

HERMANN PÁLSSON

**El más grande poema del norte pagano:  
*Völuspá*, “La profecía de la sibila”**

(traducción de Viola Miglio)

1. Dos notables obras maestras de la literatura islandesa medieval revelan una concepción mitológica del mundo esencialmente cíclica. Tanto *Völuspá* ('La profecía de la sibila'; siglo X?), como *Gylfaginning*, la sección mitológica de la *Edda* de Snorri Sturluson (ca. 1225), presentan el drama del cosmos en poderosos términos simbólicos como la progresión desde el caos primigenio, a través de las diferentes fases de la creación, edad dorada, conflicto, decadencia y destrucción, hasta la segunda llegada (*parousia*) de Baldr y el nacimiento de un mundo nuevo y mejor. La *Edda* de Snorri es una obra ecléctica, que se inspira en varios poemas mitológicos, el más significativo de los cuales es precisamente *Völuspá*; Snorri trata sus fuentes de manera siempre interesante, mientras presenta el destino del cosmos con su estilo terso, a menudo impregnado de cierta pasión, ironía o humorismo. La forma esencial de *Gylfaginning* ('El engaño de Gylfi') es un diálogo entre un rey mortal, Gylfi, y tres dioses misteriosos. Disfrazado de vagabundo, Gylfi formula importantes preguntas sobre el universo mítico y sus habitantes, incluyendo a Óðinn, Þórr y otros dioses de la mitología nórdica; los tres perspicaces dioses se esfuerzan por satisfacer su curiosidad. Algunas de sus respuestas contienen narraciones extensas, magistralmente relatadas, sean éstas cómicas (como Þórr y Útgarða-Loki), trágicas (como la 'Muerte de Baldr'), románticas (la de Freyr y Gerðr) o heroicas (como

Þorr y Geirröðr). El coloquio se desarrolla en Valhöll,<sup>1</sup> pero en cuanto la última pregunta ha sido contestada, el curioso Gylfi se encuentra de repente solo en un páramo y se pregunta si su experiencia no fue solamente una ilusión.

2. Mientras que Snorri Sturluson, muerto en 1241, era un intelectual cristiano que se acercaba a los mitos paganos de sus antepasados desde un punto de vista objetivo y externo, *Völuspá*<sup>2</sup> es una obra sagrada en el sentido de que describe los destinos de los seres divinos en los cuales su desconocido autor aparentaba creer. El poema es en forma de un monólogo pronunciado por una *völva* ('sibila o profetisa') con voz autoritaria y poderosa, una visión penetrante del pasado y una clarividencia profética hacia los acontecimientos futuros. Refiriéndose alternativamente a sí misma en primera o en tercera persona, ella describe varias veces lo que ella recuerda, ve (vio), o sabe; este último verbo se reserva para los aspectos más arcanos de su sabiduría. El poema se puede dividir en las siguientes secciones:

I. *Prólogo*. La primera estrofa sirve de introducción a todo el poema. La *völva* abre su discurso pidiendo a toda la humanidad que se le preste atención;<sup>3</sup> luego se dirige a Óðinn, recordándole que por orden suya ella contará los acontecimientos más antiguos que puede recordar.

<sup>1</sup> *Valhöll* (Valhala en español) significa 'palacio (*höll*) de los muertos en batalla', es decir, de los héroes muertos valerosamente, cuyo premio en el más allá consistía en acompañar a Óðinn, dios de la guerra, en sus festejos. Por ello también Óðinn es llamado *Valföðr*, 'padre de los muertos en batalla' [n.d.t.].

<sup>2</sup> Este poema presenta la misma forma métrica del *Beowulf* anglosajón, del *Hildebrandslied* antiguo alemán y de otros poemas narrativos islandeses. *Völuspá* se conserva en tres versiones, una de las cuales está incompleta. El texto mejor, *R*, aunque de ninguna manera sea perfecto, es el más largo (62 estrofas) y se encuentra en el *Codex Regius* de la *Edda Poética*, un manuscrito del siglo XIII. Mi ensayo se basa en esta versión, en la edición crítica de Jón Helgason, *Eddadigte I. Völuspá. Hávamál* (Copenhague, 1962). Una versión un poco más corta (59 estrofas) de *Völuspá* se encuentra en otro código islandés en pergamino, *Hauksbók (H)*, de los años 1306-1308. En tercer lugar, Snorri en su *Edda* cita cerca de treinta estrofas del poema (*S*) y parafrasea otras más.

<sup>3</sup> En *H* los dioses están incluidos entre su público.

II. *Caos*. La *völva* recuerda los gigantes, que, aunque nacieron en un pasado muy remoto, fueron los que la criaron; recuerda también los nueve mundos, las nueve gigantas y el glorioso árbol del destino debajo de la tierra. Al principio del tiempo no había absolutamente nada, ni arena, ni mar, ni frescas olas; no se podía ver ni tierra, ni cielo arriba, ni hierba por algún lado: sólo un inmenso vacío.

