



„Fyrn Sidu“ Reconstruyendo la Antigua Tradición Anglosajona.

EDWYRCENDE ÆNGELSEAXES FYRNAN SIDUE.

Breve introducción al estudio y práctica reconstructiva de la antigua tradición anglosajona pre-cristiana. Revisión de aspectos reconstructivos heathen culturales, espirituales, y práctica de las diversas artes tradicionales en el contexto moderno.

HERMES SAUCEDO

Geola 2014

§

„Fyrn Sidu“ Reconstruyendo la Antigua Tradición Anglosajona.

EDWYRCENDE ÆNGELSEAXES FYRNAN SIDUE.

Breve introducción al estudio y práctica reconstructiva de la antigua tradición anglosajona pre-cristiana. Revisión de aspectos reconstructivos heathen culturales, espirituales, y práctica de las diversas artes tradicionales en el contexto moderno.

AUTOR: HERMES SAUCEDO

Geola 2014

Pa Wyrdes Wegas Gewritu.
México.

„Fyrn Sidu“
Reconstruyendo la Antigua Tradición Anglosajona.

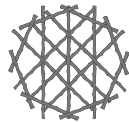
Breve introducción al estudio y práctica reconstructiva de la antigua tradición anglosajona pre-cristiana. Revisión de aspectos reconstructivos heathen culturales, espirituales, y práctica de las diversas artes tradicionales en el contexto moderno.



„Fyrn Sidu“
Reconstruyendo la Antigua Tradición Anglosajona., por *Hermes Saucedo Juárez* se distribuye bajo una *Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional*.



Registro Safe Creative:1501122977083



Pa Wyrdes Wegas Gewritu.

Para mayor información:

<http://wyrdeswegas.com>

herael@gmail.com

México 2014 – 2015

↑ƿ *ΓΗΡΝΑ

To Ieldrum

A los ancestros

Eala beorht bune
Eala byrnwiga
Eala þeodnes þrym
Hu seo þras zepaþ
Genap under nihtelm
Spa heo no wære:7

*¡Ay la brillante copa!
¡Ay el guerrero acorazado!
¡Ay el esplendor del príncipe!
¿Cómo es que el tiempo pasó
oscurecido bajo el velo de la noche
como si nunca hubiese sucedido?*

Del poema "El Vagabundo", S. VIII.

Abreviaturas y otras convenciones.

a.s.: Anglosajón o *Ænglisc*.

a.E.C.: Antes de la Era común.

E.C.: Era Común.

n.a.: Nórdico antiguo.

A lo largo del presente texto se utilizarán grafías latinas que no son utilizadas comúnmente en la lengua española, estas son:

Þ, þ: la letra denominada *Thorn* que procede directamente de la runa del mismo nombre, actualmente se representa en el idioma Inglés como el dígrafo ‘TH’.

Ð, ð: la letra denominada *Edh*, se puede pensar como otra manera de escribir a *Dorn*, al menos en el lenguaje *Ænglisc*, aunque estrictamente se pronuncia ligeramente distinta y en otras lenguas como el Islandés actual sigue ciertas reglas ortográficas.

Æ, æ: la letra denominada *Ash* que procede directamente de la runa anglosajona de *Æsc*, se puede entender en la actualidad como el dígrafo de ‘AE’, aunque se pronuncian los sonidos juntos y no separados como diptongo.

Índice general

I INTRODUCCIÓN	15
II MARCO HISTÓRICO Y CULTURAL	21
1. PUEBLOS ANGLOSAJONES	23
1.1. Germanos	23
1.2. Anglosajones	29
1.3. Algunos aspectos culturales anglosajones	34
III RECONSTRUYENDO LA ANTIGUA TRADICIÓN ANGLOSAJONA	43
2. HEATHENISMO	45
2.1. Tradiciones Espirituales Antiguas	45
2.2. Espiritualidad y Religión	46
2.3. Tradiciones Heathen	46
3. FYRN SIDU O ANTIGUA TRADICIÓN ANGLOSAJONA	49
3.1. Fundamentos	49
3.2. Cosmovisión	51
3.2.1. GIN, NIFOL Y MYSPELL	51
3.2.2. EORMENSYL	52
3.2.3. GESCEAFT	53
3.2.4. WORULDA	53
3.3. Wyrð	55
3.3.1. El concepto	55
3.3.2. Una concepción de <i>Wyrð</i> en el heathen actual.	57
3.3.3. Los múltiples hilos de <i>Wyrð</i>	58
3.4. La Visión de la Muerte	59
3.5. El Alma	60
3.5.1. Estructuras Fractales	60
3.5.2. <i>Sawol</i>	60
<i>Lic</i>	60
<i>Hyge</i>	60

	<i>Myne</i>	61
	<i>Willa</i>	61
	<i>Wod</i>	61
	<i>Mod</i>	62
	<i>Mægen</i>	62
	<i>Hama</i>	62
	<i>Fæte</i> o <i>Fætian</i>	62
	<i>Æþm</i>	63
3.6.	Mecánica del esquema del Alma	63
3.7.	Honor y Virtudes	64
	3.7.1. <i>Friþ</i>	64
	3.7.2. <i>Halig</i>	64
	3.7.3. <i>Wih</i>	65
	3.7.4. Moral y Honor	66
	3.7.5. Nobles Virtudes	66
3.8.	Seres o <i>Feora</i>	70
3.9.	Honor a los Ancestros	71
	3.9.1. <i>Weofod</i>	72
3.10.	Altos Ancestros en el Fyrn Sidu Anglosajón	73
	3.10.1. NIHT	74
	3.10.2. DÆG	74
	3.10.3. HEORÐE	74
	3.10.4. TIW	74
	3.10.5. MONA	75
	3.10.6. SUNNE	75
	3.10.7. WODEN	75
	3.10.8. FRIGE	76
	3.10.9. ÐUNOR	76
	3.10.10.EOSTRE	76
	3.10.11.ING	77
	3.10.12.FREO	77
3.11.	El Clan	77
	3.11.1. <i>Inhired</i>	77
	3.11.2. Vínculos de honor	79
3.12.	Prácticas Espirituales	79
	3.12.1. Prácticas Rituales Históricas	80
	3.12.2. <i>Symbel</i>	80
	3.12.3. El <i>Meduheall</i>	83
	3.12.4. El lenguaje	83
4.	TEMPORALIDAD ANGLOSAJONA	85
	4.1. Los factores del tiempo	85
	4.2. <i>Stunda</i>	86
	4.3. Días de la Semana	86
	4.4. Lunaciones	88
	4.5. Estaciones Solares	90

4.6. Relaciones entre ciclos temporales	91
IV GALDORFCRÆFT Y RUNACRÆFT	93
5. LAS ARTES	95
6. LA MAGIA DE LA PALABRA	97
6.1. <i>Galdorcræft</i>	97
6.2. Elementos poéticos en la lengua anglosajona	98
6.3. <i>Galdorcræft</i> Práctico	99
7. LAS RUNAS	103
7.1. La Lengua Madre	103
7.2. Proto-Germánico	104
7.3. <i>Fuþark</i>	108
7.4. <i>Elder Fuþark</i>	109
7.5. <i>Younger Fuþork</i>	111
7.6. <i>Anglo-Saxon Fuþorc</i>	113
7.7. <i>Gopic Fuþark</i>	115
8. MÁS ALLÁ DE LA LENGUA HASTA WYRD	117
8.1. Runas como forma de lengua escrita	117
8.2. <i>Wyrd</i> , honor y artes ancestrales	119
8.3. Oráculos y símbolos mágicos	119
8.4. Runas, partículas de <i>Wyrd</i>	122
8.5. <i>Wyrdeswebb</i>	124
V GALDRU	129
9. LOS POEMAS Y CONJUROS	131
10. POEMA ANGLOSAJÓN	133
10.1. FEOH	137
10.2. UR	141
10.3. ÞORN	145
10.4. OS	149
10.5. RAD	153
10.6. CEN	157
10.7. GYFU	161
10.8. WYNN	165
10.9. HÆGL	169
10.10 NYD	173
10.11 IS	177
10.12 GEAR	181
10.13 EOH	185

10.14PEORÐ	189
10.15EOLH-SECG	193
10.16SIGEL	197
10.17TIR	201
10.18BEORC	205
10.19EH	209
10.20MANN	213
10.21LAGU	217
10.22ING	221
10.23ÆPEL	225
10.24DÆG	229
10.25AC	233
10.26ÆSC	237
10.27YR	241
10.28IOR	245
10.29EAR	249
10.30CHALC	255
10.31GAR	259
10.32CWEORÐ	263
10.33STAN	267
11. POEMA NÓRDICO ISLANDÉS	271
11.1. FÉ	273
11.2. ÚR	277
11.3. ÞURS	281
11.4. ÓSS	285
11.5. REIÐ	289
11.6. KAUN	293
11.7. HAGALL	297
11.8. NAUÐ	301
11.9. ÍSS	305
11.10.ÁR	309
11.11.SÓL	313
11.12.TÝR	317
11.13.BJARKAN	321
11.14.MAÐR	325
11.15.LÖGR	329
11.16.ÝR	333
12. POEMA NÓRDICO NORUEGO	337
12.1. FÉ	339
12.2. ÚR	343
12.3. ÞURS	347
12.4. ÓSS	351
12.5. RÆIÐ	355
12.6. KAUN	359

12.7. HAGALL	363
12.8. NAUÐR	367
12.9. ÍS	371
12.10.ÁR	375
12.11.SÓL	379
12.12.TÝR	383
12.13.BJARKAN	387
12.14.MAÐR	391
12.15.LQGR	395
12.16.YR	399
13. ABECEDARIUM NORDMANNICUM	403
14. SIGNIFICADO DE LAS LETRAS	405
15. REMEDIO CONTRA LA INFERTILIDAD DE LA TIERRA	413

Parte I
INTRODUCCIÓN

Este escrito no pretende ni por mucho ser un modelo de reconstruccionismo ‘heathen’, simplemente es una recopilación general de diversas fuentes sobre heathenismo aplicadas a una práctica actual. Personalmente opino que cuando se trata de llevar a la práctica un camino de reconstrucción de cualquier tradición antigua, no hay formas correctas o incorrectas, ya que al final todos los escritos, ya sean históricos o contemporáneos son tan solo referencias y puntos de vista para nutrir de información que sustente las prácticas, la persona que decide emprender el camino del reconstruccionismo espiritual va determinando su propia forma de práctica, misma que puede ser tan divergente de otros caminos que son designados bajo la misma denominación, que incluso se pueden convertir en caminos totalmente ajenos y extraños. La verdadera importancia de cualquier tipo de reconstruccionismo, es el hecho de conservar la coherencia de los preceptos que dan base a ese camino, mientras exista esa coherencia y por ende el honor como fundamento, irremediablemente será una práctica íntegra y válida.

En la actualidad gracias al renacimiento y la tremenda popularidad que han ganado las formas alternativas de espiritualidad, muchas veces es fácil perder de vista las auténticas bases históricas de las formas modernas de las diversas espiritualidades que se manifiestan, ya sea como caminos ancestrales, reconstructivos o incluso eclécticos. Es muy fácil hoy en día con tanta información (no siempre acertada) atribuir prácticas y conceptos espirituales a corrientes o denominaciones que no necesariamente resultan ser ciertas o del todo adecuadas. Por poner un ejemplo: es muy recurrente y fácil hoy en día atribuir muchas prácticas y conceptos espirituales europeos pre-cristianos a los pueblos celtas, cuando la realidad histórica es que acerca de estos pueblos se sabe prácticamente nada, y las atribuciones modernas acerca del ‘origen celta’ resultan ser tan solo producto de la fusión histórica de diversas fuentes (en el mejor de los casos), para justificar un trasfondo cultural que probablemente si hubiese existido; pero bajo una denominación que más bien alude a la raíz común Indo-Europea. Con esto no trato de descalificar las prácticas serias de reconstruccionismo celta que se hacen, de hecho me parecen muy válidas y necesarias en la realidad espiritual de hoy en día, lo que creo que es muy importante tomar en cuenta en cualquier práctica espiritual, es el tener clara conciencia de donde surgen históricamente los conceptos y atribuir acertadamente sus orígenes, y así evitar caer en falsas afirmaciones e incluso dogmas espirituales, que gracias a la era de la información abundan hoy en día. Menciono como ejemplo al celtismo por tener una relación histórica importante con el heathenismo, y que por lo mismo ha dado pie a mucha confusión entre ambas tradiciones.

El practicar el reconstruccionismo de cualquier tradición antigua tampoco implica tener que lograr grados universitarios de antropología, arqueología o historia; pero si implica el situar (y sobre todo sustentar) las prácticas que se quieren reconstruir sobre la base de la investigación científica veraz, y esto da como resultado forzoso que la persona que inicia el camino de reconstruccionismo heathen tenga que documentarse y estudiar ampliamente. El alimentar cualquier práctica espiritual tan solo con ilusiones o con preceptos populares que aparecen en los medios masivos de hoy en día (cine, televisión, literatura de entretenimiento, etc.), da como resultado una práctica ‘ligera’, sin ningún tipo de sustento ancestral ni compenetración personal, mucho menos de entendimiento integral, que es lo que se requiere como base. Nuevamente hago hincapié en que no estoy en contra de estos medios

ni de la información que ahí se vierte, simplemente apuntó al hecho que para practicar un reconstruccionismo serio e integral, se requiere ir mucho más allá de ello.

En el caso específico del reconstruccionismo germánico o 'heathen' como se le ha denominado, implica como primer paso el hecho de 'desmitificar' muchos conceptos erróneos o incompletos que se tienen en la cultura popular. El imaginar a *Thor* como un hombre rubio con traje de superhéroe y un mazo de constructor está muy alejado de la concepción ancestral referente a él, y sin embargo esa imagen se queda muy fácilmente en la memoria colectiva y es como en general las personas lo refieren. Insisto, con esto no intento de ninguna manera desaprobando las figuras de cultura popular, creo que cumplen su función de entretenimiento; sino más bien lo que habría que motivar es la investigación histórica. Pero esta falta de referencia histórica no solo ocurre en la cultura popular, dentro del mismo ámbito de reconstruccionismo heathen pueden suceder este tipo de concepciones incompletas o erróneas; como por ejemplo una idea muy popular que se puede encontrar en el propio ambiente heathen de hoy en día es el hecho de pensar que la 'tradición nórdica' es sinónimo de 'vikingo' y que además es la única forma de heathenismo que existe, cuando en realidad solo es una parte del conjunto de tradiciones de origen germánico y la denominación de 'vikingo' solo aplica muy específicamente a un grupo de personas de algunos pueblos nórdicos, y no es una denominación representativa del heathenismo. Otro aspecto que desgraciadamente en la actualidad se ha manifestado muy frecuentemente es la segregación racial, muchos grupos 'heathen' proclaman el linaje de sangre como fundamento de la práctica y ven como inaceptable el hecho de que personas que no tienen una ascendencia germánica puedan practicar algún tipo de tradición de este género. Lo cierto en este caso es que la práctica de este tipo de tradiciones tiene que ver con la identificación y el entendimiento cultural, que en descendencias de origen germánico debería ser algo natural por el ámbito cultural que se vive; más no es limitante para nadie, cualquiera que lo decida (más allá de razas o nacionalidades) puede practicar alguna forma de heathen si en verdad se está comprometido con la tradición y con los ancestros; aquí hablamos de un entendimiento cultural e ideológico, no de una segregación racial.

Todo lo anterior es parte de las razones que tuve para escribir este texto, sobre todo el tratar de brindar un panorama más amplio acerca de la diversidad de tradiciones germánicas que pueden ser practicadas como reconstrucciones hoy en día, en específico aquí abordo el camino que he practicado, el '*Fyrn Sidu*' o 'Antigua Tradición Anglosajona'. Para hablar de ello irremediablemente es necesario recurrir a las fuentes históricas de lo mismo que se quiere revivir, de otro modo sería muy difícil. Es por ello que a lo largo de esta publicación menciono en la medida de lo posible las fuentes literarias e históricas acerca de la antigua cultura anglosajona. El hecho de reconocer y leer las fuentes originales de este tipo de tradiciones puede representar un contratiempo en sí mismo, ya que la barrera lingüística puede convertirse en un problema serio, ya que hablamos de un ámbito cultural ajeno para los hispanoparlantes y de un lenguaje que en la actualidad ya no se habla, y aunque existen traducciones al Inglés moderno, parte importante de ese camino espiritual y reconstruccionista para mí ha sido el aprender la lengua del Inglés Antiguo, Anglosajón o *Ænglisc*. Por lo tanto mucho de lo que aquí se mencionará son fuentes históricas y citas literarias en lenguas antiguas, pero además interpretaciones personales de esos conceptos, poniéndolos en un contexto científico y social actual; de otro modo la práctica reconstruccionista no tendría

razón de existir, si no se puede aplicar como una forma de vida actual, integral y real. Este trabajo que presento aquí no es de índole académico, sin embargo trato de sustentarlo en la medida de lo posible en diversas fuentes respecto al tema, tratando de no llegar al punto de ser tedioso al perderse en las referencias bibliográficas, ya que el objetivo principal es el de abrir el panorama.

De ahí que los conceptos e ideas aquí referidos irremediablemente tendrán un enfoque personal, no se trata de dictar las bases de la reconstrucción del *Fyrn Sidu*, sino de compartir una forma personal de como las retomé y apliqué para algo funcional. La mayoría de las descripciones son puntos de vista personales, que se basaron en las fuentes históricas; pero finalmente son resultado de un modo de interpretación individual que no necesariamente puede ser compartida en otras formas de reconstrucción germánica.

Originalmente este escrito pretendía ser solo una recopilación de los poemas rúnicos y textos relacionados, pero ante la necesidad de comprender el contexto histórico y el *Fyrn Sidu* para entender a fondo la runas, decidí ampliarlo. Hago especial énfasis en la parte del *galdorcraeft* y el *runacraeft* ya que son artes que en lo particular considero importantes para comprender de una manera más global el *Fyrn Sidu* y el heathen en general, aunque la aproximación que aquí se plantea es tan solo introductoria, el dominio de ambas artes requiere aspectos adicionales y mucho trabajo por parte de la persona.

Al hablar de runas, en general la gente que de alguna manera las conoce piensa en esos símbolos misteriosos que despiertan el interés y la curiosidad, tal vez sea por sus formas extrañas pero al mismo tiempo familiares con las grafías latinas que son utilizadas en la escritura corriente. Sin embargo es cierto que encierran ‘algo’ más allá de la pura grafía y llaman a descubrir el misterio, que muchas veces no se puede expresar ni comprender; pero se manifiesta internamente. Y precisamente de eso se tratan las runas, la etimología misma de la palabra lo comunica: „*run*” en anglosajón significa ‘misterio, susurro, consejo, secreto’; siendo „*runa*” su denominación plural.

En los tiempos modernos se ha dicho y escrito mucho acerca de las runas, aunque desafortunadamente no todo lo que se refiere en la actualidad acerca de ellas proviene directamente de la cosmovisión ancestral, como muchas veces algunos autores intentan proclamar. En realidad la información que se tiene acerca del significado profundo de las runas es muy poco, las reconstrucciones de los ‘misterios’ que las runas encierran se han basado principalmente en el poema rúnico anglosajón y en los dos poemas nórdicos; la lingüística en este caso ha sido otra clave fundamental para poder comprender y reconstruir el antiguo sendero de la sabiduría de las runas. Ellas primordialmente llegan al conocimiento del ser humano en forma fonética, que posteriormente se convertiría en escritura; esto puede ser una limitante para aquel que se desea acercar a la investigación de estos temas, debido a que se vuelve necesario en cierto punto involucrarse con las lenguas antiguas que las runas expresan, y también con una experiencia vivencial para poder comprenderlas cabalmente.

Ante este panorama cualquiera podría pensar que es una tarea muy difícil el hacer una reconstrucción de alguna tradición heathen con tan pocas bases históricas, de hecho la ‘necesidad’ de rellenar los huecos históricos y culturales que las tradiciones germánicas tienen,

ha propiciado en algunos casos el hecho de sincretismos con otros conceptos espirituales, en el afán de darle completitud a la tradición. Lo cierto es que para reconstruir una tradición germánica no hace falta el sincretismo con otras tradiciones, basta con comprender cabalmente las bases culturales e históricas que existen y con ello la completitud será brindada por medio de la experiencia personal, no por dogmas externos. Mientras se tenga como base la comprensión de la visión de los pueblos germánicos (otorgada en buen grado por los poemas y narraciones épicas tradicionales), se conserve la integridad, y sobre todo coherencia con ello; las prácticas personales tenderán a ser igualmente acertadas. En el estudio de una tradición reconstruccionista (y en el estudio en general de cualquier cosa), siempre hay que cuestionarse todo lo que se lee o se aprecia de alguna manera, y más allá de que sea cierto o falso lo importante es darse cuenta de si es coherente con la práctica y con las bases históricas conocidas, es cuestión de pensar *¿cómo hubiesen procedido los antiguos germánicos para hacer tal cosa?* y bajo esa comprensión ancestral muy probablemente nuestro camino reconstructivo estará basado adecuadamente, salvando así los huecos históricos y los sincretismos modernos que no la enriquezcan.

§

Parte II

MARCO HISTÓRICO Y CULTURAL

Capítulo 1

PUEBLOS ANGLOSAJONES

1.1. Germanos

En la actualidad al mencionar el término ‘germano’ de alguna manera se liga directamente a la actual nación de Alemania, y dicha concepción es correcta, más no del todo completa. El término ‘germano o germánico’¹ fue utilizado en la antigua Roma pre-cristiana por los historiadores y cronistas de aquella época², y al principio no fue una designación estrictamente lingüística o étnica, como luego pasó a ser; sino que era una denominación para todos aquellos pueblos que a la vista de los romanos eran considerados menos civilizados que ellos y que además habitaban más allá de las fronteras del río Rin, ya que por la otra parte³ también estaban los ‘otros salvajes’ que eran los pueblos de origen gaélico o denominados por los griegos como los ‘celtas’⁴. Los romanos si hacían una diferencia clara entre los pueblos galos (celtas) y los pueblos germánicos, aunque finalmente los consideraban a ambos como ‘pueblos salvajes’.

Con el transcurrir del tiempo, la denominación ‘germano’ fue estableciéndose como una identificación cultural, marcada sobre todo por la familia lingüística que dichos pueblos compartían: la lengua ‘Proto-Germánica’ y todas sus lenguas derivadas. Dicha aseveración se basa en el concepto de que la lengua es el rasgo cultural primario de cualquier civilización o pueblo.

Pero los antiguos pueblos germánicos no se concebían ellos mismos bajo la denominación de ‘germanos’, históricamente cada pueblo o clan se identificaba de acuerdo a un rasgo particular a una línea ancestral definida, así se tienen a clanes bien definidos como los godos, anglos, daneses, etc. y el conjunto de estos y muchos más pueblos o ‘naciones’ se denominaría después como ‘pueblos germánicos’, que comparten un origen cultural y ancestral común.

¹*Germani* en latín.

