



Ediciones
Luciérnaga



En librerías desde el 15 de octubre de 2019.



Ediciones
Luciérnaga



Magia y religión nórdicas

Javier Arries

Esta obra nos introducirá en el mundo de la magia y la religión que envuelve a vikingos y a los pueblos germánicos, desde que irrumpieron en la historia hasta nuestros días.

Este es un viaje hasta las tierras ocupadas por los hombres y mujeres del norte, que nos presenta el fascinante mundo de sus creencias, sus mitos, sus dioses y sus prácticas mágicas. Por sus páginas desfilan magos y dioses como Odín, Thor, Freyr o Nerthus en un extraordinario periplo a lo largo y ancho de una geografía sagrada habitada por valquirias, gigantes, elfos, enanos y otras criaturas sobrenaturales.

Además, Javier Arries nos invita a recorrer el mundo de los hechiceros nórdicos, a conocer sus conjuros y técnicas adivinatorias, sus prodigios, y a descifrar los misterios de las runas, el alfabeto mágico que fascinó a los nazis y que aún se emplea en el ocultismo y la magia moderna.

**«Te invito, amigo lector, a un viaje a través de la bruma del tiempo,
a un mundo poblado de gigantes, elfos y dioses que luchan y viven en un mundo
vivo, donde cada piedra, cada hoja, cada río está animado y forma parte del
tejido del mundo.»**



DEL PREFACIO E INTRODUCCIÓN

«Puede parecerles a muchos lectores que todo lo que tiene que ver con lo germánico es algo que nos es ajeno o muy lejano, no solo en el tiempo, también en el espacio y desde el punto de vista geográfico. Pero **no debemos olvidar que la península recibió a muchos de estos pueblos, donde fundaron reinos y dejaron una herencia cultural nada desdeñable. Godos, suevos y vándalos, entre otros, pasaron por la piel de toro y, en algunos casos, se asentaron y la convirtieron en su tierra. Hubo una Hispania germánica, pese a que su número era más bien escaso frente a la población mayoritariamente hispanorromana.** Posteriormente, nuestro país tampoco se libró de las incursiones marítimas de los hombres del norte. Hubo vikingos en Galicia, pero también desembarcaron en el Guadalquivir y alcanzaron Sevilla, atacaron Murcia e incluso crearon pequeños reinos en el Levante.

Algunas palabras germánicas como guadaña, roca o gavilán las hemos heredado directamente del gótico; otras las hemos heredado a través del latín, que a su vez las tomó de voces germánicas, como guerra, espuela, jabón, rico. Del idioma de los francos hemos tomado palabras como dardo, esgrimir, estandarte, toldo, falda, guante... Algunos mitos tan nuestros como el de la Santa Compañía tiene raíces celtas, pero emparenta también con el mito de la cacería salvaje de los germanos. Tenemos aspectos mitológicos comunes, sobre todo en lo que podríamos llamar mitología menor, la de los espíritus de la naturaleza, el mundo de los enanos, de los duendes, de los seres del agua, de la tierra, del aire. Nos han dejado nombres de uso corriente como Alfonso, Enrique, Elvira, Fernando, Adolfo, Rodrigo, Óscar, Gerardo, Francisco, Luis, Ricardo, Gonzalo... No hay que olvidar tampoco que el castellano nace como una forma vulgar del latín, y que el latín, como el celta o las lenguas germanas, proceden de una lengua ancestral común, y de una cultura que autores como Dumezil y otros han demostrado que poseían una visión mágica y religiosa común. El Dis romano, el Tiwaz germánico, el Dievas báltico, el Diaus Pitar védico, nuestro Dios procedente del latín Deus, tienen una raíz etimológica común; son derivaciones fonéticas del Dieus protoindoeuropeo, que vive en el cielo luminoso, que es también el origen de la palabra día.

Incluso desconociendo estos detalles, **los mitos, las creencias religiosas y mágicas de los pueblos del norte, especialmente de los vikingos, que son los más conocidos, nos fascinan.** Tienen un ímpetu, una vitalidad feroz como el paisaje y la naturaleza que los ha visto nacer. Buena prueba de ello son las muchas comunidades odínicas y neopaganas que prosperan en nuestro país, tratando de reconstruir la cosmovisión y la manera de ver el mundo de los hombres y mujeres del norte. El romanticismo de siglos pasados se encargó de idealizar la figura de los bárbaros germanos y celtas frente a la decadencia de la civilización. Y aún perdura... En esta obra trataremos de mostrar la historia y las creencias de los pueblos nortños de forma realista, sin prejuicios de ningún tipo.»