III. *Creación*. Todo esto cambió cuando los hijos de Burr levantaron las tierras (¿de los nueve inframundos o del mar?) y crearon la famosa *Miðgarðr*.<sup>4</sup> El sol resplandeció desde el sur sobre las piedras de la tierra; los campos se cubrieron de verde pasto. Desde el sur, Sol, compañera de Luna, extendió su mano derecha hacia el límite del cielo.<sup>5</sup> Sol no sabía dónde era su casa, las estrellas no sabían qué lugar les pertenecía, Luna no conocía su propia fuerza. En este punto se encuentra el primer refrán: “Entonces todas las potencias divinas, los muy sagrados dioses, se sentaron en sus escaños para deliberar”. Dieron un nombre a la noche y a la luna menguante, a la mañana y al mediodía, tarde y noche, y decidieron cómo calcular el tiempo en años. Las siguientes dos estrofas describen la época de oro de los dioses; se reunieron en *Iðavöllr* y erigieron altos templos de madera y santuarios, construyeron forjas y crearon riqueza, hicieron tenazas y otros instrumentos. Jugaban damas en los jardines y se entretenían. No les faltaba el oro, hasta que tres horribles ‘doncellas’ de los gigantes llegaron de *Jötunheimar*, la ‘Tierra de los gigantes’. La identidad de estas intrusas indeseadas es uno de los varios misterios del poema; su llegada constituye el primer presagio siniestro. El refrán antes mencionado se repite en la estrofa nueve, antes de que los dioses decidan crear la raza de los enanos, y sirve para señalar su importancia en el orden cósmico el hecho de que 64 de ellos sean mencionados por su nombre. Al final se realiza la creación del hombre; tres dioses poderosos y benignos llegaron a cierta casa, donde en-

<sup>4</sup> *Miðgarðr*, ‘el recinto de enmedio’, designaba aquellos territorios destinados a ser habitados por la humanidad.

<sup>5</sup> En islandés, la palabra ‘sol’ (*sól*) es femenina, mientras que ‘luna’ (*máni*) es masculina.

contraron a Askr y Embla en el suelo, débiles y sin destino.<sup>6</sup> No tenían ni aliento, ni espíritu, ni sangre, ni voz, ni tez bonita. Óðinn les dio aliento, Hoenir espíritu, Lóðurr sangre y tez bonita.

IV. *Destino*. Después de haber completado el relato de la creación, la *völva* dedica dos estrofas (19-20) al tema cabal del hado: "Conozco una haya llamada Yggdrasill, un árbol alto rociado de arcilla blanca. De allí viene el rocío que cae por los valles. Se yergue siempre verde sobre la fuente del destino. De aquel lugar vienen tres vírgenes sabias, del lago que yace a los pies del abeto. Llamaban a una Urðr, a la segunda Verðandi y a la tercera Skuld. Ellas crearon leyes, escogieron la vida de los hombres y les dieron el destino". Luego la sibila recuerda la primera guerra del mundo, cuando atacaron a Gullveig con lanzas y la quemaron hasta morir en la mansión de Hár: tres veces la quemaron, tres veces ella nació, una y otra vez, y aún está viva. El nombre Gullveig significa 'el poder del oro' y parece simbolizar la corruptora influencia de la riqueza. La siguiente estrofa (22) parece referirse a la *völva* misma; será considerada más adelante.

V. *Hostilidades*. (23-35). Una nueva sección empieza evidentemente con la estrofa 23, cuando los dioses se reúnen para decidir si deberían sufrir una pérdida tan grande o pedir compensación. Están en guerra: Óðinn lanza su lanza al centro de la batalla, la primera batalla en el mundo. La fortaleza de los Æsir está en ruinas. Los Vanir<sup>7</sup> acuden el campo de batalla con sus conjuros de guerra. El refrán se repite ahora por última vez, mientras los dioses se reúnen para decidir quién había llevado el aire de perfidia o prometido la esposa de Óðr a la raza de los gigantes.<sup>8</sup> Solamente Þórr siguió peleando, lleno de ira,

<sup>6</sup> *Askr*, 'haya'; se ha intentado relacionar *embla* con *almr*, 'álamo'. Snorri da una diferente versión de la historia de los dos árboles. Según él, los hijos de Burr encontraron dos trozos de madera a la orilla del mar, evidentemente dos pedazos de madera a la deriva, dejados allí por la corriente.

<sup>7</sup> Óðinn, Þórr y muchos otros dioses eran conocidos colectivamente por el nombre de Æsir; los Vanir eran una raza divina distinta a la cual pertenecían originariamente Njord, Frey y Freyja.

<sup>8</sup> Óðr es el esposo de Freyja.

raramente se queda inactivo al oír tales noticias. Se rompieron juramentos, promesas y votos solemnes que se habían intercambiado. Ella (la *völva*) sabe que el oído de Heimdallr está escondido debajo del alto árbol sagrado. Ella ve un río chorrear desde la promesa de Valföðr (el ojo de Óðinn), regando aguas lodosas sobre sí mismo.<sup>9</sup> ¿Comprenden ahora, o qué?<sup>10</sup> Ella estaba sentada afuera sola cuando el viejo temeroso por la suerte de los Æsir llegó y la miró fijo en los ojos.<sup>11</sup> ¿Qué quieres saber de mí? ¿Por qué me pones a prueba? Yo lo sé todo, Óðinn, que escondiste tu ojo en la renombrada fuente de Mímir, que bebe hidromiel todos los días desde la ‘promesa de Óðinn’. El Padre del Ejército (Óðinn) le dio pulseras y collares (a la sibila misma), a cambio de los cuales ella pronunció sabias palabras y profecías mágicas. Vio a lo lejos, a través de todos los mundos. Vio a valquirias llegar de partes lejanas, preparándose para cabalgar hacia la tierra de los godos; Hildr tenía un escudo, así también Skögl, Gunnr, Göndul y Geirskögl. Vio la muerte reservada a Baldr, el dios manchado de sangre, hijo de Óðinn. El muérdago, delgado y bello, estaba entre los árboles, alto sobre la llanura. Esta planta, en apariencia tan delgada, se volvió un proyectil portador de desgracia. Höðr lo lanzó; Váli, el hermano de Baldr, hijo de Óðinn, tenía apenas un día de edad. Nunca se lavó las manos, ni se peinó antes de haber conducido al enemigo de Baldr a la pira funeraria.<sup>12</sup> Frigg lloró en Fensalir por el dolor de Valhöll. Ella (la *völva*) vio un prisio-

<sup>9</sup> “En buscar la sabiduría, Heimdallr, el guardián de Ásgarðr [la fortaleza de los dioses, n.d.t.] y Óðinn, el dios supremo, han empeñado respectivamente su oído y su vista, los han puesto en la fuente del conocimiento encargándose los, así, al gigante Mímir, miembro de la facción enemiga”. Haraldur Bessason, “Myth and Literary Technique in Two Eddic Poems”, *Sno-rrastefna* (Reykjavík 1992), p. 64.

