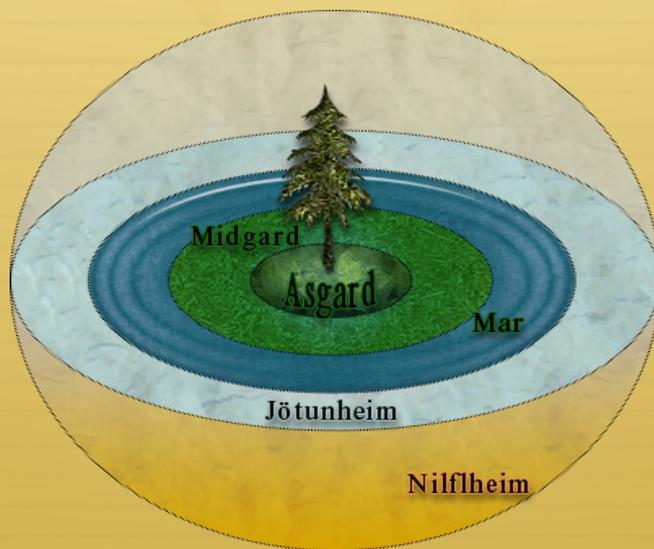


MITOLOGÍA NÓRDICA



HEBE NOVICH

MITOLOGÍA NÓRDICA

La **mitología nórdica** o **escandinava** comprende la religión, creencias y leyendas de los pueblos escandinavos, incluyendo aquellos que se asentaron en Islandia, donde las fuentes escritas de la mitología nórdica fueron reunidas. Es la versión mejor preservada de la antigua mitología germana, común a todos los pueblos germanos, que también incluye la estrechamente relacionada mitología anglosajona. La mitología germana, a su vez, ha evolucionado de una mitología indo-europea que era más temprana.

La mitología nórdica era una colección de creencias e historias compartidas por los pueblos germanos septentrionales. Es importante señalar que esta mitología no era compartida por los pueblos nórdicos de etnia urálica (fineses, estonios y lapones) ni báltica (letones), quienes poseían una propia. No era una religión revelada, pues no había una verdad entregada por los divinos a los mortales (a pesar que tiene relatos de personas normales aprendiendo las historias de los dioses de una visita de, o a, ellos), y no tenía un libro sagrado. Esta mitología era transmitida oralmente en forma de una larga y regular poesía. Dicha transmisión continuó durante la era vikinga, y nuestro conocimiento sobre ella está basado principalmente en las Eddas y otros textos medievales escritos durante o después de la cristianización.

En el folclore escandinavo, estas creencias duraron mucho tiempo, y en algunas áreas rurales algunas tradiciones han sido mantenidas hasta hoy. Otras han sido recientemente revividas o reinventadas como el neo-paganismo germano. La mitología también ha permanecido como inspiración en la literatura así como en producciones escénicas o películas.

Cosmología

En la mitología nórdica el mundo está representado como un disco plano. El disco está situado en las ramas del árbol del mundo *Yggdrasil*, que sostenía los nueve mundos. En él habitaban varias criaturas, como un dragón llamado Nidhogg en las raíces, que, royéndolas, quería derribar a Yggdrasil (consiguiéndolo en el Ragnarök), un águila que habita en la rama más alta, y desde ahí vigila los nueve mundos. A su vez tiene un halcón llamado Veðrfölnir en el entrecejo, que vigila los movimientos del águila. Además hay una ardilla llamada Ratarösk que corretea de las raíces a la copa llevando noticias falsas del dragón al águila, y viceversa, sembrando la discordia entre ellos. *Asgard*, la región alta del cielo, (*as-* indica *áss/Æsir*, *gard* es asentamiento o residencia), donde vivían los dioses, estaba localizado en el centro del disco, y solamente podría llegarse hasta allí caminando por el arco iris (el puente *Bifröst*, guardado por Heimdall, quien estaba provisto de un gran cuerno con el que avisaba cada vez que un Æsir (dioses del panteón de la mitología nórdica) o un Vanir lo cruzaba. Los gigantes vivían en un lugar llamado *Jötunheim*.

