

TRABAJOS FINALES DEL CURSO DE RUNAS

Los trabajos contenidos en este compendio fueron elaborados por los alumnos del Curso de Lectura, Magia y Sanación con Runas para obtener su graduación. Se impartió de Octubre de 2015 a Julio de 2016, en la Hermandad de la Diosa Blanca, siendo su instructora la Sac. Tarwe Hrossdottir.

Generación 2016



Frkan Aylan Argan (Violeta
 Torres Olvera) ~ **I**jörthen
 (Ecatzin Bayardi Rosas) ~
Iorena Díaz Morales ~
Iymyea (Elisa Ruíz Pérez) ~
Beryl Meade Díaz ~ **F**lfredo
 Arellano ~ **M**miliano Fonseca
 Torres ~ **F**lenna (Ligia A.
 Bolio) ~ **X**abriela Meade
 Díaz ~ **P**irginia Ávila Nava
 ~ **M**ary Karmen González
 Estrada ~ **M**lizabeth Mata
 González

Los temas sorteados para los trabajos finales de runas fueron los siguientes:

Tema 1: Futhark y el Urð.

Recibido por Tymyea -Elisa Ruíz.

Origen de la palabra, cuántos futhark existen, de dónde provienen, cuál es su periodicidad, tabla comparativa, cuántos símbolos tiene cada uno, diferencias entre la forma y significados de las runas.

Guía para la sección personal de reflexión: ¿Por qué crees que existieron tantas variantes? ¿a qué se debe que unos tuvieran más o menos signos? ¿la cantidad y el significado de los signos tendrá relación con algo? Realiza un dibujo de la forma en que tú quieras, en el que sobre la red del Urð, sitúes las runas de cada uno de los futhark que existieron. Tienes que hacer una hoja por cada futhark como mínimo. Puedes hacerlo con una impresión de la red y encima colocando un acetato donde con plumones de diferentes colores traces las runas. En algunos casos son muchas runas y puedes separar tus trabajos por aetir.

Tema 2: Verso 144 del Havamal.

Recibido por Ljörthen -Ecatzin Bayardi.

En este verso se encuentran registradas las 8 habilidades que un vitki o erilaz (o erilar por la mutación de la “z” a “r”) debía desarrollar. Investiga el origen del Hávamál, cuándo se escribió, en qué idioma, cómo está dividido.

Sobre el verso 144 ¿En qué idioma se encuentran citadas originalmente? ¿Lo podrías encontrar en el idioma actual de ese lugar? ¿Qué significados puede tener cada concepto? ¿Entre qué versos se encuentra, cuál es su contexto dentro del texto?

Guía para la sección personal de reflexión: ¿Por qué crees que fue importante enumerar estas ocho maestrías? ¿Se podría trabajar con las runas sin saber alguna de ellas? ¿Cuáles conoces y cuáles desconoces? Si quisieras dedicarte a la tradición nórdica ¿en cuáles deberías de profundizar?

Tema 3: Los poemas rúnicos.

Recibido por Lorena Díaz.

Hay varios poemas rúnicos en diferentes países, investiga cuántos son, en qué lengua fueron escritos, qué describe cada uno, en qué se semejan y en qué se diferencian.

Guía para la sección personal de reflexión: ¿Con qué motivo crees que se crearon? ¿te ayudan en tu estudio de las runas? Haz una lista de los poemas que existen por cada runa y relacionalos con un concepto de esa runa.

Tema 4: Las runas como formas divinas.

Recibido por Virginia Ávila.

En el futhark antiguo, que fue con el que trabajamos, identifica cuántas divinidades de la mitología del norte podemos encontrar. Hay runas que explícitamente trabajan con alguna divinidad, pero otras no tienen una asociación clara con ninguna.

Guía para la sección personal de reflexión: Si abordamos las runas desde el planteamiento de que cada una es una forma divina, haz una revisión de cada una y de las divinidades de la mitología nórdica y realiza una tabla correlacionando con que divinidad o divinidades se asociaría.

Tema 5: Las runas y sus funciones.

Recibido por Beryl Meade.

Cuando estudiamos las runas, vimos diferentes aspectos de ellas. Algunas tienen una energía que va más dirigida a la sanación, a la protección, etcétera.

Guía para la sección personal de reflexión: Realiza una tabla que separe a las runas por sus funciones en las siguientes categorías, cada una puede tener más de una runa. Si quieres puedes añadir tus propias categorías. Cuando las tengas separadas, en cada categoría haz un comentario de cómo trabajaría cada runa específicamente esa función.

- Protección y defensa.
- Sanación.
- Introspección.
- Limpieza.
- Abre caminos.
- Relaciones afectivas.
- Auto conocimiento.
- Valor y fortaleza.

Tema 6: La tríada dumeziliana.

Recibido por Elizabeth Mata.

Georges Dumézil establece que hay tres funciones divinas fundamentales que están presentes desde la cultura indoeuropea. Después de leer la biografía y los trabajos que realizó este autor, y los temas a los que se dedicó, investiga cuáles son estas funciones, con que divinidades se relacionan en las distintas culturas que migraron desde el Valle del Indo por toda Europa, las etimologías de los nombres de estos dioses, sus funciones en cada cultura.

Guía para la sección personal de reflexión: Cuál crees que es la razón por la que estas tres funciones se mantuvieron, aun después de tantas variedades locales, movimientos de población, épocas, lenguas, etc.

En el futhark antiguo ¿en qué runas situarías estas funciones y por qué?

¿Sientes que estas funciones siguen vigentes en nuestra época? ¿Cómo se manifiestan, quién las representa?

En tu vida y entorno ¿quién representa estas funciones para ti y cuál ha sido tu experiencia con ellas? ¿No estuvieron presentes? ¿Dónde las buscas? Haz una reflexión personal y profunda sobre este tema, algo que surja desde tu corazón y tu experiencia interior.

Tema 7: Historia

Recibido por Arkan Aylan Argan-Violeta Torres

La Tradición del Norte se manifestó en diferentes lugares, tal como vimos al inicio del curso. Realiza un estudio sobre las primeras manifestaciones de estas culturas, en qué lugares de Europa existieron templos y lugares de culto dedicados a sus divinidades y en qué época fueron construidos y utilizados. Cuáles fueron los principales y a qué divinidades locales estuvieron dedicados.

Guía para la sección personal de reflexión: ¿Qué variaciones locales hubo en el culto a estas divinidades? ¿Cómo cambiaron sus nombres o funciones de un lugar a otro? Después de tu estudio, reflexiona ¿qué hizo que los diferentes pueblos prefirieran un aspecto de la tradición sobre otro.

Tema 8: Aeghisjalnr

Tomado voluntariamente por Alfredo Arellano.

El “hechizo del terror” es un símbolo que se usa ampliamente en la tradición nórdica. ¿De dónde surge? ¿Cuál es su etimología? ¿Para qué se usaba? ¿Se conoce alguna representación antigua de él? Haz una compilación de las citas de textos antiguos que lo mencionan y en qué contexto lo hacen? ¿Cuál es la relación de este símbolo con Fafnir? ¿Por qué se relaciona Fafnir con un dragón?

Guía para la sección personal de reflexión: Uno de los componentes de su nombre está presente en la cultura griega ¿cuál es, qué significa y por qué o cómo crees que está relacionado con el símbolo nórdico?

¿Por qué crees que se usa como un símbolo de protección, además de las referencias escritas que se tiene de esto? ¿Qué te hace pensar que provoque terror? ¿Qué significado puedes encontrarle? ¿Le encuentras significados diferentes además del que le dimos en el curso? ¿Hay algún otro símbolo al que se le parezca? Con todo lo que trabajaste, realiza un pequeño pero poderoso ritual para invocar su poder.

Tema 9: La obtención de las runas.

Recibido por Emiliano Fonseca Torres.

En el Hávamál está descrito el proceso mediante el que Oðin obtiene las runas. Extrae esta secuencia y analízala profundamente. Describe en palabras claras paso por paso, con tus opiniones acerca de lo que en ese momento está sintiendo, de cómo es que logra llegar hasta ese punto.

Guía para la sección personal de reflexión: Una vez que hayas realizado este trabajo, elabora un ritual mediante el cuál, el estudiante de runas asemeje el proceso que vive Oðin para obtener el conocimiento y comenzar sus estudios.

Tema 10: Los conjuros en el Hávamál.

Recibido por Gabriela Meade.

Dentro de este texto se encuentra una serie de 18 conjuros que son del conocimiento de Oðin. Extrae este fragmento y analízalo profundamente haciendo un comentario sobre cada uno, explicándolo de forma más accesible para que cualquier persona pueda entenderlo.

Guía para la sección personal de reflexión: ¿Por qué crees que estos conjuros fueron compilados en un texto tan importante? Haz una lista de los temas que tratan y de cómo estos se relacionan con la experiencia humana teniendo en cuenta el momento en que fueron aplicados, pero también aplicándolos al día de hoy.

Tema 11: El Yggdrasil.

Recibido por Mary Karmen González.

El Yggdrasil más allá de ser un árbol mítico, es el lugar donde ocurre toda la creación y la vida misma de dioses, entes y humanos. Analiza la simbología alrededor de este elemento y su relación con el Irminsul germano y sajón. Cómo está conformado, cómo se creó, que criaturas lo habitan.

Guía para la sección personal de reflexión: Elabora un trabajo de meditación, un ritual o un trabajo de transformación personal en el que realices el camino por el interior de este árbol con una finalidad en específico.

Tema 12: Los 9 Mundos.

Asignado pero no presentado.

En el curso hablamos de los 9 mundos, como reinos donde vivían entidades que tenían una función específica. Estudia a fondo el contenido de cada uno de estos lugares y su interrelación en los mitos.

Guía para la sección personal de reflexión: Si extrapolamos estos reinos a la psicología y a la filosofía, cómo podríamos explicar cada uno como partes del Ser.

Tema 13: El calendario.

Recibido por Alenna- Ligia Bolio.

La tradición nórdica posee un calendario propio que celebra distintas fechas importantes. Investiga cuáles son, de qué época datan, y qué se celebra en cada una de ellas. En particular existe un calendario rúnico perpetuo, investiga sobre él y describe cómo se utiliza.

Guía para la sección personal de reflexión: Elabora tu propuesta personal sobre cómo se podrían trabajar las runas a lo largo del año civil actual, con respecto a su simbolismo, a las estaciones, etc.

Propón un trabajo para cada época, semana, etcétera, como tú lo quieras dividir.



Trabajos Finales del Curso de Runas

Arkan Aylan Argan

En estas páginas se abordan los elementos sociales, culturales e históricos que dan lugar a una cosmovisión mágica de los pueblos originarios de la Europa germánica.

Contenido

Presentación

Línea del Tiempo

Ruta migratoria de los pueblos indoeuropeos

Economía

Sociedad

Religión

Reflexiones

Fuentes y Técnicas

Presentación

Se le llama Tradición del Norte a la cultura que surgió como resultado de las migraciones durante el periodo indoeuropeo, que recorrieron el territorio noroeste de Europa desde su punto de partida y que se distribuyó por el continente dejando vestigios importantes a nivel cultural, político, religioso y económico.

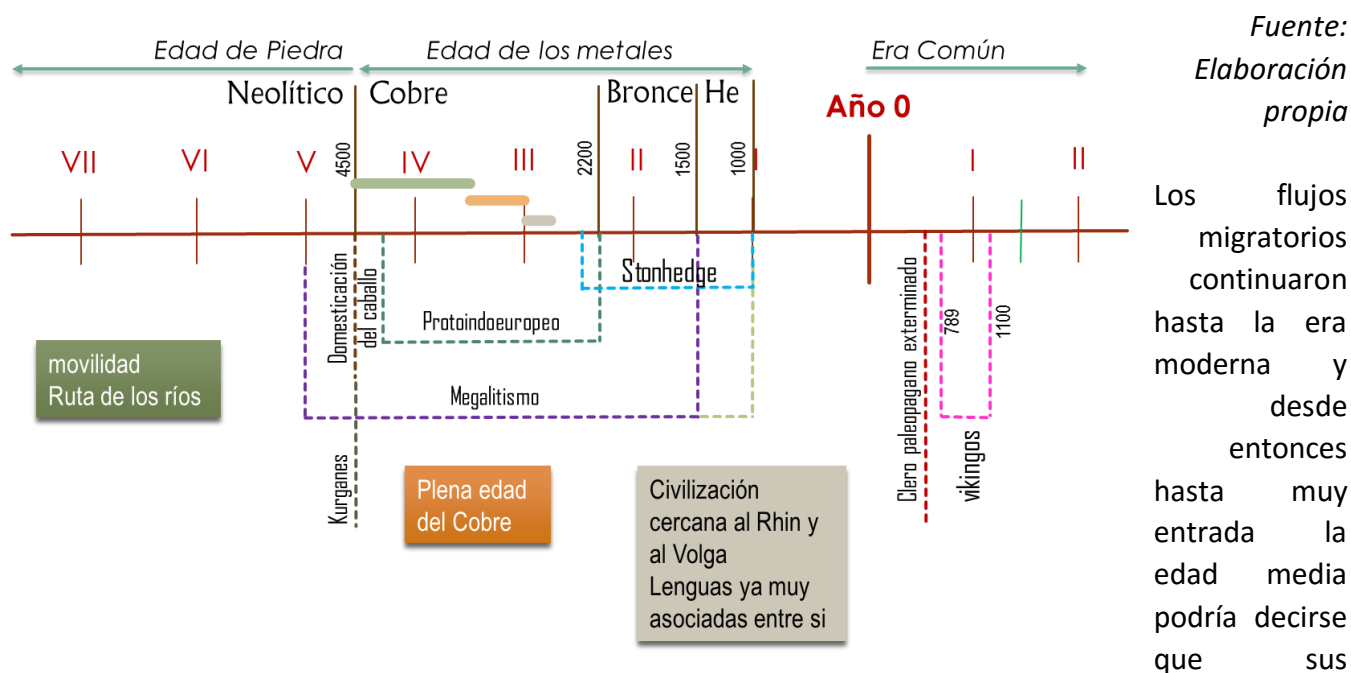
Este es un trabajo centrado en las características del mundo de en medio, de un Midgard más allá de la mitología con el que se trata de entender desde el punto de vista del pensamiento simple, la presencia de esa cultura tan admirable desde el pasado hasta nuestros días.

Línea del Tiempo

Es importante situar temporalmente los inicios de la tradición del Norte para ubicarla dentro del contexto de la evolución y civilización de la sociedad, de tal modo que emerjan de entre las hipótesis que se fueron hallando, las explicaciones más claras para lo que estamos buscando.

La edad de piedra concluye en el periodo neolítico y da lugar a la edad de los metales. Este punto se encuentra alrededor del año 4500 antes de la era común, fecha cercana al inicio de la migración de los grupos indoeuropeos, que sucede en 4000 A.E.C.

En ese momento, estas sociedades ya tenían 3 milenios de haber dejado de ser recolectoras y cazadoras, contaban con herramientas de metal, la domesticación del caballo les había permitido explorar el vasto territorio con mayor rapidez y facilidad, lo cual también abrió la posibilidad de ocupar otras tierras, y al practicar la agricultura y ganadería, también se facilitaba la generación de asentamientos humanos.



prácticas económicas, sociales y culturales contribuyeron a la acumulación originaria de riqueza, que para el capitalismo fue decisiva.

Ruta migratoria de los pueblos indoeuropeos

Si bien el punto de partida de los pueblos indoeuropeos aún causa cierta polémica, la región se ubica entre los mares Negro y el Caspio, por los alrededores de Anatolia, hoy Turquía, lugar muy cercano a Mesopotamia y en medio de los actuales continentes Asiático y Europeo.

Lo más aceptado es la teoría de una migración en tres grandes rutas: algunos grupos hacia el noroeste; otros hacia el sureste y un tercer grupo hacia el suroeste. Los pueblos que se fueron al norte, específicamente los germanos, son en quienes nos focalizamos en nuestro curso.

Al carecer de registros escritos, los investigadores han realizado la reconstrucción de las rutas por tres vías: la indagatoria lingüística meramente social, es decir que no implica identificación racial; la ruta arqueológica, y la bioestadística que adapta un modelo genético al terreno lingüístico estableciendo hipótesis genealógicas a partir de las similitudes del lenguaje¹.

Entre ellos se encuentran características que se reúnen en un punto en común: las palabras que nombran algunos elementos con raíces similares, los elementos que denotan la aparición de riqueza asociada con el rebaño y la construcción de cámaras funerarias conocidas como kurganes son eventos históricos que confluyen en un sitio geográfico entre oriente y occidente, y todo apunta a que es Anatolia.

Más allá del sitio geográfico, la segunda parte de la hipótesis es que la expansión se dio en tres oleadas:

La primera entre 4500 y 3500 aec cuando se domestica el caballo y aparecen las tumbas de pozo, se da la movilidad de pastores y pescadores compartiendo la cultura principalmente balcánica por la ruta de los ríos. La segunda de 3500 a 3000 aec durante la edad del bronce.

La tercera de 3000 al 2500, la oleada definitiva, cuando la civilización está muy cercana del río Rijn al Volga y las lenguas ya cuentan con raíces muy asociadas entre sí.

Lo cierto es que Anatolia es una puerta de entrada marítima a las tierras de oriente, geográficamente cercana a una de las grandes civilizaciones como es la mesopotámica y es la sede del sitio de culto considerado como el más antiguo de la humanidad: Göbekli Tepe.

Otra de las hipótesis que refuerza la importancia de Anatolia, asegura que por ese sitio entró la raza rubia a Europa, con los suecos, pues los habitantes originarios eran de piel morena por la influencia de la región mediterránea.

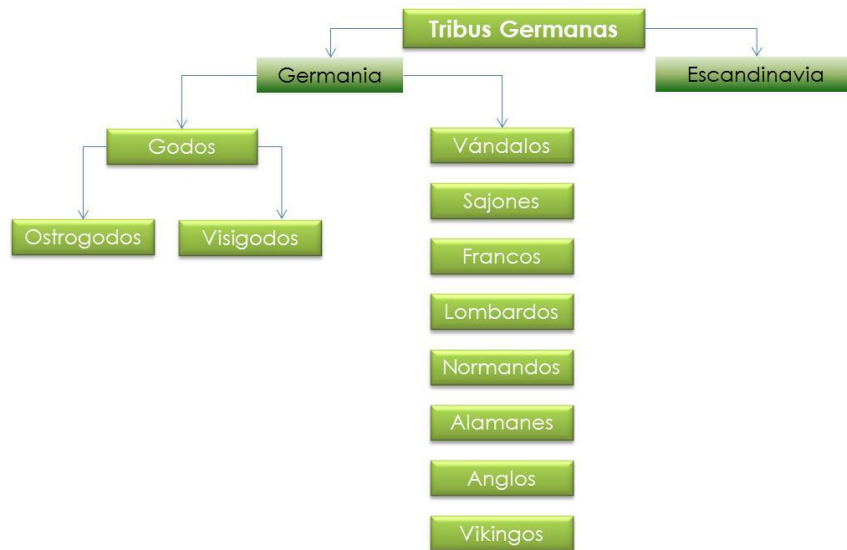
Los principales pueblos indoeuropeos que se distribuyeron fueron los siguientes:

Celtas, que se establecieron en el continente y al expandirse desde Austria formaron el pueblo celtíbero eslavo ocupando el territorio de lo que hoy es España, Portugal, Francia, Bélgica, Holanda y Reino Unido.

Eslavos, que migraron por el norte de Europa cuando el imperio romano estaba en decadencia y ocuparon Rusia, territorio Checo, Eslovenia, y en general Europa del este.

Germanos que son las tribus del norte de Europa, con quienes estamos más asociados por el curso de runas y que están divididos entre dos grandes grupos unidos por dos características: lengua y su tradición pagana.

¹ “La Patria Originaria de los Indoeuropeos”. UCM, España



Fuente: elaboración propia

Actualmente los germanos se encuentran en territorios de Alemania, Austria, países nórdicos: Dinamarca, Noruega, Suecia, Finlandia, Islandia; Holanda, Francia y España.

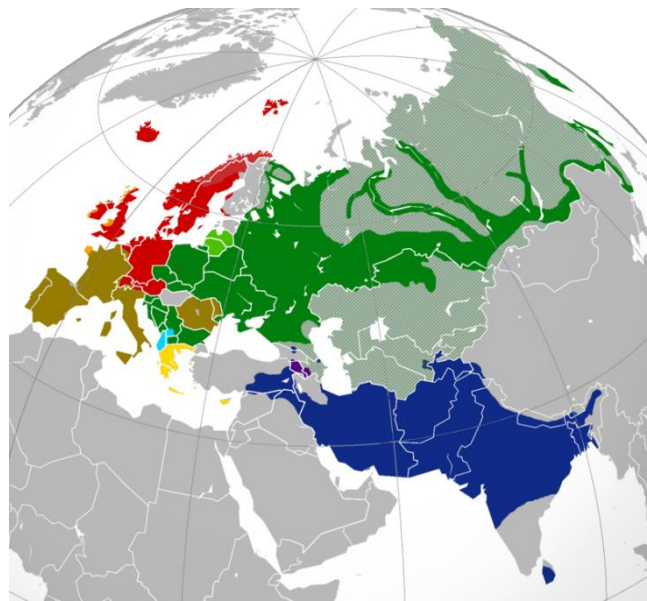
También en la ruta se disgregaron **Italos**, **Helenos**, **Tracios** (Rumania, Noreste de Grecia, Moldavia, Yugoslavia, Turquía, Chequia y Ucrania), **Iranios** (Persas, Estitas y Alamos), **Indoarios** (India), **Hititas** (Anatolia) y **Tocarios** (Oeste de China)

Distribución actual aproximada de las diferentes ramas de las lenguas indoeuropeas



Fuente: Wikipedia

Uno de los cronistas romanos del pueblo Tácito, describió los límites territoriales del germano una vez que el emperador con sus legiones guerreras los llevó a territorio pasando el río Rhin, después de batalla en la que, pese a la maestría de los germanos, la cantidad de soldados imperiales, los arrinconó. Es cierto que eran numéricamente mayores y que los germanos eran audaces en el campo de guerra, pero los romanos eran muy disciplinados.



germano,
pueblo
romano
ocupar un
una

Economía

El motor de la historia está dado por el modo de producción. Y es sobre la base económica que se establece la superestructura de una sociedad. El periodo de expansión territorial de los asentamientos humanos está caracterizado por lo que se denomina comunismo primitivo, en donde con la división del trabajo y probablemente una estructura social jerarquizada, o no, la producción de los alimentos y la organización giraba en torno al bien común.

Es muy importante considerar los litorales marítimos y los grandes ríos y lagos que además de representar una fuente para la pesca, también significaron un medio de expansión, evolución y generación de riqueza por medio de la navegación.

Si bien el clima no era favorable por los largos e intensos periodos invernales, esa condición obligó a los migrantes a conocer pronto los ciclos productivos y elaborar también herramientas que les permitieran la previsión de los distintos temporales, como los calendarios lunares y solares.

De este modo pudieron saber el momento de sembrar, el de cosechar, el periodo de fertilidad de las especies domesticadas y quizá el tiempo de resguardarse o de migrar hacia otro sitio. Así también calcular la cantidad de cereales para resguardar con fines de consumo y de recosecha.

Además de la división de trabajo, la utilización de herramientas sofisticadas, junto con la expansión de las tierras de labranza y de crianza de animales, dieron lugar a excedentes productivos y la necesidad de administrar para enfrentar los periodos recesivos.

Pronto las comunidades avanzaron en una estructura compleja de organización y la relación con otros pueblos los indujo a transitar incorporados a la historia del continente por la que pasaron por los siguientes modos de producción: el esclavismo y la transición al feudalismo.

Como se dijo anteriormente, las prácticas económicas de los pueblos del norte, así como su organización e ideología, ayudaron a redistribuir la riqueza al interior del continente y a dar paso a un nuevo modo de producción.

Sociedad

Los pueblos germanos, como todos los indoeuropeos ya habían dejado atrás la etapa recolectora cuando llegaron a ocupar el territorio que más o menos los define aún en la actualidad. Eran sociedades patriarcales con prestigio en las artes de la guerra en territorio continental.

Pero en los alrededores del siglo 0, en la transición hacia esta era, otras sociedades y culturas ya estaban asentadas, habían trascendido hacía mucho tiempo el nomadismo y contaban con tecnología y arquitectura muy avanzada, así como una organización social, económica y política estructurada.

Tal era el caso de Roma que expandía su imperio, y una parte privilegiada de la comunidad era intelectual. Para ellos, y de manera generalizada entre los romanos, los germanos eran pueblos bárbaros, salvajes sin cultura, peligrosos y hostiles. Julio César hizo una efectiva campaña en su contra precisamente utilizando la

idea de su ferocidad. Esa característica, quizá porque las representaciones de los germanos son de hechura romana, persistió entre los posteriores conquistadores cristianos y hasta la fecha.

Los germanos vivían colectivamente. Construían una aldea con casas comunales donde habitaban clanes enteros con sus animales de compañía y rebaño y entre casa y casa había un espacio considerable para la convivencia cotidiana, propia de un pueblo con una gran tradición oral, rica en manifestaciones culturales y artísticas de canto y música.

Religión

A partir del análisis lingüístico pueden establecerse algunas características de culto común: la complementariedad en las figuras representantes de la divinidad, la asociación de los ciclos lunares y solares con la vida cotidiana y la reproducción, así como la existencia de varios dioses para cada necesidad individual, colectiva, y de todo ocupante en la tierra.

Es así que se puede encontrar un dios padre de otros dioses, un dios para la justicia y otro para la guerra y una diosa madre, fuerzas complementarias que generan una riqueza en el pensamiento religioso, una manera de abordar la religión asociada a necesidades concretas, a la sacralización del mundo material, o la omnipresencia de lo sagrado.

La categoría de análisis comparativo de las religiones llamada Tríada Dumeziliana, diseñada por el antropólogo George Dumezil, cuenta con tres elementos presentes en todas las culturas indoeuropeas, y se puede observar tanto en el ámbito religioso como en el social:

Función social	Figura divina	Figura social	Dios nórdico
Soberanía mágica y jurídica	Dios Padre	sacerdote	Odin
Fuerza guerrera	Dioses guerreros	ejército	Thor
Productores o trabajadores	Dioses proveedores	fogón u hogar	Freia

Fuente: elaboración propia con base en Raven y Carrion

Los germanos creían en la reencarnación, consultaban un oráculo en quien confiaban sus decisiones y esperaban cuando había que esperar, basados en tiempos de ciclos astronómicos. Contaban con sacerdotes y sacerdotisas, médicas y parteras, entre otras figuras con funciones de liderazgo espiritual y de sanación. Destaca el culto a la diosa Nertus, representante de la Madre Tierra desde la Edad de Piedra.

Enterraban a sus muertos cerca o muy cerca de sus casas y el culto a los ancestros seguía siendo fundamental. Practicaban los sacrificios ceremoniales para agradar a los dioses, casi siempre preparando la época de fertilidad, y sus sitios generalmente eran entre los árboles del bosque. Los bosques por ende, eran sagrados. Al contrario de los romanos, consideraban indigno encerrar a sus dioses, por lo que no podría situarse un templo de culto a los dioses.

Se encontraron con frecuencia representaciones de los dioses en espacios abiertos y prácticamente siempre dispuestos en pareja, diferenciados por sexo y a manera de columnas de piedra o madera, donde se practicaron ritos de fertilidad.



Una vez vinculados con los romanos, los germanos también transformaron la idea de sus dioses. Cobró mayor importancia el culto a la guerra en contraposición a los ritos de fertilidad y las armas fueron más importantes en los ritos funerarios, lo cual determinó su actividad cotidiana y productiva una vez más. Destaca el honor con el que morían si era durante una batalla.

Una de las características más bonitas de los germanos es que buscaban, y encontraban paz cuando recordaban que su vida individual y comunitaria, la presencia de su pueblo, su esencia, vivía en las historias que se contaban y en las canciones que se cantaban.

Es interesante mencionar que por el origen común de las tradiciones indoeuropeas, basado en la Triada Dumeziliana existen dioses que se corresponden entre las distintas regiones. Por mencionar algunos ejemplos tenemos el siguiente cuadro.

Dios	India	Grecia	Italia
Del cielo	Varuna	Urano	
Padre y Madre	Indra	Zeus	Júpiter y Juno
Guerra	Marut	Ares	Marte
Sol	Mitra	Febo	Apolo
Sabiduría		Atena	Minerva

El Megalitismo fue una práctica difundida en toda Europa y más allá, cuya hipótesis establece que apareció por intercambio cultural a partir de la pesca como actividad económica de la región costera de Europa desde el 5 mil aec. Por los vestigios hallados, antes de 1994², se considera su inicio en Portugal y sucesivamente difundida en Francia, España, Inglaterra, Irlanda, Malta, Italia, Bélgica, Alemania, Holanda, Dinamarca, Suecia, Sicilia y Escocia, por diferentes rutas de expansión. Destaca la construcción de Stonehenge en 2800 aec, cuando se presenta el momento más importante del megalitismo.

Fuente: Wikipedia

El color verde del mapa indica la extensión de la práctica megalítica.

Esta práctica incluyó monolitos dispuestos de diferente modo: piezas únicas llamadas menhires que son grandes piedras alargadas sin tallar o con tallado muy sencillo clavadas en posición vertical. Si se colocan dos o más menhires cercanos y encima de todas ellas un monolito horizontal, se llama dolmen. Y si se

² En 1994 se descubrió la zona de Gobekli Tepe, cuya construcción se estima en 9500 aec.



disponen varios dólmenes en forma circular o elíptica, se nombra Crómlech, cuyo ejemplo más difundido es Stonhenge.

Aunque cada una de estas tres disposiciones tiene diferentes usos, todas están asociadas con espacios funerarios. El menhir puede representar el lugar de una tumba, el dolmen una tumba colectiva y el crómlech al contener varias tumbas colectivas, pudo haber ocupado una función importante como el espacio sagrado donde se encuentran los ancestros.

Otra hipótesis señala que también era una manera de delimitar el territorio de la tribu

que lo construye, lo cual le da una connotación simbólica y también práctica, al delimitar fronteras al mismo tiempo que generar identidad con el espacio geográfico y con la tierra donde viven los ancestros³. Así se genera derecho, y deseo, de vivir en ella y trabajarla, podría decirse que amarla. *Fotografía: Pinterest*
Es importante ubicar que el megalitismo es obra de pueblos que no conocen la escritura y que coexisten en el periodo de la arquitectura avanzada de Egipto y Mesopotamia, así como de la escritura en tablillas de Sumeria.

Göbekli Tepe está al sur de Turquía, en lo que era el este de Anatolia. Su construcción está ubicada en 9 mil aec y su desuso calculado en 7mil 500 aec. Una de las hipótesis es que fue construida por cazadores y que se hacían rituales en honor a las fuerzas asociadas a los animales que vivían en la región. El tallado de la piedra es clarísima y se puede apreciar con mucha claridad jabalís, zorros, aves, caballos, serpientes, arácnidos, ciervos o algún otro astado.

Hay diversas teorías acerca de la función de GT, pues mientras el descubridor Klaus Schmidt, dice que era centro ceremonial, Ted Banning plantea la posibilidad de que haya habido asentamiento humano por el hallazgo de herramientas de agricultores. En cualquier caso la visión de pueblos nómadas durante el neolítico se obligan a ser revisadas.

Una de las cosas que llaman más la atención son las esculturas humanas con las manos en el vientre, en algunos de los tótem se hallan figuras de niños precisamente a la altura del vientre. Mi hipótesis es que era un centro, fuera habitado o no, donde hacían culto a la fertilidad, tal vez durante la época de luz del año.

Tres imágenes de esculturas que posan sus manos en su vientre. Las tres relacionadas con la región de Göbekli Tepe. El primer cuadro muestra tres columnas tipo tótem, la segunda es típica de la zona arqueológica de GT y tercera es de bronce y es bifronte, también asociada a GT, lo cual puede ser afin con una etapa de renacimiento hacia al segundo milenio aec.

³ Es importante mencionar que un tipo de dolmen funerario cuenta con un corredor que en prácticamente todos los casos está orientado de acuerdo al solsticio de invierno.



Fuente: Pinterest



Reflexiones

Palabras clave: Equilibrio. Símbolos sencillos - conceptos profundos, lugar a los ancestros. Dioses conviviendo con humanos. Arquetipos inspiradores. Pueblos conquistadores, no conquistados. Orden social horizontal.

Mantener el estatus quo implicaba para los germanos una condición indispensable para cubrir sus necesidades más básicas para su sobrevivencia como pueblo. Pero no sólo representaba mantenerse físicamente vivos y reproducirse, sino también madurar, evolucionar con la herramienta de concebir el mundo de manera profunda, esa que sólo es permitida por la convivencia cotidiana con los dioses, arquetipos inspiradores de un pueblo conquistador, para quien los ancestros tienen un mensaje de sabiduría por escuchar.

Es curioso como en el periodo de la Roma Imperial, los pueblos germanos eran considerados bárbaros sin cultura, contaban con una simbología gráfica casi exclusiva para los ritos mágicos que no permitió documentar su historia y por lo tanto dar seguimiento al resto de la humanidad.

A mediados del primer milenio aec, las condiciones materiales habían mejorado a partir de la expansión de su ejército y mejoramiento de sus tácticas militares, así como de sus conquistas. La esperanza de vida comenzó a crecer y a reducirse la mortalidad infantil⁴, lo que llevó a los germanos a un incremento de la población y por lo tanto de la demanda. El ciclo estimulante de cubrir sus necesidades y mejorar la calidad de vida, la militarización de su sociedad y la confianza en sus dioses representaron una fuerza imparable de las tribus antes sometidas por el Imperio quien antes de concluir el último milenio de la prehistoria veían la cosecha que recogía ese pueblo, incluso fortalecido por la propia campaña adversa que les habían fabricado.

Hoy día, los pueblos germanos, específicamente los nórdicos tienen los mejores lugares en el Índice de Desarrollo Humano en todo el mundo, son un pueblo que no tolera el deshonor de la palabra de sus representantes y ha rescatado sus tradiciones religiosas. El otrora pueblo bárbaro es de los más civilizados del mundo.

⁴ Las Tribus Germánicas. 2007

Fuentes y Técnicas

1. Temas en Wikipedia:

Región Protoindoeuropea
Historia de Escandinavia
Gobekli Tepe
Megalitismo
Stonehedge
Dolmenes
Menhires
Cromlech
Nerthus

2. *Gobekly Tepe, El primer templo de la Historia*. National Geographic.

3. *Ancient Turkey. Gobekly Tepe*. Pinterest. El Catálogo mundial de las ideas.
<https://www.pinterest.com/chadmercree/ancient-turkey-gobekli-tepe/>

4. *Las Tribus Germánicas*. History Chanel. 2007

5. *La Patria Originaria de los Indoeuropeos*. Videoclase del canal educativo de la Facultad de Filología. Universidad Complutense de Madrid. España

6. *Recuperando al Padre Cielo Indoeuropeo*. Raven y Carrion Mann. Trad. Virginia Barrera Ocampo.

7. *Paleopaganismo Indo-Europeo y su Clero*. Trad. Virginia Barrera Ocampo

Técnicas adicionales

1. Consulta de runas para la pregunta inicial ¿qué hago para entender la historia de los pueblos del norte?

Algiz en Ljosalfheim me indicó que tenía que situarme en un lugar donde mi visión fuera más amplia y ahí pidiera inspiración.

Ansuz en Midgard permitió que dialogara con personas de mi cotidianidad acerca de la antigüedad, del imperio romano y de la diferencia entre los dioses de las religiones abrahámicas y los dioses antiguos, más acercados a la realidad, lo cual me ayudó a escucharme y estructurar un poco mejor lo que ya había leído.

2. La consulta de imágenes de las zonas arqueológicas, reconstrucciones iconográficas, la consulta de documentales históricos y mapas me permitió acercarme a la vida cotidiana y trazar una zona geográfica comparando ciudades antiguas y su equivalente moderno que se acercara a mi razonamiento.

3. Elaboración de historia a partir de tres runas obtenidas al azhar (Isa, Nauthiz y Laguz) para redactar las reflexiones a partir de las palabras clave que obtuve anteriormente.



Proyecto final

“Verso 144 del Havamal”

Ecatzin Bayardi
Ljörthen

Hermandad de la Diosa Blanca
Curso de Magia, Sanación e Interpretación Rúnica
Sac. Carmen Orellana – Tarwe

Objetivo.

Conocer e interpretar las 8 habilidades que un vikti o erilaz debe desarrollar y que se encuentran registradas en el verso 144 del Hávamál.

INTRODUCCIÓN

¿Qué es el Hávamál?

El **Hávamál**, también conocido como la balada del altísimo es uno de los poemas contenidos en el *Codex Regius*.

El *Codex Regius* es un manuscrito islandés en el que se preservan varios poemas en nórdico antiguo y que se cree fue escrito en 1270, como una recopilación de poemas basados de los originales que datan de antes de la conversión de Escandinavia al cristianismo, y que eran parte de la tradición oral, sabiduría y enseñanzas transmitida de generación en generación.

De esta manera, el *Codex Regius* es un testimonio de suma importancia para el estudio de las costumbres y creencias de la época.

Particularmente el **Hávamál** consiste en un grupo de poemas atribuidos a Odín y que trata de la conducta ética, consejos y modales (*Gestapáttir* y *Loddfáfnismál*) y de sabiduría rúnica y magia (*Rúnatal* y *Ljóðatal*)

- *Gestapáttir* (Stanza 1 - 79)
- *Loddfáfnismál* (Stanza 80 - 137)
- *Rúnatal* (Stanza 138 - 146)
- *Ljóðatal* (Stanza 147 – 165)

Aunque algunos autores separan el *Loddfáfnismál* en dos partes. La primera comprende las stanzas de la 80-110 al ser consejos dirigidos a los amantes, mientras que la 111-137 son una serie de enseñanzas sobre la moral, ética y códigos de conducta dirigidos a Loddfáfnir.

De la misma manera, hay autores que consideran el *Rúnatal* y *Ljóðatal* como dos partes de una misma sección del poema.

¿Qué es un vikti o erilaz?

La palabra *vitki* suele traducirse como “*magos*” o “*sabios*” de acuerdo a los diccionarios de nórdico antiguo que tenemos hoy en día, aunque probablemente la traducción más acertada sería “*el que sabe*” (*the one who knows*).

La palabra parece estar relacionada con el inglés “*wit*” (*saber, ingenio*) y con el alemán “*wissen*” (*to know = saber*). Bajo este concepto, un *Vitki* podría ser cualquier persona especializada en cualquier materia.

Por otro lado la palabra *erilaz* es una palabra del nórdico antiguo que aparece en varias inscripciones y que de la misma manera suele interpretarse como “*magos*” o “*maestro rúnico*”. Hay que recordar que la magia de la época solía relacionarse con el futhark y las runas por lo que no es de extrañar que estos oficios estuviesen relacionados.

Sin embargo es posible que la palabra venga de “*Eorl*” (*noble o guerrero*), interpretándose como “*guerrero*” o “*aquel que pelea*”. También podría estar relacionado con la tribu de Heruli, con lo cuál el término establecería un título o una particular posición social, o incluso simplemente el oficio de tallar runas sobre la piedra.

Sin embargo, actualmente en el neopaganismo germánico, ambos términos se utilizan para denominar a un maestro rúnico, aquellos adiestrados en la magia, saber, protección y sanación rúnica.

DESARROLLO

Verso 144

*Veiztu hvé rísta skal? Veiztu hvé ráða skal?
Veiztu hvé fá skal? Veiztu hvé freista skal?
Veiztu hvé biðja skal? Veiztu hvé blóta skal?
Veiztu hvé senda skal? Veiztu hvé sóa skal?*

El verso 144 del Hávamál enlista 8 habilidades que un maestro rúnico debe dominar. Por la misma naturaleza del texto es difícil tener una traducción adecuada y esto ha dado lugar a una serie de interpretaciones y traducciones que si bien similares, le otorgan connotaciones muy diferentes de autor a autor.

En la tabla siguiente se enlistan las traducciones que varios autores le han dado a cada una de las ocho habilidades identificadas en la estrofa.

Habilidades de los Vitki								
	<i>rísta</i>	<i>ráða</i>	<i>fá</i>	<i>freista</i>	<i>biðja</i>	<i>blóta</i>	<i>senda</i>	<i>sóa</i>
Tradicional	Carve	Read	Paint	Try	Ask	Sacrifice	Send	Waste
Hollander	Write	Read	Stain	Understand	Ask	Offer	Supplicate	Sacrifice
Bray	Write	Read	Paint	Prove	Ask	Offer	Send	Spend
Larrington	Carve	Interpret	Stain	Test Out	Ask	Sacrifice	Dispatch	Slaughter
Thorpe	Grave	Expound	Depict	Prove	Pray	Offer	Send	Consume
Bellows	Write	Read	Tint	Makes trial	Ask	Offer	Send	Sacrifice
Terry	Write	Read	Paint	Prove	Wish	Worship	Summon	Sacrifice
Auden	Cut	Read	stain	Prove	Evoke	Score	Send	Destroy
Chisholm	Carve	Read	Stain	Wield	Ask	Bloody	Send	Sacrifice

Algo

importante a considerar es que todos los verbos en todo momento describen las habilidades que el maestro rúnico debe de tener para con sus runas, sin embargo ¿es todo? Más adelante explicaré la teoría de que en parte también se refiere a las habilidades que el maestro rúnico tiene hacia sí mismo.

Esto lo menciono ya que en los versos 138-139 se menciona que Odín gana (o toma, pues la mayoría de las traducciones en inglés utiliza el verbo “*to caught up*”) las runas después de haber estado colgado de un árbol azotado por el viento (considero que este viento es importante como una alegoría del pensamiento y la autoreflexión), herido y sin alimento ni bebida por 9 días.

También se menciona en el mismo verso que Odín se ofrece a sí mismo. De Odín a Odín. En este punto sería sencillo interpretar esto como dos partes separadas del mismo dios, pero también menciona que al mirar en la profundidad (la profundidad de uno mismo) fue cuando obtuvo las runas y por ende el conocimiento.

Las runas se convierten entonces en un intermediario entre el maestro rúnico y la sabiduría del universo. Son, creo yo, una extensión de nosotros mismos.

Habilidad 1. Escribir

“To cut”, “To grave” y “to write” constituyen la primera habilidad que el maestro rúnico debe de desarrollar, diferenciando obviamente por el material en el que se esté trabajando. La habilidad más elemental y de la cual comienza todo. La habilidad para crear las runas.

No es de extrañar la importancia de la relación que existe entre el maestro y sus runas y que siempre serán más efectivas si uno mismo las graba o las escribe.

Habilidad 2. Leer

La mayoría de los autores se refieren a esta habilidad como *“to read” (leer)* y sólo Larrington lo traduce como *“to interpret” (interpretar)*, y si bien la lectura es un acto de interpretación, creo que él es el más acertado, ya que no se limita únicamente a la acción de conocer su lectura, si no que va más allá, pues a diferencia del lenguaje cotidiano —o más bien como una extrapolación—, se refiere no sólo al mensaje.

El mensaje es uno, pero la interpretación puede tener diferentes connotaciones, y un verdadero maestro rúnico debe de ser capaz de leer, e interpretar el mensaje, más allá de únicamente recitar los nombres de las runas.

Incluso un mismo set de runas puede tener diferentes significados dependiendo de la situación, y un verdadero maestro rúnico debe de poder interpretarlo en cada una de ellas.

Habilidad 3. Teñir

Esta es una habilidad que de no haber tomado lo que llevo del curso de runas como hasta ahora, no habría podido entender. Ahora comprendo que se refiere al vínculo que se forma en el proceso de creación de las runas, al teñirlas con tintura roja mezclada con sangre.

Es curioso, pero al preguntarle a mis compañeros estudiantes acerca de las habilidades que un maestro rúnico debería de tener, la respuesta predominante fue la de la conexión con las runas.

Creo que esta habilidad va más allá de sólo *“teñir”*. Habla de imbuir no sólo con pintura, si no con la energía de uno mismo. Habla de dedicarle tiempo a las runas, a su creación, al cantar su galder y hacer su stadha. Habla de la conexión y los vínculos que son determinantes para los trabajos.

Habilidad 4. Poner a prueba

“Enjuiciar”, “Ejercer”, “Poner a prueba”. Esta es una habilidad engañosa y aquí es en donde me remonto a la aclaración que realicé al principio del escrito, en el que considero que las habilidades no se aplican únicamente a las runas, si no también a uno mismo.

Hasta el momento hemos hablado de creación, de interpretación y de conexión. Sin embargo es en este punto en el que ponemos a prueba a las runas, que creo es en donde nos ponemos a prueba a nosotros mismos.

Creo que el *“to probe them”* no se refiere a *“probarlas”*, si no a *“probarte tú a las runas”*. Demostrar que eres digno y que puedes portarlas y utilizarlas.

De la misma manera que Odín soportó una serie de pruebas para poder recibir y entender las runas, nosotros debemos de seguir el camino del héroe, a través del aeth del aprendiz, del guerrero y del maestro, sin rendirnos ni claudicar.

Habilidad 5. Pedir

El verbo *“to ask”* puede ser engañoso en el inglés, ya que normalmente lo relacionamos con el *“preguntar”*, sin embargo, se olvida que también significa *“pedir”*, lo cuál hace sentido cuando tomamos la traducción de Thorpe y de Terry, *“pray”* y *“wish”* respectivamente.

Esta petición puede ser de sabiduría y guía, de protección, de sanación, de trabajos mágicos. Creo que esta habilidad se relaciona con si sabes trabajar las runas (o pedirles la energía y los trabajos) de la manera adecuada.

También creo que en este punto es importante recordar que gran parte de adquirir el conocimiento viene del hecho de que el estudiante esté preparado para recibirlo. El saber cómo pedir debe estar también vinculado con el tener humildad y ética.

Habilidad 6. Ofrecer

¿Qué estás dispuesto a ofrecer al universo? Odín sacrificó un ojo, y si bien la mayoría de los trabajos mágicos no exigen una prenda tan valiosa, lo cierto es que siempre hay una retribución que pagar.

Puede ser tiempo, preparación, esfuerzo, energía, dedicación, una promesa, un voto, etc.

Cuando creamos nuestras runas, todos ofrendamos nuestra sangre a ellas, convirtiéndose en el primer ofrecimiento que hacemos.

Al estudiarlas, nos ofrendamos nosotros mismos al camino del héroe, con todas las pruebas que esto implica para volvernos aprendices, guerreros y maestros.

Habilidad 7. Entregar

Debo reconocer que esta es la habilidad que más se me resistió, y de la cual espero mi interpretación sea correcta. Considero que, así como la quinta habilidad implica el tener la humildad, honor y moral para pedir, esta reconoce la humildad, el honor y la moral al momento de entregar ese conocimiento y ese poder a alguien más.

El conocimiento es poder, el conocimiento rúnico puede ser mucho poder, y como tal implica mucha responsabilidad.

Uno debe tener juicio y saber discernir qué es lo que puede y no puede darle a los demás, o de qué manera se le puede dar. Por ejemplo, habrá personas muy sensibles o que se pueden verse muy perturbadas al respecto de un tema, por lo que antes de soltarle una bomba, es importante tratarlo con tacto.

De igual manera, considero que no es adecuado predisponer a las personas a alguna situación, que pueda, más que guiar o aconsejar, provocar una situación indeseable (como las historias que predominan en la mitología, en la cuál los oráculos se cumplen sólo cuando el consultante intenta evitarlas).

En esta parte, creo que el criterio y la moral juegan un papel sumamente importante en un maestro rúnico.

Por otro lado, al estar trabajando en protección, sanación, etc, es importante saber enviar esa energía para que actúe sobre lo que queremos que actúe, y es una habilidad imprescindible de desarrollar.

Habilidad 8. Sacrificar

Sería muy fácil pensar que este término es igual a la 6ta habilidad, *“ofrecer”*. ¿Pero cuál es el sentido de tener dos oraciones que significan lo mismo?

Quizá podríamos tomar la salida fácil y encauzarnos con la traducción de Auden, *“destroy”*, y pensar que se refiere a la manera de deshacernos de las runas una vez que ha acabado su tiempo de vida. Es posible, sin embargo me inclino a pensar que hay algo más.

En este punto, probablemente esté abusando de la ambigüedad de los términos al exponer mi teoría de que esta última pregunta, la que cierra el verso y que maneja un término tan hercúleo como *“sacrificar”*, debe de esconder algo igual de grande, y dentro de toda mi ignorancia y falta de experiencia, me atrevería a decir que este punto se refiere al compromiso.

Nuevamente, jugando con los pronombres, creo que “*sacrifice them*” debe traducirse como “*sacrificarse a ellas*” en lugar de “*sacrificarlas*”. El último sacrificio, la última habilidad que debe de desarrollar un maestro rúnico, es el compromiso y la dedicación de uno mismo hacia el camino.

De la misma forma que Odín continuó su aprendizaje aún después de haber ganado las runas, cada palabra llevándolo a una nueva, hasta que germinó y se hizo sabio (*verso 140 y 141*), el maestro rúnico debe de dedicar su vida al autoconocimiento, concientización del entorno y al crecimiento espiritual, con todas las pruebas y sacrificios que esto conlleva.

