

En librerías desde el 20 de octubre de 2021

ESPÍRITUS Y SERES DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA



JAVIER ARRIES

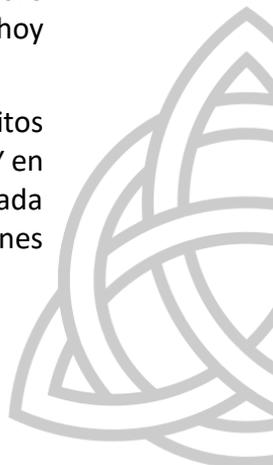
Todo un viaje por el mundo escandinavo, acompañado por fascinantes criaturas invisibles: elfos, enanos, gigantes y otros seres, cuyos mitos sobreviven en cuentos, sagas, baladas y en el folclore común de las gentes del norte.

¿Sabías que hay elfos oscuros y elfos de luz? ¿Has oído hablar de las damas blancas? ¿Crees en los genios y duendes que habitan en los bosques? ¿Conocías la existencia de los genios y guardianes del agua (nixes, fossegrim, necks, hombres y mujeres marinos)?

En **Magia y religión nórdicas**, título anterior a éste, también de **Javier Arries**, el autor dedicaba una breve reseña a lo que se suele denominar mitología menor, que está asociada al folclore: elfos, enanos, gigantes y otras criaturas cuyos mitos sobrevivieron a la cristianización y surgen en cuentos, sagas, baladas, y creencias de la gente del norte, convencidos de la existencia de criaturas invisibles de la Naturaleza.

En **Espíritus y seres de la mitología nórdica** el autor ahonda en esas creencias del folclore de los países nórdicos y se adentra en el mundo de estas criaturas, de las que incluso hoy surgen noticias en la prensa escandinava.

Javier Arries aborda su origen, cómo fueron creadas todas estas criaturas según los mitos nórdicos, su interacción con los dioses y el papel que cumplían en el universo nórdico. Y en cada capítulo, profundiza en el carácter, hábitats, modos de vida y la descripción de cada una de estas criaturas, y lo que se sabe de ellas a través de sagas, cuentos y narraciones recogidos por los folcloristas, canciones populares, etc.



INTRODUCCIÓN

En *Magia y religión nórdicas*, título que en este mismo sello publicó el autor hace dos años, en 2019, se profundizaba ya en diferentes aspectos de las mitologías y creencias mágicas y religiosas de los pueblos germánicos y nórdicos. Entre sus páginas, **Javier Arries** exponía su visión del mundo, y de las diferentes criaturas que lo habitan. Pero por cuestiones de espacio tan solo fue posible dedicar un capítulo a lo que se conoce como **mitología menor, el folclore**, que pese a su nombre **puede ser tan amplia, o aún mayor, que la mitología como tal**. Esta obra tiene por objetivo completar aquella, y **ampliar de manera mucho más detallada la información sobre los seres y criaturas que, desde tiempos paganos, y sin ser dioses ellos mismos, han poblado los bosques, las rocas, los mares y ríos de las gentes del norte**.

Y es que los antiguos dioses no se han ido del todo. Se asoman, sigilosamente y a veces con absoluto descaro, en viejas canciones, hechizos populares, en las leyendas y las historias que los abuelos cuentan a sus nietos en las noches de invierno, en los usos y costumbres, en las fiestas



de origen pagano que siguen celebrándose todavía hoy bajo una ligera pátina de cristianismo. Todavía en el siglo XIII, cuando hacía más de doscientos años que su Islandia natal había sido cristianizada, el poeta Snorri Sturluson escribía en la *Saga de los Ynglingos* que en Suecia había pueblos muy diferentes, con sus propias lenguas, incluidos «pueblos extraños», gigantes, enanos y dragones (Sturluson, 2018: 82).

El animismo primitivo que veía espíritus y criaturas vivientes habitando en ríos, montañas, minas, rocas, nubes y subterráneos nos remite a **una visión de la naturaleza donde los dioses invisibles han establecido su morada**.

