



**UN DIOS DE SANACIÓN Y DE DESTINO:
LA PRESENCIA DE LOS MITOS Y ATRIBUTOS ODÍNICOS EN
LA SERIE *VIKINGS* (2013)**

**A GOD OF HEALING AND FATE: THE PRESENCE OF ODINIC
MYTHS AND ATTRIBUTES IN THE SERIES *VIKINGS***

Sergio Fernández Moreno

Universidad Autónoma de Madrid

ABSTRACT

In these past few years, the presence of the medieval Scandinavian history and culture has increased in the audiovisual medium, as is shown by the release of *Vikings* (2013). In particular, this television series often includes references to the myths associated with Óðinn—a main deity of the Norse—, whose attributes are, in addition, reflected in some characters of this historical drama. Thus, the aim of this paper is to analyze, on the one hand, how the stories and features of that god adapt to the plot demands and, on the other hand, to explain to what extent the allusions to this deity recall the meanings which Odinic myths had in their original context. After this analysis, it will be possible to conclude that the powers which the ancient Germanic world attributed to Óðinn in relation to fate and curative magic determine the future of some *Vikings* main characters.

Key words: *Vikings*, Viking Age, Norse mythology, myth, Odin.



RESUMEN

En estos últimos años, la historia y la cultura germánica de la época vikinga han visto incrementada su presencia en el medio audiovisual, tal y como demuestra la aparición de la serie *Vikings* (2013). Concretamente, esta última incorpora frecuentemente referencias a los mitos asociados a Óðinn —una de las divinidades centrales del panteón nórdico—, cuyos atributos aparecen, además, reflejados en algunos de los personajes. Así, el objetivo de este artículo es analizar, por un lado, cómo los relatos y características vinculados con el dios se adaptan a las exigencias de la trama y, por otro, explicar en qué medida las alusiones a esta divinidad evocan los significados que los mitos odínicos encerraban en su contexto original. Tras este análisis será posible concluir que los poderes que el antiguo mundo escandinavo atribuía a Óðinn en relación con el destino y la magia curativa determinan el futuro de algunos de los protagonistas de *Vikings*.

Palabras clave: *Vikings*, época vikinga, mitología nórdica, mito, Odín.

Fecha de recepción: 29 de noviembre de 2020.

Fecha de aceptación: 12 de diciembre de 2020.

Cómo citar: Moreno Fernández, Sergio (2020): «Un dios de sanación y de destino: la presencia de los mitos y atributos odínicos en la serie *Vikings* (2013)», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Monográfico 4: 166-182.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.008>



INTRODUCCIÓN

Desde los inicios de esta última década, el mundo germánico medieval —y, especialmente, la cultura de la llamada época vikinga¹— ha cobrado una mayor presencia en los productos artísticos del medio audiovisual, tal y como demuestra la aparición de videojuegos fuertemente influidos por la mitología nórdica, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *God of War IV* (2018) y, recientemente *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), o series como *The Last Kingdom* (2015), *Barbaren* (2020) o *Vikings* (2013). En concreto, esta última se inspira en las hazañas llevadas a cabo por el legendario Ragnar *loðbrók* ('calzas peludas'), que gobernó en Dinamarca durante parte del siglo IX, de acuerdo con el historiador danés Saxo Gramático².

Sin embargo, el guion con el que Michael Hirst da voz al afamado vikingo no solo resulta de interés por incorporar a la trama acontecimientos históricos tan relevantes como el saqueo del monasterio de Lindisfarne, en 793 e. c., sino también por retratar —especialmente en la primera temporada— algunas de las costumbres, creencias y formas de vida de los pueblos escandinavos durante la época vikinga. De hecho, son habituales en el guion las referencias tanto a los dioses nórdicos como a los mitos a ellos asociados, que hoy conocemos sobre todo gracias a la *Edda poética*³ y a la labor literaria del polígrafo islandés Snorri Sturluson. Así, una de las divinidades más frecuentemente mencionadas es Óðinn, dios central del panteón nórdico cuyos atributos aparecen, además, reflejados en algunos de los personajes de la serie.

¹ Según Haywood (2016: 15), «en el mundo en lengua inglesa, la época de los vikingos se fecha habitualmente desde alrededor de 793 (el saqueo de Lindisfarne) hasta alrededor de 1066 (la batalla de Stamford Bridge)».

² «La carrera de Ragnar, tal como la explica Saxo Gramático, se inició de un modo bastante increíble: luchando contra una hueste de rivales para convertirse en rey de Dinamarca. Como los reyes vikingos históricos reales, Ragnar consolidó su posición dirigiendo grandes incursiones de saqueo, pero el alcance de sus actividades resulta improbable: saqueó por todas partes, desde Britania e Irlanda al Mediterráneo, el Imperio Bizantino, Rusia y el Ártico. Ragnar se ganó el apodo por los pantalones peludos que llevaba para protegerse cuando mató dos enormes serpientes venenosas que estaban devastando Suecia» (Haywood, 2016: 82-83).