Una fría y oscura morada llamada Niflheim era regida por Hela, hija de Loki. De acuerdo a la *Edda prosaica*, esta era el lugar último de residencia de la mayoría de los muertos. Estaba situado en un algún lugar al sur del ardiente reino de Muspelheim, hogar de los gigantes de fuego.

Entre otros reinos que componen esta cosmología se destacan Alfheim, hogar de los elfos de luz (Ijósálfar), Svartálfaheim, hogar de los elfos oscuros. En medio de Asgard y Niflheim se encontraba Midgard, la región baja del cielo, el mundo habitado por los humanos.

La cosmología de la mitología nórdica incluye un fuerte componente de dualidad. Por ejemplo el día y la noche tienen sus contrapartidas mitológicas Dagr/Skinfaxi y Nótt/Hrímfaxi, el sol y el lobo que la persigue (en esta mitología "el" sol es femenino y "la" luna, masculina), trayendo la oscuridad Sól y Sköll, la luna y el lobo que le persigue Máni y Hati, y la oposición total entre Niflheim y Muspelheim que da origen al mundo. Esto puede verse reflejado en una profunda creencia metafísica en los opuestos para la creación del universo.

Seres sobrenaturales

Hay tres clanes de deidades, los Æsir, los Vanir y los Jotun (llamados «gigantes» en este artículo).

Los Dioses

Los pueblos nórdicos adoraban dos clases de dioses, una de ellas y la principal, es la de los Æsir. En Asgard, el hogar de los dioses, habitaban los Æsir (dioses) y las Asynjur (diosas). Todos ellos componían la asamblea a cuya cabeza estaba Odín, el más noble y el más importante.

Entre otros están Thor, dios del trueno, con guantes de hierro, su famoso martillo, Mjólnir, y dueño

de un cinturón mágico; dios de la fuerza muy cercano a Odín en jerarquía. Baldr, hijo de Odín, es el dios de la belleza y la gentileza. Tyr es el dios del combate (suele creerse que ese papel lo cumple Thor, pero no es exactamente así). Bragi es el dios de la sabiduría y la elocuencia; Heimdall es hijo de nueve doncellas y guardián de los dioses; duerme menos que un pájaro y el sonido de su cuerno puede oírse en cualquier lugar del cielo o de la tierra. Höðr es el misterioso dios ciego. Vidar es el dios taciturno, pero el mejor para resolver cualquier conflicto por difícil que sea. Váli es el dios de los arqueros, su puntería es insuperable. Ull es el dios del combate cuerpo a cuerpo. Forseti es el As de la concordia y la amistad. Loki es la desdicha de todos los Æsir y de los hombres; astuto e intrigante, imprevisible y caprichoso, es el dios de la suerte.

Entre las diosas o Ásynjur del panteón nórdico se encuentra Frigg, esposa de Odín, la vidente; Eir, la curandera; Sjöfn, que conduce los pensamientos de los hombres hacia el amor; Var, diosa de los juramentos; Syn, la guardiana de las puertas; lóunn, esposa de Bragi, que guarda en un estuche las manzanas que morderán los dioses cuando envejezcan.

Los dioses nórdicos eran mortales, y solo a través de las manzanas de lóunn podían esperar vivir hasta el Ragnarök.

Los Vanir

Aunque los habitantes originales del cielo eran los Æsir, ellos no eran las únicas divinidades que las razas nórdicas veneraban, pues también reconocían el poder de los dioses del mar, del viento, de los bosques y las fuerzas de la naturaleza. Se denominan Vanir, vivían en Vanaheim y gobernaban sus dominios a su deseo.

Njörðr rige el viento, el mar y el fuego, y tiene como esposa a Skaði, la cazadora. Frey y Freyja son hijos de Njörðr: Frey rige la lluvia y el sol y se lo invoca para conseguir buenas cosechas, representa la fecundidad; Freyja es la diosa del amor.

