



RAGNARÖK: UN ANÁLISIS DE LA VÖLUSPA Y SU INFLUENCIA EN LAS SOCIEDADES ESCANDINAVAS DE LA ERA VIKINGA

ARTÍCULO ORIGINAL

MORAES, Gerson Leite de¹, LIMA, Victor Ugo Barbosa Coelho de²

MORAES, Gerson Leite de. LIMA, Victor Ugo Barbosa Coelho de. **Ragnarök: un análisis de la Völuspa y su influencia en las sociedades escandinavas de la era vikinga.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Año. 08, ed. 05, vol. 02, págs. 27-48. Mayo 2023. ISSN: 2448-0959, Enlace de acceso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/filosofia-es/ragnarok-un-analisis>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/filosofia-es/ragnarok-un-analisis

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo analizar el poema de la *Edda Poética*, denominado *Völuspa*, que trata sobre el origen y el fin del mundo en la visión de los pueblos escandinavos de la época vikinga, afirmando sus conceptos escatológicos. De esta manera, se hará un paralelismo entre los hechos ocurridos en este trabajo, con las propias comunidades, buscando puntos que las retraten, desde su mentalidad hasta su cotidianidad. Se destacarán algunos puntos, como la importancia de la mujer para las prácticas religiosas, la sociedad orientada a la guerra, así como la valoración del conocimiento, sobre todo en la figura de *Óðinn*. Se utilizarán diferentes obras además de la *Edda Poética*, así como se movilizarán otros autores, abarcando los campos de la Arqueología y la Historia.

Palabras clave: Mitología, pueblos escandinavos, *Völuspa*, *Ragnarök*, Era Vikinga.

1. INTRODUCCIÓN

La *Edda Poética* es considerada por la mayoría de los académicos que investigan la antigua religión escandinava del período conocido como Era Vikinga, como el documento básico para una comprensión completa de la mitología de los pueblos que habitaron esa región. El período histórico mencionado aquí debe ser delimitado brevemente. Esta va desde el siglo VIII, con el ataque al monasterio de *Lindisfarne*,



hasta mediados del siglo XI, con la muerte del rey noruego Harald Hardrada, en la llamada Batalla de *Stamford Bridge*, en el territorio de la actual Inglaterra.

Habiendo explicado el contexto histórico de manera sintética, comenzamos a discutir la *Edda*, objeto de estudio de este trabajo. Esto también se conoce como *Codex Regius*, escrito durante el siglo XIII, sin autoría conocida hasta el día de hoy.[3] Este texto contiene los mitos fundacionales, o al menos la interpretación de quien los transmitió a través de la palabra escrita. Cuenta desde el principio de los tiempos hasta la última batalla final de los dioses escandinavos, conocida como *Ragnarök*, término que se definirá mejor a lo largo de este artículo.

Cabe destacar que la *Edda* también presenta varios otros poemas, que tratan de la interacción de los dioses con sus adoradores, es decir, los humanos, y entre ellos mismos, como los diálogos entre *Óðinn*[4] y *Pórr*[5], en los que intercambian insultos, lo que demuestra su personalidad. Además, acercándose a las sagas nórdicas, los poemas también cuentan las historias de grandes héroes de la antigüedad, como es el caso del héroe *Helgi Hjorvathson*.

En este contexto, es necesario un breve comentario sobre el origen de la antigua religión escandinava, más concretamente sobre sus raíces históricas. Los países del norte, antes de la llamada Era Vikinga, no tuvieron una unificación desde el punto de vista cultural o político. De esta forma, se practicaban diversas religiones, que si bien tenían aspectos en común, no eran idénticas. La más destacada en su momento sería la de matrices alemanas, es decir, de las actuales Alemania y Dinamarca. Es decir, estos fueron los que se extendieron a lo largo de los años en Escandinavia, trayendo consigo sus dioses y matrices mitológicas, de forma modificada y adaptada a los hombres y mujeres que allí habitaban.

Por lo tanto, hay un entendimiento fundamental para iniciar la discusión que se presentará en este artículo. Este, a su vez, discutirá y analizará el poema denominado *Völuspá*, que en traducción libre sería “La Profecía de la *Völva*”, o “La profecía de la bruja”, conteniendo en su cuerpo el relato que puede denominarse mito fundacional, o es decir, la que sustenta toda la mitología o religión de un determinado pueblo. Es



en el poema *Völuspá* donde aparecen los conceptos de creación y destrucción del mundo tal como lo conocemos.

Con la exposición y explicación del poema se hará un análisis de sus puntos, los cuales se pueden observar congruentes con las costumbres y la vida cotidiana de los pueblos escandinavos de la época. Entre los puntos que serán analizados en el texto, como reflejo de la comunidad, se encuentran la importancia de la mujer en ella, tanto para los rituales religiosos como en el aspecto social, la mentalidad belicista de la época, y finalmente, la fundamentalidad y búsqueda por el conocimiento y la sabiduría en diferentes áreas. Como ejemplo, es posible mencionar la figura misma de *Völva*, siendo una mujer de extrema importancia en el texto, quien expone al dios conocido como el Padre de Todo, su futuro último, o incluso el evento mismo del *Ragnarök*, y cómo esto es percibido por la gente de la época.

Pasando ahora a la metodología de investigación que se utilizará, es decir, su clasificación en relación con sus objetivos, así como los procedimientos que se utilizarán, se puede decir que será exploratoria, es decir, se buscará esclarecer lo que pertenece al tema, escrutándolo y sacando a la luz aspectos posiblemente aún no explorados extensamente en el ámbito académico.

En cuanto a cómo realizar el mismo, se intentará realizar un análisis bibliográfico y documental, utilizando la traducción de la *Poetic Edda*, del filólogo Jackson Crawford, así como obras literarias de arqueólogos e historiadores, como el caso de Neil Price, Else Roesdahl, Kristen Wolf.

Así, una vez aclarados los procedimientos metodológicos, así como una visión general de lo que será abordado en el presente trabajo, pasamos a la discusión del propio texto original. Posteriormente, se analizarán aspectos de ésta en la sociedad escandinava de la época vikinga, pasando por tres puntos principales traídos por la *Edda*, así como otros textos complementarios.



2. VÖLUUSPA (“LA PROFECÍA DE LA VÖLVA” O “LA PROFECÍA DE LA BRUJA”)

Como se mencionó anteriormente, el texto poético *Völuspá* pertenece al conjunto denominado *Edda Poética*, que a su vez también se conoce como *Codex Regius* y es el documento más antiguo relativo a la época vikinga. De esta forma, se observa que es necesario, de manera preliminar, un breve comentario sobre este documento, ya que tiene una importancia fundamental para la plena comprensión del poema que se detallará a continuación.

Este compendio de textos que datan del siglo XIII, sin autoría conocida, narra varias historias, desde las relacionadas con la antigua religión escandinava, hasta la saga de los héroes, mezclando a menudo ficción y realidad, relacionadas con hechos acaecidos durante la época vikinga. Esta colección es una fuente primaria, incluso para otro documento importante conocido hoy en día, Prose Edda, escrito por Snorri Sturluson, un historiador y escritor islandés.

El *Codex Regius*, sin embargo, conviene advertirlo, no tiene una fecha concreta de redacción, lo que hace que su redacción sea sesgada. Esto se debe a que al tratar de la antigua religión de Escandinavia, los autores pueden haberlo hecho con una mirada cristiana, buscando asociar estas antiguas prácticas a una forma de vida bárbara, y sin civilidad en general. Recuérdese aquí que la conversión de Escandinavia, más específicamente del reino de Noruega, ocurre en la segunda mitad del siglo X, esto significa que textos que posiblemente fueron escritos durante el período pueden tener la intención de guiar al lector hacia el pensamiento antes descrito.