<sup>10</sup> Éste es el primer ejemplo del segundo refrán.

<sup>11</sup> “Estar sentado afuera” (*útiseta*) implica un obra de magia o brujería. “El viejo temeroso para la suerte de los Æsir” es Óðinn mismo; aquí está invitado a la sibila a hablar en el mundo de los humanos.

<sup>12</sup> Baldr vio su muerte temprana en sueño, entonces su madre exigió un juramento de todas las cosas de que no harían daño a Baldr nunca. El muérdago se consideró demasiado débil y no tomó el juramento. Como nada le procuraba heridas, todos los dioses se entretenían lanzándole cosas a Baldr. A sabiendas, Loki, el dios maligno, instigó a Höðr, que, siendo ciego no podía apuntar a su hermano, a que le lanzara una rama de muérdago, que causó

nero que yacía a los pies de Hveralundr, mucho se parecía al engañoso Loki. Allá está sentada Sigyn, no muy alegre, cerca de su marido.

VI. *Presagios*. (36-49). La muerte de Baldr constituye el clímax de la sección IV, que termina con el castigo del traidor Loki, el verdadero responsable del trágico hecho. Ahora la *völva* evoca imágenes premonitorias, una tras otra, que anuncian todas el *Ragnarök*, 'el destino de los dioses', la culminación de todo el poema. Un río llamado Slíðr, que lleva consigo cuchillos y espadas, fluye del este a través de valles de veneno. En el norte, en Niðavellir, se erguía un palacio de oro que pertenecía a Sindri. Otro estaba en Ókólnir, la gran sala del gigante Brimir, donde se tomaba cerveza. Vio un gran palacio que se hallaba muy distante del sol sobre de Náströnd ['playa de los cadáveres', n.d.t.], su puerta hacia el norte. Gotas de veneno caen adentro a través de los respiraderos. Aquel palacio está envuelto en púas de dragón. Allá ella vio perjuros, asesinos y seductores de las mujeres de otros vadeando a través de fuertes corrientes. Níðhöggur chupa los cuerpos de los muertos; lobos descuartizan a los hombres. En el este, en Iárnviðr ('bosque de hierro') vivía la vieja gigante y criaba a los descendientes de Fenrir. Uno de ellos, en forma de monstruo, destruirá la luna. Se llenará con la sangre de hombres muertos y enrojecerá las habitaciones de los dioses con sangre. El sol se oscurecerá en los veranos que seguirán y todos los climas serán hostiles. Allá sobre de un túmulo estaba sentado el alegre Eggþér, el pastor de la ogresa, tocando el arpa. Sobre el patíbulo canta Fjalar, el gallo rojo fuego. Gullkambi cantó para los Æsir; despierta los héroes en el palacio del Herjaföðr (Padre de los ejércitos, Óðinn). Otro gallo canta bajo la tierra, un gallo rojo oscuro en los palacios de Hel. En la estrofa 44 se encuentra el tercer refrán por primera vez y se repite luego en las estrofas 49, 54 y 58: *Garmr aúlla furiosamente frente a Gnípahellir; la cadena se romperá y el lobo correrá libre. Ella (la vólva) conoce muchos hechizos; puedo ver más allá en el futuro —el poderoso desti-*

su muerte. Váli, hijo de Óðinn y de una gigante, lo vengó matando a Höðr [n.d.t.].

*no de los dioses de la victoria.* Hermanos lucharán y se matarán entre sí y los primos violarán sus vínculos de parentesco. Habrá tiempos difíciles en la tierra y mucha prostitución; una edad del hacha, una edad de la espada —escudos serán partidos— una edad de la tormenta, una edad del lobo antes de que el mundo se colapse. Ningún hombre salvará a otro. Los hijos de Mímir andan libres por el mundo. La destrucción se anuncia con el agudo fragor del cuerno Gjallarhorn; Heimdallr sopla fuerte, mantiene alto su cuerno. Óðinn consulta la cabeza de Mímir. La haya Yggdrasil tiembla, pero aún permanece de pie. El árbol antiguo se queja y el gigante es desatado.