Relación entre Æsir y Vanir

La distinción entre Æsir y Vanir es relativa. Se recalca el carácter guerrero de los primeros, y pacífico de los segundos. Hay dioses que pertenecen a los dos campos, y con frecuencia, se producen asimilaciones o divisiones entre deidades. Por ejemplo, antiguamente Frey y Freyja eran dos aspectos de una única deidad, que luego se separó. Más tarde, la popularidad de Freyja, el parecido de sus nombres y funciones hicieron que se confundiera con Frigg. Algunos estudiosos, entre los que se encuentra Georges Dumézil marca una diferencia respecto al carácter terrenal de la acción de los Vanir. En ellos encontramos incumbencias sobre la siembra, el clima y las cosechas. El carácter de los Æsir no deja dudas que se trata de dioses que se ocupan de cuestiones espirituales.

Un importante acontecimiento entre ambos grupos es el acuerdo de paz, intercambio de rehenes, y los casamientos que se efectuaron entre ellos después de una prolongada guerra, que finalmente fue ganada por los Æsir. Fue de esta manera como Njörðr, el Van, vino a Asgard para vivir con sus dos hijos, Frey y Freyja, mientras que Hœnir, el As, el mismísimo hermano de Odín, hizo de Vanaheim su morada.

Algunos estudiosos han especulado que esta historia simbolizaba la forma en que los dioses de las tribus indoeuropeas habían suplantado a los dioses de la naturaleza, más antiguos, de los habitantes originales, aunque debe subrayarse que ésta es sólo una conjetura. Otros estudiosos consideran que la distinción Æsir/Vanir no es más que la manifestación noruega de una división de las divinidades en general entre los indoeuropeos, paralela a la de los olímpicos y los titanes en la mitología griega o a su vez en partes de la gran epopeya hindú, el Mahabhárata.

Los Jotuns

Los gigantes o *jotuns* (*jötnar*, *iotnar*, *purs*, *eotenas*, etc.) son seres peligrosos para los hombres. Estos se pueden comparar con los titanes y gigantes de la mitología griega y generalmente se traducen como "gigantes", aunque "trolles" y "demonios" se han sugerido como alternativas útiles. Son seres monstruosos y enormes, pero también sabios (como Mímir) y ricos, de los que se benefician los dioses en ciertas circunstancias. Están en el origen del cosmos (que se forma del cuerpo de Ymir). Algunas gigantes poseen una gran belleza (por ejemplo Gerðr).

Relación entre dioses y gigantes

Algunos de los Æsir son descendientes de los Jotuns y realizan matrimonios entre ellos. Algunos de los gigantes se mencionan por su nombre en las Eddas, y se muestran como representaciones de las fuerzas de la naturaleza. Existen dos categorías de gigantes: gigantes del hielo y gigantes de fuego. Éstos mantienen una hostilidad implacable con los dioses, que se materializa en luchas generalmente lideradas por Thor. En el Ragnarök las fuerzas de la destrucción estarán encabezadas por gigantes, como Surt y Hrym.

Otros seres sobrenaturales

Nornas

Las nornas (*nornir*) fijan el destino y sus decisiones resultan irrevocables. Quizás fueran muy numerosas en el pasado, pero en época escandinava (cuando son fijados los poemas y relatos) son tres principales; Urðr ("lo que ha ocurrido"), Verðandi ("lo que está ocurriendo") y Skuld ("lo que debería suceder"), residen en las raíces de Yggdrasil e hilan el destino de los hombres y en especial, con hilo de oro, el de los héroes.

Se relacionan a su vez con las *dísir* y las valquirias lideradas por Freyja, también divinidades relacionadas a aspectos del destino, concepto muy importante para estos pueblos.

Valquirias

Las Valquirias son importantes personajes femeninos. Eran hijas de Odín, y eran hermosas y fuertes guerreras con la capacidad de sanar cualquier lesión. Su tarea consistía en llevar al Valhalla a los héroes caídos en batalla. Allí les atendían sirviéndoles hidromiel y deleitándoles con su belleza. Las valquirias eran vírgenes guerreras (*skjaldmö*) y su residencia habitual era el Wingolf, situado al lado del Valhalla. Las valquirias eran comandadas por la diosa Freyja.

Enanos y Elfos

Los enanos (*dverg*) resultan una raza especial puesto que son de género masculino y no se suelen reproducir (nacen de modo asexual), viven bajo la tierra (*Svartalfheim*) y su ocupación principal es la minería y la metalurgia. Poseen la sabiduría oculta y sagrada que les permite forjar armas mágicas para los héroes y objetos muy poderosos para los dioses.