³ De acuerdo con Bernárdez (2010: 27), es posible definir la *Edda* como «una amplia colección de poemas de tradición antigua, realizada como tal colección en Islandia a principios del siglo XIII» (2010: 27). El manuscrito medieval en que estas composiciones fueron recogidas es conocido con el nombre de Codex Regius y, según Gunnell (2005: 82), «contains a body of 29 poetic works in Old Norse-Icelandic, 10 of them dealing with mythological material, and 19 with Scandinavian and Germanic heroes of the ancient times». De ahí que, en palabras de Bernárdez (2010: 27), estos poemas nos aporten «información importantísima sobre divinidades, mitos, lugares míticos, seres mitológicos e, incluso, indirectamente, sobre ritos y prácticas».



Teniendo en cuenta que los acontecimientos en ella narrados se alejan con frecuencia de la verdad histórica⁴, cabe preguntarse de qué manera la mitología y atributos vinculados con Óðinn en el mundo germánico medieval son reelaborados, en la serie, con el objetivo de adaptar la imagen del dios a las exigencias de la trama. En este sentido, el objetivo de este artículo pretende tanto responder a esta cuestión como explicar en qué medida las referencias a esta divinidad evocan los significados que los mitos odínicos encerraban en su contexto original. Para ello, resultarán de extrema utilidad las teorías de intertextualidad literaria y, en relación con las mismas, el concepto de recontextualización, que prevé la ganancia de nuevos valores semánticos por parte del texto-cita, subtexto o microtexto, así como el mantenimiento del significado originario de este (Martínez Fernández, 2001: 94).

DESARROLLO

Desde los mismos comienzos de la primera temporada de *Vikings*, las referencias a Óðinn *valföðr* ('padre de los muertos en combate') aparecen con frecuencia relacionadas con uno de los escenarios en que el dios tradicionalmente hace acto de aparición: la batalla. En efecto, ya en el primer episodio de la serie, en concreto en el minuto dos, se revela ante los ojos de un sanguinolento Ragnar la figura de un hombre barbudo que pasea entre los cuerpos de los caídos en la lucha y que exhibe atributos típicamente odínicos: sombrero de ala ancha, manto largo y lanza⁵. Son muchos los textos medievales escandinavos en que el dios aparece asociado a este aspecto, hasta el punto de que algunos de los nombres de Óðinn hacen referencia al mismo. Por ejemplo, en el *Grímnismál* ('Discurso de Grímnir') esta divinidad se hace llamar *Grímnir* ('el enmascarado'), *Hnikar* ('el que golpea con la lanza'), *Síðhöttur* ('el de ancho sombrero') y *Síðskeggur* ('el de amplias barbas') (*Eddukvæði*, 1976: 160; *Edda mayor*, 2009: 84).

Pero, además, al hacer aparecer la mencionada figura en el campo de batalla, el primer capítulo de la serie de Hirst evoca una de las principales funciones del dios, ya que,

⁴ Sin ir más lejos, mientras que en el guion de Hirst Rollo —el afamado caudillo vikingo Göngu-Hrólfr— y Ragnar son hermanos y participan juntos en el saqueo de París, las fuentes históricas revelan que entre las incursiones al valle del Sena lideradas por uno y otro median varias décadas (Haywood, 2016: 131, 144).

⁵ De acuerdo con Bernárdez (2010: 196), este atuendo permite trazar un paralelismo entre la deidad germánica y Mercurio: «Tanto Odín como Mercurio gastan sombrero ancho, los dos se cubren con una capa o manto y ambos llevan en la mano lo que es un cayado de caminante, en el caso de Mercurio, y una larga lanza, en el de Odín».



en palabras de Bernárdez (2017: 133), «[Odín] dirige el combate, elige a los que van a morir, puede decidir incluso quién vencerá, puede [...] dar comienzo ritual a la batalla arrojando una lanza sobre las huestes enemigas, pero personalmente no se implica en la lucha». En este sentido, es posible afirmar que desde los primeros minutos de metraje *Vikings* ofrece una visión del dios bastante ajustada a la imagen que los habitantes de Escandinavia tenían del mismo, especialmente si tenemos en cuenta que en la serie —y, en concreto, en su primer capítulo— la figura de Óðinn nunca pelea. De hecho, su presencia tras el primer combate solo puede explicarse por el hecho de que «Odín acude a las batallas como espectador y decide quién vive y quién muere» (Bernárdez, 2010: 196), pues «debe reclutar su inmenso ejército para esperar el Ragnarök» (Bernárdez: 2010: 202).

Pero ¿a qué hace exactamente referencia esta última palabra? Los antiguos germanos entendían el Ragnarök⁶ como una gran catástrofe que había de acabar con todos los seres de la tierra, incluidos los dioses, y que se producía a consecuencia de «el enfrentamiento final entre las fuerzas del orden y las del caos» (Bernárdez, 2010: 299). La propia serie de *Vikings* narra resumidamente algunos de los acontecimientos de este cataclismo en el episodio sexto de la primera temporada, después de que Athelstan, el monje de Lindisfarne raptado por Ragnar, pregunte por el Ragnarök en una reunión con algunos de los habitantes de Kattegat. En general, el relato contado por el vidente en dicho episodio se ajusta más a la narración recogida en la *Edda de Snorri* que a la de la *Völuspá* ('Profecía de la vidente') —una de las composiciones incluidas en la *Edda poética*—, ya que ofrece datos, como la duración del *Fimbulvetr* ('gran invierno'), que solo aparecen mencionados en el primero de estos textos (Sturluson, 2008: 90).