VII. *Ragnarök.* (50-58). Hrymr viene del este con su escudo en frente; Jörmungandr (la Serpiente enroscada alrededor del mundo) se sacude con gran ira, azota las olas y el águila grita; aquella del pico pálido (*nef-fölr*) destroza cadáveres. Naglfar [el barco que transporta los muertos hacia el inframundo, n.d.t.] flota libre. Un barco zarpa desde el este. Las hordas de Múspell cruzarán el mar con Loki gobernando el timón. Toda la monstruosa especie acompañará al lobo y el hermano de Byleist (Loki) estará entre ellos. ¿Qué sucede entre los Æsir? ¿Qué sucede entre los elfos? Todo Jötunheimr tiembla, los Æsir se reúnen en consejo. Los enanos se quejan frente a sus habitaciones pedregosas. Surtr viene del sur con el destructor de ramas (el fuego); la luz del sol resplandece desde la espada del guerrero. Las laderas se derrumban y los monstruos se tambalean; hay hombres que recorren el camino hacia Hel y el cielo se agrieta. Entonces Hlín (Frígg) sentirá su segundo dolor: Óðinn saldrá a luchar contra el lobo y el replandeciente matador de Belí en contra de Surtr. Entonces caerá el amado de Frígg. Luego aparece Viðarr, el hijo mayor de Sigföðr (Óðinn) para luchar contra la bestia carroñera. Con ambas manos hunde la espada en el corazón del hijo de Hveðrungr (Fenrir). Así fue vengado el padre de Viðarr. Luego avanza el glorioso hijo de Hlöðyn (Þórr): este hijo de Óðinn va a luchar contra la serpiente. El protector de Midgarðr (Þórr) mata a la serpiente con ira. Todos los hombres en la tierra perecerán. El hijo de Fjörgyn (Þórr), destinado a morir, camina nueve pasos de la serpiente insensible a la calumnia. El sol se vuelve negro; la tierra se

hunde en el mar; las estrellas brillantes desaparecen del cielo. El fuego brama contra aquel que da la vida (el sol); un fuerte calor quema el mismo cielo. *Garmr aúlla furiosamente frente a Gnípahellir; la cadena se romperá y el lobo correrá libre. Ella (la völva) conoce muchos hechizos; puedo ver más allá en el futuro —el poderoso destino de los dioses de la victoria.*

VIII. *Renacimiento* (59-64). La *völva* ve la tierra, fresca y verde, reemerger del mar. Cascadas caerán y un águila, aquella que agarra los peces, volará arriba de las montañas. Los Æsir se reúnen en Iðavöllr y discuten sobre la serpiente poderosa; recuerdan hechos importantes y las antiguas runas de Fimbultyr (Óðinn); en el pasto encontrarán de nuevo las maravillosas piezas doradas del juego que les pertenecía en el principio del tiempo. Los campos darán cosechas sin sembrar y todo el dolor será aliviado cuando regrese Baldr. Baldr y Höðr vivirán juntos en las ruinas del palacio de la victoria de Hroptr, el santuario del dios de la guerra. Ella (la *völva*) ve un palacio más resplandeciente que el sol, con un techo de oro, irguiéndose sobre Gimlé. Allá la gente virtuosa vivirá y será feliz hasta el fin del tiempo.

IX. *Epílogo*. Entonces vendrá volando el oscuro dragón, la serpiente reluciente, desde Niðafjöll. Níðhöggvuela sobre las llanuras, llevando cadáveres consigo. Con el renacimiento de un nuevo mundo se indica el comienzo de un nuevo ciclo; los dioses viven otra edad de oro, pero la sombra que deja el dragón siniestro sugiere la llegada de tiempos infelices. El poema termina con la desaparición de la *völva* misma: "Ahora ella se hundirá".

3. Esta paráfrasis de *Völuspá* debería ser suficiente para dar una idea de su inmenso alcance y de su extraordinaria riqueza de información acerca de la mitología nórdica. Algunas de las alusiones míticas en el poema son obscuras y no están documentadas en otros poemas nórdicos. Sin embargo, el *Gylfaginning* de Snorri arroja luz sobre ciertos pasajes que no se comprenderían sin sus comentarios. Es asimismo impresionante, además del número de relatos mitológicos que componen el material del poema, el hecho de que de allí se haya forjado una

única entidad artística, donde cada elemento está subordinado a la poderosa noción de destino inexorable que reina en todo el poema.

No obstante que *Völuspá* consiste de fragmentos tomados de las visiones, recuerdos y de los conocimientos de la sibila, el poema cuenta una historia con un principio, un desarrollo y un final; sin embargo, el protagonista no es un individuo o un dios sino el mundo mismo. Aunque el narrador, la *völva*, no participe en la acción mítica, su relación única con Óðinn, el dios supremo y uno de los tres divinos creadores del mundo y de la humanidad, hace de ella el mitógrafo ideal. Se presume que ella tuviera alguna razón específica para seleccionar y disponer el material de la manera como lo hizo. El comienzo de la acción, la creación del mundo y la disposición de los cuerpos celestes, no presenta ningún particular problema estructural o formal, pero la secuencia requiere de una explicación. Por cierto periodo los Æsir gozan de una vida muy activa y poseen mucho oro, pero aquel feliz estado se interrumpe bruscamente con la llegada de las tres desagradables ogresas desde la Tierra de los Gigantes. El poema no explica lo que aquellas mujeres hicieron, pero habría la tentación de presumir que robaron el oro de los Æsir. Tal suposición serviría para explicar por qué, justo en aquel momento, los Æsir decidieron crear a los enanos, una raza de joyeros y forjadores de armas que vivían en las rocas y en los túmulos; ellos compensarían a los Æsir de la pérdida de su oro. La estrofa 21, que describe los intentos malogrados de matar a Gullveig, tiene que ver también con el tema del oro y se tendría entonces que considerar como parte del episodio de las ogresas y de los enanos; sin embargo, esta estrofa tiene también otra función: sirve como introducción al relato de las guerras contra los Vanir y los gigantes (estrofas 23-26). Me parece muy probable que Gullveig haya sido concebida como una de las ogresas de la Tierra de los Gigantes.