CONCLUSIONES

Reconozco que he tomado algunas licencias al momento de describir las ocho maestrías reflejadas en el texto, y si bien entiendo que es arrogante de mi parte, realmente considero que estas habilidades (crear, interpretar, crear la conexión, probarse a sí mismo, pedir, ofrecer, entregar y comprometerse) son las indispensables para todo maestro rúnico, y que la falta de una de ellas resultaría en un trabajo incompleto y mediocre.

BIBLIOGRAFÍA

- **Hávamál (Sayings of Hár)**
James Alan Chisholm
Publicado por en “The Eddas, Keys to the Mysteries of the North”
2005
- **A Handbook of Germanic Etymology**
Orel, Vladimir
2003
- **Runes and Germanic Linguistics**
Elmer H. Antonsen
- **Old Norse for Beginners**
Haukur Þorgeirsson
Rúnatal Óðins
<https://notendur.hi.is/haukurth/norse/reader/runatal.html>
14-Mayo-2016
- **Erilaz – Etymology**
Wikipedia Etymology
<http://www.liquisearch.com/erilaz/etymology>
14-Mayo-2016

Los poemas rúnicos

Lorena Díaz Morales

Internarnos en el mundo nórdico antiguo es siempre un reto. La información con la que contamos no es abundante y es tan antigua que no sabemos cuán fidedigna pueda ser o cuánto haya sido adaptada a conveniencia de las épocas por las cuales pasó.

Los poemas rúnicos no son la excepción: ¿qué son?, ¿cuáles eran?, ¿cuál fue su objetivo? El propósito de este trabajo es responder a estas preguntas partiendo desde la base que es su lenguaje hasta finalizar con un análisis personal y la conclusión que enlace estos elementos con el uso y entendimiento actual de las runas.

Utilizando fuentes electrónicas en inglés y en español, con páginas tan comunes como Wikipedia y tan especializadas como academia.edu he intentado organizar esta información hasta revelar el orden, la intención y análisis de estos poemas.

Lenguaje nórdico antiguo: runas

Considerando que el tema de este trabajo son los poemas rúnicos es importante esclarecer qué son las runas y para ello debemos partir de su origen: el nórdico antiguo.

El nórdico antiguo fue un lenguaje que se llamaba a sí mismo *Donsk tunga* (lengua danesa) y es una de las 10 ramas lingüísticas que componen la actual familia de lenguas indoeuropeas de las cuales derivaron las lenguas de Europa y Asia del Sur que se han hablado y utilizado desde hace 3 mil años. Es la raíz actual de las lenguas escandinavas y un pariente cercano del inglés, alemán y holandés.

Este lenguaje utilizaba, como forma de escritura, las runas, que significan “secreto” o “susurro”, que a pesar de ese significado se cree que eran conocidas por gran parte de la población encontrándose poemas de amor, inscripciones en objetos indicando su dueño, recados breves, recuentos históricos, exaltaciones a héroes y un largo etcétera que puede indicarnos el amplio uso de este idioma escrito en madera, hueso o piedra, los materiales más comunes para su escritura.

Las runas utilizadas estaban contenidas en 24 símbolos conocidos como “Futhark antiguo” tomando las seis primeras letras de este: Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raido y Kenaz, esto se utilizó mayormente en Europa del norte del siglo III al IX, siglo cuando se simplificó a 16 runas que conformaron el “futhorc joven”,

estas comenzaron en Dinamarca para posteriormente diseminarse a lo largo de los hablantes del nórdico antiguo. Hasta el siglo XII se seguía utilizando el Futhark antiguo.

Alrededor de los años 550 a 750 A.E.C. los nórdicos se separaron de los germanos debido a múltiples causas y comenzaron a extenderse hacia Europa del Sur y Oeste, se ocasionó con ello que el lenguaje nórdico antiguo se propagara y en la era vikinga se podían entender con facilidad ciudades muy distantes (dentro de estos perímetros y de los incluidos en las conquistas hecha por vikingos). Se dice que podemos encontrar variantes a partir de esta separación en el Nórdico del Este (Suecia y Dinamarca) y el Nórdico del Oeste (Noruega y países del Atlántico norte como Islandia).

El anglosajón es un idioma tardío derivado del nórdico antiguo, este utilizaba caracteres latinos y rúnicos con predominancia de los latinos⁵.

Se dice que los estudiosos o lectores de los textos de la era vikinga reconocen sin muchos contratiempos las variantes surgidas dentro de estos alfabetos.

Poemas rúnicos

Al ser las runas elementos tan utilizados no es de extrañarse que nos encontremos con los poemas rúnicos. Bajo este nombre se le conoce a ciertos poemas medievales donde encontramos enlistadas 16 runas (29 runas en uno de ellos) con una definición de la misma o no. Se cree que estos fueron utilizados como herramientas mnemotécnicas que ayudaban a retener la runa, su orden y su significado, de forma parecida a las canciones del alfabeto actuales o incluso a las canciones alusivas a las tablas de multiplicar.

Esta teoría es bastante aceptada, pues sabemos que la cultura nórdica fue transmitida oralmente por muchos siglos hasta comenzar a ser escrita y poder de esa forma llegar hasta nuestras manos.

La cantidad de estos poemas está en debate. Los poemas rúnicos más conocidos y estudiados son tres: Noruego, Islandés y Anglosajón, mencionados de acuerdo a su antigüedad. Aunque el poema Noruego fue escrito después del Anglosajón, su tradición oral respalda el hecho de ser el más antiguo, esto se tratará a profundidad más adelante.

Además de estos 3 poemas rúnicos que contienen variantes del futhork joven y se cree que están basados en el futhark antiguo, hay un cuarto documento que se menciona como poema rúnico o no, dependiendo de los factores que se consideren, este es el *Abecedarium Nordmannicum*. Se le considera, más que un poema rúnico, el más antiguo listado o “catálogo” de las runas del futhorc joven porque se

⁵ Un especialista en anglosajón antiguo es el escritor J. R. R. Tolkien, gracias a ese conocimiento “inventó” ciertas lenguas ficticias dentro de su conocida saga *El señor de los anillos* que están basadas en las runas.

mencionan las 16 runas de este futhorc y su orden; algunos lo consideran más que un listado algún tipo de “contenedor” de sabiduría esotérica que solo algunos pueden ver.

Se puede decir que, considerando todos los documentos existentes, existen cuatro poemas rúnicos que han llegado hasta nuestras manos, aunque debe haber existido un quinto con todas las runas del Futhark antiguo, pero a pesar de sugerir que los poemas rúnicos existentes se basaron en él, no se ha encontrado evidencia de tal poema.

Ahora analizaremos uno por uno estos poemas rúnicos.

Poema rúnico noruego

El poema rúnico noruego es, como se menciona más arriba, el poema más antiguo transmitido de forma oral, ya que la tradición nórdica tiene su origen en la cultura germánica antigua.

De manera escrita contamos con una copia del S. XV; se tenía una anterior del S. XIII y esta fue destruida. En él se nombran las 16 runas del futhorc joven, está escrito en nórdico antiguo y tiene una métrica escáldica.

La métrica escáldica⁶ consiste en escribir dos versos (renglones) donde el segundo hace alusión al primero repitiendo sonidos que crean musicalidad. No se guían tanto por un patrón silábico o una rima como tal sino con este sonido repetitivo conocido como “aliteración”.

A continuación las runas que encontramos en el poema rúnico noruego.

Runa	ƿ	ᚱ	ᚲ	ᚴ	ᚵ	ᚶ	ᚷ	ᚸ	ᚹ	ᚺ	ᚻ	ᚼ	ᚾ	ᚿ	ᛀ	ᛁ
Nombre	Fé	Úr	Þurs	Óss	Ræið	Kaun	Hagall	Nauðr	Ís	Ár	Sól	Týr	Bjarkan	Maðr	Lögr	Ýr

Poema rúnico Islandés

Este poema conserva un registro desde el siglo XV y está escrito en nórdico antiguo.

Se localiza en cuatro manuscritos llamados *Arnarnagnaes* con un estilo que se encuentra en *Beowulf* y otros poemas, estilo conocido como *Ljóðaháttir*. En él se utilizan versos que compartan sonido al menos en 3 palabras, así suenan con cierta musicalidad y se crea algo estético, es un estilo de la germánica antigua que abusa de la metáfora y la perífrasis para conseguir este efecto.

⁶ El término “escáldico” refiere a los poetas guerreros vikingos llamados “escaldos”, quienes vivían en la corte de los reyes vikingos durante la Edad Media. Se les consideraba, más que poetas, cronistas o reporteros de la época.

En este poema se habla de las 16 runas del futhorc joven. A continuación las runas mencionadas en este poema rúnico.

Runa	ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚨ	ᚫ	ᚱ	ᚷ	ᚹ	ᚻ	ᚼ	ᚾ	ᛀ	ᛁ	ᛃ	ᛅ	
Nombre	Fé	Úr	Þurs	Óss	Reið	Kaun	Hagall	Nauðr	Íss	Ár	Sól	Týr	Bjarkan	Maðr	Lögr	Ýr

Poema rúnico anglosajón

El poema rúnico anglosajón fue creado en el S. VIII o IX, aunque se conservaron registros de él desde el S. X. Se encontraba en la biblioteca Cotton de Londres que fue quemada en 1731, pero en 1705 había sido copiado por Georges Hickes, por quien conservamos la actual copia.

Georges Hickes incorporó algunos cambios. Copió en prosa todo el poema y después lo dividió en 29 estrofas (es el único poema rúnico que habla de este número de runas) y colocó a la izquierda de cada estrofa la runa de la cual se hablaba sobre una lámina de cobre.

También creó variantes de Wyn, Haegl, Nyd, Eoh, Ing. Además incorporó dos runas más al pie de página sobre cobre llamadas “Stan” y “Gar”, una runa sin nombre al final del texto “Calc” y otra llamada “Cweord”.

Hace alusión a elementos del cristianismo de forma más evidente que en los otros dos poemas nórdicos, además de tener las descripciones más concretas de las runas y menos metafóricas de los otros poemas rúnicos que conocemos.

A continuación las runas mencionadas en el poema.

Runa	ƿ	᳚	᳛	᳜	᳝	᳞	᳟	᳠	᳡	᳢	᳣	᳤	᳥	᳦	᳧	᳨	ᳩ	ᳪ	ᳫ	ᳬ	᳭	ᳮ	ᳯ	ᳰ	ᳱ	ᳲ	ᳳ	᳴	ᳵ
Nombre	Feoh	Ur	þorn	Os	Rad	Cen	Gyfu	Wynn	Hægl	Nið	Is	Gér	Éoh	Peorþ	Eolh	Sigel	Tir	Beorc	Éh	Mann	Lagu	Ing	Éoel	Dæg	Ác	Æsc	Yr	lor	Éar

Abecedarium Nordmannicum

Este poema, listado o catálogo, se creó en el S. IX y se encuentra en el *Codex Sangallensis 876* dentro de la Abadía San Galo en Fulda, Alemania; también se le conoce como “Poema rúnico suizo”.

Está escrito en antiguo bajo alemán y consiste en 11 frases cortas de las 16 runas del futhorc joven cambiando el nombre de algunas runas e insertando algunas otras runas que se encuentran en el poema rúnico anglosajón.

Runa																
Nombre	Fé	Úr	burs	Óss	Reið	Kaun	Hagall	Nauðr	Íss	Ár	Sól	Týr	Bjarkan	Maðr	Lögr	Ýr

Análisis y comparativa

Ya expuestos todos los poemas rúnicos se analizarán sus semejanzas, sus diferencias y después cada runa que se utiliza actualmente con el significado que es mostrado en estos poemas.

Semejanzas

La semejanza principal entre todos estos poemas es que hablan acerca de las runas describiéndolas, los cuatro poemas rúnicos comparten esta característica que los engloba como conjunto.

También encontramos referencias al paganismo nórdico y anglosajón exaltando elementos de la naturaleza o creencias de su cultura como el honor, la cosecha o los caballos, por nombrar algunos ejemplos.

Los poemas noruego e islandés son los más parecidos: ambos utilizan una musicalidad dentro de su estructura, están escritos en nórdico antiguo y aluden a las 16 runas del futhork joven.

Diferencias

El poema rúnico anglosajón es el más diferente de los cuatro: menciona 29 runas, es muy descriptivo, no tiene una estructura musical tan marcada como el noruego y el islandés, además de estar escrito en anglosajón antiguo.

También encontramos dos diferencias sutiles en cuanto al nombre de las runas entre el poema islandés y el noruego: la runa Raido y la runa Isis tienen una grafía distinta.

El poema suizo es distinto en cuanto a estructura: no tiene una estructura métrica y no tiene definiciones específicas de cada runa.

Poema por runa actual

Feoh

Noruego: Wealth is a source of discord among kinsmen; the wolf lives in the forest.

Islandés: Wealth. Source of discord among kinsmen and fire of the sea and path of the serpent.

Anglosajón: Wealth is a comfort to all men; yet must every man bestow it freely, if he wish to gain honour in the sight of the Lord.

Suizo: Fee first.

Cuando hablamos de Fehu hablamos de la primera runa del Futhark antiguo, como lo menciona el poema suizo: “Fee primero”. Son inicios que conducen a la prosperidad y riqueza, algo muy mencionado en los otros 3 poemas con la palabra en inglés *wealth*. Se habla de conflictos entre los hombres debido a ella, así como las comodidades que se pueden ganar mediante ella. En el poema anglosajón incluso se alude a ganar esta riqueza con honor.

La segunda parte del renglón del poema noruego puede estar aludiendo a cómo vivimos en comunidad (como los lobos) y a la vez aislados (en el bosque) para estar atento a todo lo que nos rodea. En el poema islandés puede estarse refiriendo a la fuente de discordia que puede ser esta riqueza (fuego en el mar o el camino de la serpiente, vista aquí la serpiente como algo negativo).

Uruz

Noruego: Dross comes from bad iron; the reindeer often races over the frozen snow.

Islandés: Shower. Lamentation of the clouds and ruin of the hay-harvest and abomination of the shepherd.

Anglosajón: The aurochs is proud and has great horns; it is a very savage beast and fights with its horns; a great ranger of the moors, it is a creature of mettle.

Suizo: Aurochs after.

El aspecto que destacan de Uruz en estos poemas es de fuerza y pareciera que no precisamente una fuerza positiva. Los renos hacen carreras, las cosechas son arruinadas, los uroz son criaturas salvajes y el poema suizo solo habla del orden que tiene dentro del alfabeto.

Uruz es fuerza y tomando en cuenta cómo le temen a esta, interpreto que es una fuerza tan intensa que de no ser bien direccionada puede ocasionar muchos desastres, pero por lo mismo de ser esta fuerza orgullosa (como se menciona en el poema anglosajón) puede erradicar las cosas de raíz, puede ser utilizada en nuestro beneficio aportando desbloques poderosos.

Thurisaz

Noruego: Giant causes anguish to women; misfortune makes few men cheerful.

Islandés: Giant. Torture of women and cliff-dweller and husband of a giantess.

Anglosajón: Thorn. The thorn is exceedingly sharp, an evil thing for any knight to touch, uncommonly severe on all who sit among them.

Suizo: Thurs the third stave.

Considerando que Thurisaz representa a una espina y a Thor... estos poemas hablan del dolor. Así como Thurisaz protege a nuestros seres queridos, puede traer desgracias si no lo manejamos con cuidado (siendo una amenaza o una tortura para los demás). Difiero del contenido del poema anglosajón donde refiere que es una “cosa malvada para cualquier caballero”, aunque es cierto que en batalla entrar en contacto con una punta filosa puede ser letal; la razón de no estar de acuerdo es que es necesario pasar algunas pruebas (que suelen involucrar dolor) para poder generar crecimiento.

Lo interpreto como el poema suizo: “es la tercera condición” de la vida, un paso hacia nuestro crecimiento interior.

Ansuz

Noruego: Estuary is the way of most journeys; but a scabbard is of swords.

Islandés: God. Aged Gautr and prince of Ásgardr and lord of Vallhalla.

Anglosajón: The mouth is the source of all language, a pillar of wisdom and a comfort to wise men, a blessing and a joy to every knight.

Suizo: The Åse is above him.

En Ansuz veo una interpretación repleta de significados, considerando que es la capa de Odín y es Odín en sí mismo aquí representado las interpretaciones son múltiples y todas caben en ella. En el poema noruego pueden hacer alusión a cómo la comunicación nos integra con quienes nos rodean (uniendo el río con el mar), pero puede hacer daño si no se maneja con cuidado (como las espadas); mensaje reforzado en el poema anglosajón. En el poema islandés se habla de su condición de dios: señor de Vallhalla, príncipe de Asgard y un viejo sabio...

El poema suizo se presenta de forma más críptica mencionando que está por encima del dolor de Thurisaz, quizás aludiendo a que la comunicación puede resolver las desgracias o disminuirlas de alguna manera...

Raidho

Noruego: Riding is said to be the worst thing for horses; Reginn forged the finest sword.

Islandés: Riding. Joy of the horsemen and speedy journey and toil of the steed.

Anglosajón: Riding seems easy to every warrior while he is indoors and very courageous to him who traverses the high-roads on the back of a stout horse.

Suizo: Wheel is written last.

Raido es movimiento. Y es evidente que en los poemas rúnicos lo representan con caballos, pues para su época no había mejor imagen que englobara este concepto. Movimiento es vida y aquí lo muestran tanto en su lado positivo como en su lado negativo (esfuerzo de los caballos, espadas, “en el interior se ve fácil”), pero, como dice el poema suizo en esta traducción en particular: “La rueda se escribe al final”.

Lo tomo como un aviso de que el movimiento puede parecer sencillo, puede representar cambios, pero primero debemos preparar a consciencia las herramientas y el recorrido.

Kaun

Noruego: Ulcer is fatal to children; death makes a corpse pale.

Islandés: Ulcer. Disease fatal to children and painful spot and abode of mortification.

Anglosajón: The torch is known to every living man by its pale, bright flame; it always burns where princes sit within.

Suizo: Then cleaves cancre.

El fuego no controlado se encuentra aquí representado mediante úlceras. El fuego somatizado que puede matar. La pasión y el entusiasmo son necesarios y agradables, si se mantienen a raya siendo una “pálida y brillante llama”, como se menciona en el poema anglosajón.

Se menciona que quema donde se sientan los príncipes, quizás aludiendo a una fuerza no siempre bienvenida o a algo que se desprende, como en el poema suizo.

Gyfu

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: Generosity brings credit and honour, which support one's dignity; it furnishes help and subsistence to all broken men who are devoid of aught else.

Suizo: No aparece.

Esta runa actual (del futhark antiguo) solo aparece en el poema rúnico anglosajón. Quizás no fuera una grafía tan necesaria para los demás futharks.

Aquí podemos ver el significado de Gyfu como generosidad, dar a los demás, representa este momento de entrega y expansión hacia afuera.

Wunjo

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: Bliss he enjoys who knows not suffering, sorrow nor anxiety, and has prosperity and happiness and a good enough house.

Suizo: No aparece.

Cerrando este primer Aett, Wunjo es representado mediante estabilidad en el poema anglosajón. No tener más ansiedad, sufrimiento o penas, sino prosperidad, felicidad y una casa suficientemente buena para descansar.

Hagalaz

Noruego: Hail is the coldest of grain; Christ created the world of old.

Islandés: Hail. Cold grain and shower of sleet and sickness of serpents.

Anglosajón: Hail is the whitest of grain; it is whirled from the vault of heaven and is tossed about by gusts of wind and then it melts into water.

Suizo: Hail has need.

El granizo simboliza necesidad, algo que se menciona en el poema suizo. Es el momento más duro (el más frío, el más blanco de los cereales), que se derretirá dando paso al agua que fluye. Quizás Cristo se utiliza como un sustituto de la época para Odín... así como la serpiente como este “negativo” aspecto de la situación. Ahora hay aguanieve y serpientes, pero el sol saldrá y todo ello terminará.

Nauthiz

Noruego: Constraint gives scant choice; a naked man is chilled by the frost.

Islandés: Constraint. Grief of the bond-maid and state of oppression and toilsome work.

Anglosajón: Trouble is oppressive to the heart; yet often it proves a source of help and salvation to the children of men, to everyone who heeds it betimes.

Suizo: No aparece.

Cuando los problemas aprietan (como el hielo) hay que trabajar duro, revisar las opciones y las soluciones.

En esta runa el poema anglosajón me parece que resume de forma excelente su significado: “Los problemas son opresivos, pero han demostrado ser una fuente de salvación a los niños de los hombres y a todo aquél que lo percibe a tiempo”.

Isa

Noruego: Ice we call the broad bridge; the blind man must be led.

Islandés: Ice. Bark of rivers and roof of the wave and destruction of the doomed.

Anglosajón: Ice is very cold and immeasurably slippery; it glistens as clear as glass and most like to gems; it is a floor wrought by the frost, fair to look upon.

Suizo: Ice, year, and sun.

El hielo significa tener cuidado. El hombre ciego debe ser guiado y lo que sucede observado, el hielo puede ser traicionero y a la vez un espectáculo hermoso.

Hielo, un año y el sol... como la tormenta, esto también pasará (así se indica en el poema suizo), pero si no tenemos cuidado puede simbolizar la destrucción (algo señalado en el poema islandés).

Jera

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: Summer is a joy to men, when God, the holy King of Heaven, suffers the earth to bring forth shining fruits for rich and poor alike.

Suizo: Ice, year, and sun.

Me parece que el poema suizo ha englobado tres conceptos (runas) para simbolizar el ciclo de la vida en ellos: “hielo, un año y sol”, los problemas pasan y otro ciclo comienza, si los sabemos manejar.

El poema anglosajón nos indica lo delicioso que puede ser el verano cuando se ha cumplido el ciclo de la cosecha, cuando se han conseguido los objetivos.

Eiwaz

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: The yew is a tree with rough bark, hard and fast in the earth, supported by its roots, a guardian of flame and a joy upon an estate.

Suizo: No aparece.

Estabilidad. Alegría, fuego y rapidez, Eiwaz es el indicador del movimiento estable que debemos ser. Centrarnos como un árbol y encontrar la firmeza dentro de la situación.

Perthro

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: Peorth is a source of recreation and amusement to the great, where warriors sit blithely together in the banqueting-hall.

Suizo: No aparece.

Reunión, calma, relajarse en compañía sin perder de vista las ocupaciones, por eso son guerreros durante una comida y aún no celebrando la victoria.

Se puede interpretar como un respiro dentro de la caótica vida diaria para nutrirnos y permitirnos gestar nuevas ideas, proyectos o incluso batallas.

Algiz

Noruego: Man is an augmentation of the dust; great is the claw of the hawk.

Islandés: Man. Delight of man and augmentation of the earth and adorning of ships.

Anglosajón: The Eolh-sedge is mostly to be found in a marsh; it grows in the water and makes a ghastly wound, covering with blood every warrior who touches it.

Suizo: No aparece.

La lanza que protege también puede herir. Aumento, delicias y grandes elementos (como la garra del halcón) representan aquello que se puede agradecer, o quizás también aquello que de lo que se debe tener cuidado, como los halcones.

Se presenta con nombres diferentes en todos los poemas, pero representa “más”. Esto puede ser bueno o contraproducente, dependiendo de nuestras elecciones.

Sowilo

Noruego: Sun is the light of the world; I bow to the divine decree.

Islandés: Sun. Shield of the clouds and shining ray and destroyer of ice.

Anglosajón: The sun is ever a joy in the hopes of seafarers when they journey away over the fishes' bath, until the courser of the deep bears them to land.

Suizo: Ice, year, and sun.

Los ciclos que comienzan se cierran, el sol viene a iluminarlo todo, a destruir el hielo, a protegernos y a cuidar nuestro camino, como a los pescadores.

El sol representa buenas noticias generalmente. Luz, fuerza, aunque el hielo que se derritió también aparece en el poema suizo nos marca el final de un invierno y el comienzo de una época de luz.

Tiwaz

Noruego: Tyr is a one-handed god; often has the smith to blow.

Islandés: God with one hand and leavings of the wolf and prince of temples.

Anglosajón: Tiw is a guiding star; well does it keep faith with princes; it is ever on its course over the mists of night and never fails.

Suizo: Tiu, birch and man in the middle.

Tiwaz te da dirección, con una sola mano te guía y te ayuda a mantener la fe. Quizás por eso el poema noruego lo coloca “en medio”, para volverlo un compañero en el camino.

Es el príncipe de templos y el que conserva la fe de otros príncipes, Tiwaz no te falla, te orienta con sabiduría.

Berkana

Noruego: Birch has the greenest leaves of any shrub; Loki was fortunate in his deceit.

Islandés: Birch. Leafy twig and little tree and fresh young shrub.

Anglosajón: The poplar bears no fruit; yet without seed it brings forth suckers, for it is generated from its leaves. Splendid are its branches and gloriously adorned its lofty crown which reaches to the skies.

Suizo: Tiu, birch and man in the middle.

Vegetación, naturaleza, gestación y fertilidad. Los árboles (en este caso específicamente el abedul) representan este ciclo de vida y muerte que se observa en sus hojas. Podría colocarse a Berkana en medio de un camino para asegurar la concreción del proyecto que se gesta.

Todos los poemas colocan esta runa como una muy positiva.

Ehwaz

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: The horse is a joy to princes in the presence of warriors. A steed in the pride of its hoofs, when rich men on horseback bandy words about it; and it is ever a source of comfort to the restless.

Suizo: Tiu, birch and man in the middle.

El caballo te llevará a donde tú quieras. Así sea un lugar de descanso o una situación de respeto, aunque esto puede ser peligroso, en estos poemas este movimiento es reconfortante y sin duda el poema suizo lo coloca “en medio” para mantener el paso dentro de la situación que sea.

Mannaz

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: The joyous man is dear to his kinsmen; yet every man is doomed to fail his fellow, since the Lord by his decree will commit the vile carrion to the earth.

Suizo: No aparece.

Queda la duda de si “Man” referido con anterioridad sería esta runa o “Ehwaz” como se colocó dentro de este análisis respetando la forma de la runa que se presentaba como tal.

De cualquier forma, Mannaz aparece solo en el poema anglosajón hablándonos de los errores humanos que todos vamos a cometer alguna vez. Somos el reflejo del otro y no podemos esperar la perfección, más bien sugiere preferir la alegría dentro de nuestra vida.

Laguz

Noruego: A waterfall is a River which falls from a mountain-side; but ornaments are of gold.

Islandés: Water. Eddying stream and broad geyser and land of the fish.

Anglosajón: The ocean seems interminable to men, if they venture on the rolling bark and the waves of the sea terrify them and the courser of the deep heed not its bridle.

Suizo: Water the bright.

Agua. El agua representada con océano, con cascadas, con brillo. Las emociones son un bien muypreciado (quizás por eso la aparición del oro).

Puede ser atemorizante, pero el mar no es interminable y al enfrentarlo los resultados pueden ser más bien benéficos.

Ingwaz

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: Ing was first seen by men among the East-Danes, till, followed by his chariot, he departed eastwards over the waves. So the Heardingas named the hero.

Suizo: No aparece.

Aunque Ingwaz representa un potencial de creación acertado y favorecedor, aquí lo manejan como un fragmento de leyenda, un ser llamado Ing que fue visto cruzar los océanos y fue nombrado por ello.

¿Qué tipo de héroe quieres ser en tu vida?

Dagaz

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: Day, the glorious light of the Creator, is sent by the Lord; it is beloved of men, a source of hope and happiness to rich and poor, and of service to all.

Suizo: No aparece.

Esta runa me suele parecer muy favorecedora y esta definición lo respalda. Dagaz es luz, es día, una fuente de esperanza y riqueza para todos por igual. Una transformación total.

Othala

Noruego: No aparece.

Islandés: No aparece.

Anglosajón: An estate is very dear to every man, if he can enjoy there in his house whatever is right and proper in constant prosperity.

Suizo: No aparece.

Así como en Wunjo, se exalta una vivienda para terminar el camino. Pero esta vez el enfoque es distinto: habla de una constante prosperidad donde se pueda disfrutar lo que este hombre considere correcto. No habla de posibilidades ni de incertidumbre, sino de un último lugar de placer.

El camino definitivamente ha terminado.

Conclusión

Al realizar el análisis de estas runas me pude adentrar un poco más en el mundo nórdico antiguo, pues los poemas rúnicos pueden considerarse elementos populares de su cultura, como los refranes, al dotar a sus "letras", mediante unas cortas líneas, de significados profundamente simbólicos.

Investigar, conocer y estudiar estos poemas serán un gran auxiliar dentro de mi entendimiento de las runas al permitirme un conocimiento más integral.

Las runas no son ni han sido nunca “solo letras” y no hay mejor muestra que estos poemas con los que podemos profundizar en ello revelándonos pequeños y significativos aspectos de las culturas donde se conocieron y utilizaron.

Cada investigación del mundo nórdico nos acerca un poco más a desentrañar sus secretos.

Anexo

He agregado los poemas, extraídos en su idioma original de la página “Clan Arassunsuz”, <https://sites.google.com/site/clanarassunus/poema-runico-islandes> y su traducción al inglés de “Runes. Alphabet of mystery” http://www.sunnyway.com/runes/rune_poems.html en las siguientes páginas.

Poema rúnico noruego

Fé vældr frænda róge;
fœðesk ulfr í skóge.
Úr er af illu jarne;
opt løypr ræinn á hjarne.
Purs vældr kvinna kvillu;
kátr værðr fár af illu.
Óss er flæstra færða for;
en skalpr er sværða.
Ræið kveða rossom væsta;
Reginn sló sværðet bæzta.
Kaun er barna bolvan;
bol gørver nán folvan.
Hagall er kaldastr korna;
Kristr skóp hæimenn forna.
Nauðr gerer næppa koste;
nøktan kælr í froste.
Ís ko,llum brú bræiða;
blindan þarf at læiða.
Ár er gumna góðe;
get ek at orr var Fróðe.
Sól er landa ljóme;
lúti ek helgum dóme.
Týr er æinendr ása;
opt værðr smiðr blása.
Bjarkan er laufgrønstr líma;
Loki bar flærða tíma.
Maðr er moldar auki;
mikil er græip á hauki.

Logr er, fællr ór fjalle foss;
en gull ero nosser.
Ýr er vetrgrønstr viðá;
vænt er, er brennr, at sviða.

Poema rúnico noruego en inglés

Fe

Wealth is a source of discord among kinsmen;
the wolf lives in the forest.



Ur

Dross comes from bad iron;
the reindeer often races over the frozen snow.



Thurs

Giant causes anguish to women;
misfortune makes few men cheerful.



As

Estuary is the way of most journeys;
but a scabbard is of swords.



Reidh

Riding is said to be the worst thing for horses;
Reginn forged the finest sword.



Kaun

Ulcer is fatal to children;
death makes a corpse pale.



Hagall

Hail is the coldest of grain;
Christ created the world of old.



Naudhr

Constraint gives scant choice;
a naked man is chilled by the frost.



Isa

Ice we call the broad bridge;
the blind man must be led.



Ar

Plenty is a boon to men;
I say that Frodi was generous.



Sol

Sun is the light of the world;
I bow to the divine decree.



Tyr

Tyr is a one-handed god;
often has the smith to blow.



Bjarkan

Birch has the greenest leaves of any shrub;
Loki was fortunate in his deceit.



Madhr

Man is an augmentation of the dust;
great is the claw of the hawk.



Logr

A waterfall is a River which falls from a mountain-side;
but ornaments are of gold.



Yr

Yew is the greenest of trees in winter;
it is wont to crackle when it burns.

Poema noruego en español*

Fe

La prosperidad es la fuente de discordia entre los parientes; el lobo vive en el bosque.

Ur

La escoria viene de un mal hierro; el reno corre a veces sobre la nieve congelada.

Thurs

Los gigantes causan angustia en las mujeres; la desgracia pone contentos a muy pocos hombres.

As

El estuario es el camino de la mayoría de los viajes; pero la vaina es de las espadas.

Reidh

Se dice que correr es lo peor para los caballos; Reggin forjó la espada más fina.

Kaun

Las úlceras son letales para los niños; la muerte vuelve a un cuerpo pálido.

Hagall

El granizo es el más frío de los granos; Cristo creó el viejo mundo.

Naudhr

Las limitaciones brindan pocas opciones; un hombre desnudo es enfriado durante una helada.

Isa

Ante el hielo usamos el puente más ancho; el ciego debe ser guiado.

Ar

La abundancia es una ayuda para el hombre; yo digo que Frodi fue generoso.

Sol

El sol es la luz del mundo; me inclino ante los decretos divinos.

Tyr

Tyr es dios-de-una-mano; frecuentemente tiene un herrero para soplar.

Bjarkan

El abedul tiene las hojas más verdes de todos los arbustos; Loki fue afortunado en su engaño.

Madhr

El hombre es un incremento del polvo; grande es la garra del halcón.

Logr

Una cascada es un Río que cae del costado de una montaña; pero sus adornos son de oro.

Yr

El tejo es el árbol más verde durante el invierno; es normal su crepitar cuando es quemado.

Fé er frænda róg
ok flæðar viti
ok grafseiðs gata.
aurum fylkir.

Úr er skýja grátr
ok skára þverrir
ok hirðis hatr.
umbre vísi.

Þurs er kvenna kvöl
ok kletta búi
ok varðrúnar verr.
Saturnus þengill.

Óss er algingautr
ok ásgarðs jöfurr,
ok valhallar vísi.
Jupiter oddviti.

Reið er sitjandi sæla
ok snúðig ferð
ok jórs erfiði.
iter ræsir.

Kaun er barna böll
ok bardaga [för]
ok holdfúa hús.
flagella konungr.

Hagall er kaldakorn
ok krapadrífa
ok snáka sótt.
grando hildingr.

Nauð er Þýjar þrá

ok þungr kostr
ok vássamlig verk.
opera niflungr.
Íss er árbörkr
ok unnar þak
ok feigra manna fár.
glacies jöfurr.

Ár er gumna góði
ok gott sumar
algróinn akr.
annus allvaldr.

Sól er skýja skjöldr
ok skínandi röðull
ok ísa aldrregi.
rota siklingr.

Týr er einhendr áss
ok ulfs leifar
ok hofa hilmir.
Mars tiggj.

Bjarkan er laufgat lim
ok lítit tré
ok ungsamligr viðr.
abies buðlungr.

Maðr er manns gaman
ok moldar auki
ok skipa skreytir.
homo mildingr.

Lögr er vellanda vatn
ok viðr ketill
ok glömmungr grund.
lacus lofðungr.

Ýr er bendr bogi
ok brotgjarnt járn
ok fífu fárbaui.
arcus ynglingr.



Fé - Wealth

Source of discord among kinsmen
and fire of the sea
and path of the serpent.



Úr - Shower

Lamentation of the clouds
and ruin of the hay-harvest
and abomination of the shepherd.



Thurs - Giant

Torture of women
and cliff-dweller
and husband of a giantess.



Óss - God

Aged Gautr
and prince of Ásgardr
and lord of Vallhalla.



Reid - Riding

Joy of the horsemen
and speedy journey
and toil of the steed.



Kaun - Ulcer

Disease fatal to children
and painful spot
and abode of mortification.



Hagall - Hail

Cold grain
and shower of sleet
and sickness of serpents.



Naud - Constraint

Grief of the bond-maid
and state of oppression
and toilsome work.



Iss - Ice

Bark of rivers
and roof of the wave
and destruction of the doomed.



Ár - Plenty

Boon to men
and good summer
and thriving crops.



Sól - Sun

Shield of the clouds
and shining ray
and destroyer of ice.



Tyr

God with one hand
and leavings of the wolf
and prince of temples.



Bjarken - Birch

Leafy twig
and little tree
and fresh young shrub.



Madr - Man

Delight of man
and augmentation of the earth
and adorer of ships.



Lögr - Water

Eddying stream
and broad geysir
and land of the fish.



Yr - Yew

Bent bow
and brittle iron
and giant of the arrow.

Poema islandés en español**

Fé

La riqueza es la ruina de los parientes, el fuego del mar y el camino del dragón.
Oro soberano.

Úr

La lluvia es el llorar de las nubes, la ruina de la cosecha y el horror del pastor.
Lluvia líder.

Thurs

El gigante es la ruina de la mujer, habitante de los riscos y el esposo de Varðrun.
Saturno señor.

Óss

Dios es el ancestral Gautr (Oðinn), el príncipe de Asgarðr y el señor del Valhalla.
Júpiter señor de los locos.

Reid

Montar es la alegría del jinete y la travesía veloz y el trabajo del corcel.
Trabajo jefe.

Ár

Una buena cosecha es el beneficio de los hombres, un buen verano y campos bien crecidos.
Año soberano todopoderoso.

Sól

El Sol es el escudo de las nubes, un brillante rayo y una rueda cíclica.
Rueda señor de noble linaje.

Tyr

Tyr, Dios de una mano y los despojos del lobo y el príncipe del templo.
Marte señor del honor.

Bjarken- Birch

El abedul es de frondosas ramas, un pequeño árbol y un joven arbusto radiante.
Abedul príncipe.

Madr- Man

El hombre es el deleite del hombre, un retoño de la tierra y decorador de naves.
Hombre señor generoso.

Logr- Agua

El agua es remolinos a corriente, poderoso géiser y la tierra del pez.
Lago rey poeta.

Yr- Tejo

Yr es un curvo arco, un quebradizo hierro y el Fárbaumi de la flecha.
Arco noble rey.

Poema rúnico anglo-saxon

Feoh byþ frofur | fira gehwylcum;

sceal ðeah manna gehwylc | miclum hyt dælangif he wile for dryhtne | domes hleotan.

Ur byþ anmod | ond oferhyrned,

felaþrecne deor | feohteþ mid hornum

mære morstapa | þæt is modig wuht.

þorn byþ ðearle scearp | ðegna gehwylcum

anfeng is yfel | ungemetum reþe

manna gehwelcum | ðe him mid resteð.

Os byþ ordfruma | ælere spræce,

wisdomes wrapu | ond witenas frofur

and eorla gehwam | eadnys ond tohiht.

Rad byþ on recyde | rinca gehwylcum

sefte ond swiþhwæt | ðamðe sitteþ on ufan

meare mægenheardum | ofer milpaþas.

Cen byþ cwicera gehwam | cuþ on fyre

blac ond beorhtlic | byrneþ oftust

ðær hi æþelingas | inne restaþ.

Gyfu gumena byþ | gleng and herenys,

wrapu and wyrþscype | and wræcna gehwam

ar and ætwist | ðe byþ opra leas.

Wynn ne brúceþ | þe can wana lýt,

sáres and sorge | and him selfa hæfþ

blæd and blysse | and éac burga geniht.

Hagol biþ hwítost corna | hwyrft hit of heofones lyfte,

wealcaþ hit windes scúra, | weorþeþ hit tó wætere syððan.

Níed biþ nearu on bréostan, | weorþeþ hie þeah oft nípa bearnum

tó helpe and tó hæle gehwæpre, | gif hie his hlystaþ æror.

Ís byþ oferceald, | ungemetum slidor,

glisnaþ glæshlútor, | gimmum gelícost,

flór forste geworuh, | fæger ansíene.

Géar biþ gumena hiht, | þonne god læteþ,
hálig heofones cyning, | hrúsan sellan
beorhte bléda | beornum and þearfum.

Éoh biþ útan | unsméþe tréow,
heard, hrúsan fæst, | hierde fyres,
wyrtruman underwreþed, | wynn on éþle.

Peorþ biþ symble | plega and hleahtor
wlancum | þar wigan sittap
on béorsele | blíþe ætsamne.

Eolh-secg eard hæfþ | oftost on fenne,
weaxe on wætere, | wundap grimme,
blóde breneð | beorna gehwílcne
þe him ænigne | onfeng gedéð.

Sigel sæmannum | simble biþ on hihte,
þonne hie hine fériap | ofer físces bæþ,
op hie brimhengest | bringeþ tó lande.

Tir biþ táčna sum, | healdeð tréowa wel
wiþ æþelingas, | á biþ on færylde,
ofer nihta genipu | næfre swíceþ.

Beorc biþ bléda léas, | bereþ efne swá þeah
tánas bútan túdor, | biþ on telgum wlitig,
héah on helme | hrysted fægere,
gehlóden léafum, | lyfte getenge.

Éh biþ for eorlum | æþelinga wynn,
hors hófum wlanc, | ðær him hæleþ ymbe,
welege on wicgum, | wrixlap spræce,
and biþ unstyllum | æfre frofur.

Mann biþ on myrgþe | his mágan léof;
sceal þeah ánre gehwílc | óðrum swícan,
for þám dryhten wille | dóme síne

þæt earme flæsc | eorþan betæcan.

Lagu biþ léodum | langsum gebúht,
gif hie sculun néþan | on nacan tealtum,
and hie sæýþa | swiþe brégaþ,
and sé brimhengest | bríðles ne gémeð.

Ing wæs ærest | mid Eastdenum
gesewen secgun, | oþ hé siððan eft
ofer wæg gewát, | wæn æfter ran;
þus heardingas | þone hæle nemdon.

Dæg biþ dryhtnes sond, | déore mannum,
mære metodes léoht, | myrgþ and tóhiht
éadgum and earmum, | eallum bryce.

Éðel byþ oferleof | æghwylcum men,
gif hé mót þær rihtes | and gerisena on
brúcan on bolde | blædum oftost.

Ác biþ on eorþan | ielda bearnum
flæsces fódor, | féreþ gelóme
ofer ganotes bæþ; | gársecg fandaþ
hwæper ác hæbbe · æpele tréowe.

Æsc biþ oferhéah, | ieldum déore,
stiþ on stapole, | stede rihte hielt,
þeah him feohtan on | fíras manige.

Ýr biþ æþelinga | and eorla gehwæs
wynn and weorþmynd, | biþ on wicge fæger,
fæstlíc on færelde, | fyrðgeatewa sum.

Íor biþ éafisc, | and þeah a brúceþ
fódres on foldan, | hafaþ fægerne eard,
wætre beworpen, | þær hé wynnum léofaþ.

Éar byþ egle | eorla gehwílun,
þonn fæstlice | flæsc onginneþ,
hræw cólian, | hrúsan ceosan

blác to gebeddan; | bléda gedréosaþ,
wynna gewítaþ, | wera geswícaþ.

F Feoh

Wealth is a comfort to all men;
yet must every man bestow it freely,
if he wish to gain honour in the sight of the Lord.

U Ur

The aurochs is proud and has great horns;
it is a very savage beast and fights with its horns;
a great ranger of the moors, it is a creature of mettle.

Þ Thorn

The thorn is exceedingly sharp,
an evil thing for any knight to touch,
uncommonly severe on all who sit among them.

O Os

The mouth is the source of all language,
a pillar of wisdom and a comfort to wise men,
a blessing and a joy to every knight.

R Rad

Riding seems easy to every warrior while he is indoors
and very courageous to him who traverses the high-roads
on the back of a stout horse.

C Cen

The torch is known to every living man by its pale, bright flame;
it always burns where princes sit within.

G Gyfu

Generosity brings credit and honour, which support one's dignity;
it furnishes help and subsistence
to all broken men who are devoid of aught else.

W Wynn

Bliss he enjoys who knows not suffering, sorrow nor anxiety,
and has prosperity and happiness and a good enough house.

Haegl

Hail is the whitest of grain;
it is whirled from the vault of heaven
and is tossed about by gusts of wind
and then it melts into water.

Nyd

Trouble is oppressive to the heart;
yet often it proves a source of help and salvation
to the children of men, to everyone who heeds it betimes.

Is

Ice is very cold and immeasurably slippery;
it glistens as clear as glass and most like to gems;
it is a floor wrought by the frost, fair to look upon.

Ger

Summer is a joy to men, when God, the holy King of Heaven,
suffers the earth to bring forth shining fruits
for rich and poor alike.

Eoh

The yew is a tree with rough bark,
hard and fast in the earth, supported by its roots,
a guardian of flame and a joy upon an estate.

Peordh

Peorth is a source of recreation and amusement to the great,
where warriors sit blithely together in the banqueting-hall.

Eolh

The Eolh-sedge is mostly to be found in a marsh;
it grows in the water and makes a ghastly wound,
covering with blood every warrior who touches it.

Sigel

The sun is ever a joy in the hopes of seafarers
when they journey away over the fishes' bath,
until the courser of the deep bears them to land.



Tir

Tiw is a guiding star; well does it keep faith with princes;
it is ever on its course over the mists of night and never fails.



Beorc

The poplar bears no fruit; yet without seed it brings forth suckers,
for it is generated from its leaves.
Splendid are its branches and gloriously adorned
its lofty crown which reaches to the skies.



Eh

The horse is a joy to princes in the presence of warriors.
A steed in the pride of its hoofs,
when rich men on horseback bandy words about it;
and it is ever a source of comfort to the restless.



Mann

The joyous man is dear to his kinsmen;
yet every man is doomed to fail his fellow,
since the Lord by his decree will commit the vile carrion to the earth.



Lagu

The ocean seems interminable to men,
if they venture on the rolling bark
and the waves of the sea terrify them
and the courser of the deep heed not its bridle.



Ing

Ing was first seen by men among the East-Danes,
till, followed by his chariot,
he departed eastwards over the waves.
So the Heardingas named the hero.



Ethel

An estate is very dear to every man,
if he can enjoy there in his house
whatever is right and proper in constant prosperity.



Dæg

Day, the glorious light of the Creator, is sent by the Lord;
it is beloved of men, a source of hope and happiness to rich and poor,
and of service to all.



Ac

The oak fattens the flesh of pigs for the children of men.
Often it traverses the gannet's bath,
and the ocean proves whether the oak keeps faith
in honourable fashion.



Æsc

The ash is exceedingly high and precious to men.
With its sturdy trunk it offers a stubborn resistance,
though attacked by many a man.



Yr

Yr is a source of joy and honour to every prince and knight;
it looks well on a horse and is a reliable equipment for a journey.



lor

lar is a river fish and yet it always feeds on land;
it has a fair abode encompassed by water, where it lives in happiness.



Ear

The grave is horrible to every knight,
when the corpse quickly begins to cool
and is laid in the bosom of the dark earth.
Prosperity declines, happiness passes away
and covenants are broken.

Poema anglosajón en español*

Feoh

La riqueza es consuelo a todo hombre; pero debe ser ofrecida libremente si se desea obtener honor a los ojos del Señor.

Ur

El Uro es orgulloso y posee grandes cuernos; es una bestia muy salvaje y pelea con sus cuernos; guardián de los páramos, es una criatura de valía.

Thorn

La espina es extremadamente afilada, algo malvado de tocar para cualquier caballero, extraordinariamente severo con todos los que se sientan entre ellas.

Os

La boca es la fuente de todo lenguaje, un pilar de sabiduría y consuelo para los hombres sabios, una bendición y fuente de júbilo para todo caballero.

Rad

Montar se ve sencillo para todo guerrero mientras está dentro de casa, muy valiente de aquél que atraviesa altos caminos a lomos de un robusto caballo.

Cen

La antorcha es conocida por todo hombre por su pálida y brillante flama; siempre quema cuando los príncipes se sientan en su interior.

Gyfu

La generosidad trae consigo crédito y honor, que respalda la dignidad de uno; y facilita ayuda y subsistencia para el hombre quebrado que carece de alguien que lo ayude.

Wynn

Bendecido aquel que no conoce el sufrimiento, la angustia o la ansiedad, tiene prosperidad, felicidad y una casa suficientemente buena.

Haegl

El granizo es el grano más blanco; se arremolina desde la bóveda de los cielos, es arrojado por ráfagas de viento y entonces se convierte en agua.

Nyd

Los problemas son opresivos, pero han demostrado ser una fuente de salvación a los niños del hombre y a todo aquél que lo percibe a tiempo.

Is

El hielo es realmente frío e inconmensurablemente resbaladizo; reluce claramente como el vidrio y la mayoría de las gemas; es un suelo forjado por las heladas, muy hermoso de ver.

Ger

El verano es júbilo para el hombre, cuando Dios, el sagrado Rey de los Cielos, hace sufrir a la tierra para producir frutos luminosos a ricos y pobres por igual.

Eoh

El tejo es un árbol de áspera corteza, crece rápidamente en la tierra, sostenido por sus raíces, guardián de la luz y alegría de los bienes.

Peordh

Peorth es la fuente de ocio y entretenimiento para los grandes, cuando los guerreros se sientan juntos alegremente en el salón de los banquetes.

Eolh

El junco Eolh es usualmente encontrado en los pantanos, crece en el agua y hace terribles heridas, cubriendo con sangre a todo guerrero que lo toque.

Sigel

El sol es siempre una alegría para la esperanza de los marineros cuando están donde hay peces, hasta que el cauce de las profundidades los lleve hacia la tierra.

Tyr

Tiw es una estrella guía; bien mantiene la fe con los príncipes; siempre se mantiene en su curso sobre la niebla de la noche y jamás falla.

Beorc

El álamo no tiene frutas; pero aún sin semillas atrae estolones, por lo generado en sus plantas. Espléndidas son sus ramas y gloriosamente adornada su noble corona que alcanza los cielos.

Eh

El caballo es gozo para el príncipe en presencia de guerreros. Un corcel con el orgullo en sus cascos cuando los hombres ricos intercambian palabras a lomos de él; y siempre fuente de consuelo para los inquietos.

Mann

El hombre alegre es querido por sus parientes; aunque todo hombre está condenado a fallarle a sus semejantes; ya que el Señor por su decreto comprometerá la vil carroña de la tierra.