Sin embargo, aún con este aspecto mencionado, la *Edda Poética* tiene rasgos congruentes con las sociedades escandinavas de la época vikinga, como se puede comprobar, no solo a través de hallazgos arqueológicos, sino también en fuentes escritas, como es el caso de la poesía escaldada, y incluso incluso las llamadas Piedras Rúnicas[6]. Además de estos rasgos convergentes, incluso en la propia Edad Media, es posible acreditar relatos y registros verosímiles y coherentes con el pensamiento religioso, especialmente cuando se trata de otras creencias, tanto



anteriores como contemporáneas a éstas, como en el caso de varias tribus germánicas, que ocuparon su lugar en el Imperio Romano de la *Antigüedad Clásica*, e incluso lo que se desarrolló en los pueblos eslavos, llamados los *Rus*, que a su vez descendían de los presentes en Suecia y Finlandia.

Aclarados estos puntos en relación con la autenticidad del documento aquí analizado, es necesario, en términos generales, presentar algunos de los textos más importantes contenidos en él, para que el análisis de *Völuspá*, núcleo de este artículo, e incluido en el grupo versículos clave del documento. Se advierte la importancia de esta introducción, principalmente para que se puedan comprender algunas características, tanto de las historias como de sus personajes, en su mayoría dioses.

Comenzando por los que se refieren a la religión, se debe citar el llamado *Hávamál*, o en traducción libre, Las Palabras del Dios Altísimo. Este dios que se presenta sería *Óðinn*, considerado como el líder de todos los habitantes de *Ásgarðr*[7]. En este poema, este dios aconseja de diferentes maneras a quienes lo acogen en la Tierra. Aquí también se describe, de forma vaga y genérica, su posible apariencia, o al menos cómo se presentaría ante sus devotos y habitantes de *Midgard*. Se le describe como un hombre con barba y cabello largo y blanco, que usaría una capucha o sombrero. Manteniendo así la imagen de un hombre misterioso y sabio, principalmente por su imagen de hombre mayor.

Otro texto poético de gran interés e importancia para comprender la *Edda Poética* es el llamado *Harbarthsljóth*. Esto presenta una forma de competencia de insultos entre los dioses *Óðinn* y *Þórr*, respectivamente padre e hijo. Por mucho que sea una situación trivial, demuestra algo que no se menciona ni se imagina a menudo cuando se trata de los escandinavos de la era vikinga, es decir, su inteligencia y sabiduría. Al pelear con palabras, ambos dioses demuestran un gran conocimiento el uno del otro, además de presentar lo más valioso de cada uno, sus mayores hazañas, demostrando la necesidad de gloria y reconocimiento por parte de las deidades.

Ahora bien, de manera sintética, dado que este artículo tiene como objetivo una mirada a la historia de los textos de carácter mitológico y religioso, se discutirán



aquellos que incluyen a los héroes. En su mayor parte, tratan historias que involucran tres temas centrales, a saber, la familia, la venganza y las conquistas. Estos incluso serían congruentes con lo que se observa en los textos que tratan de los dioses, como *Thrymskvitha*, donde *Bórr* mata a innumerables *jötnar*[8] debido al robo de *Mjöllnir*[9], además de servir como alegoría de los beligerantes carácter de la sociedad escandinava de la época. Es decir, concluyendo este análisis preliminar, queda claro que tanto como los humanos, los dioses tienen características comunes, y que, como se observará más adelante, están presentes en *Völuspa*.

La *Völuspa* trata sobre el principio y el fin del mundo a través de la visión de las antiguas religiones escandinavas, en forma de verso. Tales hechos son relatados a través de una *Völva*, la cual fue convocada por *Óðinn* para presentarle tal conocimiento, algo que incluso se expone en la primera estrofa[10] de ésta. Empezando por la cita de lo que se conoce como *Ginnungagap*, que no se describe en el texto, y solo recibiría una definición en la llamada *Prose Edda*. Este, a su vez, entiende que el lugar mencionado estaría relacionado con los inicios del mundo, donde se encuentran los dos reinos preexistentes, a saber, *Niflheim* y *Muspellheimr*. [11]

En la *Völuspa*, no hay una mención específica de cómo se creó el mundo, solo que los dioses, incluido *Óðinn*, lo hicieron juntos. Hay, sin embargo, algunas de sus actitudes, como nombrar las estrellas, el Sol y la Luna, las estrellas, crear y separar el tiempo mismo, por ejemplo. Además, aún se cita el lugar denominado *Idavöllr*, que sería una especie de punto de encuentro de los dioses, sin embargo, no existe una descripción sustancial al respecto, solo que las entidades se reunían allí y organizaban actividades destinadas al ocio.

Todavía en la estrofa 8, se mencionan 3 gigantes provenientes de *Jötunheim*. Estas serían, como se muestra en las estrofas 19 y 20, las llamadas *Nornir*, estas tres figuras femeninas que tejen el destino de cada ser, ya sea humano o dios. Están ubicados en el llamado *Urðarbrunnr*, (Pozo del Destino), y cada uno tiene la función de trazar un momento temporal, siendo *Urðr* responsable del pasado, *Verðandi* del presente y *Skuld* del futuro. Estos incluso también predicen el advenimiento de *Ragnarök*.



Durante las estrofas 9 a 16 se presenta la creación de los llamados enanos, cuyo origen está ligado a la sangre de *Ymir*[12], el gigante primordial y uno de los primeros seres del mundo. Se presentan innumerables nombres, así como varios linajes de enanos y familias, formando así una raza de seres completamente nueva. Vale la pena mencionar aquí que estos serían conocidos por sus habilidades incomparables en términos de forjar armaduras y armas, especialmente para los dioses, las más famosas de las cuales fueron sus armas de los enanos, como *Mjölnir* y *Gungnir* [13].

Introdujo las diferentes razas, luego se desarrolla la creación de seres humanos en *Midgard*. Esto ocurre, con la llegada de tres dioses al reino de los hombres, a saber, *Óðinn*, *Hœnir* y *Lóðurr*[14], donde cada uno de ellos, respectivamente, otorga a los dos primeros humanos, *Ask* y *Embla*, aliento, alma y cabello junto con rasgos humano. Al igual que en la *Edda poética*, el prosaico describe tales eventos de manera similar, solo agrega que los dioses los habrían originado a través de los árboles.

En las estrofas que siguen se narra cómo se produjo la primera gran guerra del mundo y sus motivos. Inicialmente, se describe la llegada de una diosa llamada *Gullveig*, un ser cuyo origen, según el texto poético, sería un *Vanir*[15]. En la superficie, tiene buenas intenciones, pero se ha demostrado que desciende de una familia maldita. Los *Æsir*[16] deciden matar a la hechicera, como la llaman, usando un piercing con lanza, pero acaban decidiendo prenderle fuego. Le prenden fuego tres veces, pero en todas vuelve a la vida, lo que obliga a los dioses a reunirse. En esta reunión, se decide, principalmente por *Óðinn*, que buscarían venganza por la presencia de la entidad en su reino, lo que inicia el conflicto entre los dioses *Æsir* y *Vanir*. Sin embargo, tal conflicto, como se puede ver en la *Edda*, se resuelve de manera armoniosa, acordando una paz que duraría hasta el final de los tiempos.

Terminada la narración del conflicto explicada anteriormente, pasamos a la discusión de un aspecto fundamental para lo que buscamos analizar en este artículo, la sabiduría. Volviendo al relato, se puede decir que la vidente cita que ella sabe dónde está el ojo de *Óðinn*, teniendo la ciencia de su sacrificio, mencionando el lugar conocido como *Mímisbrunnr*, traducido libremente como Pozo de *Mimir*[17], donde residen los pares. Este pasaje prueba un rasgo de la personalidad del dios conocido



como Padre Todo, muy importante para la comprensión de la sociedad escandinava, a saber, la búsqueda del conocimiento.