MARCO HISTÓRICO. VIAJE EN EL TIEMPO AL LEJANO NORTE

«Seguirle la pista al protogermánico implica adentrarnos en la historia y en los orígenes de los pueblos germánicos. Comenzamos aquí nuestro viaje; un viaje que da comienzo en una extensa región que abarca el sur de Noruega y de Suecia, Dinamarca, los Países Bajos y la costa báltica al norte de Polonia. Entre el 4200 y el 2800 a. C. florece allí una cultura llamada Cultura de los Vasos de Embudo. Pero en poco menos de dos generaciones, hacia el 2900 a. C., aparece un nuevo horizonte cultural que los historiadores han dado en llamar Cultura de la Cerámica Cordada, o Cultura del Hacha de Combate. Es aquí donde muchos académicos sitúan la llegada del protoindoeuropeo, el antecesor del protogermánico. Mientras, hacia el 2700 a. C., comienza un cambio climático que va a ir atemperando las duras temperaturas y marcará el fin de la Edad de Piedra.»

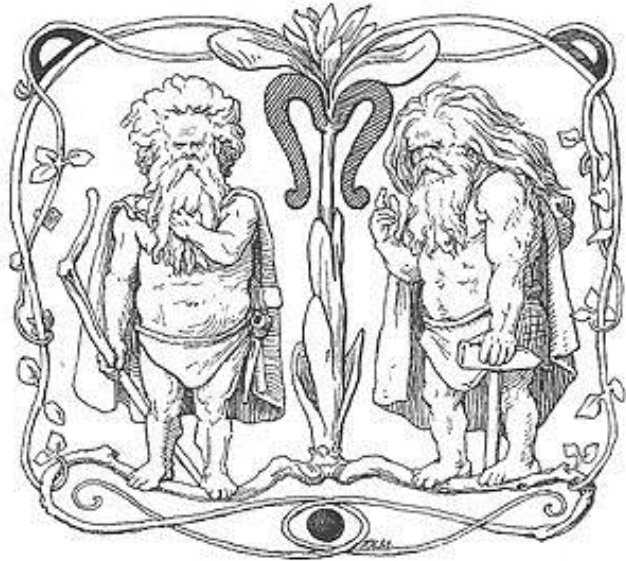


Petroglifos de la Edad del Bronce en la región de Tanum, en Suecia.



ENANOS, GENIOS DEL AGUA Y OTROS MAGOS INVISIBLES

«Svartálfaheim era el mundo que los elfos negros comparten con los enanos, los *dvergar*. No está muy claro si en tiempos antiguos, antes de la cristianización, se les consideraba seres de pequeño tamaño, o si por el contrario tenían tallas similares a las de los hombres. De hecho, entre sus poderes mágicos está el de cambiar de forma, y por lo tanto el de presentarse con el tamaño que les apetezca. Su cabello es negro y su piel excesivamente blanca, de aspecto casi cadavérico, ya que rehúyen el sol, cuya luz, igual que les ocurre a los troll, les es mortal; si incide sobre ellos los convierte en piedra. La magia no les es ajena en absoluto. Poseen una capucha, capa de niebla o manto de invisibilidad, el *tarnkappe*, con la que se cubren cuando no quieren ser vistos. Sus conocimientos mágicos les permiten, entre otras cosas, leer el pensamiento y ver el futuro. No son particularmente hermosos, de modo que seducen a las mujeres con sus riquezas y joyas. Como el resto de los seres que pueblan la naturaleza, también pueden causar enfermedades ligadas al sueño. Eso parece desprenderse del texto de un viejo encantamiento anglosajón llamado *Wið Dweorh*, “contra el enano”, empleado contra trastornos del sueño. (...)



No debemos olvidar a los genios del agua, a los que a menudo se les hacían ofrendas en ríos, cascadas y mares, invocándolos en ceremonias mágicas o religiosas para pedirles dones. El rumor del agua es como una melodía sobrenatural que parece hablar a los que saben escuchar. Recordemos aquellas adivinas que, según Plutarco, veían presagios en los remolinos y en el ruido que hacía el agua. El agua cuenta sus secretos a los videntes. (...)

En el folclore escandinavo las corrientes de agua, los lagos, las cascadas y ríos son la morada del *näck*, *näkki*, *nøkk* o *neck*. En Escandinavia es el *fossegrim*, «hombre de la cascada»; el *trömkarl*, «hombre del río» en sueco. Los *neck* son músicos extraordinarios. Su música integra a la perfección los sonidos del agua, del viento y del bosque. Es la música grandiosa y sublime de la naturaleza. Con su violín entonan maravillosas melodías que atraen a los seres humanos al fondo del lago. Una fórmula mágica popular afirma que se puede convencer al *neck* para que enseñe su música arrojándole al agua, como ofrenda, tres gotas de sangre, un animal negro, algo del licor conocido como *brännvin* —una especie de vodka sueco— y rapé.»