²Se le atribuye su institución como denominación gentilicia a Julio César, quien ya la menciona en su obra[11]

³Al norte y noroeste de Roma

⁴El primero en denominarlos e identificar a estos pueblos fue el historiador griego Hecataeus de Miletus, quien los designaría como Κελτοί

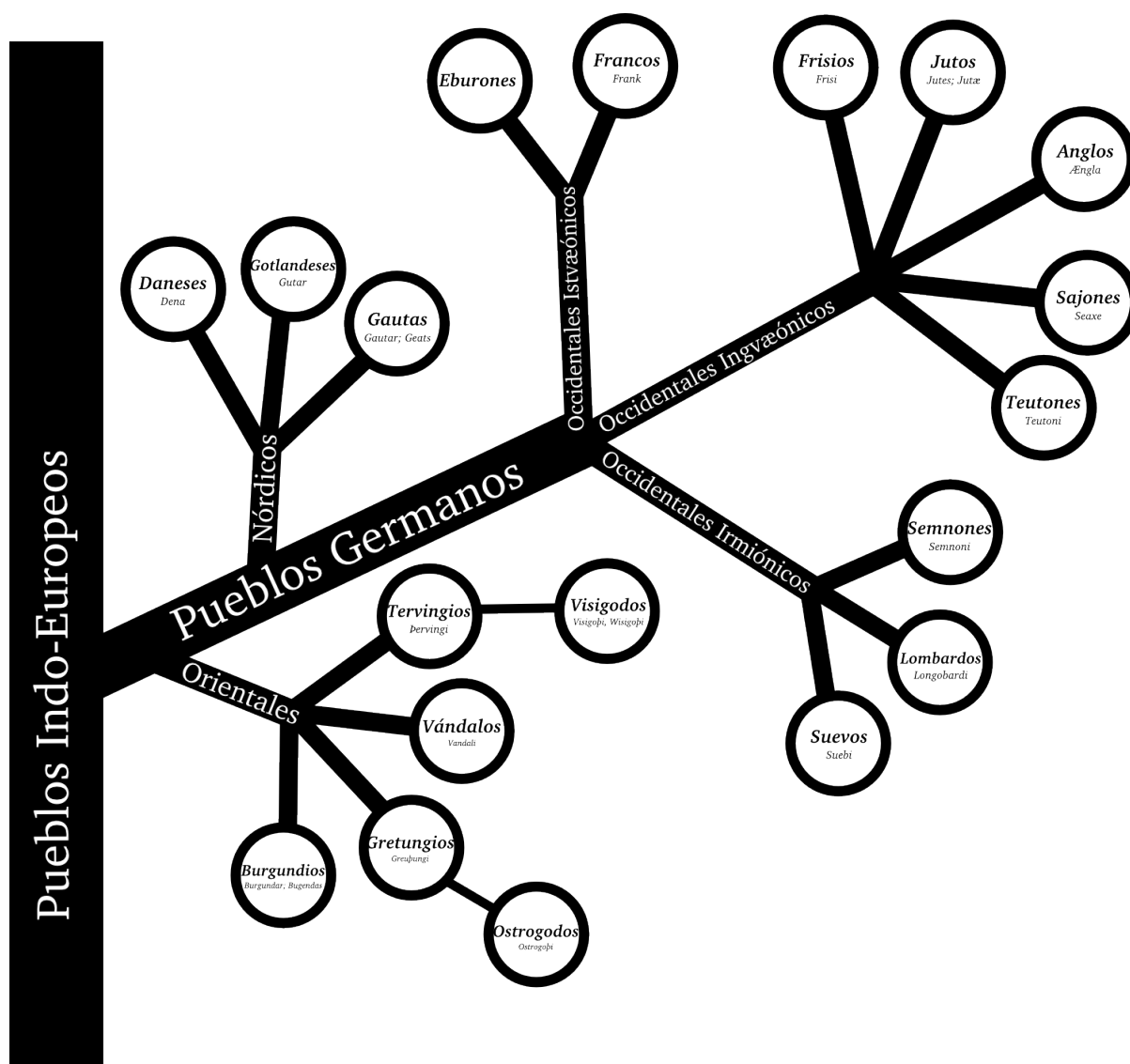


Figura 1.1: Algunos pueblos germánicos importantes.

Al hablar de pueblos germánicos siempre es importante situarlos específicamente en un lugar de la línea temporal, ya que al paso del tiempo se han diversificado. Históricamente se pueden identificar los primeros germanos desde el año 1,700 a.E.C. hasta el 600 a.E.C. como un conjunto de pueblos que se asentaron al sur de las actuales Suecia y Noruega, la península de Dinamarca y el norte de Alemania. En este periodo se piensa que pudo haber sucedido el cambio de la lengua ‘Proto-Indoeuropea’ a la lengua ‘Proto-Germánica’. Arqueológicamente se tienen grabados en roca donde básicamente se plasman representaciones de barcos, animales y figuras humanas, algunas de estas figuras humanas son de tamaños visiblemente mucho más grandes y portan hachas, martillos y lanzas. Uno de los sitios arqueológicos con mayores muestras de esto es *Tanumshede* en Suecia, donde hoy en

día se pueden admirar estos grabados en piedra.



Figura 1.2: Glifos de Tanumshede. Probablemente una representación de Wotan.



Figura 1.3: Asentamientos humanos importantes en Europa, aproximadamente para el 1,500 a.E.C.

Para el año 500 a.E.C. y hasta el 150 a.E.C. se encuentran evidencias de que los pueblos germánicos se expanden hacia el sur a la zona de la actual Alemania, y al este hacia Polonia. En este momento se sugiere que existió interacción con los pueblos celtas posiblemente en las región de *Hallstat*⁵. Arqueológicamente se identifican prácticas funerarias que mayormente consistían en cremación y depósito de cenizas en urnas, así como el manejo del hierro como metal primordial.

⁵Como es mencionado en la obra de Helena Looijenga [22]

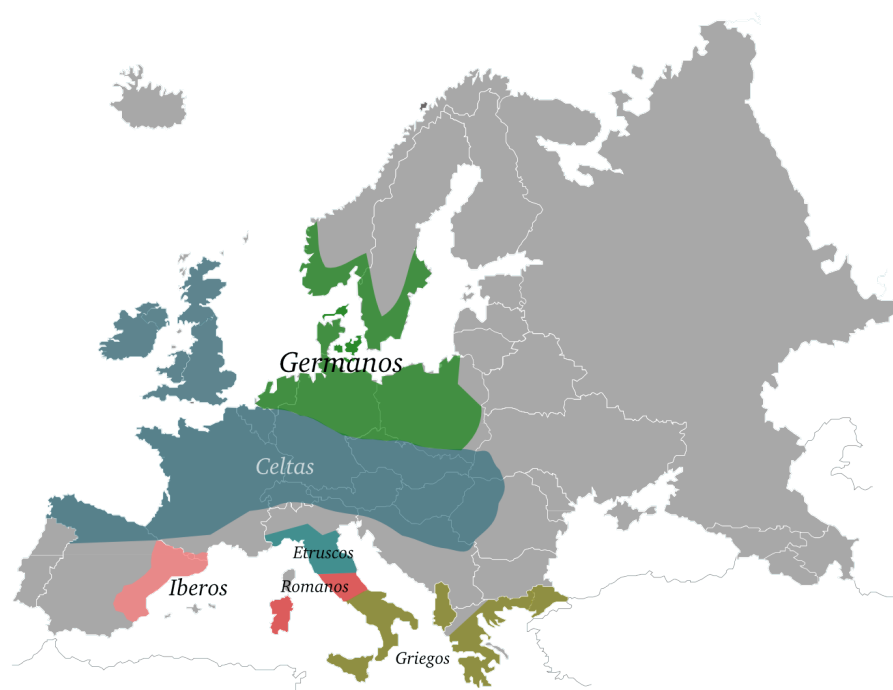


Figura 1.4: Asentamientos humanos importantes en Europa, aproximadamente para el 500 a.E.C.

Durante el clímax del poder del imperio romano, entre el 150 a.E.C. y el 200 E.C. los pueblos germanos se expanden hacia los actuales países eslavos. A pesar del poderío militar del César, Roma no es capaz de conquistar por completo las regiones germánicas, y así muchos guerreros germanos son contratados como mercenarios por Roma, aquí entraría un intercambio cultural muy fuerte con los romanos. En este momento ya existe una diferenciación lingüística del ‘Proto-Germánico’, y por lo tanto una diferenciación entre los distintos clanes y grupos germánicos. Se puede establecer igualmente un panteón mitológico común, pero a pesar de tener una identidad étnica, no hay una solidez política de los distintos clanes germánicos y cada tribu es independiente⁶.

⁶Como lo menciona Tácito en su obra [27]

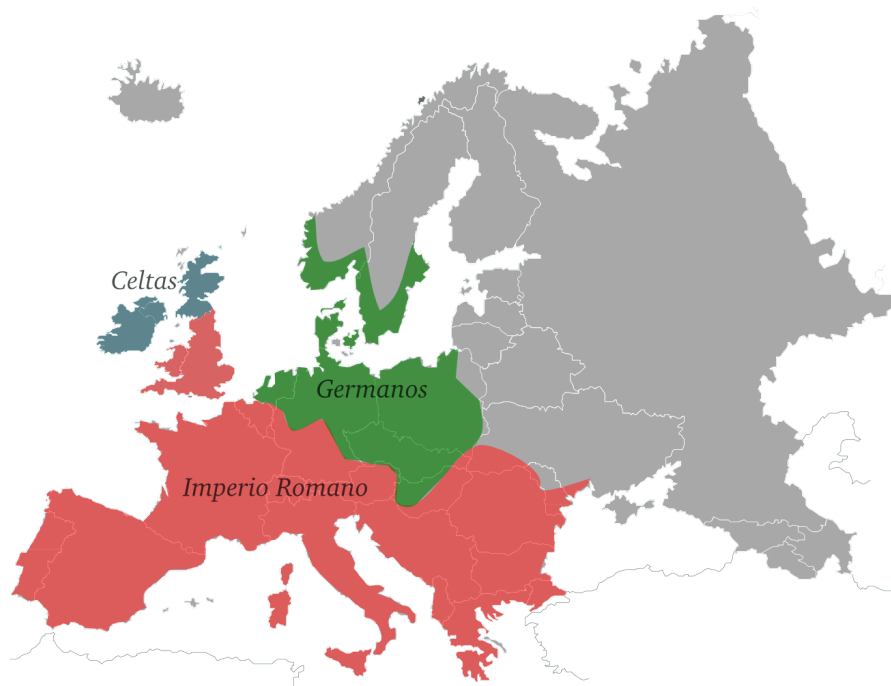


Figura 1.5: División política general en Europa, para el 50 E.C.

Julio César aporta algunos rasgos de los pueblos germánicos en *La Guerra de las Galias*, por mencionar un ejemplo:

“Dum paucos dies ad Vesontionem rei frumentariae commeatusque causa moratur, ex percontatione nostrorum vocibusque Gallorum ac mercatorum, qui ingenti magnitudine corporum Germanos, incredibili virtute atque exercitatione in armis esse praedicabant (saepe numero sese cum his congressos ne vultum quidem atque aciem oculorum dicebant ferre potuisse)...”[11]

“En los pocos días que se detuvo aquí en hacer provisiones de trigo y demás víveres, con ocasión de las preguntas de los nuestros y lo que oyeron exagerar a los galos y negociantes la desmedida corpulencia de los germanos, su increíble valor y experiencia en el manejo de las armas, y cómo en los choques habidos muchas veces con ellos ni aún osaban mirarles a la cara y a los ojos...”

El periodo comprendido entre el 200 y 450 E.C. es conocido comúnmente como el ‘periodo de migración’, donde los pueblos germánicos de oriente aprovechando la debilitación del imperio romano, y además presionados por las tribus asiáticas, emprenden una movilización por toda Europa. Ante la venida de dichos pueblos, el imperio romano los empieza a reclutar al por mayor como mercenarios e incluso tribus enteras se instalan en las comunidades romanas, y de esta manera algunos germanos legitiman su estancia al realizar lazos matrimoniales entre germanos y romanos. Otras tribus, principalmente de las ramas nórdicas y occidentales comienzan igualmente a migrar hacia otros lugares de Europa.

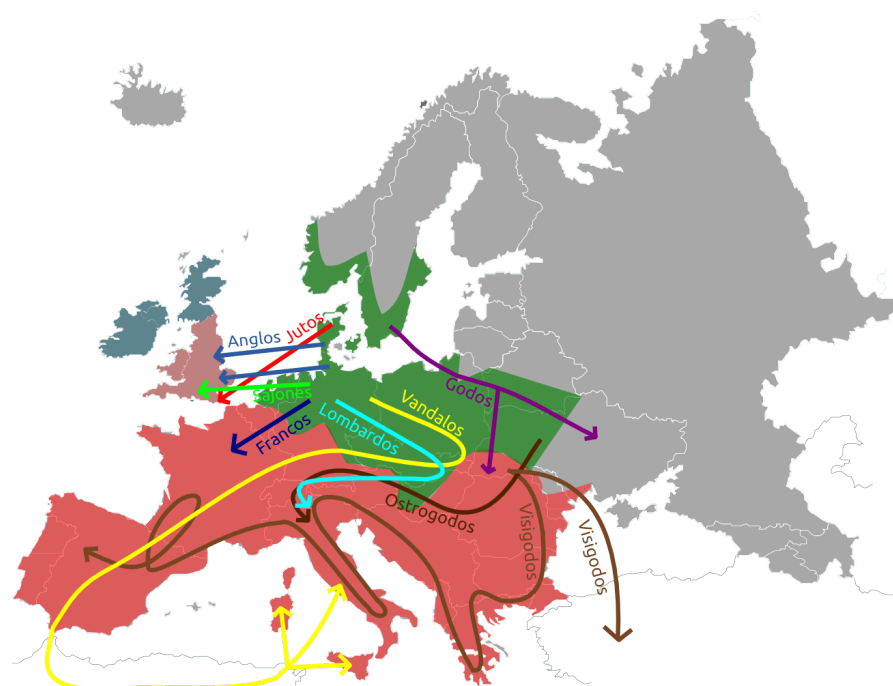


Figura 1.6: Migraciones de algunos pueblos germánicos para el 500 E.C.

1.2. Anglosajones

El periodo de migración provocó que muchas tribus germánicas se movilizaran, y específicamente aquí se hablará del caso de las tribus comúnmente conocidas como anglosajonas. El término ‘anglosajón’ es un aglutinante para referirnos a un conjunto de tribus germánicas que si bien tienen diferencias étnicas, están emparentadas muy cercanamente, tanto culturalmente como lingüísticamente. Dichas tribus son: Sajones, Anglos, Jutos y Frisios principalmente. En un principio se asentaban regionalmente en la península de la actual Dinamarca (Anglos y Jutos), al norte de Alemania (Sajones) y lo que actualmente son los Países Bajos (Frisios). Con la llegada del periodo de migración, así como las tribus germánicas del este se desplazan por toda la Europa más meridional, estos grupos germánicos migran hacia las islas británicas, comenzando así un momento histórico muy importante.

Antes de la migración de los anglosajones hacia la Gran Bretaña, realmente es poca la información que existe acerca de sus costumbres y cultura, y la mayoría se debe a lo que los romanos registraban acerca de ellos. Es hasta que los anglosajones se instalan en la Gran Bretaña cuando se tienen referencias culturales, literarias y arqueológicas mucho más sólidas que puedan brindar una idea de como eran.

En el periodo de migración no solo Roma tenía problemas políticos, también dichos problemas existían en la isla de la Gran Bretaña. La isla había sido abandonada por la influencia romana, y en ella quedaron los pueblos galo-romanos, ya sin la protección del imperio romano. Dichos pueblos eran el resultado de la mezcla cultural galo-celta por un lado, y romana por el otro. Cuando los romanos la abandonaron, la mayoría de la población ya estaba cristianizada y no tenían una cultura de guerra, sino más bien de la civilidad romana. Aparece entonces la figura del legendario rey galo llamado *Gwrtheyrn*⁷, quien tenía problemas con sus vecinos del norte, los Irlandeses y Pictos. *Gwrtheyrn* entonces se dice que contrata a los anglosajones como mercenarios (siguiendo la tradición romana) para que lucharan en contra de sus vecinos molestos y así poder librarse del problema. Supuestamente quienes pactan con *Gwrtheyrn* son los míticos príncipes jutos *Hengest* y *Horsa*. De acuerdo a la crónica anglosajona y a otras fuentes⁸, los anglosajones cumplen con su parte del trato, y derrotan a los enemigos de *Gwrtheyrn*, y aquí es donde no queda claro que sucedió después, pudiendo presentarse tres posibles teorías:

- Los Galos no cumplieron su parte del trato una vez que los Anglosajones hubieron combatido a sus enemigos, y se cobraron tomando por la fuerza tierras.
- Los Galos ofrecieron tierras en lugar de bienes, debido a su incapacidad de cubrir la suma pactada, por lo que los pueblos anglosajones se comenzaron a establecer en la Gran Bretaña.
- Los Anglosajones vieron la debilidad militar de los Galos y decidieron invadir sus tierras.

A este respecto la historia recopilada por los monjes Bæda[9] y Gildas[14], dice que: *Gwrtheyrn* llamó a los príncipes jutos *Hengeht*⁹ y *Horsa*¹⁰ para que pelearan como mercenarios contra los Pictos e Irlandeses. Cuando los hermanos cumplen su tarea y ven las posibilidades que ofrece la isla y el poco poder militar de los galos, deciden quedarse en la isla y fundan el asentamiento de *Cantawaraburh*¹¹, mandando llamar a sus parientes Anglos y Sajones. Bæda añade una genealogía¹², donde menciona que son hijos de *Wictgilis*, a su vez hijo de *Witta*, a su vez hijo de *Woden*.

Estudios recientes siguen que la historia no sería del todo cierta y que lo más probable es que dichos hermanos no hayan existido en realidad, pero es una alegoría hacia algunos aspectos de la tradición anglosajona, donde se representa a la dualidad divina en los hermanos, y la genealogía divina hasta el mismo *Woden* lo confirma. Los nombres de sus padres también son una alegoría, ya que *Wictgilis* significa “el que hace magia” y *Witta* significa “sabio”, siendo los dos descendientes de *Woden*, el señor de la magia y la sabiduría.

⁷Anglizado como „*Wyrteorne*“ de acuerdo a la crónica anglosajona [4]

⁸La recopilación histórica hecha por el monje Gildas[14]

⁹Cuyo nombre literal significa “corcel”.

¹⁰Cuyo nombre literal significa “caballo”.

¹¹Literalmente significa: donde habitan los *Cantas*, un pueblo galo-romano, actual Canterbury

¹²Descrita en [9]

De cualquier manera, aproximadamente para el año 450 E.C. ya existían asentamientos germanos a lo largo de la costa este de la actual Inglaterra, desde Edimburgo hasta Southampton. Al inicio no existía una unión política entre las diversas tribus germanas que se asentaron en Inglaterra, si bien la mayoría eran Anglos y Sajones, también había minorías de Jutos, Suevos, Frisios, Francos y Alamanes. La lengua común de los grupos anglosajones es conocida como „*Ænglisc*“ y pronto se unificaría en gran parte de la isla como lengua oficial. Los romano-celtas continuaban utilizando el gaélico bretón, además del latín; pero tuvieron la necesidad de aprender la nueva lengua.

1.2. ANGLOSAJONES



Figura 1.7: Asentamientos anglosajones importantes en Ænglaland para el siglo VII.

Ya para después del año 500 E.C. se habían establecido en la isla siete reinos anglosajones independientes entre sí. De esta manera surgió la llamada ‘Heptarquía Anglosajona’¹³, que dominaba la mayor parte del territorio de la Gran Bretaña. Los Galos que no se adherían al régimen anglosajón fueron siendo desplazados hacia el oeste de la Isla. El mayor problema de los galos es que entre ellos mismos no podían conciliar sus diferencias de clanes, cosa que les costó la pérdida de la Gran Bretaña. Pronto empezaron las incursiones por otras tribus germanas hacia Inglaterra, eran los conocidos piratas Francos y Daneses¹⁴, que llegaban a saquear los asentamientos, tanto anglosajones como galos.

Cuando los anglosajones llegaron a la Gran Bretaña llevaron consigo sus costumbres culturales y espirituales, a los ojos de los galo-romanos que habitaban la isla, estas costumbres eran totalmente incivilizadas en comparación con su cristianismo. Por un momento la gran isla volvió a tener costumbres espirituales no cristianas, solo que ahora en lugar de ser de origen celta eran de origen germánico. Pasó el tiempo y gracias a las circunstancias sociales y políticas, la cristianización comenzó a destruir las antiguas tradiciones anglosajonas, sin embargo como suele ocurrir con los procesos de cristianización, aunque la religión se cambie, las tradiciones ancestrales y espirituales quedan arraigadas en la población, practicándose más allá del cristianismo. El último rey que practicaba de manera oficial las viejas tradiciones („*Fyrn Sidu*“¹⁵) fue *Penda*¹⁶ de *Mercia*, que murió en noviembre del año 655 y con su muerte quedó oficialmente muerta (al menos políticamente) también la antigua tradición anglosajona; sin embargo el grueso de la población seguía practicando sus viejas tradiciones y costumbres, a pesar de tener como oficial la religión cristiana, y paulatinamente se fueron sincretizando bajo el modelo cristiano.

Para entonces los pueblos daneses cada vez se convertían en una amenaza mayor para Inglaterra, y fue hasta el reinado de *Alfredo el Grande*¹⁷ que se logró terminar con la amenaza danesa, y de la misma manera logró unificar los reinos anglosajones e incluso algunos reinos galos bajo la bandera del cristianismo. Si bien *Alfredo el Grande* fue conocido por su ferviente cristianismo, inició una campaña de ‘escribir’ libros de sabiduría y arte en lengua vernacular anglosajona, con el fin de reformar la cultura mediante la educación, para que esta fuese accesible a la mayoría de la población. De esta manera mucho de las antiguas tradiciones anglosajonas fueron puestas por escrito bajo la pluma de los monjes cristianos, con esto se impuso de manera definitiva la religión cristiana, pero por otro lado se perpetuó hasta nuestros días un gran legado de las costumbres antiguas anglosajonas.

La Inglaterra anglosajona prosperó hasta el año 1066 E.C., cuando la invasión normanda conquistó el territorio de la Gran Bretaña a manos del duque de Normandía, Guillermo el Bastardo. Con la invasión normanda, todos los nobles anglosajones fueron muertos o huyeron fuera de Inglaterra. Sin embargo la mayoría de la población anglosajona y gala quedó intacta. Se cambió entonces la lengua oficial del *Ænglisc* al Latín y Viejo Francés, así se in-

¹³Denominada así por Henry of Huntingdon en [18]

¹⁴Comúnmente conocidos como ‘vikings’.

¹⁵Literalmente así se designa en *ænglisc* a las viejas tradiciones espirituales, que posteriormente en Inglés actual se denominarían como ‘The Old Ways’

¹⁶626–655 E.C.

¹⁷871–899 E.C.

rodujeron palabras propias de estas lenguas que al pasar del tiempo conformarían la lengua denominada ‘Inglés Medio’. Con la conquista normanda muchos aspectos cambiaron por completo en Inglaterra.

