasill cuyo ramaje se levanta hasta las nubes y el cielo, y que cobija la tierra bajo su eterno verdor. Sleipnir, el caballo de Odín, padece en sus ramas. Tiene tres raíces: una en Niflheim, en el reino de Hel, junto a la fuente Hvergelmir; otra en Jötunheim, en el país de los gigantes, junto a la fuente de Mímir, donde se encuentra el cuerno Gjallar que Heimdall hará sonar anunciando el Ragnarök; la tercera en Asgard, junto a la fuente de Urd, donde está el tribunal de justicia de los Ases y donde las Nornas riegan el Arbol del Mundo, conservándolo. Una parte de Yggdrasill es llamada Léradr, «amparador», porque sus ramas dan sombra al Valhöll o paraíso reservado a los héroes caídos en combate, y porque en ellas padece la cabra Heidrún, que, junto con la carne inagotable del jabalí Saehrímnir, constituye el sustento de los *einherjar* o campeones que pueblan el Valhöll hasta la jornada del Ragnarök. Sobre el gozoso combate interminable que libran estos campeones en las salas del Valhöll, peleando entre sí y embriagándose con el hidromiel que mana de las ubres de la cabra Heidrún, sobre el dolor que da sentido a la pelea y la resurrección diaria de los guerreros muertos y la curación de los heridos, sobre el vértigo de este paraíso de espadas y de sangre, me hubiese gustado hablar extensamente aquí. Será en otra ocasión, pues es un tema demasiado concreto y forzosamente he tenido que abordar aspectos más generales de la mitología escandinava.

Para terminar, hablaré del Ragnarök. El ocaso o la muerte de los dioses, el Ragnarök (que significa «destino fatal»), está relacionado con un magno combate entre los Ases y las criaturas de la oscuridad. Señales de esta terrible conflagración, de esta batalla última serán la aparición de las Valquirias, la muerte de Bálder, la corrupción de las costumbres entre los hombres y otros hechos atroces: el lobo Fenrir romperá sus cadenas, el mar se encrespará en formidables montañas de olas y arderán las raíces de Yggdrasill.

Heimdall sopla el cuerno Gjallar y los Ases acuden al combate definitivo. Por el otro bando, el de las fuerzas de la oscuridad, puede verse al gigante Hrym, que ha llegado al Norte con los gigantes de hielo; a Midgardsorm, la serpiente, que azota con violencia las olas; a los hijos de Múspel, a Loki y los demonios ctónicos, y a Surt al frente de la horda. Sobre las aguas flota —presagio lamentable— el barco llamado Maglfari, construido con las uñas de los muertos. Todo está listo para la batalla, que tendrá lugar en Vigfrid, una extensa llanura delante del Valhöll.

Fenrir matará a Odín y Vidar vengará a su padre. Tor da muerte a la serpiente, pero ésta lo ha envenenado con su ponzoña y el dios del trueno no tardará en morir

a su vez. Frey el Van cae muerto ante la espada de Surt, quien incendia además los palacios de los presuntos inmortales en Asgard. Garm, el can infernal, y Týr se matan mutuamente, lo mismo que Heimdall y Loki. En esta orgía de matanza se diría que el mundo ha encontrado su fin. Pero si Arturo tuvo su Avalón para reponeerse de las heridas que le infiriera Mordred, y toda la eternidad para regresar, también estos Ases germánicos obtendrán un futuro del crepúsculo que, en un principio, parecía descartarlo. Si la tierra se hunde, tragada por las olas, emergerá pronto de nuevo, y en esa tierra renovada se darán cita los hijos de los antiguos dioses, Vidar y Váli, Módi y Magni, pero no sólo ellos, sino también aquellos de los Ases que no cometieron falsedades ni perjurios, faltas ni crímenes, como Hoenir, fiel amigo de Odín; y el bello Bálder resucitará para habitar la nueva Asgard en compañía del ciego Hödr, su hermano e involuntario asesino; y otra vez en el Idavöll o campo de trabajo se volverá a jugar al ajedrez, y los nuevos Ases contarán las proezas de los antiguos; y en Gimlé, la áurea sala, vivirá para siempre una generación feliz. Con esta imagen, llena de esperanza, termina nuestro viaje por el mundo de los viejos mitos escandinavos.

**Luis Alberto de Cuenca**