Lagu

El océano se ve interminable para los hombres si se aventuran en un barco de vela, las olas del mar los aterrorizan y el corcel de las profundidades no presta atención a sus bridas.

Ing

Ing fue visto por primera vez por daneses del este hasta que, seguido por su carroza, partió hacia el Este sobre las olas. Entonces los Heardingas nombraron al héroe.

Ethel

El patrimonio es muy querido para el hombre si puede disfrutar en su casa, en constante prosperidad, de lo que es justo y apropiado.

Daeg

El día, la gloriosa luz del Creador, es mandado por el Señor; es amado por el hombre, es una fuente de esperanza y felicidad para los ricos y los pobres, al servicio de todos.

Ac

El roble engorda la carne de los cerdos para los niños del hombre. A veces atraviesa el océano y el mar prueba si el roble mantiene la fe de forma honorable.

Aesc

El fresno es extremadamente alto y precioso para el hombre.

Con su sólido tronco ofrece una obstinada resistencia, aún atacado por más de un hombre.

Yr

Yr es un pez de río, mas siempre se alimenta en tierra, tiene una justa morada rodeada de agua donde vive en felicidad.

Ear

La tumba es terrible para todo caballero, cuando el cuerpo comienza a enfriarse y se postra sobre el seno de la oscura tierra. La prosperidad declina, la felicidad se aleja y los pactos se rompen.

Abecedarium Nordmannicum en inglés

Fee first,
Aurochs after,
Thurs the third stave,
The **Åse** is above him,
Wheel is written last,
Then cleaves **cancre**;
Hail has need;
Ice, year, and sun.
Tiu, birch and man in the middle;
Water the bright,
Yew holds all.

Abecedarium Nordmannicum en español

Fee primero,
Aurochs (Ur) después,
Thurs el tercer peldaño,
El **Ase** sobre él,
Entonces se desprende **cancre**;
Granizo (Hagalaz) es necesitado;
Hielo (Isa), un año (Gera) y el sol (Sigel).
Tiu, abedul (Birch) y hombre (Man) en el medio;
El **agua** lo brillante,
El **Tejo** los sostiene a todos.

Bibliografía

¹ Poemas en su idioma original: “Poemas rúnicos” en *Clan Arassunsuz*, obtenido de la Red Mundial el 24 de junio del 2016: <https://sites.google.com/site/clanarassunus/poema-runico-islandes>

² Poemas en inglés: “The rune poems” en *Runes. Alphabet of mistery*, obtenido de la Red Mundial el 24 de junio del 2016: http://www.sunnyway.com/runes/rune_poems.html

*Traducción al español de los poemas “Poema rúnico noruego en español” y “Poema rúnico anglosajón en español” por Lorena Díaz Morales.

**Traducción al español del poema “Poema rúnico islandés en español” por Morganu Whaley.

Futhark y el Urd

Por Tymyea

*“Sé que colgaba del árbol ventoso cada una de las nueve noches,
herido de lanza y entregado a Oðin; a solas conmigo
en aquel árbol,
que nadie conoce cuáles son sus raíces.*

*No me dieron pan, ni cuerno para beber, miré hacia abajo,
tomé las runas, las tomé con un grito, me caí del árbol.”*

Hávamal, estrofas 138 y 139

INDICE

1. La Red de Urð

- 1.1. Etimología
- 1.2. Wyrð
- 1.3. Runas, partículas de Wyrð
- 1.4. La Red de Urð o Wyrðesweb

2. Futhark

- 2.1. Origen
- 2.2. Futhark
- 2.3. Futhark Antiguo
 - 2.3.1. Significado de las runas
- 2.4. Futhark Anglosajón
 - 2.4.1. Significado de las runas
- 2.5. Futhark Joven o Runas Escandinavas
 - 2.5.1. Significado de las runas

3. Conclusiones

4. Anexos

5. Bibliografía

1. La Red de Urð

1.1. Etimología

Urd, Urð, o Urðr era una de las tres principales nornas de la mitología nórdica junto a Verdandi y Skuld. Urðr lleva la connotación de "destino" en nórdico antiguo; de hecho, la palabra "destino" en sueco moderno, *öde*, deriva de ésta. Su etimología es el pretérito del verbo *verða*, "devenir",⁷ es decir, "lo que devino, lo que ha ocurrido". En sajón (alemán) antiguo la palabra equivalente es *wurth*. En anglosajón (inglés antiguo) la palabra equivalente es *wyrd*, lo que da lugar a la palabra inglesa moderna *weird* (raro, extraño). El significado original del término puede verse en el nombre de las brujas en Macbeth de Shakespeare, *The Weird Sisters*, que juegan justamente el papel de las nornas. Otros términos nórdicos asociados a la noción de destino son *örlog*, *orlög*, *örlög*,² donde la raíz "ör-" está relacionada al destino (*urðr*) y a algo primigenio (*ur-*); estos términos significan pues "lucha, ley (*log/lög/lag*) primigenia, o ley del destino".

Debido a la etimología de *verða/urðr*, se interpreta usualmente que esta norna está asociada a aspectos del destino ligados "*al pasado*". Otros autores sostienen, sin embargo, las Eddas no caracterizan a las nornas como dísir que sean responsables exclusivas de distintos períodos del tiempo.³ Por el contrario, el material sugiere que todas ellas están asociadas al destino y que el pasado, el presente, y el futuro están entrelazados de tal modo que no pueden ser separados por las nornas. Esta interpretación considera que *Urðr/Wyrd* refleja cómo lo pasado afecta continuamente y condiciona lo futuro, en tanto que al mismo tiempo lo que ha de ocurrir está moldeando el pasado.

En este contexto, Urd es la norna que hila los hilos del telar ("lo que ha ocurrido"), para que sus hermanas lo hilvanen y tejan con él la forma de las vidas de todos los seres ("lo que ocurre" y "lo que es necesario que ocurra"); en este aspecto, es grande su parecido con la griega Cloto, en tanto su papel de hiladora. El pozo de Urd toma su nombre, y es de allí que las tres Nornas extraen el agua y arcilla para regar el fresno Yggdrasil.

1.2. Wyrd

El concepto de "*Wyrd*" es un igualmente fundamental en la cosmovisión germánica, pero al mismo tiempo no hay ninguna fuente histórica o literaria que describa con exactitud que es *Wyrd*, sino más bien son referencias metafóricas. Por lo anterior las concepciones actuales acerca de Wyrd pueden variar mucho de acuerdo a la reconstrucción y a la experiencia personal. De forma general en la actualidad se tiende mucho a explicar este concepto como un símil de 'destino', entendiéndose como la forma irremediable y fatídica de que suceda lo inevitable y preestablecido por una intención superior. Sin embargo Wyrd es mucho más complejo y no tiene que ver precisamente con el fatalismo marcado que se la ha querido atribuir.

Wyrd es la red del universo, derivada y tejida del mismo árbol sagrado de los mundos denominado *Eormensyl*, de alguna manera esta red es creada inicialmente por las Wyrda, que además intervienen en su desarrollo y evolución; pero no en una forma determinista o fatídica. Conservando la analogía del tejido,

-
1. John Lindow (2002). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press: Oxford.
 2. Diccionario etimológico sueco
 3. *Nordisk familjebok, Uggleupplagan 1904-1926* (Enciclopedia familiar nórdica, Edición del búho 1904-1925 (en sueco).

cada ser tiene su propio hilo o hebra que va interactuando con los hilos de todos los demás seres y formando al universo mismo, el hilo personal es denominado “*orlæg*” y si bien el *orlæg* es brindado inicialmente por las Wyrda y por nuestros ancestros como un legado, y además tiene una tendencia natural, las interacciones que forme con los demás dependerá en gran medida de las decisiones que cada quien aplique, no hay diseño predestinado para ello.

De alguna manera el hilo y la mecánica para tejer los hilos es provisto por las Wyrda , los patrones que surgen al tejer se forman de acuerdo a las decisiones y acciones propias y el resultado es el manto de Wyrd. Viéndolo de esta manera las acciones y decisiones presentes dependerán de las acciones y decisiones pasadas, y a su vez estas servirán como base para decisiones y acciones futuras, todo está conectado y relacionado. Probablemente aquí es donde opere el mecanismo fatídico de Wyrd , no como un patrón o destino establecido, sino lo que se encuentra establecido irremediablemente es que toda acción tiene una consecuencia, y esas consecuencias son a su vez causas de nuevas acciones, esta sería la verdadera ‘inexorabilidad’ de Wyrd : nadie escapa a las consecuencias de sus propias decisiones y acciones, porque de esta manera es como se forjan el *orlægywyrd*.

1.3. Runas, partículas de Wyrd

El hecho de que las runas sean el medio de transmisión de la palabra oral, les otorga un carácter divino y místico en sí. Las runas son profundamente espirituales porque son las portadoras del lenguaje, y pueden construir o destruir la realidad en *wyrd*. Pueden materializar entonces ideas en palabras y asimismo, palabras en ideas, que vibran a lo largo y ancho de todo el tejido del universo, transformando a este.

Las runas representan en primer instancia ideas primigenias, ideas que son complejas pero a la vez bien delimitadas y definidas. Dichas ideas son las ‘partículas’ que conforman las estructuras del tejido del universo o Wyrd. Estas ‘ideas primigenias’ son parte del mismo universo, constantemente se transforman y se recrean; pero siempre han existido y existirán. Las runas en su forma más elemental, son parte de lo que el universo es en sí mismo y además contienen las intenciones y voluntades para que el universo se transforme y evolucione. Estas ideas que son transmitidas por los lenguajes inducen necesariamente un cambio en la realidad tangible, la realidad se modifica de forma consciente de ahí que el lenguaje sea considerado como un vehículo divino.

Mucho de los antiguos conocimientos ancestrales eran perpetrados por tradición oral, donde el lenguaje y las tradiciones se heredaban de padres a hijos en los clanes, y por desgracia mucho de este conocimiento se perdió al ser olvidado, como los frutos del árbol que caen en tierra estéril. En este momento es cuando la escritura juega un papel muy importante para la preservación ancestral, lo que antes se transmitía de forma oral tuvo la oportunidad de quedar grabado en algo material y así llegar mucho más lejos en el tiempo y el espacio.

De esta forma los sonidos de los fonemas se expresaron entonces en símbolos visuales o grafías que fácilmente pueden trascender la fugacidad de la vida del ser humano. El sonido se materializa entonces en códigos gráficos y es así, con esa información visual, que las runas nos son heredadas de otros tiempos y lugares lejanos, logrando la hazaña de hacer más permanente al lenguaje.

Se puede escribir mucho acerca de ellas, pero donde realmente radica el conocimiento profundo es en la vivencia propia de las runas; más allá de la comprensión de los poemas es importante vivir en carne propia todos los conceptos que las runas otorgan, solo así se podrá lograr una cabal sabiduría. Se debe estar dispuesto a enfrentar a la naturaleza misma que las runas describen. Este proceso de vivenciar a las runas, implica inevitablemente cambios en la forma de vida de quien realiza este camino, el entendimiento y conocimiento de las cosas siempre implica sacrificio y un cambio en la forma de entender al universo. Muchas veces estos cambios no son los más deseables o tienen un carácter adverso (aunque necesario), de ahí la importancia de entender, estar preparado y sobre todo estar dispuesto y comprometido a seguir la vía de la continua evolución y cambio que el camino exige.

1.4. La Red de Urð o Wyrdesweb

Hablando puramente de la representación gráfica de las runas, sea cual sea el conjunto “futhark” al que pertenecen, se encuentra un patrón identificable en todas las grafías conocidas. Técnicamente hablando, las representaciones gráficas de las runas se componen primordialmente de dos tipos de trazos rectos: verticales y oblicuos. Ninguna runa tiene trazos horizontales o curvos. Tal vez la razón más viable por la preferencia de los trazos oblicuos, sea que este tipo de escritura se ‘inscribía’ sobre materiales masivos (como madera o piedra) y de tal manera resulta mucho más fácil practicar trazos oblicuos que horizontales o curvos, o bien porque estos trazos contrastan con las direcciones de la veta de la madera. De nueva cuenta, aunque no hay ninguna evidencia histórica registrada acerca de que haya existido un patrón general o ‘matriz rúnica’, es curioso que todas las runas, sin importar el conjunto “futhark” al que pertenecen, obedecen a un esquema patrón del cual parecieran originarse. Dicho esquema se conoce en la actualidad como “Red de Urð” o Wyrdesweb, y aunque hay indicios de él en el arte germánico, no es sino hasta el siglo pasado cuando se propone y define como patrón base de las formas gráficas de las runas.

Simbólicamente la “Red de Urð” se construye con nueve trazos rectos, por lo que también ha sido denominado por algunos como el “diagrama de las nueve varas”; la preferencia de utilizar el número nueve recae en la importancia que tiene esta cifra en la cosmovisión germánica. Finalmente puede ser representando como una malla de hilos que cruzan en todas direcciones formando el continuo del espacio-tiempo, pero de forma esquemática se suele representar por esta malla de trazos rectos, que además origina relaciones y razones matemáticas muy interesantes, y claro, las formas gráficas de las runas.

La “Red de Urð” va más allá de un esquema artificialmente construido, solo basta con observar durante el invierno a un fresno que ha perdido sus hojas y se encuentra con las ramas al descubierto; si se mira con atención desde distintos ángulos, muy probablemente se encontrará formado al patrón del “Red de Urð” entre sus ramas y asimismo numerosas runas se formarán en ahí.

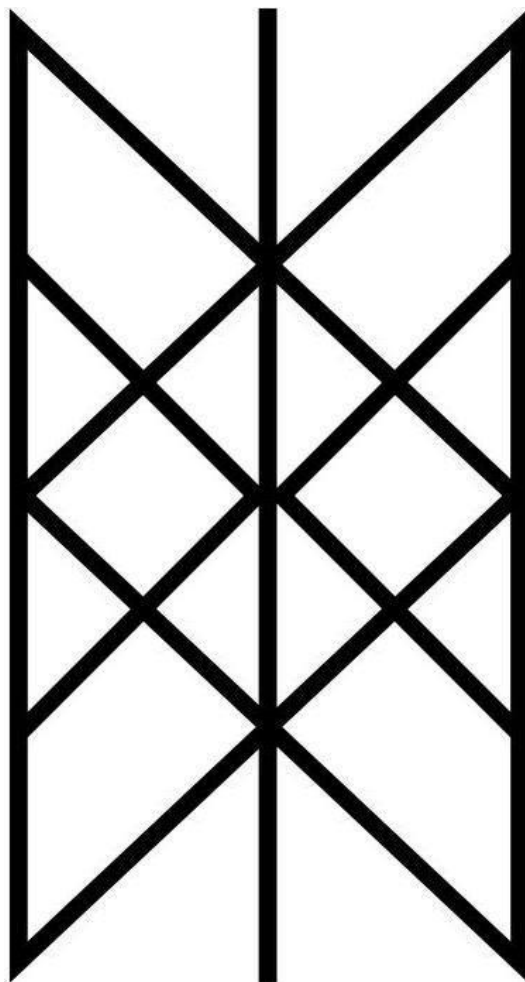


Figura 1. "Red de Urđ"

2. Futhark

2.1. Origen

La palabra runa procede del antiguo nórdico *rún* que significa misterio o secreto. Se sabe poco sobre los orígenes del alfabeto rúnico, y nadie sabe exactamente quién lo inventó, cuándo o dónde.

Las runas son caracteres del más antiguo alfabeto escrito empleado por los pueblos germánicos de Europa, llamado Futhark. El alfabeto rúnico era utilizado por la mayor parte de pueblos de lengua germánica, pero principalmente en los países nórdicos. Se han hallado inscripciones por todo el norte de Europa desde los Balcanes hasta Alemania, Escandinavia, las islas Británicas e Islandia, y estuvieron en uso desde el 100 d. C. hasta el 1600. Se han encontrado inscripciones rúnicas incluso en Norteamérica, apoyando las afirmaciones de que los vikingos llegaron a América mucho antes que Colón. En la actualidad el inglés y otras lenguas del norte de Europa se escriben utilizando el alfabeto latino, pero solían estar escritos en runestaves (“báculos de runas.”)

La inscripción rúnica más antigua conocida data del 160 d. C. y fue descubierta en el Peine de Vimose, leyéndose en ella simplemente “HARJA”.

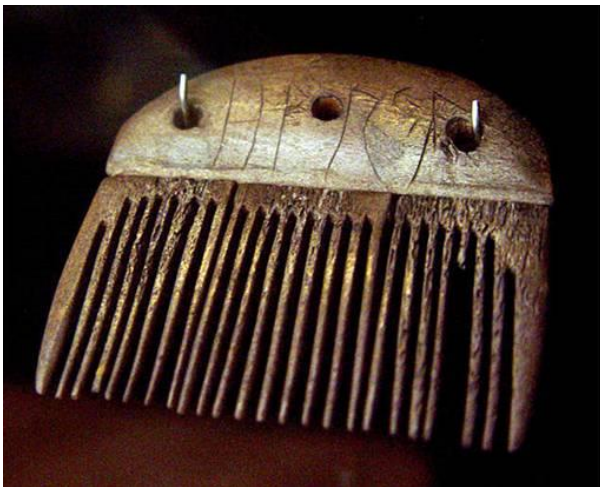


Figura 2. Peine de asta de venado de entre el 150 d. C. y el 200 d. C. descubierto en Vimose en la isla de Funen, Dinamarca. En la inscripción, en Antiguo Futhark, se lee “Harja”, un nombre masculino. Esta es la inscripción rúnica más antigua conocida. El peine está expuesto en el Museo Nacional de Dinamarca.

Se han descubierto más de 4000 inscripciones rúnicas y diversos manuscritos rúnicos, procediendo aproximadamente 2500 de ellos de Suecia. Muchas datan de los siglos IX al XI, la era de los vikingos. Pueden encontrarse textos rúnicos sobre diferentes superficies duras como roca, madera y metal. Los caracteres también aparecen marcados en monedas, joyas, monumentos y placas de piedra.

El alfabeto rúnico es conocido por el nombre de Futhark por las seis primeras runas, que se identifican con los fonemas *f*, *u*, *th*, *a*, *r* y *k*. Consta de 24 letras, 18 consonantes y 6 vocales, y era un sistema de escritura en el que cada carácter se correspondía con un determinado sonido. Las runas podían escribirse en ambas direcciones y también se podían invertir o escribir cabeza abajo. La grafía de las runas más antiguas constaba casi exclusivamente de líneas rectas, aisladas o en combinaciones de dos o más trazos. Las runas más tardías adoptaron formas más complejas y algunas incluso se asemejan a las letras modernas del alfabeto latino actual.

2.2. Futhark

A causa de su semejanza con la escritura mediterránea, se piensa que el Futhark fue adaptado del alfabeto griego o del etrusco y que su origen arranca desde más allá de la prehistoria del norte de Europa. Las inscripciones en Futhark más antiguas no presentan una dirección fija de escritura., en su lugar se leían

tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda, que es un rasgo típico del alfabeto griego muy arcaico o del etrusco antes del siglo III a. C. Una teoría es que el alfabeto rúnico fue desarrollado por los Godos, un pueblo germánico. Dos inscripciones, la de Negau y la de Maria Saalerberg, escritas con caracteres etruscos en un lenguaje germánico y que datan de los siglos II a. C. y I a. C., dan crédito a la teoría del origen etrusco.

Los alfabetos rúnicos son un grupo de alfabetos que comparten el uso de unas letras llamadas runas, que se emplearon para escribir en las lenguas germánicas principalmente en Escandinavia y las islas Británicas, aunque también se usaron en Europa central y oriental, durante la Antigüedad y la Edad Media, antes y también durante la cristianización de la región.

Las variantes escandinavas del alfabeto se conocen también como futhark o fupark (pronunciación AFI: [ˈfuθark]), término que deriva de las seis primeras runas: Runic letter fehu.svg Runic letter uruz.svg Runic letter thurisaz.svg Runic letter ansuz.svg Runic letter raido.svg Runic letter kauna.svg que se transliteran como F, U, Þ, A, R y K. La variante anglosajona se conoce como futhorc, debido a los cambios producidos en la pronunciación de estas mismas seis letras en el inglés antiguo.

Las inscripciones rúnicas más antiguas encontradas datan de alrededor del año 150, y a grandes rasgos, el alfabeto fue reemplazándose por el latino con la cristianización, alrededor del año 700 en la Europa central y al finalizar la época vikinga, alrededor de 1100, en Escandinavia. Sin embargo, el empleo de runas persistió en Escandinavia hasta entrado el siglo XX, especialmente en la Suecia rural, empleándose especialmente en la decoración con runas y en los calendarios rúnicos. Los tres alfabetos rúnicos más conocidos son:

- El futhark antiguo (c. 150-800)
- El futhorc anglosajón (400-1100)
- El futhark joven o futhark escandinavo (800-1100)

A su vez existen varias versiones del futhark joven:

- Las runas de rama larga también llamadas danesas
- Las runas de rama corta o runas de Rök, también llamadas sueco-noruegas
- Las runas de Helsingia (sin poste o eje vertical)
- Las runas islandesas

Con el paso del tiempo, el futhark joven derivó en:

- Las runas marcomanas
- Las runas medievales (1100-1500)
- Las runas dalecarlianas (c. 1500-c. 1800)

2.3. Futhark Antiguo

El Futhark antiguo es la forma más antigua del alfabeto rúnico, usado para escribir en protonórdico por las tribus germánicas tanto en los dialectos escandinavos como en los dialectos germánicos del periodo de migraciones germánicas entre los siglos II y VIII, permaneciendo inscrito en objetos como joyas, amuletos, herramientas, armas y piedras rúnicas.

En Escandinavia, esta forma de escritura evolucionó simplificándose al futhark joven en el siglo XIII, mientras que los anglosajones y los frisones extendieron el futhark que terminó convirtiéndose en el futhorc al desarrollarse el anglosajón.

A diferencia del Futhark joven que permaneció en uso hasta los tiempos modernos, el futhark antiguo fue olvidado perdiéndose la capacidad de leer sus inscripciones, y no fue hasta 1865 cuando el lingüista noruego Sophus Bugge consiguió descifrarlo.

Cada runa tenía un nombre, elegido para representar el sonido de la propia runa. Los nombres de las runas del futhark antiguo no se han encontrado en los registros históricos. Sin embargo estos nombres en protonórdico han sido reconstruidos lingüísticamente a partir de los nombres de las runas de alfabetos posteriores que sí quedaron registrados en los poemas rúnicos y los nombres de las letras relacionadas del alfabeto gótico.

Los nombres de las runas tienen un nombre cuyo primer fonema es aquel al que representa la propia letra (principio de acrofonía), con las únicas excepciones de ingwaz y algiz. El sonido *z* del protogermánico que representa la runa algiz nunca aparece en la inicial de una palabra en protonórdico. Este fonema fue adquiriendo un sonido parecido al de una *r* en protonórdico, que normalmente se transcribe como **R**, que finalmente se transformaría en una verdadera *r* en islandés, dejando a esta runa como una letra superflua. El caso de ingwaz es similar, su sonido *ng* tampoco aparece en la inicial de ninguna palabra.

A pesar de haber sido obtenidos por reconstrucción lingüística, se asume que la mayoría de los nombres de las runas del futhark antiguo son correctos con un alto grado de certeza porque coinciden con nombres de cosas y propios en gótico, anglosajón y nórdico antiguo. Estos nombres eran de objetos tanto de la vida diaria como de la mitología.

El futhark antiguo, que a semejanza de la palabra alfabeto debe su nombre a los sonidos de los nombres de las seis runas iniciales: *F*, *U*, *þ*, *A*, *R*, y *K*, consta en 24 runas, generalmente organizadas en tres grupos o combinaciones de ocho, llamados ætt como los clanes escandinavos.

El futhark antiguo estaba compuesto por los ættir de Fehu, Haglaz y Tiwaz.

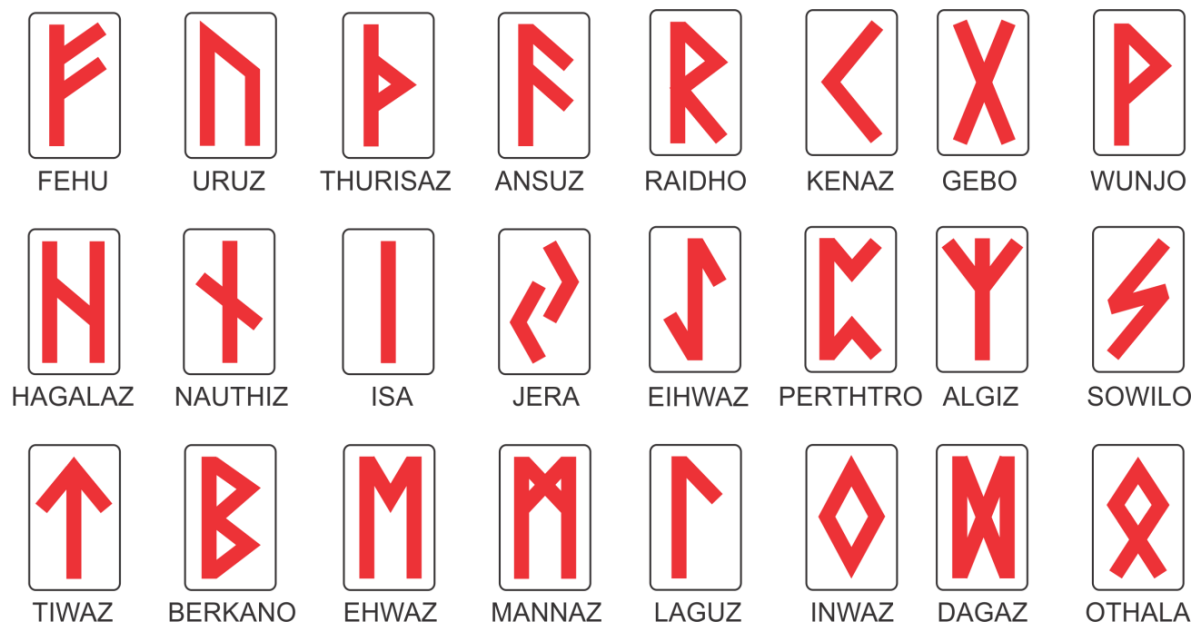


Figura 3. Futhark Antiguo

2.3.1. Significado de las runas.



FEHU

Fehu es la primera runa del primer grupo. Es la que comienza a preparar al iniciado para las elecciones que le esperan en un futuro cercano. Fehu es su primera opción: reflexionar acerca de lo que tiene, de sus conocimientos, de la virtud de simplemente SER.



URUZ

Uruz es la segunda prueba del aprendiz: el saber cómo manejar su lado instintivo, su fuerza bruta, su psique profunda. Con Uruz, el iniciado aprende a dominar las fuerzas de la naturaleza. Ahora sabe que no está a merced, pero que tampoco tiene dominio sobre ella. Su aprendizaje traerá consigo fortaleza y sabiduría interna para seguir avanzando.



THURISAZ

Thurisaz marca el tiempo de prueba y error, que tiene el Iniciado en sus primeras etapas trabajando solo. Uruz nos recordó que había llegado la hora de empezar a caminar por nosotros mismos, y ahora es el tiempo de cumplirlo. Esta runa es a la vez advertencia (espinas) y fortaleza (martillo de Thor).



ANSUZ

La runa de Óðinn, Ansuz le dice al aprendiz que cuando ha aprendido a ser paciente, entonces podrá encontrar una recompensa que se presenta en la forma de ese mensaje que necesitaba para continuar su camino. Esta runa enseña que todas las fuerzas de la naturaleza son buenas si se sabe cómo vivirlas y manejarlas. Es el regalo de la contemplación de lo divino una vez que se ha trabajado lo interno y externo.



RAIDHO

Raidho continúa con la secuencia necesaria para el iniciado. Una vez que este ha templado su cuerpo (Fehu-Uruz) y su mente y emociones (Thurisaz-Ansuz) puede seguir su camino por el mundo mágico hasta llegar a una parte ambivalente como Raidho. Con esta runa se internará en las moradas del inframundo, es la cueva oscura en donde el aprendiz prueba su cuerpo y espíritu: si sale victorioso, estará listo para las terribles pruebas a las que se enfrentará cuando se convierta en Guerrero.

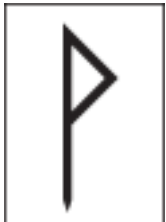


KENAZ

Kenaz representa al iniciado saliendo de la cueva y dándose a luz a sí mismo. Es aquel ser que ha contemplado lo más oscuro de sí y ha salido victorioso de la prueba. Esta es la runa del fuego interno, de la llama que sale victoriosa desde nuestro corazón porque aún habiendo conocido nuestras partes más oscuras, es capaz de seguir adelante y sanarlas.

**GEBO**

El Iniciado ha descubierto la verdadera naturaleza del Universo: el Amor. Ahora sabe que la honestidad y el trabajo interno, lo han preparado para recibir emociones puras que, si son aceptadas, lo sostendrán en los momentos más oscuros que enfrentará en el campo de batalla.

**WUNJO**

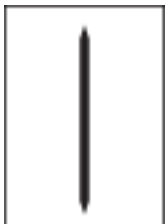
En recompensa por sus sacrificios y por haber llegado hasta el final de la primera etapa, el caminante recibe de los Dioses la felicidad. La primera parte del camino ha sido completada y la alegría de saberse un vencedor es indescriptible, sin embargo, Wunjo solamente nos enseña por ahora, que este sentimiento de plenitud se encuentra en la interrelación armoniosa de todos los Planos.

**HAGALAZ**

Una vez que la persona ha sido alimentada por los Dioses y bendecida con su conocimiento, debe volver al camino del aprendizaje. A partir de ahora trabajará para ser un Guerrero y esto representa un gran cambio en su vida: deberá aprender las privaciones que vendrán, los golpes y las tristezas que lleva consigo esa vida. Pero todo tiene una compensación, y si pasa todas las pruebas honrosamente, será reconocido con Honor.

**NAUTHIZ**

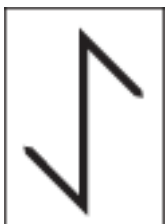
El Aett de Heimdall o del Guerrero empieza con peligro y evoluciona hacia la resolución. Nauthiz nos enseña que ante estos largos períodos de incertidumbre y caos, debemos buscar fuerza dentro de nosotros y no en el exterior.

**ISA**

Isa nos lleva aún más profundo que Nauthiz. El Guerrero aún está en medio de la batalla más dura, la de la resistencia ante el enemigo. Así que no tiene más que mantenerse aferrado a sus valores y principios para no caer en la tentación del camino fácil que no lo llevaría a ninguna parte. Es tiempo de tomarse un momento, pensar, evaluar, planear, reabastecerse, quizás intentar una tregua.

**JERA**

Durante estas últimas runas, el iniciado ha aprendido que cuando no hay nada afuera que lo sostenga, deberá buscar en su interior para encontrar el manantial que le dará alimento en tiempos difíciles. Esto representa Jera, aquella fuerza interna que todos llevamos para resistir las calamidades. Jera es una runa que nos muestra el camino de la Justicia, y por lo tanto, del karma, entendiendo este como el aprendizaje que debemos tener en una vida.

**EIHWAZ**

Después de que el Guerrero aprende que la felicidad está en su propia fortaleza y sabiduría interna, debe enfrentarse ante las prohibiciones y restricciones que le impone el camino hacia su ascenso. Tendrá que entender que esos obstáculos solo se vencerán con perseverancia y no con la fuerza bruta. Son las estrategias las que le servirán, no sus armas. En este punto es

cuando comienza realmente el camino del aprendizaje hacia la Sabiduría que no viene del conocimiento, sino de la propia experiencia.



PERTHRO

Perthro se refiere al estudio de las capacidades intuitivas, el estudio de los misterios. Es la entrada al montículo funerario, no en el sentido de Raidho como un viaje, sino como un guerrero interpreta la muerte: como una barrera que, si se pasa, dará lugar a un renacimiento integral de nuestro Ser, de la percepción que tenemos de los demás, del entorno y de nuestra propia espiritualidad.



ALGIZ

Ahora el iniciado se da cuenta de que las barreras que se le presentaban no eran tan fuertes y que pueden ser vencidas con la ayuda de la fuerza interior que salió de nosotros en la runa pasada. Con la ayuda de los Dioses y una buena protección, no hay muralla que resista. Para el Guerrero osado y sabio viene la victoria, sin embargo nunca hay que bajar la guardia, porque el peligro acecha en cualquier rincón, muchas veces en forma de tentaciones, y será de vital importancia vencer estas pruebas, justo en este momento.



SOWILO

El iniciado encuentra que su muerte le ha traído la salvación. Esta runa nos muestra la trascendencia de la muerte, el conocimiento de lo que hay más allá de lo que se nos ocultaba. Es el último paso hacia el tercer grado y el final de su camino. Cuando estamos ante esta runa, ya hemos visto la parte más atroz de la guerra, que puede manifestarse como un comportamiento errático, el seguir nuestros impulsos sin sentido, la fractura de todo nuestro mundo, el ser conscientes de las cosas que nos dañan, así que es mucho más fácil entender que solo a través de la purificación y la liberación de estas emociones, podremos alcanzar la victoria.



TIWAZ

Esta runa presenta el camino del sacerdocio al Iniciado. Es la justa sabiduría que ha alcanzado lo que le enseña qué es lo correcto y qué no. Se presenta ante el individuo la disyuntiva entre evolucionar o quedarse donde está. Todos dirán que por supuesto quieren evolucionar, sin embargo esto conlleva disciplina, sabiduría, fe, abandono de malos hábitos y actitudes a las que estamos muy acostumbrados y que se han vuelto defensas naturales. Y no siempre se está dispuesto a hacerlo..."Muchos son los llamados y pocos los elegidos"...Tiwaz es una runa ante todo, de autosacrificio para alcanzar el liderazgo.



BERKANO

El Iniciado sabe que, como Sacerdote que ahora es, debe mantener el equilibrio en el mundo para que los Dioses se encarguen de proveer lo necesario, de otro modo cesarán sus dones. La fertilidad está pues garantizada por sus acciones y su pureza de corazón. Esta runa es el paso de la guerra al amor, de la vuelta a la inocencia perdida, a la fe y a la alegría. Pero sobre todo, Berkano le dice al Iniciado que no está solo, que está protegido por la energía protectora de la Madre Tierra.



EHWAZ

Representa a los dioses gemelos y por lo tanto, Ehwaz le muestra al Iniciado la necesidad de empezar a buscar su complemento en la vida. Este puede presentarse en muchas formas: una pareja, una misión, la libertad, etc. Se trata de reconocer en algo más un espejo de nosotros mismos, de encontrar la confianza mística que no requiere de palabras o explicaciones para entenderse. Es el momento de reforzar los vínculos de lealtad y confianza verdadera que exigirá el futuro.



MANNAZ

Esta runa está relacionada con la energía masculina lunar, representada por Mani, hermano de Sol (la energía solar que entre los nórdicos es femenina). Mannaz trabaja en el sacerdote su propio ser humano en relación con la divinidad, es el misterio de la estructura divina dentro de cada individuo y en la humanidad en general. El sacerdote sabio deberá conocerlo para poder equilibrar las fuerzas divinas con las humanas. Frecuentemente pensamos que la divinidad y el hombre están separados irremediablemente, pero no es así, Mannaz nos anima a encontrar la Humanidad en lo Divino, y lo Divino en la Humanidad.



LAGUZ

Laguz es el agua del vientre materno, el agua de la renovación, el agua que baña y limpia al Iniciado, el agua que da vida y que el sacerdote utiliza para sus baños sagrados. Ahora toca el turno al inconsciente, al terreno de las emociones oscuras e internas. El héroe ha estado luchando largamente con sentimientos encontrados, necesita un tiempo de reflexión y asimilación de este nuevo camino que promete llegar. Necesita desesperadamente entender los procesos por los que está pasando para no caer en una oscura depresión.



INGWAZ

Ingwaz marca la entrada al Iniciado en el camino de la Tradición, es la búsqueda de los símiles, completar el ciclo. Se está emergiendo de un estado cerrado, de crisálida, la oportunidad para comenzar una nueva vida está por empezar, nuestros logros serán reconocidos. Ingwaz es un tiempo de germinación, de energía contenida dispuesta a trabajar. El Sacerdote debe valerse de este tiempo para insuflar energía vital en sus actividades, ya que todo lo que se trabaje en este período llegará a concretarse si se trabaja lo suficiente.



DAGAZ

Esta es la última runa del Ciclo de Iniciación, es un giro de 180°. La llegada de Dagaz señala la coronación de todos los sacrificios y logros que se han obtenido en el camino del Iniciado, es el último paso que tenía que dar para llegar a obtener el sentido de pertenencia que le dará Othala, la última runa. Las palabras salen sobrando para describir su energía bipolar entrelazada en los mensajes mágicos del Cosmos. Al fin, la experiencia se convierte en Trascendencia



Recibir esta runa señala una separación como parte del Ciclo de la Iniciación. Es la separación radical, el abandono del antiguo estilo de vida para iniciarse en otro nuevo. Othala es el final del camino del Iniciado, que a su vez marca el comienzo de una nueva etapa iniciada con Fehu. Ahora ya es parte de su clan, se ha ganado un lugar dentro del propio linaje que podrá heredar. Hemos llegado al punto en el cuál las acciones de nuestros antepasados o las nuestras de otras vidas, se han redimido para dar lugar al aprendizaje y la enseñanza. La Tierra, El Universo, El Grupo y Nosotros mismos estamos en perfecta sintonía.

2.4. Futhark Anglosajón o Futhorc.

El Futhorc es el alfabeto rúnico usado por los anglosajones y los frisones desde el siglo V hasta mediados del siglo XI. Deriva del futhark antiguo, que tenía 24 runas, y llegó a tener según las versiones entre 26 y 33 caracteres. Fue la forma de escritura del inglés antiguo y el frisón antiguo.

El término futhorc, a semejanza de la palabra «alfabeto», procede del sonido de sus seis primeras letras (F N Þ R K) que se transliteran como F, U, Þ, O, R y C).

Hay dos teorías sobre el origen del alfabeto anglosajón. Una teoría propone que se desarrolló en Frisia desde donde se extendió a Inglaterra. Otra mantiene que las runas fueron introducidas primero en Inglaterra desde Escandinavia y fue allí donde evolucionaron hasta convertirse en el futhorc y posteriormente se exportaría a Frisia. Looijenga (1997) enumeró 23 inscripciones inglesas (incluyendo 2 inscripciones cristianas del siglo VII) y 21 frisonas anteriores al siglo IX. Esta casi equivalencia de hallazgos no despeja las dudas sobre el origen real, por lo que ambas teorías se encuentran a la espera de futuros descubrimientos que apoyen alguna de ellas.

El futhorc inicial es idéntico al futhark antiguo excepto por la división de la runa ansuz, (ᚱ) *a* en tres variantes (*āc* ᚱ, *æsc* ᚱ y *ōs* ᚱ), resultando un total de 26 runas. Esto fue necesario para poder representar los nuevos fonemas producidos en la variante Ingvaeónica de las lenguas germánicas al separarse la pronunciación de los alófonos de *ae* largas y cortas. La runa *ōs* se encuentra en el bracteato de Undley del siglo V. La runa *āc* se introdujo después en el siglo VI.

La runa hægl con doble barra, ᚷ, característica de las inscripciones continentales, aparece registrada por primera vez hacia 698, en cofre de san Cuthbert; anteriormente se usaba la variante escandinava de una sola barra.

En Inglaterra el número de runas del futhorc aumentó después a 28 y finalmente a 33, quedando la escritura rúnica inglesa asociada estrechamente con los scriptoria latinos del periodo de cristianización anglosajona del siglo VII. El futhorc empezó a ser reemplazado por el alfabeto latino alrededor del siglo IX. En algunos casos los textos se escribieron en letras latinas usándose algunas runas para representar sonidos que no cubrían estas. Este es el caso de como born (b) y wynn (p) pasaron a emplearse como una extensión del alfabeto latino.

Cuando se produjo la invasión normanda de 1066 el futhorc ya era muy poco usado y desapareció totalmente poco después. Se conservan unos 200 objetos con inscripciones en futhorc de todo el periodo de cinco siglos en los que fue utilizado.

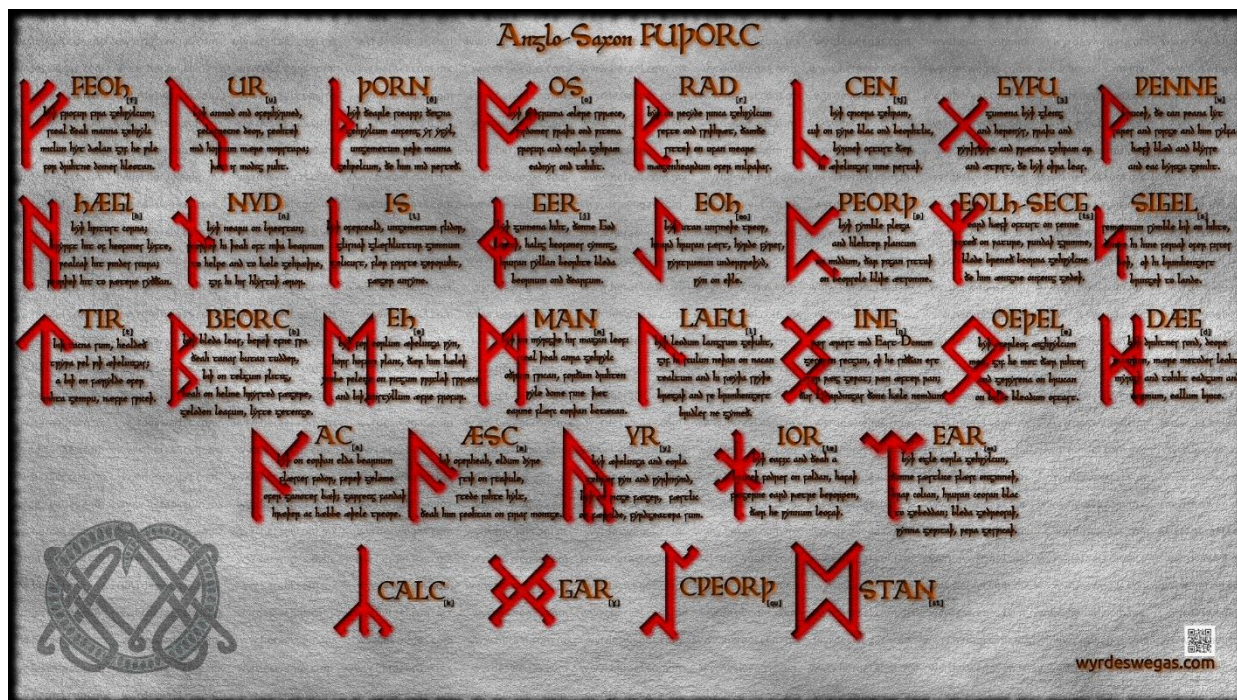


Figura 4. Futhork

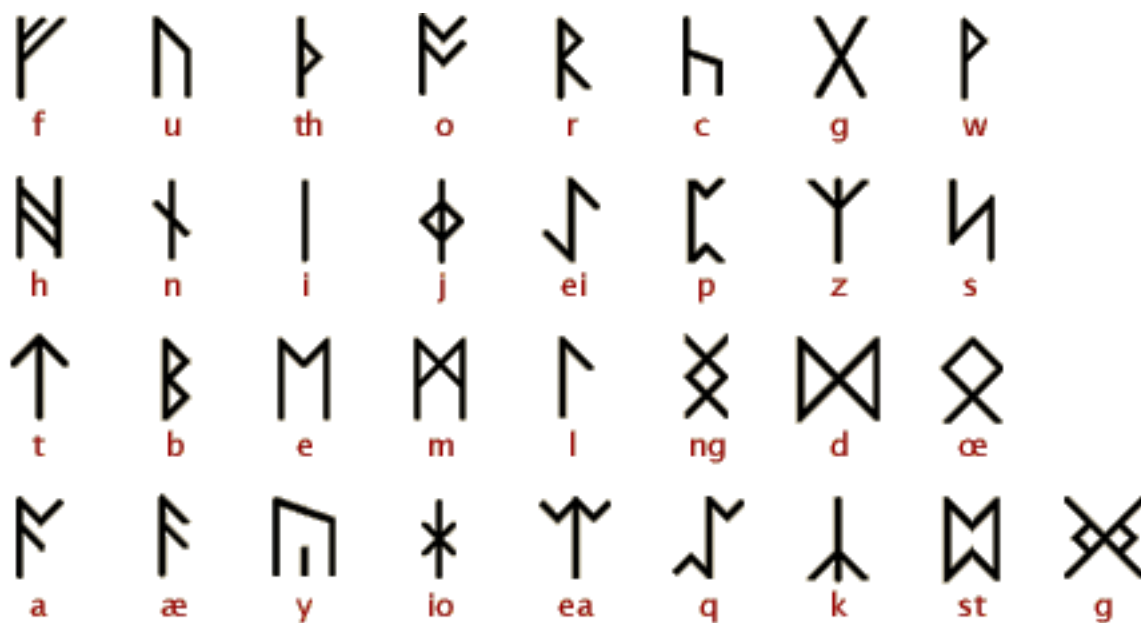


Figura 5. Futhork y su correspondencia fonética

5.1.1. Significado de las runas.



Feoh. Significa en *ænglisc* “ganado” y con el paso del tiempo tomó el significado de: “dinero, riqueza, efectivo”. Inicialmente se refería específicamente al ganado que daba sustento (comida y artículos varios derivados como cuero, lana, etc.) y con base en este sustento se podía medir la “riqueza” o capacidad potencial de obtener medios de subsistencia. *Feoh* como tal se refiere a todo el ganado que se podía domesticar, pero también a los medios para poder obtener un bien material o un beneficio. En la actualidad simbólicamente representa la riqueza que es movable, o dicho de otra forma, los recursos para obtener o intercambiar bienes materiales principalmente; de ahí la asociación directa al dinero corriente.



Ur significa en *ænglisc* “uro”, refiriéndose a los ancestros hoy extintos de los toros. El último uro registrado murió en el año de 1627, sin embargo para la época en que fue escrito el poema rúnico (siglo IX) eran bastante comunes por toda Europa. Los uros a diferencia del ganado vacuno común, no fueron domesticados y por lo tanto representaban la fuerza salvaje y primigenia de la naturaleza. Según descripciones y restos óseos, podían llegar a medir hasta 1.80 metros de altura y en promedio su masa corporal podía ser hasta de 700 kg., aunque se ha llegado a estimar que incluso algunos podían llegar a los 1,500 kg. Debido a estas descripciones no es raro pensar que causaran tal impresión de magnificencia, y por ello se les asociara con el poder de la naturaleza en estado salvaje o primitivo. En la actualidad ya no hay uros, pero la asociación de una manifestación natural que denote fuerza vital, bravura, coraje e intensidad está ligada a la idea de esta runa.



Þorn significa en *ænglisc* “espino”, específicamente se cree que se trata del espino común o *hawthorn* (*crataegus monogyna*). Este tipo de árboles de alguna manera eran utilizados como “cercos naturales” para la delimitación de propiedades o tierra de pastura. El significado de *Þorn* también aplica para cualquier tipo de árbol o arbusto espinoso, o para la espina en si misma, ya que el poema hace alusión a “un árbol o arbusto espinoso”. Simbólicamente *Þorn* se relaciona con la naturaleza “ofensiva” del espino, y describe algo que es puntiagudo, afilado y que por ende puede herir o causar daño a cualquiera que se acerque a él, por lo tanto la runa misma representa la idea de “advertencia”, pero al mismo tiempo representa la idea de que algo puntiagudo puede servir como una herramienta, no necesariamente para causar daño (algunas espinas y huesos de pescado eran usadas como agujas para surcir o tejer). Debido a estas ideas asociadas, la runa de *Þorn* ha sido utilizada principalmente como símbolo de protección y defensa, aunque simbólicamente no es su único concepto asociado.



Os significa en *ænglisc* “divinidad”, aunque el término de divinidad o dios se nos presenta ya en un ámbito cristianizado, se piensa que Os es el componente que liga todos los mundos y la creación a lo largo del universo, y por ende se le relacionaría con “dios” en un ámbito cristiano. Sin embargo al leer el poema en sí, la “divinidad” como tal no se menciona explícitamente, y la idea primordial que refleja es “el origen de la palabra”, que dicho origen puede ser el aliento mismo, pero también la razón e inteligencia de cada ser, y cuando estas dos fuentes se funden crean al lenguaje. Por lo cual se le suele relacionar a esta runa como el aliento de creación, o como es denominado en la tradición anglosajona: el *æþm*. De tal manera el aliento de creación es el lenguaje mismo, ya que trasmite ideas y pensamientos, y estos se pueden materializar en creación. El aliento en si mismo es el indicio de la vida y la manifestación divina en cada ser. En las tradiciones germánicas la palabra es un vínculo que conecta directamente con los ancestros, gracias a la palabra se pueden conocer hoy en día sagas y hechos de los antiguos héroes y sabios.



Rad en *ænglisc* significa “montar en viaje, expedición, camino”, es el acto mismo de transportarse y aventurarse hacia otro lugar fuera del *innangeard* o del lugar donde habita el clan. *Rad* describe la idea misma de movimiento, y se refiere sobre todo a la vereda marcada y al camino que se hace al momento de transportarse, de alguna manera *rad* indica el camino y el viaje al mismo tiempo. Esta runa refiere al misterio de emprender una aventura, en la cual se obtendrá conocimiento y cambiará totalmente la visión de quien lo realiza, y muy probablemente se encontrarán muchos peligros y retos al dejar la seguridad de *innangeard*. Rad implica por obvias razones movimiento y cambio.