1.3. Algunos aspectos culturales anglosajones

Las primeras referencias históricas de los pueblos germánicos en general son dadas por Cornelio Tácito¹⁸, senador e historiador romano que en su obra intitulada “*De Origine Et Situ Germanorum*”¹⁹ da un panorama general de la cultura de estos pueblos. Tácito identifica étnicamente a los germanos en la siguiente descripción:

“Ipsos Germanos indigenas crediderim minimeque aliarum gentium adventibus et hospitibus mixtos, quia nec terra olim, sed classibus advehebantur qui mutare sedes quaerebant, et immensus ultra utque sic dixerim adversus Oceanus raris ab orbe nostro navibus aditur. Quis porro, praeter periculum horridi et ignoti maris, Asia aut Africa aut Italia relicta Germaniam peteret, informem terris, asperam caelo, tristem cultu adspectuque, nisi si patria sit?”[27]

“Yo me inclinaría a creer que los germanos tienen su origen en la misma tierra, y que no están mezclados con la venida y hospedaje de otras gentes, porque los que antiguamente querían mudar de habitación, las buscaban por mar y no por tierra, y de nuestro mar van muy pocas veces navíos a aquel grande océano, que, para decirlo así, está opuesto al nuestro. Y, ¿quién quisiera dejar el Asia, África o Italia, y desafiando los peligros de un mar horrible y no conocido, ir a buscar a Germania, tierra sin forma de ello, de áspero cielo, de ruin habitación y triste vista, si no es para los que fuere su patria?”

Varios rasgos culturales primordiales son descritos por Tácito, pero el desarrollo de los pueblos germánicos continuó, y con base en su obra y en la literatura anglosajona posterior, es como se ha podido reconstruir aproximadamente esta tradición, además de los aportes arqueológicos. La mayoría de los siguientes datos son tomados del historiador Stephen Pollington en su obra ‘Preguntas Frecuentes acerca de los Anglosajones’[24]

En general la geografía y el clima de la Gran Bretaña beneficiaron a los anglosajones, y se hizo posible el desarrollo de una agricultura y ganadería más próspera. Incluso fue posible cultivar uva en el sur de la isla y así poder producir vino, que fue a integrarse como parte de las bebidas sagradas para los anglosajones. Se referencia que en algún momento de los años 500's hubo un periodo donde el clima se hizo mucho más frío y la luz solar disminuyó, dicho evento esta referenciado como el «*Fimbulvetr*» o el „*Fullewinter*“, que significa el ‘Gran Invierno’.

¹⁸55-120 E.C.

¹⁹“De las costumbres, sitios y pueblos germanos[27].”

Cuando los anglosajones llegaron a Inglaterra, se encontraron que muchos de los bosques habían sido deforestados por los romanos para crear tierras de cultivo. De acuerdo a Tácito y a la evidencia arqueológica, los bosques eran lugares sagrados de culto para los germanos, así que se dieron a la tarea de promover el crecimiento de los árboles y a la reforestación de ciertas zonas.

La educación militar siempre fue un aspecto primordial para los pueblos germánicos, y el caso anglosajón no era la excepción, sin embargo al establecerse en Inglaterra, esta bajo notablemente y los anglosajones fueron cultivando otras áreas humanas, como el arte. Sus técnicas medicinales eran avanzadas al promedio del resto de Europa, hay evidencias de que podían tratar fracturas, controlar fiebres e infecciones y algunas enfermedades mortales para aquella época, y gran legado de ese conocimiento médico quedó registrado en los llamados „*læcbooc*“ o ‘libros médicos’²⁰. Sus ritos funerarios eran variados, mientras que por un lado existía la cremación y puesta en urnas, por otro lado también era común la práctica de la inhumación; en ambos casos siempre se terminaban enterrando a los restos mortales, acompañados de los instrumentos usuales en vida, como lanzas, los *seax* y demás utensilios personales. Respecto a las prácticas funerarias y a todo el arte involucrado en ello, el ejemplo más grandioso es la tumba de Sutton Hoo, en Ipswich, que es un campo mortuario que aproximadamente data del siglo VII.²¹

Otro aspecto muy importante e icónico de las sociedades germánicas, es la celebración. Una manera de diversión para los anglosajones era el jugar ‘acertijos’ durante las celebraciones en el „*meduheall*“²². En el ‘Libro de Exeter’²³ sobreviven una colección importante de estos acertijos. También practicaban los juegos de azar con el mismo propósito, el único juego de mesa conocido es el „*Tæfl*“ o „*Hnafetæfl*“²⁴. A esta actividad de recreación y adiestramiento mental la referían como „*Peorþ*“²⁵. También en las celebraciones en el *meduheall* se solía tocar música y recitar poemas épicos e historias. Los instrumentos principales usados por los anglosajones fueron: el harpa anglosajona, tambores, flautas y cuernos²⁶. Los poemas e historias no usaban la rima vertical que en la actualidad se usa²⁷, en su lugar se usaba la rima horizontal o aliteración, que consistía en repetir una consonante o vocal varias veces en una misma frase. La escala musical que usaban se cree que era la escala pentatónica²⁸.

²⁰Existen compendios actuales de los manuscritos médicos de la época, los más importante son el „*Lacnunga*“ y el *Bald's Leechbook*[21]

²¹Como lo detalla Stephen Pollington en su obra [25]

²²Literalmente significa ‘El salón del hidromiel’, construcción comunal de los pueblos germánicos donde se llevaban a cabo las celebraciones de carácter sagrado.

²³Manuscrito encontrado en la Catedral de Exeter, recopilación de poemas y acertijos en lengua anglosajona que data aproximadamente del Siglo XI.

²⁴Juego que consiste en un enfrentamiento estratégico entre dos contrincantes, muy parecido al actual ajedrez

²⁵De acuerdo a la descripción del poema rúnico.

²⁶De acuerdo a la evidencia arqueológica[25]

²⁷De acuerdo a la evidencia literaria de los diversos manuscritos escritos en *ænglisc*

²⁸De acuerdo a la reconstrucción propia del principal instrumento melódico conocido, el arpa anglosajona.



Figura 1.8: *Reconstrucción actual de una lira anglosajona, con base en la hallada en la tumba de Sutton Hoo.*

De acuerdo a los estudios antropológicos, la dieta de los pueblos anglosajones se basaba principalmente en: pavo, carne, jitomates, papas, e infusiones; en épocas más avanzadas integraron azúcar, pimienta, chicharos y embutidos. Comían pescado salado en el invierno y fresco la mayor parte del año. Además del consumo de manzanas, peras, ciruelas, cerezas, uvas y gran variedad de moras (zarzamoras, fresas, moras azules, etc.). La carne la comían rostizada y en estofado, también cocinaban cierto tipo de pasteles, sopas y preparaban sus embutidos. Una parte muy importante de su alimentación era el pan. Otro alimento predilecto era la leche, y sus derivados, especialmente el queso y la mantequilla. Las bebidas alcohólicas que consumían eran principalmente tres: „*Ealu*”²⁹, „*Medu*”³⁰ y „*Win*”³¹ que se producía en todo el sur de Inglaterra. Estas tres bebidas eran consideradas como sagradas y se usaban en celebraciones espirituales, al igual que la leche. Una bebida que también to-

²⁹Cerveza de fermentación alta, lo que actualmente es el *Ale*

³⁰Bebida que se prepara de la fermentación de agua con miel, o también denominada como hidromiel.

³¹Vino de uva.

maban era el denominado „*Beor*“, que aunque pudiese ser antecesor de la actual cerveza de fermentación baja (*Beer*), los antropólogos creen que era un vino frutal o algún fermento de frutas.

Utilizaban platos y vasijas hechas principalmente de madera para consumir sus alimentos. En clanes más ricos eran hechos de bronce. Usaban cuernos decorados para beber en los altos status, en condiciones normales se usaban copas de madera. Todo persona, hombre, mujer o niño tenía su propio cuchillo³² que le servía para propósitos generales, incluyendo cortar la comida. Utilizaban una cuchara de madera de doble punta, en un extremo era la forma de la cuchara tradicional, y en el otro extremo era un tenedor. Los clanes anglosajones se sentaban en mesas largas para comer. El conocimiento de herbolaria (tanto medicinal como culinaria) era muy extenso. Sin embargo solo parte de ese conocimiento ha sobrevivido hasta nuestros días, pero es considerable.

Los métodos de preservación de alimentos eran principalmente el salado y el ahumado de la carne y pescado. También se preparaban embutidos y se secaban las frutas. En la época invernal se seleccionaba el mejor ganado y se mataba el resto, para evitar tener que alimentarlo durante el invierno, o que este muriese por el clima.

Los romanos habían dejado una red de caminos que fue utilizada por los anglosajones, se transportaban de acuerdo a sus posibilidades en caballo, o en botes navegando por los ríos. La última opción era a pie. Los anglosajones trabajaban el acero de manera muy hábil, se han encontrado instrumentos de acero de excelente calidad en excavaciones. La principal tela que usaban para sus vestidos era la lana, después era el lino y ocasionalmente también trabajaban el cáñamo. Usaban métodos de tejido manuales comunes a todos los pueblos germanos, principalmente el *cardweaving*, el *naelbinding*, el *sprang* y el *lucet*. Las telas las hacían en telares de madera. De manera general los hombres vestían una túnica media de lana, sobre una túnica corta de lana o de lino, vestían pantalones cortos hasta debajo de la rodilla, y sobre la pantorrilla hasta el tobillo se amarraban vendas de lana o lino tratadas con aceite de linaza, para evitar que la humedad mojara sus pies. Los zapatos eran de cuero. Finalmente una capa mediana de lana atada al hombro terminaba el vestido. También era común el uso de túnicas largas de lana o lino. Para las mujeres la vestimenta era muy similar, pero a veces no usaban pantalones y en su lugar varias túnicas largas las cubrían. Un distintivo de las mujeres era el uso de joyas. Los cintos tradicionales eran hechos de piel, pero los más apreciados eran los hechos con *cardweaving* o *lucet*. No se tiene registro del uso de maquillaje, pero si se sabe que tanto hombres como mujeres cuidaban mucho de su peinado, ya que se han encontrado en todas las excavaciones peines de madera y hueso.

Los anglosajones fueron famosos por su producción de manuscritos, gracias a los cuales conocemos mucho de su arte, cultura y tradiciones; sin embargo son pocos los que sobreviven hasta hoy. Antes de que el papel fuese algo común en Europa, los manuscritos se hacían sobre una tabla untada de cera y con un estilete se escribía, luego se transfería sobre un velo de piel de vaca. La tinta que se usaba se preparaba a base de agua y extracto de roble, lo que daba un fuerte color oscuro, que con tiempo se tornaba sepia. Los médicos se llamaban „*Læ-*

³²Denominado en lengua anglosajona como „*Seax*“

1.3. ALGUNOS ASPECTOS CULTURALES ANGLOSAJONES

ce“ y usaban sus propios métodos tradicionales, además de los métodos romanos aprendidos. Principalmente trataban las enfermedades con preparados vegetales. También entendían la importancia de la limpieza y sobre todo, de una actitud mental correcta para el tratamiento de las enfermedades.



Figura 1.9: *Reconstrucción del casco hallado en la tumba de Sutton Hoo, un símbolo de la cultura anglosajona, actualmente en el Museo Británico (fotografía de Gernot Keller).*

Según Bæda³³, los anglosajones tenían la noción de que la Tierra era redonda y no plana, de que el ciclo solar duraba un número no entero de días, y sabían como calcular los

³³Como describe en su obra [8]

momentos de los equinoccios y solsticios. Los anglosajones fueron los precursores de los relojes solares. Tradicionalmente usaban un palo de madera vertical para calcular el ciclo solar de acuerdo a la sombra proyectada, y uno horizontal para calcular las divisiones del día o „*Stunda*“.

La arquitectura anglosajona se basaba mayormente en el material de la madera, eran maestros en el trabajo de esta. Sin embargo con la cristianización fueron adquiriendo el conocimiento de la construcción con piedra por parte de los romanos, pero la usaban exclusivamente para la construcción de templos cristianos, ya que la madera seguía siendo su principal material. Sus asentamientos se basaban sobre una construcción principal que era larga y se denominaba *meduheall* donde se reunían a comer y festejar, estaba rodeada por construcciones menores que servían como bodegas, establos, talleres y casas habitación. El *meduheall* era el lugar primordial donde todos se reunían a festejar, pero más allá del simple festejo como actividad recreacional, era un lugar sagrado, ya que guardaba el mismo espíritu del clan y ahí se comía y bebía en honor a los ancestros, aspecto fundamental de la espiritualidad germánica. Adornaban con motivos muy complejos sus trabajos en madera, pero solo fragmentos de estos trabajos sobreviven hasta nuestros días. En épocas tardías existían templos hechos de madera para sus deidades tradicionales, pero con la cristianización fueron destruidos o usados para la adoración cristiana, eran llamados „*Ealh*“, aunque mayormente las adoraciones a los antiguos ancestros se realizaban en los bosques o colinas. Un aspecto de la adoración a los ancestros son los „*godpal*“, que son postes de madera tallados con figuras de rostros humanos que representan a los ancestros.

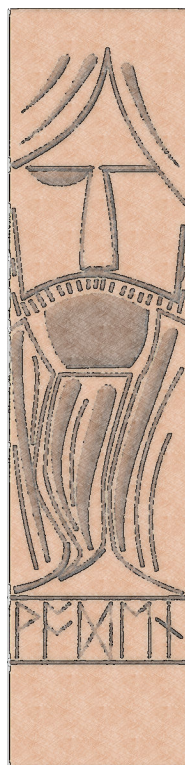


Figura 1.10: *Bosquejo del tallado de un Godpal en honor a Woden.*

Los anglosajones eran básicamente un pueblo guerrero, los utensilios de guerra que usaban eran principalmente: el cuchillo o „*Seax*“, la lanza³⁴, el escudo³⁵ y el hacha de guerra³⁶. Tanto hombres como mujeres eran instruidos en el uso del *seax*, que era su herramienta y arma principal.

Seax

El *seax* es un cuchillo o espada corta, de una sola hoja y usualmente de un solo filo. Fue utilizado (y quizá inventado) por los pueblos sajones y anglos. La longitud de la hoja de un *seax* tradicional era en promedio de 20 a 25 cm., pero los había más cortos (15 cm.) y los *Langseax* o ‘*Seax* largos’ de hasta 40 cm. Existen básicamente dos tipos de *seax*, el normal y el ‘broken-back’. El *seax* es primordialmente la herramienta básica de los anglosajones, pero cuando era necesario se usaban como arma.

³⁴Denominada en *ænglisc* como „*Gar*“ o „*Spear*“

³⁵Denominado en *ænglisc* como „*Scild*“

³⁶Denominada en *ænglisc* como „*Bradæx*“

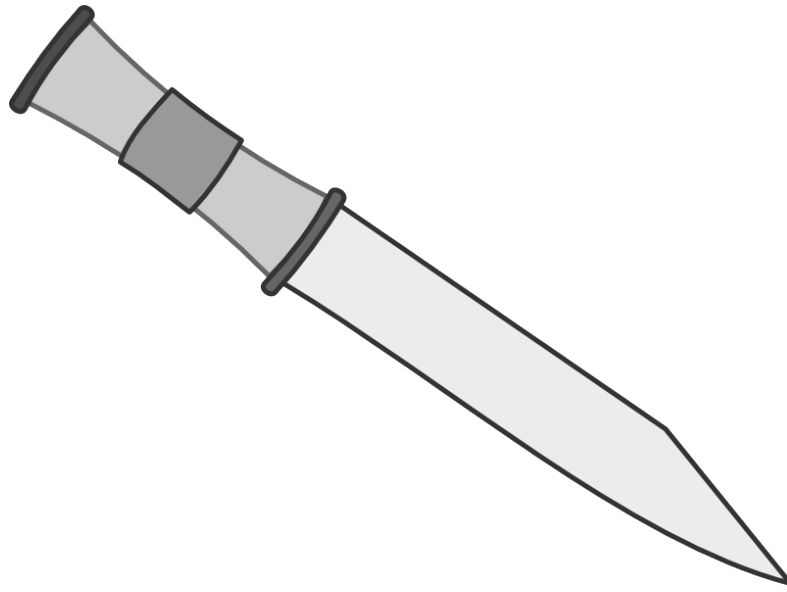


Figura 1.11: *Seax*, la herramienta básica de muchos pueblos germánicos.

Scild

El escudo anglosajón es redondo (al igual que el de la mayoría de los pueblos germanos), con un diámetro que variaba entre los 45 y 120 cm. Se decoraba en forma ritual, usualmente con patrones geométricos circulares, cuyas formas y colores eran marcas de protección y ofensivas y además identificaban al portador. En casos más artísticos se dibujaban animales, otros patrones y símbolos más complejos. Simbólicamente el escudo circular pudiese representar a „*Sunne*“³⁷.

³⁷El animismos solar femenino

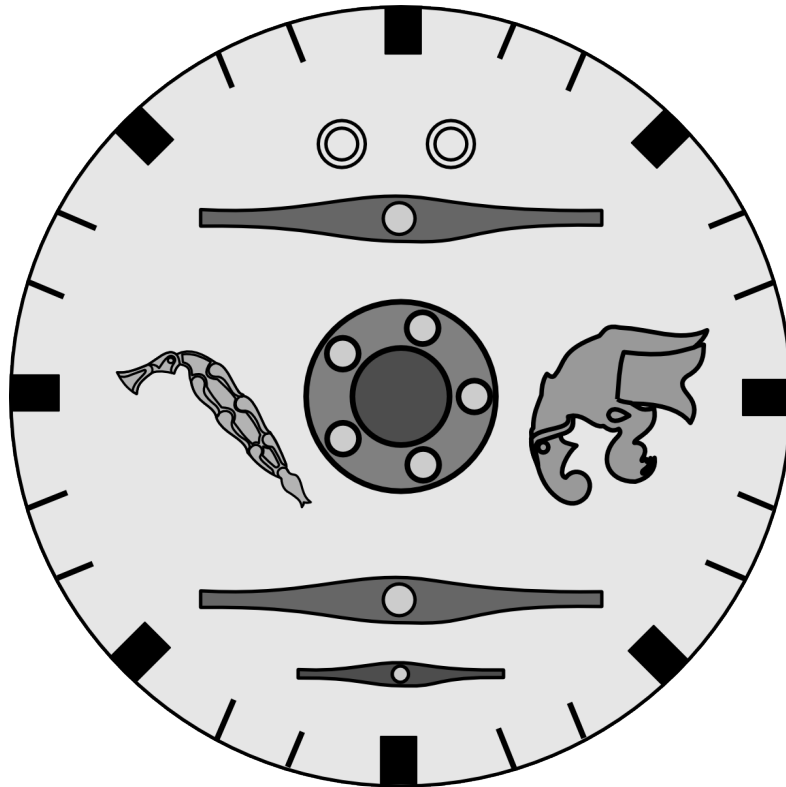


Figura 1.12: La forma tradicional del escudo o Scild anglosajón, esta es la reconstrucción del escudo encontrado en la tumba de Sutton Hoo.

Parte III

RECONSTRUYENDO LA ANTIGUA TRADICIÓN ANGLOSAJONA

Capítulo 2

HEATHENISMO

2.1. Tradiciones Espirituales Antiguas

El cristianismo vino a ser un parteaguas en la historia de la espiritualidad humana de Europa, aunque no precisamente para enriquecerla, sino más bien la vino a dogmatizar e institucionalizar. En Europa antes de la instauración del cristianismo existían muchas y muy diversas tradiciones espirituales, y todas ellas obedecían directamente a una realidad cultural de los pueblos que las practicaban, la espiritualidad era un aspecto que se forjaba cotidianamente y convivía con la realidad misma, y aunque existían figuras de autoridad espiritual, estos funcionaban más como guías debido a su experiencia y sabiduría que como jefes o jueces del cumplimiento de la religión.

En la Europa pre-cristiana se pueden identificar principalmente las siguientes grandes ramas de tradiciones espirituales, de acuerdo obviamente a la división cultural y geográfica de los pueblos Indo-Europeos:

- Tradiciones Bálticas.
- Tradiciones Celtas.
- Tradiciones Eslavas.
- Tradiciones Germánicas.
- Tradiciones Greco-Romanas.

En la actualidad las creencias espirituales del mundo mayormente están dominadas por los monoteísmos abrahámicos del cristianismo, islamismo y judaísmo; seguidas de las tradiciones de oriente como el hinduismo o budismo, relegando a los últimos lugares a las antiguas tradiciones espirituales pre-cristianas europeas y de otros orígenes.

La gran dificultad en vivenciar como tradiciones actuales a estas tradiciones antiguas estriba en que todas ellas se dejaron de practicar hace mucho tiempo, y en su lugar se impuso la hegemonía cristiana, sincretizando muchas prácticas con el mismo cristianismo, y borrando

casi completamente la esencia de ellas. Hoy en día existen muchos intentos por retomar estas antiguas tradiciones y ponerlas en práctica con los esquemas sociales actuales, de lo cual surgen movimientos reconstruccionistas, donde básicamente se intentan retomar los aspectos básicos de esas tradiciones y ponerlos en funcionamiento en las sociedades actuales, con sus correspondientes ajustes. El mayor reto de estos intentos ha sido el hecho de que se deben utilizar como base los antiguos preceptos y filosofías, y adaptar los preceptos sociales actuales a ellos; pero desgraciadamente por la gran influencia social de hoy en día, se termina haciendo lo contrario: se toman como base los preceptos sociales actuales (en donde el ámbito espiritual deriva directamente del cristianismo) y se ajustan las antiguas filosofías a ellos, obteniendo tradiciones y filosofías que no son precisamente una reconstrucción, sino una variación de la ideología cristiana arraigada socialmente, tan solo con elementos ancestrales. En otras palabras, no es lo mismo poner el plato sobre la mesa, que la mesa sobre el plato.

2.2. Espiritualidad y Religión

Ambos términos en la actualidad parecen intercambiables, más no lo son. Una religión por definición es una institución de índole espiritual que marca los lineamientos y acciones a seguir para ligar a los creyentes en ella hacia objetivos comunes. La espiritualidad no está atada a ningún tipo de normas o dogmas, sino que es un camino de entendimiento y comprensión del ser como parte integral del universo, sea cual sea la visión específica. Las tradiciones ancestrales pre-cristianas europeas no son religiones, sino tradiciones espirituales, ya que no hay instituciones avaladas por ningún ser superior que puedan establecer el camino a seguir de quienes las practiquen. En la actualidad pueden existir instituciones relativas a diferentes formas de reconstruccionismo tradicional, más ninguna de éstas se manifiesta como imposición de carácter divino, tan solo son auxiliares en el conocimiento y agrupación de integración humana.