Los alfos o elfos (*álfar*), en la época escandinava forman dos grupos, los álfar de luz (*ljósálfar*), que viven en el cielo (la residencia de Frey se llama *Alfheim*) y los álfar negros u oscuros (*svartálfar*, *dökkálfar*) que viven bajo tierra y en montículos y tumbas, y que no se distinguen bien de los enanos (*dvárgar*). Aunque, seguramente en un principio su importancia era mayor, posteriormente se mantuvieron en las creencias folclóricas en una posición muy devaluada. La imagen noble de los elfos, altos y bellos, cayó en el olvido y se pasó a la concepción de elfo como *criatura pequeña* y *traviesa*, como la que aparece en las obras de William Shakespeare. La relación con los hombres es ambigua y pueden provocar enfermedades pero también favorecer. Se les dedicaba una importante ceremonia sacrificial que se llevaba a cabo a finales del otoño (el *álfablót*).

De ambas razas se dice que surgieron como gusanos de la carne de Ymir. Los dioses les dieron primero forma y les dotaron de una inteligencia sobrehumana, tras lo cual los dividieron en estas dos grandes clases.

Bestias

Entre otros seres sobrenaturales que se destacan en esta mitología se encuentran Fenrir, el lobo gigante, y Jörmungandr la serpiente marina que se encuentra rodeando al mundo. Estos dos monstruos son descritos como la descendencia de Loki y la gigante Angrboda. Criaturas más benévolas son Hugin y Munin ("pensamiento y memoria"), los dos cuervos que posee Odín, el dios jefe, que cuando vuelven de pasar por todos los mundos le susurran al oído todo lo que han visto, y Ratatösk, la ardilla que escala las raíces del árbol que sirve como eje del universo, Yggdrasil, y en el cual Odín se colgó de sus ramas durante nueve días para obtener conocimiento.

Comparaciones con otras mitologías

Como otras religiones politeístas, esta mitología carece del típico enfrentamiento entre el bien y el mal de la tradición de Medio Oriente. Los dioses y las fuerzas que representan son mucho más complejos de lo que aquí se señala. Para los escandinavos, los dioses eran fundamentalmente

regin ("poderes", en sentido amplio).

Así, Loki no es exclusivamente un adversario de los dioses, aunque en muchas historias se le muestra como el némesis al protagonista Thor, y los gigantes no son básicamente malvados, sino rudos, tempestuosos, e incivilizados. El antagonismo existente en esta mitología en vez de ser maldad contra bondad, es orden contra caos. Los dioses representan el orden y la estructura mientras que los gigantes y los monstruos representan el caos y el desorden.

Völuspá: el origen y el fin del mundo

El origen y eventual destino del mundo son descritos en la *Völuspá* ("La profecía de la völva" o "La profecía de la sibila"), uno de los poemas más destacados de la *Edda poética*. Estos inolvidables versos contienen uno de los más vívidos relatos creados en toda la historia de la religión y una representación de la eventual destrucción del mundo que es único en su atención al detalle.

En la *Völuspá*, Odín, el jefe del panteón de los dioses nórdicos, conjuró el espíritu de una Völva muerta (chamán o sibila) y le ordenó que revelara el pasado y el futuro. Ella es reacia: "*¿Qué pedís de mí? ¿Por qué tentarme?*"; pero ya que está muerta, no muestra miedo por Odín, y continuamente se mofa de él: "*Bueno, ¿sabrías más?*", pero Odín insiste: si va a cumplir su función de rey de los dioses, debe poseer todo el conocimiento. Una vez que la sibila ha revelado los secretos del pasado y el futuro, cae nuevamente en el olvido: "*Ahora me hundo*".