Sea como fuere, de acuerdo con los poemas éddicos —y, en concreto, con el *Vafþrúðnismál* ('Discurso de Vafþrúðnir')— los guerreros escogidos por Óðinn para morir y luchar después en el Ragnarök recibían el nombre de *einberjar* ('los que luchan solos') y contendían cada mañana en los campos cercanos al *Valhöll* ('Salón de los caídos') para

⁶ Literalmente, 'Destino de los dioses'. Este término aparece traducido frecuentemente como 'Crepúsculo de los dioses', acaso porque la palabra utilizada en algunos manuscritos de la obra de Snorri Sturluson (*ragnarökkr*) tiene literalmente ese significado, y porque autores como Richard Wagner extendieron la noción del *Götterdämmerung* ('Ocaso de los dioses'), que da título a la cuarta ópera compuesta por el alemán para su ciclo de *Der Ring des Nibelungen* ('El anillo del nibelungo'). Sea como fuere, el nombre más habitual en los textos mitológicos es *ragnarök*, que, además de significar 'destino final' o 'destrucción', puede querer decir 'destrucción de una era', esto es, el fin de los tiempos conocidos (Bernárdez, 2017: 63-64). Por otro lado, *ragna*— es el neutro plural del sustantivo *regin* ('los poderosos'), que encierra uno de los nombres para 'dios' (*rögn*, en singular).



regresar, posteriormente, a los vastos salones de este palacio, donde pasaban el resto del día comiendo y celebrando los pormenores de la batalla:

Allir einherjar
Óðins túnum í
höggvast hverjan dag,
val þeir kjósa
og ríða vígi frá
sitja meir um sáttir saman
(*Eddukvæði*, 1976: 144).

En el llano de Odín
los einherias todos
batalla se dan cada día;
del combate regresan
después de matarse
y todos festejan gozosos
(*Edda mayor*, 2009: 66).

En este sentido, hacia el final del capítulo cinco de la primera temporada, Floki describe a Athelstan tanto el entretenimiento principal de los *einherjar* como el reluciente y amplio salón en el que estos habitan, esto es, el Valhöll. Sin embargo, en este caso la serie parece haberse basado en la información que de este edificio ofrece el *Grímnismál*, donde, además de aludirse a los escudos, las cotas de malla y las lanzas que conforman, respectivamente, el techo, los bancos y las vigas de este palacio (*Edda mayor* 2009: 78), se especifica el número de puertas de que dispone:

Fimm hundruð dura
og um fjórum tugum,
svo hygg eg að Valhöllu vera;
átta hundruð einherja
ganga senn úr einum durum
þá er þeir fara að vitni að vega
(*Eddukvæði*, 1976: 154).

Quinientas puertas
más otras cuarenta
pienso que tiene el Valhalla;
ochocientos einherias
en contra del lobo
saldrán por puerta a la vez
(*Edda mayor*, 2009: 80).

Cabe, por tanto, concluir que, de nuevo, los mitos y atributos odínicos aparecen fielmente reflejados en *Vikings*, probablemente con el objetivo de garantizar la inmersión de un espectador que conocerá el remoto mundo de Rollo, Lagertha y Ragnar por medio de los ojos del recién llegado Athelstan. Además, a partir de la segunda temporada el monje cristiano comenzará a afrontar la dolorosa disyuntiva entre su antigua fe y el paganismo germánico⁷, lo cual solo es posible en la medida en que, durante su período de convivencia con los vikingos de Kattegat, Athelstan ha conocido en profundidad la religión pagana de los antiguos escandinavos.

⁷ El episodio nueve de la segunda temporada de *Vikings* ofrece un perfecto ejemplo de esta dicotomía en la memorable intervención realizada por Athelstan tras ser preguntado por sus creencias: «In the gentle fall of rain from heaven I hear my god, but in the thunder I still hear Thor. That is my agony».



Sin embargo, parece claro que la aparición de la figura de Óðinn en el capítulo uno de la serie atiende a otros motivos. En efecto, el padre de los muertos en combate no solo aparece acompañado de las célebres valquirias⁸, sino que, además, se revela ante los ojos de Ragnar escoltado por una bandada de cuervos. Sobre la relación de estas aves con la deidad germánica hablan muy elocuentemente los nombres de las dos rapaces que, según la *Edda de Snorri*, se posan sobre los hombros de Óðinn para informarle «de todo lo que sucede en los mundos» (Bernárdez, 2017: 152):

Dos cuervos tiene [Odín] sobre los hombros, que le dicen al oído todas las cosas que ven u oyen; se llaman Hugin y Munin. Él los envía al amanecer a sobrevolar todo el mundo, y luego regresan a la hora de comer, y de este modo se entera de muchas cosas. Por esto le llaman los hombres el Dios de los Cuervos (Sturluson, 2008: 67).