2.3. Tradiciones Heathen

Hablando específicamente del reconstruccionismo de las tradiciones ancestrales germánicas, surge en la actualidad la denominación de ‘Heathen’ o ‘Heathenismo’, que es una denominación aglutinante para definir al conjunto de tradiciones espirituales derivadas de los pueblos germanos. No existe entonces una tradición ‘Heathen’ como tal, sino solo es un denominativo para identificar a un conjunto de tradiciones. En *ænglisc* la palabra „*hæþen*“ significa ‘remoto, incivilizado o salvaje’, refiriéndose en el mismo ámbito a la palabra latina ‘*pago*’ (o a la griega ‘*ethnos*’). La palabra *heathenismo* es de uso moderno derivado del significado del *ænglisc* „*hæþen*“, ya que los antiguos seguidores de las viejas tradiciones no se reconocían a ellos mismos como ‘*heathenistas*’, sino que la palabra era usada de manera despectiva en los pueblos germanos ya cristianizados para nombrar a todo aquel que no viviera en los centros urbanos como sinónimo de ‘bárbaro’. Fue hasta hasta el siglo XI donde final-

mente se utiliza formalmente la palabra ‘heathen’ como denominación legal en el ámbito anglosajón, para designarlo como algo contrario al cristianismo. Si bien anteriormente ya se habían hecho referencias de la denominación ‘heathen’ en las leyes anglosajonas, en esta etapa se vino a consolidar su uso legal, como lo describen específicamente las leyes del rey *Cnut*¹

„Pe forbeodað eorþortlice ælene hæðenŕipe. Hæðenŕipe bið ðæt man idola weorðize ðæt
if ðæt man weorðize hæðene zodaŕ and ŕunman oððe monan ƕyŕ oððe flod wæter ƕyllaŕ oððe
ƕanaŕ oððe æniŕeŕ cýnneŕ wuðu-ŕeoƕa. Oððe ƕicce-ŕwæŕt luŕize. Oððe moŕðweoƕe
zeŕŕemne. On æniŕe ƕiŕan. Oððe on bloce oððe on ƕýŕhte oððe on ƕƕýleŕa zeðƕimeŕa
æniŕ ƕiŕz ðreoze.“

“Formalmente prohibimos todo el heathenismo. Heathenismo será definido como la adoración de los hombres a ídolos, esto es, que los hombres adoren a dioses heathen y al sol y a la luna y al fuego y a los ríos, a los pozos de agua o a las piedras, o a las arboledas de cualquier tipo. O que adoren el arte de la brujería, o promuevan la muerte, o por sangre o por augurios o realicen cualquier cosa relacionada a dichas ilusiones.”[33]

Es interesante esta descripción, ya que formalmente la tradición heathen anglosajona se supone que terminó con la muerte del rey *Penda* en el 655 E.C., casi cuatrocientos años después con esta ley se evidencia que la gente aún continuaba en cierto grado practicando sus tradiciones originales, y no solo eso, sino que de alguna manera esta ley impuesta por el ámbito cristiano revela muchas de las costumbres heathen que se practicaban originalmente.

En la actualidad se designa al ‘heathenismo’ como el ‘núcleo común’ de todas las tradiciones antiguas germanas, pero sin ser una tradición por si misma.

Actualmente se pueden diferenciar tres corrientes principales en las tradiciones heathenistas:

- Corrientes Étnicas (*Folkish*): son corrientes sumamente cerradas y tradicionalistas, que conservan de la manera más estricta las antiguas tradiciones y el reconstruccionismo no permite la intervención de ninguna otra tradición (aunque sea de otro origen igualmente germano). Algunos incluso únicamente aceptan a personas con ascendencia de origen germano. Se centran totalmente en el modelo tribal y su estructura es jerárquica.

¹«*Knútr inn ríki*». Rey de Dinamarca, Inglaterra, Noruega y Suecia; 985 - 1035 E.C.

- Corrientes Tribalistas: son corrientes que se basan lo mayormente posible sobre la reconstrucción histórica. Su núcleo de organización se basa en la tribu o el clan y si bien el mecanismo no es del todo excluyente, si tiende a ser selectivo en la conformación del clan, ya que se espera que los miembros se comprometan enteramente con este. Las celebraciones estacionales y el honor a los ancestros son algo de vital importancia; la parte cultural, espiritual y de pensamiento mágico siempre van al unísono. Dentro de la corriente tribalista destaca el 'Theodismo', que se basa en lo que se denomina 'red de juramentos' que asegura una práctica explícita (incluso jerárquica) que brinda cohesión al clan.
- Corrientes Universalistas: son corrientes en las que se trata de llevar la tradición de una manera más 'abierta', si bien se basan en el reconstruccionismo, no se tiene inconveniente en integrar nuevas costumbres o elementos ajenos a las tradiciones germánicas. No se centran en la estructura jerárquica ni social del clan, pero si se centran en el estudio, comprensión y práctica de la espiritualidad, que puede ir o no de la mano de las prácticas de pensamiento mágico y la cultura germánica en general. Algunos grupos en extremo universalistas tienden a sincretizar sus prácticas, incluso llegando al punto de perder la esencia propia del heathenismo.

En la actualidad hay muy diversas tradiciones de tipo heathen, aunque las más populares tanto por su difusión como por el número de practicantes son el *Asatruar* y el *Odinismo*. Sin embargo, hablando en términos de reconstruccionismo tradicional, pueden existir tantas tradiciones heathen como pueblos germánicos alguna vez existieron, el gran problema es que no existen registros históricos de muchos de ellos que permitan realizar una reconstrucción, razón por la cual la lista se ve reducida. Básicamente se pueden distinguir las tradiciones heathen por su propia diversidad lingüística y por lo tanto cultural, así se pueden tener tradiciones heathen nórdicas, orientales y occidentales; a su vez dentro de estas divisiones pueden existir muchas ramas, ya sea en tradiciones que engloben (como el caso del *Asatruar* en la rama nórdica) o tradiciones que se enfoquen en un conjunto de pueblos específicos (como el caso del *Fyrn Sidu* anglosajón). Al final todas las tradiciones tipo heathen están relacionadas y se retroalimentan entre ellas mismas para consolidarse e incluso complementarse entre sí.

Capítulo 3

FYRN SIDU O ANTIGUA TRADICIÓN ANGLOSAJONA

3.1. Fundamentos

La antigua tradición anglosajona se basa, como el resto de las tradiciones heathen en el núcleo común de los pueblos germanos; pero con características y elementos propios, como los nombres de los ancestros, las celebraciones, el conjunto rúnico ‘*fuþorc*’, etc.

Históricamente existen evidencias registradas de su panteón y de sus rituales, como por ejemplo Tácito describe alrededor del siglo I como los Anglos realizaban la adoración a la diosa „*Nerþus*“¹. Existen otras fuentes de la tradición anglosajona, pero son vagas: „*Woden*“ es mencionado en el hechizo de la nueve hierbas², „*Þunor*“ se menciona en la crónica anglosajona[4], „*Ing*“ se menciona en el poema rúnico anglosajón³. Las evidencias arqueológicas complementan esta información junto con las literatura específica de la rama nórdica, principalmente las Eddas.

Con la cristianización, la religión cambió, pero las antiguas tradiciones se siguieron practicando; Cristo se representaba como un héroe anglosajón, los hechizos tradicionales se siguieron usando, pero con sincretismos cristianos, los „*symbel*“ se siguieron festejando pero bajo un calendario cristiano, y si bien algunos templos fueron destruidos, otros simplemente reemplazaron a los antiguos dioses por el dios cristiano. En general la gente seguía practicando sus viejas costumbres y adorando a sus antiguos ancestros y eso se fue sincretizando paulatina y deliveradamente con el cristianismo.

En la época moderna, no fue sino hasta el año de 1954 E.C. que Gerard Gardner retoma las antiguas tradiciones para formar un nuevo culto sincrético: la denominada ‘*Wicca*’⁴. Sin embargo, el culto ‘*Wicca*’ solo toma una parte de la tradición anglosajona, la mayor parte

¹Como lo describe en [27]. En literatura anglosajona posterior se le conoce bajo los nombres de *Eorþe*, *Earþ*, *Heorþe* o *Heorþa*.

²Contenido en el compendio de manuscritos anglosajones de ‘Bald's Leechbook’

³Manuscrito original de Cotton Otho B.x que fue destruido en un incendio y que permanecen algunas copias previas de él, la más importante es la hecha por George Hikes en 1705 E.C.

⁴„*Wicca*“ es una palabra del *ænglisc* que significa literalmente ‘sabio o hechicero’ en género masculino.

corresponde a formas de tradiciones herméticas griegas, egipcias y hebreas, y una mínima parte se basa en la tradición bretona. De tal modo la tradición ‘*Wicca*’ a pesar de llevar nombre anglosajón es un camino ecléctico y sincrético, más no reconstruccionista. Fue hasta el año de 1976 E.C. que Garman Lord inicia la idea de fundar una tradición que sea una reconstrucción de la antigua tradición anglosajona, y funda el grupo llamado ‘*Witan Theod*’⁵. Dicho grupo únicamente sobrevive hasta el año de 1983 E.C. En 1989 E.C. nuevamente con algunos fundadores de la *Witan Theod* funda un nuevo grupo llamado *Winland Rice of Theodism Belief*. En el solsticio de Verano de 1996 E.C. Swain Wodening y Winifred Hodge fundan el grupo *Angelseaxisce Ealdriht*⁶. En la actualidad hay algunos pocos grupos u organizaciones instituidas que siguen alguna forma de reconstrucción de la tradición anglosajona, los más importantes tal vez sean: *White Marsh Theod* y *Geleafawær Fyrnsida*, ambos de Estados Unidos.

La antigua tradición anglosajona, y en general las tradiciones heathen, son reconstrucciones; pero ninguna es una reconstrucción totalmente fiel o preservada ancestralmente, debido a la pérdida de información por la cristianización y por el irremediable paso del tiempo. Se tienen evidencias arqueológicas e históricas, pero no son suficientes para recrear completamente a detalle estricto una tradición espiritual, y lo que se trata es de completar de la mejor manera entre los fragmentos de todas las distintas tradiciones heathen. Aunque para el estudio de la tradición anglosajona es importante recabar todas las fuentes históricas posibles, no se trata tampoco de ‘llenar los huecos’, porque dicha tarea resultaría imposible, además de que son tradiciones que murieron hace más de mil años y no sería viable esperar que aplicaran de la misma manera a la sociedad actual.

La antigua tradición anglosajona no tiene una denominación definida, ya que en la antigüedad los anglosajones no denominaban de alguna manera al conjunto de sus costumbres. La manera común que se comenzó a usar con la venida del cristianismo fue ‘*Se Fyrn Sidu*’⁷. Este término es empleado por muchas otras tradiciones reconstruccionista tipo heathen, solo que en las lenguas locales que se intentan reconstruir, para así diferenciar su línea específica.

La cosmovisión se basa en el núcleo germano común adicionalmente de ciertos aspectos particulares de los anglosajones; sin embargo hay que recordar siempre que es una reconstrucción y además actualizada, no se puede decir que la forma en que ahora se estudia y se lleva a la práctica la cosmovisión anglosajona sea la misma que ellos tenían, aunque si respetando los principios fundamentales.

El término anglosajón se refiere primordialmente a un grupo cultural, y no estrictamente étnico. Se puede practicar la tradición anglosajona sin tener una relación biológica directa con los ancestros anglosajones, sin embargo si es importante estudiarla y entender sus aspectos sociales, históricos y físicos para tener un conocimiento más cabal y coherente de la tradición, debe ser un tipo de enlace espiritual que trasciende la línea de sangre directa.

⁵Literalmente: La Comunidad de Sabios

⁶Literalmente: ‘La antigua tradición anglosajona’

⁷Literalmente: La Antigua Tradición

La tradición anglosajona es una tradición espiritual, basada en la estructura de clan, y no una religión moderna de tipo sacerdotal. Por lo tanto es una forma de vida, que debe permear a todos los aspectos cotidianos. Tampoco está ‘encontrada u opuesta’ a otra tradición o religión. Si bien por efectos de organización de un clan pueden existir las figuras funcionales como un „*Ealdormann*“ o un „*Pegn*” por mencionar algunos, eso no significa que sean figuras sacerdotales o de autoridad jerárquica, sino tan solo de desempeño organizacional. El concepto que se maneja de clan⁸ tiene que ver con los lazos personales entre los integrantes, y no con una estructura social ni jerárquica. Los que se adhieran al clan será por libertad propia, nunca por imposición o reclutamiento.

Existe un principio común a todas las tradiciones heathen, el principio del ‘espíritu guerrero’, que debe ser entendido como fortaleza e integridad humana; más nunca debe ser confundido con un ‘espíritu violento’, que muchas pseudo-tradiciones heathen intentan promulgar.

3.2. Cosmovisión

El conjunto de tradiciones heathen comparten una mitología más o menos similar y homogénea, de hecho la más descriptiva es la mitología de los pueblos nórdicos, aunque está escrita muy al estilo greco-romano, ya que la intención de registrarla literariamente era darle paso al cristianismo. El mito de creación general es el del gran vacío y los nueve mundos. Las costumbres y creencias son en general similares, con sus características locales y especiales, de acuerdo a la región y el pueblo de que se trate. Las fuentes básicas de referencia para la mitología germana por excelencia son la *Edda Poética*⁹, la *Edda Prosaica*¹⁰, *La Gesta Danorum*¹¹ y *La Saga de los Ynglings*¹². Adicionalmente existen muchos escritos tradicionales de leyendas y sagas menores, además del vasto acervo literario de poemas anglosajones. Todos los conceptos que aquí se referencian y mencionan pueden ser encontrados en las obras anteriormente descritas, sin embargo lo que aquí se expone además de ello es una interpretación actual basada en distintos modelos de pensamiento, mayormente de carácter científico.

3.2.1. Gin, Nifol y Myspell

El „*Gin*“ o „*Gingesceap*“ es un concepto que se podría describir como el mismo principio del universo. En reconstrucciones actuales se entiende como la ‘nada primordial’ que contiene a la vez a todo; es el gran vacío. En n.a. se le denomina «*Ginnungagap*» y etimológicamente tanto en a.s. como en n.a. se podría entender como ‘vacío creador’. De este

⁸Denominado „*Inhired* en *ænglisc*

⁹También llamada Edda Mayor[5]

¹⁰También llamada la Edda menor [30]

¹¹[28]

¹²*Heimskringla*[31]

gran vacío surgen las dos fuerzas primordiales o elementales, „*Nifol*“ y „*Myspell*“, de alguna manera se puede entender como un principio polarizador que crea el movimiento y el cambio, representado por estas dos fuerzas que son parte del mismo vacío, pero manifestadas en forma y en movimiento.

En otras palabras, las fuerzas de *Nifol* y *Myspell* son partes indivisibles del *Gin*, pero lo van polarizando y transformando de manera que el vacío se convierta en creación, y así mismo toda creación retorne al vacío, trabajando en diferentes planos de creación y destrucción. Esta unidad dual está presente en toda la cosmovisión germánica en muchos aspectos, como el día y la noche, el sol y el día, la luna y la noche, etc.

Nifol significa literalmente ‘oscuridad o frialdad’ y *Myspell* significa literalmente ‘luz o fuego’. Abstrayendo estos conceptos, *Nifol* sería la fuerza pasiva y *Myspell* la fuerza activa, que son polares pero inseparables.

Por excelencia *Nifol* es representado y simbolizado por todo aquello que recuerde la oscuridad, lo denso o lo frío; de ahí que objetos como el hielo, la nieve o las rocas sean símbolos preferidos de ello. Por el contrario *Myspell* es simbolizado por aquello que implique luminosidad, calor o volatilidad; teniendo al fuego, al humo o incluso al mismo viento cálido como representaciones adecuadas. Hay que tener claro que aunque la literatura y la cosmovisión reconstruccionista describa a estas fuerzas como ‘hielo y fuego’, hay que concebirlos como fuerzas primordiales y lograr un entendimiento de su verdadera naturaleza, que va más allá de las manifestaciones materiales o energéticas que se puedan encontrar o sentir en esta realidad. De acuerdo a la física actual, la materia esta conformada mayormente de ‘espacio vacío’ que existe entre las partículas atómicas consolidadas y vibrando, ¿*caso estos conceptos ancestrales pudieran explicar de una manera muy rústica esta concepción de vacío, materia y energía?*

3.2.2. Eormensyl

El encuentro primigenio entre *Myspell* y *Nifol* se le denomina „*Frumgesceap*“¹³. En reconstrucciones actuales se podría pensar que con el encuentro de ambas fuerzas primigénias se formó una red primordial, hecha de *Gin*, *Myspell* y *Nifol*. Esta red primigenia existe por todo el universo, pero se entiende morfológicamente y simbólicamente como un gran árbol. Este gran árbol se denomina „*Eormensyl*“, „*Eormensul*“ o „*Irmensul*“¹⁴

Aunque *Eormensyl* está asociado a un gran fresno, en un entendimiento más profundo es un árbol hecho de *Nifol* y *Myspell* (es decir, hecho de las formas de manifestación de la energía del vacío), y dichas energías polares tienden a condensarse de diferentes maneras en diferentes partes del icónico árbol, formando así a los nueve mundos. Al respecto de los nueve mundos hay mucha discusión acerca de lo que en verdad simbolizan; bajo la reconstrucción expuesta son espacios y tiempos en un universo multidimensional, que condensan

¹³Literalmente significa: primer formación, creación.

¹⁴Dependiendo del dialecto anglosajón. En n.a. se denomina como «*Yggdrasil*»

la energía de formación a niveles distintos, y por lo tanto posiblemente tengan leyes físicas distintas; aunque al final toda la energía interactúa dentro del gran árbol. *¿Acaso el gran árbol Eormensyl es un concepto ancestral de la conformación de todo el Universo, de manera multidimensional y con diferentes grados de concentración energética?*

3.2.3. Gesceaft

Si bien no existe una referencia explícita en la literatura, el concepto en sí mismo está presente en la cosmovisión germánica. Se ha denominado así cuando la creación ‘retorna’ al gran vacío. „*Gesceaft*“ significa: destino final, cambio, retorno. Este proceso igualmente es cíclico y está en equilibrio con el *Frumgesceap*, de manera que creación–destrucción siempre están en perfecto equilibrio.

En la mitología nórdica, encontramos de manera épica la descripción de ‘un’ *gesceaft*, conocido como el «*Raganrok*»¹⁵. Probablemente sea solo un *gesceaft* de los múltiples que han ocurrido, ocurren y ocurrirán en el universo, esto le daría un sentido más profundo que la mera intención de preparación cristianizadora que se le da en las Eddas, con tonos apocalípticos para ‘matar’ a los antiguos ancestros y dar lugar al dios abrahámico del cristianismo. *¿Acaso los conceptos de Frumgesceap y Gesceaft son maneras ancestrales de comprender que todo lo que tiene un inicio igualmente tiene un final, y son procesos anidados en ciclos mucho mayores?*

3.2.4. Worulda

Los mundos o en *ænglisc* denominados como „*worulda*“ son esas distintas conformaciones definidas de energía primordial a lo largo del gran árbol. Más allá de encontrarles una lógica científica actual (que muy probablemente la tengan), simbólicamente representarían partes del pensamiento y la constitución natural de la misma creación, son de alguna manera diferentes conformaciones de energía que forman distintos ‘planos’ de realidad. En la mitología nórdica, se le atribuyen a *Nifol* y a *Myspell* la creación específica de dos mundos o lugares en el gran árbol donde estas fuerzas están presentes de forma primigenia: el «*Nifelheimr*» y el «*Muspelheimr*». Para los anglosajones no hay evidencia explícita de estos mundos, de hecho de acuerdo al poema de la nueve hierbas de *Woden*, se concebían tan solo siete mundos, o al menos así se registró. Lo anterior no da elementos para excluirlos de la reconstrucción anglosajona, sino tal vez de comprenderlos bajo un enfoque diferente de la parte nórdica, probablemente debido a su naturaleza primigenia, tanto *Nifol* como *Myspell* estén omnipresentes por todo el árbol y por ello no son mencionados explícitamente como mundos específicos.

Aparte de *Nifol* y *Myspell*, los siete mundos restantes son:

¹⁵Literalmente significa: el destino final del reino de los dioses; aunque se describe en la literatura nórdica con cierta intención cristianizadora

- „*Osgæard*“ o „*Esgæard*“ («*Asgarðr*»): Es el mundo superior, donde habitan los „*Osas*“ o „*Eses*“, literalmente significa ‘la tierra de los Osas’ o de los dioses. Algunas evidencias literarias sugieren que los anglosajones también lo llamaban „*Heofonrice*“¹⁶. En este lugar se dice que cada alto ancestro tiene su propio salón donde realiza sus celebraciones. El salón más conocido tal vez sea el „*Wælheall*“¹⁷, donde celebran los guerreros gloriosos. En una relación simbólica se puede relacionar a *Osgæard* con todas las aspiraciones superiores y la sabiduría.
- „*Waneham*“ o „*Wanaham*“ («*Vanaheimr*»): Es donde habitan los „*Wana*“ o „*Wanes*“, que junto con el clan de los *Osas* son los dos tipos de altos ancestros. Lingüísticamente el término de „*Wan*“ implica deseo, necesidad, o incluso movimiento; atribuciones que entre otras destacan en estos ancestros. Simbólicamente se pudiesen asociar con conceptos como fuerza natural y consolidación.
- „*Ælfham*“ o „*Ælfaham*“ («*Alfheimr*»): Es el mundo donde habitan los „*ælfa*“ o elfos, estos seres se encargan de los procesos de crecimiento y desarrollo. Los elfos han sido distorsionados a lo largo del tiempo en la cultura popular, convirtiéndolos en figuras caricaturescas en cuentos de hadas, cuando originalmente eran concebidos como fuerzas y espíritus que interactúan en el crecimiento de las cosas en todo *Middangeard*. Simbólicamente se pudiesen asociar a la evolución del crecimiento.
- „*Middangeard*“ («*Midgarðr*»): simple y llanamente es nuestro mundo, donde habitamos los humanos juntos con los demás seres que conforman esta realidad, todo la materia, espacio y energía que se conoce de manera sensible están en *Middangeard*. Simbólicamente representa toda la realidad sensible que podemos conocer mediante los sentidos.
- „*Entanham*“ o „*Eotnham*“ («*Jottnheimr*»): es donde habitan los „*Entas*“¹⁸. Los gigantes son seres primigenios, que se asocian a los cambios drásticos e incluso violentos y caóticos, pero no necesariamente carentes de inteligencia o razón. Simbólicamente se pudieran asociar con los deseos y pasiones.
- „*Sweartælfham*“ («*Svaralfheimr*»): es donde habitan los elfos oscuros o *sweartælf*. El término ‘oscuro’ se aplica no por su ‘maldad o negatividad’ (como fácilmente se pudiese asociar) o que sean contrarios a la luz, sino al ámbito complementario del crecimiento como acciones de reintegración de la energía. La palabra en inglés moderno para los elfos oscuros es ‘*Dwarf*’¹⁹, que evolucionó directamente de „*Dweorh*“ un tipo de elfo oscuro. Son los señores de las artes y la creación material, por lo que simbólicamente se pueden asociar al arte y reutilización de energía y materia.

¹⁶Literalmente: ‘el reino de los cielos’

¹⁷«*Valhöll*»

¹⁸El término *Ent* se refiere a lo que popularmente se denomina como ‘gigante’.