El principio

En el principio, estaba el mundo de hielo Niflheim, y el mundo de fuego Muspelheim, y entre ellos estaba el Ginnungagap, un "hueco profundo", en donde nada vivía. En Niflheim había un caldero llamado Hvergelmir (*el caldero rugiente*), que borboteaba, y aquello que caía, lo hacía en Ginnungagap. Al tomar contacto con el vacío se transformaba en hielo, hasta, que al final, el hielo terminó llenándolo. Las ascuas de Muspelheim caían sobre el hielo, creando grandes nubes de vapor de agua, que al llegar otra vez a Niflheim, creaban un bloque de hielo, en uno de los cuales estaba un gigante primitivo, Ymir y una vaca gigante, Auðumbla de la cual se alimentaba Ymir bebiendo su leche. Ésta lamió el hielo, creando el primer dios, Buri, que fue padre de Bor, quien a su vez fue padre de los primeros Æsir, Odín, y sus hermanos Vili y Ve. Ymir era un hermafrodita y sus piernas copularon entre sí, creando la raza de los gigantes solo. Luego los hijos de Bor; Odín, Vili, y Ve; asesinaron a Ymir y de su cuerpo crearon el mundo.

Los dioses regulaban el paso de los días y las noches, así como las estaciones. Los primeros seres humanos fueron Ask *ash*, fresno) y Embla (*elm*, olmo), que fueron tallados de madera y traídos a la vida por los dioses, Hoenir/Vili, y Lóðurr/Ve. Sól es la diosa del sol, una hija de Mundilfari, y esposa de Glen. Todos los días, cabalga a través de los cielos en su carro, tirada por dos caballos llamados Alsvið y Arvak. Este pasaje es conocido como Alfróðull, que significa "gloria de elfos", un kenning común para sol. Sól es cazada durante el día por Sköll, un lobo que quiere devorarla. Los eclipses solares significan que Skoll casi la atrapó. Está destinado que Skoll, eventualmente, va a atrapar y devorar a Sól; sin embargo será reemplazada por su hermana. El hermano de Sól, la luna, Máni, es cazado por Hati, otro lobo. La tierra está protegida del calor total del sol por Svalin, quien se encuentra entre el sol y ella. En la creencia nórdica, el sol no daba luz, que en cambio emanaba de Alsvið y Arvak.

La sibila describe el gran fresno Yggdrasil y a las tres normas (símbolos femeninos del destino inexorable; sus nombres; Urðr (Urd), Verðandi (Verdandi), y Skuld; se relacionan el pasado, presente y futuro), quienes giraban los hilos del destino bajo él. Ella describe la primitiva guerra entre los Æsir y Vanir y el asesinato de Baldr. Luego centra su atención al futuro.

Ragnarök (creencias escatológicas)

Yggdrasil, es el árbol gigante que sostiene los nueve mundos.

La visión nórdica antigua del futuro es sombría. En el final, se creía, las fuerzas del mal y el caos sobrepasarán en número y vencerán a los divinos y guardianes de los hombres del bien y el orden. Loki y sus monstruosos hijos romperán sus ataduras; los muertos navegarán desde Niflheim para atacar a los vivos. Heimdall, el vigilante de los dioses, convocará a los anfitriones celestiales con un bramido de su cuerno. Luego seguirá una batalla final entre el orden y el caos (Ragnarök), que los dioses perderán, ya que así es su destino. Ellos, conscientes de esto, juntarán a los mejores guerreros, los Einherjer, para pelear de su lado cuando el día llegue, pero en el final serán

impotentes para prevenir al mundo de descender en el caos del cual una vez emergió; los dioses y su mundo serán destruidos. El mismo Odín será engullido por el lobo Fenrir.

Sin embargo, habrá unos pocos supervivientes, ambos humanos y divinos, que poblarán el nuevo mundo, para volver a empezar el ciclo. O así la sibila nos cuenta; los eruditos están divididos en la cuestión sobre si esto es una posterior adición al mito que traiciona la influencia cristiana. Si es pre-cristiano, la escatología de la *Völuspá* puede reflejar una tradición indo-europea más antigua relacionada con la escatología del Zoroastrismo persa.

Reyes y Héroes

La literatura mitológica relata las leyendas de héroes y reyes, así como de criaturas sobrenaturales. Estas figuras fundadoras de clanes y reinos poseen gran importancia como ilustraciones de las acciones adecuadas o los orígenes nacionales. La literatura heroica puede haber cumplido la misma función que la épica nacional en otras literaturas europeas, o puede haber estado más relacionada con la identidad tribal. Muchas de sus legendarias figuras probablemente existieron, y generaciones de eruditos escandinavos han tratado de extraer historia de los mitos en las sagas.