Cen en *ænglisc* significa “antorcha de pino” o se refiere a la madera del pino o cualquier madera resinosa que se combustiona fácilmente y evidentemente se refiere al árbol de pino en sí. *Cen* (pronunciada como “chen” [tʃen]) bien puede describir al árbol del pino, o bien a la antorcha que se hace con esta madera y sirve para dar calor y luz, de cualquier manera la esencia referida de esta runa es fuego, como elemento que brinda luz, y por lo tanto guía e incluso es un fuego consejero y protector. Es una antorcha que sirve para visualizar el camino por la noche o en lugares oscuros, pero también es el fuego que da cobijo y protege durante la noche, cuando se descansa, es el fogón del hogar u hoguera.



Gyfu [3yfu] en *ænglisc* significa “regalo, sacrificio, acción de dar y recibir “. Una acción fundamental de las culturas germánicas precisamente es la acción de obsequiar algo, es un símbolo de unión entre los involucrados y un compromiso fraternal, no por el mero símbolo material del obsequio, sino por un lazo más profundo entre el *orlæg* o tejido de vida de quienes lo practican. El eje político de los clanes anglosajones se basaba precisamente en la acción del *Gyfung*, en donde el *Ealdormann* o el *Cyning*, regalaba anillos a los nobles señores y con esta acción los nobles se unirían a él en batalla. En términos más generales, la runa representa cualquier interrelación del mismo tejido del *Wyrd*, es el símbolo del cruce de caminos (considerando al camino como cualquier vía o línea de acción), donde la unión representa el intercambio de materia y energía, que circula a su vez por toda la red del universo.



Wenne o Wynn es la octava runa del futhorc anglosajón, literalmente significa “alegría, celebración, bienestar”. La latinización de esta runa se encuentra en los manuscritos de la Inglaterra anglosajona como la grafía de *ƿ* (wynn), que conserva casi íntegra la forma original de la runa con el mismo nombre, posteriormente la grafía dejaría de utilizarse y en su lugar se utilizaría la actual letra “W”. El sonido corresponde al actual en inglés [w]. El nombre más común en el ámbito anglosajón para esta runa es *Wynn*, sin embargo en el poema rúnico (de origen sajón occidental) se encuentra referenciada con el nombre de *Wenne*. Se relaciona con el concepto mismo de celebración y alegría, sobre todo en cuestiones sociales y de contar con lo necesario para que la vida en el clan sea satisfactoria, por lo mismo es una runa que involucra el espíritu social y de celebración en clan. Wynn cierra el primer æþ de ocho runas, y su forma no cambia en los futhorcs conocidos.

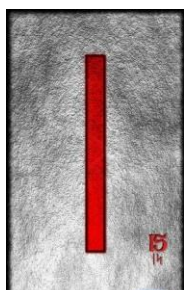


Hægl o Hagol significa en lengua anglosajona “granizo”, refiriéndose al fenómeno meteorológico. El granizo era y sigue siendo uno de los fenómenos naturales más destructivos que puede presentarse, podía marcar la diferencia entre tener o no cosecha, por ejemplo. La runa como tal se asocia con esa carga intempestiva de un cambio abrupto, que así como se presenta desaparece, es el proceso de pasar rápidamente de un estado a otro, generalmente con implicaciones destructivas en el mismo.

Hægl aparece en el futhorc anglosajón con la forma , a diferencia del *elder futhorc* en donde aparece un solo trazo inclinado , y muy en contraste con la forma nórdica , que es igual a la forma anglosajona de la runa de IOR. En general está runa suena totalmente gutural [χ,x] (a diferencia del español donde generalmente es “muda”).



Nyd o nied se refiere a “necesidad”, en un ámbito general. *Nyd* representa todo aquello que es imprescindible para la vida misma, como por ejemplo la comida, la bebida y el sustento en general, es a lo que la vida y evolución mismas se encuentran ligadas irremediablemente. *Nyd* pone en encuentro al hombre con el desafío de satisfacer las necesidades para poder sobrevivir. A pesar del sentido adverso que la runa en sí podría tener, el poema la menciona como “ayuda para sanar si se observa con anticipación”, de algún modo *Nyd* como proceso revela lo realmente esencial y rescatable que es en verdad necesario para poder continuar con la vida.



Is significa en lengua anglosajona “hielo”, y se refiere en general a cualquier manifestación del congelamiento de algún líquido, por excelencia el agua. Por lo tanto la idea de la runa *Is* se asocia a todo aquello que está en un estado de congelamiento, que está frío, o en un estado latente cuyo movimiento es relativamente muy poco; de algún modo refleja un estado de estaticidad y calma. Pero el poema va más allá y menciona acerca del atractivo visual que presenta el hielo con los reflejos que no necesariamente son lo que parecen.



Ger o Gear se refiere a un ciclo temporal comúnmente denominado hoy en día como año, la actual palabra inglesa “*year*” deriva directamente de este vocablo, y aunque *bienger* denotaba cualquier ciclo temporal, mayormente se asociaba al ciclo solar, cuando la retribución del tiempo y trabajo realizado es otorgada como el mismo poema lo describe. De lo anterior se relaciona directamente el ciclo con la cosecha, y de hecho algunas reconstrucciones de las diferentes tradiciones germánicas, plantean la referencia del inicio del ciclo solar en la época de la cosecha precisamente. La idea más allá de los aspectos físicos

que establece la runa de *gear* es el inevitable paso paulatino del tiempo, y junto con el trabajo o la preparación en su debido momento retribuirá como un regalo divino, dicho concepto aplica para todos los seres, sin distinción de posiciones sociales.



Eoh en *ænglisc* hace referencia al árbol de tejo (*Taxus baccata*). Este árbol nativo de toda Europa es uno de los árboles relacionados directamente con alguna runa. La importancia relevante de *Eoh* se describe en su fuerte afianzamiento a la tierra donde crece. Es interesante el hecho de que todas las partes de este árbol resultan tóxicas al ser humano, y únicamente la pulpa de sus frutos es comestible (incluso las semillas son tóxicas). Se entiende a *Eoh* como un árbol guardian por excelencia, pero a diferencia del primer árbol relacionado con una runa (el espino – *þorn*), la cualidad de fuerza y protección no radica en la agresividad de su aspecto, sino que para encontrar la verdadera fortaleza de *Eoh*, hay que observar más de cerca y aprender del árbol, de otra manera no se puede saber que está fuertemente afianzado a la tierra ni que resulta tóxico. *Eoh* brinda la idea de seguridad, confianza y firmeza, pero no solo eso, sino que en sí asegura el equilibrio perfecto entre la tierra y el cielo, refiriéndose de algún modo a las cualidades del árbol del universo.



Peorþ. No está muy claro el significado lingüístico de esta runa, se conjetura que puede significar juego de incertidumbre, o algo que queda a la suerte, como el mismo poema lo describe. Es precisamente por esa incertidumbre y por la idea básica del poema que se asocia a *peorþ* como “juego de azar” o simplemente como “azar”.



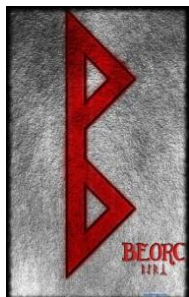
Eolh – secg o simplemente *Eolh* es el nombre de la familia de hierbas que en la actualidad se denominan *Carex* o como popularmente se les refiere: *zacate*. Si bien es una de la familias de hierbas que se encuentran distribuidas por todo el planeta, debido a su misma diversidad no se sabe con exactitud a que especie en particular se refiere el poema. La palabra *secg* significa simplemente “hierba” mientras que *Eolh* es el nombre específico de la familia o especie.



Sigel significa en *ænglisc* Sol y se le ha atribuido ser otro nombre para *Sunne*, aunque el término de *Sigel* se referiría precisamente a los rayos del Sol o la luz del Sol, más que al astro en sí. La forma de la runa recuerda a un rayo de luz, que es hacia donde se dirige el significado más profundo de esta runa. Una referencia común de todos los pueblos de origen germánico para la orientación en tierra, pero sobre todo la orientación en el mar, era precisamente el Sol y es a lo que el poema se refiere. Incluso han llegado hasta nuestros días las descripciones de la famosa “piedra solar” utilizada por los marineros germánicos para orientarse en el mar, aún cuando hubiese nubes que no permitieran ver el Sol, incluso se han propuesto explicaciones con rigor científico al respecto de que en realidad se trata de una forma cristalina que puede polarizar la luz proveniente del Sol y de esta manera poder saber la posición exacta de este.



Tir es la runa que abre el tercer æð (conjunto o vuelta), literalmente se puede traducir como “honor y gloria” y ciertamente la forma de la runa recuerda una lanza levantada apuntando al cielo, símbolo de la victoria y es precisamente hacia donde se encamina el significado esencial de *Tir*. Esta runa se ha relacionado directamente con *Tiw* el ancestro del cielo, conocido en la rama nórdica como *Týr* y en la oriental como *Teiws*, si bien la mención de *Tyr* en esta runa proviene del poema rúnico islandés, en el anglosajón aunque no se menciona, el elemento común del cielo lo relaciona igualmente.



Beorc, la forma de la runa indudablemente recuerda en mucho a la letra B del alfabeto latino y a la Beta del griego. *Beorc* significa literalmente “abedul” (*Birch* en Inglés actual), aunque se cree que se refiere en si a cualquier árbol miembro de la familia de las *Betulaceae*. También se ha identificado que posiblemente se refiera a las familias de los álamos. Si bien es una de las runas que más asociaciones de familias de árboles tiene (y por lo tanto podría pensarse que es más imprecisa), analizando el contenido del poema se puede entender porque tantas relaciones.



Eh, significa en *ænglisc* “córcel o caballo”, aunque si bien el término no está del todo claro o es poco usual, el poema menciona la palabra *hors*(caballo), remitiendo indudablemente al glorioso animal. En el mismo poema se describe al caballo no como a un animal cualquiera, sino como al compañero del hombre noble (*æpelung*), situándolo incluso como un hermano del hombre, de ninguna manera como una “bestia”. La filosofía de la runa se encamina precisamente a la relación hombre-caballo, viendo al caballo no solo como un medio de transporte, que es la idea que se asocia más evidentemente, sino como el “complemento” del hombre para realizar y consolidar sus victorias. La esencia de la runa se refiere a reforzar de alguna manera los puntos débiles, en este caso el caballo proporcionará la fuerza y velocidad, que se complementan con la voluntad y guía del jinete para que en conjunto caballo y jinete logren la victoria.



Man, aunque guarda una relación muy directa con la actual palabra del inglés *man*, en *ænglisc* el concepto se refiere más a una persona sin importar tanto el género (hombre o mujer), aunque con la evolución del lenguaje, *man* estrictamente se comenzó a referir a hombre en género masculino. El poema mismo describe a una persona por sus cualidades de carácter y sobre todo por la relación con sus congéneres, entendiendo a la runa de *Man* como un símbolo del individuo, en un contexto de definir esa individualidad en armonía con el grupo social al que pertenece. De una alguna manera habla de la ambivalencia entre el individuo y la sociedad, y como el correcto equilibrio entre estas dos partes logran el éxito y la consolidación como un ser humano íntegro.



Lagu, la palabra en si misma se refiere a cualquier cuerpo de agua, bien puede ser un lago, laguna, río y por supuesto el mar que es el concepto primario que la runa refleja. El poema sin embargo describe más allá del simple cuerpo de agua y se centra en su naturaleza de magnificencia y peligrosidad. *Lagu* refiere a la inmensidad del cuerpo de agua y lo considera como el medio para realizar una travesía, sin embargo esta travesía deberá ser debidamente preparada y planeada para que pueda ser bien lograda. *Lagu* representa la naturaleza salvaje e intempestuosa del mar, y enfrenta al hombre contra ella si este quiere realizar la proeza, en la cual bien pudiese perder la vida misma. Los navegantes germanos

eran bien conocidos por su destreza en la navegación marítima, incluso los registros históricos indican que llegaron al continente americano mucho antes que cualquier otro pueblo europeo, aunque si bien los pueblos anglosajones no eran tan diestros en este arte como lo eran sus parientes nórdicos.



Ing, el nombre de esta runa remite directamente a una divinidad germánica, *Ing* es uno de los nombres anglosajones del nórdico *Freyr*, es uno de los ancestros del clan de los *Wanan* o *Wanes* (*Vaniren* n.a.) y es considerado el señor de las cosechas y de la fertilidad de la tierra. El poema va más allá de estas atribuciones y describe a *Ing* como el modelo de heroe, que se consolida como tal por sus acciones y porque así lo proclama la gente. Inicialmente podría parecer una runa con una asociación primaria muy básica con la fertilidad, pero el significado más profundo de *ING* tiene que ver con crecimiento y evolución en todos los aspectos.



Oepel o Epel es el nombre con que esta runa es conocida en la lengua anglosajona, significa literalmente “tierra natal, hogar ancestral”, refiriéndose a la conexión ancestral del lugar de nacimiento, sin embargo profundizando en el significado, no es necesariamente un “lugar” en el aspecto físico, en un sentido más amplio el mero recuerdo del clan o la familia es una referencia válida para *Epel*. La memoria ancestral del clan es un concepto que se liga directamente con esta runa, como un símbolo tanto material como del conocimiento y honor de los ancestros, *Epel* marca un momento determinado en el que se disfruta de la familia y de los seres amados compartiendo del bienestar. Si bien el concepto se puede relacionar mucho con la runa de **Wynn**, *Oepel* no solo es la celebración y fiesta del clan, sino que además trae a colación la convivencia con los ancestros y la memoria de las generaciones, *Oepel* marca los pilares y cimientos de todos los que vivieron antes y que es gracias a sus hechos que los hombres nos entedemos en este momento como lo que somos, el resultado de los que los ancestros fueron.



Dæg significa en lengua anglosajona “día”, refiriéndose al concepto de la parte luminosa cuando el sol (*Sunne*) está presente en el cielo, aunque en la actualidad se entiende al día con ese mismo concepto, se suele definir también como el ciclo completo de 24 horas (día-noche). *Dæg* inicia al salir el sol por el oriente y concluye al ocaso por el occidente, de alguna manera es entendido en el ámbito anglosajón como una divinidad animista masculina y junto con *Sunne* son los señores del cielo luminoso. En un ámbito filosófico más profundo, *Dæg* representa el renacimiento de la luz, la nueva oportunidad de realizar las acciones que llevarán a construir el honor de los hombres y que dicha oportunidad siempre se presenta de manera cíclica como regalo divino. *Dæg* recuerda que siempre habrá una nueva oportunidad para actuar y aún cuando la noche parece más oscura, *Sunne* siempre saldrá de nuevo, renovando el ciclo eternamente. *Dæg* también simboliza la claridad bajo la cual las cosas son observadas para ser conocidas, de ahí la expresión anglosajona de “*dægcup*” que significa “claro como el día”.



Ac es el nombre en anglosajón del árbol de roble, que evolucionó a “*oak*” en el Inglés actual. La runa se refiere directamente a este árbol y a sus cualidades, principalmente como un regalo divino que se encuentra en la tierra para los hombres. El poema no realza la belleza del roble (como en el caso de *BEORC*), o la tenacidad con que parece adherirse a la tierra y tocar el cielo (como en el caso de *EOH*), sino a donde se encamina la cualidad poética de la runa es a su utilización como materia prima que nutre el trabajo del hombre, que va desde el alimento hasta la manufactura de utensilios con su madera. El roble en sí mismo es el

símbolo del valor y la fuerza, probablemente sea la razón por la cual se relaciona con el ancestro *Punor* (N.A. *Porrr*). El significado de *AC* se extiende principalmente al trabajo como medio de conseguir lo necesario y demostrar el honor forjado al enfrentarse ante las circunstancias que pongan a prueba el valor de ese trabajo.



Æsc significa en lengua anglosajona “fresno” y evolucionó al Inglés actual como “ash”, cabe señalar que en anglosajón el dígrafo “sc” posee una fonética muy parecida al actual “sh” [ʃ]. Esta runa representa al árbol de fresno (*fraxinus*) y de acuerdo a las *Eddas* el *Eormensyl* (*Yggdrasil*) era un fresno, lo que presupone de entrada una runa de carácter muy sagrado. El poema rúnico lo señala como un árbol muy alto, lo cual no es de sorprender si se considera que esta familia de árboles en promedio alcanzan unos 35 metros de altura y que algunos especímenes excepcionalmente llegan a los 40 metros. Pero más allá de la altura del árbol está la firmeza con que se levanta, la idea más profunda del poema habla de grandeza que a su vez se sustenta en bases firmes que se arraigan a la tierra, por lo que *Æschabla* de un crecimiento sustentable y firme en todos los aspectos, y que a su vez ese crecimiento es base para sustentar muchas cosas y frutos, como una metáfora del mismo *Eormensyl*. De igual manera en un carácter más profundo *Æsc* brinda la idea de integridad y durabilidad, y sobre todo de algo en lo que se puede confiar y sirve incluso como eje. El poema de *Æsc* brinda la idea de algo que crece grande y que además lo hace sin perder su tenacidad y fortaleza para poder sostenerse a si mismo y esa grandeza y tenacidad se demuestra en el campo de batalla, como el poema lo menciona. *ÆSC* aparece exclusivamente como runa en el *fuporc* anglosajón y si bien su forma gráfica es similar a la runa de *ANSUZ* del *elder fupark*, su fonética es ligeramente distinta y corresponde a la letra “Æ” [æ]. En el conjunto anglosajón se denotan las runas de: *ÆSC*, *AC* y *OS* con sonidos vocálicos muy relacionados e incluso sus formas gráficas son muy parecidas, sin embargo son runas que se distinguen entre sí, aunque se encuentran muy relacionadas, cosa que no ocurre en otros conjuntos *fupark*.



Yr. El significado exacto de esta runa aún no se ha establecido con precisión, por la descripción del poema y las relaciones literarias se supone que puede significar “arco de guerra” o “cuerno de guerra”, lo cierto es que el poema lo describe como “parte de la maquinaria de guerra”, sin embargo no hay una certeza total hacia que se refiera. Las relaciones más cercanas, tanto como de un cuerno o un arco de guerra marcan simbólicamente dos cosas: la primera es un signo de distinción del guerrero al portar alguna de estas cosas, se marca la idea de portar un objeto valioso que incluso pudiese ser heredado y con esto se marca también un linaje de ancestros. El segundo aspecto y hacia donde se encamina el significado más profundo de la runa es la disciplina y responsabilidad que conlleva portar y saber utilizar alguno de estos objetos. Tanto el manejo de un arco en la batalla, como la acción de soplar un cuerno de guerra requieren por fuerza el uso de disciplina y preparación, no basta portarlos como símbolo de distinción, sino saberlos utilizar eficientemente, y eso es logrado mediante el trabajo constante y disciplina previos. Otro concepto asociado a esta runa tiene que ver con riqueza o poder heredado, en este ámbito resulta muy similar a la runa de *OEPHEL*, pero en este caso el sentido de esa herencia tiene que ver con la capacidad y derecho de recibir esa riqueza heredada, lo que lleva de nuevo a la capacidad obtenida por medio de la disciplina y preparación. En resumen el concepto filosófico de *YR* bien podría ser preparación y disciplina para poder ser el portador del poder. *YR* aparece exclusivamente como runa en el *fuporc* anglosajón, su forma gráfica recuerda visualmente a la runa de *UR*, y de hecho su fonética es muy

similar [y], en español el sonido de la “Y” es distinto a la fonética establecida por el IPA⁸, que es muy similar al sonido del actual idioma alemán que representa la grafía de ü. Existe una runa en el *younger futhorc* que se llama igualmente (YR), sin embargo su fonética [r] y su representación gráfica difieren totalmente.



IOR. Al igual que la runa de Yr, no se sabe con precisión exacta está runa a que animal se refiera. El poema la describe como un animal anfibio que de igual forma puede vivir en la tierra como en el agua, por la forma descriptiva se ha asociado con el castor (*Beofer* en *ænglisc*), aunque de una forma más general se entiende el concepto de *IOR* como a un animal anfibio, que puede transitar de la tierra al agua y viceversa, este concepto es el que va ligado al significado más profundo de la runa en sí. La idea de un ser que habita en el agua pero que de igual forma busque comida en la tierra da la idea de adaptabilidad e incluso libre tránsito entre dos mundos o entornos totalmente diferentes, esa adaptabilidad es probablemente el significado esencial de esta runa. *IOR* aparece exclusivamente como runa en el *futhorc* anglosajón, si bien su sonido resulta un tanto impreciso, ya que con la llegada de la escritura latina se perdió la fonética exacta, reestructivamente se ha establecido como los dígrafos *io*, *ia* o incluso *ie* [io], su forma gráfica es similar a la forma de la runa *Hagall* del *younger futhorc*.



EAR significa literalmente “tierra” y con esta runa se cierra la rama frisio-sajona e igualmente termina el poema sajón que se conserva. El poema correspondiente a esta runa es tal vez uno de los más profundos debido a que se centra en el poder transformador y destructor de la tierra. Si bien se menciona el poder de la tierra en otros poemas y *galdru* anglosajones, especialmente aquí se hace referencia a la muerte y su relación con la tierra. El significado profundo de *EAR* más allá de la muerte en sí, es la constante acción destructiva de la misma vida, todo está destinado a perecer paulatinamente, y al final se transformará en la misma fuerza que creó la materia, la tierra. *EAR* aunque pudiera parecer un poema con tono funesto, en realidad invita a reflexionar sobre la acción irremediable del paso del tiempo, de envejecer y de morir, brinda la idea de que todo está destinado a perecer, pero ello es algo natural y necesario dentro de los ciclos naturales, y es precursor de la renovación continua. Aunque el concepto de muerte está íntimamente ligado con esta runa, no necesariamente es una muerte física, sino un cambio trascendental dentro del mismo ciclo de la vida, algo que deja de existir para convertirse en parte de otra cosa. *EAR* aparece exclusivamente como runa en el *futhorc* anglosajón, y corresponde al sonido del diptongo [ea] y su forma gráfica es similar con la runa de *TIR*. En reconstrucciones del *futhorc* gótico se encuentra la runa de *Qairpra* con la representación gráfica similar, sin embargo la fonética es distinta [q].

⁸ Alfabeto Fonético Internacional



Calc abre la última rama de runas anglosajonas, la rama de *Norphymberge* o *Northumbria*, en esta rama solamente se encuentran cuatro runas, y no existe ningún poema acerca de ninguna, tan solo queda su representación gráfica y su significado lingüístico. Fonéticamente estas runas pertenecen a dialectos puramente anglos, en los dialectos sajones no se encuentran estas runas como representaciones gráficas, aunque los sonidos que estas representan si están presentes en los dialectos sajones. *CALC* como tal significa “tiza, piedra de cal, pasta de cal”, otros nombres de esta runa son *CHALC* o *CEALC*. Bajo este marco la runa de *CALC* puede definir varios conceptos asociados, tales como el plasmar ideas gráficas (*tiza*), donde la escritura misma puede ser un concepto importante, o bien la función de la cal para delimitar o establecer fronteras, o en etapas históricas más tardías, el hecho de construir con piedra, arte aprendido de los romanos. El concepto de *CALC* también puede representar el de una “roca caliente”, e incluso la posterior latinización de los dialectos anglosajones asoció esta runa con la palabra *CALIC* que significa “cáliz”. *CALC* aparece exclusivamente como runa en el *futhorc* anglosajón, y corresponde al sonido [k] y [kh] y su forma gráfica es (λ) aunque también se encuentran representaciones de esta runa con simetría



vertical (λ) o incluso anillada, como si estuviesen superpuestas las runas de *EOLHX*, *CALC* y *GEAR* (λ). Su fonética bien pudiera confundirse con la runa de *CEN*, sin embargo son sonidos distintos y propios, que se perdieron en reglas ortográficas poco claras a la llegada de la escritura latina. La runa de *YR* del *younger futhorc* tiene la misma forma gráfica, sin embargo su fonética es totalmente distinta [r]



Gar significa “lanza”, más específicamente se piensa que es el nombre de la misma lanza de *Woden*. Las evidencias literarias sugieren que no solo se puede referir a una lanza, sino a cualquier tipo de arma construida de madera y que sea puntiaguda, así que una javalina o incluso una flecha bien podrían caer en la descripción dada por esta runa. *GAR* es la lanza con la que míticamente *Woden* se autosacrifica colgado del *Eormensyl*, lo cual evidentemente denota una runa con el poder de alterar la vida y la muerte mismas, relacionada de esta manera con el poder de la sabiduría y la magia, la que apunta y desvela los secretos de los mundos. El concepto de *GAR* se puede entender como “apuntar”, y de alguna manera es la herramienta que indica la dirección y enfoca la atención. *GAR* aparece exclusivamente como runa en el *futhorc* anglosajón, y corresponde al sonido [ɣ], su forma gráfica es muy similar a la runa de *GYFU*, y aunque con la latinización de las runas tanto *GYFU* como *GAR* pasaron a representarse con la misma grafía de “g”, si existen claras diferencias fonéticas entre ambas runas que en los manuscritos en alfabeto latino de *ænglisc* se diferencian por reglas orto-fonéticas.



CWeorp es la penúltima runa de la rama de *Norpumbria*, y representa la fonética de dos runas juntas: la runa de *CALC* y la runa de *WYNN*. Al igual que el caso de otras runas, no hay certeza precisa al concepto que se refiera *CWEORP*, lo más aceptado es la referencia a la pira funeraria, al fuego sagrado que arde y consume el cuerpo de los caídos. Bajo este enfoque la runa de *CWEORP* representa la acción purificadora y reductora del fuego mismo, en una relación muy cercana a *Myspell* o el fuego primigenio de la creación. Los conceptos de algunas palabras relacionadas con esta runa son de destrucción, purificación y renovación, lo que brinda la idea de que *CWEORP* establece una prueba o transición a superar, tras la cual existe una recompensa o renovación. El símbolo del fuego igualmente se relaciona con la runa de *CEN*, pero mientras que *CEN* es el fuego de la antorcha que alumbra y brinda cobijo, *CWEORP* es un fuego intempestivo e intenso. *CWEORP* aparece exclusivamente como runa en el *futhorc* anglosajón, aunque

en algunas reconstrucciones del *fupark gopicobien* se puede equiparar fonéticamente con *QAIRPRA*. Su forma gráfica es muy similar a la runa de *EOH* y también de alguna manera recuerda a la runa de *PEORP*. Su fonética se establece como [qu] , que es como se encuentra en la escritura del inglés actual.



STan es la última runa que cierra la rama de *Northumbria* y termina el *fuporc* anglosajón, al igual que *CWEORP* representa dos fonéticas en una sola runa, corresponde a los sonidos de las runas de *SIGEL*(𐌱) y *TIR* (᚛). Literalmente *STAN* significa roca o piedra y es el ancestro de la actual palabra inglesa “*stone*”. *STAN* brinda la idea de condensación, es la densa roca que comprime la materia e incluso el mismo tiempo y recuerda de alguna manera a los hielos primigenios de *Nifol*. La roca que representa la fortaleza y tenacidad, de aquello que a pesar del paso del tiempo, las batallas y los cambios, permanece estable e inmutable recordando lo esencial, como la misma memoria de los tiempos y la creación. Lingüísticamente *STAN* no solamente se refiere a piedra como sustantivo, sino que implica la acción de perdurar ante todo lo que pueda suceder: el verbo “*standan*” es el ancestro del actual “*to stand*”. *STAN* aparece exclusivamente como runa en el *fuporc* anglosajón, su fonética corresponde al actual dígrafo

ST [st] y su forma generalmente puede encontrarse como 𐌺𐌾 o 𐌺𐌿.

2.6. Futhark Joven o Runas Escandinavas.

El **futhark joven**, también conocido como **runas escandinavas**, es un alfabeto rúnico. Es una forma reducida del futhark antiguo, que tenía 24 caracteres, mientras que el joven consta sólo de 16 runas. Esta reducción de letras, que empezó a usarse a partir del año 800 aproximadamente, se produjo paradójicamente al mismo tiempo que aumentaba el número de fonemas del lenguaje hablado, cuando el protonórdico evolucionó a nórdico antiguo.

De esta forma la escritura presentaba carencias de representación del lenguaje oral. Había pares mínimos que sonaban diferente pero se escribían de la misma forma. Tampoco se plasmaban en la escritura las distinciones entre vocales largas y vocales cortas. Además las costumbres en la escritura procuraban evitar poner la misma runa dos veces consecutivas, la única razón por la cual se ponía la misma runa dos veces seguidas era cuando los sonidos representados por dicha runa eran diferentes, como por ejemplo en la inscripción **kunuur** para el nombre *Gunvor*.

El uso del futhark joven aparece en Escandinavia durante los asentamientos en el exterior de la época vikinga, probablemente a partir del siglo IX. Mientras que durante el periodo de las migraciones el futhark antiguo había sido prácticamente un "secreto" conocido sólo por una élite letrada, del cual sólo han sobrevivido unas 350 inscripciones, la alfabetización de la población en futhark joven se generalizó por toda Escandinavia, como atestigua el gran número de piedras rúnicas, unas 6.000, y otras inscripciones, algunas hasta con textos de contenido trivial.

Hay una fase de transición que va del año 650 al 800 aproximadamente, en el que aparece una mezcla del uso de las letras del futhark antiguo y joven, por ejemplo en las piedras rúnicas de Björketorp y Stentofte (alrededor del 650), la piedra de Snoldelev y la piedra de Rök (alrededor del 800).

El futhark joven empezó a ser conocido en Europa como el "alfabeto de los nórdicos", y fue estudiado para ser usado en los intercambios comerciales y los contactos diplomáticos. Aparecen referencias a él como el *abecedarium nordmannicum* en el Codex Sangallensis 878 de la ciudad franca de Fulda (posiblemente de Walahfrid Strabo) y como *ogam lochlannach* "Ogam de los escandinavo" en el Libro de Ballymote.

El futhark joven se dividió en dos estilos de runas: las de rama larga (danesas) y las de rama corta (sueco-noruegas), aunque ambos se usaron en toda Escandinavia. La diferencia entre ambas versiones ha sido objeto de controversia. La opinión más generalizada es que la diferencia era funcional. Mientras que las runas de rama larga serían usadas en textos solemnes sobre piedra, las runas de rama corta serían usadas para la escritura privada cotidiana y para los mensajes oficiales sobre madera. Posteriormente se desarrollaron otras versiones aún más simplificadas como las **runas de Helsingia** o runas sin poste (siglos X-XIII), y las **runas islandesas** (siglos XI-XIV)

Con el tiempo se desarrollaron varios alfabetos rúnicos derivados del futhark joven como las **runas medievales** (aprox. 1100–1500) y las latinizadas **runas dalecarlianas** (aprox. 1500–1910).

“Es un fupark más moderno, derivado del elder fupark, donde el número de runas se redujo de 24 a 16, teniendo únicamente dos grupos o ætt's, esto se debe a la evolución propia del lenguaje, y aspectos espirituales. Se utilizó principalmente para el nórdico antiguo hacia los años 800 E.C., sin embargo resulta complicado su estudio, debido a que una misma runa podía tener hasta tres sonidos lingüísticos distintos.

A su vez se divide en dos clases de Younger Futhork, el danés o de ramas largas y el sueco o de ramas cortas (Rök). Para efectos de magia la runas Rök no se aconsejan, ya que rompen el esquema del Wyrð, como se verá más adelante, y su utilización fue más para fines lingüísticos. Existen dos poemas medievales acerca del younger futhork, el islandés y el noruego; que describen las mismas runas del younger futhork de manera distinta.”⁹

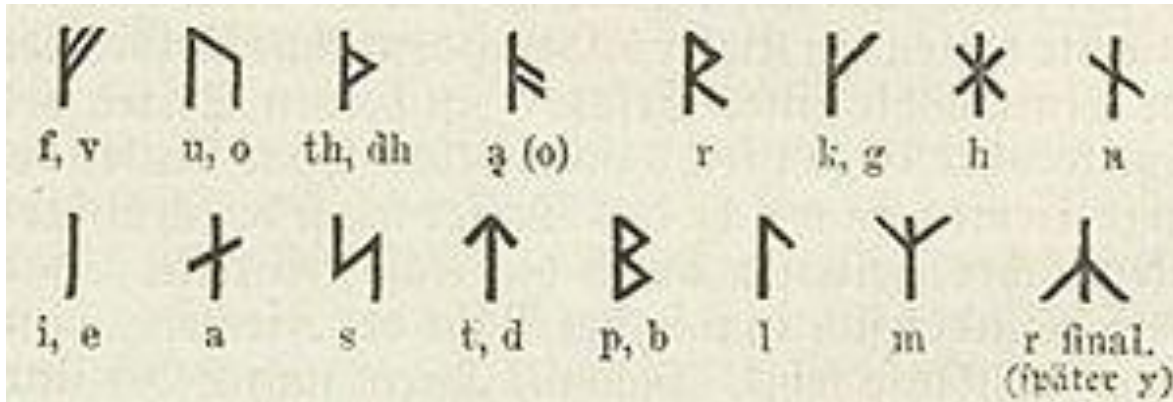
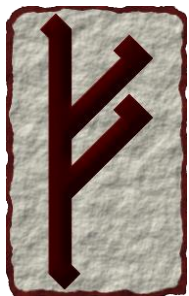


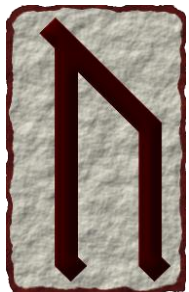
Figura 6. Futhark Joven.

2.6.1. Significado de las runas.



Fe. al igual que su relativa *F e o h* anglosajona se refieren a la riqueza, sin embargo aquí su connotación ya no tiene que ver tanto con el ganado, sino con la riqueza en si misma y además se realza primeramente como la ruina de los amigos. La fonética y forma gráfica son iguales en ambos casos.

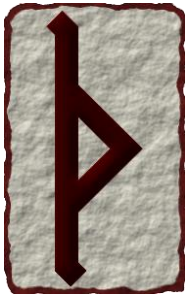
*“La riqueza es la ruina de los amigos,
y el fuego del mar,
y el camino del dragón.”
“Oro Soberano”*



Ur, en este poema se refiere específicamente a la lluvia o tormenta, e igualmente la asocia con los aspectos adversos de esta. Su fonética y forma gráfica es igual al caso anglosajón.

*“La lluvia es el saludo de las nubes,
y la ruina de la cosecha
y el horror del pastor.”
“Lluvia Líder”*

⁹ Notas del futhark joven. Maestra Morganu Whaley



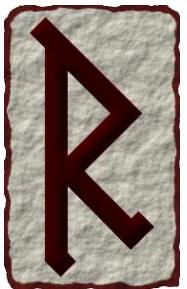
P u r s cambia radicalmente el significado referido en el poema anglosajón, y aquí se presenta como un gigante. Su fonética y representación gráfica son iguales al caso anglosajón.

*“El gigante es la ruina de la mujer,
y habitante de los riscos
y el esposo de Varðrun.”
“Saturno Señor”*



Óss se refiere específicamente a *O ð i n n* (Gautr), a diferencia del poema anglosajón donde la comunicación y la palabra era el significado primordial de esta runa, la ‘interpretatio germanica’ se manifiesta al compararlo con el romano Júpiter. Su fonética se mantiene igual que la runa anglosajona de *O s*, mas su forma gráfica cambia.

*“Dios es el ancestral Gautr (Oðinn)
y el príncipe de Asgarðr
y el señor del Valhallar.”
“Júpiter Señor de los Locos”*



El concepto de *R e i ð* que el poema brinda es muy similar al del poema anglosajón, aunque en este caso se centra más sobre la acción de montar en viaje. Tanto la fonética como la forma gráfica son similares al caso anglosajón.

*“Montar es la alegría del jinete y la travesía veloz y el trabajo del corcel.”
“Trabajo Jefe”*



Ár, se refiere al mismo concepto que lo hace la runa anglosajona de *Ger*, aunque es notable que la fonética y la forma gráfica en este caso cambien.

*“Una buena cosecha es el beneficio de los hombres,
y un buen verano
y ca pos bien crecidos.”
“Año Soberano Todopoderoso”*



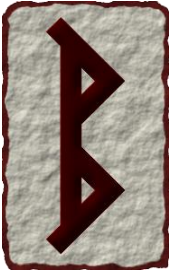
S o l al igual que su relativa *Sigel* anglosajona se refieren a Solo *Sunne*. Es igual en fonética y forma al caso anglosajón.

*“El Sol es el escudo de las nubes,
y un brillante rayo
y una rueda cíclica.”
“Rueda Señor de Noble Linaje”*



Tír en este caso se refiere explícitamente al ancestro arquetípico de Tír la ‘interpretatio germanica’ al equipararlo con el romano Marte. La fonética y representación gráfica son similares al caso anglosajón.

*“Tyr el dios de una mano,
y los despojos del lobo
y el príncipe del templo”
“Marte Señor del Honor”*



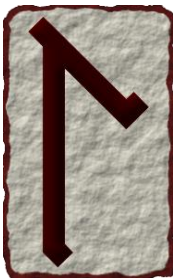
Bjarkan se expresa de manera muy similar al poema anglosajón al describir al abedul. Su fonética y forma gráfica son similares al caso anglosajón.

*“El abedul es de frondosas ramas,
y un pequeño árbol
y un joven arbusto radiante.”
“Abedul Príncipe”*



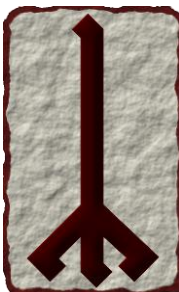
Maðr describe al humano como ser de la tierra, de forma similar al poema anglosajón. Mientras que la fonética es igual al caso anglosajón, la forma gráfica cambia.

*“El hombre es el deleite del hombre,
y un retoño de la tierra
y decorador de naves.”
“Hombre Señor Generoso”*



Lögr se refiere al mismo concepto que el poema anglosajón refiere a *Lagu*. La fonética y la forma gráfica es igual en ambos casos.

*“El agua es remolinos a corriente
y poderoso géiser
y la tierra del pez.”
“Lago Rey Poeta”*



Ýr , cierra el poema y el “Younger Fupork” y se refiere el arco de tejo; comparte el nombre y parte del significado con la runa anglosajona Ýr, aunque la fonética y la forma gráfica cambian.

*“Ýr es un curvo arco,
y un quebradizo hierro
y el Fárbaumi de la flecha.”
“Arco Noble Rey”*

3. CONCLUSIONES

Según la cosmovisión nórdica todos estamos interconectados con todo. Es por esto que resulta realmente significativo el saber que cada acto de nuestros antepasados está grabado en nuestro urð, en visión científica en nuestro ADN.

También me resulta importante destacar que a partir de que tomamos conciencia de nuestro papel en el universo, cada acto, palabra, deseo, etc., va tejiendo de a poco nuestro camino y el legado que dejamos cuando seamos ancestros de alguien.

El tener la oportunidad de adentrarme a las entrañas de todos los futhark y de la red me hacen ver el por qué de las variantes del mismo y me atrevo a compararlas inclusive con el español, que aunque es el mismo idioma, algunas palabras, significan diferentes cosas aún en un mismo país.

Es por esto que no es de extrañarnos encontrar tantas variantes del mismo con escrituras tan parecidas.

Lo maravilloso de éste tema es el sentido tan sagrado del mismo idioma, en el cual nos damos cuenta que no simplemente son palabras, son legado de Odin, que junto a la Red de Urd nos permite crear, comunicarnos, proteger, bendecir, hechizar nuestro andar del día a día.

Personalmente me parece que es un tema digno de práctica diaria, ya que hoy en día hemos perdido el sentido del honor de nuestra palabra.

BIBLIOGRAFÍA

Urð. <https://es.wikipedia.org/wiki/Ur%C3%B0>

„Fyrn Sidu“ Reconstruyendo la Antigua Tradición Anglosajona. HERMES SAUCEDO
<http://wyrdeswegas.com/wp-content/uploads/2015/01/fyrnsidu.pdf>

Futhark: El misterioso y antiguo alfabeto rúnico del norte de Europa. BRYAN HLARD
<http://www.ancient-origins.es/artefactos-escritos-antiguos/futhark-el-misterioso-antiguo-alfabeto-r%C3%BAnico-norte-europa-002668>

Curso de Magia, Sanación e Interpretación Rúnica. Sac. Carmen Orellana –Tarwe México 2015.

Futhork. <https://es.wikipedia.org/wiki/Futhorc>

FUÞORC. HERMES SAUCEDO <http://wyrdeswegas.com/futhorc/>

Futhark Jóven https://es.wikipedia.org/wiki/Futhark_joven

Notas del futhark joven. Maestra Morganu Whaley

LAS RUNAS Y SUS FUNCIONES

Beryl Meade

Las Runas no sólo son las letras de un antiguo alfabeto nórdico, además de su uso como lengua escrita, fueron y siguen siendo usados como oráculo, para sanación, protección y magia. Cada una tiene un significado, contienen “misterios”, representan cosas, objetos, acciones, valores y conocimientos. Mueven energías y fuerzas tan poderosas que pueden producir grandes cambios tanto en nuestro mundo interior como en el exterior si sabemos trabajar con ellas.

Se pueden grabar en objetos personales que utilicemos de forma cotidiana. También pueden grabarse sobre madera o cualquier material natural. Se pueden escribir en papel o simplemente visualizarlas junto con la imagen de lo que deseamos obtener o sanar. Las podemos invocar o meditar con ellas cantando su galdr o realizando su stadha. Las opciones son infinitas y dependen también del uso que les quieras dar.

Ejemplos:



a)



b)



c)



d)

- a) Colgante con runas para protección del hogar. b) Collares con runas.
- b) Collares con runas.
- c) Galletas con runas.
- d) Velas con runas.

Para poder utilizarlas adecuadamente debemos conocer cada aspecto y energía de cada una. Aquí podrás encontrar una guía con diferentes funciones.

PROTECCIÓN Y DEFENSA

Los antiguos nórdicos se las dibujaban o tatuaban en diferentes partes del cuerpo antes de las batallas o para emprender un viaje, para protegerse de enemigos, enfermedades, etc. También las tallaban en sus armas u otros objetos.

Actualmente no salimos a luchar con nuestra hacha y escudo pero vivimos en constantes batallas emocionales y también estamos expuestos a energías negativas, daños psíquicos de terceros, hechizos y deseos de mala voluntad etc.

THURISAZ

Fuerza de destrucción y de la defensa. Representa al martillo Mjöltnir de Thor, es el arma destructora de ettins y protectora de Midgard y Asgard.

- Neutraliza a los enemigos y los obstáculos.
- Neutraliza trabajos mágicos.
- Ataca, defiende o vuelve hechizos contra sus creadores.
- Retira maldiciones.
- Carga y energiza talismanes de protección.

EIHWAZ

Protección y defensa personal. Representa el árbol del Tejo al que los nórdicos consideraban sagrado y al que le atribuían propiedades protectoras y reparadoras por su defensa.

- Protección contra las fuerzas desgastadoras, cierra heridas en chakra sacro o raíz.
- Desarrollo de resistencia espiritual y fuerza de voluntad.
- Proteger nuestros derechos.

ALGIZ

Fuerza instintiva de protección.
Esta runa está asociada con el
dios guardian y protector
Heimdall.

- Te enseña a protegerte.
- Proteger lo que hemos conseguido, lo que hemos ganado.
- Proteger contra cualquier daño.
- Fortalece la claridad mental.
- Protege al invocar o al trazar círculos mágicos.

INTROSPECCIÓN Y AUTOCONOCIMIENTO

Para poder transformarnos y evolucionar como seres humanos debemos de saber en qué es en lo que debemos de trabajar, qué es lo que realmente necesitamos, debemos de echarnos un chapuzón a nuestro interior para poder conocernos y así entendernos mejor. Las Runas contienen una enseñanza muy profunda y algunas una energía que nos ayuda a realizar este viaje de introspección profunda.

RAIDHO

- Viaje al inframundo.
- Introspección profunda.
- Viajes espirituales.

NAUTHIZ

- Te ayuda a abrir tu inconsciente para mostrarte qué es lo que realmente lo que necesitas.

ISA

- Te da tiempo para detener lo que está ocurriendo si lo que estamos viviendo va muy rápido.

PERTHRO

- Representa el útero, lo más profundo.
- Te hace ver lo que realmente es.

MANNAZ

- Representa al hombre, la humanidad.
- Autoconocimiento.
- Te ayuda a encontrar el significado de tu trabajo y misión de la vida.

LAGUZ

- Agua, la psique más profunda.

OTHALA

- Ancestros.
(Othala no te lleva a un viaje a tu interior, pero creo que para conocerte debes de conocer tu pasado, tus ancestros, de dónde vienes, nuestras raíces.)

SANACIÓN

Creo que cada una de las Runas nos da una fuerza para sanar ya sea física, espiritual o emocionalmente. Con la información que recopilé hice una tabla explicando el funcionamiento de cada chakra, los órganos involucrados y las Runas que nos pueden servir para sanar. Es sólo una guía porque creo la energía de cada Runa se va adecuando a las necesidades y el contexto en el que nos encontramos. Además de la tabla doy una pequeña explicación del porqué elegí cada Runa y sus funciones.

Para el trabajo de sanación aconsejo cantar la runa o runas con las que vamos a trabajar y dibujarlas en el lugar del cuerpo donde las necesitemos. Por ejemplo, si lo que queremos sanar es algo es algo más emocional podríamos hacer un dije y colgarlo en el cuello para tenerlo cerca del corazón, si lo que queremos es algo más mental o espiritual podríamos poner la Runa bajo la almohada. Se puede también trazar mientras preparamos los alimentos o sobre los medicamentos.

FEHU

- Plano físico.
- Problemas sexuales o reproductivos en la mujer.
- Fertilidad.
- Sanación física.
- **Chakra raíz y sacro.**

URUZ

- Salud física en general.
- Instinto.
- Energía activa.
- Problemas sexuales o reproductivos en el hombre.
- Curación y mantenimiento de la buena salud mental y física.
- **Chakra raíz y sacro.**

ANSUZ

- Comunicación.
- Sabiduría y conocimiento.
- Intuición.
- **Chakra garganta y corona.**

<u>RAIDHO</u>	· Introspección. · Sanación profunda interna y personal. · Activar capacidades psíquicas. · Para conocer el origen de una enfermedad física. • Chakra del tercer ojo.
<u>KENAZ</u>	· Voluntad de crear. · Creatividad. · Pasión y amor. · Autoestima y voluntad. • Chakra sacro, corazón, garganta.
<u>GEBO</u>	· Amor. · Relaciones personales. · Sexualidad vital y plena. · Fertilidad. • Chakra sacro y corazón.
<u>WUNJO</u>	· Amor. · Armonización total de la persona. · Ayuda a encontrar sentido a la vida, misión de vida. · Ayuda a encontrar si se está perdido emocionalmente. • Chakra corazón.
<u>HAGALAZ</u>	· Puente entre el cuerpo físico y espiritual. · Limpiar vicios físicos, emocionales o espirituales. · Ayuda con bloqueos mentales. · Tiempo para meditar. • Chakra tercer ojo.
<u>NAUTHIZ</u>	· Abre el inconsciente para dejar en claro qué necesito. · Necesidad. · Paciencia. • Chakra sacro y tercer ojo.
<u>EIHWAZ</u>	· Fuerza de voluntad. · Enraizar. · Falta de energía vital. • Chakra raíz y sacro.

<u>PERTHRO</u>	· Salud mental. · Sanación profunda, kármica. · Ayuda en los partos. · Energía femenina. • Chakra sacro y corona.
<u>ALGIZ</u>	· Conexión con lo divino / seres espirituales. · Claridad mental. · Abrir canales energéticos. • Conexión con chakra raíz y coronilla.
<u>SOWILO</u>	· Rayo del Sol. · Fuego purificador. · Salud. · Fortaleza y resistencia. · Motivación. • Chakra plexo solar.
<u>BERKANO</u>	· Fertilidad. · Volver a encontrar al niño interior. · Volvr a creer, tener fe. · Renacimiento. · Crisis de identidad. • Chakra sacro.
<u>MANNAZ</u>	· Introspección. · Unificar felicidad en todos los planos. · Confío en el proceso divino. • Chakra tercer ojo.
<u>LAGUZ</u>	· Imaginación. · Intuición. · Manifestar poderes psíquicos. · Fuerza mental. • Chakra tercer ojo
<u>INGWAZ</u>	· Crecimiento interno. · Aceptación personal, social y familiar.