¹⁹Que comúnmente se entiende como ‘enano’ y se refiere a esa criatura del imaginario popular

- „Ealdgeard“ o „Helham“ («Hellheimr»): es donde habitan todos los seres una vez que mueren y pasan a ser ancestros. En la mitología nórdica la diosa «Hel» es la señora de *Ealdgeard*. En el ámbito anglosajón no está claro si se concebía a este ancestro como un arquetipo, o más bien es la denominación animista de la energía conjunta de los ancestros. Los ancestros se encargan de guardar la sabiduría, de alguna manera *Ealdgeard* se podría pensar como la gran biblioteca de las vidas de todos los ancestros, por lo que simbólicamente se puede asociar a la memoria y conocimiento.

¿Acaso los mundos son concepciones de la diversidad en la creación del universo, que dan pie a la idea de que no todo lo que nuestros sentidos perciben dentro de esta realidad es todo lo que en verdad existe?

3.3. Wyrð

3.3.1. El concepto

El concepto de „*Wyrð*“ 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 *Wyrð*, sino más bien son referencias metafóricas. Por lo anterior las concepciones actuales acerca de *Wyrð* 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 *Wyrð* es mucho más complejo y no tiene que ver precisamente con el fatalismo marcado que se la ha querido atribuir. Es cierto que en la literatura se encuentran referencias de inevitabilidad, como por ejemplo la cita que se hace en el poema anglosajón de “El Vagabundo”²⁰

„*Wyrð byþ ful aræd.*“

“*El destino (wyrð) siempre se cumplirá inexorablemente.*”

De igual manera en el poema de „*Beowulf*“²¹ se encuentra citada la palabra *wyrð* múltiples veces, por ejemplo:

²⁰Poema que se encuentra en el manuscrito del ‘Libro de Exeter’ o ‘Codex Exoniensis’, aproximadamente del S. X. E.C.[6]

²¹Poema que se encuentra en el manuscrito de ‘Cotton Vitellius A’ o ‘Nowell Codex’ aproximadamente S.VIII. E.C.[3]

„Gæð a wyrd swa hio scel“

“El destino (wyrd), ella siempre ocurrirá como debe ser”

Es interesante esta última cita, ya que se contextualiza a *wyrd* como „hio“, que en *ænglisc* se refiere a ‘ella’ específicamente en género femenino, lo cual no es sorpresa ya que si se revisa la literatura nórdica se encuentran a las «Nornir» como a los seres de género femenino que manejan y tejen el destino de hombres y dioses. Análogamente en la lengua anglosajona las «Nornir» serían denominadas como las „Wyrda“ (plural de *wyrd*), las hermanas que manejan el destino. Aunque en la parte anglosajona no está del todo claro si eran en realidad tres hermanas, ya que la literatura solo menciona a *Wyrd*, especulando por analogía lingüística pudiesen haber sido nombradas como: „Wyrð“ («Urðr»), „Weorþend“ («Verðandi») y „Sculd“ («Skuld»).

Otra cita referente al género femenino de *Wyrd* se encuentra en el mismo poema de ‘El Vagabundo’:

„Wyrd seo mære“

“Wyrd, ella la honorable”

Lingüísticamente *Weorþend* proviene del verbo anglosajón „*weorþan*“ que significa ‘suceder’ o que algo es ‘digno de ser o de ocurrir’. Por otra parte „*Sculd*“ proviene del verbo anglosajón „*sculan*“ que significa ‘deber ser’ o ‘necesitar ser’, y que evolucionó al inglés actual como ‘*shall*’. Estas razones lingüísticas van formando la idea de lo que *wyrd* hubiese significado en el contexto germánico antiguo. En resumen se podrían entender a las tres *Wyrda* como: una la que provee las cosas que fueron en el pasado, otra la que hace que las cosas ocurran en el presente, y finalmente la que marca la tendencia para las cosas que serán en el futuro. Sin embargo el concepto de *wyrd* va más allá del determinismo de un destino fatal, y si bien las tres hermanas marcan el mecanismo y las tendencias de todo lo que sucede y por lo tanto conforma al universo mismo, hay otros elementos en juego que lo modifican igualmente.

La palabra *wyrd* se relaciona mucho con *weorþan*, y teorizando proyecciones lingüísticas se podría originar del posible ‘Proto-Germánico’ „*wurþ*“, que da la idea de que algo sucede, pasa, gira, se desdobra o acontece. La idea de que algo va sucediendo mientras se desdobra y gira, remite a la idea del acto de hilar y tejer, concepto que va ligado íntimamente a *wyrd* y se encuentra mencionado en el ‘Poema Rimado’²²

„Me þæt wyrd gewæf, ond gewyrht forgeaf.“

²²‘Contenido en el Libro de Exeter’[6]

“Para mi lo que *wyrd* ha tejido, y los frutos de lo trabajado.”

Tal vez este verso sea una clave para darle sentido a los conceptos asociados a *wyrd*, entendiéndolo entonces como una red tejida de causas y efectos, que a su vez interactúa con las decisiones y los actos realizados, para finalmente establecer el destino entrelazado de todos y cada uno de los seres, formando así la ‘red de *wyrd*’ o ‘*wyrdeswebb*’.

De manera icónica las hermanas tejedoras *Wyrda* o «*Nornir*», no solo son encontradas en la mitología germánica; basta recordar figuras similares como las ‘*Parcae*’ romanas o las ‘*Moirai*’ griegas, aunque no se sabe con exactitud donde surgió el símbolo de las tejedoras ni como interactuó entre las diferentes culturas Indo-Europeas.

3.3.2. Una concepción de *Wyrd* en el heathen actual.

Juntando los fragmentos y analizando las metáforas, se puede reconstruir una concepción de lo que probablemente *Wyrd* representa:

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, 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*’²³ 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 irremediamente 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 *orlæg* y *wyrd*.

²³«*orlög*» en n.a.

3.3.3. Los múltiples hilos de Wyrð

El hecho de mencionar que todo está conectado en y por medio de *Wyrð* resulta mucho más complejo que la simple y hasta romántica idea de que todos somos parte de lo mismo, lo cual en cierto grado es verdadero; pero también es verdad que *wyrð* es de una dimensión inmensurable para nuestras conciencias y manifestaciones limitadas en *Middangeard*, el tener la capacidad de ‘visualizar’ en un amplio rango a *Wyrð* resulta tarea complicada. Nuestro *orlæg* se origina de nuestro legado ancestral y tiene una tendencia ‘natural’ (nuestro ‘hilo de vida’ otorgado y tejido inicialmente por las *Wyrða*), así se relaciona directamente con lo que convivimos cotidianamente, y en un ritmo decreciente e indirecto con todo lo demás, pero al final todo termina por estar interconectado de alguna manera que no somos capaces de observar en nuestra intermediación propia. Si se toma por ejemplo a un alga microscópica en medio del Océano Pacífico, de alguna manera uno mismo está conectado con dicha alga, pero difícilmente las acciones que ocurran referentes a esa alga impactarán de manera significativa con el *orlæg* propio y viceversa. Sin embargo no deja de ser cierto que lo que suceda con esa alga tiene una repercusión en menor o mayor grado dentro de todo *wyrð* y esa repercusión se va transmitiendo a lo largo del tejido mismo en una cadena de efectos, tal como una vibración a lo largo de una telaraña. También resulta cierto que en este momento y lugar la repercusión es insignificante, pero *wyrð* no solamente ocurre en un momento determinado, sino es un continuo que trasciende tiempo y espacio, lo que en este momento y/o lugar resulta impensable, pudiera ser inevitable en otro sitio y/o tiempo, *wyrð* es un tejido dinámico que cambia y actúa de manera constante, cada acción por insignificante que parezca tiene una repercusión en mayor o menor grado en todo el tejido conforme este mismo evoluciona.

Pero *Wyrð* no termina ahí, se puede extrapolar con otras teorías y modelos de carácter científico del universo; bien pudiese ser multidimensional y ocurrir simultáneamente en distintos planos o ‘mantos tejidos’, existen un número infinito de probables acomodos o patrones para ‘tejer’ los hilos, todos estos patrones son y están en algún lugar o en algún pensamiento que no necesariamente ‘existen’ en la realidad del aquí y el ahora. El manto tejido de *Wyrð* podría bien reacomodarse, o incluso cruzarse y regenerarse así mismo de maneras distintas, originando de esta manera diferentes planos de realidades distintas, y de algún modo sincronizarse de forma armónica en determinadas circunstancias. Muchas de las artes ancestrales tiene como objetivo el poder ‘visualizar’ estas distintas realidades múltiples de *Wyrð*, de alguna manera se tiene el conocimiento de cosas que fueron, son y podrían ser; pero también de cosas que pudieron ser, pueden ser y que tal vez nunca serán en una realidad específica, pero que si son y serán en otra realidad distinta; por lo tanto es muy fácil perderse en el arte de ‘visualizar el *Wyrð*’²⁴. Hasta aquí las posibilidades de pensamiento científico y *Wyrð* quedan a reflexión individual.

„*Wyrð oft neredð unfaegne eorl þonne his ellen deah*“²⁵

²⁴Denominado en *ænglisc* como *Siden*

²⁵Poema de Beowulf.

“A menudo *Wyrd* preserva al héroe condenado al fracaso cuando su ánimo prevalece por sobre todo.”

3.4. La Visión de la Muerte

La muerte siempre ha sido un aspecto esencial en toda tradición, ya que es el único hecho totalmente asegurado para todos los seres vivos, aquí hay varios mitos de lo que sucede después de la muerte en la cosmovisión germánica, aunque nada contundente o totalmente claro. En la antigüedad estos mitos se centraban especialmente en los seres humanos, y desgraciadamente muchos de ellos fueron influenciados posteriormente por el cristianismo. Sin embargo en general la cosmovisión germana nos habla de ciclos constantes de creación y destrucción, la muerte y la vida son solo un aspecto de la interacción creación-destrucción de *Nifol* y *Myspell*. No hay una creencia ‘oficial’ que pueda ser afirmada como única que tuviesen los pueblos germanos en general, pero si hay fragmentos de estas creencias que ayudan a recrear estos mitos.

Existe una historia de tradición popular, acerca de *Radbod* de Frisia. *Radbod* era un rey frisio, que estaba dispuesto a convertirse al cristianismo. Cuando tenía un pie en la fuente bautismal, preguntó al sacerdote “¿Actualmente donde están mis ancestros ya muertos?”. El misionero cristiano *Wolfram* contestó: “En el infierno, junto con todos los demás no creyentes”. Después de escuchar esto, *Radbod* quitó el pie de la fuente bautismal y respondió: “Prefiero entonces vivir en el infierno con mis honorables ancestros que ir al cielo con un montón de mendigos”²⁶.

Esta anécdota más allá de lo cómico que pudiese resultar, resalta la importancia del honor hacia los ancestros y que de alguna manera son un fundamento del pensamiento acerca de la muerte. El mito más conocido acerca de la muerte en la mitología germánica es el que si se muere de forma heroica, el espíritu se va a uno de los grandes salones en *Osgard* con algún alto ancestro, el más conocido sea tal vez el *Wealheall*, el salón de *Woden*. De otra manera, se iría al *Ealdgeard* o *Helham*. Si bien este mito es aceptado de forma general, su significado en realidad corre mucho más profundo que el simple pensamiento selectivo que plantea. Tal vez la parte principal que la ancestralidad germánica pone a la vista es la importancia de vivir con honor, y a través de ese honor la muerte actuará, quedando las acciones de la persona como la memoria viva entre su clan y otorgando así la inmortalidad; en otras palabras, lo importante sería aceptar con honor a la vida y de ello dependerá lo que suceda después.

²⁶Dicha leyenda esta referenciada en [32]

3.5. El Alma

3.5.1. Estructuras Fractales

En la naturaleza, los modelos de crecimiento y formación de la materia generalmente siguen un patrón definido matemáticamente como ‘fractal’. Una estructura fractal es una estructura semigeométrica, irregular y fragmentada que se repite infinitamente a diferentes escalas. Aunque el término es de reciente creación²⁷, el modelo fractal ya era concebido en la antigüedad, y la mayor parte de los patrones naturales corresponden a este tipo de estructuras (células, vegetales, formaciones cristalinas, rocas, terrenos, galaxias, etc.).

Este concepto innatamente se observa a diario, basta ver las ramas de un árbol. La cosmovisión germánica sugiere modelos fractales en sus conceptos, como por ejemplo el modelo de *Eormensyl* y los mundos, que de alguna manera es una repetición a escala del posible modelo de la concepción del alma, como a continuación se anotará.

3.5.2. Sawol

La palabra „*Sawol*“ significa literalmente: ‘alma o conformación del ser’, ancestro de la actual palabra ‘*soul*’. Lingüísticamente el significado de la palabra es preciso, pero la concepción del alma propiamente no se conoce a detalle, sin embargo por las menciones literarias, en la actualidad se ha reconstruido un posible modelo de como era concebida esta por los pueblos germánicos.

El alma o ‘matriz del alma’ se divide en nueve partes esenciales:

Lic

Literalmente significa ‘cuerpo o materia que conforma al ser’. Es el vehículo material para interactuar en *Middangeard*. El *Lic*, al igual que toda la materia y energía en el universo, constantemente esta cambiando, construyéndose y destruyéndose, y completando ciclos mayores donde se transforma completamente. El *Lic* es la capa base del alma en este mundo, de ahí la importancia de sustentarlo correctamente. Los médicos eran llamados en *anglisc* como „*Læce*“, porque atendían al *Lic*.

Hyge

Literalmente significa ‘intelecto o razón’. Mitológicamente es el nombre de uno de los cuervos²⁸ de *Woden*. El intelecto es la parte racional del ser humano, pero no es rígido como

²⁷En 1975 por el matemático Benoit Mandelbrot

²⁸«*Huginn*» en n.a.

comúnmente se asocia. *Hyge* tiene que ver más con ‘seguir’ de manera consciente los hilos de *Wyrd*. Se relaciona totalmente con la percepción de la realidad material y aparente, pero también se involucra con las realidades inmateriales y trascendentes. *Hyge* da las estructuras necesarias para la comprensión, brinda objetividad, conciencia externa e interna. *Hyge* se relaciona directamente con el concepto de amor, ya que es el encargado ordenar el caos, así es el ancestro de la actual palabra inglesa ‘*Hug*’²⁹

Myne

Literalmente significa ‘memoria o mente’. Es el nombre del otro cuervo³⁰ de *Woden*. Se refiere a una memoria en todos los niveles, es parte del ser donde se almacena todo el *orlæg* propio, pero no se discrimina ni se juzga, ya que eso es trabajo de *Hyge*. *Myne* funciona a diferentes niveles, no solo son recuerdos sino también se depositan emociones y otros procesos más complejos que hacen funcionar a todos los seres vivos (como la regeneración celular, la asimilación de nutrientes, y en si cualquier aspecto que pudiese estar en la memoria genética). Mucho de la operación de *Myne* se encuentra de forma subconsciente o actúa de forma automática en los seres vivos, pero eso no significa que no este presente o no sea real. *Myne* es el ancestro de la actual palabra inglesa ‘*Mind*’³¹.

Willa

Literalmente significa ‘deseo o voluntad por realizar’. Más allá que la simple connotación de deseo como algo ilusorio o utópico, en realidad se refiere a la acción de enfocar la atención y la energía en un objetivo. Aunque *Willa* no es el nombre de ningún personaje mitológico, se asocia directamente a ‘*Frec*’³², uno de los lobos de *Woden*, y cuyo nombre significa ‘el que desea’. *Willa* tiende las conexiones de *Sawol* hacia objetivos externos e internos, con el fin de marcarlos para cumplirlos, de esta manera *Willa* es la parte que más fuertemente puede transformar al *orlæg* y a *Wyrd*, por lo tanto se relaciona directamente con el actualmente denominado ‘libre albedrío’. *Willa* es el ancestro de la palabra inglesa ‘*Will*’³³.

Wod

Literalmente significa ‘Locura, pasión, crudeza’. Y aunque podría contextualizarse como algo adverso, en realidad es la parte que proporciona la pasión y energía para hacer las cosas. Cuando esa fuerza se desborda produce locura y furia. Se asocia igualmente a uno de los lobos de *Woden*, *Ger*³⁴, cuyo nombre significa ‘el voraz’. *Wod* es la fuerza que impulsa a realizar cualquier cosa, es el fuego interno que da energía para que *Sawol* funcione. *Wod* al

²⁹Abrazo.

³⁰«*Muninn*» en n.a.

³¹Mente

³²«*Freki*» en n.a.

³³Voluntad o deseo.

³⁴«*Geri*» en n.a.

ser energía pura, se puede encausar tanto para construir como destruir.

Mod

Literalmente significa ‘ánimo o disposición’. *Mod* es la parte del alma que se reconoce a sí mismo como una identidad única. Mientras que las partes anteriores están en una ‘capa primordial’ de *Sawol*, *Mod* ya está en un plano distinto de las anteriores y de hecho interactúa con todas las anteriores para autoidentificarse. *Mod* permite ser únicos, pero a la vez permite entender que el ser es parte integral de *Wyrð*. Mediante *Mod* se puede entender y percibir la realidad de forma directa, de acuerdo al estado de ánimo que conformen las demás partes mencionadas de *Sawol*. El *Mod* define la personalidad, y se podría establecer con un carácter o ‘arquetipo psicológico’; pero a diferencia de los arquetipos que tienden a ser inamovibles, *Mod* es altamente dinámico ya que depende del estado temporal de las demás partes de *Sawol*. *Mod* es el ancestro de la actual palabra inglesa ‘Mood’³⁵.

Mægen

Literalmente significa ‘fuerza o poder’. *Mægen* es la fuerza que *Sawol* proyecta para transformar su entorno y va más allá de nuestra propia identidad. Al igual que *Mod*, *Mægen* está en función de las partes anteriores, y depende enteramente de la capacidad de armonización de estas. Dicho de alguna manera *Mægen* es la forma en que brindamos intenciones hacia *Wyrð*.

Es indudable que existe una relación estrecha entre *Mægen* y *Mod*, mientras que este último nos permite recibir y entender la energía recibida de *Wyrð*, *Mægen* es lo que entiende y proyecta energía hacia el mismo *Wyrð*.

Hama

Literalmente significa ‘cubierta o vestidura’. De alguna forma *Hama* es la frontera de identidad entre el ser individual y el resto de *Wyrð*. *Hama* está en contacto directo con el exterior, y por lo tanto da ‘forma’ al ser, al mismo tiempo que lo protege. Igualmente esta parte del alma es la que se liga directamente el *orlæg* propio con el *wyrð*, y es nombrado en algunos casos como la ‘suerte personal’³⁶.

Fæte o Fætian

Literalmente significa ‘el que trae o el que atrapa; la acción de atrapar’. *Fætian* es la parte ‘sublime’ del alma, la que aspira a transformarse a ella misma y al propio *Wyrð* con el que interactúa de manera directa. De alguna forma es el complemento de *Hama* y funciona con

³⁵Estado de ánimo.

³⁶designado en n.a. como «*Hamingja*»

la misma mecánica dual que *Mod* y *Mægen*. A veces se le suele atribuir a esta parte un arquetipo de algún animal, cuando se habla sobre conceptos de ‘chamanismo germánico’, y si bien no hay evidencia histórica que así lo especifique, tampoco hay razones para negarlo; siguiendo el principio de simpleza lógica es muy probable que cada ser humano se identificase arquetípicamente con un modelo cuyas características sean afines a las aspiraciones que el *fætian* tiene, y el modelo más inmediato es la de otro animal observable en la naturaleza.

Æþm

Aunque no es una parte propiamente dicha del modelo del alma, el concepto del *æþm* se refiere directamente a la energía o voluntad que liga a todas las partes del alma, entre ellas mismas y con el mismo *Wyrð*. Literalmente significa ‘aliento o aire’ más solo es un concepto metafórico³⁷, en realidad el *æþm* es la energía sutil que fluye en todo *Wyrð*, que lo constituye y sirve de conductor.

3.6. Mecánica del esquema del Alma

Cabe hacer la reiteración de que el esquema anteriormente descrito es un modelo mental moderno, que se basa en los conceptos germánicos registrados en la literatura e historia, no es un modelo de origen ancestral ni una revelación heredada por los pueblos germánicos. Por lo anterior, este modelo es funcional para el autoconocimiento bajo los conceptos germánicos, y puede ser entendido o adaptado para cada individuo de la manera que se desee. La intención del esquema del alma es comprender como funciona el ser mismo y mediante esa comprensión poder evolucionar con honor, para interactuar en conciencia con el mismo *Wyrð*.

Las nueve partes descritas (o micromundos), se relacionan e interactúan entre sí para el funcionamiento de cada ser. *Sawol* está presente en todos los seres vivos, y el grado de complejidad de cada parte varía en función de la línea de evolución propia de cada especie. *Sawol* está funcionando de manera innata en cada ser, y es gracias a ello que la vida se puede manifestar, y en el grado que el alma se comience a hacer consciente de ella misma y como funciona, irremediamente se producirá el efecto de evolución y mejora continua, de ahí la importancia del autoanálisis y autoconocimiento propios.

Cada parte se puede comunicar de manera natural con las demás, pero se pueden crear nuevas conexiones o nuevos sistemas de interacción de manera consciente. También hay que recordar que de manera natural estas partes tiene una conexión con *Wyrð* y con los mundos, de hecho el esquema del alma es una representación fractal y escala del gran *Eormensyl*, solo que funcionando en cada ser independientemente.

³⁷Mismo que es descrito en el poema rúnico de la runa de OS.

La forma en que cada individuo se autoreconozca y comprenda como es que actúa este esquema en la realidad, es única, no hay 'fórmulas mágicas' ni conceptos preestablecidos para ello, solo es cuestión de ejercitar el autoanálisis. Las bases que otorga el esquema son en verdad sencillas y se pueden asociar a emociones o actitudes reconocibles en cada persona.

Al final el objetivo es propiciar que todas las partes estén en constante equilibrio para poder tomar conciencia del entorno y poder enfrentarse a *Wyrd* con integridad. Muchas veces son necesarios los momentos de total pasionalidad, o de total razonamiento, o de total deseo, o de total introspección; pero al final la capacidad de pasar armónicamente de un estado al otro es lo que el equilibrio significa.

3.7. Honor y Virtudes

3.7.1. Friþ

Si bien en la actualidad se podría entender como 'libertad'³⁸, su significado va más profundo que eso. *Friþ* significa saberse parte de un todo más grande, y por lo consiguiente estar en paz, armonía y tranquilidad; todo esto propicia un estado de felicidad. *Friþ* es el estado de armonía que se disfruta mientras se esta con lo propio, refiriéndose al individuo y al clan, como tradicionalmente se refiere en la literatura.

3.7.2. Halig

Es el ancestro de la actual palabra inglesa 'Holy'³⁹ y literalmente se refiere a algo que es bueno, venerable, pacífico o que produce un estado de paz y armonía. Salta a la vista la relación estrecha entre *Friþ* y *Halig*. Bajo este concepto se entendía todo aquello que conllevara al encuentro de la estabilidad y paz, es decir, *Halig* es todo lo que propicie un estado de *Friþ*. Se ha relacionado el concepto del 'interior del clan' o „*innangeard*“ directamente con el concepto de *Halig*, ya que al abrigo del la delimitación física del clan y con los amigos y familiares, es cuando mayormente se está en paz y armonía, y eso es una situación muy deseable en cualquier momento. Bajo estas connotaciones mencionadas es importante rescatar el significado más ancestral de la palabra, y quitarle los aspectos cristianos que posteriormente se le atribuyeron, como algo referente únicamente a un aspecto religioso.