La estrofa 30, que describe la visión de la *völva* de seis valquirias ('las que escogen a los muertos en batalla') cabalgando hacia los godos, tiene asociaciones evidentes con la guerra; las valquirias aparecen en varias leyendas heroicas. Según las antiguas creencias nórdicas, ellas actuaban como las ayudantes de

Óðinn en su papel de dios de la guerra; como sus emisarias, las valquirias cabalgaban hacia los campos de batalla para escoger a aquellos guerreros que Óðinn quería que lo acompañaran en el Valhöll. La vista de las valquirias a galope se consideraba como presagio seguro de que la batalla era inminente. El tono heroico que se asocia normalmente con las valquirias continúa mucho más adelante, en la descripción del *Ragnarök*, cuando los dioses marcados por el destino marchan hacia la batalla, uno tras otro, todos ganando fama eterna antes de morir en el combate a manos de sus monstruosos enemigos. La escena descrita en la estrofa 30 se desarrolla evidentemente en el mundo humano, pero en este caso las valquirias no son el presagio de la muerte de héroes nobles o de guerreros en batalla, sino que lo que la vólva cuenta después, es el mito de la muerte de Baldr, incluyendo la venganza contra Höðr y el castigo de Loki. Aquí, como en otros puntos del poema, la vólva da por hecho que su público conoce los mitos a los cuales ella se refiere, ya que no da ninguna información sobre la implicación de Loki en la muerte de Baldr. En este sentido, como en otros, el poema difiere radicalmente del *Gylfaginning* de Snorri, en el cual se nos da una idea clara de lo que se puede esperar de Loki, antes de que empiece a actuar su papel siniestro de malhechor. Según Snorri, Loki era hermoso, pero muy malhumorado e incoherente en su conducta. Era excepcionalmente inteligente y muy dotado de astucias y mañas para cualquier situación. Habiendo descubierto de Frigg que el muérdago era la única cosa que podía hacerle daño a su hijo Baldr, Loki convenció Höðr a que lo lanzara contra el dios inocente. Después de su muerte, fue Loki quien impidió que Baldr regresara del reino de los muertos. Según la vólva, fue Frigg el que más lloró la muerte de su hijo, pero el machista Snorri Sturluson dice que Óðinn fue más afectado, porque mejor comprendía la gravedad de la pérdida para los Æsir. A este propósito hay que mencionar que Snorri describe detalladamente cómo los Æsir capturaron a Loki y lo ataron a una roca en una cueva. Anteriormente en el poema (estrofa 25) no se nos había dicho quién había prometido Freyja a los gigantes; Snorri, en cambio, afirma explícitamente que Loki fue el responsable. La caracterización de Loki por Snorri es tan

vívida que se puede comparar con la descripción de Mörðr en la *Saga de Njál*. Sin embargo las dos referencias a Loki en *Völuspá* no ayudan a comprender mejor su naturaleza.

De hecho, una de las diferencias más sorprendentes entre *Völuspá* y *Gylfaginning* es que aquél presenta poco interés en motivación y carácter, mientras éste se ocupa de ambos. En este aspecto, la técnica narrativa de Snorri recuerda las sagas islandesas, cuyos autores procuraban explicar el curso trágico de los acontecimientos a la luz de defectos e idiosincrasias de las personas involucradas. La vólva, por otro lado, usa un método más parecido a las artes visuales que a la técnica narrativa. Ella evoca imágenes mitológicas una tras otra, sin preocuparse de explicar los vínculos causales entre ellas. Las escenas míticas en el poema siguen, supuestamente, un orden cronológico y la vólva espera evidentemente que su público siga la vieja suposición: *post hoc, ergo propter hoc*. Sería sencillo para un buen artista traducir *Völuspá* en una serie de dibujos, cada uno representando a una escena del poema, siendo que el énfasis mayor está en la acción y en su marco; los efectos visuales de *Völuspá* son particularmente eficaces.

En el corazón de *Völuspá* se encuentra el misterioso Árbol del Destino, la alta haya siempre verde *Yggdrasill*, que aparece brevemente en las primeras memorias que evoca la vólva del inframundo. Más adelante (estrofa 20), se revela que debajo del árbol yace la Fuente de Urðr de donde emergen los hados. En la estrofa 27 la vólva afirma saber que el oído de Heimdallr (*hljóð*) está escondido debajo del árbol sagrado. Según Snorri, Heimdallr era el guardián de los dioses. Su sentido del oído es su característica más notable; era tan fino que podía oír la hierba crecer sobre la tierra y la lana sobre las ovejas. Más adelante en *Völuspá*, Heimdallr sopla en su trompeta Gjallarhorn, señal segura de que el enemigo está por atacar. La importancia del Árbol del Destino se hace más obvia cuando la vólva afirma que Óðinn había escondido uno de sus ojos en el Pozo de Mímir, que se encuentra evidentemente cerca de *Yggdrasill* (28). En otros lados, el Árbol del Destino se llama, de hecho, 'el Árbol de Mímir' (*Mímameiðr*) y Snorri explica que hay tres fuentes bajo el árbol sagrado: la Fuente de Urðr, la Fuente de

Mímir y *Hvergelmir* (que, sin embargo, no se menciona en *Völuspá*). Así que cuando Óðinn va a consultar la cabeza de Mímir (estrofa 46) debe ir al Árbol del Destino; y en la estrofa siguiente aprendemos que el viejo Árbol del Destino tiembla y se queja, ya que el fin inevitable se acerca.

El símbolo principal de muerte y destrucción, el dragón Níðhögg, chupa cadáveres humanos en la desagradable mansión sobre Náströnd (estrofa 39), donde perjuros, asesinos y seductores vadean a través de las corrientes rápidas de ríos de veneno y los lobos despedazan cadáveres. En la última estrofa del poema, el oscuro dragón llega volando hasta el palacio de los virtuosos, cargando cadáveres y con ello se acentúa la mortalidad de la raza humana. La völva no dice nada explícitamente acerca de la relación entre el dragón destructor y el Árbol del Destino. Sin embargo, Snorri aclara que la haya sufre más de lo que la gente pueda imaginar, incluyendo el hecho de que Níðhögg muere continuamente la punta de su raíz, aquella que se extiende sobre Niflheimr, el mundo de las sombras.