- Autoestima.
- Fertilidad.
- Liberar energía estancada.
- Cierre de ciclos.
- **Chakra plexo solar.**

DAGAZ

- Día, amanecer, luz.
- Iluminación.
- Transformación.
- Crear nuevos comienzos y oportunidades.
- **Chakra plexo solar.**

OTHALA

- Enraizar.
- Mi origen.
- **Chakra raíz.**

OTRAS FUNCIONES

LIMPIEZA	HAGALAZ, PERTHRO, MANNAZ, INGWAZ
ABRE CAMINOS	URUZ, THURISAZ, KENAZ, ALGIZ,
AMOR/ RELACIONES FAMILIA	KENAZ, GEBO, NAUTHIZ, MANNAZ, BERKANO, OTHALA
DINERO / PROSPERIDAD	FEHU, JERA, SOWILO
CAMBIOS	URUZ, KENAZ, WUNJO, DAGAZ
JUSTICIA	TIWAZ, TIWAZ
CRECIMIENTO NUEVOS PROYECTOS	INGWAZ, BERKANO, FEHU, KENAZ, JERA, SOWILO, EHWAZ
CREATIVIDAD/ EXPRESIÓN	URUZ, ANSUZ, KENAZ,

ENERGÍA / FORTALEZA

URUZ, KENAZ, SOWILO

ESPIRITUALIDAD

ANSUZ, RAIDHO, WUNJO, ALGIZ, MANNAZ, LAGUZ,
DAGAZ



Meditando con las Runas

Alfredo Arellano

Mayo 2016

*“No había en la edad en que Ymir¹⁰ vivió
Ni arenas arenas, ni mar, ni frescas olas,
No estaba la tierra, ni arriba el cielo;
Se abría un vacío; hierba no había.”¹¹*

La meditación rúnica y sus ejercicios no son mas que un método o modo de acceso a uno de los aspectos de nuestro subconsciente, con ello, y constancia, podríamos obtener la respuesta de algunos aspectos del saber rúnico y el uso práctico de su conocimiento en el día a día.

Como en cada técnica individual de meditación hay que tener en cuenta que debemos sentirnos cómodos con la misma: cuerpo y mente relajados. Además, invertir tiempo materia prima muy difícil de conseguir en estos días de *Facebook*, economías quebradizas y desensibilización y muy esporádicos encuentros con la naturaleza.

Afortunadamente, hoy día tenemos todo tipo de información, fuentes, instituciones, etcétera; para que todo aquel individuo que en un momento determinado quisiera elegir algún método específico para la meditación, pueda escoger entre el conjunto de herramientas que más se adecue a su modo de vida.

A pesar de que la evidencia sobre las antiguas civilizaciones del norte de Europa es relativamente poca, la literatura ha contribuido en gran medida en dar a conocer rasgos muy característicos acerca de su comportamiento, creencias, agricultura, tradiciones, conquistas y por supuesto, combates contra el más feroz de sus enemigos: el clima.

¹⁰ *Ymir* (del antiguo nórdico) es un gigante hermafrodita y la primera criatura de la literatura nórdica. (<http://norse-mythology.org/gods-and-creatures/giants/ymir/>)

¹¹ *Edda Mayor* (Anónimo, 1986. Trad. Lerate)

Hay que recordar que las runas son el producto de una sociedad vigorosa, de actitud muy positiva frente a la vida y a cada dificultad, así como el guerrero que libra batallas, pleno de inspiración, conocedor de sí mismo y responsable de su entorno.

La meditación rúnica es una entre muchas de las técnicas de cavilación (budista, sufista, mantra y trascendental por mencionar algunas) que persiguen el mismo fin: lograr una conexión con el yo interno. Pero más específicamente, es un método de meditación y magia postural que consiste en conectar con la energía de las 24 runas del *Futhark*.¹²

Me gustaría compartir este trabajo de investigación y experiencia personal con todos aquellos que hemos buscado en el camino del pensamiento respuestas; algunas de ellas solo son develadas en lo profundo de nuestro yo interno. Las runas, amorosas y sabias podrían enseñarnos a encontrar y experimentar dentro de nosotros.

¡Caigamos pues al gran vacío surgido de la nada!

MEDITACIÓN

La definición meditación, que se encuentra en la herramienta web de primera mano *Wikipedia* es descrita como: “un amplio espectro de prácticas que incluyen técnicas para promover relajación, construir energía interna y generar compasión, amor, paciencia, generosidad y perdón.”¹³ Para el neófito, estas palabras podrían significar una tierra prometida pero la necesidad en nuestros días de estas cualidades, posiblemente constituyen dudas.

La meditación con runas es una de las posibilidades que sin la necesidad de conocimientos previos, mas que el de sus formas visuales y significado (libres de todo fanatismo), nos ofrece acceso a estados de contemplación y con ellos estar cada vez mas cerca del autoconocimiento.

A partir de la siguiente página, enlistaré los requerimientos mínimos para lograr una técnica de meditación. Se necesitará de 24 fichas de cartulina blanca y un marcador de tinta roja preferentemente.

¹² Alfabeto rúnico germánico (<https://www.wordnik.com/words/futhark>)

¹³ Fecha de consulta: Mayo 2016(<https://es.wikipedia.org/wiki/Meditación>)

DEL ESPACIO

Como en todo ejercicio de meditación, es recomendable disponer de un espacio adecuado para la práctica. Ese lugar personal tendría que ser cómodo y tranquilo, dentro o fuera de casa, pero propio, aunque sea momentáneamente, aquel en el que seamos uno mismo, en el que nos sintamos bien y en paz.

DEL VACÍO

Cada creación inicia de la nada: el vacío mental será de suma importancia en la formación de nuestra técnica meditativa, esto es muy complejo sin disciplina, cada uno a su ritmo y en su momento deberá de ser capaz de crear el propio. No se trata simplemente de relajarse o concentrarse, es mejor dicho, no pensar en nada. Una buena respiración y mucha dedicación son las llaves para esta puerta; una vez abierta estarás dentro de ti mismo.

*“Felices los pobres y vacíos de sí,
porque de ellos es el reino de la serenidad”¹⁴*

En su libro, *Del sufrimiento a la paz*; Ignacio Larrañaga sugiere un ejercicio utilizando la palabra “nada”, después de inhalar y al momento de vaciar los pulmones pronunciar (mental o vocalmente) la palabra “nada” una y otra vez hasta lograr el mayor tiempo posible la sensación de mente vacía, soltando todas las imágenes rebeldes sin expulsarlas violentamente, así sin impaciencias y tranquilamente se avanzará paso a paso.¹⁵

Como sabemos, existe un sin número de formas para dejar en blanco nuestra mente y encontrar el importante *Ginnungagap*¹⁶ personal, ya que de ese vacío gestaremos nuestras primeras imágenes.

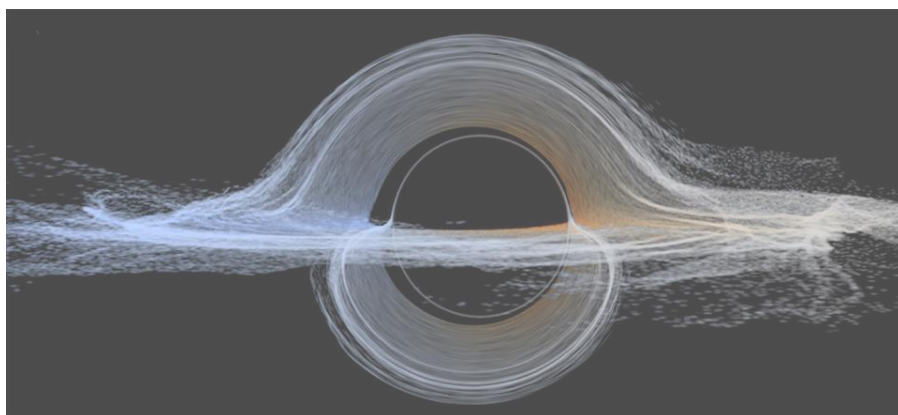


Imagen 1

¹⁴ (Larrañaga, 2000. Página 142)

¹⁵ (Larrañaga, 2000. Página 142)

¹⁶ De acuerdo con la mitología nórdica es aparente vacío o hueco enorme.(<http://lemuxas-akechimitsuhide.blogspot.mx/p/ginnungagap.html>)

DE LAS IMÁGENES PRIMORDIALES

Las imágenes primordiales son las que se nombran arquetipos. Jung los define como formas o imágenes pertenecientes a la naturaleza colectiva, que se dan casi universalmente como constituyentes de mitos y, asimismo, como productos individuales

de origen inconsciente; son toda la herencia espiritual de la humanidad y a su vez son los patrones fundamentales de la formación de símbolos que se repiten en los contenidos de las mitologías de todos los pueblos de la historia de la humanidad.

Reconoceremos entonces a las runas como nuestra primera creación después del vacío mental, las haremos parte de nuestro inconsciente, sin la importancia (hasta ahora) de una teoría de significados y usos, simplemente de forma.

DEL INCONSCIENTE COLECTIVO

Para Jung, el hecho de que existan los arquetipos universales inconscientes, no determina la no existencia real de lo simbolizado en los mismos. Es el inconsciente colectivo la fuente de toda energía psíquica, incluida la conciencia. Posibilita que el sujeto se ponga en contacto con las fuerzas cósmicas.

En su misma concepción, los símbolos expresan conscientemente la parte de la configuración de los arquetipos. Las imágenes y las ideas en las que se expresan los arquetipos son los patrones fundamentales en la formación de los símbolos que encontramos en experiencias tan diversas como el arte, los sueños, la religión y la mística.

Es importante destacar que el símbolo es la unidad sintética de significado entre dos polos opuestos: lo que se manifiesta y lo que se oculta. Tras un sentido objetivo y visible se encuentra otro objetivo invisible más profundo.

Al entender estos conceptos conoceremos a las runas por su doble significado: el adquirido por su estudio e investigación histórica y técnica (por así llamarle), y más profundo aún; su acción de provocar cambios psíquicos y con ello cambios de conductas transformadoras de vida con el sólo hecho de profundizar en su forma.

Otra función de los símbolos rúnicos es la de unir a través de sus imágenes la vida consciente e inconsciente del individuo. Practicando la meditación esta función dual nos permite ver la vida con gran espiritualidad.

DE LOS HEMISFERIOS CEREBRALES

Al parecer todos sabemos o hemos escuchado alguna vez de los dos hemisferios cerebrales y sus aparentes diferencias en cuanto a su funcionamiento. Se cree que la información estancada puede ser procesada mediante algún método de sincronización de los mismos para así desbloquear molestias emocionales, disminuir el estrés, etcétera.

Esto es oro molido para el proceso de creación de vacío mental, formación de imágenes primarias y meditación rúnica en conjunto. Así pues, poco a poco, tendremos que lograr una relación interhemisférica, en la que cada runa habitará en el hemisferio correspondiente y podrá mudarse en cualquier momento bajo nuestro control.

Los cantos en alta y baja frecuencia, las respiraciones de izquierda a derecha y la escritura de los símbolos con ambas manos son caminos muy prácticos para una inmersión rúnica adecuada.

<i>Hemisferio izquierdo (Parte derecha del cuerpo)</i>	<i>Hemisferio derecho (Parte izquierda del cuerpo)</i>
Habla/verbal	Espacial/musical
Lógico, matemático	Holístico
Líneal, detallado	Artístico, simbólico
Secuencial	Simultáneo
Controlado	Emocional
Intelectual	Intuitivo, creativo
Dominante	Menor (apacible)
Mundano	Espiritual
Activo	Receptivo
Analítico	Sintético, Gestalt
Leer, escribir, nombrar	Reconocimiento facial
Ordenamiento secuencial	Comprensión simultánea
Percepción de un orden significativo	Percepción de pautas abstractas
Secuencias motoras complejas	Reconocimiento de figuras complejas

Imagen 2

LA PRÁCTICA

Es importante considerar que antes de iniciar nuestros ciclos de meditación, nos cuestionemos acerca del compromiso personal con la práctica y la apertura de nuestro subconsciente hacia el mundo de las formas rúnicas y su repercusión en nuestra vida cotidiana, en nuestra conducta, y por qué no, en nuestros sueños.

El método tiene una duración aproximada de seis meses, una vez iniciado es recomendable terminarlo en tiempo y forma para mejores resultados. No se requiere más que un bonche de 24 tarjetas de cartulina blanca (una para cada runa) un marcador de tinta roja permanente, nuestras 24 runas y de cinco a diez minutos por la mañana y por la noche. Dependiendo de nuestra experiencia y empeño como meditadores o incluso si no somos practicantes asiduos, la generación de caracteres rúnicos aparecerá paulatinamente.

Pero ¿por qué meditar con runas? La cuestión es meramente personal. Cada uno sabrá cuál será su objetivo y el medio para lograr el vínculo y entender más a fondo, cómo podemos apoyarnos en los símbolos para ser los propios arquitectos de nuestra vida.

EL MÉTODO

Una vez que tomamos la decisión de comenzar la práctica todo fluye mas ligero.

Iniciaremos un domingo preferentemente. La idea es trabajar con una runa cada semana, es decir, cuatro mensuales, 24 al final de seis meses.

Los días de “apertura” serán los días de inicio de trabajo con una runa nueva (el orden es a elección personal) podemos extraer la propia a suerte y dejar que ellas decidan como quieren revelarse, o podemos trabajarlo en el orden *Futhark*.

*En las últimas paginas proporciono un pequeño organizador para anotar nuestras “aperturas”, “reconocimientos”, registros de fecha y runa semanal.

Las aperturas serán los días en los que elegiremos con que runa trabajar. Éste día será el de mayor intensidad, ya que después de extraer nuestra runa semanal hay que trazar en la cartulina e invitar con cantos a posarse en nuestros hemisferios cerebrales y a relacionarse con nuestro yo interno.

Los reconocimientos serán los días subsecuentes a la apertura, en estos días sólo meditaremos, cantaremos y escribiremos el símbolo con la mano derecha y la izquierda, un renglón de cada una como mínimo.

INICIO

1 . Por la mañana o en el horario dispuesto para el inicio de la práctica de meditación rúnica (procurando estar libres de toda distracción y con nuestro ESPACIO despejado y limpio) nos sentaremos cómodamente en cualquier posición, siempre de cara al norte. Sólo requerimos una tarjeta blanca pegada frente a nosotros a la altura de los ojos, nuestras runas y el marcador de tinta: es posible que necesitemos alguna almohadilla o soporte para mayor comodidad.

Una vez sentados, fijamos la vista en la tarjeta, extraemos una runa de la bolsita y sin mirarla comenzamos a crear el VACÍO en la mente. En este momento, olvidamos preocupaciones, dudas, y sobre todo, olvidamos todo lo que sabemos de las runas. Lo aprendido en este punto ya no es importante, no sabemos nombres ni significados, sólo vemos lo blanco de la tarjeta, lo atraemos a nuestro ser; tomamos todo el tiempo que sea necesario. Éste ESPACIO nos pertenece, atraemos el blanco-vacío de la tarjeta a nuestro SUBCONSCIENTE, fijamos la atención en cómo respiramos.

Girando lentamente la cabeza hacia la izquierda inhalamos. Después, exhalamos regresando la cabeza a su modo frontal. Hacemos lo mismo del lado derecho: giramos la cabeza hacia la derecha, inhalamos profundo y exhalamos en el centro.

Comenzamos a comunicar los HEMISFERIOS CEREBRALES: continuamos con nuestra secuencia de respiraciones; el blanco y el vacío se apoderan por completo de nuestro ser. Estamos suspendidos en la nada. No hay dolor. No hay preocupaciones. No hay conocimiento.

Nos sentimos listos para develar nuestra primera imagen, una imagen sin significado, un símbolo primordial, la primera forma creada de nuestro desprendimiento del conocimiento. ¡De nuestro vacío personal!

Abrimos lentamente los ojos y miramos la runa que previamente extrajimos, la contemplamos, le damos la bienvenida y la dibujamos en la tarjeta.

2. Una vez escrita nuestra runa descansamos la posición. Regresamos al aquí y al ahora y también regresamos la tarjeta a la altura de los ojos.

Nos disponemos a mirar sin preguntar, a contemplar su forma y ángulos, la cantidad de líneas que la conforman y comenzamos a traerla de vuelta a nuestra mente. Ésta vez la tarjeta tiene información: IMAGEN PRIMORDIAL. La fijamos en nuestra mente sin dejar de mirarla, para este momento podemos cantar su nombre. Primero en un tono agudo o frecuencia muy alta y, posteriormente, en tono grave. Respiramos y cantamos su nombre cuantas veces se desee, sin dejar que la imagen nos abandone, quedamos sin aliento y con la runa grabada en el inconsciente.

3. Poco a poco tomamos aire, descansado de nuestras posiciones y moviendo cuello hombros manos y el resto del cuerpo. Llevamos la tarjeta con la runa grabada a una mesa o superficie plana y en la parte blanca escribimos por lo menos un renglón de la misma con cada mano, recordando el proceso en el que fue concebida.

4. La tarjeta con la runa escrita estará lista para ser depositada bajo la almohada, donde nos acompañará en el sueño hasta la mañana siguiente, cuando repetiremos el proceso de meditación.

Nuevamente sentados en posición cómoda, fijar la tarjeta a la altura de los ojos y con vista de frente y al norte, comenzamos la secuencia de respiración de izquierda al centro, derecha al centro (no olvidemos en esta parte abrir los ojos al centro y retomar la imagen de la runa en la tarjeta y girar al momento de respirar) hasta lograr sincronizar respiración-movimiento-visualización durante el tiempo que necesitemos o que dispongamos.

Una vez concluida la meditación no olvidemos escribir un renglón de la runa con cada mano y regresar la tarjeta a la almohada. Esta acción la repetiremos durante toda la semana y hasta un día antes de la siguiente extracción o elección de runa, según sea el caso. Después repetiremos el paso de apertura y las instrucciones subsecuentes.

Tomemos en cuenta que estamos comenzando, y que escrito parece más difícil que en acción, así que, en poco tiempo las respiraciones y visualizaciones se harán más claras y armoniosas.

Recordemos que las tarjetas pueden acompañarnos a cualquier lugar, también si tienes que salir de casa, puedes darte el momento; el no estar en casa o zona de confort no impide la práctica. Busca momentos y espacios, hazlos respetar. ¡Es tu entrenamiento!

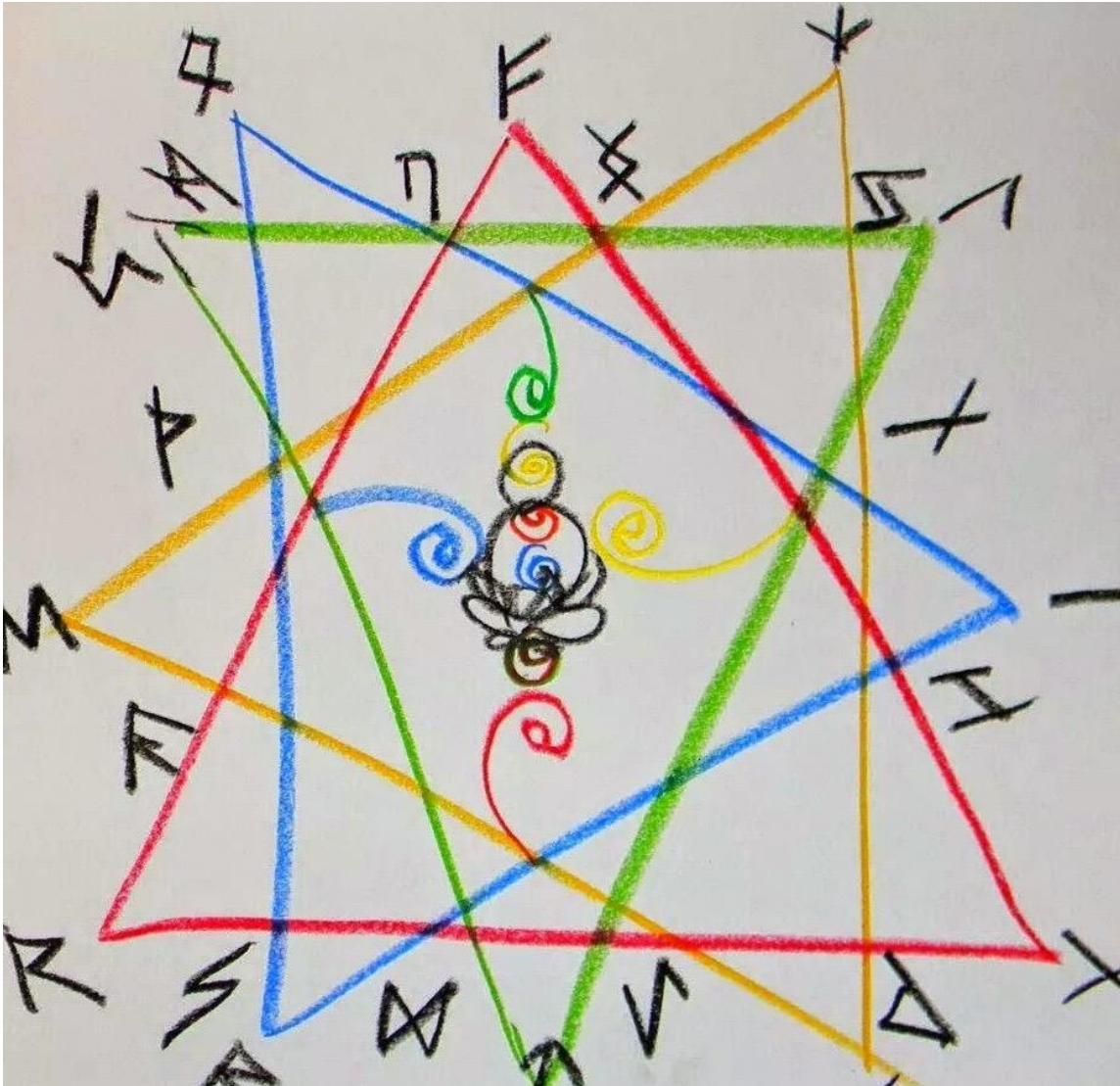


Imagen 3

LA NOCHE

Adicionalmente al trabajo matutino y antes de ir a la cama a dormir, o previo al momento que sintamos que vamos a quedarnos dormidos, en nuestro mismo espacio y con nuestra tarjeta rúnica del día, practicaremos las posiciones del yoga rúnico o *Stadhagaldr*.¹⁷

El llamado nocturno se hará de igual forma de frente y al norte pero ahora de pie. Simplemente relajemos la mente, tal vez estemos cansados así que tendremos que trabajar de modo más práctico y sutil.

- a) posicionarte de modo firme de cara al norte
- b) cubrir la fosa nasal y ojo derecho
- c) respirar profundo con la fosa nasal izquierda y visualizar la tarjeta rúnica también con el ojo izquierdo
- d) exhalar y descubrir fosa y ojo derechos
- e) respirar profundo con la fosa nasal derecha y visualizar la tarjeta rúnica también con el ojo derecho
- f) exhalar y descubrir fosa y ojo izquierdos
- g) repetir 3 veces
- h) asumir posición de *Stadha*
- i) cantar el nombre de la runa fuerte claro y muy agudo
- j) cantar el nombre de la runa fuerte claro y muy grave
- k) repetir 3 veces

¹⁷ (Thorsson) pág. 124. Método de postura y sonido.

Notas:

*El principiante se obligará a investigar el modo en el que opera esta gimnasia.

*Precaución: es posible que puedas sentir mareo momentáneo. Hay que tener cuidado de estar bien equilibrado y firme antes de movernos o dar un paso; si esto sucede y no te gusta la experiencia puedes disminuir en cantidad de secuencias. Una vez dominado el ejercicio, podrás aumentar su intensidad hasta no sentir mareo.

Después de esta rutina nocturna no olvides regresar la tarjeta rúnica a tu almohada y estarás listo para dormir.

Felices sueños rúnicos.

Bibliografía

- 1- Anónimo. (1986). Edda Mayor. Madrid: Alianza Editorial. Traducción Luis Lerate.
- 2- Jung, Carl. (2009). Arquetipos e inconsciente colectivos. Barcelona: Paidós.
- 3- Larragaña, Ignacio. (2000). Del sufrimiento a la paz. Bogotá: San Pablo.
- 4- Thorsson, Edred. (1992). Futhark: A handbook of magic rune. Maine: Samuel Waiser. Traducción del concepto por Alfredo Arellano.

Referencias web

- 1- Definición Ymir <http://norse-mythology.org/gods-and-creatures/giants/ymir/>
- 2- Definición Futhark <https://www.wordnik.com/words/futhark>
- 3- Definición Meditación <https://es.wikipedia.org/wiki/Meditación>
- 4- Definición Ginnungagap <http://lemuxasakechimitsuhide.blogspot.mx/p/ginnungagap.html>
- 5- Imagen 1
<http://o.aolcdn.com/hss/storage/midas/18c27395e4673da57eb5292ee580c8e0/201567454/interstellar-black-hole-doppler-shifted.jpg>
- 6- Imagen 2 <http://chubutparatodos.com.ar/wp-content/uploads/>
- 7- Imagen 3 http://3.bp.blogspot.com/_pmhgCJ_l8/VUE3vbl8aUI/AAAAAAAAAq4/OgaY8GfL1yo/s1600/IMG_4627874457009.jpeg

AEGHISJALMR

Alfredo Arellano

Mayo 2016



ORÍGENES

Es uno de los mas misteriosos símbolos encontrados en la mitología nórdica, su forma es siempre la misma, pero se han encontrado algunas escasas variaciones con solo cuatro de los “brazos” que los ocho que lo conforman.

Aunque el *galdrabok* data del año 1600 se han encontrado menciones tres siglos mas antiguas como:

Saga Völuspà año 1270 aproximadamente¹⁸

Saga Völsunga año 1200-1300 aproximadamente¹⁹

Saga Eyrbyggja año 1250 aproximadamente²⁰

¹⁸Saga *Völuspà*. En Wikipedia. Consulta Mayo 2016, de <https://en.wikipedia.org/wiki/Völuspá>

¹⁹Saga *Völsunga*. En Wikipedia. Consulta Mayo 2016, de https://en.wikipedia.org/wiki/Völsunga_saga

²⁰Saga *Eyrbyggja* En Wikipedia. Consulta Mayo 2016, de https://es.wikipedia.org/wiki/Saga_Eyrbyggja

Saga *Vatnsdoela* año 1300 aproximadamente²¹

Saga de *Njál* año 1270-1290 aproximadamente²²

Saga de *Reykdaela ok Viga-Skúyu* año 1290 aproximadamente²³

ETIMOLOGÍA Y NOMBRES

Su nombre significa “yelmo de *ægir*” pero es igual de diverso como sus menciones en textos antiguos, así el también llamado “hechizo del terror” se le conoce como;

ÆGHISJALMUR

YELMO DE AEGIR (HELM OF AWE por su nombre en inglés)

HERKUMBL

USOS

El hechizo del terror o *herkumbl* (“signo de guerra”) era muy usado por los guerreros vikingos como signo protector. Pintado sobre la frente con saliva o sangre, antes de batalla. Según algunos relatos, otorgaba la capacidad de hacer invencible a su portador y atemorizar a sus enemigos. Se cree que confundía la visión y la mente del contrincante con imágenes fuera de la realidad.

Por entonces, la creencia consistía en que el *ægishjalmur* debía tallarse en plomo, colocarse entre las ceja y recitar el mantra “*Ægishjalm eg ber milli bruna mjer*” (*Ægishjalm te llevo entre mis cejas*). Con ello, la victoria en la batalla estaba asegurada.²⁴

²¹Saga *Vatnsdoela* En Wikipedia. Consulta Mayo 2016, de https://es.wikipedia.org/wiki/Saga_Vatnsdoela

²²Saga de *Njál* . En Wikipedia. Consulta Mayo 2016, de https://es.wikipedia.org/wiki/Saga_de_Njál

²³ Saga de *Reykdaela*. En Wikipedia. Consulta Mayo 2016, <https://sagathingpodcast.wordpress.com/tag/reykdaela-saga/>

²⁴*Ægishjalmur*, símbolo mágico de protección utilizado por los vikingos. En Grimorio de símbolos. Consulta Mayo 2016, de <https://thevalkyriesvigil.com/2014/01/16/simbologia-vikinga-ii-aegishjalnr-o-aegishjalmur/>

Se dice que algunas otras de sus características eran alejar la energía negativa o magia del enemigo a vencer. Combinado con algunos conjuros, también podía combatir problemas de embarazo, dolor de cabeza e insomnio; uso que lo hizo parte de la vida cotidiana entre parte de la civilización islandesa.

Nota

Es importante destacar que el símbolo podía ser trazado no solo en un casco de batalla, ya que también en escudos o pieles de cabra. Es decir, no era un objeto específico, sino un símbolo para “vestir de poder” a un objeto.



Algunos emperadores fueron representados con un escudo marcado con una Medusa²⁵

FAFNIR

De la saga *Völsunga*, el enano *Fafnir* (también llamado *Fafner*) es llevado a la épica ópera de Richard Wagner *El anillo del Nibelungo*, en la que se describe cómo este personaje se autoconvierte en dragón para apoderarse del tesoro de los nibelungos que después de haber estado hundido en el fondo del río Rin vendría a ser recuperado por el enano hasta las profundidades de una cueva.

²⁵Égida. En Wikipedia. Consulta Mayo 2016, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Égida>

Fafnir. Portador del casco marcado con la égida, que de acuerdo con la información sobre mitología griega; perteneció a Zeus en forma de escudo²⁶. Fue por mucho tiempo que Fafnir custodió el Tesoro como parte del castigo por la avaricia de no compartirlo con su propio hermano.

Así, la relación entre égida y aeghisjalmr (“escudo” “protección” “defensa”) no sólo es etimológica y fonética, sino que se convierte en una relación entre mitologías. La imagen de la medusa griega se traduce en el conjunto de runas de protección ALGIS e ISA usado en el hechizo del terror escandinavo. En ambos casos, el “escudo” ha pasado por los mundos y seres mitológicos dotados de inmunidad a sus enemigos y a los enfrentamientos con seres de cada mundo y sus condiciones. Por ejemplo:
*“Ah, Sigurd Sigmundson ha llegado, con el yelmo de Fafnir en la cabeza y la perdición de Fafnir en la mano”*²⁷

Después de ser analizado el “hechizo del terror”, podemos ver que además de contener una fuerte carga mitológica que también ha sobrevivido a través del tiempo mediante adaptaciones a las culturas y creencias que lo acogen, en este caso en particular, heredado posiblemente de los griegos a los escandinavos.

Es un símbolo poderoso que responde a la fuerza que representa: la fuerza y el terror que pueden provocar lo desconocido de los 9 mundos o estados de conciencia, impone una señal de alerta a quien intente dirigirse a alguno de ellos sin la ley de protección de ALGIS, runa representante del mismo árbol del Yggdrasil (unificador de los mundos) sin el cual enfrentaría un inminente desequilibrio.

No podemos dejar de mencionar la similitud del Aeghisjalrm con el símbolo del granizo, que también nos remite a la destrucción física, a la fuerza de los golpes, que como HAGAL destruirá inevitablemente todo cuanto podamos lograr en cualquier aspecto. ¡Cómo no sentir miedo!

²⁶Égida. En Etimologías.Consulta Mayo 2016, de <http://etimologias.dechile.net/?e.gida>

²⁷ Los Nibelungos y el oro del Rhin. De La espiral del conocimiento. Consulta Mayo 2016, de <http://www.laespiraldelconocimiento.com/articulo.cfm?id=516>

Aunque le encontremos parecido a otros símbolos como el Vegvisir nórdico, el mandala hindú, el sol negro germano, e incluso el calendario pagano de celebraciones celtas. El hechizo del terror es lo que es. El símbolo protector por excelencia de los pueblos vikingos y como tal será usado.

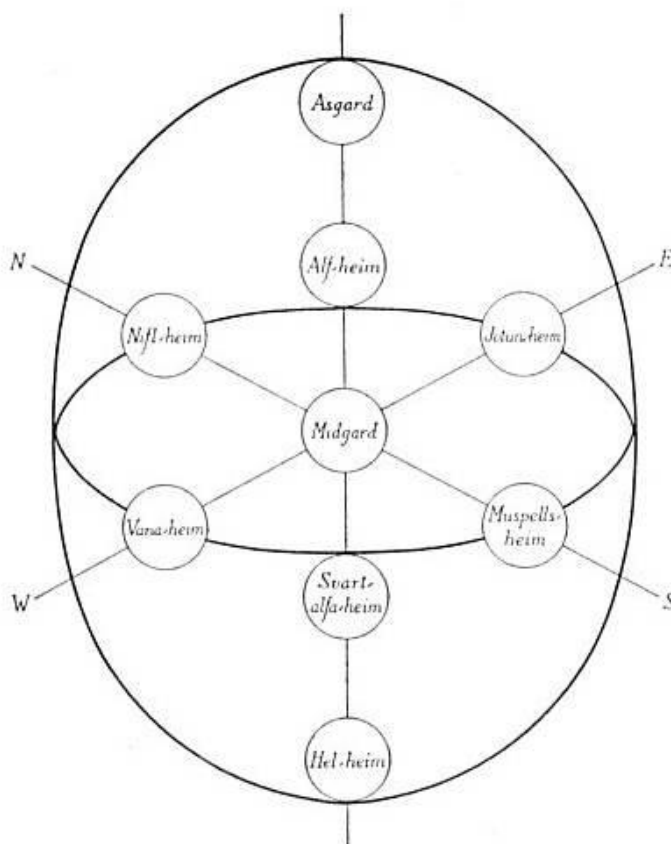
RITUAL DE PROTECCION

1. Memorizar perfectamente el aeghisjalm. Recuerda sencillamente, 8 brazos coronados por la runa ALGIS y tres ISA en cada uno de ellos emergiendo de un círculo de los mismos ocho radios.
2. Posiciónate en stadha de ALGIS. Respira fuerte pensando claramente el motivo de tu temor y con un fuerte choque de palmas por encima de tu cabeza. Al tiempo que cambias al stadha de ISA visualízate protegido por un impenetrable escudo. Repite el ejercicio 8 veces (uno por cada brazo del AEGIR).
3. Una vez terminada la secuencia y lleno de seguridad, con la vista al norte invoca mentalmente el poder de ÉGIDA y traza con tu dedo índice el símbolo en la frente repitiendo:

YO POSEO A ÉGIDA Y A LA MAGIA DE LOS NUEVE MUNDOS CON ELLA.

NADA ME ATEMORIZA.

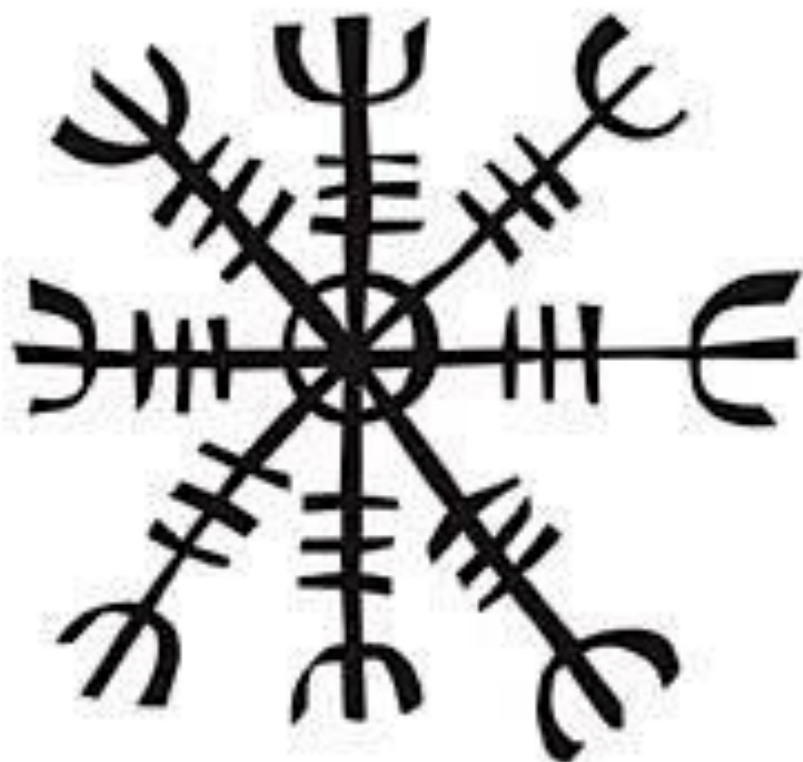
NADA ME DAÑA.



Alfredo Arellano Antúnez

El hechizo del terror

Mayo 2016



Trabajos Finales del Curso de Runas

Por: Emiliano Fonseca Torres

Hermandad de la Diosa Blanca

Índice

- Introducción y presentación
- Contenido
- Fragmento completo del Havamal en ingles
- Fuentes

Obtención del conocimiento rúnico

Este ensayo fue realizado por Emiliano Fonseca Torres, aun no iniciado, hijo de Violeta Torres, del clan Águila del Roble, y Claudio Fonseca, aun no iniciado. Se trata de intentar comprender y explicar lo mejor que se pueda el fragmento del Havamal donde se describe cómo es que Odín obtiene la sabiduría de las runas. Esto se relata desde el fragmento 138 al 145. Al igual que dar una que otra opinión y analizar cara fragmento. En el relato se entienden mejor algunas cosas en inglés y otras en español. Tratare de traducir lo mejor que se pueda dichas partes para comodidad de tod@s. incluyendo la mía.

Este ensayo es la primera parte, ya que la segunda es un ritual que consiste en una meditación guiada por mí mismo (ya la probé y es seguro) para obtención de dicha sabiduría rúnica, o para entenderlas mejor.

“138. Colgué durante nueve días y noches enteras en aquel árbol mecido por el viento; herido de lanza y a Odín ofrecido. Yo mismo, ofrecido a mí mismo. Colgué en lo alto del árbol cuyas raíces llegan al cielo”

En esta parte Odín describe el “método” que uso para ganar la sabiduría rúnica.

Describe que se tuvo que colgar durante 9 días y noches de un árbol, que parece ser el Yggdrasil, y lastimado por una lanza. Esto también se puede ver o entender como el relato de cuando Odín quiso saber cómo se siente morir. Así que se colgó de dicho árbol sagrado y le pidió a uno de sus sirvientes que lo hiriera con su lanza (este relato y la crucifixión de Cristo se han comparado mucho).



Al principio me costó trabajo entender la parte de “Yo mismo, ofrecido a mí mismo” o “myself to myself for me”. Pero analizando mejor, se refiere a que la ofrenda de Odín a cambio del conocimiento rúnico fue él mismo, en cuerpo y espíritu. Una ofrenda muy honesta a comparación de la sabiduría brindada, del universo.

Con respecto a las raíces de dicho árbol, las cuales “llegan al cielo”. Se refiere a que nadie sabe dónde terminan*

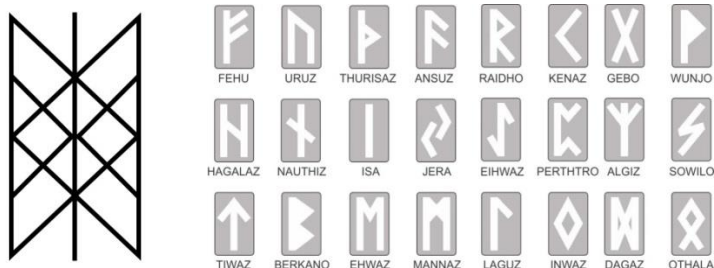
Odín sintió una necesidad de conocimiento y para obtenerlo se preguntó a sí mismo como debía ofrecerle algo al universo para que este le respondiera con sabiduría.

“139. Ni pan me tendieron, ni cuerno alguno de bebida; mire fijamente el fondo. A las runas alcance, las gané entre gritos y caí de nuevo a la tierra.”

Odín pidió que no le dieran de comer o beber, puesto que él debía meditar con su interior y en paz, sin ningún tipo de contacto con el exterior ya que el trabajar con el universo y con uno mismo no es tarea sencilla.

“Las gané entre gritos”. Odín describe que después de esos agonizantes días, logro obtener las runas. “y caí de nuevo a la tierra.” En este momento es cuando el altísimo se percató que no solo había obtenido a lo que se le conoce como la Red Wyrð. Acto seguido, Odín se soltó de la rama del Yggdrasil, de la cual estuvo colgado esos 9 días y noches, esperando, y por fin fue recompensado. Esta es la descripción de que Odín se sentía como si “ya supiera todo” y al darse cuenta que no es cierto, este se ofrenda para conocer lo desconocido, por eso es que “cae de nuevo a la tierra.”²⁸

²⁸ Entre los Scouts de México, hay una sección que se llama Comunidad de Caminantes, a la cual yo pertenezco. Y en dicha sección se utiliza como distintivo el color azul, ya que lo tenemos que ver como nuestras aspiraciones y/o metas. Tan grandes como el cielo (infinitamente grandes).



“140. Nueve conjuros del hijo de Böltn, padre de Bestla, aprendí, y también he bebido del excelso hidromiel, derramado en Óðrerir.”

“Nueve conjuros del hijo de Böltn, padre de Bestla, aprendí” dice Odin, supongo que uno por cada mundo.

En este momento, Odin sabe que no es el final de su travesía, aún le falta interpretar aquellos símbolos que le fueron confiados. Aunque claro, después de esos dolorosos y agonizantes días, un buen trago de hidromiel y que mejor si es de uno de los recipientes sagrados como lo es **Óðrerir**.

“141. Empecé así a germinar y a ser sabio, y a crecer y a sentirme bien; una palabra dio a otra, la palabra me lleva, un acto dio a otro, el acto me lleva.”

Así fue como Odin comenzó a meditar acerca de las runas, de por qué se las habían otorgado y el cómo las deben de interpretar. Este, al cuestionarse todo esto, poco a poco fue creciendo, incluso ya siendo el padre de todos los dioses.

Odin comenzó a analizar ciertos aspectos de su sacrificio y recompensa, esto lo llevo a ciertas conclusiones y preguntas, las cuales iban a guiar su camino por el sendero rúnico.

“142. Runas descubrirás e interpretarás los signos, signos muy grandes, signos muy potentes que tiñen el Hropttr supremo, e hicieron los dioses y grabo el creador de los dioses”.

Este párrafo se refiere a que el trabajo con las runas no es fácil ni para el mismo Odin, padre de todos los dioses. Así es como Odin iniciaría el camino del héroe, en donde se encontraría obstáculos pequeños y grandes, de fuerza e intelecto. Un camino que no cualquiera recorre y no cualquiera termina.

Supongo que para este momento Odin está entusiasmado y asustado por el viaje que tendrá que recorrer para destapar todo el potencial que tiene la nueva magia que le fue concedida. La que fue tallada por él mismo.

“143. Odin entre los Aesir y entre los Elfos Dáin, Dvalin entre los gnomos, Asvid entre los trolls. Yo mismo grave las runas”.

Aun no comprendo bien a que se refiere este fragmento. Pero después de leerlo, estudiarlo y tener más de una opinión. Me parece que Odin quiso que los más grandes o poderosos se enteraran de la magia que el ahora poseía. No como una amenaza, tal vez como una alianza o para compartirla simplemente. Después de todo, cualquier conocimiento que tengas es una tontería no compartirlo.

“144. ¿Sabes cómo grabarlas? ¿Sabes cómo interpretarlas? ¿Sabes cómo teñirlas? ¿Sabes cómo probarlas? ¿Sabes cómo pedir? ¿Sabes cómo sacrificar? ¿Sabes cómo ofrecer? ¿Sabes cómo inmolar?.”

En esta parte le plantean, o el mismo se plantea, ciertas preguntas que van desde algo sencillo hasta algo muy superior, como ofrendar algo justo.

“145. Mejor no preguntar, que en exceso preguntar, siempre haya pago para el don; mejor no ofrecer que en exceso ofrecer. Así grabó Thund antes de surgir los pueblos; luego se levantó y regresó.”

Odin nos revela una verdad que muchos ya sabemos, no preguntes lo que no quieras saber. Pero él lo pone como *“no preguntar en exceso”*. Ya que una debilidad muy grande de la humanidad y de casi todo ser, es la curiosidad, la cual no siempre sabemos controlar. Por esta misma curiosidad a veces queremos dar algo a cambio de que nos quiten esa duda, y a veces no sabemos que dar. Así que damos algo muy valioso o muy grande a comparación de la supuesta respuesta.

Lo que Odin nos quiere decir, es que seamos precavidos con lo que preguntamos y lo que deseamos, y lo que estamos dispuestos a cambiar por ello.

Con respecto al tal “Thund”, solo encontré referencias a él como un guerrero de la corte Asgardiana, o como un río que fluye a las afueras del Valhala. Supongo que al decir *“Así talló Thund antes de surgir los pueblos; luego se levantó y regresó.”* Se puede referir al río que va tallando las piedras que yacen en el fondo, cuando pasa y cuando vuelve a pasar. Así como el conocimiento. Jamás se debe descuidar y siempre se tiene que estar abierto de mente para poder pulirlo una y otra vez. Al igual que las runas.



138. I know that I hung
upon a windy tree
for nine whole nights,
wounded with a spear
and given to Othinn,
myself to myself for me;
on that tree
I knew nothing
of what kind of roots it came from.

139. They cheered me with a loaf
and not with any horn,
I investigated down below,
I took up the runes,
screaming I took them,
and I fell back from there.

140. I took nine mighty spells
from the famous son
of Bolthorr, the father of Bestla,
and I got a drink
of the precious mead,
poured from Othrerir.

141. Then I began to be
fruitful and wise,
to grow and to flourish;
speech fetched my speech for speech,
action fetched my action for action.

142. You can find runes
and meaning staves,
very mighty staves,
very strong staves,
which a mighty sage coloured
and mighty powers made,
and Hroptr of the gods carved.

143. Othinn among the gods,
Dainn for the elves
and Dvalinn for the dwarves,
Asvithr for the giants
-- I myself carved some.

144. Do you know how you must cut [them]?
Do you know how you must interpret?

Do you know how you must colour?
Do you know how you must try?
Do you know how you must invoke?
Do you know how you must sacrifice?
Do you know how you must send?
Do you know how you must kill?

145. It is better that it be not invoked
than over-sacrificed,
the gift is always for the repayment,
it is better that it be not sent
than over-immolated.
So Thundr carved
before the history of the peoples,
when he rose up
and when he came back.

Fuentes:

- <http://asatru.es/havamal/>
- <http://www.beyondweird.com/high-one.html>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1vam%C3%A1l>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%93%C3%B0rerir>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Nombres de Od%C3%ADn](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Nombres_de_Od%C3%ADn)
- <http://www.norse-mythology.cba.pl/page,393,thund.html>

Ritual para obtención de conocimiento rúnico

por Emiliano Fonseca

Este ritual es una meditación guiada que se realiza junto con una playlist en mi cuenta de Spotify (Chino Fonseca), llamada “Runes”.

Cada una de las personas que realizará el ritual tiene que llevar sus runas, estén como estén. Tendrán que estar, si se puede, en trance.

Antes de comenzar el ritual, se limpia el lugar, se hace un altar a los 4 elementos y se colocan las runas del orador en círculo alrededor de los que van a hacer el ritual. Se va a pedir, a quienes sean pertinentes: sabiduría, paciencia y fuerza.

El ritual comienza con el orador pidiendo que los que van a hacerlo coloquen sus runas en frente suyo o en un lugar donde cada uno lo sienta seguro.

El orador va a pedir que se concentren, que respiren, que inhalen y exhalen algunas veces. Ya que estén serenos, el orador va a poner play a la música y va a empezar la meditación guiada.

Orador:

Te despiertas acostado o acostada, bajo un árbol. En el pasto verde y el sol ilumina tu cuerpo.

Te das cuenta que no es cualquier árbol, es el árbol de la vida, Yggdrasil.

Acércate, siente sus raíces, siente el tronco. Toca la corteza. Trata de subir hasta una rama, y ya que lo hiciste siente las hojas. Siente como el viento choca con tu ser.

Es momento de bajar, ya que hoy conoceremos los secretos de las runas, y el primer paso está en Asgard.

El Bifrost se abre y comienzas a viajar en él. Observa sus colores y date cuenta de cómo te vas alejando poco a poco de Midgarth.

Heimdall te da la bienvenida a Asgard. *-Tú no moriste-* te dice Heimdall. *-Estás aquí porque tienes que descubrir una parte del universo y de ti mismo-* y te conduce hasta un cuarto donde hay herramientas.

Este cuarto es algo oscuro, solo está iluminado por unas cuantas antorchas.

Aquí yacen herramientas de todo tipo, desde físicas hasta espirituales y mágicas.

Pero te dan a escoger solo 3 cosas, que de hecho, son tuyas. Tienes que tomar algo para protegerte, algo para ofrendar y algo para que cuando sientas que todo está perdido, lo veas y te de fuerzas. Pueden ser objetos físicos, mágicos o cosas inanimadas como recuerdos.

Espero que hayas escogido bien, porque nuestro viaje comienza...

Ahora...

Hel:

Empezaremos con las raíces. La tierra de los muertos, Hel.

Frio como lo más recóndito de una cueva y mucho más difícil de salir.

Aquí necesitarás una valentía más inmensa que la que se usa para salvar a un amigo.

Aquí, lo que necesitas es dejar ir a ese amigo.

No te puedes quedar a lamentarte por toda la eternidad

Muspelheim:

Continuaremos con el reino del fuego. Muspelheim.

Siente como todo el frío se transforma en un sofocante calor.

Sientes que te falta el aire.

Recuerda que así como el fuego dio vida, en su momento, también la quita. Respétalo...

Niflheim

Ahora. Este es el reino de las sombras. Niflheim

Siente como el clima cambia de nuevo y se va haciendo más y más frío, siente como es que se va oscureciendo todo. Aquí no pasa la luz del sol

No te asustes, tú puedes combatir contra esa densa y oscura neblina.

Solo abre bien los ojos y siente lo que hay a tu alrededor. Se cuidadoso, supongo que no querrás despertar a Nithgog...

Svartalfheim:

Vamos ahora a la parte del tronco. Svartalfheim, el mundo de las riquezas materiales.