Teniendo en cuenta que los cuervos de Óðinn reciben el nombre de dos términos utilizados para denominar dos facultades mentales —*Huginn* ('Pensamiento') y *Muninn* ('Memoria')— resulta evidente que el vínculo de esta divinidad con los cuervos solo puede explicarse en relación con los roles que Óðinn desempeñaba como dios de la sabiduría. De hecho, no puede ser casual que los antiguos germanos asociasen estas aves al conocimiento, ya que, como explica Sax (2017: 28), «los córvidos se hallan en la cúspide de las aves, o cerca de la misma, en cuanto a inteligencia se refiere, solo en pugna, si acaso, con los loros. Los córvidos son las aves de mayor tamaño cerebral en proporción con su cuerpo, y poseen gran densidad neuronal». Además, los cuervos, por su condición de ave carroñera, «están estrechamente relacionados con la muerte» (Bernárdez, 2017: 152), por lo que no debería resultar extraño que acompañasen a un dios cuya principal misión era decidir quién moría y quién vivía durante la batalla.

En cualquier caso, también la historia de cómo Óðinn obtuvo la sabiduría según la mitología nórdica ha sido recogida en el guion de Hirst. En concreto, el capítulo seis de la segunda temporada pone en boca de Athelstan un relato incluido en otro de los poemas de

⁸ «El nombre de las valquirias, *valkyria* en nórdico [...] significa “La que Elige los Muertos del Combate”, donde la raíz *val-* se refiere a tales difuntos y aparece también en Valhala o en uno de los nombres de Odín, *Valföðr*» (Bernárdez, 2010: 155). En la mencionada escena de *Vikings* han sido representadas como seres fantasmagóricos que bajan del cielo y visten piezas de armadura, por lo que la imagen que de ellas nos ofrece esta serie está a medio camino entre su tradicional apariencia de espíritus fúnebres (Bernárdez, 2010: 155) y la descripción que de las valquirias nos hacen textos como la *Völsunga saga*, donde *Brynhildr* (literalmente ‘Cota [de malla] de la batalla’), una de estas doncellas, va ataviada con los aparejos necesarios para la guerra. He aquí un ejemplo: «She [Brynhildr] was in a coat of mail so tight that it seemed to have grown into her flesh» (*The Saga of the Volsungs*, 1999: 67).



la *Edda poética*, específicamente en el *Hávamál* ('Discurso del altísimo'), donde el dios de los muertos en combate cuenta en primera persona cómo consiguió las runas:

Veit eg, að eg hékk
vindga meiði á
nætur allar níu,
geiri undaður
og gefinn Óðni,
sjálfur sjálfum mér, —
á þeim meiði,
er manngi veit,
hvers hann af rótum renn.

Sé que colgué del árbol
azotado por el viento
nueve noches enteras,
herido de lanza,
entregado a Odín
yo mismo a mí mismo,
colgué del árbol
del que nadie sabe
dónde nacen las raíces.

Við hleifi mig sældu
né við hornigi;
nýsta eg niður
nam eg upp rúnar,
æpandi nam,
féll eg aftur þaðan
(*Eddukvaði*, 1976: 127).

Allí colgado, pan no me dieron
ni cuerno de bebida,
hacia abajo miré:
cogí las runas,
gritando las tomé,
y entonces caí
(Bernárdez, 2017: 139-140).

No se puede entender, por tanto, la sabiduría en el antiguo mundo germánico sin la denominada «magia *rím*» (Schmidt Poulsen, 1986) —o 'magia de las runas'—, que alude a una práctica consistente en grabar este tipo de símbolos típicamente germánicos en soportes de piedra, metal, madera o hueso para producir efectos tan variopintos como sanar, «atar al enemigo e inutilizar sus armas, [...] librarse de los enemigos, [...] detener en vuelo la flecha que te trae la muerte; [...] contrarrestar prácticas mágicas» (Bernárdez, 2010: 125) o, incluso, conseguir el favor de una mujer. No obstante, no parece aventurado aseverar que la narración, en *Vikings*, de la manera en que el dios de los muertos en combate consigue su inmensa sabiduría responde al hecho de que Athelstan, tras la pregunta del rey Ecbert sobre las deidades paganas, intenta trazar una correlación entre Óðinn —también conocido como *Alföðr* ('Padre de todo') (*Eddukvaði*, 1976: 161)— y el dios cristiano, que, además de ser llamado «Padre» en una de sus hipóstasis, fue herido de lanza en un costado después de su crucifixión⁹.

Por otro lado, no es la primera vez que se establece un paralelismo entre este último episodio y el mito narrado en el *Hávamál*, ya que el propio Bernárdez alude irónicamente a las similitudes entre ambas historias. En palabras del crítico: «No se trata del único caso de recuerdo del sacrificio de Odín, aunque ahora sea oficialmente Cristo quien se sacrifica

⁹ «Pero al llegar a Jesús, como le vieron ya muerto, no le quebraron las piernas, sino que uno de los soldados le atravesó el costado con una lanza y al instante salió sangre y agua» (Juan 19: 33-34).



colgado de un árbol sin raíces conocidas» (Bernárdez, 2010: 206). Por tanto, parece evidente que Hirst alude, en su guion, al texto del *Hávamál* para justificar las dudas de Athelstan, que encuentra entre la fe pagana y la religión cristiana demasiadas similitudes como para determinar rotundamente cuál es la verdadera.