Algunas veces el mismo héroe resurge en varias formas. Dependiendo de qué parte del mundo germano se trate, sobrevive la épica como Weyland/Völundr y Siegfried/Sigurd, y probablemente Beowulf/Bödvar Bjarki. Otros notables héroes son Hagbard, Starkad, Ragnar Lodbrok, Sigurd Ring, Ivar Vidfamne y Harald Hildetand. Notables son también las skjaldmöer que eran mujeres "ordinarias" que habían elegido la senda del guerrero. Estas mujeres funcionaban como heroínas y también como obstáculos en los viajes heroicos.

Forma de adoración

Centros de fe

Las tribus germanas nunca o rara vez tuvieron templos en el sentido moderno de la palabra. La Blót, la forma de adoración practicada por los antiguos pueblos germanos y escandinavos se asemejaba a aquella de los celtas y los baltos: podía ocurrir en arboledas sagradas. También podía tomar lugar en un hogar o en un simple altar de piedras apiladas conocido como "*horgr*". Sin embargo, parece que hubo otros importantes centros, tales como Skiringssal, Lejre y Gamla Uppsala. Adán de Bremen afirma que hubo un templo en Uppsala con tres estatuas de madera con representaciones de Thor, Odín y Freyr.

Sacerdotes

Aunque parece que ha existido un tipo de clero, nunca tomó el carácter profesional y semi-hereditario de la clase druídica celta. Esto fue porque su tradición chamanística, el Seiðr, era mantenida por mujeres, las völvur. Se dice generalmente que el rol de rey germano evolucionó de un oficio sacerdotal. Este rol del rey estaba en línea con el rol general del godi, que era la cabeza de un grupo de familias afines y quienes administraban los sacrificios.

Sacrificios humanos

Sólo ha quedado un testimonio de sacrificios humanos, en la narración que hace Ahmad ibn Fadlan de un enterramiento en barco rus, en el que una joven esclava se prestó a acompañar a su señor al otro mundo. Referencias menos directas son dadas por Tácito, Saxo Grammaticus y Adam von Bremen.

El *Heimskringla* cuenta cómo Aun, rey de Suecia, sacrificó a nueve de sus hijos en un esfuerzo por prolongar su vida hasta que sus súbditos consiguieron impedir que matara al último de ellos, Egil. Según Adam de Bremen, los reyes de Suecia sacrifican esclavos varones cada nueve años, durante los sacrificios de Yule (la fiesta del solsticio de invierno) en el templo de Uppsala. Los suecos no sólo tenían derecho a elegir sus reyes, sino también a deponerlos, y se dice tanto de Domalde como de Olof Trätälja que fueron sacrificados tras años de hambruna.

Odín era asociado con la horca, y una práctica posible de sacrificios odínicos por estrangulamiento tiene cierto apoyo arqueológico por la existencia de cuerpos perfectamente preservados por el ácido de las turbas de Jutlandia (que luego fue tomada por los daneses), en las cuales eran echados una vez estrangulados. Sin embargo, no existe ningún relato escrito que interprete específicamente la causa de dichos estrangulamientos.

Interacción con el cristianismo

Un problema importante en la interpretación de esta mitología es que los informes más cercanos que se tienen del periodo previo al contacto fueron escritos por cristianos. Por ejemplo, la *Edda Menor* y la *Heimskringla* fueron redactadas por Snorri Sturluson en el siglo XIII, cuando Islandia llevaba ya dos siglos cristianizada.

Todas las sagas provienen de Islandia, una pequeña y remota isla. Pero, incluso bajo aquel clima de tolerancia religiosa, Snorri fue influido por un punto de vista esencialmente cristiano. La *Heimskringla* provee algunas interesantes aclaraciones a este problema. Snorri presenta a Odín como un líder militar humano de Asia, que adquiere poderes mágicos, conquista Suecia, y a su muerte se convierte en un semidiós. Teniendo rebajada la divinidad de Odín, Snorri cuenta entonces la historia del pacto que celebra el Rey de Suecia Aun con él. A fin de prolongar su vida, Aun debía sacrificar a su hijo. Más tarde en la *Heimskringla*, Snorri registra detalladamente cómo los convierte al cristianismo tal como Olaf Haraldsson (Olaf II el Santo) convirtió brutalmente a los escandinavos a la fe cristiana.