Las oscuras alusiones mitológicas abundan, incluyendo muchas otras imágenes visuales: un río fluyendo a través de valles de veneno, tres palacios siniestros en el norte, una vieja ogresa criando lobos. Sin embargo *Völuspá* no depende sólo de las escenas visuales, puesto que algunas de sus imágenes son una mezcla de sonido y vista; el elemento auditivo no es menos importante que el visual: tres gallos que cantan sobre los árboles, un perro que aúlla frente a una cueva, el feliz pastor de una ogresa que toca su arpa, Heimdallr soplando poderosamente su cuerno, los enanos y el árbol de la vida que se queja, el águila que grita y el mundo entero de los gigantes que ruge.

La llegada de tres gigantes de *Jötunheimar* es la primera señal que el orden moral está en peligro debido a interferencias externas. Más serio, sin embargo, es el primer aunque fútil homicidio, que ocurre después de la venida de las tres mujeres sabias desde la Fuente de Urðr, las responsables del destino humano. Gullveig resulta ser indestructible, y se sospecha que también así sea su avidez por el oro implicada en su nombre. A la guerra entre los Vanir y Æsir sigue un acto de traición: al-

guien (Loki en *Gylfaginning*) promete dar Freyja a los gigantes; más adelante, los dioses mismos rompen sus juramentos y promesas solemnes. La muerte de Baldr no es sólo la traición y el asesinato de un inocente, sino que es también un caso de fratricidio. En el mundo humano, cuando se colapsa el orden moral, ocurre el fratricidio mutuo, así como el adulterio y la guerra (45) y los perjuros, asesinos y seductores sufren grandes tormentos. El orden natural debe también destruirse; con la ruptura de las cadenas y los vínculos que retienen los poderes malignos; tanto el barco Naglfar y el lobo, como Loki, serán liberados. En el Ragnarök el sol se oscurecerá, la tierra se hundirá en el mar y las estrellas relucientes desaparecerán del cielo.

El tono principal del poema es de ansiedad, causada por la conciencia dolorosa y continua de un destino inminente, que se manifiesta en el Ragnarök, el último cataclismo. La descripción serena del mundo nacido de nuevo, donde Baldr y Höðr viven juntos en armonía es ciertamente hermosa; el bello palacio de Gimlé donde los virtuosos gozarán de una felicidad eterna contrasta de manera muy fuerte con el palacio en la 'Playa de los Cadáveres', donde el veneno gotea de una abertura en el techo, los malhechores vadean a través de fuertes torrentes y el dragón Níðhögggr chupa cadáveres humanos. La calidad de la vida en el nuevo mundo recuerda la época de oro de los dioses al principio del poema, pero la intrusión del simbólico dragón Níðhögggr cargando cadáveres, deja la impresión de que muerte y destrucción seguirán a su tiempo debido.

4. Se ha dado por hecho a menudo que *Völuspá* fue escrito por un poeta que pretendía ser una völva; en mi opinión, sin embargo, es más probable que el poema haya sido creado por una poetisa que fuera al mismo tiempo una völva practicante; su gran triunfo artístico fue describir sus propias visiones extáticas del otro mundo. Nadie puede comprender plenamente el significado del poema sin entender el status y la personalidad de la sibila, así que para entender completamente el poema se tendrá que prestar particular atención a aquellas estrofas donde ella se refiere a sí misma. Aunque la mayoría de las acciones

en *Völuspá* ocurren en el mundo mítico, la vólva, su público y ciertas escenas pertenecen al mundo humano. Sus visiones del mundo mítico ocurrieron, probablemente, mientras ella estaba en trance y lo que sabe y recuerda acerca de aquel misterioso mundo deriva ya sea de esas visiones o de los maestros que le enseñaron el arte de la brujería.

En la primera estrofa, la referencia a su público aclara que el poema se dirige a un público humano; la alusión a Óðinn no altera ese hecho, aunque sirva para enfatizar su relación especial con el dios, como se considerará más adelante a propósito de la estrofa 38. La afirmación en la segunda estrofa de que ella recuerda a los gigantes que la criaron es ambigua y requiere de una aclaración. En la mitología nórdica, el término *jötnar*, ‘gigantes’, denota a los principales enemigos de los Æsir, y el mundo al cual pertenecen es conocido como *Jötunheimar*, ‘Tierra de los Gigantes’. Sin embargo, en el contexto de una geografía real, en contraste con una geografía hipotética, *Jötunheimar* se refiere a una región en el extremo norte de Escandinavia; en un texto, ‘La Tierra de los Gigantes’ está localizada en Finnmarken<sup>13</sup> o Laponia. *Náströnd*, ‘Playa de los Cadáveres’, que se encuentra “lejos del sol” (38) recuerda el lugar llamado *Nánes*, ‘Cabo de los Cadáveres’, que supuestamente marca el punto más al norte de Noruega. El término *jötnar* y sus sinónimos (*tröll*, *þursar*, *risar*) se puede usar en sentido étnico para indicar a los lapones. Según la antigua tradición nórdica, los lapones eran particularmente hábiles en magia y brujería y habían supuestamente enseñado el arte del chamanismo a los noruegos. Así que no sorprendería encontrar en *Völuspá* a una profetisa que hubiera sido criada y entrenada por los lapones. Cuando ella afirma recordar a los antiguos *jötnar* que la criaron, el término era probablemente ambivalente, empleado tanto en sentido étnico como en un sentido mítico. En el mito, los *jötnar* habían supuestamente existido desde el principio de los tiempos, mucho antes de la creación del mundo. Por otro lado, la crianza de la vólva por los *jötnar* recuerda el hecho de que, según la leyenda, algunos jóvenes en Noruega se mandaban al

<sup>13</sup> La región en el extremo norte de Noruega [n.d.t.].

norte hacia Finnmarken, con el propósito de que recibieran entrenamiento en chamanismo por los lapones.<sup>14</sup> Así que la octava estrofa, hablando de las tres 'doncellas' de la Tierra de los Gigantes, puede referirse no sólo a la mítica raza de los jötnar como también a las brujas laponas.