En el evento aludido anteriormente, el dios sacrifica un ojo, sin precisar si el derecho o el izquierdo, para poder beber las aguas del Pozo de *Mimir*, lo que le garantizaría el mismo conocimiento integral sobre diversos temas que le interesaban. Otro hecho que debe mencionarse es la mención de *Völur* de que *Mimir* podía beber de ese lugar sagrado en todo momento, lo que, en consecuencia, es una afirmación de que sería un hombre de gran conocimiento, siendo admitido por varios estudiosos como uno de los más sabios de los Nueve Reinos, incluido un hecho que se cita en *Prose Edda*.

Más tarde, en la estrofa 30, el vidente presenta criaturas conocidas e importantes para los eventos que seguirán, principalmente *Ragnarök*. Las *Valkyrjur*, traducida como Valquirias, son, en definitiva, un grupo de mujeres representadas como guerreras, que al servicio de *Óðinn*, recogen los muertos en batalla para la formación de su ejército cuando llegue el final de los tiempos. Estos estarían ubicados en el gran salón llamado *Valhöll*, traducido como *Valhalla*, en el reino de *Ásgard*, donde batallarían todos los días como una forma de entrenamiento para el mencionado evento.

Desde la estrofa 31, la *Edda* comienza los cuentos que preceden a *Ragnarök*, comenzando con el más importante de ellos, la mención de la muerte de *Baldr*. Comienza diciendo que es víctima de un terrible suceso, y luego presenta el muérdago, el objeto responsable de su muerte. Esta inofensiva planta sería utilizada por *Höðr*, el hermano ciego del dios asesinado, retenido por error por *Loki*[18], para quitarle la vida. Este hecho, según los dichos de la *Prosa Edda*, desencadena el llamado *Fimbulvetr*, un invierno que dura tres años, y cuando llega a su fin, comienza el destino final de los dioses.

Durante estos pasajes se presenta el dolor que siente la esposa de *Óðinn*, *Frigg*, así como la captura del dios responsable de la mencionada muerte, *Loki*. Este, a su vez, es encarcelado, siendo su destino, según la *Prosa Edda*, ser liberado y liderar la batalla final contra las entidades de *Ásgarðr*. Además, en la estrofa 34, se menciona que al lado del dios traidor, estaba su esposa, *Sigyn*, quien por más que lo



acompañaba, no se sentía realizada en esta hazaña. No se sabe nada más sobre esta figura, siendo su pasaje principal en los textos antiguos el que acabamos de presentar.

Más tarde, el poema describe varios lugares y seres que no necesariamente se correlacionan con eventos por venir en el futuro. Dicho esto, procedemos a presentar brevemente tales menciones. El primero de ellos sería *Sliðr*, un río lleno de espadas, es decir, un río armado. Luego menciona brevemente, sin mayor profundidad, un salón dorado, situado en la cima de *Ókolnir*, que pertenece al ser llamado *Brimir*. Finalmente, la vidente en su relato dice que observa otra habitación, donde no se ve el sol, y cubierta por serpientes, junto a una playa de cuerpos. También dice que de este lugar, se originaría un derrame de veneno, y *Niðhögg*[19], se alimentaría de los enviados al lugar, siendo solo seres marginados en la sociedad, como los que no cumplen sus votos, adúlteros y delincuentes varios.

En las siguientes estrofas se menciona una figura importante para el *Ragnarök*, el lobo que se puede identificar como *Hati*, el que se comerá la Luna, guiado por el dios *Mani* en el evento mencionado, ya que es el único canino mencionado en el original documentos relacionados con esta estrella. Luego le dice a *Völur* que muchos hombres se sacrifican al lobo y, en consecuencia, el cielo de *Ásgarðr* se vuelve rojo, el sol se oscurece y la alegría desaparece de ese reino. También menciona a un *jötun* llamado *Eggbér*, que tocaba el arpa junto con su gallo rojo, *Fjalarr*. El primero se describe, en *Prose Edda*, como un protector de los *jötnar*, que habitaban el lugar conocido como *Járnviðr*, conocido como el Bosque de *Hierro*, donde reside la criatura mencionada por primera vez en este párrafo. Finalmente, se menciona otro gallo, su nombre es *Gullinkambi*, que había despertado a los *einherjar*[20] para su guerra final.

A partir de la estrofa 43, los eventos inmediatamente anteriores a *Ragnarök*, así como el propio *Ragnarök*, comienzan a revelarse, comenzando por lo que sucederá en general, diciendo que los hermanos se enfrentarán, las promesas se romperán, el mundo se convertirá en un lugar sin confianza y paz, donde nadie confiará en su prójimo. Cita los aullidos de *Fenrir*[21] a las puertas de *Hel*[22]. Luego, comienza la batalla final de los dioses, con el sonido de la llamada *Gjallarhorn*, interpretada por el dios y guardián de *Ásgarðr*, *Heimdall*. Al mismo tiempo, se menciona que *Óðinn* va al



encuentro de *Mimir*, es decir, va a las raíces de *Yggdrasill*, que a su vez tiembla con el principio del fin.

La descripción de los *jötnar* preparándose para la guerra comienza, en primer lugar, con la descripción de *Hrymir*, que empuña un escudo y proviene de la región oriental. Luego se menciona a *Jörmungandr*, la serpiente que reside en *Midgard*, siendo su tamaño equivalente a la circunferencia de la Tierra, ya que envuelve a la misma, que al moverse con gran furor provocará inmensas olas. También cabe mencionar aquí que el gran reptil mencionado es uno de los hijos del dios *Loki*. Otra criatura citada sería el águila que se encuentra, según las *Eddas*, en el fin del mundo, llamada *Hræsvelgr*, cuya traducción sería “la que come cuerpos”, y estaría gritando al comienzo de la batalla.

Es importante señalar aquí la última mención del ejército que se enfrentaría a los dioses, la nave *Naglfar*, comandada por *Loki*, y según la *Prosa Edda*, que presenta más detalles sobre el evento, estaría siendo tripulada por los *muspellz*, es decir, aquellos que habitan el reino de las llamas, cuyo líder sería *Surtr*, quien incluso va a la batalla, destruyendo lo que tiene enfrente, incluso montañas. Cabe decir aquí que el gran lobo *Fenrir* acompaña a la nave durante la invasión.

Finalmente, los dioses se reúnen, tanto *Æsir* como *Vanir*, en preparación para el combate que se avecina. Luego, se describen muy claramente algunas batallas que tuvieron lugar, principalmente las que involucraron a los principales dioses de esta religión. El primero de ellos sería cuando *Óðinn* se enfrenta a *Fenrir* y sufre por ello, provocando que su esposa *Frigg* llore por segunda vez. Sin embargo, poco después, su hijo *Víðarr* lo vengó, matando al gigante con una espada clavada en su mandíbula.

Finalmente, se narra la pelea entre *Pórr* y *Jörmungandr*, la cual es fundamental, ya que debido a la ferocidad de ambos combatientes, *Midgard* es destruido, provocando la muerte de todos los hombres. El dios logra salir victorioso, matando a su oponente, pero siendo envenenado por él en el proceso y muriendo después de la caminata de nueve pasos. Así, los reinos conocidos son diezmados, con la Tierra sumergida, el



cielo oscurecido y las estrellas cayendo, culminando con el golpe final de *Surtr*, que destruye todo lo conocido hasta entonces.

Como resultado, se llega al final del *Ragnarök*[23], sin embargo, el poema presenta algunos sobrevivientes de la catástrofe, del destino de los dioses. *Baldr* vuelve a la vida y reina junto con su hermano *Höðr*, quien se quitó la vida, en un lugar llamado *Íðavöllr*, campo donde los dioses fundaron el mundo. Otro lugar finalmente mencionado es el llamado *Gimlé*, revestido de oro, donde residirá y prosperará la humanidad.