Donde habitan las herramientas para aterrizar los sueños. Para hacerlos una realidad y que no se queden como fantasía.

De este mundo, toma lo que necesites, pero da lo que puedas. Pero ten cuidado ya que no todo lo que brilla es oro...

Jötunheim:

Iremos al reino de los gigantes, donde nace la fuerza de voluntad y física.

Jötunheim no se debe tomar a la ligera, hay que caminar con cuidado, sin ofender a nadie.

De este reino puedes tomar muchas cosas, pero como siempre, también debes ofrendar otras. Intenta tomar no solo fuerza bruta y trata de buscar también un equilibrio...

Ljösalfheim

Ahora nos dirigimos a las ramas del árbol y la copa, al mundo de la luz.

Ljösalfheim, donde se vive en la cima de los árboles. Incluso puedes tratar de ver sus copas, pero cuidado con el sol, te puede lastimar los ojos

Este es un lugar espiritual y de sabiduría. Puedes preguntar algo, aunque sea a ti mismo y, si tienes el valor para oír la verdad, obtendrás tu respuesta...

Vanaheim:

Vamos ahora al hogar de la sabiduría.

En Vanaheim puedes nutrir tu conocimiento y cultura, siempre que estés dispuesto o dispuesta a asumir la verdad al igual que en el mundo anterior, pero aquí no necesitas preguntar. Las respuestas surgirán por sí solas.

Escucha el sonido de la naturaleza, puedes inhalar... y exhalar para tranquilizar tu alma...

Casi terminamos, aún nos falta la copa.

Asgard:

El mundo de la guerra, el mundo del valor y de la gloria.

El hogar de los Aesir, los dioses guerreros y las almas más honorables.

Asgard, hemos regresado al punto de partida y el mismo Odín te recibe.

Te felicita por llegar hasta este punto, y después de tu largo camino y te invita un poco de su propia hidromiel.

Y por fin, después de un rato con el padre de los dioses. Nos dirigimos de nuevo al Bifrost para regresar a Midgard, el mundo de los mortales.

Heimdall te vuelve a recibir

-Te felicito por llegar hasta aquí- dice - pocos mortales lo logran... pero aun te falta un paso más. Tienes que voltear tu mundo...-

Comienza tu regreso en el puente arcoíris y tu mente comienza a inundarse con las palabras de Heimdall.

Tratas de comprender y sin que te des cuenta ya estás de nuevo en el Yggdrasil. Lo miras de arriba a abajo y por fin comprendes. Así que toma el tercer objeto que elegiste en el cuarto de herramientas. Ese objeto que

te dará fuerzas pase lo que pase, así que lo transformas en una cuerda. Y tú solo comienzas a atar tus pies a una rama del árbol mientras cierras los ojos.

Los vuelves a abrir lentamente mientras te dejas caer de la rama y te vas dando cuenta como todo tu mundo empieza a voltearse. Pero lo que se está volteando, eres tú...

Tu sangre comienza a irse a tu cabeza, siente el calor del sol. Admira como va escondiéndose poco a poco tras las montañas.

La temperatura comienza a bajar y la luna a subir. Empiezas a tener hambre y luego sed.

Ves de nuevo salir el sol. Pero ya no sabes cuánto tiempo ha pasado. El hambre se te olvida porque la sed no te deja pensar.

Comienza la desesperación. Sientes que te vuelves loco y en un suspiro, todo se calma, porque en el suelo alcanzas a ver algo que te llama. Algo que creías que no verías por ti mismo. Las empiezas a escuchar y a sentir. Tu cuerda se va desatando pero si violencia. Es más, es como si solo te recostaras en el pasto.

Te felicito, tú ya no eres un simple mortal, ahora eres un alma ligeramente distinta, ahora eres digna o digno de Asgard. Ahora posees el conocimiento mágico de las runas...

Si gustas, puedes abrir los ojos lentamente, a tu propio ritmo...

Calendario Rúnico

Trabajo final

Alenna-Ligia A. Bolio

La tradición nórdica posee un calendario propio que celebra distintas fechas importantes y que se basa en los solsticios y equinoccios, ya que éstos eran y son, muy importantes en las regiones del norte del mundo, pues estas regiones tienen días muy cortos en el invierno y la llegada del solsticio marca el renacimiento del año y la promesa de los largos días y noches claras del verano. Es por eso que el año comenzaba (para ellos) alrededor del solsticio de invierno.

Calendario Nórdico Antiguo



El año se dividía en 12 meses de 30 días, con un extra de cuatro días en el medio del verano, llamado Sumarauki. Esto producía un año de 364 días, es decir exactamente 52 semanas.

El año se dividía en dos partes iguales; Sumar (verano) y Vetur (invierno). Cada parte tenía seis meses. Los meses de Vettur eran; gorománuður, ýlir, mörsugur, Thorri, Goa y einmánuður. Los meses de Sumar eran; harpa, skerpla, sólmánuður, heyannir, tvímánuður y haustmánuður. Además de esto, tenían un nombre, tanto para los días más oscuros del año – skammdegir – y el más claro – nóttleysa (Sin noche).

La disposición de esos meses, su significado y lo que se celebraba, se muestra a continuación:

Gormánuður (Mes de Masacre – October 14th – November 13th)

También: Vetr (“invierno”); gormanoður / gormánuður / gormánaður (“meses de Sacrificio”)

El primer mes de invierno. La fiesta de invierno (Veturnettir o Haustblót) se llevaba a cabo en el primer día de este mes. La fiesta era dedicada a Freyr y era una celebración y agradecimiento de la última cosecha. Alvablót, una fiesta en honor de sus antepasados y los elfos. Éste se celebraba en privado, sólo con la familia más cercana.

Ýlir (Mes del Yultide – November 14th – December 13th)

También: ylir (“yule”), frermánuður / frermánaður (“mes helado”)

Ýlir es el segundo mes del invierno. Ýlir está también relacionado a uno de los muchos nombres de Odín, Jólnir. La celebración de Jól todavía se discute. Unos celebraban el solsticio durante 12 días, y otros hasta Hoggunótt (12 de enero).

También se celebraba el renacimiento del dios solar Balder. Coincide con la elevación del Sol dentro del ciclo anual y el inicio de la época luminosa.

Mörsugur (December 14th – January 12th)

También: mörsugr (“Grasa de Lechón”); jólmanoður (“Mes de Yule”); hrutmánuður/hrutmánaður (“mes de la cabra”)

Mörsugur es el tercer mes de invierno. La palabra mörsugur significa “Hoja de Grasa de Lechón. Da la impresión de que la gente podría haber ganado varios kilos después de unos meses de poca actividad y comiendo carne. Durante este mes ocurre el solsticio de invierno (21 de diciembre). En esta fecha es cuando se debía celebrar el Jól.

Þorri – January 13th – February 11th

También: Thorri (significado exacto desconocido, puede estar relacionado con el nombre del dios Þórr); miðvetr (“pleno invierno”)

Thorri es el cuarto mes de invierno. Según las sagas, este es el mes para celebrar el Thorrablot – una fiesta para el personaje de invierno Thorri.

La costumbre era que la mujer de la casa salía por la noche antes de que comenzara este mes e invitaba Thorri a entrar, de la misma manera que lo haría cualquier otro huésped. De acuerdo con la tradición nórdica, Thorri es mes de los hombres y las mujeres deben cuidar bien de su hombre.

Gói – February 12th – March 13th

También: Gói (significado desconocido)

Gói es el quinto mes de invierno y el mes de la mujer. Esta vez los hombres daban un buen cuidado a sus mujeres.

Gói es un personaje de la tradición occidental nórdica del que sabemos muy poco. En fuentes islandesas, Gói se dice que es la hija de Thorri. La tradición oral en Islandia dice que los agricultores celebran un blót para dar a Gói la bienvenida.

Einmánuður – March 14th – April 13th

También: einmanoður / einmánuður / einmánaður (“un mes”)

Einmánuður es el último mes del invierno y el nombre sólo significa “un mes”. 21 de marzo es el equinoccio de primavera y era costumbre tener una fiesta para celebrar la fertilidad. La época luminosa está en su apogeo. Celebración del despertar de la naturaleza que dará sus frutos en la época de la cosecha y ceremonia a la diosa Idunn.

Einmánuður es el mes del niño y Harpa es el mes de la niña, de la misma manera que Thorri y Góí están dedicados a hombres y mujeres.

Harpa (April 14th – May 13th)

También: Sumar (“verano”); i Fyrsti manoðr (“el primer mes”); gaukmánuðr / gaukmámaðr (“mes del cuco”); sáðtíð (“la siembra”); harpa (significado desconocido)

Con Harpa iniciaba el verano. En el primer día de verano se celebraba el tercer gran banquete sacrificial – el blót de verano. Es un mes para celebrar la victoria en la batalla y la buena suerte en los viajes. Este blót era principalmente para Odín.

Harpa es el mes de la niña y Einmánuður es el mes del niño, de la misma manera que Thorri y Góí están dedicados a hombres y mujeres.

Skerpla – May 14th – June 12th

También: annar manoðr (“segundo mes”); eggtið (“tiempo del huevo”); stekktið (“tiempo de cordero”); skerpla (significado desconocido). Skerpla es el segundo mes de verano.

Sólmánuður – June 13th – July 12th

También: þriðji manoðr (“tercer mes”); sólmánuðr / sólmánaðr (“mes sol”); selmánuðr / selmánaðr (“mes de la choza”)

Sólmánuður es el tercer mes de verano. Sólmánuður significa Sun Mes y es el periodo más ligero que tenemos en el norte. 21 de junio es el solsticio de verano y es muy natural celebrar el sol en este día, además de que casi todas las culturas celebran este día de alguna manera. Una forma de celebrarlo es encender una hoguera. Esta noche es cuando elfos y vættir (hadas) salen y bailan alrededor del fuego con los seres humanos. Las mujeres jóvenes andan desnudas en el rocío de la mañana para hacerse más fértiles. La noche es una buena noche para la adivinación.

Heyannir – July 13th – August 14th

También: fjórði manoðr (“cuarto mes”); miðsumar (“verano”); heyannir (“tiempo del heno”)

Heyannir es el cuarto mes de verano, significa Cosecha del Heno y era precisamente el momento para cortar y secar heno. Este mes también fue llamado Ormamánuður (Serpiente de un mes) en algunas partes de Escandinavia.

Tvímánuður – August 15th – September 14th

También: tvímanoðr / tvímánaðr (“doble mes”); heyannir (“tiempo del heno”, se trata de un duplicado); kornskurðarmánuðr / kornshurðarmánaðr (“meses del corte del maíz”)

Tvímánuður es el quinto mes de verano y el nombre significa Dos Meses. También se le llamó Kornskurðarmánuður (Mes de corte del grano). Éste era el mes en que se cosechaba el grano.

Haustmánuður – September 15th – October 13th

También: setti manoðr (“Sexto mes”); kornskurðarmánuðr/kornshurðarmánaðr (“Mes de la cosecha de maíz” – otro repetido; haustmánuðr/haustmánaðr (“Mes de cosecha”)

Haustmánuður es el último mes del verano. El nombre significa Mes de Otoño; el 21 de septiembre es el equinoccio de otoño.

Otras celebraciones durante la Rueda del Año, eran:

- ★ 19-20 de diciembre - **Moðirnætur o Noche de las Madres** - Noche de vigilia antes de la llegada del Jól en la que se plantean los deseos para el próximo año. Se recuerda a los difuntos.
- ★ 19-25 de enero - **Thorablót, Blót a Thor y al genio del invierno Þorri**. Ceremonia dedicada al Dios Thór. Es una fiesta tradicional islandesa.
- ★ 2 de febrero - **Disaping, Disablót o Parlamento de las Dísir** - las Dísir despiertan después de la época oscura del ciclo anual. Se siembra la semilla para una futura buena cosecha (proyectos).
- ★ 1 de mayo - **Valborgs Aften o noche de Walpurgis** - la noche de Freyja como señora de la magia y las brujas. Es la fiesta en honor a la diosa Vanir (también conocida como Frøja, Froeja o Freya). Se le hacen ofrendas para que la futura cosecha sea fértil.
- ★ 21 de junio - **Midsummarblót** – muerte del dios solar Balder. Coincide con el inicio de la bajada del Sol dentro del ciclo anual y el inicio de la época oscura.
- ★ 1 de agosto – **Freyfaxi** - Fiesta de la cosecha. Fiesta en honor a la diosa Sif por la cosecha que se empieza a recolectar y petición para que el resto sea igual de fructífera.
- ★ 21 de septiembre - **Høstblót (blót del Equinoccio de Otoño)** - la época oscura está en su ecuador y se pide a los Æsir, Vanir y Dísir que la cosecha siga siendo fructífera hasta el final en Væturnætur.

Existen también otras fechas de celebración o conmemoración que valdría la pena mencionar, en ellas se recuerdan a grandes figuras de la historia y la Épica Nórdica:

- ★ 9 de enero - Día de Raud el Fuerte. Ejecutado por el rey Olaf Tryggvason de Noruega por negarse a abandonar sus creencias religiosas y abrazar el Cristianismo.^{1 2}
- ★ 9 de febrero - Día de Eyvind Kinnrifa. El mismo Olaf Tryggvason lo torturó hasta la muerte por negarse a ser bautizado.^{3 4}
- ★ 9 de marzo- Día de Olve på Egge. Un noruego que organizaba festividades a los dioses desafiando al rey Olaf II el Santo. Fue ejecutado por el rey, y sus cómplices fueron asesinados, torturados o exiliados.
- ★ 28 de marzo - Día de Ragnar Lodbrok. Uno de los más famosos vikingos. El domingo 28 de marzo de 845, llegó a París.
- ★ 9 de abril - Día de Haakon Jarl de Noruega. Restauró la veneración a los Dioses después de haber sido suprimida por reyes cristianos.
- ★ 6 de mayo - Día de Eyvind Kelda, hechicero del seidr, ejecutado por Olaf Tryggvason.
- ★ 9 de mayo - Día de Guðröðr de Guðbrandsdál. Le fue cortada la lengua por hablar en contra de las creencias cristianas del rey Olaf II el Santo.⁵
- ★ 9 de junio - Día de Sigurd el Volsung. Héroe del Cantar de los Nibelungos.
- ★ 9 de julio - Día de Unn la Sabia. Matriarca que estableció dinastías en las islas Orcadas, Feroe e Islandia.
- ★ 9 de agosto - Día del rey frisón Radbod, que expulsó a los misioneros cristianos y se negó a ser bautizado ya que prefería una eternidad en el Infierno con sus antepasados que en el Cielo con sus enemigos.⁶
- ★ 9 de septiembre - Día de Arminio (Hermann), el Querusco que aprendió las artes de la guerra con los romanos, luego desertó de las líneas imperiales y lideró a su tribu en contra de los intrusos del imperio latino salvando a Germania de la ocupación.
- ★ 8 de octubre - Día de Erik el Rojo, seguidor del dios Thor, padre de Leif, descubridor de Groenlandia.⁷

- ★ 9 de octubre - Día de Leif Eriksson. Festivo oficial en los Estados Unidos, debido al reconocimiento de la autoría del descubrimiento de América a este granvikingo de religión cristiana.
- ★ 9 de noviembre - Día de la Reina Sigríð de Suecia, viuda del rey Erico el Victorioso, fue prometida en matrimonio al rey Olaf Tryggvason con la condición de que la reina se convirtiera al cristianismo. *"No pienso abandonar mis creencias, ni las de los míos"*, ella respondió. Olaf la humilló golpeándola con un guante y se marchó, pero ella se vengó años después al incitar la Batalla de Svolder en la que Tryggvason murió.
- ★ 11 de noviembre - Fiesta de los Einherjer, o día de los Héroes. Día de aquellos elegidos dignos a reunirse en el Valhalla.⁸
- ★ 9 de diciembre - Día de Egill Skallagrímsson, poeta, guerrero y mago de la runa. Devoto seguidor del gran dios Odín, el paradójico carácter de Egil es el vivo reflejo de la naturaleza de su dios mentor.

El Calendario de los Vikingos

No existe unanimidad por parte de los historiadores a la hora de recrear el calendario vikingo. Lo que es cierto, parece ser, es que tenían especial predilección por una fecha concreta, a la que, en cierto modo, idolatraban: el Solsticio de Verano. Era una fecha astronómica muy importante para ellos.

Los vikingos no reconocían el otoño ni la primavera en su calendario, solamente usaban dos estaciones, que eran el verano y el invierno. En realidad, por como está el clima por esas latitudes, no es de extrañar que así pensaran y procedieran, pues los países nórdicos se caracterizan por ausencia de temperaturas primaverales y otoñales tal y como las puede conocer cualquier otro europeo.

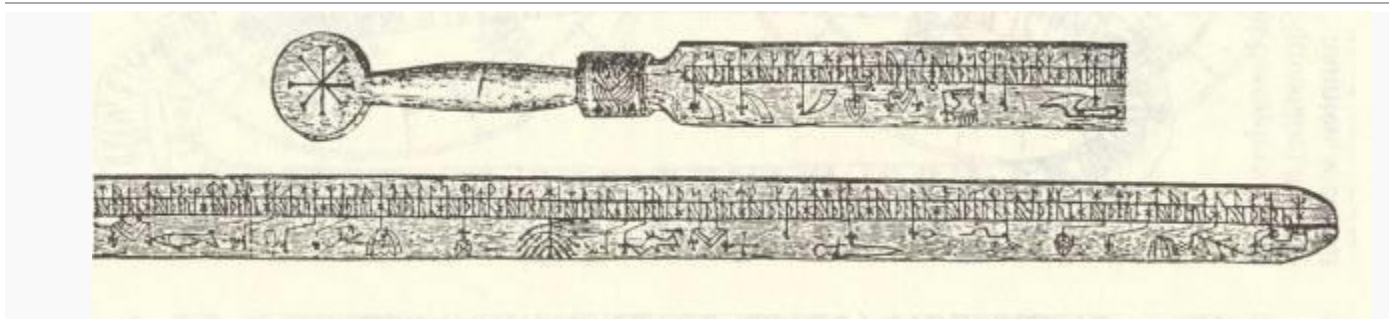
El verano comenzaba aproximadamente desde Abril hasta Octubre; el Invierno aproximadamente desde el Octubre hasta el Abril.

Tanto el verano como el invierno tenían 26 semanas, y el año entero se dividía en 12 partes. La semana era de 7 días y el año entero duraba 364 días.

Hay discrepancia respecto de la fecha exacta en que comienza el año. Unos piensan que podría comenzar precisamente en el Solsticio de verano, mientras que otros dicen que esa fecha es solamente el punto en el que el verano alcanza su meridiano.

Algunos historiadores opinan que **el inicio del calendario vikingo se fijaría en el año 955**, desde Thorsteinn el Negro. Cada siete años es necesaria una actualización del calendario, añadiendo 6 ó 7 días al año.

Calendario rúnico (*)



Los **calendarios rúnicos** (o bastones rúnicos) fueron presuntamente una invención medieval sueca. Eran escritos en pergaminos o tallados en báculos de madera, hueso, cuerno o piedra.

El calendario rúnico es un calendario perpetuo basado en el ciclo metónico. Cada uno de los 19 años del ciclo se representa con un número áureo o una de las 16 runas del Futhark (o alfabeto rúnico) más tres runas adicionales especiales: Arlaug (número áureo 17), Tvimadur (número áureo 18) y Belgthor (número áureo 19).

Los días del año se presentan en una larga línea usando 52 repeticiones de las primeras siete runas del Futhark para representar 52 semanas de 7 días cada una.

En una segunda línea, una de las 19 runas representa cada año del ciclo y marca la alguna fecha, indicando que la luna nueva cae en esa fecha de ese año. Por ejemplo, en el decimoctavo año del ciclo, las lunas nuevas caerían en las fechas marcadas con Tvimadur, el símbolo para el año 18.

Solsticios, equinoccios y celebraciones (y eventualmente fiestas cristianas) con líneas y símbolos adicionales.

El almanaque conocido más antiguo, el bastón Nyköping, ha sido datado en el siglo XIII, pero varios cientos de calendarios de madera están localizados entre los siglos XVI y XVII.

En astronomía y con el establecimiento de los calendarios, el **ciclo de Metón** o **ciclo metónico** es un común múltiplo aproximativo de los períodos orbitales de la Tierra y de la Luna. En efecto, 19 años tropicales y 235 meses sinódicos no difieren más que en 2 horas; de ahí que después de 19 años, las mismas fechas del año correspondan con las mismas fases de la Luna.

El puesto de un año en este ciclo se llama número áureo, quizá porque era grabado cada año en los pilares de un templo en Atenas y es utilizado para el cálculo de la fecha de Pascua. El nombre de ciclo metónico proviene del astrónomo griego Metón, quien había señalado ya esta coincidencia alrededor del 432 a. C., como lo hizo el astrónomo caldeo Kidinnu hacia el 380 a. C.

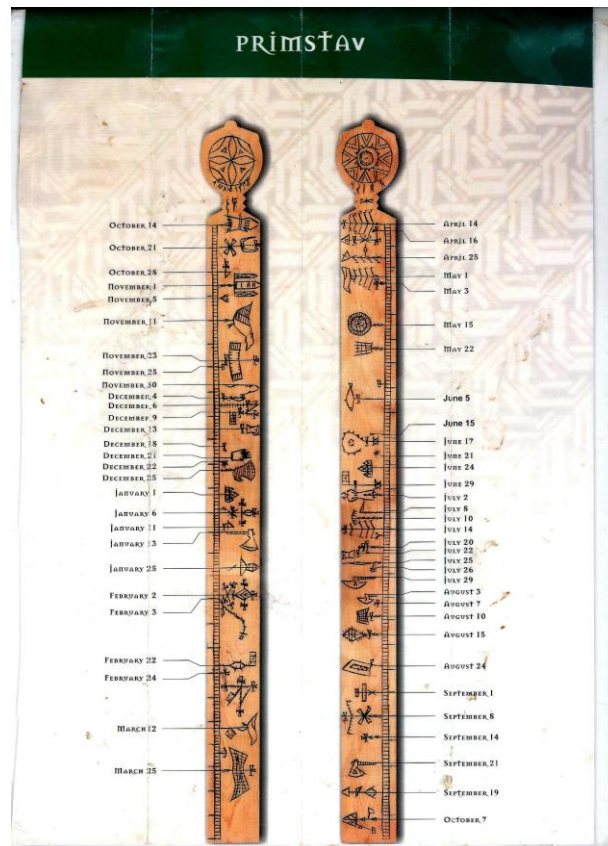
Pero los escritos cuneiformes parecen indicar que este ciclo era ya conocido en Mesopotamia desde el siglo VI a. C. y era utilizado para predecir los eclipses.

El ciclo de Metón es empleado en los calendarios lunisulares. En efecto, en un calendario lunisolar típico, la mayor parte de los años son años lunares de 12 meses, pero 7 de los 19 años poseen un mes suplementario, conocido con el nombre de mes intercalar o embolístico (añadidura de días, meses, lunaciones, etc., a un periodo de tiempo para que concuerde con otro).

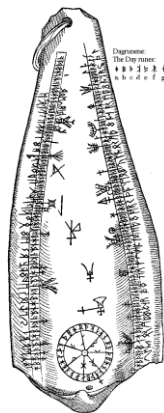
En los calendarios babilonios y hebreos antiguos, los años: 3, 6, 8, 11, 14, 17 y 19, son años de trece meses del ciclo metónico.

El almanaque conocido más antiguo, el bastón Nyköping, datado en el siglo XIII, pero varios cientos de calendarios de madera están localizados entre los siglos XVI y XVII.

*(Información obtenida de Wikipedia)



Asimismo, los calendarios germánicos fueron los calendarios regionales utilizados entre los primeros pueblos germanos, antes de la adopción del calendario Juliano en los pueblos germanos. Tenían nombres para los meses que variaban según la región y el dialecto, que más tarde fueron reemplazados con adaptaciones locales de los nombres romanos del mes. Los registros de los nombres del alto alemán antiguo datan de los siglos 8 y 9, respectivamente. Los nombres de los meses en nórdico antiguo se atestiguan en el siglo 13. Como la mayoría de los calendarios pre-modernos, el cómputo utilizado en la cultura germánica temprana era probablemente lunisolar. A modo de ejemplo, el calendario rúnico desarrollado en Suecia medieval es lunisolar, se fija el comienzo del año en la primera luna llena después del solsticio de invierno.



La mayoría de los países a día de hoy nos regimos por lo que conocemos como **Calendario Gregoriano**, un calendario europeo que confeccionó el papa Gregorio XIII y que sustituyó mediante la bula Inter

Gravissimas en el año 1582 el Calendario Juliano, utilizado desde los tiempos de Julio César en el año 46 a.C. El Calendario Gregoriano venía a enmendar un error de cálculo que tenía el Calendario Juliano con el computo de los años bisiestos (que añadía algo más de once minutos de más a cada año) y que entre el año 325 y el año 1582 llevaba ya un error acumulado de aproximadamente 10 días.

El **Calendario Juliano** se basaba en el movimiento del sol para medir el tiempo y desde su implantación en el año 46 a.C. se fue adoptando de forma gradual en los distintos países europeos y sus respectivas colonias hasta la reforma gregoriana. Sin embargo, los países ortodoxos lo mantuvieron hasta el siglo XX; en Bulgaria hasta 1916, en Rusia hasta 1918, en Rumanía hasta 1919 y en Grecia hasta 1923.

Anterior a la llegada de estos dos calendarios, en muchas culturas antiguas se utilizaba el calendario lunar para contar el tiempo. Las evidencias históricas más antiguas indican que el primer calendario solar fue creado en el Antiguo Egipto, a principios del tercer milenio a.C.; surgió de la necesidad de predecir con exactitud el momento del inicio de la crecida del río Nilo, que tiene una periodicidad anual, acontecimiento fundamental en una sociedad que vivía de la agricultura. Los romanos, por ejemplo, tenían un calendario común de 304 días distribuidos en 10 meses (6 meses de 30 días y 4 de 31 días). Pero éste tenía desfases de tiempo y los pontífices paganos lo reajustaban agregando un mes llamado Merkedinus casi siempre de forma bienal. Los reajustes se hacían con criterios políticos, no astronómicos, como determinar el día de pagar a la servidumbre, y se hacía mal uso del reajuste, para prorrogar el cargo de un funcionario, adelantar o retrasar votaciones.



Calendario rúnico.

Y en este punto de calendarios lunares es donde encontramos a los vikingos y a los germánicos en general. Los **calendarios germánicos** eran los calendarios regionales utilizados por los primitivos pueblos germánicos, antes de que adoptaran el Calendario Juliano en la baja Edad Media. Los registros existentes de los nombres de los meses en Inglés Antiguo y Alemán Antiguo se remontan a los siglos VIII y IX, respectivamente. Los registros más antiguos de los nombres de los meses en Nórdico Antiguo se remontan al siglo XIII. Tácito en su obra *Germania* da algunos datos sobre cómo los pueblos germánicos del siglo I d.C. identificaban los días; en contraste con el uso romano, ellos consideraban que el día comenzaba con la puesta de sol, un sistema que en la Edad Media fue conocido bajo el nombre de “asociación florentina”. Este mismo sistema era utilizado por los Galos según se describe en las Guerras galas de César. Una de las principales fuentes de nombres de los meses en inglés antiguo son los escritos del Venerable Beda quien dejó constancia de los nombres de los meses anglosajones precristianos en su obra *De temporum ratione* (*De mensibus Anglorum*), escrita en el año 725, anterior a la Era Vikinga.

En relación a esto, probablemente los meses también eran lunares. El vocablo “mes” corresponde al inglés antiguo “mónað”, nórdico antiguo “mánaðr”, y alto alemán antiguo “mánód”. Al igual que el inglés moderno “month” (mes), el islandés moderno “mánuður”, el noruego moderno “måned”, el sueco moderno “månad”,

el neerlandés moderno “maand”, y el alemán “monat”, los cuales son todos derivados de la palabra “moon” (luna), con el sufijo -th. Esta conexión también se da en otros idiomas indoeuropeos.

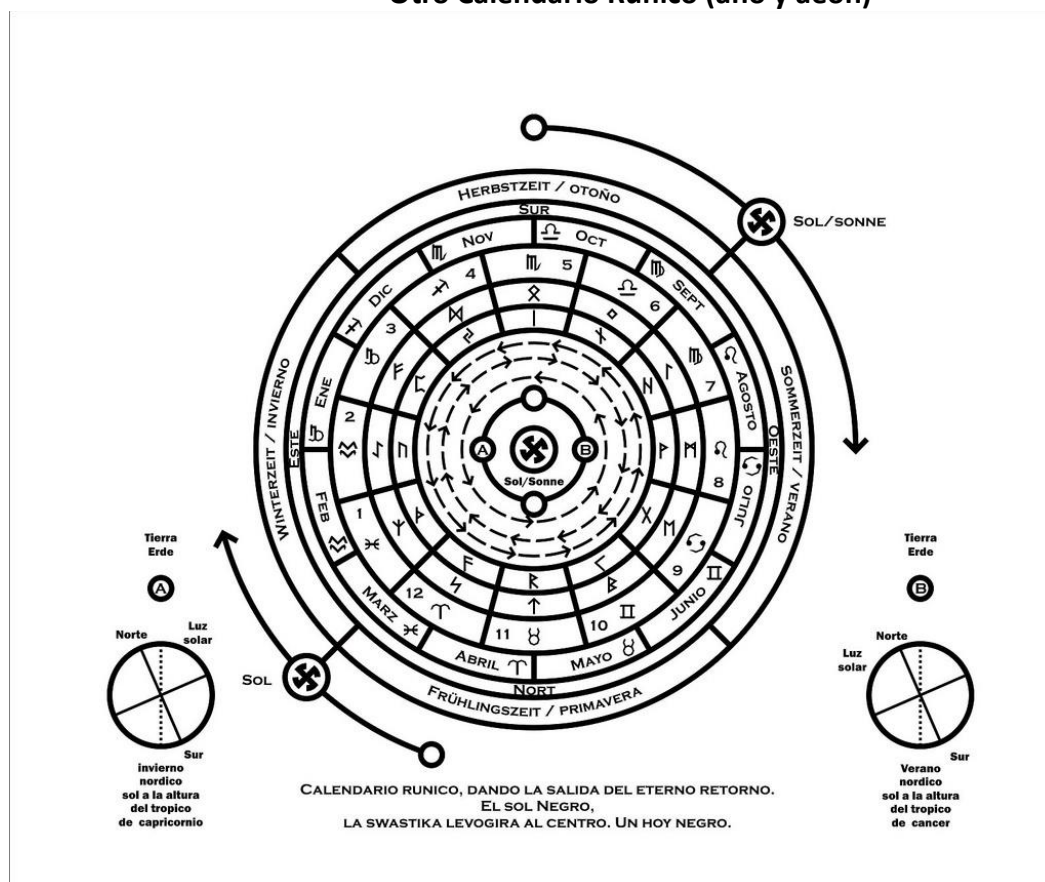
Los meses de los germanos, no coinciden con nuestros meses actuales, esto es, los meses de los vikingos no sólo cambian de nombre en relación a nuestro calendario, si no que no empiezan y acaban en el mismo sitio que los nuestros. Los años de los vikingos se contaban por inviernos y sólo conocían dos estaciones – llamadas **misseri** – la del verano y la del invierno. La estación del verano comenzaba a mediados de abril y la del invierno a mediados de octubre. De algunos meses conocemos el significado, otros se remontan tanto en los albores del tiempo que lo desconocemos.

* Bibliografía.

- **BOYER**, Régis. La vida cotidiana de los vikingos (800-1050). José J. de Olañeta, ed, Palma de Mallorca, 2005.
- Calendario germánico - Calendario juliano - Calendario gregoriano

*San José Beltrán, Laia. Los meses de los vikingos. (25 de agosto de 201a) The Valkyrie's Vigil [Blog]

Otro Calendario Rúnico (año y aeón)



El recorrido del sol a lo largo del año está representado por los meses relacionados con los signos zodiacales, se dirigen en un sentido representado por el círculo externo de líneas punteadas y flechas. Igualmente vemos a la tierra representada en los cuatro círculos más pequeños cercano al sol central. Los dos puntos, a y b representan los dos solsticios. En los solsticios, el sol visto desde la tierra se detiene: si se dirigía del norte al sur ahora cambia su curso. La palabra solsticio quiere decir "sols statum" o sol quieto. En el punto A, vemos el solsticio de invierno, la luz solar está a la altura del trópico de capricornio, es decir en el

hemisferio sur, esta asignación del nombre es una medición de épocas pasadas que se usa actualmente, a pesar que la fecha del solsticio en el presente coincida con otra constelación. Es decir, es un sector en el espacio de nuestro planeta y en el tiempo del año, en otras palabras es un sector del espacio-tiempo.

Tenemos otros doce arcos con los doce signos zodiacales, asociados a un número y vemos que el sentido es contrario al sentido de los signos en el año solar. El sentido de este círculo está representado por la segunda línea punteada con flechas y está representando en el ciclo de aeones o edades, la precesión de los equinoccios de 26.000 años. Más pequeños aún son los círculos que contienen las runas, que se mueven en la misma dirección a la dirección del ciclo del año solar. El movimiento del planeta, el lugar del planeta, el movimiento de los planetas y las estrellas son causas que componen fenómenos compuestos.

Propuesta Personal sobre el Trabajo de las Runas a lo largo del
Año Civil actual.

Mi propuesta es trabajar durante la Rueda del Año con tres Runas en cada festividad, una de cada Aett, de esta forma se activaría la energía de cada Aett: lo material, lo mental y lo espiritual, sin dejar nada de lado. Lo que propongo es:

- ★ **Festividad de Yule, trabajar las Runas Fehu, Hagalaz y Tiwaz**, haciendo ofrenda para el bien colectivo y con esto limpiar lo que nos daña para atraer la prosperidad y la abundancia durante toda la Rueda.
- ★ **Festividad de Imbolc, trabajar con Uruz, Nauthiz y Berkano**, haciendo trabajo personal de crecimiento en todos los planos, de acuerdo a lo que necesito y quitando los obstáculos para concretar ese objetivo.
- ★ **Festividad de Ostara, trabajar con Thurisaz, Isa y Ehwaz**, trabajo de detenerse, de hacer un alto para asentar la mente y saber qué mover, qué cambiar física y emocionalmente, para lograr una transformación interna.
- ★ **Festividad de Beltane, trabajar con Ansuz, Jera y Mannaz**, haciendo trabajo de auto valoración, aprendiendo a recibir la ayuda de quien puede y quiere ayudar, y estando bien seguros para qué nos va a servir esa auto valoración.
- ★ **Festividad de Litha, trabajar con Raidho, Ehwaz y Laguz**, haciendo trabajo de fluidez, de dejar ir, manteniéndome en equilibrio para realizar los movimientos y cambios que debo realizar.
- ★ **Festividad de Lughnassad/Lammas, trabajar con Kenaz, Perthro e Ingwaz**, haciendo trabajo de plantar nuestras semillas, tomando tiempo en aislamiento para pensar claramente y abrirme a recibir la llegada de cosas buenas que el Universo tiene para nosotros.
- ★ **Festividad de Mabón, trabajar con Gebo, Algiz y Dagaz**, haciendo trabajo de auto trascendencia y cambios radicales internos, abriendo los canales y caminos para dar y recibir el regalo amor ilimitado.
- ★ **Festividad de Samhain, trabajar con Wunjo, Sowilo y Othala**, haciendo trabajo de reconocimiento de mis ancestros para que con su ayuda pueda reprogramar mis prioridades de manera segura y sin dudas, para recibir como recompensa la alegría de la pertenencia al clan y el enraizamiento.

En virtud de que los meses nórdicos eran lunares, recomiendo también trabajar cada festividad, igualmente con la energía de la Luna, es decir con la Luna Creciente se intensificarían las fuerzas; con la Luna Menguante, sería para los trabajos donde se desee aminorar una fuerza. El Plenilunio sería el momento de mayor intensidad reservado para trabajos importantes, y la Luna Nueva sería el momento de menor intensidad energética.

Los 18 conjuros del Hávamál



GABRIELA MEADE DÍAZ

La cultura nórdica no utilizaba la tradición escrita para pasar de generación en generación los conocimientos obtenidos a lo largo de la vida, sino que utilizaban los poemas, la música, los rituales y los cuentos para poder explicar lo aprendido. Por este motivo, no hay mucha información sobre esta cultura, aunque gracias a esto la hace aún más interesante y mística.

El Hávamál, es un compendio de poemas de la Edda Antigua o Poética y significa “las palabras de Hár” (Hár: el Alto = Oðin). Este compendio fue escrito posteriormente ya que Oðin no lo escribió de su puño y letra, por lo que también hay autores que creen que ha sido alterado a lo largo del tiempo por otros personajes conocedores de las runas. Sin embargo, el propósito sigue siendo el mismo, aunque cada quien le puede dar una interpretación personal, dependiendo de lo que quiera buscar y encontrar.

El Hávamál está compuesto por una serie de reglas, experiencias y conjuros que se vivían en la vida diaria de los “hombres del norte”. En estos versos, Oðin nos ilustra con sus aprendizajes a través de las runas. Es de los pocos textos que existen sobre esta cultura, ayudándonos a comprender mejor de qué manera vivían en esa época los nórdicos.

El Hávamál está dividido en varias secciones, por lo que es más sencillo entender su significado tanto práctico como metafísico.

Primera sección: Gestapáttir ó la sección del invitado

Está comprendida de la estrofa 1 a la 83. Son reglas de etiqueta para cuando se tiene invitados o consejos para cuando viajas y llegas de invitado a otra comunidad. Para ellos, la hospitalidad era sumamente importante. Pero era igual de importante ser precavido con los invitados o los anfitriones, ya que no todos tenían buenas intenciones.

*Fuego es necesitado por quien acaba de entrar
Cuyas rodillas están entumecidas por el frío
Viandas y ropa limpia aquel precisa
Que ha recorrido montañas.*

Segunda sección: Consejos de la vida amorosa y sobre las mujeres

84 al 102

Tercera sección: Loddfáfnismál

Esta sección trata sobre la moral, la ética, acción correcta y código de conducta, parecida a la primera sección pero dirigida específicamente a Loddfáfnir.

111 al 137

Cuarta sección: Rúnatal

En esta sección, Oðin revela el secreto de las runas, cómo fue que obtuvo su sabiduría.

138 al 145

En la estrofa 138 relata su camino:

*Sé que colgué en un árbol mecido por el viento
nueve largas noches
herido con una lanza y dedicado a Oðin,
yo mismo ofrecido a mí mismo,
en aquel árbol del cual nadie conoce el origen de sus raíces.*

Quinta sección: Ljóðatal

Esta sección comprende una serie de 18 conjuros que son del conocimiento de Oðin. La parte mágica del Hávamál.

146 al 164

Ljóðatal
18 conjuros

CONJURO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
146 Los conjuros qué sé yo que ni esposa de rey ni hombre alguno sabe: “auxilio” se llama uno y el que auxilio te da en pleitos y penas y en malas dolencias	Verdades que no conoce todo el mundo, pero el buscarlas es el “auxilio”. Buscar la verdad. Podría ser un conjuro de sanación física también.
147 El segundo sé, remedio de aquellos Que quieren ser curanderos	Creo que podría ser un conjuro de sanación, que para llegar a ser sanadores necesitan enfrentarse a muchos obstáculos.
148 El tercero sé, si mucho preciso atar a mi enemigo: Sus filos le emboto a aquel mi adversario Y ni armas ni mañas le valen	Conjuro de defensa. Pero no necesariamente defensa física, sino espiritual. Si tú estás fuerte mental y espiritualmente, no hay arma que te pueda dañar. Aquí ya no hay el: “Fulano ME hizo daño”.
149 El cuarto sé, si preso me ponen los guerreros y atados los miembros tengo: Yo canto el conjuro y me puedo escapar; Libres los pies se me quedan, Y de mi cuello la argolla	Creo que habla de escapar de lo que piensen o digan los demás. No importa lo que digan o hagan, mientras tú seas honesto contigo mismo. La verdadera libertad.
150 El quinto sé, si dardo yo veo Que busca traidor a mi gente: Por recia que vuele parada la dejo, Tan sólo con mi mirada	También creo que es un conjuro de defensa. Si estás consciente de los daños externos, puedes enfrentarlos. El problema es cuando no los “vemos”.

151 El sexto sé, si con raíz me laceran Del árbol con savia tomada: El hechizo que a mí aquel hombre me canta, Él se lo sufre y no yo	Si alguien habla mal de ti o te ataca de alguna forma, se le regresará de peor manera. Si tú obras bien, no tienes por qué temer.
152 El séptimo sé, si la alta llama Veo entre mis camaradas sentados en los bancos: por mucho que arda salvarlos puedo, tal el conjuro que canto	Cuando las cosas se ponen difíciles, no importa la gravedad, se puede revertir. Creo que es un conjuro de valor, confianza en uno mismo.
153 El octavo sé, ese que siempre Útil será que se aprenda: Odio que surja entre hijos de jefe, Puedo enseguida calmarlos	Es un conjuro de negociación, de paz. Que no es necesario llegar al conflicto.
154 El noveno sé, si mi barco peligra Y lo he de salvar en la mar: Yo el viento detengo que azota las olas Y toda la mar sosiego	Cuando hay situaciones complicadas y sientes que ya no puedes, tú eres el único que puedes salir de ellas. Nadie puede salvarte si tu no quieres salvarte a ti mismo.
155 El décimo sé, si brujas veo Que arriba están por los aires: De manera que yo hago que descarriadas huyan y no encuentran su propia forma No encuentran su propio juicio	Este conjuro pienso que es para revertir el conjuro de alguien más. Cuando te lanzan “malas vibras” o malos deseos. Saber detenerlo y que le rebote.
156 El undécimo sé, si a la guerra llevo A mi tropa de viejos amigos: Sobre mi escudo les canto y ellos con fuerza	Creo que es un conjuro de lealtad. Mientras todos sean honestos unos con los otros, no pasarán desgracias.

Indemnes en la lucha entran, Indemnes de la lucha salen, Indemnes me regresan de ella	
157 El duodécimo sé, si veo al ahorcado Que arriba en el árbol se mece: De manera yo grabo y las runas tiño Que el muerto se anima Y me tiene que hablar	Este conjuro pienso que habla de la experiencia de Oðin cuando descubre el camino rúnico. Usando la magia para descubrir la verdad.
158 El decimotercero sé, si al nuevo guerrero debo rociar con el agua: No caerá él si a la guerra fuere, Lo respetan a él las espadas	Este conjuro pienso que es para los jóvenes. Guiarlos y enseñarlos para que cuando se enfrenten a la vida, a lo difícil, puedan salir ellos mismos y experimenten la victoria y el crecimiento personal.
159 El decimocuarto sé, si yo entre los hombres decir de los dioses debo: De los Ases y Elfos sé todas las cosas, Pocos sabios lo saben	Este conjuro creo que tiene que ver con la sabiduría que se alcanza en un punto de la vida, decidiendo si compartirlo o no con los demás.
160 El decimoquinto sé, que el enano Thjódrörir A las puertas de Delling cantó: Con la fuerza de los ases, Con la gloria de los elfos, Lo cantó a Hroptatyr con la ciencia	Este conjuro creo que es cuando se alcanza la iluminación. Cuando se tiene la fuerza de los ases, la gloria de los elfos y el conocimiento y entendimiento de Oðin.
161 El decimosexto sé, si quiero de mujer sabia Lograr amor y favor: La mente dirijo de la hembra de blancos brazos Y su ánimo altero todo	Creo que podría ser un conjuro de atracción pero más bien en el sentido de atraer nuevos proyectos o nuevas ideas. De dar a luz a algo nuevo.

162 El decimoséptimo sé, la joven doncella Que no se me vaya. Nunca, Loddfáfnir, tuyos serán Estos conjuros, Aunque has de saberlos, Debes ganarlos, Te urge obtenerlos	En este conjuro, como en el anterior, sigo creyendo que la “joven doncella” es la semilla de un proyecto o de algo nuevo que no se debe dejar ir. Loddfáfnir creo que podría ser la persona que todavía no comienza el camino rúnico pero que ya sabe de él. Y hace énfasis en que debe ganarse saber el significado de estos conjuros.
163 El decimoctavo sé, aquel que jamás A doncella diré ni a mujer casada Es siempre mejor que sólo uno lo sepa; Y aquí los conjuros acaban, Sino a aquella tan sólo que me toma en sus brazos	Creo que el conjuro se refiere a que la sabiduría aprendida en el camino no se va a pasar tan fácilmente a cualquier persona. Tal vez a algunos elegidos que de todos modos tendrán que hacer su propio camino con su esfuerzo.

CONCLUSIÓN

Creo que estos conjuros fueron incluidos en el Hávamál porque son una especie de guía para quienes quieran seguir las creencias y tradiciones de los pueblos del norte. Sin embargo, no los describen de forma entendible para todo mundo. Si yo hubiera leído el Hávamál antes de estudiar runas, probablemente no le hubiera entendido a nada, o lo hubiera tomado muy literal. Siendo que, en mi opinión, todos los conjuros están escritos como en código, tienen significados más profundos de lo que se alcanza a apreciar. También, me costó trabajo entenderlos en español, por lo que recurrí a la versión en inglés y lo pude comprender mucho mejor.

Los conjuros hablan de varios temas, pero el más importante para mí, es que la fuerza y el coraje recaen dentro de nosotros mismos, no en el de al lado, aunque tampoco deja de lado a su comunidad. También, recalca mucho el tema de la protección, haciendo énfasis en que mientras más seguro estés de ti mismo, con todo y defectos, menos daño te puede hacer alguien o algo externo.

Los veo también como una especie de relato, ya que los últimos conjuros son de iluminación, cuando ya se alcanzó la meta que se buscaba y cuando ahora toca proteger esa información.

Creo que los conjuros pueden ser aplicados perfectamente en esta época y en todas, ya que son temas atemporales, que siempre están. También, pienso que sin importar de dónde vengas, pueden ser aplicados a cualquier cultura, tal vez modificando algunos términos o ajustándolos a tu realidad, pero son totalmente universales.

Haciendo este trabajo me quedó aún más claro, que el camino rúnico no es para todos. Es un camino difícil e increíblemente introspectivo y si no estás dispuesto a mirar dentro de ti, las runas no te darán lo que buscas. Es una magia que está ahí, pero tú la despiertas y la mantienes, no viene sola.

BIBLIOGRAFÍA

- Manual “Curso de Magia, Sanación e Interpretación Rúnica” de Tarwe Hrossdottir
- <http://www.sacred-texts.com/neu/poe/poe04.htm>
- <http://www.vsnrweb-publications.org.uk/Text%20Series/Havamal.pdf>
- <http://www.therunesite.com/runes-of-the-havamal/>

HERMANDAD DE LA DIOSA BLANCA
CURSO VIVENCIAL DE PAGANISMO
RUNAS 2016



EL YGGDRASSIL
PRESENTA: MARY KARMEN GONZALEZ ESTRADA
ASESORA: CARMEN ORELLANA – TARWE HROSSDOTTIR

INDICE

- Presentación
- Agradecimientos
- Un Árbol
- El Árbol de la vida
- El Yggdrasil
- ¿Cómo está conformado?
- Su Simbología
- Su Creación
- El Irminsul
- Meditación
- Conclusiones
- Bibliografía

PRESENTACIÓN

El presente trabajo da a conocer la cosmovisión nórdica acerca del Yggdrasil, como árbol mítico, la participación del “árbol de la vida” en las diferentes mitologías, donde ocurre la creación y la vida misma de los dioses y del ser humano.

Analizando los elementos que lo conforman y habitan, así como su simbología en una reflexión, que da como producto final una meditación para favorecer el empoderamiento al hacer la analogía del Fresno con la persona misma.

Para así cumplir con un trabajo final del “Curso de Magia, Sanación e Interpretación Rúnica” mismo que aparte de ser requisito para aprobar dicho curso, me permitió explorar más a fondo el Yggdrasil, sus habitantes, y sobre todo sus fortalezas.

AGRADECIMIENTO

En el camino del guerrero los dioses nos ponen pruebas y el “Curso de Magia, Sanación e Interpretación Rúnica” no fue la excepción, el camino para llegar a la meta en lo personal fue muy complicado, la cuesta muy pesada, pero gracias al apoyo y cariño de mis hermanos del “Clan Águila del Roble” estoy llegando a su culminación.

Hermanos del alma, es un placer coincidir con ustedes en esta búsqueda...

Así mismo agradezco al universo y muy en especial a nuestra guía Tarwe por la dedicación, enseñanzas y cariño que nos brinda, quien no solo me ha transmitido sus conocimientos en la materia, sino también una continua enseñanza de vida.

Con amor y gratitud

Mary Karmen



*El Yggdrasil más allá de ser un árbol mítico, es el lugar donde ocurre toda la creación
Y la vida misma de los dioses, entes y humanos.
Principio supremo para asegurar el cambio espiritual del ser humano*

UN ÁRBOL

Para poder entrar en materia del Yggdrasil iniciare por decir que un Árbol, es una planta perenne, de tallo leñoso, que se ramifica a cierta altura del suelo, formados por la *raíz* que fija el árbol al suelo, el *tronco* que le da estabilidad y sostén a las ramas y hojas que conforman la *copa*.