Los personajes que habitan entre las páginas de este libro se han ido transformando a lo largo de la Edad Media cambiando, mutando, hasta componer el vasto bestiario de criaturas invisibles que se mueven a través de un folclore

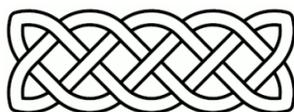
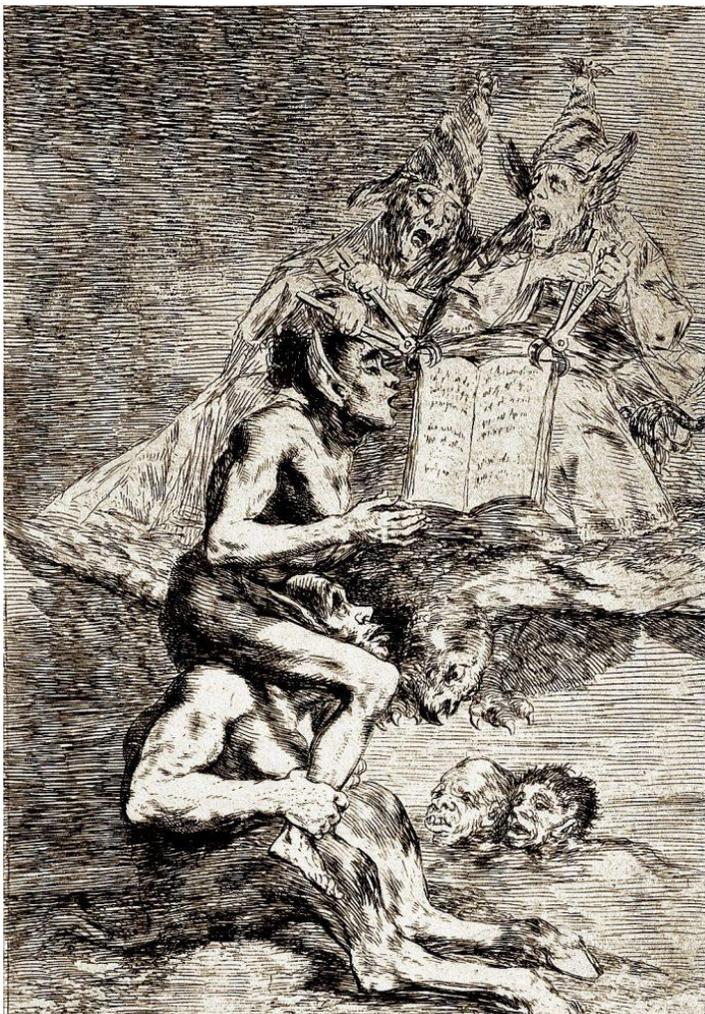
tan rico como vivo. Indudablemente muchas de esas criaturas son, en mayor o menor medida, **préstamos de las de sus vecinos celtas, latinos, eslavos**. Y de igual modo las criaturas nórdicas **se han colado también entre los mitos de sus vecinos**. Resulta difícil distinguir qué seres de los muchos que pueblan el folclore europeo son de origen exclusivamente germánico, ya que **la creencia en estos espíritus de la naturaleza es común a la mayoría de las culturas indoeuropeas**.



Ediciones
Luciérnaga

Los seres de la naturaleza habitan ríos, bosques, parajes alejados, pero también las casas, los barcos, las granjas. Siempre se dice, como una leyenda más, que los seres invisibles, en estos últimos tiempos, debido a la industrialización y a las características de la vida moderna, se han retirado a lugares alejados.

Pero no hay que olvidar que **no solo viven fuera de las aglomeraciones humanas y en los páramos deshabitados**, sino que se involucran en las actividades del hombre y ocupan los mismos lugares que estos habitan, desde los navíos hasta las iglesias y los cementerios, pasando por las granjas y hogares humanos. Eso sí, **siempre andan ocultos en las partes menos «visibles» de los territorios** donde habita el hombre, y **prefieren las bodegas, los agujeros, los establos, los molinos...**, lugares adonde no llega del todo la luz de la razón y de la conciencia, y que aún conservan cierto aire de misterio primigenio, como si fueran los límites de lo humano y civilizado con ese «otro lado».