Terminada así la presentación y explicación del poema, pasamos a su interconexión y análisis con la época vikinga y su gente, y qué aspectos se pueden observar del texto en la sociedad de la época.

3. VÖLVA, GUERRA Y SABIDURÍA

Este tema tiene como objetivo comprender aspectos presentados en el poema antes descrito brevemente, utilizando tres temas como referencia. *Völur*, o *Völva* para ejemplificar el papel de la mujer y su importancia para las comunidades escandinavas. La guerra, contenida en el evento *Ragnarök*, y su fundamentalidad para el mantenimiento del poder, e incluso desde el punto de vista religioso, donde se percibe una apreciación de la actividad bélica. Finalmente, el principio de sabiduría, tema central de *Völuspá*, ya que *Óðinn* solo busca al vidente narrador, para que pueda obtener conocimiento del principio y fin de los tiempos.

Partiendo del papel de la mujer en el contexto escandinavo de la época vikinga, se puede decir que, además de los fines sociales propios de una sociedad predominantemente masculina, la mujer jugó un papel relevante. Entre ellos, como afirma Else Roesdahl en su obra *Los vikingos*, cuando su marido, o el cabeza de familia, estaba ausente, las mujeres se convertían en las detentadoras de todo el poder en ese entorno. Sin embargo, por mucho que esta facultad parezca un diseño menor, otras no lo son, como es el caso de la posibilidad de divorcio e incluso la capacidad de pertenecer a la línea de sucesión del sistema político, es decir, además



de poder asumir un cargo de jefe de Estado, sus herederos podrían reclamarlo por ascendencia materna.

Además, las mujeres seguían teniendo importancia en la vida religiosa de las comunidades. Como se dijo, si bien hubo un predominio masculino, cuando se trató de ofrendas relacionadas con la vida doméstica, la gran mayoría de participantes fueron mujeres, lo que para una sociedad principalmente de producción agrícola, tiene una clara esencialidad para su mantenimiento. Sin embargo, su participación en el ámbito religioso no se restringió a tales actos con un sesgo conmemorativo y restringido.

Existe evidencia arqueológica, en su mayoría relacionada con artefactos encontrados en cuevas y tumbas de mujeres que muestran aspectos importantes de la vida de las mujeres en esas sociedades. Como tradición de la época vikinga, como dice Neil Price, las personas eran enterradas con sus pertenencias, y estas, en general, revelaban la posición social del individuo. Es decir, algunas mujeres fueron encontradas con artefactos que se remontarían a varitas o bastones, como es el ejemplo citado por el autor, de la tumba de *Ballateare*, en *Balladoole*, en la Isla de Man. Éstas, tal y como atestigua el Museo Nacional de Dinamarca, podrían representar la función vidente, función importante del sistema religioso de la época.

Las mujeres podrían tener una posición social destacada, lo que puede comprobarse arqueológicamente, además de fuentes escritas, como es el caso del poema aquí analizado. En este se presenta la figura de la fundamentalidad para la estructuración del mundo en la antigua religión escandinava. Ejemplos de estos seres, además de *Völva*, personaje central de la narración, están las llamadas *Nornir*, tres mujeres que tejen y controlan, con ciertos límites, el tiempo, ya sea pasado, presente o futuro, siendo responsable de las profecías sobre el mismo *Óðinn*.

Finalmente, conviene presentar, para enfatizar la relevancia de la mujer en las comunidades del norte de Europa, lo que se denomina *seðir*. Esta sería, según Simek, en su obra *Dictionary Of Northern Mythology*, un tipo de magia negra que solo las mujeres podrían usar y controlar, ya que esta, en general, iría en contra de las



actitudes esperadas de un hombre. Sin embargo, había sido utilizado por Óðinn, en una situación en la que se vio obligado a vestirse con ropa femenina, ya que esta era la única forma en que podría exponer una esencia del mismo género, por su eficacia.

Neil Price, discute sobre el tema, en su obra *Vikings: The Definitive History of the Peoples of the North*, principalmente sobre las conclusiones del punto de vista arqueológico en relación a la figura de la *Völva*, y su definición de género.

Provavelmente existe a possibilidade de rastrear esses tipos de pessoas na arqueologia, como nos mais de cinquenta túmulos contendo cajados de metal muito semelhantes às descrições que as sagas fazem do principal atributo de uma feiticeira, consagrado até mesmo em nome do tipo mais comum de mulher que usava magia – a *Völva*, ou “portadora do cajado”. Determinou-se que as pessoas enterradas nessas sepulturas são mulheres, por causa das problemáticas associações artefatuais mencionadas anteriormente, e sem dúvida os corpos usam roupas femininas “convencionais” da Era Viking. (PRICE, 2021, p. 240)

Es decir, se concluye, al menos en lo que respecta a las mujeres, si bien prevalecía una sociedad dominada por los hombres, los escandinavos valoraban mucho lo femenino. Esto, por tanto, llevó a los ciudadanos de la época a vislumbrar en sus dioses y criaturas, así como en las prácticas religiosas de manera amplia, a las mujeres como figuras, si no centrales, fundamentales para el funcionamiento del mundo en su conjunto.

Pasamos ahora al análisis del aspecto guerrero en las sociedades escandinavas. Como se puede ver en el poema anterior, el destino final de los dioses nórdicos es una gran batalla que resultará en la muerte de la gran mayoría de ellos, así como de toda la humanidad. Puede decirse, por tanto, que existe una mentalidad enfocada en un belicismo exacerbado, que se ensalza en los textos que narran sus hazañas. Los hallazgos arqueológicos e incluso otras fuentes escritas, tanto de los propios escandinavos como de sus oponentes a lo largo de los años, muestran cómo la guerra estaba sobrevalorada en ese entorno. Tales sociedades tenían como una de sus principales actividades las llamadas incursiones, es decir, invasiones de otras



ciudades y muchas veces de otros pueblos, como se observa mayoritariamente en lo ocurrido en las Islas Británicas.

De esta forma, queda claro, como menciona la historiadora Kristen Wolf, que la práctica de incursiones y guerras era algo natural en la época, e incluso visto como una extensión de sus principales actividades internas, estando relacionado con el comercio, e incluso como una manera de incursionar en tierras diversas y enseñar a los jóvenes de esas comunidades ciertas habilidades. También hay que añadir que su fama la alcanzó en la sociedad europea occidental, a raíz de tales prácticas, siendo el punto de partida, -no es que fuera el primer saqueo realizado, pero sin duda el más notorio de la época-, la invasión del Monasterio de Lindisfarne.

Respecto al punto mencionado anteriormente, y que habría que analizar con mayor profundidad, sería el que relaciona la guerra con la fama. Esto, según Neil Price, también estaba relacionado con su estatus social, es decir, si el individuo sería querido entre ellos, si sería visto como una leyenda o incluso como un héroe. La fama está asociada al ascenso de los nobles de la época, fruto de esta mentalidad guerrera. La importancia que se ve en la guerra se puede apreciar en las llamadas Piedras Rúnicas, en las que muchas de las gestas narradas están centradas en las guerras, citando como ejemplo la estela de *Karlevi*, una inscripción rúnica de Suecia, que fue construida en honor a un noble danés que murió en una batalla.

La guerra y la fama son elementos asociados en la cultura vikinga.

As violentas incursões vikings não serviam apenas para recompensa material, uma questão de saques e pilhagens. Em uma cultura que privilegia a fama, as façanhas corajosas e realizações demonstráveis, ofereciam também oportunidades para obter tudo isso. Como afirmou um estudioso acadêmico: O ato de adquirir prata era tão importante quanto a prata em si. (PRICE, 2021, pp. 323-324)

También vale la pena resaltar que dentro de lo que se llama fama, hay un personaje que va más allá de la mera batalla, o incursión, como se explicó anteriormente. Como es sabido, los pueblos escandinavos tenían intenciones expansionistas, incluso conquistando ciudades y creando asentamientos, desde Britannia, hasta la llamada



Vinland, en América del Norte. Yendo más allá, estas comunidades fundaron ciudades de gran importancia, como *Kiev* en Europa del Este. Es decir, la fama no solo llegaba a través de la batalla con fines económicos, sino también con el objetivo de descubrir nuevos lugares y conquistarlos.