Es uno de los símbolos más difundido y semánticamente más rico en tanto que representa el reino vegetal y adquiere trascendencia religiosa como imagen o morada poderes numinosos²⁹ son un importante componente del paisaje natural debido a que previenen la erosión y proporcionan un ecosistema protegido de las inclemencias del tiempo, desempeñan un papel importante a la hora de producir oxígeno, reducir el dióxido de carbono en la atmósfera y moderar las temperaturas en el suelo. Son elementos en el paisajismo y la agricultura, tanto por su atractivo aspecto como por su producción de frutos. Su madera es un material de construcción, así como una fuente de energía primaria y desempeñan un importante papel en muchas mitologías del mundo.

Un árbol de muchas ramas nos ilustra la idea de la vida en la tierra, y con sus hojas que se renuevan todos los años expresan la muerte siempre vencida por el renacimiento se ha utilizado en la ciencia, la religión, la filosofía, la mitología, y en otras áreas; así nos encontramos con el Árbol, pintado, bordado, tallado, impreso etc... que ha existido desde el comienzo de la historia...

Por su forma, el árbol da la idea de enraizamiento. Sus múltiples ramas se irradian en todas las direcciones y las hojas y frutos que crecen allí son signos de riqueza que expresan la abundancia de la naturaleza.

Cabe mencionar que un árbol evoca la imagen de la cruz, con su simbolismo y colocada verticalmente, sugiere al hombre con los brazos extendidos; es el hombre conectando el cielo con la tierra (lo divino con lo terrestre), a través de sus ramas horizontal y vertical.

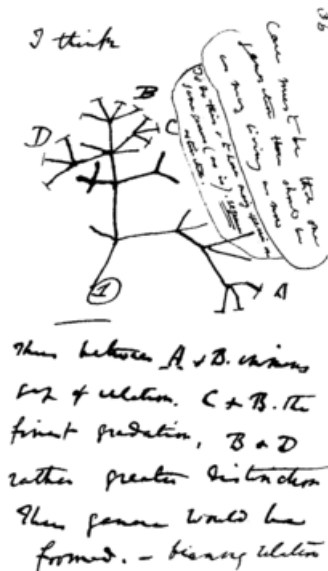
²⁹ que está relacionado con la manifestación de poderes divinos

Así partimos al concepto de que un “**Árbol de la vida**” es un arquetipo entendido en las diferentes mitologías del mundo, relacionándolo así con el concepto más general de árbol sagrado³⁰, y por lo tanto en la tradición religiosa y filosófica.

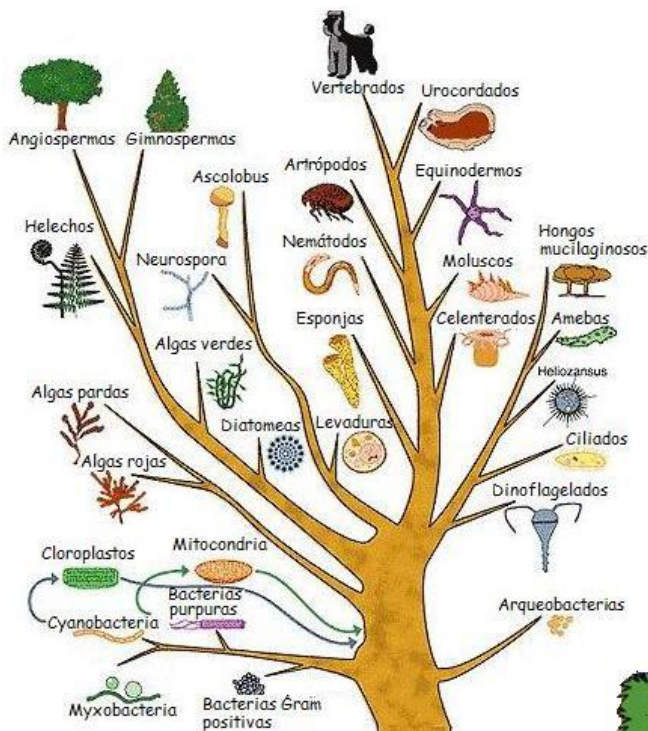
EL ARBOL DE LA VIDA

Varios *árboles de la vida* se relatan en el folklore, la cultura y la ficción, muchas veces relacionados con la inmortalidad o la fertilidad que tenían su origen en el simbolismo religioso.

Ttenemos que la expresión “*Árbol de la Vida*” fue utilizada como una metáfora del árbol filogenético de la descendencia común en el sentido evolutivo en un famoso pasaje de Charles Darwin (1872).



³⁰ **Árbol sagrado** es aquel que tiene un significado especial, de carácter religioso, para una comunidad. Hay dos maneras de entender el árbol sagrado, como especie y como individuo. Algunos pueblos consideran sagrada una especie determinada; de ese modo, los africanos adoran el baobab, como los celtas adoraban el roble. En cambio, algunas comunidades eligen un ejemplar determinado, como el ahuehuete de Oaxaca,



Hay grandeza en esta concepción que la vida fue originalmente alentada en unas cuantas formas o una sola, y que mientras este planeta ha ido girando según la constante ley de la gravitación, se ha desarrollado y se están desarrollando a partir de un comienzo tan sencillo, infinidad de formas cada vez más bellas y maravillosas.



El árbol del conocimiento, conectando al cielo con el inframundo, y el árbol de la vida, conectando todas las formas de creación, son ambas formas del árbol del mundo o árbol cósmico, de acuerdo con la Enciclopedia Británica, y son retratados en diversas religiones y filosofías como el mismo árbol.

En la *mitología persa pre-islámica*, Gaokerena, el árbol del mundo, es un árbol grande, el Haoma sagrado que lleva todas las semillas.

En la *mitología egipcia*, la primera pareja, además de Shu y Tefnut (humedad y sequedad) y Geb y Nut (cielo y tierra), fueron Isis y Osiris. Se dice que surgieron del árbol de acacia de Saosis, que los egipcios consideraban el "árbol de la vida", refiriéndose a él como "el árbol en el que se encerraba la vida y la muerte".

En la *antigua Armenia*, el Árbol de la Vida fue un símbolo religioso muy dibujado en las paredes de las fortalezas y tallado en la armadura de los guerreros. Las ramas del árbol se dividían por igual en los lados derecho e izquierdo del tallo, en cada rama tiene una hoja, y una en el ápice del árbol.

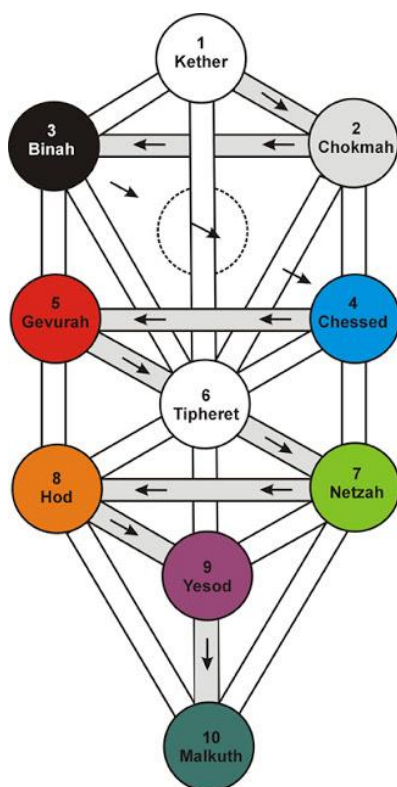
El *Árbol de la vida asirio* fue representado por una serie de nodos y líneas que se cruzan, fue un símbolo religioso importante, generalmente atendido por dioses con cabeza de águila y sacerdotes, o el propio rey.

En la *mitología china*, una escultura de un Árbol de la Vida representa un fénix y un dragón; el dragón representa a menudo la inmortalidad.

En el *cristianismo católico*, el árbol de la vida representa el estado inmaculado de la humanidad libre de corrupción y pecado original antes de su caída, se menciona en el Libro del Génesis, a menudo se considera un Árbol del Paraíso distinto del árbol del conocimiento del bien y del mal.

En *el Corán* el "árbol de la inmortalidad" menciona solo un árbol en el Edén, llamado árbol de la inmortalidad, que Al-lāh les prohibió específicamente a Adán y Eva. Satanás, disfrazado de serpiente, dijo en repetidas ocasiones a Adán que comiera del árbol, y, finalmente, tanto Adán como Eva así lo hicieron, desobedeciendo de esta manera a Al-lāh

La *Cábala Judaica* nos habla del Árbol de la Vida con los 10 Sephirot y veintidós senderos, a través del cual el divino Ain Soph irreconocible manifiesta la Creación. Cada una de las Sephirot representa un estado que acerca a la comprensión de Dios y a la manera en que él creó el mundo. La Cábala desarrolló este concepto como un modelo realista que representa un «mapa» de la Creación. Se le considera la cosmología de la Cábala.



Entre las *culturas precolombinas de Mesoamérica*, el concepto de "árboles del mundo" también es un motivo frecuente en sus cosmologías míticas y en la iconografía. Los Árboles del mundo incorporan los cuatro puntos cardinales, lo que representa la naturaleza cuádruple de un árbol central del mundo, un simbólico axis mundi que conecta los planos del inframundo y el cielo con el del mundo terrestre.

La creencia en árboles sagrados equivale a reconocer la fuerza vital de la vegetación o bien a considerarlas sede y símbolo de las divinidades mismas o de ciertos númenes poderosos.

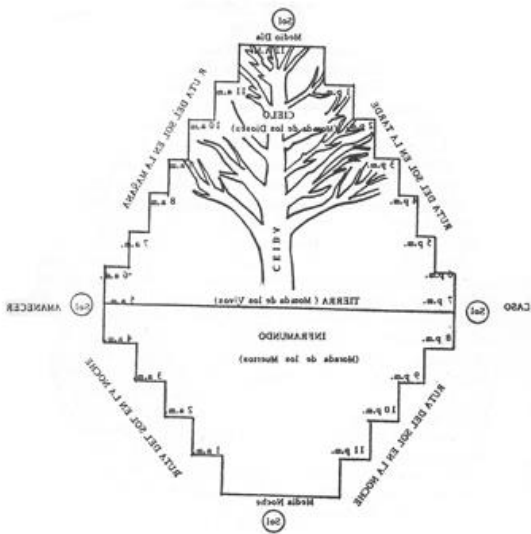
La siguiente imagen de la portada del Códice Fejérváry-Mayer muestra los rumbos del universo



En su tradición se encuentra una mezcla de los estilos mixteco, maya y nahua. Es uno de los códices mexicanos mejor conservados y es justamente muy bien conocido entre los expertos por la belleza de su ejecución, y por la importancia de varias declaraciones religiosas pintadas sobre sus páginas, relaciona los puntos cardinales con las divinidades y vemos la presencia del “árbol” en su cosmogonía.

Así encontramos las representaciones de los Árboles del mundo, en el arte y la tradición mitológica de culturas como la maya, azteca, izapa, mixtecas, olmecas y otras, que datan de, al menos, los períodos Formativos Medios o Tardíos de la Cronología mesoamericana.

Entre los mayas, el árbol central del mundo fue concebido o está representado por una ceiba, y es conocido indistintamente como *wacah chan* o *yax imix che*, dependiendo de la lengua maya. El tronco del árbol también puede ser representado por un caimán en posición vertical, cuya piel evoca el tronco del árbol espinoso.



MAYA



IZAPA



AZTECA



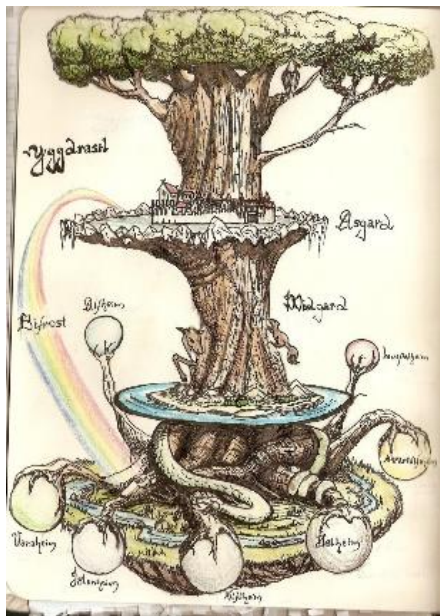
MIXTECA

El árbol como símbolo de inmortalidad es uno de los símbolos más ricos en significados, puede representar lo ascendente, asumir la función de vigía o señalar la demarcación de un santuario. Como árbol de la vida, del sacrificio aludirá al vínculo entre el cielo y la tierra, entre el microcosmos y el macrocosmos.

En el *paganismo germánico*, los árboles jugaban un papel destacado, apareciendo en diversos aspectos. El Árbol de la vida aparece en la religión escandinava como Yggdrasil, el árbol del mundo, un enorme árbol (a veces considerado un tejo o fresno) con una amplia tradición popular. Tal vez en relación con Yggdrasil, han sobrevivido diferentes versiones de árboles sagrados de las tribus germánicas. Por ejemplo, se incluyen el Roble de Thor, el Árbol sagrado de Upsala y el pilar de madera de Irminsul.

En la *mitología nórdica* el Yggdrasil es un fresno perenne: el árbol de la vida, o fresno del universo. Poderoso y vulnerable, el árbol representa una proyección de nuestras aspiraciones más profundas mediante el

contacto con la naturaleza, y este mito celta fue reinterpretado por la tradición cristiana asimilándolo al simbolismo de la cruz.



Y es precisamente en *El Yggdrasil*, que centraremos este trabajo.

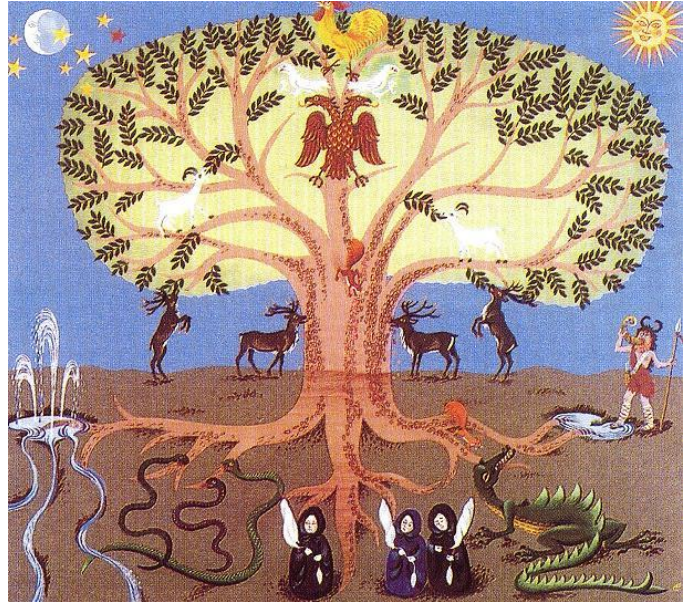
EL YGGDRASIL

"En medio de Midgard estaba Asgard, y en medio de Asgard los dioses plantaron un árbol, un inmenso fresno llamado Yggdrasil.

Era el árbol más grande imaginable.

Centro del universo, y mientras el árbol se mantenga verde y frondoso, Seguirá existiendo el mundo".

¿CÓMO ESTÁ CONFORMADO?



Las ramas del Yggdrasil se extienden a lo largo de los nueve mundos manteniéndolos unidos y se extienden hacia arriba y por encima de los cielos.

Este inmenso y poderoso fresno de dimensiones prodigiosas sostiene al universo. Siempre Verde, fuente de la vida eterna y polo axial del mundo, es el Árbol de la Existencia y nutre toda la vida.

Tiene *tres enormes raíces*, la primera es en Asgard, el hogar de los dioses de donde emana la fuente que llena el pozo de Urd (pozo del conocimiento) custodiado por Mímir, y es aquí donde los dioses se reúnen diariamente; la segunda raíz baja a Jötunheim la tierra de los gigantes, por esta raíz es Mímir un gigante de bien; la tercer raíz baja a Nifelheim cerca del pozo Hvergelmir y es aquí donde el dragón Níðhöggr mordió una de las raíces del Yggdrasil, y se dice que también chupa la sangre de los cadáveres.

A los pies del árbol se encontraba *el dios Heimdall* quien era el encargado de protegerlo de los ataques del dragón Níðhöggr y de una multitud de gusanos que trataban de corroer sus raíces y derrocar a los dioses a los que este representaba. Y contaba con la ayuda de las Nornas que lo cuidaban regándolo con las aguas del pozo de Urd.

En la parte superior del Yggdrasil vive *un Águila de nombre Vidofnir* y abajo en las raíces habita *el dragón Níðhöggr* ambos son eternos enemigos, también en este árbol habitan *cuatro ciervos conocidos como Dáinn, Dvalinn, Duneyrr y Durathór*, una ardilla llamada *Ratatösk* quien se pasa el día corriendo arriba y abajo del árbol haciendo lo que puede para mantener el odio entre el águila y el dragón; si Níðhöggr dice algún insulto o maldición sobre el águila, Ratatösk corre a la copa del árbol a informarle al águila y viceversa si esta hace algún comentario grosero o desagradable de Níðhöggr de inmediato se lo dice al dragón, avivando así el rencor entre ambos, podríamos decir que a Ratatösk le encanta el chisme.

El Bifröst, el arco iris, es un puente une la morada de los dioses, todos los dioses cruzaban por él de Asgard para entrar en Midgard.

Hay *tres Nornas* cerca de sus raíces conocidas por los nombres de *Urðr* (o Urd, "lo que ha ocurrido", el pasado), *Verðandi* (o Verdandi, "lo que ocurre ahora", el presente) y *Skuld* ("lo que debería suceder, o es necesario que ocurra", el futuro). Las tres nornas son las diosas del destino. Pasan la mayor parte de su

tiempo tejiendo los hilos de la vida, para decidir el destino de todos los seres humanos, los animales y todo dios. Cada vez que nace un niño, las Nornas hacen girar la suerte del niño en sus hilos. Las tres Nornas inician cada mañana del día mediante la colocación de un gallo en la parte superior de Yggdrasil.

La presunción *del gallo* es una llamada de atención para todos los seres humanos y los dioses pues nadie escapa a su destino. Todos los días las Nornas también llevan agua desde el pozo de Urd, la cual vierten sobre Yggdrasil. *El agua del pozo* es de vital importancia para mantener el árbol verde y saludable evitando que se pudra al agregar arcilla.



SU SIMBOLOGÍA

La imagen de Yggdrasil articula una cosmovisión en la que nada queda excluido, un orden perfecto en el que cada elemento tiene una función propia, coordinada con el resto, en el que los aspectos positivos y negativos se equilibran. Une el cielo desde sus alturas insondables, con la profundidad más oscura; lo que está por venir con lo que fue primero, y enlaza las diferentes especies de la naturaleza; animales, espíritus y dioses.

Sus raíces son roídas por el dragón Níðhöggr y los ciervos muerden sus ramas, sin embargo el árbol inmortal se mantiene en pie y florece de año en año, hunde profundamente sus raíces en el reino de Helheim o de la Muerte; su tronco alcanza las alturas del cielo, y extiende sus ramas sobre todo el universo; sus ramas, con sus florecimientos, y su caída de hojas nos hace alusión a los acontecimientos, sufrimientos, acciones, catástrofes, que se extienden a través de todos los países y de todos los tiempos.

Pero el árbol no es todo el símbolo; está ligado con las grandes *aguas*, con la transparente fuente y a los ríos turbulentos que circulan en las entrañas de la tierra. El árbol se mantiene firme y el ruido del viento a través de sus hojas invita al espíritu a reposar, la continua actividad de los diferentes animales que se alimentan de sus ramas nos recuerda que la naturaleza no se detiene a descansar y jamás se cansa.

El árbol suspira, los animales se mueven en él y a su alrededor, vemos que cada especie tiene su sitio y su destino, así como cada uno de nosotros tenemos un trabajo que realizar, una función determinada, mientras las gotas del rocío caen para refrescar la tierra y el corazón del hombre.

El Yggdrasil es un símbolo del orden que se mantiene por el equilibrio, una poderosa imagen para aprender a centrarnos, a profundizar y a crecer, para interactuar de un modo sano, útil, y sabio, con nuestro entorno. Es un lugar sagrado en nuestras almas donde nos podemos acoger, y encontrar todo cuanto necesitamos para seguir adelante.

La relación entre el *águila* y el *dragón* representan los conflictos internos entre el deber y el ser, la eterna lucha entre los valores impuestos por la sociedad y los impulsos profundos que nos mueven a realizar las más altas aspiraciones y nos llevan de lo sublime a las necesidades básicas que nos traen de vuelta al mundo terrenal.

El Yggdrasil siempre nos trae de vuelta a la sensación de la unidad primordial. Nos recuerda que la naturaleza es una, y el hombre debe relajarse y hacer introspección para encontrar la sabiduría eterna, sobre la base de su desarrollo personal.

El *halcón* que se encuentra sentado entre los ojos de un águila en la cima de Yggdrasil. Su nombre Veðrfölnir significa "el que fue blanqueado por el clima" presumiblemente el halcón está asociado con los deseos del águila y quizás como los cuervos de Odín, vuela para conseguir y traer conocimiento es aquello que nos incentiva a progresar, saliendo de lo rutinario.

El *dragón Níðhöggr* que vive en el Nifelheim donde crece una de las raíces del árbol Yggdrasil, la cual roe sin cesar hasta que venga el Ragnarök y todo se destruya.



El Yggdrasil es también la base de los conocimientos. Por su longevidad es el símbolo de la madurez, e inmortalidad. La forma del fresno esbelto en general, con su madera fuerte y derecha ideal para la fabricación de armas y herramientas, también posee propiedades medicinales, lo que le da el valor otorgado por los antiguos hombres.

La savia líquido sagrado que fluye dentro de Yggdrasil, era la imagen misma de la perfección divina que germinó en el corazón del hombre. La perfección que podría expresarse de otra forma con el número nueve, un valor cuasi-divino en todas las religiones, y que en realidad pretendía expresar lo divino.

Su fuerza, la saca de sus raíces. En el reino vegetal, éstas tienen un valor primordial. A raíces profundas, más ramificaciones, mayor es la resistencia del árbol o planta en su entorno. Así es también para los hombres. Más si está arraigado en la comunidad, más va a irradiar energía y dispensar su amor alrededor y a comprometerse con la causa.

Sus raíces son tres. La primera se adentra en el inframundo, los muertos. La segunda raíz se extiende al dominio de los gigantes. La tercera penetra en el mundo de los dioses. Estas tres raíces proporcionaban a los antiguos germanos valores propios para fortalecer sus almas. El mundo de los muertos simbolizaba para ellos la experiencia del pasado y la tradición, que se transmite por los muertos que siguen siempre presentes entre los vivos. Los gigantes representaron la antigua sabiduría de la Tierra. Uno de ellos se llamaba Mímir, "La Memoria". Imagen de la sabiduría de su conocimiento de las personas y las cosas, que después fue insuflada en Odín, que personificaba el conocimiento esencial, la generada por la Tierra desde sus orígenes, el conocimiento extraído de la naturaleza que se puede manifestar bajo la forma de proverbios. La raíz última se pone en contacto con el mundo de los dioses, que son para el hombre principios que le guían, sobre todo ante el temor de su futuro.

El término Yggdrasil, como "el caballo de Odín" nos remite a la fusión se ha realizado entre estos dos elementos naturales tan diferentes como el árbol y el caballo pues cuando se consigue su domesticación, el ser humano obtiene una ventaja considerable que le permite expandirse rápidamente en el espacio, representa un poder en la tierra pues una vez domado el caballo, siempre se puede encabritar y llevar a su jinete a la muerte, o bien avanzar en armonía y lograr la meta.

El caballo recorre los tres mundos: mundo subterráneo (el inconsciente), mundo terrenal (donde se desarrolla nuestra vida cotidiana), y mundo celestial, (a donde van nuestros deseos más altos), tal es su identidad con el árbol, tan dependiente de estas tres áreas a través de sus raíces, su tronco y su cumbre. Es el ser que combina el poder de sus instintos con su razón, la imagen del jinete en armonía con su caballo conquistará una unidad espiritual capaz de izarse a sí mismo a los estratos más sublimes. Así es como va a participar en el conocimiento sagrado investido por Odín.

Odín tiene, un caballo llamado Sleipnir, "el que se desliza." tiene ocho patas y la rapidez se convierte en superlativa, el corcel de Odín va donde su amo quiere ir, más allá de la tierra y el mar, a pesar de los vientos y las tormentas. Simbolizando así el estado de alerta del señor de los dioses, capaz de verlo todo y saber todo al instante.

El dios Odín, nos muestra un conocimiento oscuro, una intuición profunda, un don de la clarividencia manifiesta a través de su único ojo que le permite tener un profundo conocimiento del universo y saber qué va a pasar. Sin haber aprendido nada, todo lo sabe.

Como el Yggdrasil que atrae a sus raíces con su poderosa energía, como el gran fresno cuyas ramas abarcan todo el universo, así cada individuo debe ser uno con la naturaleza con la finalidad de centrarnos más en nuestro cuerpo para darnos cuenta de que somos parte del todo, asegurándonos de que nos sentimos conectados con el mundo natural, animados por espíritus. Con nuestros sentidos en comunión. Así

estaremos provistos de la riqueza proveniente de nuestro inconsciente colectivo conectado a la madre naturaleza, para alcanzar todo nuestro potencial.

Teniendo en cuenta que por su naturaleza terrestre y perecedera el árbol (a pesar de que tenga una larga vida) tiene un periodo de vida limitado y lo vuelve vulnerable, así la vida del hombre tiene un tiempo determinado y un destino, tejido en una de las raíces de Yggdrasil que aloja a las Nornas, y entre las tres, (el pasado, presente y futuro) dan forma no sólo al destino de los hombres, sino también de los dioses.

El concepto del tiempo no es lineal sino cíclico, como la vida natural, la del árbol, que en general, nace, vive y muere, pero antes de ello producirá frutos que lo harán renacer de nuevo. La vida es un eterno retorno, eterno como Yggdrasil, que nunca muere en sí.

El destino asignado a nosotros debe ser asumido y es la forma de llevarlo a cabo por nosotros mismos lo que nos dignifica y nos hace ser plenamente hombres, en el sentido de que cada uno debe manifestar plenamente su individualidad.

COMO SE CREO

En un principio solo existía el vacío, el Ginnungagap no había océano que ocupara su vasto imperio, ni árbol que levantara sus ramas o hundiera sus raíces. En el norte se formó una región de nubes y sombras llamada Nifelheim, en el sur la tierra de fuego conocida como Muspelheim.

Doce ríos que transcurrían de Nifelheim a Muspelheim, llevaban amargo veneno que pronto se congeló. De las heladas aguas del norte y el cálido aire del viento del sur se formó Ymir, un gigante de escarcha. Y del hielo surgió la gran vaca Audumla de la cual fluían 4 manantiales de leche y uno de ellos sirvió para apagar la sed de Ymir.

Cada uno de estos seres primarios se reprodujo asexualmente Ymir de su sudor y Audumla lamiendo el hielo, de un nieto de Audumla (Bar) y la hija de Ymir (Bestla) nacieron tres dioses Odín, Vili y Ve, quienes exterminaron a la raza de gigantes y en el caos resultante sacaron el cuerpo inerte Ymir y crearon la tierra y la llamaron Midgard.

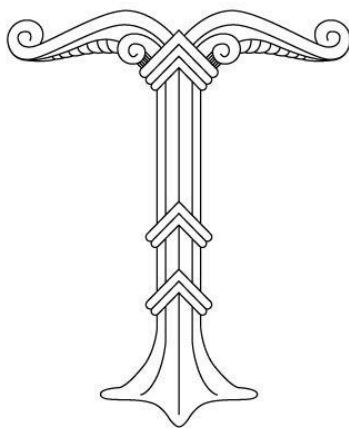
Del suelo brotó Yggdrasil, un gran fresno cuyas poderosas ramas separaban los cielos de la tierra, y cuyo tronco constituía el eje del universo. Y en él se encuentran los 9 mundos.

El fresno del mundo conecta los *nueve mundos*: Helheim, el Reino de los muertos, Svartálheim, el Reino de los elfos oscuros, Nifelheim, el Reino de las nieblas y el terror, Jötunheim, el Reino de los gigantes, Midgard, el Reino de los hombres, Vananheim, el Reino de los Vanir la tribu de los dioses de la naturaleza y de la fertilidad, Liössalfheim, el Reino de los elfos de la luz, Asgard, el Reino de los dioses Aesir, Muspelheim, el mundo primordial de fuego. Opuestos entre sí, como son las diferentes tendencias del alma humana.



EL IRMINSUL

El Irminsul, era uno de los símbolos más importantes de los pueblos nórdicos en la antigüedad y en la edad media, en concreto de los sajones, que lo consideraban sagrado y a él acudían en busca de aliento y fuerza espiritual. Era un símbolo de vida y de valor, al que recurrían sobre todo antes de las batallas y cuando pasaban por situaciones de gran dificultad.



Su importancia radica en antiguas creencias de origen indoeuropeo, donde el Gran Pilar Irminsul es el eje central en la cosmogonía de los pueblos de la vieja Europa. El Irminsul para estos pueblos, simbolizaba la base de unión entre los hombres y sus dioses, entre el mundo terrenal y el espiritual. Conectaba según la leyenda el cielo y la tierra, representado por un roble o pilares de madera que eran venerados por los sajones.

Sobre el origen del nombre, se discute si bien es la “Columna de Irmin”, siendo Irmin el nombre de un dios germánico desconocido, o simplemente alude a “columna gigante”.

En los países germánicos, las columnas se elevaron a menudo en lugares simbólicos (cruce de caminos, centros urbanos). En Inglaterra se les suele denominar como cruz del mercado, pero en Alemania estas columnas fueron llamadas IRMINSÄULE (Irminsul)

Antiguas reseñas históricas encontradas hasta hoy en día, nos hablan de la adoración de una gran columna o un gran árbol de donde se sustenta el multi-universo o los 9 mundos, según la mitología nórdica. Tales emblemas formaron parte de la adoración cotidiana entre distintos pueblos, ya sea como el símbolo Irminsul o Gran Pilar que “lo sustenta todo”, o como símbolos que representaban a una determinada entidad sagrada.

Es muy conocido, que en la cultura nórdica el eje universal era referido al Yggdrasil, el gran árbol que sostenía los mundos; totalmente similar al concepto Sajón del gran pilar de madera o “columna universal” Irminsul. En la mitología Escandinava, Yggdrasil se asocia con Odín o Ygg “el terrible” como uno de sus muchos nombres, La idea de que Odín cabalga el Yggdrasil proviene de la alusión mitológica del viaje que realiza Odín a través de los mundos, con el objetivo de ganar el conocimiento mágico de las runas, colgándose durante nueve noches del gran árbol.

Así pues, tal como sucede con la definición de Yggdrasil, la cuál deriva de uno de los muchos nombres de Odín, el Irminsul Sajón también resulta de un nombre de Odín, en este caso Irmin, uno de los dioses principales mencionado por Tacitus en su obra Germania, en donde Irmin significa “grande” o poderoso; mientras que sül en antiguo Sajón significa: palo, poste, asta, mástil; por lo que finalmente obtenemos , el sül de Irmin, o el “mástil del Gran Dios”.

Guía para la sección personal de reflexión.

UNA MEDITACIÓN.

Hagamos una meditación en la cual evolucionaras de semilla a un gran fresno, que es el Yggdrasil, con la finalidad de empoderarte de todos los elementos que en ti habitan y usar sus cualidades para llevar a cabo una transformación personal.

Recuéstate en el suelo

Respira suave y pausadamente

Ve encogiendo tu cuerpo poco a poco hasta quedar en posición fetal,

Relájate y olvida todas las tensiones y preocupaciones,

Concéntrate en la idea de que eres una diminuta semilla,

Cobijada por la comodidad de la tierra húmeda, cálida y placentera,

A tu alrededor todo está oscuro y en calma y tu duermes tranquilamente.

De repente tu dedo índice de la mano derecha siente un cosquilleo y se mueve hay un brote, Ya no deseas ser semilla y quieres salir a la luz.

Lentamente empieza a mover tus brazos

Estírate, quita esa pereza y la tierra que te cubre

Continúa moviéndote, buscando un lugar por donde salir,

Tu cuerpo empieza a erguirse, suave y lentamente,

Te encuentras de rodillas y te vas levantando poco a poco

Horadando la tierra suavemente, pero con firmeza,

Estas a punto de romper la tierra que te cubre por completo,

Colocas un pie en el suelo y luego el otro tratando de no perder el equilibrio

Hasta que estas de pie, sales a la luz y miras a tu alrededor,

Sientes la caricia del sol, y el viento,

El agua que corre bajo tus pies,

Escuchas los pájaros cantar

Ahora ya eres un brote lograste romper la resistencia de la tierra, empiezas a crecer

Levantas los brazos al cielo te vas estirando cada vez más,

Como si quisieras agarrar el sol que brilla sobre ti y que te da fuerzas.

Tu cuerpo comienza a volverse cada vez más rígido,

Todos tus músculos se tensan mientras sientes que creces, creces, y creces.

Tu raíz se hunde hasta llegar al reino de Hel

Donde tus ancestros están esperando

Para transmitirte los mensajes que en este momento necesitas,

Te vuelves un inmenso roble, llamado Yggdrasil.

Sientes, La savia ese líquido sagrado que fluye dentro de ti

Como un nutriente que te da la perfección y

Germina dentro de tu tronco que alcanza las alturas del cielo,

Sigues creciendo y

Extiendes tus ramas sobre todo el universo;

Con tus hojas verdes que te permiten sentir la caricia del aire y el sol,

Escuchas los pajarillos, el murmullo del agua,

En ti todos los reinos, mineral, vegetal y animal, están representados

Sabes que algunas de tus hojas se perderán en tu transformación
Pero no sientes apego a ellas,
No hay dolor ya que representan tu transformación
El agua riega tus raíces, las hojas crecen en tus ramas.
El dragón Níðhöggr es el primer ser en medio de tus raíces royéndolas continuamente
Cuatro ciervos están pastando en tus ramas,
Formas parte de la naturaleza,
Una gran águila hace que sus alas produzcan viento y tormentas,
Reposa sobre tus ramas posee la sabiduría para trascender y
Está dispuesta a compartirla contigo cuando llegue el momento.
Existe una intensa actividad dentro del gran fresno que eres.

Tu vida de Yggdrasil está constantemente amenazada,
Como la del hombre, estas sometido a una total dependencia de la naturaleza.
Sin embargo, fuerte y poderoso, resistes a todas las pruebas y
Te mantienes firme para siempre.
Logras triunfar gracias a la savia que fluye en ti,
Este maravilloso líquido que te da su fuerza vital.
Te impulsa a pesar de las pruebas que soportas,
Este dinamismo interior llamado coraje, determinación, asertividad, son la
Fuerza del alma que te inspira a superarte de cualquiera que sea tu sufrimiento, o necesidad
Mostrando tu voluntad de vivir en cualquier circunstancia.
Te das cuenta de que tus raíces son profundas y te dan una gran estabilidad.
Tu tronco es fuerte, y ante las tormentas eres flexible
Eso te ayudará a permanecer de pie
No te resistas, mejor danza con el viento de los embates.
Extiende tus ramas hacia la luz,
Busca nuevos horizontes,
Crece, sin olvidar sentir tus raíces que siempre te sostienen.
Ahora, consiente de ese gran potencial que en ti habita,
Oxigena y transforma tu entorno, reverdece y ornáméntalo con tu presencia,
Cambia y comparte tus frutos,
Mantente firme pero también se flexible
Es momento de regresar al aquí y ahora,
Empodérate y con unas respiraciones profundas y pausadas
Agradece a tus ancestros los mensajes recibidos y
Empieza a hacerte presente en este espacio,
Sacude tus brazos y tus pies, mueve tu cabeza,
Abre poco a poco tus ojos y
Regálanos un abrazo.

Bendiciones.

CONCLUSIONES

El Yggdrasil un árbol que en sí mismo encierra una gran simbolismo, un vistazo a su forma nos transmite esa sensación de grandeza, opulencia y firmeza, aparentemente es solo un árbol, sin embargo al adentrarnos en su estudio empezamos a diseccionar los elementos que lo conforman y que se a su vez los podemos encontrar en nosotros mismos.

Una raíz, profunda que le da sostén, alimento, estabilidad y lo mantiene firmemente arraigado a su medio, así el ser humano cuando echa raíces y se nutre de ellas encuentra los medios para crecer y desarrollarse aprovechando las oportunidades que tiene en su entorno y asimilando a su vez el conocimiento que sus ancestros le transmiten.

El tallo le mantiene firme para no caer, y le enseña a ser fuerte y flexible, sintiendo la vida que dentro de él se está renovando y le permitirá dar frutos, y sus ramas llenas de hojas unas naciendo y otras separándose de él, favoreciendo así su renovación. Dejando que las circunstancias de la vida lleguen y cumplan su función, y cuando sea el momento dejar que estas se desprendan sin causar dolor todo esto de una manera cíclica y en constante evolución.

La vida se manifiesta en el propio Yggdrasil así como en su entorno, se manifiesta un orden pues cada uno de los elementos que ahí confluyen tiene una función determinada, no importa si al principio lo vemos como ese dragón que corrompe, o la ardilla que lleva y trae chismes, o como el águila que esta posada en la copa, los aspectos positivos y negativos se equilibran

Los animales se mueven en él y a su alrededor, y así cada uno de nosotros tenemos un trabajo que realizar, una función determinada que debemos cumplir para lograr el buen funcionamiento del todo.

El destino asignado a nosotros debe ser asumido y es la forma de llevarlo a cabo por nosotros mismos lo que nos dignifica y nos hace ser plenamente hombres, en el sentido de que cada uno debe manifestar plenamente su individualidad. Quizá el destino ya lo tenemos asignado por las nornas, pero de nosotros depende si el viaje lo hacemos como guerreros o payasos, si disfrutamos del viaje o solo nos ocupamos de llegar a la meta.

El Yggdrasil también nos recuerda que hay nueve mundos, cada uno con sus características propias, y parece que están en eterno conflicto o en posiciones contrarias, pero nosotros podemos y debemos tomar las fortalezas cuando así lo necesitemos y por qué no también sus debilidades para logra una transformación personal.

BIBLIOGRAFÍA

- ✂ <http://asatru.es/yggdrasil-arbol-de-la-vida/>
- ✂ <http://www.ekiria.org/content/yggdrasil-el-arbol-de-la-vida-en-la-mitologia-nordica>
- ✂ <http://laprofeciadecirce.blogspot.mx/2012/02/yggdrasil-el-arbol-del-mundo-de-los.html>
- ✂ <https://es.wikipedia.org/wiki/Yggdrasil>
- ✂ <http://tusrunas.blogspot.mx/p/yggdrasil.html>
- ✂ <https://hispaniagothorum.wordpress.com/mitologia/el-fresno-yggdrasil/>
- ✂ Yggdrasil, el Árbol del Mundo del mito nórdico
- ✂ Extracto del artículo “El bosque sagrado”, de Elizabeth Ross, publicado en enero del 2002
- ✂ Sé cómo el Árbol; Awka Malen www.novavisio.org
- ✂ Enciclopedia de los símbolos Parte I; Udo Becker, Traducción de J. A. Bravo Ed. Océano pp. 28-30
- ✂ El Peregrino (Diario de Un Mago) .∴ paulo Coelho ed. Grijalbo pp. 9-10
- ✂ Manual del Curso de Magia, Sanación e Interpretación Rúnica generación 2015, Hermandad de la Diosa Blanca; Carmen Orellana-Tarwe pp. 24-26

LAS RUNAS Y LOS DIOSES ASOCIADOS A ELLAS

Virginia Ávila

Frøys ætt							
							
Fe	Ur	Thurs	As	Reid	Kaun	Gíof	Wynn
LYDVERDI: F	LYDVERDI: U (V)	LYDVERDI: TH	LYDVERDI: A	LYDVERDI: R	LYDVERDI: K	LYDVERDI: G	LYDVERDI: W
Hagls ætt							
							
Hagl	Naudr	Is	Ár	Petra	Eo	Elgr	Sol
LYDVERDI: H	LYDVERDI: N	LYDVERDI: I	LYDVERDI: J	LYDVERDI: P	LYDVERDI: É	LYDVERDI: Z	LYDVERDI: S
Tys ætt							
							
Ty	Bjarkan	Eol	Madr	Laukr	Ing	Dagr	Odal
LYDVERDI: T	LYDVERDI: B	LYDVERDI: E	LYDVERDI: M	LYDVERDI: L	LYDVERDI: NG	LYDVERDI: O	LYDVERDI: D

INTRODUCCION

Este trabajo ha sido elaborado, para asociar a las runas con los dioses del panteón nórdico, por lo que detallo los aspectos de cada una de las deidades nórdicas así como de todas aquellas figuras que intervienen en el panteón nórdico, de igual forma detallo los aspectos más sobresalientes de cada runa para poder asociar a estas últimas con las deidades de la cultura que las creó.

He considerado importante también señalar cada elemento que a criterio personal y consultado con mi Maestra, Guía y Sacerdotiza Tarwe (Carmen Orellana), refiero que tiene cada runa.

MITOLOGIA NÓRDICA

La mitología nórdica era una serie de creencias e historias compartidas por los pueblos germanos y en general los pueblos de la península escandinava. Esta mitología era transmitida oralmente en forma de una larga y regular poesía. El conocimiento que se tiene actualmente sobre ella está basado principalmente en las Eddas y otros textos medievales escritos durante o después de la cristianización. Así pues tenemos conocimiento que los pueblos del norte, adoraban a dos grupos de dioses los Æsir y los Vanir, los primeros son considerados los principales dioses del panteón nórdico. El origen del nombre de dioses Æsir lo encontramos en el prólogo de la Edda en Prosa, que explica el origen de su nombre haciendo referencia a que eran hombres que venían de Asia, de Troya más exactamente, y que los pueblos del norte de Europa tomaron por dioses, su raíz en singular áss, femenino ásynja, femenino plural ásynjur, en anglosajón Ós, en protogermánico Ansuz), siendo mencionados bajo el término genérico guðin, dios. Habitaban en Asgard, estaban emparentados directamente con Oðín. Los Vanir son el otro grupo de dioses que adoraban estos pueblos.

Los dioses Æsir estaban asociados con el Cielo mientras que los dioses Vanir estaban asociados con la Tierra. Los Æsir representan el orden social, la conciencia humana y las obras artísticas y tecnológicas. Sin embargo los dioses no son los únicos que participan de la mitología nórdica, tenemos también a los Jotun, que son una especie de gigantes por la cual se originan y nacen los dioses mismos. De los Æsir específicamente de Oðín se heredan las runas, antiguo alfabeto nórdico, empleado para escribir en las lenguas germanas y principalmente escandinavas y británicas. Cabe mencionar que en la mitología nórdica también participaban las valquirias y las nornas. Hablemos entonces del panteón nórdico de sus dioses y gigantes.



PANTEON NÓRDICO

Comenzaremos con ver a los gigantes, quiénes también tienen mucha importancia en la mitología nórdica debido a que ellos son los primeros seres que habitaron la tierra y de quienes nacen los dioses.

AUÐUMBLA

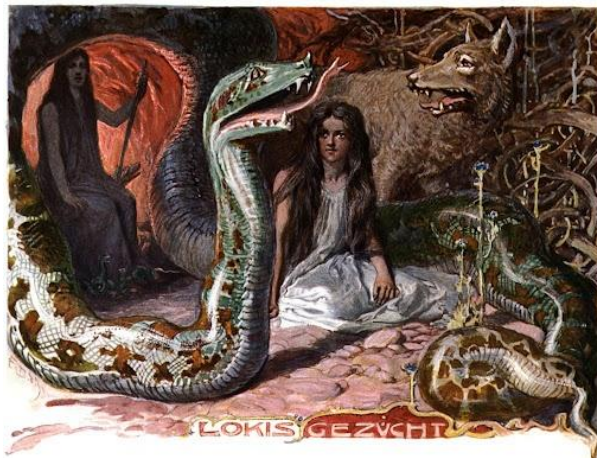


En la mitología nórdica antigua es la vaca primigenia. A diferencia de otros nombres aún no se ha encontrado el significado de Auðumbla y las fuentes disponibles no proporcionan indicios de su origen. Auðumbla fue creada al inicio del tiempo a partir del hielo derretido del Niflheim en el Ginnungagap, de la misma forma que Ymir. Se alimentaba del hielo de Niflheim, lamiendo pedazos de sal y escarcha, mientras el hielo se derretía al contacto con el aire caliente del Muspelheim.

Según la leyenda, el Gigante de hielo Ymir fue amamantado por Auðumbla. Al lamer el hielo, Auðumbla reveló bajo su superficie, la forma de un hombre al que finalmente liberó. Este fue el dios Buri, que después engendró a Bor, padre de Oðín y a sus hermanos Vili y Ve.

ANGRBODA

Una giganta de hielo, es mencionada en la Edda poética en la Völuspá Corta y en algunas ediciones incluido en el Hyndluljóð, amante de Loki con quien procreó tres hijos “monstruos”: El lobo gigante Fenrir, La serpiente Jormungand, la diosa de la muerte Hel. Los Æsir decidieron evitar desastres y males por lo que una noche irrumpieron la morada de Angrboda y se llevaron a todos sus hijos a Asgard. Decidieron enviar a Hel al inframundo para custodiar a quienes habían muerto sin gloria, a Jormungand la lanzaron al océano y a Fenrir lo mantuvieron cautivo con una cadena mágica.



BESTLA

Fue la primera gigante hembra (Corteza), hija de Bolthorn. Se casó con Borr hijo de Buri, con quién engendro tres hijos: Oðin, Vili y Ve.

BURI

Fue el primer antepasado de todos los dioses. Buri era andrógino y por lo tanto, capaz de engendrar consigo mismo. Tuvo un hijo llamado Borr, que se casó con la gigante Bestla quién dió a luz a los primeros dioses Oðin, Vili y Ve.

BOLTHORN

Espiga de desgracia, Bolthorn era un gigante de escarcha descendiente de Ymir; tuvo una hija llamada Bestla, madre de Oðin, Vili y Ve. Según el Hávamal, fue también el padre de un gigante de nombre desconocido que enseñó a Oðin nueve hechizos mágicos.

BORR

Hijo, fue el primer gigante macho. Era hijo de Buri y se casó con la gigante Bestla con quien tuvo tres hijos llamados Oðin Vili y Ve. Borr perteneció a la primera generación de dioses que existieron antes de la creación del mundo, cuando no había tierra, ni cielo, ni mar, sino solo niebla, hielo, fuego y el abismo del Ginnungagap.

MIMIR

Existen varias versiones sobre su origen, en una de estas versiones este era una criatura primigenia dotada de un poder supremo sobre el que, al principio, Oðin carecía de autoridad. Más tarde, cuando Oðin fue aceptado como dios principal de Asgard, Mimir quedó sometido a él y recibió el encargo de custodiar el pozo de la sabiduría.

Al finalizar la guerra entre los Æsir y los Vanir acordaron intercambiar rehenes para garantizar la paz. Los Æsir entregaron a Hoenir y Mimir, Hoenir fue elegido jefe y nombró a Mimir su consejero preferido. Los Vanir celosos por esa influencia, cortaron la cabeza de Mimir y se la enviaron a Oðin. Éste realizó ensalmos para evitar su descomposición concediéndole, además, la facultad del habla con lo cual informó al dios supremo de incontables secretos.

YMIR

Fue el fundador de la raza de los gigantes de escarcha, muy importante en la cosmología nórdica, según las Eddas Ymir se alimentó de la vaca primigenia Auðumbla, Ymir fue concebido en el Ginnungagap cuando el hielo de Niflheim se encontró con el calor de Muspelheim y se derritió.

Los hijos de Bor mataron a Ymir, y cuando cayó, la sangre derramada por sus heridas ahogó la raza de los gigantes de escarcha. Solo dos gigantes sobrevivieron a la inundación y fueron Bergelmir (hijo de pruðgelmir) y su esposa, ellos fueron los que fundaron una nueva raza e gigantes de escarcha. Oðin y sus hermanos usaron el cuerpo de Ymir para crear Midgar.

Con su carne hicieron la tierra, con su sangre los mares y lagos, con sus huesos las montañas. Con sus dientes y fragmentos de huesos las piedras, de su pelo crecieron árboles y los gusanos de su carne formaron la raza de los enanos llamados Norðri, Suðri, Austri y Vestri. A estos enanos les fueron dados los nombres de Este, Oeste, Norte y Sur. Después Oðin creo los vientos colocando a uno de los hijos de Bergemir bajo la forma de un águila al final de la tierra. Arrojó el cerebro de Ymir al viento y se convirtió en nubes. Luego tomaron los hijos de Bor las chispas de Muselheim y las dispersaron a través del Ginnungagap, creando así las estrellas y la luz. Con trozos de madera devueltos por el mar, hicieron a los hombres (a un hombre llamado Ask y una

mujer llamada Embla). Por último, con las cejas de Ymir crearon una fortaleza para proteger la raza recién creada (los hombres) de los gigantes.

DIOSES ÆSIR

BALDER

Es el segundo hijo de Oðín (Gemelo de Hodur) y es un dios citado también como Baeldaeg, Baldur o Baldr. Dios de la luz y la verdad, el favorito por más dulce hermoso y complaciente con los hombres. Sus cualidades físicas no tenían fin, pues poseía unos rasgos de gran belleza de los que parecían brotar rayos de luz, sus cabellos eran de un blanco prístino. Era considerado el más sabio y elocuente de los dioses. Habitaba en la morada celeste llamada Breidablik, un lugar donde nada maligno o sucio podía entrar. Esta adoración provocó la envidia de otros dioses, en particular de Loki, quien estuvo detrás de su muerte. Este Dios poseía al igual que su madre el don de ver el futuro y sufría al ver su propia muerte.