³⁸Actualmente en la lengua inglesa evolucionó como 'Free'.

³⁹Sagrado

3.7.3. Wih

Literalmente significa ‘batalla, lucha, contienda’, y obviamente se refiere a todo lo que propicie el rompimiento del estado de *Friþ*, de alguna manera es la contraparte de *Halig*. A pesar de que no es una situación muy deseable, es entendida como necesaria para el movimiento natural de la evolución de la cosas. *Wih* no necesariamente es una batalla física o una guerra, sino más bien marca el enfrentamiento del ser con algo desconocido fuera de sus zona de confort o *innangeard*, razón por la cual se relaciona con el denominado „*utgeard*“, que es el enfrentamiento hacia la naturaleza salvaje y desconocida, es decir, todo lo que esté fuera de los límites establecido de la zona del clan, pero que no por tener un carácter de enfrentamiento y lucha, deja de ser armónico o incluso divino, sino todo lo contrario, es de carácter divino precisamente porque es el enfrentamiento del humano hacia la naturaleza.

Estos conceptos de alguna manera marcan la dinámica de la vida misma, y el camino de todos los seres humanos que se realiza en busca del honor y el encuentro con una conciencia mayor. Tanto *Halig* como *Wih* son circunstancias extremas en las cuales la vida se desarrolla, y ambas pueden ser tanto benéficas como adversas. A primera vista el *innangeard* podría parecer la situación ideal, pero para que este exista, por fuerza es necesario que se alimente y se origine del *utgeard*, y para enfrentarse al *utgeard* es necesario poder disfrutar de la paz del *innangeard*. El transformar la naturaleza en estado salvaje para beneficio y consolidación del clan, requiere por fuerza una batalla y trabajo duro, que rompe el estado de *Friþ*.

Piensese en una situación que probalmente haya ocurrido en la historia de estos pueblos: un clan necesita un lugar físico donde asentarse, y para ello es necesario transformar la naturaleza en estado salvaje que ahí se encuentre, hay que luchar contra el terreno, contra la fauna y flora locales para poder crear una delimitación geográfica del clan⁴⁰; incluso en ocasiones hay que enfrentarse a otros seres humanos. El hecho de cazar animales y talar árboles para nutrir y construir el *innangeard* es una tarea propiamente de enfrentamiento o *wih*, pero que se hace por el objetivo primordial de encontrar el estado de *friþ*, al final se está transformando todo por una razón que a su vez traiga el equilibrio entre la paz y la lucha. Cuando el *innangerad* quede establecido, nueva vida se incubará ahí, se practicará la agricultura, nuevos árboles y plantas crecerán y se mantendrá el ganado para beneficio común, de alguna manera el ciclo de *halig* - *wih* tiene que ser culminado por la retribución y el logro del equilibrio, solo así *friþ* se puede manifestar totalmente. ¿Qué sucedería en el caso en que solo exista batalla sin la paz en este ejemplo?, muy probablemente ocurriría la devastación de la zona natural en todos sus aspectos, y al final sería imposible mantener el *innangeard* puesto que el *utgeard* sería inexistente. Por el contrario ¿qué sucedería si no existe enfrentamiento ni transformación del medio en este caso?, de igual manera el *innangerad* nunca se podría consolidar, y el clan no se podría sustentar. Tal vez la conclusión de ambos casos extremos sea que el equilibrio y retribución entre *halig* y *wih* es la llave que permite la evolución armónica de las cosas, y la clave para definir el honor y lograr un estado de *friþ* perdurable.

⁴⁰Todos los asentamientos humanos así surgieron

3.7.4. Moral y Honor

Para mencionar al honor dentro del ámbito germánico, es importante diferenciar dos conceptos importantes:

- **Moral:** es un código que se acepta como regente del comportamiento, son reglas inflexibles que se aplican para regular las acciones que se tomen, ya sea en el ámbito social o personal. La finitud de la moral hace que muchas veces sea ‘difícil’ aplicarla en ciertas situaciones.
- **Honor:** es un modo integral de vida, son principios que sugieren el camino y comportamiento que se debe tener en coherencia con los objetivos que se plantean. El honor liga las acciones del individuo de manera armónica con *Wyrd* y es adaptable de acuerdo a las situaciones, siempre que no rompa la integridad que lo genera.

La reconstrucción de cualquier tradición tipo heathen por consiguiente implica la definición de un código de honor a seguir, como bien los describen varios poemas tradicionales de origen germánico⁴¹. Este honor o „Ar“ como es denominado en a.s. se menciona como una serie de características y conceptos deseables en el ser humano, y si bien la literatura tradicional no lo codifica como una lista de atribuciones, en la actualidad con base en ello se han establecido las llamadas ‘Nueve Nobles Virtudes’, que es una reconstrucción moderna de este código de honor ancestral, y que por lo mismo puede variar de una tradición a otra, o incluso de un clan a otro.

3.7.5. Nobles Virtudes

Las ‘Nobles Virtudes’ se llevan a la práctica por convicción e integridad propias, no intentan ser de ninguna manera algún tipo de dogma religioso o ‘mandamiento’. El honor y las virtudes se practican por la plena conciencia de que con ello se puede ir forjando al *orlæg* propio y a *Wyrd*, y con ello se logra trascender.

Las nueve nobles virtudes que esta reconstrucción de *Fyrn Sidu* propone son:

- *Arung* (Respeto): el respeto tiene que ver mucho con el concepto de honor en sí mismo, es la conciencia de que cada cosa tiene un lugar y una razón de ser. El respeto no implica ‘estar de acuerdo’ con todo, lo que sí implica es ‘comprender’ las causas y consecuencias de lo que sucede, y dar el lugar correspondiente a ello.

⁴¹Tal vez el más conocido sea el poema anglosajón de *Beowulf*

- *Stierness* (Disciplina): se refiere a la continuidad requerida para realizar las acciones tomadas, y con ello al paso del tiempo irremediamente se consigue desarrollo y maestría. La disciplina implica ‘hacer propio algo’, que alguna actividad se vuelva parte de la vida misma y cotidiana, y no que sea una carga o deber que pese sobre la vida misma. La disciplina también indica organización y moderación en todos los aspectos.
- *Gehygd* (Inteligencia): se refiere a la búsqueda crítica de conocimiento y al orden de este. El conocimiento es el mayor valor, no solo para la visión germánica, sino para la humanidad en general. La virtud de la inteligencia se refiere a la búsqueda de ese conocimiento, la crítica, discriminación y comprensión de este, y asimismo su práctica por el bien personal y el bien común del clan. La inteligencia no consiste en conocer o almacenar gran cantidad de conocimiento, sino de saber como aplicar ese conocimiento para enfrentar y resolver las situaciones cotidianas.
- *Sop* (Verdad): el ser verdadero se refiere a ser leal primeramente a uno mismo, y a las ideas a las cuales se adhiere con los demás. La lealtad debe surgir del equilibrio de los deseos internos, por convicción, más nunca por obligación ciega o adoctrinamiento. Se tiene una especial lealtad hacia el clan, que son los familiares más cercanos, pero el permanecer leal ante los familiares y amigos no significa ‘estar de acuerdo’ en la manera de pensar de todos y cada uno; sino la lealtad tiene que ver más con el lazo de amor y fraternidad. El ser verdadero significa honrar esos lazos, y actuar de acuerdo a esos principios.
- *Giestliþnes* (Hospitalidad): Tácito ya la señalaba como una costumbre destacada de los pueblos germanos[27]. La hospitalidad significa brindar al conocido o extraño, un espacio donde él pueda sentirse cómodo. La hospitalidad significa abrir el espacio sagrado del *innangeard*, y considerar por el tiempo que permanezca el visitante, como parte del clan. El brindar la hospitalidad está totalmente en función de la actitud del visitante.
- *Sefldom* (Independencia): tiene que ver con la capacidad de cada ser humano, de poder solventar sus necesidades primordiales. Esto no significa que cada persona tiene que saber hacer todo, sino que con el conocimiento y oficio propio, sea capaz de cubrir sus necesidades con ayuda del clan y la interacción con los demás. La independencia habla en todos los aspectos, tanto físicos como espirituales, sobre todo el saber que un individuo por sí mismo posee todas las capacidades necesarias que cualquier otro ser humano podría tener.
- *Ellen* (Valor): también denominado coraje, es la fuerza que impulsa a enfrentarnos ante la vida y resolver las situaciones que esta presenta. Valor no significa ser violento o temerario, sino tener la capacidad de enfrentarse a las situaciones cuando sea necesario. Esta virtud no implica la ausencia de miedo, sino que a pesar de ello, uno

sea capaz de enfrentarlo y hacer lo necesario de cualquier manera. El valor implica la capacidad de enfrentar las situaciones derivadas de nuestras propias decisiones.

- *Bisignes* (Espíritu emprendedor): tiene que ver con la capacidad del ser humano, de emplear el tiempo en una actividad que resulte en beneficio propio y del clan. El ser industrialo implica realizar una actividad que satisface por el hecho de que se traducirá en un beneficio. Cualquier actividad que resulte en beneficio es trabajo, por simple o complicado que este pueda parecer.

- *Durhwunenes* (Perseverancia): es la capacidad de trabajar y hacer lo necesario para obtener el objetivo deseado, y sobre todo poder analizar y cambiar la dinámica del trabajo para un mejor encausamiento hacia dicho objetivo. La perseverancia no significa siempre hacer lo mismo hasta obtener lo que se desea, sino tener la capacidad de analizar y cambiar el trabajo por lo que en realidad sea eficiente para obtener los objetivos deseados.

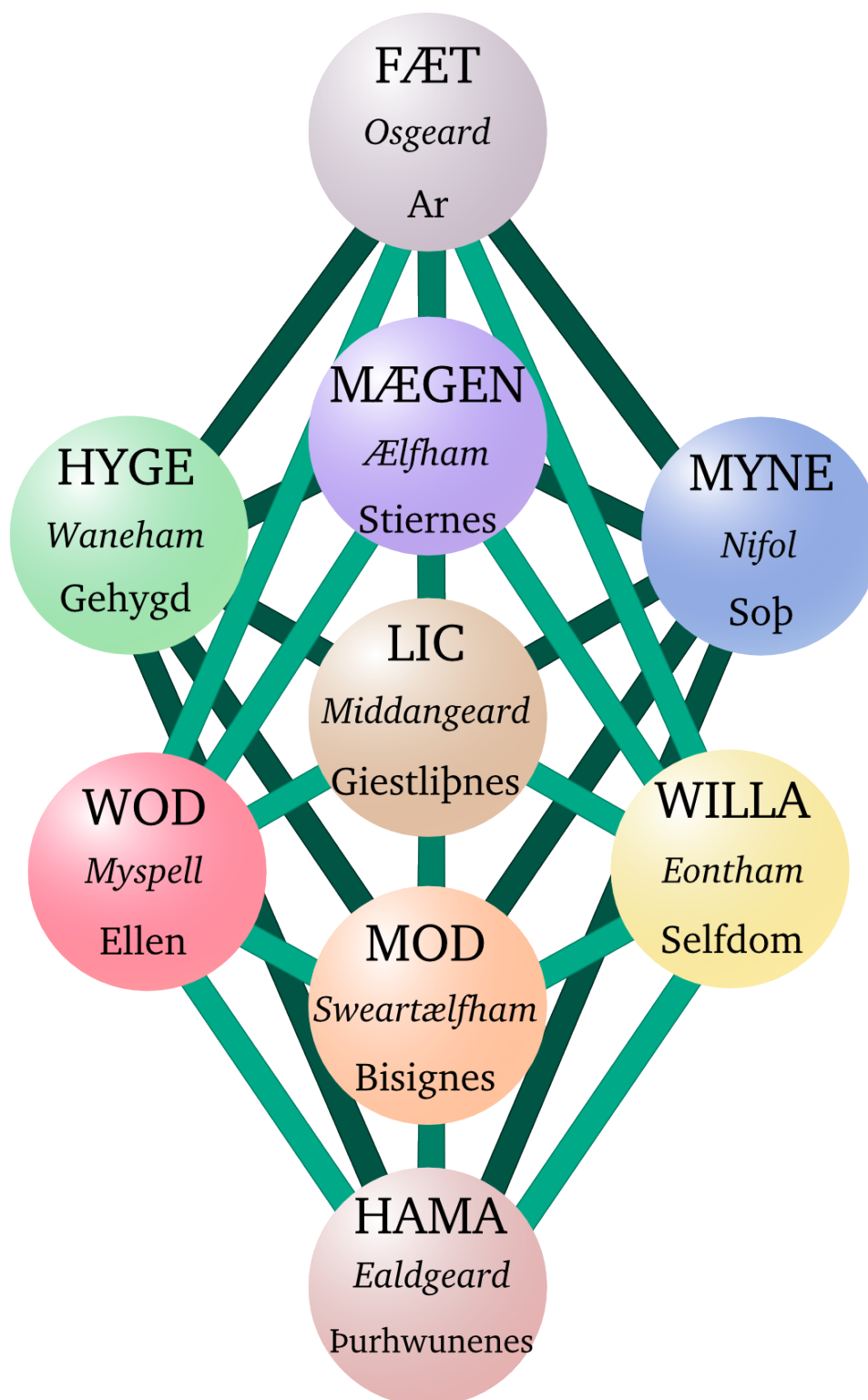


Figura 3.1: Esquema referencial de las relaciones entre Eormensyl, el alma y las nobles virtudes.

3.8. Seres o Feora

La cosmovisión germánica al igual que otras cosmovisiones europeas, concibe la existencia de ‘seres’ a lo largo de todo *Middangeard* e incluso por todo *Eormensyl*. Estos seres pueden ser tanto materiales, como no materiales, o bien, cuya naturaleza no se puede determinar. La denominación anglosajona para ello es „*feora*“⁴², y en general puede ser traducida como: ‘ser, creación, entidad’.

Reconstruyendo conceptos mencionados principalmente en las Eddas y en los Poemas Anglosajones, se pueden identificar principalmente cinco tipos de *feora*:

- **Ancestros:** denominados en *ænglisc* como „*Ieldran*“ o „*Ælda*“. Se refiere a todos los seres que trascendieron por el hecho de la muerte. Los ancestros son los precursores de todos los seres vivos en el tiempo, ya sea por sus ideas, por sus hechos o por el legado de la sangre. El culto a la ancestralidad es una práctica muy común por los pueblos ‘Indo-Europeos’, es el hecho de honrar el pasado para entender el presente, y a la vez comprender que todos llegaremos a ser ancestros en algún momento. En este ámbito, en el *Fyrn Sidu* se distinguen dos tipos de ancestros: los ancestros comunes que habitan simbólicamente en el mundo de *Ealdgeard*, y los altos ancestros⁴³, que por sus hechos, ideales o por su linaje trascendieron a la misma muerte y se honran en la memoria de los humanos, y son guías más allá de los conceptos de vida o muerte. Dichos altos ancestros son comúnmente conocidos en varias tradiciones heathen como ‘divinidades’ o ‘dioses’, sin embargo esta designación se aplicó ya en un contexto más cristiano, como la contraparte ‘pagana’ del ‘dios abrahámico’.
- **Humanos y animales:** todos los seres animales que existen en la realidad palpable.
- **Elfos:** Son seres que se describen como los que se encargan de hacer crecer, evolucionar, transformar y reciclar todas las cosas. Su denominación en a.s. es „*ælf*“. Esencialmente son seres inmateriales. Normalmente habitan los mundos de *Ælfham* y *Sweartælfham*. Se definen básicamente dos tipos de elfos: de luz y de oscuridad; aunque esta designación si tiene que ver con las referencias literarias ancestrales, que sean de luz u oscuridad no indica que sean ‘buenos’ o ‘malos’, solo es la denominación con base a sus características primordiales. Como los demás seres poseen su propio temperamento y pueden ser tanto benéficos, como adversos. En los poemas tradicionales anglosajones, existe una clasificación más precisa de los tipos de elfos, y se les atribuyen a estos muchos de los males y enfermedades que puedan sufrir los hombres.
- **Gigantes:** los „*Enta*“ o „*Eonta*“ son seres que habitan el *Entham*, básicamente se relacionan con fuerzas de grandes cambios e incluso caóticas, aunque también pueden

⁴²También las denominaciones *Feorh* o *Feor* se encuentran referidas en lengua *Ænglisc*

⁴³*Heahieldran* en *ænglisc*

asociarse con energías de estabilidad y persistencia; de cualquier manera son considerados seres con un gran poder. Aunque morfológicamente se asocian con seres de gran tamaño (gigantes), no necesariamente es así. De igual forma en la mitología se describen muchas veces como los antagonistas, sin embargo hay seres de este tipo que literariamente han establecido relaciones fructíferas con otros seres.

- **Dragones:** Son *feora* mencionados a lo largo de toda la mitología germana, sin embargo la imagen popular que se tiene de ellos a veces es errada. Para los anglosajones los „*draca*“ son enormes serpientes, cuya función es delimitar o guardar, ya sea que se hable de ciclos, tiempos o espacios, y por lo tanto poseen poderes altamente destructivos y constructivos a la vez. Los *draca* están fuera cualquier clasificación anterior, otro nombre que reciben es el de „*Wyrm*“ que literalmente significa ‘serpiente o gusano’, ancestro de la actual palabra inglesa ‘worm’⁴⁴. Se pueden entender a los *wyrmas* como *dracan* a escalas más pequeñas, y que pueden estar presentes directamente sobre *Middangeard*. Los *dracan* más conocidos por ser mencionados en las Eddas son *Eor-mengast*⁴⁵ y «*Niðhöggr*».

3.9. Honor a los Ancestros

Tal vez uno de los pilares de las tradiciones heathen es la práctica de honrar a los ancestros y altos ancestros en especial. Este acto se realiza básicamente con la acción del „*Giefan*“, que literalmente significa ‘ofrecer o dar’. El realizar ofrendas regularmente a los ancestros y altos ancestros es una actividad propia del practicante heathen, y no es necesario esperar una fecha específica o evento natural para hacerlo, es una actividad de disciplina cotidiana. La naturaleza propia de la ofrenda puede variar, si bien lo tradicional es brindar comida y bebida, cualquier bien material o incluso no material puede ser una ofrenda hacia los ancestros, si se brinda con tal intencionalidad.

Históricamente se otorgaban ofrendas en honor a los ancestros, generalmente en los bosques y arboledas sagradas⁴⁶; o bien posteriormente en los lugares específicos para ello, denominados *Ealh* o ‘templos’, o incluso dentro del mismo *Meduheall*.

La actividad primordial de cualquier practicante de reconstrucción heathen, probablemente sea el rendir honor y ofrendas a los ancestros, ya que con este ‘acto ritual’ se establecen relaciones trascendentales en el *Wyrd* con ellos, y eso es una guía esencial de los seres que buscan evolución y honor. Las ofrendas no se dan para tributar o calmar la ira de los ancestros; sino para establecer una relación cordial con ellos, o por el simple hecho del agradecimiento. El cómo se practique el ofrendar es algo muy personal que recae en el individuo o el clan, de forma personal el ofrecer alimento y bebida es una acción ritual que frecuentemente va acompañada de la práctica del *galdorcræft*, ya que con la palabra se trasciende más intensa-

⁴⁴gusano

⁴⁵«*Jörmungandr*» o la ‘Serpiente de Middangeard’

⁴⁶*Bearu* como eran denominadas en *ænglisc*.

mente el *Wyrd*.

En la visión germánica tradicional, se le rinde honor a los ancestros no para pedirles algo a cambio, sino por el hecho de que podamos observar su ejemplo y su sabiduría. Para los ancestros nuestras vidas les son indiferentes, ellos no controlan nuestro destino, ni nos ponen a prueba, ni nos mandan calamidades o fortunas; todo ello es resultado de nuestras decisiones propias y de *Wyrd* mismo. Los ancestros están ahí como fuente de sabiduría y de guía, como ejemplo de lo que cada quien tiene que hacer, pero ellos no interceden, ni nos consuelan, ni nos castigan, ni toman decisiones por nosotros; eso es responsabilidad y resultado puramente de nuestras acciones, y esas acciones deberán ser inspiradas por su ejemplo de honor. Tal vez este concepto sea algo muy contrastante con el pensamiento occidental general, ya que debido a los monoteísmos (y al concepto de teísmo en general), se suele concebir a la divinidad como la fuente que brinda consuelo y castigo al mismo tiempo, y es la responsable del destino individual de cada uno de los seres, y así se delega la responsabilidad de construir el propio destino a la divinidad; algo muy distinto al pensamiento germánico, donde si bien *Wyrd* tiene influencia en lo que sucede, finalmente las acciones propias son las responsables de construir el destino. La idea de que cada quien es el único responsable de su destino es algo que muchas personas encuentran difícil de llevar a la práctica.

3.9.1. Weofod

En la actualidad la sociedad ha cambiado, y probablemente para los que habitamos grandes ciudades sea difícil el acceso a los lugares dedicados a dar las ofrendas mencionados anteriormente; pero eso no significa que no se pueda seguir rindiendo el honor a los ancestros de manera cotidiana en las circunstancias actuales. Dentro del *Fyrn Sidu* se tiene el concepto del „*weofod*“, que se podría traducir vagamente como ‘altar’, entendiéndolo como un lugar específico para otorgarles ofrendas a los ancestros o algún ancestro en especial.

El concepto moderno de *weofod* va más allá de las connotaciones mágicas o incluso mezclas cristianas que se le pudiesen atribuir, un *weofod* es parte de la disciplina y la necesidad de honrar a los ancestros, dedicándoles un espacio en *Middangeard* donde interactuar con ellos, por lo tanto no requiere reunir ninguna característica especial, tan solo es necesaria la intencionalidad y disciplina para así conservarlo y dedicarlo al honor de los ancestros. El cómo realizar un *weofod* dependerá enteramente de la disposición del practicante heathen, no hay una forma predefinida o tradicional de conformarlo; si acaso existen ciertas recomendaciones al respecto, como delimitar físicamente un espacio para ello y mantenerlo debidamente. Se pueden incluir elementos propios de la cosmovisión germánica o incluso elementos que asocien a los ancestros o algún ancestro en particular.

3.10. Altos Ancestros en el Fyrn Sidu Anglosajón

Si bien los altos ancestros o ‘dioses’ son mayormente comunes para todas las distintas tradiciones germánicas, si se diferencian principalmente sus denominaciones y bajo ese aspecto es importante distinguir sus diferentes nombres de acuerdo a la rama tradicional que se siga, ya que en la lengua se encuentra el concepto o idea asociada, y así se pueden comprender muchas cosas acerca del alto ancestro al que se hace referencia. También es cierto que existen algunos altos ancestros que no son comunes a todas las tradiciones, incluso hay algunos muy locales que solo se distinguen como tales en ciertos clanes germánicos.

Otro aspecto fundamental en la mención de los altos ancestros, es que principalmente se pueden entender como dos grupos o categorías, los ancestros animistas y los ancestros arquetípicos.