Sin embargo, esta mentalidad beligerante también tiene un sesgo religioso, siendo la fuente que justifica esta afirmación los textos de los poemas *Eddas* y *skald*, como es el caso de la *Völuspa*, aunque sea de forma implícita. En consecuencia, los guerreros de *Óðinn* fueron seleccionados entre los muertos en batalla, por las llamadas de *Valkyrjur*, y llevados al gran salón *Valhöll*. Es decir, para un escandinavo, que dedicó su vida a las batallas, la muerte sería solo un pasaje para convertirse en un servidor más cercano y leal de su mayor dios, y estar a su lado en el *Ragnarök*.

Otro factor interesante, e igualmente ligado a la religión, es la figura del *berserkr*, en su forma plural *berserkir*. Estos eran, en resumen, considerados como guerreros, que en la batalla serían tan feroces como los osos, e incluso usarían pieles de animales, con el objetivo de obtener su fuerza. Algunos estudiosos, incluido Neil Price, también señalan que su nomenclatura está relacionada con los rituales realizados antes de una confrontación. Un hecho destacable de estos hombres sería su vinculación con el dios *Óðinn*, ya que la cita más explícita de su existencia, según la llamada saga *Ynglinga*, narra su comportamiento, luchando sin armadura, y no siendo golpeados por ningún tipo de arma, siendo su furia igual a la de los lobos.

En este contexto, puede decirse entonces que la guerra y el pensamiento bélico, así como una sociedad marcializada con ideologías expansionistas, son reflejos, tanto de una política que buscaba el ascenso y la gloria de su pueblo, como de sus creencias, con entre ellos una relación de reciprocidad. Así, se entiende que existe un vínculo intrínseco e inseparable entre estas instituciones en la sociedad escandinava.

Finalmente, se presenta un punto de suma importancia, que se relaciona en ciertos aspectos con lo expuesto anteriormente, principalmente en lo que se refiere al comercio y las ideologías expansionistas de la época. Esta sería la importancia del conocimiento para tales comunidades, algo que incluso subyace en *Völuspa*, ya que



Óðinn, al comunicarse con la *Völva* resucitada, solo busca entender el comienzo del mundo y lo que sucederá al final, para poder prepararse y comprender mejor las señales y los acontecimientos.

Esta búsqueda y uso del conocimiento es evidente en la sociedad escandinava de la época vikinga, en muchos aspectos, destacando aquí, sin embargo, el aspecto militar, y su práctica, así como en lo que se refiere a la organización social. A partir de este último punto, se puede notar, principalmente, en cuanto a la capacidad lectora y conocimiento del alfabeto rúnico de la época. Vale la pena recordar que sólo era conocido, según la escritora Else Roesdahl, al menos durante el inicio de este período, por la aristocracia, por la clase social alta, es decir, quienes, de alguna manera, organizaban y controlaban los fundamentos fundamentales sectores de la comunidad.

Sin embargo, cabe aclarar aquí que este monopolio del conocimiento solo se observó en los grandes centros urbanos, ya que en las ciudadelas, ya fueran de la costa o del interior, la necesidad de organizar el lugar recayó en la población en general, que sabían leer y escribir de manera más integral. Sin embargo, aun así, todavía es posible comprender la importancia del conocimiento en relación con las estructuras de poder. También vale la pena mencionar que muchas runas, ya sea escritas en palabras o individualmente como una mera representación de algo, se han encontrado a lo largo de la historia en diversos objetos, incluso en entornos más urbanizados, sin embargo, debido a la simplicidad de su uso, significa el mencionado monopolio.

Tal suposición se encuentra incluso, sucintamente, en el texto de la historiadora Else Roesdahl, como se transcribe a continuación.

Muitos dentre a alta classe foram capazes de ler runas julgando pelo número de inscrições em pedra que tentaram a ser vistas e lidas, mas runas também surgiram em todos os tipos de objetos de madeira ou osso, quando podiam ser talhados ou esculpidos – em navios, maçanetas, túmulos, broches, teares e pentes. Geralmente elas apresentavam o nome do dono ou somente anotações. Algumas inscrições talvez contivessem fórmulas relacionadas a magia, mas isto comumente é presumido, simplesmente pois as runas não puderam ser compreendidas.” (ROESDAHL, 2016, p. 52)[24]



Un punto de gran interés, sobre todo a la hora de presentar runas relacionadas con inscripciones mágicas, y prácticas mágicas en general, sería el pasaje del poema *Hávamal*. Esto, como ya se mencionó, se puede describir como enseñanzas y consejos del dios *Óðinn*, y entre ellos menciona, desde la estrofa 138, cómo tomó conocimiento de las runas y cuán importante fue para su conocimiento relacionado con las prácticas mágicas. Además, algo muy importante en su descripción es el sacrificio hecho por él, en el que hay un autosacrificio, en su propio nombre, para obtener tal aprendizaje. Es decir, desde el punto de vista religioso, incluso la muerte es irrelevante para obtener conocimiento.

En términos de practicidad, en el sentido amplio, la fabricación debe presentarse de manera extensa. Esto tuvo fundamental para esta sociedad, ya que tales personas eran en su mayoría comerciantes, incluso manteniendo tales actividades con varias otras civilizaciones, desde los sajones hasta incluso los habitantes de Constantinopla. De esta forma, sería necesario un amplio conocimiento sobre la fabricación de objetos, desde la construcción de barcos hasta el uso de la cerámica.

Los productos elaborados eran diversos, desde los derivados de la caza y la agricultura, como es el caso de la ropa, hasta los producidos a partir de los metales, como es el caso de las joyas y las armas. Estos últimos, señala Kristen Wolf, fueron fabricados con adornos de alto nivel e intrincados. Incluso vale la pena mencionar lo más destacado de las espadas, en su mayoría producidas por los escandinavos, siendo considerada en ese momento como una de las mejores disponibles.

Ahora pasamos a uno de los elementos más importantes de la era vikinga en lo que respecta al conocimiento y la tecnología, a saber, los barcos. Estas fueron realizadas de manera exquisita, sin niveles de comparación con la producción de otros grupos sociales. Los barcos escandinavos eran extremadamente versátiles, pudiéndose utilizar desde el comercio hasta las invasiones, siendo adaptables a mares, ríos, aguas profundas o poco profundas. Un punto que, según el arqueólogo Neil Price, marcó la principal diferencia en la navegación de los nórdicos, incluido el uso sin precedentes de velas en los barcos.



Estas velas, como menciona el autor, sirven para, además de mejorar sustancialmente la velocidad del medio de transporte, mejorar también la maniobrabilidad del buque, haciéndolo más sencillo de manejar. Las velas no sólo se usaban en los barcos destinados al comercio, sino también en aquellos cuyo objetivo eran los raids, teniendo así un aparato diferente en su uso, fíjate que los primeros serían barcos más grandes y anchos, mientras que los segundos, aun justificados por la objetivo de su uso, eran más estrechos y más pequeños.