En cuanto a la relación entre la sabiduría y Óðinn, parece claro, por otra parte, que no se limita a su dominio de la denominada magia *rún*, ya que, en efecto, algunos textos escandinavos medievales atribuyen al dios la práctica de otro tipo de brujería. Por ejemplo, en el *Lokasenna* («Escarnio de Loki») —otro de los poemas incluidos en la *Edda poética*—, Loki acusa a Óðinn de haberse dedicado «tiempos atrás a un tipo de hechicerías (*seidr*) cuya práctica se consideraba propia de mujeres» (Lerate, 2008: 128):

Loki kvæð:
“En þig síða kváðu
Sámseyju í,
og draptu á vétt sem vödur;
vitka líki
fórtu verþjóð yfir,
og hugða eg þad args aðal”
(*Eddukvæði*, 1976: 205).

Loki dijo:
“Que hechizaste en Sámsey
dicen de ti
como bruja tocando el pandero;
haciendo de brujo
les fuiste a los pueblos,
cosa en verdad de maricas”
(*Edda mayor*, 2009: 120).

En efecto, «la magia *seidr* era exclusiva de mujeres» (Bernárdez, 2010: 131) y aludía a un tipo de sabiduría arcana que permitía «modificar directamente el destino, o incluso simplemente conocerlo para poder obrar en consecuencia» (Bernárdez, 2010: 127). Así pues, el dios de los caídos en combate no solo era sabio por su dominio de la magia *rún* y, sino también por su capacidad para averiguar el destino y su poder para influir en él¹⁰. De modo que nunca podría exagerarse la importancia de que Óðinn gozaba entre los guerreros y sus caudillos, para quienes, ante la posibilidad de afrontar una muerte violenta durante la batalla, «acercarse al conocimiento del destino era algo más que deseable» (Bernárdez, 2010: 129).

Teniendo en cuenta lo explicado anteriormente es posible entender por qué en episodio uno de la primera temporada de *Vikings* los cuervos que acompañan al dios fijan su mirada en Ragnar. Efectivamente, si las rapaces dirigen sus ojos al guerrero es porque el

¹⁰ De acuerdo con el *Heimskringla*, Óðinn —uno de los Æsir— fue instruido por Freyja en este tipo de hechicería: «Freyja was the daughter of Njorth. She was the priestess at the sacrifices. It was she who first taught the Æsir magic [*seidr*] such as was practiced among the Vanir» (Sturluson, 2013: 8). Asimismo, poco más adelante, este mismo libro describe en qué consiste el *seidr*: «Óthin had the skill which gives great power and which he practiced himself. It is called *seith* [sorcery], and by means of it he could know the fate of men and predict events that had not yet come to pass; and by it he could also inflict death or misfortunes or sickness, or also deprive people of their wits or strength, and give them to others» (Sturluson, 2013: 11).



mismísimo Óðinn lo reconoce ya como el afamado vikingo al que el destino tiene reservados no solo un glorioso futuro sino también una muerte violenta. De hecho, de acuerdo con lo que Ragnar afirma en el primer capítulo de la temporada uno, fue un viajero errante quien le reveló el secreto de cómo navegar hacia el oeste, por lo que es una figura de atributos odínicos —al dios le llaman, también, en el *Grímnismál* (*Edda mayor*, 2009: 85) *Váfuðr* (‘viajante’)— quien hace posible que este vikingo coseche sus éxitos.

Parece evidente, en resumen, que Óðinn no solo conoce el destino de Ragnar, sino que, además, influye en el mismo para que el guerrero y futuro *jarl* de Kattegat consiga sus objetivos¹¹, de acuerdo con los poderes de que el dios disponía —según la mitología nórdica— por su conocimiento de la magia *seiðr*. Sin embargo, no será esta la última vez en que el guion de Hirst establezca una relación entre un personaje con rasgos típicamente odínicos y el destino de los protagonistas. En efecto, en el capítulo dos de la tercera temporada de *Vikings*, aparece en la aldea un viajero encapuchado que se hace llamar con un nombre asociado en el *Grímnismál* (*Edda mayor*, 2009: 84) a Óðinn —*Hárbarðr* (‘el de la barba cana’)— y que pronto alterará el curso de los acontecimientos en Kattegat.

Es cierto, no obstante, que, además del nombre, el recién llegado reúne características vinculadas tradicionalmente con el dios. Para empezar, tal y como Siggy cuenta al vidente al final del episodio tres de la tercera temporada, el extraño parece poseer algún tipo de poder sobrenatural, ya que es capaz de aquietar el llanto de Ivar, el nuevo bebé de los reyes Ragnar y Aslaug, cuando ni siquiera su madre había podido calmarlo. Teniendo en cuenta que, de acuerdo con el *Hávamál*, el dominio de la magia *rún* permitía al hechicero —en este caso, Óðinn— ofrecer «[...] auxilio [...] / en pleitos y penas y en malas dolencias» (*Edda mayor*, 2009: 58), resulta evidente que Harbard cuenta con algunos de los poderes alcanzados por la divinidad germánica.