- Los Ancestros Animistas: son representaciones de aspectos universales observables directamente en la naturaleza, como elementos y fenómenos naturales o astros. A ellos se les asocia una identidad con cualidades y personalidad propias. Algunas de estas divinidades animistas evolucionaron hacia entidades más arquetípicas en diferentes mitologías germánicas, el ejemplo más claro es el de *Tiw*. De cualquier manera las entidades animistas tienen su parte arquetípica, pero de una manera muy básica, como se puede observar en el género de cada una de ellas.
- Los Ancestros Arquetípicos: son entidades más definidas en el aspecto psicológico y humano (arquetipos), y aunque pueden representar aspectos o fenómenos naturales, su importancia vital va más allá de ello, ya que son identificados totalmente como seres con personalidad totalmente humana. Se diferencian dos clanes principales de altos ancestros, los *Osas* y los *Wanes*. Los primeros habitan en el mundo de *Osgæard* y son guías de aspectos superiores, mientras que los segundos habitan en el mundo de *Waneham* y son ancestros que guardan sabiduría de aspectos mágicos que tienen que ver más con la naturaleza.

A continuación se mencionarán los altos ancestros más representativos de la tradición anglosajona, con sus denominaciones en *ænglisc* y su referencia en nórdico antiguo si existe. Debido a la falta de profundidad que la literatura anglosajona ofrece, las cualidades de estos animismos y arquetipos mayormente pueden ser consultados en la literatura nórdica, aquí solo se listan los aspectos más importantes, sin profundizar en ellos.

3.10.1. NIHT

Es la señora de la noche, su nombre literalmente significa ‘noche’⁴⁷. Es la dama del cielo nocturno y en su oscuro vientre se gesta el día y la tierra. Representa todos los misterios de los mundos, y es la gran fuente de *Nifol*⁴⁸. Todo lo relacionado con oscuridad tiene que ver con *Niht*. Es una deidad muy importante ya que de ella se desprenden los misterios y las creaciones.

3.10.2. DÆG

Es el señor del día, como la parte luminosa del ciclo diario. Su nombre literalmente significa ‘día’⁴⁹. *Dæg* representa la luminosidad en sí misma. Tiene que ver con la realidad visual y luminosa de las cosas, con la parte racional y objetiva. Mientras el ciclo diario este iluminado por *Sunne* se considera reino de *Dæg*, así se suele honrarlo primordialmente al medio día o en su clímax diario, al igual que durante el solsticio de verano que es cuando es más largo.

3.10.3. HEORPE

Es la tierra en sí misma, llamada literalmente entre los anglosajones como *Eorþan Modor*⁵⁰. Lingüísticamente tiene otras denominaciones en los diferentes dialectos anglosajones, como pueden ser: *Eorþe*, *Heorþa*, *Eard*⁵¹; que se cree se originan en la denominación Proto-Germánica continental de *Nerþus*. Es la contraparte del cielo y junto con él son las fuerzas creadoras por excelencia. Representa la materialización de las cosas y la vida misma en *Mid-dangeard*.

3.10.4. TIW

Es el cielo en sí mismo. Existen referencias que mencionan a *Fæder on Heofonum*⁵², y aunque se puede pensar como una tendencia cristianizadora para referirse al dios abrahámico, lo cierto es que esa referencia existía antes de la llegada del cristianismo a los pueblos anglosajones, aunque tampoco se puede afirmar que expresamente se refiere a *Tiw*⁵³, si es muy probable. Por reconstrucción lingüística la palabra se refiere expresamente al cielo, y aunque en otras ramas del heathenismo ya se encuentra a *Tiw* como una figura totalmente arquetípica, en el caso de la reconstrucción aquí presentada se refiere al animismo del cielo en general, ya sea el cielo diurno o nocturno.

⁴⁷«*Nott*» en n.a.

⁴⁸Otro significado de esta palabra precisamente es ‘Oscuridad’

⁴⁹«*Dagr*» en n.a.

⁵⁰Literalmente ‘Madre de la Tierra’ o ‘Madre Tierra’ como es mencionado en el Conjuro de *Æcerbot*

⁵¹«*Jörd*» en n.a.

⁵²‘El Padre en los cielos’, mencionado en el poema de ‘El Vagabundo’[6]

⁵³«*Tyr*» en n.a.

3.10.5. MONA

Es el animismo de la Luna. Aunque en español la terminación lingüística de la vocal *-a* brinda la interpretación de género femenino, en lengua anglosajona esta misma terminación implica un género masculino, por lo tanto *Mona* se refiere a un animismo de género masculino, en contraparte a la mitología greco-latina. Las referencias cruzadas de las Eddas igualmente describen a *Mona*⁵⁴ como el señor que cabalga por la noche con sus plateados córces, huyendo de los lobos. En el ámbito de concepción anglosajona del tiempo, *Mona* es una unidad de medida importante para los ciclos, y las lunaciones son denominadas como *monaþ*. *Mona* tiene un simbolismo profundamente masculino, y de hecho sobreviven historias relacionadas al llamado ‘hombre en la Luna’⁵⁵, haciendo referencia a *Mona*.

3.10.6. SUNNE

Es el animismo femenino del Sol. En *ænglisc* las terminaciones vocálicas con *-e* brindan un género femenino, en contraparte nuevamente al género masculino del sol en la mitología greco-latina. Así como *Mona* cabalga por el cielo nocturno, *Sunne*⁵⁶ hace lo propio por el día y tiene una muy fuerte relación con el concepto de belleza y fuerza femenina, así como la referencia a ser la que provee de la energía para que toda la vida crezca en *Middan-gerad*.

Es notorio que estos animismos sean concebidos en pares y tengan relaciones entre si, como las fuerzas y fenómenos que mueven al tiempo y espacio. *Niht* es la contraparte de *Dæg*, así como *Heorþe* lo es de *Tiw* y *Sunne* de *Mona*; fuerzas polarizadas trabajando en conjunto para darle movimiento al universo, bajo ese panorama fácilmente se puede notar un eco de las fuerzas primordiales de *Nifol* y *Myspell* a diferentes escalas.

3.10.7. WODEN

La figura de *Woden*⁵⁷ ya es un arquetipo humano perfectamente definido, es el *Ealdorman* de los *Osas*. Es el ancestro que domina sobre la poesía, la sabiduría y la guerra, incluso sobre la misma muerte. Su origen lingüístico se refiere al *Wod* como la ira o pasión que mueve a realizar con plenitud las cosas. Es referido en la literatura anglosajona como aquel que toma las nueve varas sagradas y aniquila al dragón⁵⁸. De igual manera en las Eddas es referido como quién se colgó de *Eormensyl* durante nueve días y nueve noches para obtener los secretos de las runas. *Woden* es un ancestro complejo, ya que igualmente refiere a la locura como a la sabiduría, de alguna manera es el maestro del orden y del caos. Hay muchas representaciones simbólicas de *Woden*, tal vez la más recurrente sea como el vagabundo ves-

⁵⁴«*Mani*» en n.a.

⁵⁵«*Man on the Moon*»

⁵⁶«*Sol*» en n.a.

⁵⁷«*Oðinn*» en n.a.

⁵⁸Mencionado en el Galdor de las Nueve Hierbas, referido en [21]

tido de gris, que deambula por los caminos y campos de batalla con sus dos cuervos: *Hyge* y *Myne* y sus dos lobos: *Ger* y *Frec*.

3.10.8. FRIGE

Literalmente la lingüística de *Frige* se refiere a ‘libertad, amor, cariño’. En el contexto nórdico se identifica como «*Frigga*» la esposa de *Woden*. Arquetípicamente se podría entender como la señora de las artes, la creación y la medicina. De alguna forma *Frige* es el ancestro que igualmente domina sobre la sabiduría, pero para ponerla en práctica en creaciones materiales y funcionales. La representación simbólica más común de *Frige* es ella hilando como señora de las artes.

3.10.9. ÞUNOR

El nombre se refiere a ‘trueno o tormenta’, y aunque podría tomarse como un animismo del fenómeno de la tormenta, las referencias nórdicas lo aproximan a ser el ancestro guerrero, señor del trabajo y los hombres. *Þunor*⁵⁹ es uno de los ancestros más conocidos, ya sea por su estrecha relación con los hombres o por la cultura popular. La representación simbólica de *Þunor* es como el portador del *Mylner*⁶⁰, el martillo forjado para crear y destruir que literalmente significa ‘el moledor’.

3.10.10. EOSTRE

Es un ancestro local, ya que solo es mencionado en la parte germánica occidental, en especial en la rama anglosajona y no hay referencia nórdica de ella. Literalmente significa ‘luz del este’ o ‘amanecer’ y probablemente se refiera a un animismo de la luz del alba o la fuerza primordial de la luz que crece con la primavera. La referencia de la luz de la mañana aparece igualmente en la literatura anglosajona bajo el nombre de „*Earendel*“:

*„Eala earendel engla beorhtast ofer middangeard monnum sended and soðfasta sunnan leoma, tohrt ofer tunglas þu tida gehvane of sylfum þe symle inlihtes.“*⁶¹

“Salve Earendel el más brillante de los angeles, enviada a los hombres en Middangeard, y la verdadera luz del Sol brilla sobre las estrellas, cada estación donde tu misma siempre eres la más brillante”

Debido a ello se le suele representar como la portadora de la luz y la primavera.

⁵⁹«*Dorr*» en n.a.

⁶⁰«*Mjölnr*» en n.a.

⁶¹Poema ‘Cristo’ en [6]

3.10.11. ING

La referencia de este ancestro aparece primordialmente en el poema rúnico anglosajón. También denominado como *Fred*⁶² es un alto ancestro del clan de los *Wanes* al que se le ha asociado el arquetipo del héroe⁶³, que cultiva a lo largo del tiempo la fortaleza y sabiduría para que sea manifestada en frutos y abundancia, razón por la cual simbólicamente se le represente como el ancestro que trae la fertilidad y el crecimiento de la naturaleza.

3.10.12. FREO

Lingüísticamente significa simplemente ‘mujer o dama’, y aunque no está muy claro su papel arquetípico en el ámbito anglosajón, la parte nórdica la identifica como «*Freyja*», igualmente perteneciente al clan de los *Wanes*. Se podría entender como la señora guerrera de la naturaleza y la pasión.

3.11. El Clan

3.11.1. Inhired

La palabra anglosajona „*Inhired* significa ‘familia, amigos cercanos, seres queridos, clan’. El clan o *Inhired* fue la base de las distintas sociedades germánicas, y en la actualidad es la base social del reconstruccionismo heathen. En la antigüedad un clan estaba ligado directamente al asentamiento terrenal, de manera que un clan o grupo familiar se asentaba en cierto lugar y lo definía como su *innangeard* propio, lugar que era altamente sagrado y que incluso es descrito en el poema rúnico como la runa de *Oepel*. Cuando varios *Inhiredas* se unían formaban lo que ahora vendría siendo un estado o nación. Otras denominaciones para el *Inhired* que se encuentran en la lengua anglosajona son: *Cnosol*, *Cynren*, *Had*, *Mot*

Hoy en día existen grandes ciudades y el concepto de un clan tal vez ya no es funcional como unidad básica para estas sociedades actuales; sin embargo para los objetivos de cualquier reconstrucción heathen, es un concepto clave. Si bien hay caminos reconstruccionistas que incluso tienen organizaciones jerárquicas con base al clan, en el caso que aquí se contempla, es puramente como unidad social indispensable para el crecimiento de los involucrados, no es una organización jerárquica; sino más bien puramente funcional. La esencia del clan radica en la unidad e involucramiento de los individuos para lograr objetivos comunes que de manera individual serían sumamente difíciles, ya que es gracias al trabajo conjunto como grupo, que el ser humano logró evolucionar hasta lo que hoy en día es, y ese espíritu de unidad es el que se toma en cuenta dentro de la senda heathen.

Biológicamente hablando, todos los individuos descendemos de una familia, que es el clan

⁶²«*Freyr*» en n.a.

⁶³Como el mismo poema rúnico lo describe

sanguíneo al que pertenecemos y estamos ligados primariamente. Más allá de ello la idea de un *Inhired* en el reconstruccionismo heathen tiene que ver con un grupo de compromiso de ideales, que siga los mismos objetivos, las mismas prácticas y que además sirva como un espejo de todos los involucrados para motivar el desarrollo personal e individual, que no necesariamente implique un lazo cosanguíneo.

Históricamente se pueden rescatar las denominaciones funcionales de los integrantes de un *Inhired* anglosajón, de la siguiente manera:

- *Hiredman*: se denomina así a cualquier integrante de un *Inhired*. Literalmente significa ‘persona del clan’.
- *Ealdorman*: se refiere al líder o cabeza del clan, que en la actualidad no es un función jerárquica, sino más bien organizativa. Literalmente significa ‘persona anciana’, refiriéndose a la persona más vieja y por lo tanto con más experiencia y sabiduría que puede dirigir al clan.
- *Pyle*: se refiere al que expresa la voz o el deseo del clan en conjunto. Literalmente significa ‘portavoz, orador, el que lleva la palabra’ y cumple con la función precisamente de hablar por el clan.
- *Degn*: se refiere a aquella persona que expresamente tiene una función u objetivo que cumplir muy bien definido dentro de un clan. Literalemente significa ‘el que presta servicio, ministro, vasallo, discípulo’. Un *Degn* se define de acuerdo a la complejidad de un clan y es una denominación genérica para cualquier persona que tenga un objetivo definido dentro del funcionamiento de un clan.
- *Scop*: se refiere a la persona que expresamente recita poemas o es músico dentro de un *Inhired*. La música y la poesía son otro pilar fundamental en la tradición anglosajona, y el *Scop* es encargado de transmitir estas artes a los miembros de un clan.

Un *Inhired* moderno puede ser muy simple, por lo que no necesite ninguna denominación funcional de sus miembros, pero a medida que un clan crece se hace necesario por efectos de organización la distribución ordenada de tareas, de ahí la designación de estas funciones, que históricamente existían en las antiguas sociedades anglosajonas.

Es interesante el hecho de que no existía, o al menos no está registrada históricamente la figura de un ‘guía espiritual’ o alguien que específicamente se hubiese encargado de cumplir con una figura de vínculo con los ancestros. Esto se puede entender probablemente como el hecho de que cualquier *hiredman* era capaz de establecer ese vínculo ancestral y divino, y no era necesaria bajo ninguna manera que existiese una figura de autoridad sacerdotal

específica, como se le encuentra en otros pueblos Indo-Europeos. Probablemente otra posibilidad es que el mismo *Ealdorman* cumpliera con funciones de vínculo primordial con los ancestros y guía espiritual. Lo que si se puede identificar son figuras de personas que específicamente se dedicaban a algún ‘arte’ espiritual o mágico.

3.11.2. Vínculos de honor

El honor está ligado directamente al clan, de alguna forma la familia es el precursor del honor en el individuo. En tiempos modernos aún los vínculos familiares suelen ser muy fuertes, y se honran de especial manera; sin embargo es cierto que también dichos vínculos suceden más allá del ámbito puramente familiar, el *Inhired* se forja muchas veces con personas que son ajenas a la familia, pero que los lazos de fraternidad son igual de importantes. Cuando estos vínculos de honor suceden, el clan se hace presente de manera inmediata y no requiere ninguna institucionalización per se.

Existe una mención moderna acerca de este tipo de lazos en el ámbito anglosajón, es el conocido juramento del hidromiel⁶⁴, el cual se reconstruye a partir de lo que sugieren los textos tradicionales⁶⁵ acerca de prestar juramento hacia los reyes anglosajones, usando como ‘testigo’ de ello un cuerno lleno de hidromiel, o bien los anillos brazaletes. Esta práctica reconstruccionista también se denomina *Gesipes Ap*⁶⁶, el término de *Gesip* se refería a cualquier persona que de alguna manera se ligaba en un objetivo predeterminado hacia otro, como un compañero, sobre todo en el ámbito militar.

La práctica actual de cualquier forma del *Gesipes Ap* es una costumbre que se reconstruye para basar la unidad del clan, juramentando sobre algo que es sagrado en común, para trabajar y alcanzar objetivos que sean de común beneficio para los implicados y para el *Inhired* mismo. Dicho vínculo se considera inquebrantable.

3.12. Prácticas Espirituales

Todos los elementos anteriores culminan con la práctica vivencial de la tradición anglosajona. Una persona que decida practicar esta senda espiritual se encontrará con muchos retos, y sobre todo con el constante estudio e implementación de su forma reconstructiva, que pueda aplicar de forma cotidiana; si bien las formas y costumbres puedan variar con el tiempo, la esencia misma de la espiritualidad germánica se mantiene como la base que le da coherencia a la práctica.

⁶⁴*Meda ap* o ‘Mead Oath’

⁶⁵Principalmente La Crónica Anglosajona y *Beowulf*

⁶⁶Literalmente ‘Juramento del Compañero’

3.12.1. Prácticas Rituales Históricas

La evidencia histórica explícita que pudiera estar descrita en registro literario es realmente muy escasa y vaga, se podrían recuperar dos evidencias importantes que dan pie al reconstruccionismo ritualístico de la espiritualidad germánica. La primera es un ritual de sacrificio descrito en la colección denominada *Heimskringla*[31]. La segunda referencia se encuentra anotada en el compendio de remedios anglosajones denominado *Læcnunga*⁶⁷, en un *galdor* cuyo objetivo específico es el de honrar y restaurar la fertilidad de la tierra, conocido como el *Galdor Æcerbot*⁶⁸. Ambas descripciones rituales contienen algunos elementos ancestrales pre-cristianos y cristianos sincretizados. El objetivo no es transcribir ni hacer un análisis exhaustivo de estos rituales; pero los elementos comunes que se pueden identificar para formar una posible reconstrucción ritualística son:

- Preparativos.
- Delimitación del lugar sagrado.
- Consagración de las ofrendas y presentes.
- Acciones rituales (como cantos de *galdra*).
- Acción de presentar las ofrendas.
- Rondas de brindis y el banquete.
- Disposición de ofrendas.

Estas son las bases más destacadas que son mencionadas históricamente, con ellas se pueden realizar muchas formas de la reconstrucción de una celebración en honor a los ancestros.

3.12.2. Symbel

El concepto de *symbel* es algo muy mencionado en los textos de origen germánico en general como una práctica sagrada y algo de uso común, literalmente significa ‘celebración, banquete o fiesta sagrada’. Existen muchas descripciones de esta tradición de la celebración sagrada en banquete⁶⁹, más en ninguna se brindan los detalles específicos del ‘cómo’ se realizaba. Hoy en día no existe una única forma de practicar un *symbel*, de hecho cada clan reconstructivista tiene su propia forma, y todas son igualmente válidas si se basan coherentemente en el espíritu heathen que se quiere revivir.

En la antigüedad no había un tiempo específico para celebrar un *Symbel*, aunque muy probablemente los tiempos estacionales eran momentos en los que se llevaban a cabo, así como

⁶⁷Literalmente ‘Remedios medicinales’[21]

⁶⁸Literalmente ‘Conjuro de remedio para la Tierra’

⁶⁹tal vez algunas más descriptivas se encuentren en el poema de *Beowulf*

otros motivos como el nacimiento o nombramiento de un nuevo integrante del clan, alguna victoria o logro, e incluso la misma muerte se celebraba con un *symbel*.

Mientras que el *symbel* es la celebración sagrada, el banquete por si solo se denomina *husel*. Hay otras formas sagradas de honrar a los ancestros, como por ejemplo el *gebeorscipe* que consiste en rondas de brindis, agradeciendo o enaltecendo los logros obtenidos y así como proclamando los proyectos o deseos para el bien del clan, y claro, compartiendo la bebida sagrada con los ancestros. Otra forma para rendir honor a los ancestros es el denominado *blot*, que consiste en el derramamiento de sangre como ofrenda.

Recopilando las fuentes literarias, básicamente se pueden establecer tres actividades primordiales que se realizan en un *symbel*: beber alguna bebida sagrada, pronunciar discursos, poemas o canciones y realizar el acto de obsequiar entre los miembros del clan.

En la presente reconstrucción que se plantea, no se expone una forma detallada de como practicar un *symbel*, sino más bien, se expone un protocolo o elementos que pudiese incluir la práctica de *symbel* en la actualidad:

- Preparativos: aunque parezca tal vez obvio este punto, es importante anticipar y dedicar cierta planeación a un *symbel*, ya que es una celebración para honor de los ancestros y para convivir con ellos. Es responsabilidad de todo el clan que el *symbel* se lleve a cabo de la mejor manera, siempre es importante anticipar a que ancestro o ancestros se les rendirá especial honor en el *symbel*, por ejemplo.

- Creación del espacio sagrado, bendición de ofrendas y presentes: en la actualidad hay muchas formas rituales reconstruccionistas para delimitar un espacio dedicado a una celebración sagrada, algunas más complicadas que otras. Hoy en día todavía es tradición popular el encender los conocidos ‘fuegos’ para las distintas celebraciones calendáricas, como por ejemplo para ‘Easter’, ‘May Day’ o ‘Midsummer’, tradición que se remonta hasta las mismas costumbres pre-cristianas. En el mismo poema rúnico la mención de la ‘antorcha’ como el fuego que arde donde los hombres descansan⁷⁰ denota de alguna manera el concepto del fuego como protección de un lugar dedicado a una celebración o al descanso. Por lo anterior la forma más sencilla y tradicional tal vez sea el delimitar el espacio sagrado con una antorcha encendida, mientras se entona algún *galdor* referente a ello.
La bendición de ofrendas y presentes tradicionalmente se hace con sangre⁷¹, aunque cualquier otro líquido sagrado igualmente funciona para tales fines.

- Recrear mediante la palabra y actos simbólicos la cosmología germánica: en una celebración se rinde honor a los ancestros, y el recrear la memoria de la cosmovisión ancestral germánica es una buena manera de hacer patente ese honor que se rinde.

⁷⁰Poema rúnico anglosajón, específicamente la runa de „Cen“

⁷¹De acuerdo al ritual descrito en [31]

De igual manera hay muchas formas para hacer esto, y dependerá enteramente de la disposición del clan lo que se pueda realizar. Básicamente el instrumento primordial es la palabra como medio sagrado de la memoria, y junto con ello probablemente se refuerza la intención haciendo uso de actos simbólicos. De manera personal, los elementos que recreamos en nuestro *Inhired* son:

- Creación del universo.
 - Ofrendas para los nueve mundos.
 - Recreación simbólica de los elementos primordiales: *Nifol*, *Myspell* y *Eormensyl*.
 - Recreación simbólica de la apertura de las puertas del *Meduheall*.
- Dar la bienvenida y hacer ofrendas u obsequios a los ancestros y a los demás presentes: una vez que el *Meduheall* (real o simbólico) queda abierto, se procede mediante el uso de la palabra a dar la bienvenida y honrar a los ancestros, así como darles las ofrendas expresamente preparadas para ellos. También es costumbre la acción de dar obsequios entre los miembros del clan, para reforzar los lazos de fraternidad y lealtad.
 - Rondas de brindis y el banquete: el hecho de levantar un cuerno lleno de hidromiel o cualquier otra bebida sagrada es una acción muy importante, primordial y algo muy serio en la cosmovisión germánica, ya que en un brindis, los deseos o palabras que se pronuncian se convierten en sagradas. El celebrar ingiriendo alcohol no tiene como objetivo el embriagar a los asistentes, sino de elevar las palabras hacia los ancestros, así como el disfrutar de la comida preparada expresamente en su honor.
 - Narraciones poéticas tradicionales: el narrar o declamar poemas o narraciones épicas, incluso si se acompaña de música con instrumentos tradicionales, es algo de suma importancia, ya que se recrea la forma de como se transmitía el conocimiento mediante el uso de la palabra viva.
 - Agradecimiento y despedida: algo que igualmente parecería obvio debe de guardar especial importancia, así como se recibe y se abren las puertas del *Meduheall*, de la misma manera se procede a agradecer la asistencia y se despide simbólicamente a la presencia ancestral, con el orden debido.