Sin embargo, el uso de velas no fue la única razón del éxito de las navegaciones de los pueblos escandinavos, sino también la forma en que se diseñaron, pensaron y produjeron los barcos. La madera utilizada en la producción era especial para este tipo de transporte, los modelos eran simétricos, los destinados a la guerra, eran más ligeros y ágiles, con cascos más pequeños, en el sentido de ser menos profundos. Otro punto era la facilidad para subir y bajar la vela de este último, siendo útil para maniobras que requerían velocidad. Estas vasijas fueron tan efectivas que sirvieron de inspiración a varios otros pueblos, como los normandos, que utilizaron modelos cercanos a los escandinavos. Es decir, si bien algunas de las técnicas utilizadas por los escandinavos ya habían sido inventadas, su búsqueda de mejora logró transformarlas de manera positiva y logró que estas sociedades obtuvieran un gran éxito.

Finalmente, cabe hablar de los saberes involucrados en la guerra, ensalzando la cultura belicista durante la época vikinga. Se centrará aquí en el aspecto de las invasiones marítimas, ya que fue el punto más exitoso de estas sociedades durante el período. Estas se llevaron a cabo antes del siglo VIII, sin embargo, fue a partir de este momento que, por cuestiones políticas y económicas, los daneses (etnia germánica de Escandinavia) iniciaron un incremento de estas incursiones.

Esto ocurre, utilizando dos técnicas principales, la elección del objetivo, así como el método de ataque. La primera fue concebida, ya que, antes de las invasiones, los escandinavos realizaban comercio con los lugares que atacarían en el futuro, como es el caso de Lindisfarne, por ejemplo. De esta forma, pudieron ver que en muchos



de estos, especialmente en lugares con una fuerte presencia religiosa, como el mencionado, no habría fortificaciones ni siquiera defensas.

Por lo tanto, podrían invadir sin encontrar resistencia, o si la hubiera, sería insignificante en comparación con el número de soldados. Otro punto que se había observado sería la cantidad de riquezas que los monasterios, por ejemplo, contenían en sus propiedades. Es decir, durante años analizando a través del comercio, los daneses pudieron identificar los objetivos más débiles en diferentes lugares, como Britannia y Francia, e invadirlos.

En segundo lugar, las estrategias utilizadas serían ataques con gran velocidad y brutalidad. En su mayor parte, estas incursiones se realizaron con barcos más pequeños, en comparación con los cargueros, destinados al transporte de mercancías, siendo más rápidos y no percibidos como peligrosos por muchos pueblos que sufrirían los ataques. De esta forma, los invasores podrían atracar y zarpar con rapidez, provocando ataques que serían muy difíciles de frenar, ya que no habría tiempo para, por ejemplo, pedir refuerzos.

Algo a mencionar, y de suma importancia para el éxito de estas incursiones, es la violencia utilizada en los ataques. En diversos relatos, desde sajones hasta francos, los hombres del norte siempre se describen como brutales, matando a civiles e incluso causando masacres de campesinos, junto con sacerdotes y otros miembros de la Iglesia. Es decir, la brutalidad con la que los daneses realizaban sus invasiones provocaba miedo, factor que también dificultaba la resistencia. Incluso, muchos religiosos en sus descripciones, sitúan a estos hombres como criaturas malignas, que traen caos y muerte.

De esta forma, se puede apreciar, con todo lo explicado y presentado hasta aquí, que el conocimiento fue parte fundamental del éxito de los hombres del norte durante la época vikinga. Dicho conocimiento fue utilizado de las más diversas formas, desde la comprensión del lenguaje y la escritura, hasta la construcción de barcos y la producción de bienes, pasando por la visión militarista de la época, con tácticas de batalla e invasión.



4. CONSIDERACIONES FINALES

Dado lo presentado hasta ahora, se puede ver claramente cómo la *Völuspá*, uno de los textos más importantes de Escandinavia durante la época vikinga, influye y retrata a las comunidades de esa región. Claramente, hay varios aspectos que se relacionan con la realidad vivida por tales sociedades, sin embargo, los más importantes se presentan aquí en sus registros escritos.

La participación de las mujeres fue de gran relevancia para el funcionamiento de las estructuras sociales, incluso en el caso de las comunidades patriarcales. Esto se debe a que lo femenino era valorado y necesario, por ejemplo, para la práctica de ciertos rituales para la protección de las casas, e incluso con respecto al *seðir* observado. Además, según ha explicado, sus derechos estaban más reconocidos que en otros lugares de la Europa medieval, como el derecho al divorcio, la herencia y la herencia real.

Otro punto abordado, que confirma una de las hipótesis del presente trabajo, es el belicismo de esta sociedad. Como se ha expuesto, los escandinavos tenían, en cierto modo, un régimen sociopolítico belicista y marcial. En este sentido, era común fomentar los conflictos y las guerras, lo que se refleja en sus prácticas religiosas, así como en las propias creencias. Por ejemplo, la ausencia de miedo, o al menos algo reducido en relación con este sentimiento, se basaba en la creencia de que los muertos en batalla, el buen guerrero, lucharían junto al dios mayor, *Óðinn*, y lo ayudarían durante el *Ragnarok*.

La creencia y práctica de esta mentalidad guerrera llevó a la búsqueda del conocimiento constante. Esto se puede ver en las tácticas utilizadas, en las armas construidas y claramente en el símbolo más famoso de los escandinavos, es decir, sus barcos. La apuesta de estos pueblos por una mentalidad guerrera trajo consigo una verdadera obsesión por la sabiduría, algo que se puede ver en la mejora constante de sus embarcaciones.



El celo en las manufacturas y la búsqueda del conocimiento se veían en otros aspectos de la vida cotidiana, como en las runas. Su lectura fue vista como un símbolo de poder y de gran importancia para el mantenimiento de las comunidades.

Finalmente, el último punto presentado que prueba las hipótesis introducidas al inicio de este artículo estaría en el aprendizaje que se ha utilizado en la fabricación de otros productos, como la joyería. Estos se vendían y, en consecuencia, era una actividad esencial para la supervivencia de aquellos pueblos, ya que la gran mayoría de los escandinavos eran comerciantes.

Así, es posible concluir este artículo sustentando la confirmación de las hipótesis planteadas inicialmente, al menos en su mayor parte, y observando la riqueza de detalles presentes en los escritos antiguos, así como en la propia sociedad nórdica durante la época vikinga.

REFERENCIAS

ANÔNIMO. **Poetic Edda**. Tradução, introdução e edição de Jackson Crawford. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 2015.

LE GOFF, Jean Jacques, SCHMITT, Jean-Claude. **Dicionário Analítico do Ocidente Medieval**. Tradução coordenada por Hilário Franco Júnior. São Paulo: Editora Unesp, 2017.

PRICE, Neil. **Vikings: A História Definitiva dos Homens do Norte**. Tradução de Renato Marques de Oliveira. São Paulo: Planeta, 2021.

ROESDAHL, Else. **The Vikings**. Third Edition. Grã-Bretanha: Penguin Random House, 2016.

SIMEK, Rudolf. **A Dictionary of Northern Mythology**. Traduzido por Angela Hall, Woodbridge: Boydell & Brewer, 2007.

SLOTERDIJK, Peter. **Pós-Deus**. Petrópolis: Vozes, 2019.

STURLUSON, Snorri. **Edda**. Tradução e edição de Anthony Faulkes. Londres: Everyman Paperback Classics, 1995.

WOLF, Kristen. **Viking Age: Everyday life during the extraordinary era of the norseman**. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2013.



APÉNDICE - NOTA DE PIE DE REFERENCIA

3. Aquí vale una breve explicación sobre el mantenimiento tanto de la memoria como de la historia. Durante muchos siglos en las comunidades del norte de Europa, especialmente en los países nórdicos, las tradiciones, las grandes hazañas e incluso las costumbres se transmitían, en su mayor parte, de forma oral. Sin embargo, como menciona Jean Jacques Le Goff, en su *Diccionario Analítico del Occidente Medieval*, con la cristianización masiva de Europa, muchos de estos informes comenzaron a redactarse, con el objetivo de mantener la Historia y la Memoria de estos pueblos, en un manera uniforme y duradera, en una fuente, hasta cierto punto, confiable. Por supuesto, debe recordarse aquí que el registro escrito presentó el punto de vista del escritor.