En segundo lugar, el personaje se define, a comienzos del capítulo tres de la tercera temporada, como un vagabundo que cuenta historias sobre los dioses y sobre sus viajes para ganarse el sustento. De hecho, un poco más avanzado el episodio, es posible observar al extraño deleitándose —ante Siggy, Aslaug y Helga— con una narración muy similar uno de los mitos recogidos en la *Edda de Snorri* (Sturluson, 2008: 76-82): la historia del

¹¹ En palabras de Bernárdez, «es un poco contradictorio pensar que el destino está decidido pero que algo podemos hacer para cambiarlo, aunque sea parcialmente, pero también es contradictorio hacer algo mundano, como cultivar un campo nosotros solos sin ayuda de nadie y luego dar gracias al dios que corresponde porque nuestra siembra ha germinado: todo lo religioso es pura contradicción» (Bernárdez, 2010: 128).



enfrentamiento del dios Þórr contra el *jötunn* ('etón', a veces traducido como 'gigante') *Útgarda-Loki* ('Loki del Recinto Exterior'). En este sentido, un aspecto interesante del relato de Harbard es que el extraño lo cuenta en primera persona, haciendo creer a las tres mujeres que lo escuchan que había sido él —y no Þórr— quien había competido contra el gigante. Sin embargo, Siggy y Helga lo descubren como un impostor cuando, después de que el recién llegado termine su historia, revelan que dicha aventura había sido vivida, en realidad, por el dios de las tormentas.

Así pues, la manera como Harbard cuenta su relato nos permite trazar una relación entre el personaje y Óðinn por dos razones. Por un lado, porque, al igual que el vagabundo, esta divinidad parece especialmente predispuesta a asumir nuevas identidades, tal y como demuestran algunos de los nombres a ella atribuidos por el *Grímnismál* —v. gr. *Glapsviðr* ('el que sabe embaucar') o *Fjölmir* ('el de las muchas apariencias')— o el final de este mismo poema, en que Óðinn, tras haber adoptado la apariencia de un hombre llamado Grímnir, se descubre como el dios ante el rey Geirrøðr: «El rey Géirrod estaba sentado con su espada sobre las rodillas, y la tenía desenvainada hasta la mitad. Cuando oyó que era Odín el que había venido, se levantó y quiso quitar a Odín de entre los fuegos» (*Edda mayor*, 2009: 85).

Y, por otro lado, porque, del mismo modo que Óðinn poseía el don de la elocuencia poética tras la obtención —de acuerdo con la *Edda de Snorri*— del hidromiel de Suttungr¹², una de las dotes de Harbard es precisamente su habilidad para contar historias. Pero, además, en el mito sobre el enfrentamiento de Þórr contra *Útgarda-Loki*, el dios de las tormentas parece ser vencido «gracias a la magia, terreno en el que el pelirrojo es completamente inútil, a diferencia de Odín» (Bernárdez, 2010: 239-240). Por tanto, es posible que el relato contado por Harbard sirva, en el guion de Hirst, para identificar al vagabundo con un ser que destaca —como el dios de los muertos en combate— por sus poderes mágicos. De hecho, tras ser descubierto como un impostor por Siggy y Helga, el recién llegado afirma haber visto los acontecimientos narrados con sus propios ojos, por lo que no parece descabellado que Harbard fuese, en realidad, el gigante que tantas similitudes guarda con Óðinn.

Sea como fuere, el mito recogido en la *Edda de Snorri* no es la única narración en que el dios de las tormentas se enfrenta con un personaje de atributos odínicos, ya que, en efecto, «en el *Canto de Harbarð* [...] Thor y Odín compiten verbalmente sobre sus hazañas

¹² «Del hidromiel de Suttung les dio Odín a los ases y a los hombres que saben hacer versos. De aquí viene el que a la poesía le llamemos el botín de Odín, su hallazgo o bebida, o también el don o la bebida de los ases» (Sturluson, 2008: 105).



respectivas» (Bernárdez, 2010: 239). En este sentido, mientras que la primera de estas deidades, en el *Hárbarðsljóð* («Canto de Hárbarð»), alardea de los gigantes a los que ha vencido, Hárbarð —es decir, Óðinn— «le habla de sus conquistas amorosas» (Bernárdez, 2017: 137), tal y como atestiguan las estrofas 29 y 30 del poema:

Þór kvað:
 “Eg var austur
 og ána varðag,
 þá er mig sóttu
 þeir Svárangs synir.
 Grjóti þeir mig börðu,
 gagni urðu þeir þó lítt fegnir,
 þó urðu þeir mig fyrri
 friðar að biðja.
 Hvað vanntu þá meðan, Hárbarður?”

Tor dijo:
 “Al este yo estaba
 guardando el río
 cuando allá me llegaron
 los hijos de Svárang [los gigantes];
 la emprendieron con piedras,
 mas poco lograron,
 que luego la paz
 me pidieron ellos.
 ¿Qué hacías tú mientras tanto, Hárbarð?”

Hárbarður kvað:
 “Eg var austur
 og við einherju dæmdag,
 lék eg við ina línhvítu
 og launþing háðag,
 gladdag ina gullbjörtu,
 gamni mér undi”
 (*Eddukvaði*, 1976: 180-181).

Hárbarð dijo:
 “Al este yo estaba
 en tratos con una,
 en juegos y encuentros
 con blanca muchacha:
 me alegraba gozosa
 la fúlgida niña”
 (*Edda mayor*, 2009: 102).