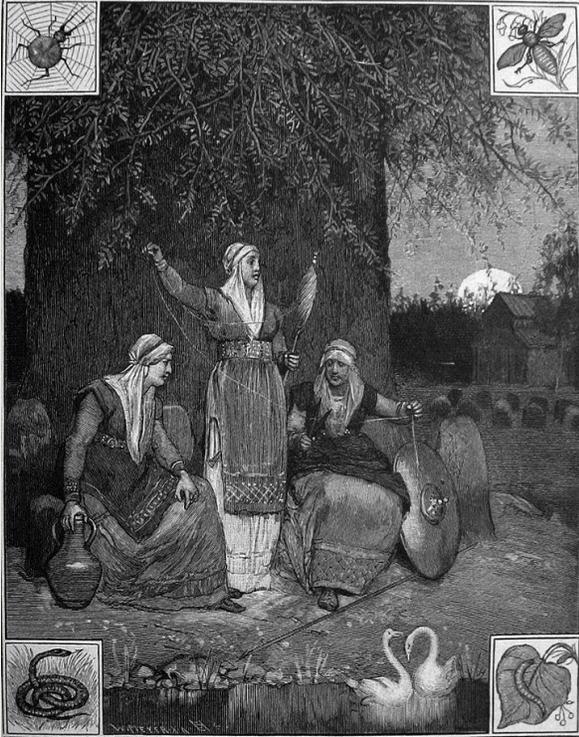


«El mundo se ha vuelto frío y gris. Pero aún quedan esas pequeñas islas donde asoma la magia y la fuerza viva que lo anima todo, ese mundo en el que lo físico y lo psíquico forman parte de una única realidad, donde lo visible limita con lo invisible.

A lo largo de estas páginas vamos a recorrer ese universo vivo. Acompáñame, amigo lector, porque hay un largo camino por recorrer, y está lleno de criaturas extrañas...»



VALKIRIAS Y NORNAS



Las *nornas* (nórdico antiguo: *norn*, plural: *nornir*) son *dísir* (plural de "dís", un espíritu femenino) de la mitología nórdica. Tres de ellas son las principales, conocidas con los nombres de *Urðr* (o *Urd*, "lo que ha ocurrido", el destino), *Verðandi* (o *Verdandi*, "lo que ocurre ahora") y *Skuld* ("lo que debería suceder, o es necesario que ocurra").

Las valkirias, las doncellas guerreras de Odín que viven con él en el Valhalla, parecen estar emparentadas con las *nornas*, y es que también ellas son consideradas como *dísir*, criaturas sobrenaturales femeninas, que decidían al igual que las *nornas* el destino de los hombres en el combate. Son ellas las que eligen a los que caen en combate, los *einherjar* o *einherjer*, para llevárselos con ellas al Valhalla. Eso es lo que significa *valkyrja*, «la que elige a los caídos». Esa facultad de **decidir quién muere y quién vive** las acerca a las *nornas*.

De hecho, una valkiria, *Skuld*, lleva el nombre de una de las tres *nornas*, y para muchos autores se trata del mismo personaje. La **relación entre *nornas* y valkirias como tejedoras del destino**, se pone de manifiesto en la *Saga de Njáls*. Allí, un hombre llamado Dorrud (*Dörruð*) contempla una escena aterradora un Viernes Santo, poco antes de la batalla de Clontarf, que tuvo lugar en el año 1014 cerca de Dublín. Dorrud ve cómo doce jinetes entran en una cabaña. A través de una grieta mira y se percata de que son mujeres que han levantado un horroroso telar compuesto por una espada como lanzadera, flechas que actúan como carretes. Los pesos son cabezas de hombres. Los hilos los han hecho con sus entrañas. Trabajan sobre el macabro telar mientras cantan una canción de once estrofas, el *Darradarliod* o *Darraðarljóð*, donde mencionan los nombres de los que caerán en la batalla. Después deshacen el telar y salen de la cabaña. Seis de ellas se alejan cabalgando hacia el norte, mientras que las otras seis cabalgan en dirección opuesta.

«No se trata de fomentar la superstición ni de sustituir el pensamiento racional por el pensamiento mágico. Ambos pueden convivir. La razón, la ciencia, la lógica tienen su campo de acción y no deberían ser sustituidas por nada. Pero la visión de un mundo donde la poesía y la magia conviven como un todo integrador, como un edificio psíquico que revitalice nuestro yo más íntimo y lo ponga en contacto directo con ese cosmos animado de nuestros antepasados, es también deseable».