4. *Óðinn*, es el dios regente de todos los demás dioses, estando más asociado con el liderazgo de los llamados *Æsir*, y también es considerado el que creó el mundo. Según el autor Rudolf Simek, este dios tiene numerosos nombres y, en general, a través del análisis de los mismos, está fuertemente asociado con dos aspectos de la sociedad, la poesía y la guerra. Sin embargo, en varias ocasiones, el dios en cuestión es presentado como un gran sabio, ligado a la búsqueda del conocimiento, y visto también como uno de los mayores hechiceros de los reinos. Casado con la diosa *Frigg*, que en varias ocasiones se acepta como la misma persona que *Freya*, siempre estuvo acompañado por sus dos cuervos, *Huginn* y *Muninn*, que vigilaban los reinos bajo su mando. Se describen muchas aventuras sobre él, pero no se le considera el gran héroe de la religión escandinava. Su destino se puede observar en el poema *Völuspá*, que será analizado en este artículo.

5. *Þórr* es el más conocido de los dioses, y sus devotos lo ven como el héroe más famoso e intrépido de los nueve reinos. Su nombre tiene el significado de trueno, asociándose innumerables veces a este fenómeno de la naturaleza. Según Simek, este dios es el hijo de *Óðinn*, con el *jötun*, que a menudo se describe como un gigante primordial y personificación de la Tierra misma, *Jörð*. *Þórr* tiene una esposa, *Sif*, y tres hijos, *Magni*, *Moði* y *Þrúðr*. Se le considera el defensor de *Midgard*, es decir, de la Tierra, así como de todos los reinos. Se le ve como un guerrero, siendo el más grande de ellos, un hombre alto y robusto, de pelo y barba rojos, y mirada feroz. Muchas aventuras tienen lugar en su nombre, incluida la de ser el héroe que ganó más batallas y derrotó a más enemigos. Algo que también hay que mencionar es su martillo, *Mjöllnir*, una de las armas más temidas de la época.

6. Las piedras rúnicas son, en términos generales, monumentos que se construían para honrar a los muertos, que generalmente pertenecían a las clases sociales altas, durante la llamada Época Vikinga. En estos había dos elementos, el visual y el escrito. El primero presentaba una especie de mural, que según el arqueólogo Neil Price, tenía una fuerte relación con la religión de la época, con figuras similares a *Óðinn* y *Þórr*, por ejemplo. El segundo elemento de estos monumentos de piedra serían las escrituras rúnicas que contarían la historia de lo que fue enterrado en el lugar. También conviene recordar que la presencia de estos dos elementos no era unánime, podía haber, por ejemplo, sólo los escritos.



7. *Ásgarðr* es el nombre de la fortaleza de los dioses, o de sus reinos, más concretamente de los llamados *Æsir*. Una cosa importante a tener en cuenta, como lo menciona Rudolf Simek, es que originalmente esta región de los dioses no era otro reino, sino un lugar perteneciente a *Midgard*. Sin embargo, según el autor, en los escritos de *Snorri Sturluson*, la región se independiza de la Tierra y se crea un nuevo reino, más concretamente en los cielos. Vale la pena mencionar aquí que hay algunos lugares importantes que le pertenecen, como *Valhöll*, *Hliðskjálf*, desde donde *Óðinn* observa el conjunto, *Iðavöllr*, *Glaðsheimr* y *Vingólf*, un templo y un salón para las mujeres *Æsir* respectivamente.

8. *Jötnar* o *Jötun*, siendo el segundo la forma singular del primero, es el nombre que reciben los que hoy se conocen como gigantes. Sin embargo, la explicación que se observa de las fuentes originales sería que este nombre estaría relacionado con los habitantes de *Jötunheim*, uno de los nueve reinos de la religión escandinava. Por lo tanto, no es posible llamar gigantes a todos los habitantes de ese lugar, cabe señalar que algunos fueron reconocidos con una apariencia cercana a la de los dioses.

9. *Mjöllnir* es el nombre que recibe el martillo del dios *Pórr*, y el objeto que también simboliza su fuerza. Este fue un regalo de los hermanos enanos *Sindri* y *Brokkr*. Ellos forjaron esta arma, sin embargo había un error en ella, causado por una distracción creada por *Loki*, cuando se convirtió en abeja y picó al enano *Sindri*. Este percance provocó una disminución en el mango del martillo, que era más corto de lo esperado. Este tiene dos habilidades principales, a saber, la creación de truenos y relámpagos cuando se lanza, y el regreso a la mano de *Pórr*, en cualquier momento, estando en cualquier lugar. El dios, debido al peso del martillo, necesita sus guanteletes, llamados *Járngreipr*, para usarlo. También cabe mencionar que sus hijos *Magni* y *Moði* heredan el arma después del *Ragnarök*.

10. *Stanza* puede definirse, de forma sintética, como una estrofa del conjunto de los poemas de *Scald*, así como de las llamadas *Eddas*. Éste, sin embargo, no es igual en su forma, ya que, por ejemplo, se observa un tono prosaico en su estructura y presentación, así como la falta de rima o ritmo en sus versos.

11. Es necesario aquí explicar de manera sintética cada uno de los reinos mencionados anteriormente. Preliminarmente cabe señalar aquí que las descripciones de estos se presentan en la llamada *Prose Edda*, documento posterior al *Codex Regius*. Comenzando por *Muspellzheimr*, este fue concebido antes que los demás reinos, incluso la Tierra, llamado *Midgard*, y en palabras de *Sturluson*, estaría cubierto de llamas y fuego en general. En este no habría habitantes, sino solo un ser llamado *Surtr*, una entidad primordial en la religión escandinava, y que tiene una entrada importante en el *Ragnarök*. Finalmente, se observa *Niflheim*, otro lugar cuya creación es anterior, así como el reino anteriormente analizado. Sin embargo, aquí, *Sturluson* presenta mayores detalles, quien dice que es el lugar frío, y más importante, donde se originan varios ríos, incluido el llamado *Gjöll*, cerca de las puertas de *Hel*.

12. *Ymir* es el primer gigante en ser creado. Según *Simek*, este se generó en la reunión de los reinos primordiales, *Ginnungagap*, por el derretimiento de los ríos que



había en él. Se alimentaba de la leche de la llamada vaca *Auðumla*, hasta convertirse en un ser de enormes proporciones. La criatura fue quien engendró las primeras generaciones de *jötnar*, los llamados gigantes de hielo. En cierto modo, también fue el responsable del comienzo de los dioses, llegando a tener parentesco con *Óðinn*, quien incluso había sido su verdugo, matándolo junto con sus hermanos. Sin embargo, la muerte del gigante significó que los dioses mencionados anteriormente podrían, al comienzo del mundo, formar los reinos, principalmente la Tierra, *Midgard*, a partir de su cuerpo.

13. *Gungnir*, es la lanza usada como arma por *Óðinn*. Esta, como la mayoría de las armas de la antigua religión escandinava, fue construida por descendientes de *Ivaldi*, un renombrado y famoso herrero enano, debido a una apuesta con *Loki*. La lanza es de suma importancia dentro de las hazañas del dios, ya que serviría para matar a los guerreros en las batallas, y recolectarlos para el ejército de la deidad, para realizar su mayor sacrificio, teniendo como objetivo el aprendizaje de runas.