De forma similar, en *Vikings* Harbard, además de compartir nombre con el Óðinn del *Hárbarðsljóð*, destaca por el poder de seducción de que el dios de los caídos en combate hace gala en el mencionado poema, ya que, en efecto, el recién llegado no solo consigue —en el capítulo cuarto de la tercera temporada— practicar el sexo con Aslaug a pesar de las reticencias de esta última, sino que, además, en el episodio octavo de la cuarta, tiene relaciones íntimas con varias mujeres de Kattegat para disgusto de la esposa de Ragnar. Teniendo en cuenta que, ante el enfado de Aslaug, Harbard explica que cuenta con el poder de la profecía y de la curación —esto es, dos habilidades propias de Óðinn— y que, a través del sexo, libera a las mujeres de sus demonios y temores, resulta evidente que el extraño caminante posee buena parte de los atributos del dios.

Cabe preguntarse, en este sentido, qué relaciones semánticas establecen todas estas referencias a la divinidad germánica con el nuevo contexto en el que se insertan y, más concretamente, tanto con las acciones que Harbard lleva a cabo en la serie como con los personajes que mantienen contacto con este. Desde luego, no deja de resultar sorprendente que, cuando dicho sujeto llega a la aldea, el vidente parece ver mermados sus poderes, hasta



el punto de que, de acuerdo con el final del capítulo tres de la tercera temporada, ha sido incapaz de prever no solo la aparición del extraño, sino también el papel que ha de desempeñar en relación con los habitantes de Kattegat.

Sin embargo, el hecho de que Harbard sea caracterizado con rasgos típicamente odínicos permite explicar la misteriosa incapacitación del adivino, especialmente si se tiene en cuenta que «el del ancho sombrero», gracias a su dominio de la magia *seiðr*, tenía el poder de controlar el destino. En este sentido, es probable que, en su guion, Hirst inutilice las aptitudes del vidente con el propósito de sugerir que el recién llegado es capaz de manejar uno de los tipos de hechicería a los que, según los mitos germánicos, Óðinn estaba habituado. De hecho, la llegada de Harbard a Kattegat terminará teniendo como consecuencia el cumplimiento del destino de Siggy, que, en el cuarto episodio de la tercera temporada, morirá tras rescatar de las gélidas aguas de un lago a los hijos de Aslaug, mientras esta última mantiene relaciones sexuales con el extraño.

Por consiguiente, no puede ser casual, por un lado, que el vidente selle su última conversación con Siggy advirtiéndole que nadie puede ayudarla y, por otro, que, a diferencia de Helga y Aslaug, esta dama se muestre reticente a los encantos de Harbard. En efecto, todo parece apuntar a que la llegada de este extraño viajero está extrañamente vinculada al trágico destino de Siggy, lo cual no deja de guardar una perfecta coherencia con los rasgos odínicos que *Vikings* atribuye a recién llegado y, en concreto, con el poder del dios para conocer y moldear el destino de sus elegidos. Así, el último rostro que la joven viuda¹³ contemplará será el de Harbard, que, tras volver del lago para reencontrarse con Helga y con Aslaug, garantizará que Siggy se encuentra feliz acompañada de su marido y de sus hijos en el Valhöll.

Pero, además, antes de desvanecerse en la niebla, el caminante y contador de historias asegura, en este capítulo cuatro de la tercera temporada, que ha acabado con el dolor que acosaba a Ivar, por lo que la aparición de Harbard también está asociada al exitoso futuro del que será uno de más célebres hijos de Ragnar. Es posible concluir, en consecuencia, que el personaje de *Vikings* que comparte nombre con Óðinn no solo precipita el final de Siggy, sino que, además, —y en clara conexión con las funciones del dios en lo que se refiere a la

¹³ El difunto marido de este personaje, Earl Haraldson, había muerto a manos de Ragnar en el episodio seis de la primera temporada.



guerra y el destino— se convierte en garante de las hazañas que un día —no muy lejano— otorgarían renombre a Ívarr *binn Beinlausi* (‘el Deshuesado’)¹⁴.

CONCLUSIONES

De acuerdo con el análisis realizado en este artículo, lo cierto es que, desde sus primeros minutos de metraje, *Vikings* ofrece una imagen muy ajustada tanto del aspecto con que Óðinn suele aparecer en los textos de la Edad Media germánica como de los mitos y atributos a él asociados en las fuentes medievales escandinavas. Sin embargo, mientras que el relato que el vidente hace del Ragnarök parece estar basado más en la *Edda de Snorri* que en la *Völuspá*, los datos que Floki ofrece del Valhöll en el capítulo cinco de la primera temporada de la serie se adecuan más a la descripción que de este edificio realiza el *Grimnismál*.

Sea como fuere, es muy probable que la inclusión en los diálogos tanto del mito del Ragnarök como de las referencias al palacio de Óðinn obedezca fundamentalmente a dos propósitos: a) garantizar la inmersión del espectador en la cultura vikinga, y b) sentar las bases de la crisis religiosa de Athelstan, que solo es posible en la medida en que el monje conoce cada vez más el sistema de creencias que amenaza con desplazar su antiguo credo. En este sentido, la historia de cómo la mencionada deidad obtuvo la sabiduría parece, de nuevo, haber sido incorporada por Hirst a su guion para ayudarnos a comprender que la agónica disyuntiva de Athelstan debe parcialmente su origen a las similitudes entre el paganismo nórdico y la religión cristiana.