La estrofa 22 es de importancia crucial para una buena comprensión de *Völuspá* como un todo, aunque se ha malinterpretado a menudo, particularmente si se piensa que se refiera a Gullveig, mencionada en la estrofa precedente. No veo ninguna razón por la cual la mujer descrita allá no sea la vólva misma; éste sólo es uno de los diferentes contextos en los cuales la vólva usa la tercera persona hablando de sí misma: "Llamaban a Heiðr cuando venía a visitar una casa, la vólva profética. Ella practicaba hechizos mágicos y brujería donde podía; practicaba magia en estado de trance. La 'novia maligna' la quería mucho".

Aquí se nos da un ejemplo de una vólva itinerante que ofrecía sus servicios a aquellos que querían saber algunos secretos, incluyendo los misterios del futuro. Las sagas mencionan a varias otras sibilas parecidas. Su nombre es de particular interés, ya que no es la única vólva en la tradición islandesa antigua en llamarse Heiðr, sino que otras más llevan el mismo nombre.<sup>15</sup> El ritual chamánico llamado *seiðr* se describe detalladamente en *Eiríks saga rauða*: la ceremonia en cuestión ocurrió supues-

<sup>14</sup> A este propósito se pudieran mencionar algunos cuentos asociados con el rey Haraldr hárfagri. Uno concierne a un gran hechicero lapón que lo ayudó antes de que llegara al trono. Fueron dos lapones quienes enseñaron el arte de la brujería también a Gunnhildr, la nuera de rey Haraldr, que pertenecía a una familia importante del norte de Noruega. *Örvar-Odds saga* (cap. 19), refiriéndose a un aprendiz muy joven, dice: "Cuando Ögmundr tuvo tres años lo mandaron a Laponia, donde aprendió todo tipo de magia y brujería; cuando pudo dominar bien todas esas artes, regresó a su casa en Permia."

<sup>15</sup> Una famosa homónima tiene un papel importante en *Örvar Odds saga*: "Había una vólva llamada Heiðr que podía prever el futuro, así que con su sabiduría mágica ella sabía todas las cosas antes de que ocurrieran. Iba a los banquetes, diciendo a la gente su destino y haciendo las previsiones del tiempo para el siguiente invierno. Solía tener un cortejo de quince muchachas y quince muchachos [...] Asmundr invitó a la hechicera al banquete; ella aceptó y llegó con todo su cortejo. Ingjaldr fue a darle la bienvenida y la invitó a que entrara en la sala principal. Luego prepararon las cosas para los hechizos de la noche siguiente. Después de la cena, la gente se fue a

tamente en Groenlandia durante un periodo de hambruna hacia finales del siglo X.<sup>16</sup>

El autorretrato de la völva en *Völuspá* (estrofas 22 y 28) refuerza la impresión que ella tiene una relación especial con Óðinn. Según Snorri Sturluson (*Ynglinga saga*, cap. 4), el *seiðr* se originó entre los Vanir y fue Freyja quien enseñó este tipo de brujería a los Æsir. El principal practicante del *seiðr* era el

dormir, pero la profetisa y sus compañeros fueron a cumplir sus rituales nocturnos. En la mañana Ingjaldr fue a verla y le preguntó el resultado de sus hechizos. 'Creo que descubrí todo lo que quieren saber' [...] Le dijo a cada uno de ellos lo que el futuro le reservaba y todos ellos quedaron satisfechos con lo que les esperaba. Entonces hizo las previsiones del tiempo para el próximo invierno y para muchas otras cosas antes desconocidas".

*Landnámabók* cuenta la siguiente anécdota acerca de un hombre llamado Ingimundr y de sus dos amigos: "La völva Heiðr profetizó que los tres se asentarían en una tierra entonces no descubierta, al oeste en el océano. Ingimundr dijo que se aseguraría que tal cosa no fuera nunca a pasar. La völva le dijo que no podría evitarlo y como prueba le dijo que algo había desaparecido de su bolsa y que no lo encontraría hasta que no empezara a escarbar para el pilar de su asiento en la nueva tierra [se dejaban ir a merced de las olas en vista de la tierra donde se quería establecer la nueva casa y cerca del punto donde las corrientes las habían empujado hacia la ribera, allá se construía [n.d.t.]]. Más tarde, Ingimundr "mandó a dos lapones (*Finnar*) en una cabalgadura mágica hacia Islandia para encontrar al objeto que había perdido. Era una imagen de Freyr hecha de plata. Los lapones regresaron —habían encontrado la imagen, pero no pudieron recuperarla— y dijeron a Ingimundr que se encontraba en un cierto valle entre dos colinas. Le describieron detalladamente dónde estaba situada esa tierra y dónde tendría que establecer su casa".