14. Es necesario hacer aquí un breve comentario sobre los tres dioses mencionados anteriormente. Esto se debe a que existe un desacuerdo, aunque sea pequeño, sobre la compañía que *Óðinn* trajo consigo a la creación de los seres humanos. Como el objeto de análisis de este artículo es la *Edda poética*, se admitirá que los dioses serían *Hœnir* y *Lóðurr*, pero cuando se migra a la *Edda prosaica* la situación cambia. En este, el autor describe a las entidades como hijos de *Bor*, que serían, según él, además de *Óðinn*, *Vili* y *Ve*. Es decir, hay una incongruencia en cuanto a quién habría creado a los seres humanos, incluso si el dios principal permanece sin cambios. Se cree, sin embargo, para los propósitos de este trabajo, que lo que se cita en la *Völuspa* es más cercano a la creencia original.

15. *Vanir*, sería la segunda familia de dioses dentro de la religión escandinava, con importancia, aunque menor. Algunos nombres que se pueden mencionar aquí serían *Njörðr*, *Freyr* y *Freyja*. Estos tenían una íntima relación con la fertilidad, en todos sus sentidos, desde la concepción de hijos e hijas, hasta en su mayoría buenas cosechas, días soleados, lluvia, entre otros. De este modo, eran deidades muy ligadas a la población agraria y, como la gran mayoría de los escandinavos practicaban este tipo de actividad laboral, estos dioses eran, en cierto modo, muy venerados. Algo que diferencia a estos de sus colegas, según *Simek*, sería, además de su sesgo más pacífico y mágico, al ser poseedores y adherentes de *seiðr*, su estructura de poder tendría fuertes indicios de matriarcado. Esto, quizás, se pueda comprobar, ya que el tipo de prácticas sobrenaturales que realizan son mayoritariamente utilizadas por mujeres.

16. *Æsir* es el nombre que recibe la familia de dioses más conocida en la Escandinavia medieval. Entre ellos, los más conocidos serían *Óðinn*, *Pórr* y *Baldr*. La familia actual estaría íntimamente relacionada con las guerras y las batallas, con una excepción, ya que *Óðinn* tenía un gran aprecio por la poesía y el conocimiento en un sentido amplio. Estos solían ser adorados por guerreros y gobernantes que fomentaban la guerra, ya que en ella apuntaban a la victoria, y estarían en consonancia con lo predicado por las deidades. Es decir, en cierto modo eran venerados por una especie de élite de la



sociedad escandinava, pero no de forma exclusiva. El término *Æsir*, tiene su raíz en la palabra *áss*, que significaría dios, por lo que la familia aquí presentada tendría el nombre plural de esta palabra, dioses.

17. Este es considerado como un ser de gran conocimiento y sabiduría. Sin embargo, no hay constancia concreta de su pertenencia a alguna familia de religión, es decir, a veces se le representa como un dios *Æsir*, a veces como un gigante, es decir, un jotun. El ser es representado, principalmente por el historiador y poeta islandés Snorri Sturluson, siendo solo una cabeza, sin tener un cuerpo completo.

18. *Loki* es considerado un dios *Æsir*, y por muchos especialistas, como el de mayor negatividad. Sin embargo, al mismo tiempo que se le entiende como el destructor de las deidades, las ayuda en diferentes momentos, incluso siendo co-responsable de la creación de diversas armas y objetos en general para los habitantes de *Ásgardr*. Poco se sabe del dios, pero uno de sus datos más importantes es que se le considera hermano de *Óðinn*, debido a un pacto entre ambos, como se describe en el poema *Lokasenna*. Uno de los hechos más notorios realizados por el dios, fue la muerte de *Baldr*, al engañar a su hermano, *Höðr*, y obligarle a arrojarle un muérdago, llevándolo a la muerte.

19. *Niðhöggr*, en la antigua religión escandinava, se describe, según los *Eddas*, tanto en prosa como en poesía, con la forma de un dragón de la muerte, que bebe la sangre de los muertos y se come los cadáveres. Esta es una criatura que vive en las raíces de *Yggdrasill*, el gran árbol que sostiene los reinos. Las únicas otras dos piezas sustanciales de información que se conocen sobre él, según Simek, son su papel en el terror, así como su destino después de *Ragnarök*.

20. Los *Einherjar* son los guerreros que cayeron en batalla en la Tierra, fueron llevados por *Valkyrjur* a los salones de *Valhöll*. En este, tal como lo describe Simek, los combatientes luchaban a diario, además de comer la carne del jabalí *Sæhrímnir*, y beber el hidromiel producido en la ubre de la cabra *Heiðrun*. Estos son los datos que se conocen de estos guerreros, siendo lo más notorio su alianza durante el *Ragnarök* con los dioses, donde lucharán codo a codo con las deidades.

21. *Fenrir* es llamado el lobo gigante que matará al dios *Óðinn* durante el *Ragnarök*. Este, al igual que *Jörmungandr* y *Hel*, es hijo del dios *Loki* con el *jötun Angrboða*, su amante. Hay un pasaje fundamental de esta criatura en los textos originales, a excepción de su participación en los últimos tiempos mencionada anteriormente. Esto estaría relacionado con su encarcelamiento, donde los dioses, en su mayoría *Æsir*, buscan encadenar al lobo, y para ello lo engañan diciéndole que solo prueban su fuerza. Sin embargo, requieren que los enanos forjen una cadena que no se pueda romper, y así aparece *Gleipnir*. Sin embargo, el gigante dice que para atarlo y garantizar su seguridad, le gustaría que uno de los dioses le pusiera una mano en la boca. *Týr* se ofrece a hacerlo, y cuando *Fenrir* está atado y no puede liberarse, siendo privado de su libertad, le arranca la mano al dios. Se predice que el lobo solo se soltará en *Ragnarök*. Finalmente, otro punto interesante a destacar es el análisis realizado



por algunos estudiosos, que esta sería la misma criatura llamada *Garm*, el canino residente en *Hel*, ya que ambos quedan atrapados y liberados en el mismo momento.

22. *Hel*, en la religión nórdica, tiene dos interpretaciones congruentes. La primera sería que el término estaría ligado únicamente al reino de los muertos, al lugar mismo. Este sería el hogar de todos los que murieran por enfermedad o vejez, excluyendo sólo a los ahogados, que irían al río *Rán*, y a los guerreros, debidamente conducidos al *Valhöll*. El lugar no tendría el mismo propósito que el inframundo cristiano, es decir, aquí no hay sufrimiento ni castigo para los residentes, sino un lugar para los que se han ido, su nuevo hogar. Sin embargo, a menudo se describe a *Hel* como la personificación del reino, una mujer de aspecto apático, con la mitad de su cuerpo oscuro y muerto, y la otra como una hermosa mujer pálida, por lo que es un ser dual. Esta sería la hija del dios *Loki*, así como de *Fenrir* y *Jörmungandr*. Finalmente, cabe mencionar que existen algunas menciones a la diosa y su residencia, siendo la más famosa la relacionada con la muerte de *Baldr*, episodio en el que *Óðinn* busca a la entidad para devolverle la vida a su hijo, sin embargo, su demanda no se cumple y su descendencia permanece en el reino de los muertos hasta el final de los días y el renacimiento de los reinos.

23. Se puede encontrar un resumen de *Ragnarök* en el libro de Peter Sloterdijk, *Post-God*. Ver pág. 17

24. Nuestra traducción.

Enviado: 1 de mayo de 2023.

Aprobado: 24 de mayo de 2023.

¹ Doctora en Filosofía por la UNICAMP, Doctora en Ciencias Religiosas por la PUCSP. Magíster en Filosofía de la PUCCAMP. Licenciado en Teología por la Universidade Presbiteriana Mackenzie; Licenciado y Licenciado en Filosofía por la USP; Licenciado en Historia por la UNAR. ORCID: 0000-0002-8464-983X. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5010089030033594>.

² Estudiante de maestría en el Programa de Posgrado en Educación, Arte e Historia Cultural de la Universidade Presbiteriana Mackenzie. Licenciado en Derecho por la Universidade Presbiteriana Mackenzie. ORCID: 0009-0006-9717-7559. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8670701540984179>.