Es cierto, no obstante, que no es posible entender la presencia, en la serie, de personajes con rasgos típicamente odínicos sin antes tomar conciencia de la relación establecida por la mitología nórdica entre el dios y la magia *seiðr*, cuyo dominio permitía a Óðinn conocer y controlar el destino. Así, no resulta aventurado afirmar que, al comienzo de *Vikings*, las aves acompañantes de esta divinidad fijan su mirada en Ragnar no solo porque

¹⁴ Sobre la veracidad histórica de este personaje, Haywood (2016: 82) explica: «Ese mismo año [865] llegó a East Anglia un “gran ejército pagano” procedente de Dinamarca [...]. Los jefes del ejército danés eran una alianza de “reyes del mar” sin tierras, los más destacados de los cuales eran Ivar, Halfdan y Ubba [...]. Las fuentes contemporáneas no tienen nada que decir sobre el origen de estos tres jefes, pero en las fuentes danesas e islandesas de los siglos XIII y XIV, Ivar se ha identificado con el personaje de nombre enigmático Ivar el Deshuesado, uno de los hijos del legendario vikingo Ragnar Lodbrok [...]. Lo que puede haber de verdad en la tradición queda a decisión del lector».



el dios ya conoce el glorioso destino del vikingo, sino también porque el personaje se ha convertido en uno de los elegidos de Óðinn, que pondrá todo de su parte para que el futuro rey cumpla su cometido.

Del mismo modo, la aparición de Harbard en Kattegat solo puede explicarse en relación con la trágica muerte de Siggy y el glorioso futuro de Ivar, especialmente si se tiene en cuenta que el recién llegado reúne una serie de características frecuentemente atribuidas al dios de los caídos en combate, entre las cuales destaca la capacidad de Óðinn para decidir cómo viven y cómo mueren los individuos hacia los que ha dirigido fatalmente su único ojo¹⁵.

¹⁵ Según la *Edda de Snorri*, el dios ofreció uno de sus ojos para poder beber del *Mimisbrunnr* ('pozo de Mimir') y obtener así la sabiduría: «Pero bajo la raíz que da hacia los gigantes de la escarcha se encuentra la fuente de Mimir, en la cual se guardan la sabiduría y la inteligencia, y se llama Mimir el que tiene esta fuente [...]. Allá llegó el Padre Universal y le pidió un trago de la fuente, pero no lo obtuvo hasta que entregó en prenda su ojo» (Sturluson, 2008: 45-46).



BIBLIOGRAFÍA

- Bernárdez, Enrique (2010): *Los mitos germánicos*, Madrid, Alianza Editorial.
- Bernárdez, Enrique (2017): *Mitología nórdica*, Madrid, Alianza Editorial.
- Biblia de Jerusalén* (1975), Bilbao, Desclée de Brouwer.
- Edda mayor* (2009), traducción al español de Luis Lerate, Madrid, Alianza editorial.
- Eddukvæði* (1976), edición de Ólafur Briem, Reykjavík, Skálholt.
- Gunnell, Terry (2005), «Eddic Poetry», en Rory McTurk (ed.): *A companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, United Kingdom, Blackwell Publishing: 82-100.
- Haywood, John (2016): *Los hombres del norte. La saga vikinga (793-1241)*, traducción al español de Francisco García Lorenzana, Barcelona, Ariel.
- Lerate, Luis (2008): notas a *Edda Mayor*, traducción al español de Luis Lerate, Madrid, Alianza editorial: 115-128.
- Martínez Fernández, José Enrique (2001): *La intertextualidad literaria*, Madrid, Cátedra.
- Sax, Boria (2017): *Cuervo. Naturaleza, historia y simbolismo*, traducción al español de Julio Hermoso, Madrid, Siruela.
- Schmidt Poulsen, Grete (1986): «The complementarity of magic in Nordic mythology and in archaeological sources», en Gro Steinsland (ed.): *Words and Objects. Towards a dialogue between archaeology and history of religion*, Oslo, Norwegian University Press: 168-179.
- Sturluson, Snorri (2008): *Edda menor*, traducción al español de Luis Lerate, Madrid, Alianza Editorial.
- Sturluson, Snorri (2013): *Heimskringla. History of the Kings of Norway*, traducción al inglés de Lee M. Hollander, Austin, University of Texas Press.
- The Saga of the Volsungs* (1999), traducción al inglés de Jesse L. Byock, England, Penguin Classics.



SOBRE EL AUTOR

Sergio Fernández Moreno

Sergio Fernández Moreno se licenció en Filología Hispánica por la Universidad Autónoma de Madrid, donde también cursó el Programa de Doctorado en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura. Bajo la tutela del catedrático D. Tomás Albaladejo Mayordomo, defendió su tesis «La espada y el arpa: La cultura germánica medieval en la obra de Jorge Luis Borges» donde exploró las relaciones entre el mundo anglosajón y escandinavo de la Edad Media y la literatura escrita por el escritor argentino. Actualmente, combina su trabajo de actor de musical con la labor docente e investigadora, y sigue especializándose en la cultura nórdica del medievo.

Contact information: correo electrónico: sergiofm90@hotmail.com