UNA TEORÍA SOBRE LA CREACIÓN DE ENANOS Y GIGANTES



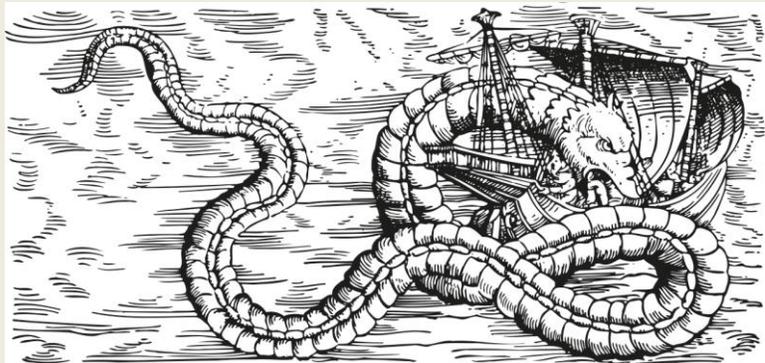
En el siglo XV, un autor anónimo escribió uno de los textos que componen la serie *Das deutsche heldenbuch*, compilaciones de poesía y relatos épicos y caballerescos. El texto del que hablamos acabó siendo recopilado en el denominado *Heldenbuch* en prosa, que solía añadirse como introducción o bien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

gigantes y los dragones. Los héroes también honraron y ayudaron a las mujeres, protegiendo a las viudas y a los huérfanos. Ninguno de los héroes era campesino, y todos los señores y nobles descienden de ellos».

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

SANGRE DE DRAGÓN

La carne y la sangre de los dragones tienen propiedades y poderes mágicos. En *El Cantar de los Nibelungos* Sigfrido se baña con la sangre del dragón, y su piel se endurece hasta tal punto que **se convierte en invulnerable**. En otras versiones es la piel derretida del dragón la que obra este prodigio. O bien asa el corazón del dragón y se



lo come o consume la sangre que hay en él, lo cual le permite entender la lengua de los pájaros. Estas **propiedades mágicas que se adquieren consumiendo el corazón o bebiendo la sangre de algunas bestias**, como osos o lobos, o de criaturas mágicas son una constante en las tradiciones germánicas y en muchas sagas.

TROLL

Llamar a alguien troll era una injuria muy seria. En la *Saga de Finnbogi el Fuerte*, compuesta en Islandia hacia el siglo XIV, nos encontramos con **Thorvald**, un anciano muy impopular de quien decían que tenía poderes para cambiar de forma y convertirse en diferentes animales. El protagonista de la saga, **Finnbogi**, tiene dos hijos, de tres y cinco años, que solían ir hasta donde vivía aquel hombre para molestarle con todo tipo de travesuras. Un día estaba Thorvald en casa con la puerta cerrada y llegaron los dos chicos con intención de importunarle. Uno de ellos, Álf, que era muy pendenciero, le dijo: «Ahora harás algo malo, pues eres, como se dice, el peor de los hombres, no tienes siempre la misma forma y eres un troll, aunque parezcas humano». Aquello enfureció al viejo Thorvald de tal manera que salió, agarró con cada mano el pescuezo de cada uno de los chicos y los golpeó contra una roca, abriéndoles la cabeza. Finnbogi, el padre de los muchachos, vio aquello y se lanzó sobre Thorvald. La lucha fue larga y cruenta, y terminó cuando Finnbogi, exhausto ya y sin espada, le partió a mordiscos la garganta.