Ediciones
Luciérnaga

MAGIA Y CHAMANISMO

«El chamanismo no es una religión. Aunque algunos antropólogos sean actualmente muy críticos con su trabajo, Mircea Eliade lo definió, y creo que con acierto, como «la técnica del éxtasis». Lo que caracteriza al chamán es su habilidad para lograr que su conciencia abandone su cuerpo para vagar entre los diferentes mundos, interactuando con dioses y espíritus. El éxtasis chamánico se consigue con diferentes métodos que incluyen danza, técnicas de respiración, vigilia, ayunos, el consumo de enteógenos, etc. El chamanismo es algo todavía muy presente en Siberia y Asia Central. Las tribus nómadas que entraron en contacto con los pueblos germanos en el este de Europa, así como los pueblos ugrofineses, asentados en el norte de Escandinavia y en el Báltico, parecen haber sido los responsables de que algunos aspectos del chamanismo asiático se hayan introducido en los sistemas mágicos de los pueblos germanos. En el norte de Escandinavia, los lapones —o sami, como ellos mismos se denominan— han sido activos practicantes del chamanismo hasta fecha tan reciente como el siglo XIX, cuando las persecuciones de los pastores protestantes acabaron prácticamente con lo que ellos consideraban como prácticas supersticiosas y diabólicas. Para sus vecinos escandinavos los chamanes lapones eran poderosos y temidos brujos.»



LA CACERÍA DE ODÍN

«Cuando en la noche se escucha el ruido de carruajes de caballos, los campesinos suecos dicen “Odín pasa”. Odín viajando en la noche es un tema recurrente que además enlaza con uno de los mitos más fascinantes de Europa, la cacería salvaje, término acuñado en 1835 por Jacob Grimm. La cacería salvaje toma muchas y variadas formas en muchos países de Europa, pero básicamente consiste en una procesión espectral de seres del otro mundo que desfilan siguiendo a un líder en



pos de algún personaje al que intentan dar caza. **En España la reconocemos en la Santa Compañía gallega; la Güestia en Asturias; la Estantigua en Castilla; la Huéspedea en León, Salamanca, Extremadura y Zamora, provincia esta última que también tiene a la Estadea, una mujer sepulcral que se aparece a la gente que va a morir. En Extremadura, sobre todo en Las Hurdes, la también llamada Procesión de las Almas, se vincula con la llamada Genti de Muerti, que consiste en la aparición de una pareja, un hombre y una mujer, ancianos de aspecto cadavérico, que aparecen y desaparecen cabalgando en pos del alma de alguien que morirá esa misma noche.**

Esta procesión espectral, a veces compuesta por almas de difuntos, a veces por demonios, otras por una mezcla heterogénea de seres del más allá, también está presente en Inglaterra, Cornualles, Gales, Francia, Alemania, Austria, Noruega, Suecia, Dinamarca, Holanda, Chequia, Eslovenia, Polonia... La cacería salvaje encabezada por Odín, la *Odens jakt* ("cacería de Odín", como se conoce entre los escandinavos), muestra al dios en su aspecto más furioso.»

GRIMORIOS Y MAGOS

«Un grimorio o rimario es un libro de recetas mágicas. Uno de los libros de texto de la Escuela Negra, se decía, era el llamado Svarteboken, (el Libro Negro, o Cipriano), cuya autoría se atribuía erróneamente a san Cipriano de Antioquía, que había sido hechicero antes que santo.

Un libro con idéntica atribución, aunque de contenido diferente, el llamado Libro de San Cipriano, fue un grimorio muy popular por cierto en España y Portugal, especialmente en Galicia. Según se decía en la introducción de este grimorio hispano, el Cipriano, como también se le conocía, había sido escrito por un monje alemán llamado Jonás Sulfurino, a quien el texto le habría sido dictado en el año 1001 por el mismo diablo en el Brocken o Blocksberg, famosa montaña de la sierra del Hertz en Alemania, muy popular por la gran cantidad de leyendas según las cuales las brujas celebraban allí sus aquelarres y se encontraban con el diablo. Es allí, de hecho, donde el poeta Goethe sitúa a su doctor Fausto en la Noche de Walpurgis.»