Otras profetisas de nombre *Heiðr* aparecen en *Hrólfs saga kraka* y en *Friðþjófs saga*. Según una leyenda, la madre adoptiva del rey Haraldr hárfagri, que también se llamaba Heiðr, era una hechicera que vivía cerca del Mar Blanco.

<sup>16</sup> "Había una mujer en el asentamiento, que se llamaba Þorbjörg; era una profetisa (*spákona*) y se conocía como la Pequeña Sibila (*lítillvölva*). Había tenido nueve hermanas, pero ella era la única aún con vida. Solía ir a los banquetes en invierno, siempre era invitada, sobre todo por los que querían saber lo que les esperaba o como iría la estación". El jefe local la invitó a su casa para saber qué tanto duraría la hambruna. El autor de la saga describe detalladamente su vestido, así como los ingredientes de su cena, que incluía "un potaje con leche de cabra y un plato fuerte elaborado con los corazones de varios animales. [...] Hacia el atardecer del día siguiente, le dieron las cosas que necesitaba para hacer el *seiðr*. Pidió la asistencia de mujeres que conocían los hechizos (*fræði*) que se necesitaban para el *seiðr*, conocidos como Canciones del hechicero (*Varðlokur*), per o no había tales mujeres.

mismo Óðinn, pero, como este tipo de hechizos involucraba tanta perversión sexual, no se consideraba apropiado que participaran los hombres de manera que esa clase de brujería se enseñaba a las diosas. El término 'novia maligna' (estrofa 22) puede aludir a Freyja, famosa por su promiscuidad, o a Óðinn. Es posible que el término fuera deliberadamente ambiguo, sugiriendo a ambos. Si es a Óðinn que la völvu se refiere como 'novia maligna', alude sin duda a la depravación sexual asociada con el *seiðr*, cuando era practicado por hombres. Sin embargo, Óðinn era el dios de la brujería y de la magia, así que era natural que la völvu estuviera estrechamente asociada con él y, de hecho, ella está orgullosa de la inclinación del dios hacia ella, a pesar de sus perversiones sexuales como adepto al *seiðr*. Es evidentemente halagada por el hecho que Óðinn vaya al mundo de los humanos para poner a prueba su sabiduría (estrofa 28) mientras que ella le demuestra sus conocimientos de cosas misteriosas, y es bien recompensada por él (estrofa 29). Hay que notar que no es ésta la única ocasión en que Óðinn consulta a una völvu; en el poema *Baldrs Draumar*, 'Los sueños de Baldr', se encuentra una descripción de Óðinn cabalgando hacia *Niflheim* (el oscuro reino de Hel, la diosa de la muerte), donde canta canciones mágicas para resucitar a la völvu de los muertos y preguntarle entonces acerca de Baldr: ¿quién será su asesino?, ¿quién su vengador?

[Sin embargo, una joven de nombre Guðríför admitió que su madre adoptiva le había enseñado una de aquellas canciones y aceptó tomar parte en la ceremonia]. Las mujeres formaron un círculo alrededor de la plataforma ritual sobre de la cual se sentó Þorbjörg. Entonces Guðríför cantó las canciones tan bien y tan bellamente que los que la oyeron juraban no haber oído nunca un canto más bonito. La profetisa le agradeció su canción. "Muchos espíritus (*nátturúr*) están ahora presentes, por haber sido atraídos por tu canción, que antes no querían concedernos su obediencia. Ahora muchas cosas se me han revelado, de las que antes estaban escondidas tanto a mí como a los demás. Ahora puedo decir que esta hambruna no durará mucho más tiempo y que se mejorarán las condiciones con la primavera; también la epidemia que ha persistido tanto se calmará antes de lo esperado". Después de predecirle a Guðríför un futuro feliz, "cada uno fue a la profetisa para preguntar lo que más quería saber. Ella les contestó de buena gana y pocas cosas no ocurrieron como había dicho".

El seiðr se realizaba con varios propósitos, aunque aquí sólo nos interesa el ritual que servía para adivinar el futuro. En su trance, la völvu viaja hacia el pasado y también hacia el futuro. Un prerrequisito para adivinar el futuro es saber muy bien lo que ocurrió en el pasado. En *Njáls saga* (cap. 20) se dice del gran sabio que da el título a la saga, que “recordaba el pasado y adivinaba el futuro”. La völvu existe en una escala de tiempo mítica, donde el pasado, el presente y el futuro no están bien separados uno de otro, así que sería un error intentar identificar el punto particular en el poema cuando ella se dirige a su público.

La descripción del seiðr ritual en *Eiríks saga rauða* subraya el hecho de que la völvu necesitaba la asistencia de mujeres que conocieran ciertas canciones conocidas como canciones del hechicero (*Varðlokur*). De ellas no se sabe nada, exceptuado que eran abiertamente paganas y también que “Guðríðr cantó las canciones tan bien que los que las oyeron juraban no haber oído nunca un canto más bonito”. La alusión a esta interpretación musical puede sugerir que la völvu requería de las palabras y de la música en cuestión para inducir el trance y hacerla así más receptiva a los mensajes de los espíritus de los cuales dependía para adivinar el futuro.

Considerando el carácter de *Völuspá*, parece probable que el poema haya sido compuesto con el mismo propósito con el que se empleaban los *Varðlokur* según *Eiríks saga rauða*. Los expertos están de acuerdo en que las tres versiones de *Völuspá* fueron tomadas independientemente de la tradición oral, lo que sugiere que este poema pagano se haya podido preservar unos dos o tres siglos después de la conversión de Islandia al cristianismo (año 1000) en la memoria de varias generaciones de mujeres que tomaron parte en el ritual del *seiðr* y que, incidentalmente, fueron los guardianes de una importante herencia del norte pagano.