En Islandia, tratando de evitar una guerra civil, el parlamento islandés (Alþingi) votó a favor del cristianismo, pero toleró el paganismo en la privacidad de cada hogar. Suecia, por otro lado, tuvo una serie de guerras civiles durante el siglo XI, las cuales terminaron con la quema del Templo de Uppsala. En Inglaterra, la cristianización ocurrió temprana y esporádicamente, muy rara vez mediante la fuerza. La conversión mediante coerción fue poco utilizada en las áreas donde se adoraba a los dioses nórdicos. No obstante, la conversión no ocurrió de la noche a la mañana. El clero cristiano hizo lo sumo posible por enseñar al pueblo que los dioses eran demonios, pero su éxito fue limitado y los dioses nunca se volvieron *maléficos* en la opinión popular de la mayor parte de Escandinavia.

Dos asentamientos centralmente localizados y lejos de estar aislados pueden ilustrar cuando tomó la cristianización. Estudios arqueológicos de tumbas en la isla sueca de Lovön han demostrado que la cristianización duró entre 150 y 200 años, además de ser este un emplazamiento cerca de reyes y obispos. Asimismo, en la concurrida zona comercial de la ciudad de Bergen, fueron encontradas muchas inscripciones rúnicas que datan del siglo XIII, entre las cuales figuran las inscripciones Bryggen. Una de ellas dice "*puede que Thor te reciba, puede que Odín sea tu dueño*", y otra es una *seid* la cual dice "*Tallo runas curativas, tallo runas salvadoras, una vez contra los elfos, dos veces contra los trolls, tres veces contra los jotuns*". La segunda también menciona a una valquiria peligrosa, "*skag-valkyrja*" que probablemente sea una variante para Skögl.

Por lo demás, hay pocos informes desde el siglo XIV al XVIII, excepto por el clero, tal como Olaus Magnus (1555) escribió acerca de las dificultades de extinguir las antiguas creencias. La historia que se relaciona con la *Prymskviða* (*Cantar de Thrym*) parece que ha sido excepcionalmente resistente, así como la romántica historia de Hagbard y Signy, y versiones registradas tanto en el siglo XVII como incluso en el siglo XIX. En los últimos siglos, folcloristas suecos documentaron creencias del pueblo, en cuya superficie muchas tradiciones de los dioses de la mitología nórdica sobrevivieron. Sin embargo, las tradiciones se alejan del sistema cohesivo de los relatos de Snorri. Muchos dioses habían sido olvidados y sólo Odín y Thor figuran en numerosas leyendas. Freyja es mencionada algunas veces y Baldr sobrevive en leyendas acerca de topónimos.

Otros elementos en la mitología nórdica sobrevivieron sin que fuesen tomados como componentes de esta, especialmente en lo concerniente a los seres sobrenaturales en el folclore escandinavo. Además, las creencias nórdicas relacionadas con el destino han permanecido firmes hasta los tiempos actuales. Dado que el infierno cristiano guardaba semejanza con las representaciones de la muerte en la mitología nórdica, se tomó prestado uno de los nombres de las creencias antiguas como *Helvíti* -traducido como "castigo infernal". Algunas de las tradiciones de Yule fueron preservadas, como la tradición sueca de sacrificar un cerdo en navidad, que originalmente hacía parte al sacrificio a Frey.

Influencias modernas

Los dioses germánicos y los temas más importantes de la mitología nórdica han dejado indudablemente vestigios y herencias tanto en el vocabulario moderno como en la cultura contemporánea, entre las más importantes los nombres de los días de la semana en inglés, alemán y lenguas escandinavas.

También cabe señalar que el músico alemán Richard Wagner se inspiró en los temas y personajes

de la mitología nórdica para escribir los libretos de varias de sus óperas, en especial: la tetralogía "El anillo del Nibelungo.

Fuente: Wikipedia