LOS HOMBRECILLOS DE COLONIA



Los *heinzelmännchen* o *heinzelmännlein* de la ciudad de Colonia, que se dedican a hacer las tareas de los ciudadanos mientras estos duermen. De hecho, hay una bonita fuente en Colonia dedicada a estos personajes. Hay que decir que, con el transcurso del tiempo en algunos cuentos y leyendas, estos hombrecillos también habitaron las ciudades y se hicieron hábiles artesanos en otros oficios, aparte de la minería, la herrería y la orfebrería. Se convirtieron así en excelentes zapateros, sastres, panaderos, etcétera. Todavía en el siglo XIX se decía que en Colonia los panaderos no contrataban ayudantes, porque los *heinzelmännlein* fabricaban por la noche todo el pan que necesitaran para el día siguiente. Pero ojo, porque como a todas estas criaturas, la curiosidad humana ofende a los *heinzelmännlein*. Si se les sorprende en sus labores —y eso suele ocurrir con cierta frecuencia porque los vecinos curiosos quieren observar cómo

trabajan—, dejarán la casa y ya no se les volverá a ver nunca más. Por otra parte, los llamados *bieresai* vivían en las tabernas, y por la noche, recogían los vasos, los lavaban, traían cerveza a la casa, etcétera. **Como pago había que dejarles... algo de cerveza.**



Ediciones
Luciérnaga

ÍNDICE DE CONTENIDOS

A modo de introducción

- 1 El origen de las criaturas míticas
- 2 Jotuns, gigantes y trolls
- 3 Los duergar o enanos
- 4 Elfos
- 5 Pesadillas
- 6 Damas blancas
- 7 Genios y guardianes de la Tierra
- 8 Genios y guardianes de la Tierra II
- 9 Genios y guardianes del agua
- 10 Espíritus familiares
- 11 Espíritus del grano y el viento
- 12 Serpientes, gusanos y dragones
- 13 Emisarios del miedo y la muerte

A modo de conclusión

Bibliografía



SOBRE EL AUTOR: JAVIER ARRIES

Javier Arries (Madrid, 1963) es licenciado en Ciencias Físicas, en la especialidad de Física de la Tierra y del Cosmos por la U.C.M; y en la actualidad trabaja como profesor de Informática. Desde 1995 publica libros y artículos, colaborando en diferentes revistas como Año Cero, Enigmas o Más Allá de la Ciencia. Es autor de *Ataque y defensa psíquicos*, *El extraño poder de los aojadores*, *Chamanes. Los amos del fuego*, *Vampiros. Bestiario de Ultratumba*, *Objetos Malditos*, *Magia en el Antiguo Egipto* y *Magia y religión nórdicas*.



Ediciones
Luciérnaga

FICHA TÉCNICA DEL LIBRO

Espíritus y seres de la mitología nórdica

Autor: Javier Arries

Editorial: Ediciones Luciérnaga

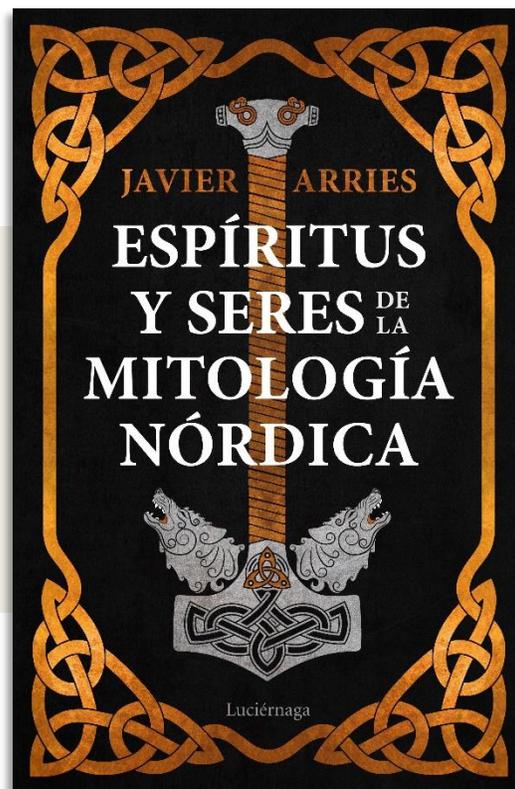
Formato: 15 x 23 cm

488 páginas

PVP: 18.95 €

Rústica con solapas

A la venta el 20 de octubre de 2021



Para más información a prensa:

Lola Escudero, Directora de Comunicación Ediciones Luciérnaga

Tel: 91 423 37 11 – 680 235 335 – lescudero@planeta.es

www.planetadelibros.com – www.edicionesluciernaga.com – [@Luciernaga_Ed](https://www.instagram.com/Luciernaga_Ed)