LA GENTE ASTUTA

«Muchas prácticas antiguas quedaron recogidas en el folclore y, aunque enmarcadas ya en una cosmovisión básicamente cristiana, se convirtieron en el acervo mágico de personas que actuaban como sanadores, adivinos y gente experta en procedimientos mágicos útiles y bien vistos por la comunidad. Los métodos que empleaban solían acompañarse de ceremonias y oraciones en las que se invocaba el poder de Jesús, de los ángeles, de la Trinidad, etc. Con todo, **cualquier práctica mágica, incluso la que invocaba a los poderes celestiales, se veía con desconfianza por parte de las autoridades. En el siglo XIV, un arzobispo noruego condenó hasta tres veces las prácticas de aquellos que empleaban o fabricaban "medicamentos, runas, magia negra y superstición".**

Desde al menos el siglo XV, prácticamente en toda Europa está presente la figura de las llamadas personas astutas o sabias, hombres y mujeres generalmente entrados en años que tenían conocimientos de magia popular, herboristería y otras artes, entre ellas las adivinatorias, que actuaban como curanderos, parteras, etc. Su figura aún ha sobrevivido en las zonas rurales del continente. En Dinamarca se les conoce como *kloge folk*, "gente sabia", y en Noruega o Suecia

como *De kloke*, “sabios”. Tradicionalmente, se supone que algunos de ellos estaban en posesión de algún grimorio o libro del que obtenían sus conocimientos, como el Libro Negro, o los Libros de Moisés, libros míticos que supuestamente serían el VI y el VII de Moisés que no fueron incluidos en la Biblia.»

LA INSIGNIA DE LAS JUVENTUDES HITLERIANAS

«Uno de los personajes fundamentales del movimiento völkisch —profundamente involucrado en el ocultismo germánico nacionalista y en el renacimiento del paganismo germánico— fue Rudolf von Sebottendorf (1875-1945), el fundador de la Sociedad Thule, de cariz político y ocultista, que adoptó ideas de List, de la Sociedad Teosófica y de otras agrupaciones ocultistas similares. La sociedad influyó en los dirigentes del Partido Nacionalsocialista, pese a que cuando estos llegaron al poder la disolvieron. Sebottendorf fundó un periódico llamado *Runen*, en el que se publicaban artículos sobre runología y otros temas asociados al misticismo. La Sociedad Thule lucía en su emblema uno de los símbolos mágicos por excelencia utilizados por los antiguos germanos, una esvástica con los brazos curvos. En aquellos años, en los que se despertó un interés inusitado por el pasado de los pueblos germanos, la esvástica se popularizó y se convirtió en objeto de estudio de muchos eruditos.

Aparecía también en las divisas de los Nuevos Templarios, fundados por Adolf Lanz, y en la de la misteriosa Sociedad Vril. La propia Sociedad Teosófica, que en su caso la había tomado del hinduismo y el budismo, la incorporaba en su insignia. Al final fue adoptada por Hitler como símbolo sagrado del Partido Nacionalsocialista. Todavía hoy día se asocia la esvástica —un símbolo lleno de profundos y ricos significados, que en Oriente trae buena suerte— con el Partido Nacionalsocialista alemán. La esvástica, sin embargo, es un símbolo solar y polar mucho más antiguo.

Muchos autores afectos a las corrientes völkisch, empeñados en demostrar la superioridad de las tribus teutónicas, proclamaban a los cuatro vientos que las runas eran el más antiguo de los sistemas de escritura y que habían dado origen al resto de alfabetos. Al final también fueron incorporadas al ideario nacionalsocialista, que adoptó el armanen de List como alfabeto rúnico propio. **La runa tyr se convirtió en la insignia de la Hitler Jugend, las Juventudes Hitlerianas, y de las Reichsführerschulen, escuelas donde se adiestraba a los jóvenes líderes del partido. Era conocida como Kampf-Rune, “Runa de la batalla”, y como Pfeil-Rune, “Runa Flecha”.** La insignia de la *Deutsche Jungvolk*, que agrupaba a chicos de entre diez y catorce años, tenía como símbolo la runa sigel, cuyo significado fue alterado por List, que la convirtió en la runa sig del armanen o “Runa de la Victoria”. La runa odal dio nombre a un periódico mensual nazi y fue el emblema de la 7ª División de Montaña SS Prinz Eugen, que mantuvo en el poder al Gobierno fascista del Ustaše, en Croacia, durante la Segunda Guerra Mundial. Todavía la emplean muchos grupos neonazis.