Imagen de Baldur en una ilustración de 1893 de una edición sueca del *Elder Edda*, «Baldrs draumar»

BRAGI

Dios de la poesía, se le consideraba hijo de Oðín y de la giganta Gunnlod, y era célebre por su sabiduría y elocuencia. Se casó con Idunn, la diosa que custodiaba las manzanas de la juventud. Los enanos le regalaron un arpa mágica y le hicieron flotar sobre una de las embarcaciones desde la que elevó a los cielos un conmovedor canto a la vida, por lo que se llamó “el primer versificador”. Se le representaba como un anciano y un arpa en la mano, y los juramentos se pronunciaban sobre un vaso llamado la “Copa de Bragi”.



Braggi con su arpa, acompañado por su esposa Idunn, en esta pintura del siglo XIX de Nils Blommér

FRIGG

Una de las Diosas mayores, esposa de Oðín, reina de los Æsir y diosa del cielo. Es la diosa de la fertilidad, el amor y el manejo del hogar, el matrimonio, la maternidad y las artes domésticas. Tiene el poder de la profecía, aunque nunca relata lo que sabe. Figg es la diosa mayor de los Æsir y Freyja para los Vanir.



Frigg hilando las nubes, por J C Dollman.

FORSETI

El pertenece a los Æsir y es Dios de la justicia, la paz y la verdad. Hijo de Baldr y Nanna. Era considerado el más sabio y elocuente de los dioses de Asgar. En contraste con su Dios y compañero Tyr, quien presidía los sangrientos asuntos de la ley carnal, Forseti presidía disputas resolviéndolas mediante la meditación. Era tan respetado que sólo los juramentos más solemnes eran pronunciados en su nombre.



Forseti en un juicio. Ilustración de Carl Emil Doepler (1824 - 1905) para la obra de Wilhelm Wägner *Dioses y héroes germánicos nórdicos (Nordisch-germanische Götter und Helden)*. Otto Spamer (1820 - 1886). Leipzig y Berlín.

GEFJUN

Que significa “Dadora”, también se le llamaba Gefjon, Gefyon o Gefn. Era una vidente y Diosa, miembro tanto de los Vanir como de los Æsir. Todas las mujeres que morían vírgenes eran enviadas a sus salones, y por tal motivo era considerada Diosa de la virtud y también de la fertilidad. Gefn es uno de los nombres alternativos de Freyja.



HEIMDALL

En el nórdico antiguo “Heim” significa Hogar, casa, mientras que el sufijo “dallr” es desconocido. Él es el dios guardián de la mitología nórdica. Es hijo de Oðín y de nueve mujeres gigantes que lo nutrieron con sangre de jabalí. Poseía una vista aguda, un oído muy fino y podía estar sin dormir por varios días. Su percepción era tan extraordinaria que oía crecer la hierba, razón por la cual se le designó guardián de la morada de los dioses, Asgard y del Bifrost, el arco iris que hace de puente hasta ella.



HERMOÐR

Era hijo de Oðín y Frigga y fue el veloz mensajero en el que confiaba su padre. A veces, cuando Oðín estaba ocupado, le entregaba su lanza, Gungir, y le hacía viajar al Midgard, donde hacía brotar con dicha lanza el ansia de combate en los guerreros. Su nombre significa ardiente en el combate. Ayudaba a las valquirias a transportar los muertos al Valhalla, donde se convirtió en el jefe de los einheriar. Su viaje más importante fue el emprendido a Helheim para pedir el regreso del alma de Balder.

HÖÐR

Hermano Gemelo de Balder, hijo de Oðín era ciego y representaba la obscuridad y el pecado. Fue quién engañado por Loki lanzó una rama de muérdago contra su hermano Balder la cuál le ocasiono la muerte.



Loki engaña a Höðr para que dé muerte a Baldr

JORD (JÖRÐ)

Es una diosa Ásynjur. Personifica a la tierra, era esposa de Oðín (aunque se cree que a su vez era hija de Oðín) y madre Thor. Se creía que era hija de Nott (noche) y de Annar, su segundo esposo. El culto a la Madre Tierra estaba muy extendido en las mitologías y en la nórdica podía identificarse con distintos nombres de diosas. Además de Jörð aparecía bajo los rasgos de Nerthus y Fjorgyn. Ésta última se consideraba como un aspecto particular de Jörð y sería una especie de vínculo entre el cielo y la tierra, simbolizando la producción del reino vegetal de la Madre Tierra y su nombre podría significar “la que concede vida”.

LOKI

Hijo de los gigantes Farbauti y Laufey. Embaucador y constructor de barcos. En las Eddas es descrito como “el origen de todo fraude”. Se mezcló con los dioses libremente, llegando a ser considerado por Oðín como su hermano hasta el asesinato de Balder (hijo de Oðín). Realmente no se considera como un dios propiamente debido a que no se ha demostrado un culto como tal en el antiguo nórdico ni en ningún manuscrito.



Imagen de un manuscrito islandés del siglo XVIII que muestra a Loki con su invento, la red de pesca

ODIN

Está considerado como el rey de los Dioses según la mitología nórdica. Es el dios de la guerra, de la muerte, de la sabiduría, de la poesía y de la magia. Hijo del Dios Bor y de la gigante Bestla, tiene dos hermanos, Vili y Ve. Era esposo de Frigg y padre de muchos dioses como Thor, Balder, Vidar y Váli.

Oðin poseía una lanza construida con una rama de Yggdrasil llamada Gungnir y un brazalete que se regeneraba cada siete días llamado Draupnir. Sobre el dios estaban dos cuervos Hugin y Munin, que eran identificados con el pensamiento y la memoria y se consideraban la extensión de sus ojos y oídos. Los dos lobos que lo acompañaban, Geri y Freki, simbolizaban el espíritu cazador del dios.



THOR

Dios del Trueno, llamado también (Donner “donar”), es el hijo de Jord (Erda, la tierra) y de Oðin, pero otros afirman que su madre era Frigg.

De niño destacó por su gran tamaño y fuerza y muy poco después de su nacimiento sorprendió a la asamblea de los dioses levantando y arrojando 10 grandes fardos de pieles de oso a manera de juego. Thor incurría a veces en una cólera terrible, en esas ocasiones era sumamente peligroso su misma madre era incapaz de controlarlo, lo enviaba lejos de su hogar y confiaba su cuidado a Vingir (el alado) y a Hlora (Calor), padres adoptivos personificados como relámpagos difusos, éstos pronto lograron controlarlo y le criaron sabiamente. Thor es el portador del martillo Mjollnir (el aplastador).



Thor en la batalla contra los gigantes, de Mårten Eskil Winge, 1872

TYR

Es el Dios de la guerra en la mitología nórdica, descrito como el Hombre de una sola Mano. Según la Edda mayor es hijo del gigante Ymir y de Frilla. En su Edda menor Snorri lo describe como hijo de Oðín y de Frigg. Los nombres correspondientes en idiomas germánicos incluyen Tyz (en godo), Ty (en noruego antiguo), Ti (en sueco antiguo), Tiw, Tiu, Tew (en inglés antiguo) y Ziu (en antiguo alto alemán). El nombre Tyr significa “Dios” (o Hangatyr, “el dios colgado”, como uno de los nombres de Odín) y proviene del idioma protogermánico Tiwaz, que es la continuación del idioma protoindoeuropeo. Dieus, originalmente el dios principal en la región del Asia Central.



Tyr colocando su mano en las fauces de Fenrir, por John Baue

ULLR

Era hijo de Sif y adoptado por Thor. No sólo se le consideraba como dios del invierno, sino también como el de la caza, la arquería y los esquiadores. No gozaba del amor de los humanos porque únicamente aportaba frío y sufrimiento al Midgard con el resultado de que durante el invierno morían muchos humanos. Vivía en Ydalir, el valle de los Tejos, y podía navegar sobre un hueso.

Ullr no representa el derroche o presunción como contemporáneas en el Panteón nórdico, sino que rinde un tributo respetuoso a la gloria en todas sus formas. Ullr es quién cuida el trono de Asgard mientras que gran Padre está ausente, pero el gobierno de Ullr es meramente una extensión del mismo. Tanto así que sólo el círculo más cercano sabe que Oðín no está.



VE O LODUR

Fue hijo de Borr o Burr y de la gigantea Bestla y hermano de Oðín y Vili. Ve proporcionó a los seres humanos la capacidad de hablar y los sentidos externos. Ve era conocido en algunas versiones con el nombre de Lodur.

VILI O HOENIR (VOLUNTAD)

Fue un dios secundario en la mitología nórdica. Era hijo de Borr y Burr y de la gigantea Bestla y por tanto, hermano de Oðín y de Ve. Concedió a los seres humanos la inteligencia y la emoción. Sobrevivió al Ragnarok y participó en la reconstrucción del mundo.

Según Snorri Sturluson, para consolidar la paz, tras la guerra entre los dioses, los Æsir lo entregaron como rehén a los Vanir junto a Mimir, sin el cual era incapaz de reflexionar. Hoenir se enemistó con los Vanir porque siempre requería el consejo de Mimir y se la enviaron a dioses del Asgard.

OTROS DIOSES ÆSIR

Delling Representaba el amanecer

Hœnir	Dios indeciso
Lóðurr	anima de los cuerpos de los primeros seres humanos
Magni	Hijo de Thor
Meili	Hermano de Thor
Móði	hijo de Thor, dios de la furia en batalla, referente de los berserker
Óðr	dios de la inteligencia y de la energía
Ríg	descrito como “viejo y sabio, poderoso y fuerte”
Vidarr	dios del silencio y la venganza.

Diosas (Ásynjur)

Eir	diosa de la cura y de la resurrección
Fulla	diosa del amor, la fertilidad y la fidelidad conyugal
Gna	una de las tres sirvientas de Frigg
Hlin	una de las tres sirvientas de Frigg
Lofn	diosa de las mujeres
Nanna	esposa de Baldr

Nótt	personificación de la noche
Saga	diosa de la adivinación
Sif	simboliza la fidelidad y las cosechas
Sigyn	esposa de Loki
Sjöfn	diosa de las mujeres
Snotra	“sabia” y “grácil”
Sól	diosa del sol
Syn	diosa invocada por los acusados en un juicio
Var	“benevolente”
Vör	sabia y de espíritu inquisidor
Þrúðr	valquiria, que servía a los einherjar.

DIOSES VANIR

FREYJA

Hija de Njördr y de su hermana Skadi. Es descrita como la diosa del amor, la belleza y la fertilidad, también se le rendía culto como Diosa de la felicidad en el amor, para asistir en los partos y para las buenas estaciones.

Se le asociaba también con la guerra, la muerte, la magia, la profecía y la riqueza. Las Eddas mencionan que recibía a la mitad de los muertos en combate en su palacio llamado Folkvangr, mientras que Oðín recibía a la otra mitad en el Valhalla. El origen del seid y su enseñanza a los Æsir se le atribuía a ella.

Frey y Freyja derivan de las palabras germánicas “el señor y a señora,” incluyen el gótico Fráuja “señor, amo”, fráujo “señora, ama” “en nórdico antiguo Frú, “ama, señora, mujer” (Ing). El nombre de Freyja, sin embargo, está potencialmente relacionado al nombre de Frigg (que deriva de *fri* "amar"), porque "mujer" y "amor" están en última instancia relacionados, así como se piensa que Freyja y Frigg a menudo son avatares una de la otra (cf. Frige, Friia, Frija, Frea).



Freyja conduciendo su carro con gatos y flanqueada por querubines renacentistas, en una pintura de Nils Blommér

FREYR

Freyr ("señor brillante"), es el dios de la paz (nadie puede odiarle) y de la fertilidad, teniendo también poder sobre el sol, sobre la lluvia y la prosperidad. Freyr es también el dios de los Elfos y de las Hadas que viven en Alfheim. Se le representa generalmente con una espiga de maíz (simbolizando la tierra), con un jabalí (Gullinbursti) y su poderosa "Espada de la Victoria". Se le veneraba principalmente en el solsticio de invierno, para que concediera buenas cosechas al año siguiente. Era hijo de Njörðr y hermano de Freyja, también era el dios de la lluvia. Un vanir, señor de la vegetación. Su casa en Asgard era Alfheim.



FREY

NERTHUS

El papel de Nerthus en la mitología nórdica ha sido muy limitado, pues como diosa pertenece a los Vanir y paradójicamente toma el papel de madre, hermana y amante de Njörðr, el cual toma muchas características de ella, siendo reemplazada por él como dios de la tierra fértil.



"Nerthus" (1905) por Emil Doepler.

NJÖRÐR

Se le consideraba como el primer dios Vanir y una transformación de la diosa Nerthus. Era el padre de Freyr y de Freya (Freyja) concebidos con Nerthus o con la gigante Skadi. Controlaba el viento, el mar y el fuego y era invocado por los navegantes y pescadores. Era inmensamente rico y podía proporcionar toda clase de bienes a quienes se lo pidieran e hicieran méritos para conseguirlo. Residía en Noatun (Cercado de las Naves). Njörðr y sus hijos se unieron a los Æsir como rehenes de los Vanir luego de la guerra entre ambos. Según Rydberg, los Æsir asesinaron al padre de Skaði, quién se dirigió al Valhalla a cobrar venganza, sin embargo, le ofrecieron compensarla de alguna forma. Por lo que ella podría elegir un esposo de cualquiera

de los hombres pero sin verle el rostro solo los pies, de tal forma que eligió a Njördr, aunque ella pensó que eran los pies de Baldr. A pesar de amarse mutuamente su matrimonio no fue el mejor. Njördr no soportaba las montañas ni la nieve y Skadi no podía dormir a orillas del mar a causa del ruido producido por las olas y los gritos de las gaviotas. Ambos decidieron entonces vivir, alternativamente, nueve días en la costa y nueve días en las montañas, pero al final, terminaron separándose. Njördr, junto a Freyr y Oðin era invocado en los juramentos y se les ofrecían sacrificios para obtener un año fértil.



Njördr en una ilustración de una edición de la *Edda poética* de 1893.

OTROS DIOSES VANIR

Gerd	diosa de la fertilidad y del sexo
Gullveig	cando los Æsir la trataron mal, estallo la guerra
Kvasir	Vanir más sabio de todos los dioses
Lytir	dios o semidios adivino
Skaði	diosa del invierno y cazadora.

HIJOS DE LOKI CONSIDERADOS MOUNSTROS

FENRIR

Era un lobo hijo de Loki y de Angrboda y el gran enemigo de Oðin y de Tyr. Los Aesir lo encadenaron con engaños para que no escapara, para capturarlo Tyr ofreció su brazo como cebo y el animal se lo arrancó de un mordisco.



HEL O HELA

Hija de Loki y de Angrboda y soberana de la región de Helheim, la mansión de los muertos. Ese era el destino de seres humanos que murieran enfermos o de vejez y de los malvados, Ella no sabá más que infringir dolor, desesperación, desgracia y miseria.



JORMUNGANDR

Era hija de Loki y de Angrboda y se trataba de la serpiente sumergida en el océano que rodeaba el Midgard.



LAS NORNAS

SKULD

Una de las tres nornas principales de la mitología nórdica junto a Urd y Verdandi. Junto a sus hermanas tejía los tapices del destino bajo el fresno Yggdrasil.

Su nombre está asociado en nórdico antiguo (así como en los idiomas escandinavos modernos) a “deuda, falta, culpa o responsabilidad”. Etimológicamente la palabra deriva de skola en islandés/nórdico antiguo, “necesidad, ser necesario”.

Por extensión, Skuld se interpreta usualmente como el aspecto del destino relacionado o reflejado en el futuro, es decir, “lo que nos hará falta”, lo que debería ser o lo que es necesario que ocurra”.

Ella también desempeñaba un trabajo de Valquiria cabalgando en los campos de batalla mientras decidía sobre la vida de los combatientes y decidiendo la suerte que llevaría a la victoria.

URD

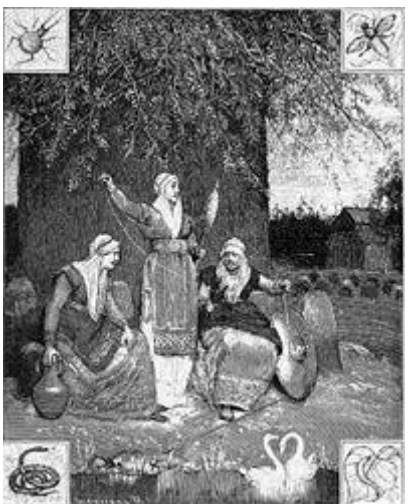
Una de las principales nornas, llamada también Urd o Urðr, lleva la connotación de “destino”. Se interpreta su etimología como pretérito del verbo “verda”, “devenir”, es decir, “lo que devino”, “lo que ha ocurrido”.

Urd es la norna que hila los hilos del telar (“lo que ha ocurrido”), para que sus hermanas lo hilvanen y tejan con él la forma de las vidas de todos los seres “lo que ocurre y lo que es necesario que ocurra”. El pozo de Urd toma su nombre y es de allí que las tres nornas extraen el agua y arcilla para regar el fresno Yggdrasil.

VERDANDI

Una de las 3 nornas principales junto a Urd y Skuld. Verdandi deriva su etimología del presente del verbo Irlandes/nórdico antiguo (varpa/varða en sueco) que significa devenir, resultar o estar por suceder. La norna Verdandi conlleva la noción “lo que está por suceder, o lo que ésta haciéndose” se la considera asociada a aspectos del destino ligados o reflejados en el presente.

Dado que esta norna no lleva en sí el sentido básico de destino (como Urd) o de necesidad (como Skuld), se la ha considerado la más bella y menos poderosa de las tres nornas. Verdandi era la norna que decidía la longitud del hilo de la vida.



Las nornas hilando los hilos del destino a los pies del árbol Yggdrasil

LAS RUNAS

La Edda Poética "Rúnatal" explica que su creador fue el dios Oðin, y los versos 138 y 139 describen cómo Oðin recibió las runas a través de su propio sacrificio. El texto (en nórdico antiguo y su traducción al español) es como sigue:

*Veit ec at ec hecc vindga meiði a
netr allar nío,
geiri vndapr oc gefinn Oðni,
sialfr sialfom mer,
a þeim meiði, er mangi veit, hvers hann af rótom
renn.*

Sé que colgué en un árbol mecido por el viento
nueve largas noches
herido con una lanza y entregado a Odín,
yo mismo ofrecido a mí mismo,
en aquel árbol del cual nadie conoce el origen de sus
raíces.

*Við hleifi mic seldo ne viþ hornigi,
nysta ec niþr,
nam ec vp rvnar,
opandi nam,
fell ec aptr þaðan.*

No me dieron pan ni de beber del cuerno,
miré hacia lo hondo,
Tomé las runas
las tomé entre gritos,
luego me desplomé a la tierra.

Las runas se dividen en tres Aetts

1er Aett



Fehu = Ganado. En tiempos antiguos era sinónimo de riqueza y prosperidad.



Uruz = Fuerza

Originalmente se refería a un animal con gran fortaleza, representa su energía o fuerza bruta, audacia, valentía y coraje.



Thurisaz = Espina, Rayo. Es la runa de Thor



Ansuz = Mensajes. Es la runa de Oðin, la runa del lenguaje, la palabra como transmisor de la sabiduría, la verdad y la cultura.



Raido = Carro, vagón, viaje. Representa cambios físicos, como viajes o en otros ámbitos de la vida, evolución y movimiento.



Kenaz = Faro, Antorcha, Apertura. Representa nuevos acontecimientos transformación, creatividad, inspiración, fluidez.



Gebo = Regalo, Asociación, Unión. Representa generosidad, asociación en relaciones.



Wunjo = Alegría, Aceptación, Felicidad. Buenas relaciones, simpatía, coordinación, amistad y cese de malas rachas.

2do. Aett



Hagalaz = Granizo, Invierno, Copo de nieve. Adversidad o contratiempos para bien o para mal.



Naudiz = Necesidad, Compulsión, El arco y la flecha. Obstáculos o restricciones, pruebas o retardos. “No luches contra lo que va a pasar solo usálo”.



Isa = Hielo, Inmovilidad. En cierta forma representa equilibrio, paz, quietud, bloqueo.



Jera = Cosecha, año solar, justicia. Lo que se ha sembrado rinde frutos.



Eihwaz = Árbol del tejo, defensa. También se asocia a propiedades protectoras o de defensa, fortaleza.



Perthro = Copa llena, Utero, Contenedor de oñrenir. Meramente energía femenina.



Algiz = Alce, Protección, defensa. Es como un escudo, protección de lo ganado.



Sowilo = El sol, totalidad. Éxito, metas, honor y reconocimiento.

3er. Aett lo representa el dios Tyr



Tiwaz = La bóveda celeste. Honor, justicia, compromiso, disciplina y autosacrificio.



Berkano = Fertilidad, la madre tierra, maternidad, nacimiento de algo nuevo, una amistad u otra relación.



Ehwaz = Caballo en movimiento, cambios para bien, progreso.



Mannaz = Hombre, es el “yo”, introspección, balance, equilibrio, análisis del entorno.



Laguz = Agua, imaginación, fluidez. El agua y la corriente.



Ingwaz = Fertilidad, dios de la tierra, gestación, la semilla enterrada en la tierra.



Dagaz = Día, amanecer, luz, cambios, planeaciones, transformación.



Othala = Propiedad heredada, posesiones, herencias espirituales, tradiciones, ancestros.

En base a todos estos datos diseñé este cuadro en donde relacionó a cada una de las runas, la deidad o deidades que se asocian con ellas.

CUADRO DE RUNAS CON SU DEIDAD ASOCIADA					
No.	RUNA	NOMBRE	CARACTERISTICAS	ELEMENTO O ELEMENTOS	DEIDAD
PRIMER AETT					
1		FEHU	RIQUEZA, PROSPERIDAD, FERTILIDAD MATERIAL	TIERRA	Njördr, Freyja
2		URUZ	FUERZA, AGRESIVIDAD, AUDACIA, VALENTÍA, CORAJE	TIERRA Y FUEGO	Ymir, Thor
3		THIWAZ	RAYO, ESPINA, DEFENSA, PROTECCION FUERZA O DESTRUCCION	FUEGO Y AIRE	Thor
4		ANSUZ	MENSAJES, LENGUAJE, SALUD, FELICIDAD, SABIDURÍA, BENDICIONES	AIRE	Oðín
5		RAIDO	CARRO, VAGÓN, VIAJE, MOVIMIENTO EN EQUILIBRIO, EVOLUCIÓN	AIRE Y TIERRA	Hermodr, Nerthus, Forseti
6		KENAZ	FARO, ANTORCHA, APERTURA, TRANSFORMACIÓN, CREATIVIDAD	FUEGO	Freyja, Frey
7		GEBO	REGALO, ASOCIACIÓN, UNION	FUEGO	Oðín, Freyja, Gefn, Njördr
8		WUNJO	ALEGRÍA, ACEPTACIÓN, FELICIDAD	TIERRA	Balder, Freyja, Frigg, Oðín

SEGUNDO AETT					
9	N	HAGALAZ	GRANIZO, INVIERNO, COPO DE NIEVE, PROTECCIÓN, SANACIÓN Y MAGÍA	AGUA Y TIERRA	Heimdall, Hela, Urd
10	Þ	NAUDIZ	NECESIDAD, COMPULSIÓN, OBSTACULOS, RESTRICCIONES, EL ARCO Y LA FLECHA	AGUA Y FUEGO	Skuld
11	I	ISA	HIELO, INMOVILIDAD, EQUILIBRIO, PAZ, BLOQUEO, FRUSTRACIÓN	AGUA	Verdandi, Auðumla
12	ᚷ	JERA	COSECHA, AÑO SOLAR, JUSTICIA, FERTILIDAD	TIERRA	Frey, Freyja, Jord
13	ᚦ	EIHWAZ	ÁRBOL DEL TEJO, DEFENSA, PROTECCIÓN, FORTALEZA	TIERRA Y FUEGO	Heimdall, Tyr
14	ᚱ	PERTHRO	COPA LLENA, UTERO, CONTENEDOR DEL ODRENIR	TIERRA Y AGUA	Frigg, Freyja
15	Y	ALGIZ	ALCE, PROTECCIÓN, DEFENSA, ESCUDO, CUIDAR LO GANADO	LOS CUATRO ELEMENTOS	Heimdall
16	ᚱ	SOWILO	EL SOL, TOTALIDAD, ÉXITO, METAS, HONOR, RECONOCIMIENTO	FUEGO	Balder

TERCER AETT					
17	↑	TIWAZ	BOVÉDA CELESTE, HONOR, JUSTICIA, COMPROMISO, DISCIPLINA, AUTOSACRIFICIO	AIRE	Tyr
18	ᚷ	BERKANO	FERTILIDAD, LA MADRE, MATERNIDAD, NACIMIENTO DE ALGO NUEVO	TIERRA	Nerthus, Freyja
19	ᚱ	EHWAZ	CABALLO EN MOVIMIENTO, CAMBIOS PARA BIEN O MAL, PROGRESO	TIERRA Y AIRE	Freyja
20	ᚦ	MANNAZ	HOMBRE, INTROSPECCION, EQUILIBRIO, ANALISIS	LOS CUATRO ELEMENTOS	Heimdall, Oðín, Frigg
21	ᚢ	LAGUZ	AGUA, IMAGINACIÓN, FLUIDEZ	AGUA	Njördr, Nerthus
22	ᚫ	INGUZ	FERTILIDAD, DIOS DE LA TIERRA, GESTACIÓN	TIERRA	Jord, Frey, Ing
23	ᚦ	DAGAZ	DIA, AMANECER, LUZ, CAMBIOS, PLANEACIONES, TRANSFORMACIONES	FUEGO	Heimdall
24	ᚫ	OTHALA	PROPIEDAD HEREDADA, POSESIONES, HERENCIAS ESPIRITUALES, TRADICIONES	TIERRA	Oðín

Bibliografía

https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_n%C3%B3rdica
<https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%86sir>
<http://www.webmitologia.com/dioses-vanir-vanes.html>
<http://www.webmitologia.com/dioses-aesir-ases.html>
<http://www.taringa.net/posts/info/18570388/Mitologia-Nordica-los-Aesir-los-Vanir-y-los-Jotun.html>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Au%C3%B0umbla>
<https://www.google.com.mx/search?q=angrboda&biw=1242&bih=592&tbm=isch&tbo=u&source=univ&a=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjCq8H6-OjMAhXh7oMKHYmGAQcQsAQIKA&dpr=1.1#imgsrc=nwfkRc-WuW8MuM%3A>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Angrboda>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Ymir>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Balder>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Bragi>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Forseti>
<https://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%B6%C3%B0r>
<http://sobreleyendas.com/2012/01/13/gefjun-diosa-nordica/>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Gefjun>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Heimdall>
[https://es.wikipedia.org/wiki/Bor_\(dios\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Bor_(dios))
<https://es.wikipedia.org/wiki/Frigg>
<https://es.wikipedia.org/wiki/I%C3%B0unn>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Loki>
<https://es.wikipedia.org/wiki/J%C3%B6r%C3%B0>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Od%C3%ADn>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Thor>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Tyr>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Ull>
<http://historiaparanodormiranhell.blogspot.mx/2013/09/vikingos-religion-y-mitologia-1.html>
[https://es.wikipedia.org/wiki/Ve_\(dios\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Ve_(dios))
<https://es.wikipedia.org/wiki/Freyja>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Frey>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Nerthus>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Fenrir>
<https://es.wikipedia.org/wiki/Hela>
https://es.wikipedia.org/wiki/Alfabeto_r%C3%BAnico

INDICE

INTRODUCCION

Mitología nórdica

Panteón nórdico

Auðumbla

Angrboda

Bestla

Buri

Bolthorn

Borr

Mimir

Ymir

Dioses Æsir

Balder

Bragi

Frigg

Forseti

Gefjun

Heimdall

Hermoðor

Höðr

Jord

Loki

Oðín

Thor

Tyr

Ullr

Ve o Lodur

Vili o Hoenir

Otros dioses Æsir

Dioses Vanir

Freyja

Freyr

Nerthus

Njörðor

Otros dioses vanir

Hijos de Loki

Fenrir

Hel o Hela

Jormungandr

Las Nornas

Skuld

Urd

Verdandi

Las Runas

Bibliografía

Anexo Cuadro de Asociación runas y dioses

La Tríada Dumeziliana.

Elizabeth Mata González

Los pueblos protoindoeuropeos desarrollaron un plan mental (ideológico, social y político) de tipo tripartito, dividido en 3 clases donde cada uno de ellos desarrollaba una función, no se tomaba en cuenta el poder económico. Sus textos eran muy similares que traducían una visión de la sociedad dividida en tres funciones.

Este esquema trifuncional se derivó por los aspectos característicos y convergentes de los dioses, se repite en numerosas mitologías, desde la sociedad de la India, a la fundación de la Antigua Roma y en las instituciones sociales del antiguo régimen. De la mitología india védica, la irania, la romana y la escandinava, estas mitologías conservaban los aspectos de la herencia indoeuropea. Dos son orientales y dos occidentales.

El método de Dumézil se basa en un fino análisis de textos y comentarios para precisar el perfil de cada dios en su sistema religioso con otras divinidades, él va más allá de las coincidencias etimológicas para fijarse en las funciones de los dioses en su sistema de mito respectivo. Ejemplo: Zeus y Júpiter (de una misma raíz indoeuropea Dieu) tienen la misma función que Odín en el mundo germánico y Varuna-Mitra en el védico.

Este planteamiento fue sustentado principalmente por Georges Dumézil, filólogo e historiador francés, nacido en París el 4 de marzo de 1898. Conocía unas treinta lenguas. Era el especialista en el pensamiento, la sociedad y la religiosidad indoeuropea, él estableció y desarrolló la idea de la trifuncionalidad, es considerado en las ciencias sociales uno de los representantes del método estructuralista comparativo. Este se basa en un sistema minuciosamente construido de clasificaciones y análisis.



George Dumézil

Dumézil arribó al concepto de funciones tripartitas indoeuropeas mediante los estudios de mitología que comparo de textos de lenguas escandinavas, celtas, romanas, caucásicas, griegas, indias e iraníes, aunque esta estructura trina se encuentra esencialmente en los mitos, también se tiene conocimiento en las estructuras narrativas y en la organización social.

Funciones de vida en sociedad.

La sociedad protoindoeuropea comprendía tres grupos principales con una función muy clara, se organizaban a través de tres categorías:

Grupo de la autoridad: asociado a la soberanía jurídica, a la autoridad, abarca dos aspectos distintos que se complementan el jurídico y sacerdotal mundano, y el aspecto sacerdotal enraizado en el mundo sobrenatural.

Grupo de la guerra: es asociado con la autoridad, la aristocracia militar, la fuerza física

Grupo de la productividad: son los productores, trabajadores en la tierra o el agua, las que se dedicaban al comercio y la fecundidad.

Religioso y Mitológico.

Las divinidades de la mitología protoindoeuropea se agrupaban y organizaban en tres órdenes:

Sacerdocio: soberanía mágica y jurídica

Guerreros: vigor, los que combaten, la fuerza física, la sabiduría

Trabajadores: son productores, prosperidad, ganado, fertilidad, abundancia, amor.

Primera función sacerdocio

Divinidades de la autoridad: Dioses de la categoría de los brahmanes o sacerdotes, divinidades relacionadas por una parte con la magia, enraizado en el mundo sobrenatural y por otra con la justicia.

Ejemplo: Mitra, Varuna (India védica)

Odín, Týr (mitología nórdica)

Júpiter (de la triada precapitolina de la mitología romana)

Segunda función guerreros

Dioses de la guerra formados por las divinidades de la fuerza física, y por otra parte con el mando, el vigor, la victoria y la sabiduría.

Ejemplo: Indra (India védica)

Thor (mitología nórdica)

Ares y Atena (mitología griega)

Marte (de la triada precapitolina de la mitología romana)

Tercera función trabajadores

Divinidades relacionadas con la riqueza, la paz, la fertilidad, las cosechas, el amor, la sensualidad, el ganado, etc.

Ejemplo: Ashuín (India védica)

Freyr, Freyja y Njord (mitología nórdica)

Quirino (de la triada precapitolina de la mitología romana)

Las funciones tripartitas en culturas indoeuropeas antiguas.



Los tres dioses Odín, Thor y Freyr

Tapiz sueco del siglo XII

La mitología protoindoeuropea se dividiría del mismo modo tripartito y a cada grupo social le correspondería su propia deidad o familia de dioses. Terje Leiren (profesor de estudios escandinavos e Historia en la Universidad de Washington, Seattle. Enseña cursos en Escandinavia, con énfasis principal en su historia desde la época de los vikingos hasta la actualidad) dice que este orden tripartito del mundo divino, que refleja el orden de la sociedad humana, se ve ilustrado en este tapiz.

Los tres linajes hindúes: brahmanes o sacerdotes, Kshatriya o gobernantes y vaishya o comerciantes.

La teoría tripartita del alma que propuso Platón, el alma se compone de tres partes: la racional, la espiritual y la apetitiva, la cuales corresponden con los tres grupos sociales que existen en una sociedad justa, cada uno de estos grupos se caracteriza por el dominio de una de las tres partes del alma.

La supuesta división entre los antiguos germanos, un rey, noble y hombres libres.

El panteón nórdico



Odín representa la evolución de la deidad protogermánica en "Wodinaz y Wodanaz, cuyo nombre derivó en Odín en nórdico antiguo y en "Woden anglosajón. Dios principal de la mitología nórdica de la sabiduría, la guerra y la muerte, la magia, la poesía, la victoria y la caza dios supremo, con un *solo ojo*, *protector de los sacerdotes y los magos. Perteneciente a la primera función.*

Thor el nombre del dios es Þórr en nórdico antiguo, Punor en anglosajón, Thunaer en sajón antiguo, Donar en holandés antiguo y antiguo alemán bunraR en protonórdico.

Todas estas formas derivan del protogermánico **punraz*. Tiene el mismo origen que la palabra trueno en inglés *thunder*, (incluso la misma palabra castellana "trueno") al igual que la palabra alemana *Donner*, la holandesa *donder*, la sueca *tordön* y la danesa y noruega *torden*.

Es el hijo mayor de Odín y tal vez el dios más venerado de los pueblos nórdicos. Es un dios complejo al que se le atribuye el trueno, también el clima, la cosechas, la protección, las batallas, carga su martillo llamado Mjolnir que según los poetas era la posesión divina más importante y más poderosa confeccionada por los pueblos paganos, también amante de la guerra. Mato a la serpiente Midgard. Se relaciona con la segunda función.

Frigg semejante con priya sánscrita que significa "mujer un querido/amado que es la derivación de la palabra zafiro. La raíz también aparece en sajón antiguo fri significa "mujer amada", en sueco "tan fría" como en Islandia como FRJ que significa "amar". Todos estos nombres, así como las palabras amigo y la riña son en última instancia, de la raíz Proto-Indo-Europea pri-que significa "amar"

Es la diosa de la fertilidad, el amor, el manejo del hogar, el matrimonio, la maternidad y las artes domésticas. En las Eddas se la menciona como una de las diosas principales, junto a Freyja. Sus funciones primordiales en

los relatos de la mitología nórdica la mencionan como esposa y madre. Tiene el poder de la profecía aunque nunca relata lo que sabe, y es la única que junto a Odín tiene permitido sentarse en el trono Hliðskjálf y observar sobre los nueve mundos. Es de la segunda función dumeziliana.

El panteón indoiranio



Los principales dioses a lo que rendían culto los pueblos indoiranios son: Mitra, Varuna, Indra y los gemelos Nasatya.

Mitra una identidad espiritual y posteriormente una imagen antropomórfica, en sánscrito "Mihir" significa contrato o pacto y este concepto es el que viene a encarnar el dios Mitra, los estudios filológicos han llegado a establecer la raíz de esta palabra "mei" que hace referencia a la idea de "unión, juntar" y también al "intercambio" de donde podría derivar la otra interpretación de la palabra en relación con la amistad.

Varuna proviene de la palabra sánscrita val, que a su vez deriva de la raíz indoeuropea "wel" la cual vendría a significar "cubrir, cercar". Estos significados los podremos poner en relación con esa característica afín a Varuna: lo oculto y misterioso, lo velado, hay otra interpretación parece derivar del indoeuropeo Worwenos, el mismo que el de Ouranós, Urano, el firmamento, de los griegos.

Estos dioses constituyeron una pareja complementaria en la cual encarnaban las contradicciones cotidianas de la naturaleza: Mitra simboliza la claridad, el sol, el día, el orden y la humanidad, Mitra es un dios totalmente del lado de los hombres, y Varuna la oscuridad, la noche, la luna, lo oculto y lo misterioso, el caos, gobierna sobre lo oculto, sobre ere y elementos extraños del universo.

Estas divinidades corresponden a la primera función de soberanía y poder.

Indra en los textos védicos se le describe como el dios de la guerra, bendice la fuerza con que el soldado obtiene la victoria, mantiene el orden social interno y además toma posesión de los territorios y riquezas de

los enemigos, también como el dios del rayo, las tormentas y el cielo. Esto no fue siempre así, en un principio, este dios no tenía soberanía sobre el cielo y las tormentas, quien la tenía era su padre el dios védico Dyaus Pitar, el soberano del cielo, al cual Indra mato y adquirió parte de sus características, y vemos como un dios de la segunda función se convierte en un Dios de la primera función. Indra también mato al asura (demonio) Vritra que bloqueaba el curso de dos ríos al adoptar una forma de serpiente.

Nasatya su nombre se suele traducir como “caballeros o jinetes” (*asva*=caballo), pero también podría significar que su carro es tirado por caballos o incluso también son llamados Ashwin este término quiere decir “poseedores de caballos” a menudo son llamados *nāsatyau* (“los dos amigos”) y *dasrau* (“maravillosos”); más tarde estos epítetos sirvieron para distinguirlos, designándose a uno como *Nāsatya* y al otro como *Dasra* (usándose el singular en vez del dual) su origen indoeuropeo es bastante claro, en especial su conexión con los Dioscuros griegos; según Dumézil representarían la tercera función: agricultores, productores que simbolizan el brillo del amanecer y el atardecer, pero también son dioses de la medicina y el bienestar. Pertenecen a la tercera función.

Podemos decir que los principales dioses indoiranios de su panteón se adscriben claramente a las funciones dumezilianas, incluso en el caso de Indra, introduciéndose con el tiempo en una función que no le correspondía.

El panteón celta.



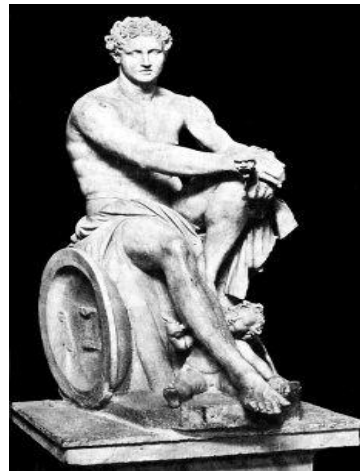
Taranis dios galo de los truenos, las tormentas, el rayo y la lluvia, sus símbolos son la rueda y el destello de un relámpago y su nombre (Taran) significa "El que truenas". Era invocado para que se abandonase la violencia y protegiese de todo mal. Este dios es asociado a veces con el dios Júpiter y se le identifica a veces vestido a la usanza romana. Relacionado con la primera función.

Teutates antiguo dios de la galia, señor de la guerra y dios de la tribu (de donde se deriva su nombre) la fertilidad y la abundancia. Se hacían sacrificios humanos para apaciguar su ira. Es el equivalente al dios romano Marte. Equivalente a la segunda función.

Esus es una deidad gala agrícola y de navegantes en ríos. Es representado empuñando un hacha, bajo las ramas de un árbol del que pendía un cuerpo humano cabeza abajo. Pertenecía a la tercera función.

Estos dioses formaban una triada peligrosa y como pasa con un buen número de dioses celtas, eran ambivalentes es decir pueden ser crueles o benévolos. Hay un bajorrelieve en Notre Dame en el que se representa a Esus talando un sauce probablemente el Árbol de la vida.

El panteón romano.



Júpiter dios del cielo y soberano de los dioses olímpicos, Júpiter se convirtió en el más grande de los dioses del Olimpo: Dios de la luz, él mantenía el orden entre los dioses y los hombres, e intervenía y juzgaba sus conflictos. Sus decisiones eran justas y equilibradas: No concedía favores a nadie. Júpiter era un dios muy poderoso, cuya voluntad fue limitada solamente por las detenciones del destino. Sus atributos ordinarios son el cetro, el águila y el rayo. dios Romano de la guerra, era llamado Ares en Grecia. Como el mes de Marzo fue llamado por él, los Romanos creían que Marzo era la temporada de guerras. Juno, la esposa de Júpiter, era la madre de Marte. Primera función.

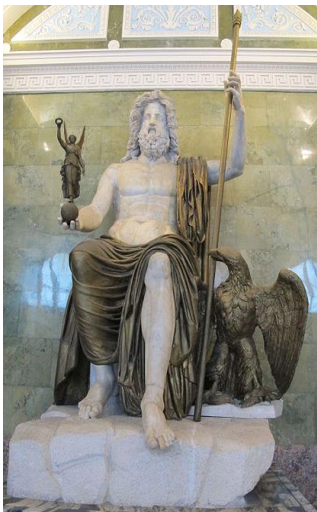
Marte dios de la guerra, y por tanto se le representaba como un auténtico guerrero romano: con armadura, lanza, espada y un yelmo encrestado. La lanza ostentaba un significado especial, ya que era su instrumento

por excelencia; así como por ejemplo Júpiter manipulaba el rayo. En tanto, había dos símbolos que lo acompañaban: el pájaro carpintero y el lobo.

Cabe destacar que, en un comienzo, los romanos, identificaban a Marte con la fertilidad, el ganado y la vegetación, por lo tanto, se lo considera el dios de estas cuestiones, sin embargo, luego, se transformó esa creencia y Marte pasó a ser considerado por una inmensa mayoría como el Dios de la guerra. Por esta razón es que en la mayoría de las representaciones que hay de él está vinculado a la guerra o a situaciones afines a la misma. Segunda función

Quirino del latín Quirinus, Divinidad romana, venerada por los sacerdotes salios, que constituyó con Júpiter y Marte la más antigua tríada del culto público. Ciertos autores presentan a Quirinio como a un “Marte pacífico” y quizás existió entre Marte y Quirino una antítesis que asignaría al primero la acción bélica y al segundo las instituciones civiles pacíficas. Basándose en tal suposición se ha querido interpretar a Marte como el dios de los guerreros y a Quirino como el de los agricultores, en una sociedad tripartita (la tercera clase sería la sacerdotal) característica de los pueblos indoeuropeos.

El panteón greco.



Zeus En el griego actual, el nombre del dios es *Zeús*, (*Zeús*), en el caso nominativo y *Διός*, (*Diós*), en el genitivo. La misma palabra latina *deus* -de la cual derivan otras muchas palabras como *dios* (italiano), *dieu* (francés), *dios* (español), *déu* (catalán), *deus* (gallego). protector y soberano de los dioses de Olimpo y de la raza humana, está asociado según la mitología griega como el dueño de los fenómenos atmosféricos. Hijo de Cronos y de Rea, Zeus es presentado por Homero como el dios de la Justicia y del Perdón.

Poseidón su nombre significa: "esposo de Da" siendo Da un nombre prehelénico de la diosa de la tierra. Orígenes del nombre «Poseidón» no están muy claros. Una teoría lo divide en un elemento que significa 'marido' o 'señor' (πόσις posis, del pIE *pótis) y otro que significa 'tierra' (δα da, dórico para γῆ gē), obteniendo algo como 'señor o esposo de la Tierra', lo que lo relacionaría con Deméter, 'madre de la Tierra'. (Neptuno, en latín) es uno de los Olímpicos, hijo de Crono y Rea. Según las tradiciones, a veces se le considera el hermano mayor de Zeus, pero en otras el menor. no sólo tiene el dominio del mar, sino que también puede desatar tempestades, desquiciar las rocas de las costas con un golpe de su tridente, y hacer brotar manantiales. Desde los tiempos de la Ilíada, Poseidón tiene asignado este dominio. Está relacionado con la segunda función.

Hades el nombre significa "el Invisible", raramente mencionado, ya que de hacerlo se temía excitar su cólera, dios de los muertos, era el dueño del mundo subterráneo donde vivía con su mujer, Perséfone. Este mundo subterráneo, donde se situaban los infiernos, era un lugar sombrío y triste en el centro de la tierra, y poblado de las almas de los muertos. Hades es a menudo representado sosteniendo un cuerno de abundancia, símbolo de la riqueza. Aparece pocas veces solo, normalmente al lado de su mujer y con el cetro. Se le representa con barba, cabellos aspros, igual que Poseidón y Zeus. También es habitual que en sus representaciones aparezca un gallo, animal que se sacrificaba para las divinidades.

Estos eran algunos puntos en común que tenían las divinidades de diferentes triadas.

El dios Thor, Indra y Zeus tenían bastantes puntos en común, como ya mencionamos eran dioses del rayo, las tormentas, y el cielo.

Indra mato al asura (demonio) Vritrá que adopto una forma de serpiente.

Thor mato a la serpiente de Midgard.

Zeus mato a su padre Cronos

Indra mato a su padre el dios védico Dyaus Pitar.

A su vez se puede hallar interrelación, tanto descriptiva como etimológica, con el dios de la mitología griega Zeus, Ζεύς, del griego antiguo, el cual coincide con Thor en aspectos generales. Por ejemplo, tanto Zeus como Thor comprenden deidades del trueno, ejercen un papel protagonista y ambos se corresponden como los dioses más venerados en sus respectivas mitologías.

Como vemos los paralelismos con otras religiones indoeuropeas son sorprendentes.

Las tres funciones en la actualidad

El cuadro tripartito en Occidente termino con los Estado Generales de 1789, cuando la nobleza y el clero descendieron la bandera ante el tercer estado. (fue la ruina del sistema trifuncional).

Influencia y debates

Esta hipótesis goza de una importante vigencia.

Entre los partidarios de la hipótesis se cuentan autores como Bernard Sergent y lasorlav Lebedynsky, quien llega a la conclusión de que "la idea básica parece demostrada de manera convincente". La aprobación que expresara C. Scott Littleton fue criticada por Bruce Lincoln como "rayana en la hagiografía".

La hipótesis fue adoptada por mitógrafos, antropólogos e historiadores como Mircea Eliade, Claude Lévi-Strauss, Marshall Sahlins, Rodney Needham, Jean-Pierre Vernant y Georges Duby.

El historiador Arnaldo Momigliano, discípulo de Dumézil, ha criticado duramente la hipótesis y la ha matizado. El propio Dumézil la matizó y la reelaboró tras las discusiones suscitadas luego de su primera presentación. Tanto Momigliano como los historiadores Carlo Ginzburg y Bruce Lincoln basaron sus críticas en que Dumézil simpatizaba políticamente con la derecha. Guy G. Stroumsa considera infundado tal reproche y Stefan Arvidsson, pese a admitir que Dumézil apoyó la organización Action Francaie y mediante un seudónimo escribió alabanza en favor de Benito Mussolini, lo considera un autor lo bastante profesional para separar sus investigaciones de sus adhesiones ideológicas.

En el futhark antiguo las runas se sitúan en las siguientes funciones:

1er. AET	2do. AET	3er. AET
 Fehu (f)	 Hagalaz (h)	 Teiwaz (t)
 Uruz (u)	 Nauthiz (n)	 Berkana (b)
 Thurisaz (th)	 Isa (i)	 Ehwaz (e)
 Ansuz (a)	 Jera (j, y)	 Mannaz (m)
 Raido (r)	 Eihwaz (e)	 Laguz (l)
 Kenaz (k)	 Perthro (p)	 Inguz (ng)
 Gebo (g)	 Algiz (z)	 Othila (o)
 Wunjo (w, v)	 Sowulo (s)	 Dagaz (d)

El tercer aett del dios Tyr pertenece a la primera función de la triada dumeziliana son las runas de la maestría, vinculada con los dioses, a las fuerzas internas que nos ayudan a manejar nuestros retos.

El segundo aett del dios Heimdal está relacionada con la segunda función las runas del guerrero, a las fuerzas externas, en la mayoría de los casos no estan reguladas por la inteligencia, más bien por las fuerzas de la naturaleza.

El primer aett es de la Diosa Freyr -Freyja se relaciona con la primera función, a la creación, al ciclo de la vida.

Sobre la Hermandad de la Diosa Blanca

Para conocer todas las formaciones y servicios que tenemos disponibles,
visita nuestra página

www.hdiosablanca.org

o escríbenos a

circulo.gaia@gmail.com

Todos nuestros estudios están disponibles en diversas fechas presenciales durante el año y también a distancia en cualquier momento.

Nos encuentras en Facebook:

www.facebook.com/comunidadpagana

www.facebook.com/hdiosablanca

www.facebook.com/medicina.espiral

Si te gustan los temas nórdicos, te invitamos a visitar nuestra página

www.biarkan.org

También te recomendamos que visites nuestro trabajo de responsabilidad social para ayuda a los animales maltratados en:

www.huellasenelcorazon.com

www.facebook.com/huellasenelcorazon