Sumario

Agradecimientos

Prefacio e introducción

Marco histórico. Viaje en el tiempo al lejano norte

La Edad del Bronce y la Edad del Hierro

El país de los germanos

La época de las grandes migraciones

De la furia de los hombres del norte, libranos

Señor

Retrato de un pueblo

Ritos funerarios, dioses y sacrificios

Wodan, Odín

Ziu, Tyr

Donar, Thor

La diosa Nerthus

Otros dioses y héroes míticos

Magia y ritos adivinatorios

Odín y los æsir

El origen de todo. Cosmogonía y cosmología

Los mundos y las moradas de los dioses

Odín, padre de los dioses

Magia nórdica

Odín y la sabiduría

La poesía es magia

Valkirias. Las doncellas de Odín

Frigg, la mujer de Odín

Thor. El dios del trueno

Tyr y Heimdal

Njörðr y los Vanir

Freyr y Gerðr

Freya y Óðr

La muerte de Balder. El principio del fin

Y se acerca el Ragnarök

Espacios y tiempos sagrados. El culto a los dioses

La magia de la gente invisible

Magia élfica

Magia contra elfos y otras criaturas

de pesadilla

Enanos, genios del agua y otros magos

Invisibles

La naturaleza del poder mágico

Magia y chamanismo

Los berserker

El Seid (Seiðr)

El Galdr

Magia para casi todo

Invisibilidad y control de la mente de otros

Amuletos, talismanes y armas mágicas

Magia para la victoria

Maldiciones y magia nociva

Sueños, videncia y adivinación

Sanación

Control del tiempo y de los fenómenos naturales

Nigromancia y muertos inquietos

Magia nórdica

Runas. Un alfabeto mágico

Futhark antiguo

Futhorc, el futhark anglosajón

El futhark joven, nuevo o escandinavo

Conociendo las runas

Cómo se emplean las runas

Criptología rúnica

Magia rúnica

Runas de protección y buena suerte

Runas para la fertilidad y la abundancia

Runas de amor y desamor

Runas de sanación

Runas para maldecir

Runas de cerveza

Runas de guerra y caza

Runas y adivinación

La llegada del cristianismo

La magia nórdica tras la cristianización

Las nuevas palabras mágicas

Números mágicos

Magia conmemorativa y nombres divinos

Magia negra, brujas... y hogueras

Grimorios y magos

Talismanes y sigilos en los libros de magia

La gente astuta

La caza de brujas

Procesos por brujería en Islandia

La brujería en Dinamarca

La brujería en Suecia

La brujería en Noruega

Magia rúnica y nórdica hoy

Hacia una nueva visión de la magia rúnica

Runosofía

Magia nórdica

El ocultismo rúnico después de la Segunda

Guerra Mundial

Neopaganismo

Apéndice A. Textos

El Ljóðatal

El Conjuro de las nueve hierbas

Apéndice B. Talismanes, sellos y sigilos

Glosario

Bibliografía y fuentes

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* y *Magia en el Antiguo Egipto*.



FICHA TÉCNICA DEL LIBRO

Magia y religión nórdicas

Autor: Javier Arries

Editorial: Ediciones Luciérnaga

Formato: 15 x 23 cm

Rústica con solapas

A la venta el 15 de octubre de 2019

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

BONUS TRACK: Algunas palabras...

Álfablót. Sacrificio que se realizaba a los elfos a finales del otoño y que tenía lugar en la intimidad del hogar. Nadie que no fuera de la familia podía participar en él.

Bloðorn (Blodorn). Literalmente «águila de sangre». Supuesta forma de ejecución y sacrificio practicada por los vikingos consistente en extraer los pulmones de la víctima por la espalda.

Einherjar (einheriar). Guerreros caídos en combate. La mitad van al Valhalla, la morada de Odín; la otra mitad van a la morada de Freya.

Hávamál. Discurso del Altísimo, poema éddico en el que Odín cuenta cómo colgó nueve noches del Yggdrasil, el árbol de los mundos.

Jötun (Iotun). Gigantes de la escarcha y las montañas de la mitología nórdica.

Mjólnir (Miólnir). El martillo de Thor. Uno de los talismanes más populares del mundo nórdico.

Niðingr (Niding). Proscrito, persona rechazada por la sociedad.

Ósgæssa. Hechizo de mala suerte, maldición.

Psicopompo. Animal o personaje mítico que en muchas mitologías acompaña a los difuntos al más allá.

Ragnarök. En la mitología nórdica es la batalla final que acabará con la destrucción del universo.

Yggdrasil. El árbol en cuyas ramas y raíces están los mundos que componen el universo.