El *symbol* es un acto sagrado y serio, lo cual no implica que no tenga porque no ser divertido. El corazón de esta celebración radica en la reunión del clan, el *symbol* es para compartir por lo que no es posible realizar un *symbol* únicamente con una sola persona, es mandatorio el clan o reunión de personas. El hecho de beber alguna bebida sagrada es un acto ritual en sí mismo, más allá del ámbito de festejo, el tener contenido un líquido embriagante es un símbolo de contener los misterios del *wyrd* en un recipiente, relacionando el concepto del *Wyrdesburne* o el ‘Pozo de las *Wyrd*’; al compartirlo y beberlo, el clan va desplegando el tejido de su propio *orlæg*, que se guía con las palabras y los brindis que se proclaman, teniendo a la palabra como vehículo

sagrado, y es así como el clan se liga y enfoca sus deseos y logros.

3.12.3. El Meduheall

El *symbol* está muy ligado indudablemente al ‘Salón del Hidromiel’ o *Meduheall*, la construcción principal de cualquier asentamiento germánico donde tomaban lugar las celebraciones. En la actualidad para el común de la gente es muy difícil poder ‘reconstruir físicamente’ un *Meduheall*, por lo que este papel ha sido transferido a los mismos hogares donde habitan los miembros de un clan.

Propiamente un *symbol* se celebra dentro de un *meduheall* o alguna construcción que toma ese papel; pero esa no es la única forma de celebración, igualmente se puede celebrar en algún lugar natural al aire libre. La verdadera esencia de la celebración es el honor a los ancestros y el compartir la comida y bebida.

En la antigüedad y de acuerdo a recreaciones antropológicas⁷², los detalles y orden de un *Meduheall* realmente eran importantes, incluso había detalles tan finos como los artículos de la mesa, el orden para sentar a los asistentes, etcétera. La idea de que las celebraciones germánicas eran ‘cosas de bárbaros’ y de que ‘no tenían modales’ son una idea errónea derivada de la diferencia de costumbres que los romanos consideraban como ‘salvajes’, pero que en realidad superaban en algunos aspectos a los romanos, por ejemplo el uso de mantelería y cubiertos para comer⁷³.

3.12.4. El lenguaje

La forma práctica de como realizar un *symbol* finalmente queda a la voluntad del clan que lo reconstruya. Sin embargo es preciso hacer notar que el uso de la palabra es un aspecto básico, ya que mucho de la memoria ancestral que se intenta reconstruir se hace por medio de ella. Esta memoria y voluntad se intensifican si se hace el uso de la lengua original, en este caso el *ænglisc* o anglosajón; que si bien hoy en día es una lengua muerta, si es posible reconstruirla y hablarla gracias a toda la evidencia literaria y lingüística que se tiene; si bien no es una tarea sencilla (sobre todo para quienes no tenemos como lengua madre alguna de origen germánico), si es algo muy satisfactorio y sobre todo es algo que abre el entendimiento de muchos aspectos culturales del heathenismo.

⁷²Como las descritas notablemente en la obra de Stephen Pollintgon - The Meadhall[26]

⁷³De acuerdo a Stephen Pollintgon en [24]

Capítulo 4

TEMPORALIDAD ANGLOSAJONA

4.1. Los factores del tiempo

Para todas las civilizaciones humanas, el tiempo siempre ha sido un elemento primordial, ya que es gracias al conocimiento de la temporalidad de las estaciones de la Tierra como los pueblos pueden sobrevivir. En el caso de los pueblos germánicos poco se conoce acerca de sus métodos precisos para determinar las temporalidades, pero al igual que la mayoría de las civilizaciones se basan primordialmente en los ciclos solares y lunares.

En el caso de los ciclos solares, intuitivamente se tiene la noción de estos, ya que afectan directamente el clima y los ciclos naturales del crecimiento de las plantas y animales. Aunque en el caso de los anglosajones no se tiene evidencia de que hayan desarrollado métodos astronómicos notables, si se tiene la evidencia de que podían saber el momento en que los equinoccios y solsticios ocurrían en el año¹, y por lo consiguiente comprendían el ciclo anual de las estaciones.

Los ciclos lunares en el caso anglosajón son bien descritos por *Bæda*², y aunque su intención era equiparar el calendario lunar anglosajón con el calendario juliano; se pueden rescatar muchos nombres y otros aspectos tradicionales de él.

La designación de conceptos calendáricos como nombres de días y semanas provienen directamente del ámbito romano y fueron adoptados con el tiempo en el ámbito anglosajón, bajo su propia visión cultural. Lo que si se considera como un ámbito tradicional anglosajón es la observación del ciclo 'día-noche', y su correspondiente división en ocho partes o momentos diarios, denominados *stunda*, que de alguna forma son algo similar a las horas romanas.

Con estos elementos se puede reconstruir una visión calendárica anglosajona.

¹El monje anglosajón Bæda describe los pormenores de esto es su obra: *De temporum Ratio*[8], en donde incluso brinda la idea de que los pueblos anglosajones tenían la noción de la redondez de la Tierra.

²Descritos en[8]

4.2. Stunda

El ciclo más pequeño temporalmente hablando es el del ‘día-noche’. Para los pueblos germánicos este ciclo comenzaba al ocaso del Sol³, por lo tanto en un sentido más correcto, el ciclo en el ámbito anglosajón es ‘noche-día’, lo cual es coherente con la cosmovisión de la creación, ya que el inicio del universo es en el gran vacío y la oscuridad.

El ciclo diario se divide en ocho partes fundamentales⁴, y los nombres de dichas partes si están registrados en la literatura anglosajona con referencias claras. A estas partes se les denomina como *Stunda* que literalmente significa ‘lapso, periodo de tiempo’:

Stunda	Significado	Aproximación en horas modernas ⁵
<i>Æfen</i>	Anochecer	Desde el ocaso hasta la noche (18:00 - 21:00)
<i>Niht</i>	Noche	Desde la noche hasta la media noche en punto (21:00 - 00:00)
<i>Midniht</i>	Media Noche	Desde la media noche en punto hasta la madrugada (00:00 - 03:00)
<i>Uht</i>	Madrugada	Desde la madrugada hasta la salida del Sol (03:00 - 06:00)
<i>Morgen</i>	Mañana	Desde el amanecer hasta la media mañana (06:00 - 09:00)
<i>Undern</i>	Media Mañana	Desde la media mañana hasta el mediodía en punto (09:00 - 12:00)
<i>Middæg</i>	Medio Día	Desde le mediodía en punto hasta la tarde (12:00 - 15:00)
<i>Ofernon</i>	Tarde	Desde la tarde hasta el ocaso (15:00 -18:00)

Los *stunda* son más o menos largos de acuerdo a la época solar e incluso a la latitud. En latitudes nórdicas es más fácil determinarlos ya que el sol se encuentra más oblicuo en el cielo que en latitudes más meridionales, donde el sol se encuentra más perpendicular. Cabe señalar que las equivalencias en horas actuales son tan solo de referencia, y hablando en un sentido más naturalista, se deberían calcular mediante la observación de ‘marcas de día’, que son marcas geográficas donde se observa una cierta referencia solar (como una montaña, un peñasco, un árbol, etc.) y dependerán de la latitud donde se observen y la época del año. Actualmente existen formas matemáticas y astronómicas para determinar de forma muy precisa los *stunda* de acuerdo al lugar. Antes del uso común de las horas romanas, en el ámbito anglosajón era tradicional saludar utilizando el nombre del *stunda* después de la palabra *god* que significa ‘benéfico, bueno, provechoso’. Dicha tradición lingüística se mantiene actualmente en el Inglés y en otras lenguas.

4.3. Días de la Semana

El calendario gregoriano actual asocia los nombres de los días de la semana a diferentes deidades romanas, y en algunos casos se adaptaron estos nombres a otros panteones, como el germano. El caso de la tradición anglosajona no es la excepción, y el proceso de integrar la semana romana de siete días (*septimana* en latín) a las deidades anglosajonas ocurrió

³De acuerdo a Tácito en [27]

⁴De acuerdo al trabajo de Finn Magnusen[23]

con la adopción del sistema juliano y luego gregoriano, este proceso de adaptar conceptos y dedidades de origen germánico a un contexto romano se le conoce como ‘*Interpretatio germanica*’⁶. Antes de la romanización y adopción de la semana de siete días, no hay evidencia histórica de que los pueblos germanos llevaran algún tipo de ciclo compuesto de días que fuera similar a la *septimana* romana. Tácito llega a mencionar que de alguna manera dedicaban jornadas (días) a una deidad en particular, pero no se tiene información acerca si este trabajo espiritual era periódico o con una base temporal que conformara una estructura calendárica o cuenta de días. De manera general la *interpretatio germanica* de los ancestros germánicos se estableció de la siguiente manera:

Panteón Germánico		Panteón Romano	
Occidental		Nórdico	
Ingvæonico	Irmiónico		
<i>Sunne</i>	<i>Sunnu</i>	<i>Sol</i>	Sol
<i>Mona</i>	<i>Mane</i>	<i>Mani</i>	Luna
<i>Tiw</i>	<i>Ziu</i>	<i>Tyr</i>	Marte
<i>Woden</i>	<i>Wodan</i>	<i>Oðin</i>	Mercurio
<i>Þunor</i>	<i>Donar</i>	<i>Þor</i>	Jupiter
<i>Frige</i>	<i>Frija</i>	<i>Frigga</i>	Venus
<i>Sætern</i> ⁷	<i>Sambaz</i>	<i>Laugar</i>	Saturno

Existen referencias que denominan al ciclo diario, como la parte de noche y la parte de día y en reconstrucciones tradicionales actuales, se suele respetar la antigua forma de comenzar los días al ocaso, y dividir la jornada en noche y día. De tal manera que la *Sunnanniht* (noche de Sunne) comienza el actual día sábado del calendario gregoriano, cuando el sol se oculta y el *Sunnandæg* (día de Sunne) comienza el actual día domingo al amanecer y así sucesivamente. Con base en esta *interpretatio germanica*, se estableció la semana romano-anglosajona (y posteriormente la romano-danesa) de la siguiente forma:

Día Actual	Día Romano	Día Anglosajón	Día Danés
Domingo	Dies Solis	<i>Sunnanniht - Sunnandæg</i>	<i>Sunnunott - Sunnudagr</i>
Lunes	Dies Lunae	<i>Monanniht - Monandæg</i>	<i>Mananott - Manadagr</i>
Martes	Dies Martis	<i>Tiwesniht - Tiwesdæg</i>	<i>Tysnott - Tysdagr</i>
Miércoles	Dies Mercurii	<i>Wodnesniht - Wodnesdæg</i>	<i>Oðinsnott - Oðinsdagr</i>
Jueves	Dies Jovis	<i>Þunresniht - Þunresdæg</i>	<i>Þorsnott - Þorsdagr</i>
Viernes	Dies Veneris	<i>Frigeniht - Frigedæg</i>	<i>Frjanott - Frjadagr</i>
Sábado	Dies Saturni	<i>Sæternesniht - Sæternesdæg</i>	<i>Laugarnott - Laugardagr</i>

En *ænglisc* se designa a la semana con el nombre de *wucu* que significa ‘periodo o rotación’⁸.

⁶ Interpretación germánica. de acuerdo al filólogo Rudolf Simek está comenzó al rededor del siglo I de la E.C. y Tácito es buen ejemplo de ello en su obra [27]

⁸ De donde evolucionaría la actual palabra inglesa ‘week’

4.4. Lunaciones

La mayor referencia histórica que se tiene para el calendario lunar es el descrito por *Bæda*⁹, aunque, si bien este calendario intenta funcionar como la estandarización hacia el calendario cristiano-romano (juliano), los nombres y fiestas que menciona *Bæda* si parecen ser de origen totalmente pre-cristiano.

El periodo de una lunación completa es denominado en anglosajón como *monað*, y no hay ninguna evidencia que exponga de forma precisa en que momento era la referencia para iniciar el ciclo lunar. En la actualidad para cuestiones astronómicas y calendáricas en general se toma como referencia el momento del novilunio. Tácito describe que los pueblos germánicos atendían asambleas y reuniones de acuerdo a los cuartos de las fases de la luna[27], es decir, lo que vendría siendo en la actualidad aproximadamente cada semana, por lo que alguno de esos cuartos de luna muy probablemente haya sido el indiciador del inicio de la lunación. Guardando la coherencia con el concepto del inicio del día al ocaso, en la reconstrucción aquí presentada se consiera de la misma manera que la fase que marca el inicio del periodo de la lunación es el cuarto menguante (y no el novilunio), asimismo el inicio del calendario lunar se establecerá con la lunación que marca el equinoccio autumnal.

Bæda muestra el calendario lunar anglosajón ya estandarizado al calendario juliano, y las lunaciones las presenta tan solo como sustitutos de los meses julianos, por lo cual no indica mayor proceso o regla de correlación para cuando los periodos lunares son inexactos respecto al periodo solar, lo más que llega a mencionar es que cuando suceda el error de correlación lunisolar, se agregaría una decimotercera lunación en el periodo solar de *Liþa*¹⁰. Ya que la presente reconstrucción no se basa en el calendario gregoriano ni juliano, sino en las posiciones astronómicas, es necesario establecer una regla de correlación para designar las lunaciones a lo largo del año solar, y dicho método se realizará por inserción de lunas entre equinoccios y solsticios, de acuerdo al flujo natural de ambos ciclos, para establecer un calendario apegado lo más posible a los ciclos naturales.

Las lunaciones posibles en un año en esta reconstrucción, y su relación con las nominaciones de *Bæda* serían:

⁹En su obra [8]

¹⁰Dicha *monað* se denomina *Þrimilcen Monað*

Referencia Solar	Nombre Reconstruido	Significado	Referencia de Bæda
Lunación cuya Luna llena esté más cercana al equinoccio autumnal.	<i>Haligmonað</i> o <i>Hærfestmonað</i> .	Lunación Sagrada o Lunación de la Cosecha.	<i>Haligmonað</i> (September)
Lunaciones intermedias entre el equinoccio autumnal y solsticio invernal.	<i>Huntanmonað</i> ; <i>Blodesmonað</i> .	Lunación de Caza; Lunación de Sangre.	<i>Wintefylleþmonað</i> ; <i>Blodesmonað</i> (October y November)
Lunación cuya Luna llena acontezca antes del solsticio invernal.	<i>Ærra Geola Monaþ</i> .	Lunación Antes de <i>Geola</i> .	<i>Ærra Geola Monaþ</i> (December)
Lunación cuya Luna llena acontezca después del solsticio invernal.	<i>Æfterra Geola Monaþ</i>	Lunación Después de <i>Geola</i> .	<i>Æfterra Geola Monaþ</i> (Ianuarius)
Lunaciones intermedias entre el solsticio invernal y equinoccio vernal.	<i>Wolfesmonað</i> o <i>Solmonað</i> ; <i>Crawanmonað</i> o <i>Hreþmonað</i>	Lunación del Lobo o Lunación de <i>Sol</i> ; Lunación del Cuervo o Lunación de <i>Heorþe</i>	<i>Solmonað</i> ; <i>Hreþmonað</i> (Februarius y Martius)
Lunación cuya Luna llena esté más cercana al equinoccio vernal.	<i>Eostran Monaþ</i> .	Lunación Después de <i>Eostre</i> .	<i>Eostran Monaþ</i> (Aprilis)
Lunaciones intermedias entre el equinoccio vernal y el solsticio estival.	<i>Primilcenmonað</i> ; <i>Blostmesmonað</i> .	Lunación de la Tercera Leche; Lunación de Flores.	<i>Primilcenmonað</i> (Maius)
Lunación cuya Luna llena acontezca antes del solsticio estival.	<i>Ærra Liþa Monaþ</i> .	Lunación Antes de <i>Liþa</i> .	<i>Ærra Liþa Monaþ</i> (Iunius)
Lunación cuya Luna llena acontezca después del solsticio estival.	<i>Æfterra Liþa Monaþ</i> .	Lunación Después de <i>Liþa</i> .	<i>Æfterra Liþa Monaþ</i> (Iulius)
Lunaciones intermedias entre el solsticio estival y el equinoccio autumnal.	<i>Weodesmonað</i> ; <i>Cornesmonað</i> .	Lunación de la Hierba; Lunación del Grano.	<i>Weodesmonað</i> (Augustus)

Con base a lo anterior, durante un ciclo solar se tienen seis lunas de referencia ‘fija’, que son las correspondientes a los equinoccios y solsticios, y dependiendo de la correlación de los ciclos solar y lunar, se tendrán otras seis o incluso siete lunaciones insertadas entre estos periodos, correspondiendo de manera mucho más precisa los ciclos naturales que si se tomase como base al calendario gregoriano.

4.5. Estaciones Solares

El ciclo solar marca el ‘año anglosajón’, denominado en *anglisc* como *gear* o *ger*. La ‘Crónica Anglosajona’[4] y el mismo *Bæda* normalizan el calendario solar con el calendario Juliano, y la referencia para el inicio de este es el mes de *Ianuaris*¹¹ o la *Æfterra Geola Monað*. Sin embargo el mismo *Bæda* refiere que durante la *Haligmonað* se realizaba una celebración muy importante que el denomina como el ‘tiempo sagrado’, además el poema rúnico describe a la runa de *Ger* o *Gear* como la referencia del ciclo que acontece durante la época de cosecha; de alguna manera la cosecha pudiese haber marcado la referencia para el inicio del ciclo solar, antes de la llegada de la cristianización cuando esta referencia fuese movida al mes juliano de *Ianuaris*. Para efectos de esta reconstrucción y además para guardar la coherencia con el concepto básico del ocaso como inicio del día, la referencia que marca el inicio del *gear* es el ocaso anual, es decir, el equinoccio de otoño o la época de cosecha.

La Crónica Anglosajona menciona algunos puntos solares de referencia importantes donde se llevaban al cabo celebraciones, las más destacadas que se pueden encontrar en dicho documento histórico son: *Hærfesttid*, *Geola*, *Eostre*, *Midsummor* y *Hlafmæss*. Con base en ello y en las explicaciones de *Bæda*, se puede establecer astronómicamente cierto avance eclíptico¹² de la Tierra alrededor del Sol relacionado con una celebración de referencia solar; esto en otras palabras significa que se pueden reconstruir ocho momentos solares importantes a lo largo del ciclo anual, donde cada uno acontece cada avance de 45° grados de la Tierra por la eclíptica, y estos son muy buenos momentos para celebrar un *symbol*.

Para efectos de la reconstrucción aquí planteada, se tomarán como base nuevamente las posiciones astronómicas y no al calendario gregoriano, marcando cada 45° grados eclípticos la fecha de referencia para una época solar, donde el clima y los aspectos naturales claramente cambian.

¹¹Actual mes de Enero.

¹²La Eclíptica es la proyección celeste de la órbita terrestre alrededor del Sol.

Eclíptica	Estación	Significado	Referencia Actual
180° (22-23 septiembre)	<i>Hærfesttid,</i> <i>Oper Æcern</i>	Tiempo de Cosecha, Segunda Cosecha	Harvest Time, Harvest Tide, Hallows.
225° (6-7 noviembre)	<i>Winterfylleþ,</i> <i>Þridda Æcern</i>	Caída del Invierno, Tercer Cosecha	Winter's Fall.
270° (21-22 diciembre)	<i>Geola,</i> <i>Midwinter,</i> <i>Modruniht</i>	Tiempo para Permanecer, Tiempo Pálido Medio Invierno, Noche de las Madres	Yule, Yule Tide, Midwinter.
315° (3-4 febrero)	<i>Ewemeolc,</i> <i>Forma Meolc</i>	Leche de Corderos, Primer Leche	Ewe's Milk.
0° (19-20 marzo)	<i>Eostre,</i> <i>Oper Meolc</i>	La Luz del Este, Segunda Leche	Easter.
45° (4-5 mayo)	<i>Sumordæg,</i> <i>Wælfyr,</i> <i>Þridda Meolc</i>	Día del Verano, Celebración del Fuego Sagrado, Tercera Leche	Summer's Day, May Day.
90° (20-21 julio)	<i>Lifa,</i> <i>Midsumor</i>	Tiempo de Navegar Tranquilo, Medio Verano	Litha, Midsummer.
135° (6-7 agosto)	<i>Hlafmæss,</i> <i>Forma Æcern</i>	Celebración del Pan, Primer Cosecha	Lammas.

Más allá de la simple reconstrucción calendárica, el hecho de honrar y festejar este tipo de temporalidad tiene que ver con la integración de la espiritualidad como un total, el regresar la atención hacia los ciclos naturales y aprender de ellos para nuestra propia evolución es lo más importante al celebrar cada estación solar con un *symbol*. El observar como *Middangeard* fructifica, luego muere para renacer, crecer y finalmente volver a dar frutos nos recuerda mucho a nuestra propia vida, y sobre todo indica que la muerte no necesariamente es el final, sino solo una parte más de un ciclo mayor. Los ciclos naturales tienden a tener la misma mecánica en todos los aspectos del universo, incluso en el comportamiento humano.

4.6. Relaciones entre ciclos temporales

Es evidente la relación entre los diferentes ciclos temporales, en todos hay un momento de ocaso seguido de una profunda oscuridad, a la cual le sigue el amanecer y luego el clímax de la luz para renovar el ciclo. De alguna manera es como un eco fractal que se repite a través de las distintas dimensionalidades de la temporalidad. Esas relaciones son interesantes de comprender y estudiar porque se comprende en un ámbito más claro la ciclicidad del universo en sí mismo.

4.6. RELACIONES ENTRE CICLOS TEMPORALES

Momento temporal	Estación Solar	Fase Lunar	Stunda
Ocaso	<i>Hærfesttid</i>	Cuarto Menguante	<i>Æfen</i>
Crecimiento de la oscuridad	<i>Winterfylleþ</i>	Menguante	<i>Niht</i>
Oscuridad total	<i>Geola</i>	Novilunio	<i>Midniht</i>
Decrecimiento de la oscuridad	<i>Ewemeolc</i>	Creciente	<i>Uht</i>
Amanecer	<i>Eostre</i>	Cuarto Creciente	<i>Morgen</i>
Crecimiento de la luz	<i>Sumordæg</i>	Gibada Creciente	<i>Undern</i>
Luz total	<i>Liþa</i>	Plenilunio	<i>Middæg</i>
Decrecimiento de la luz	<i>Hlafmæss</i>	Gibada Menguante	<i>Ofernon</i>

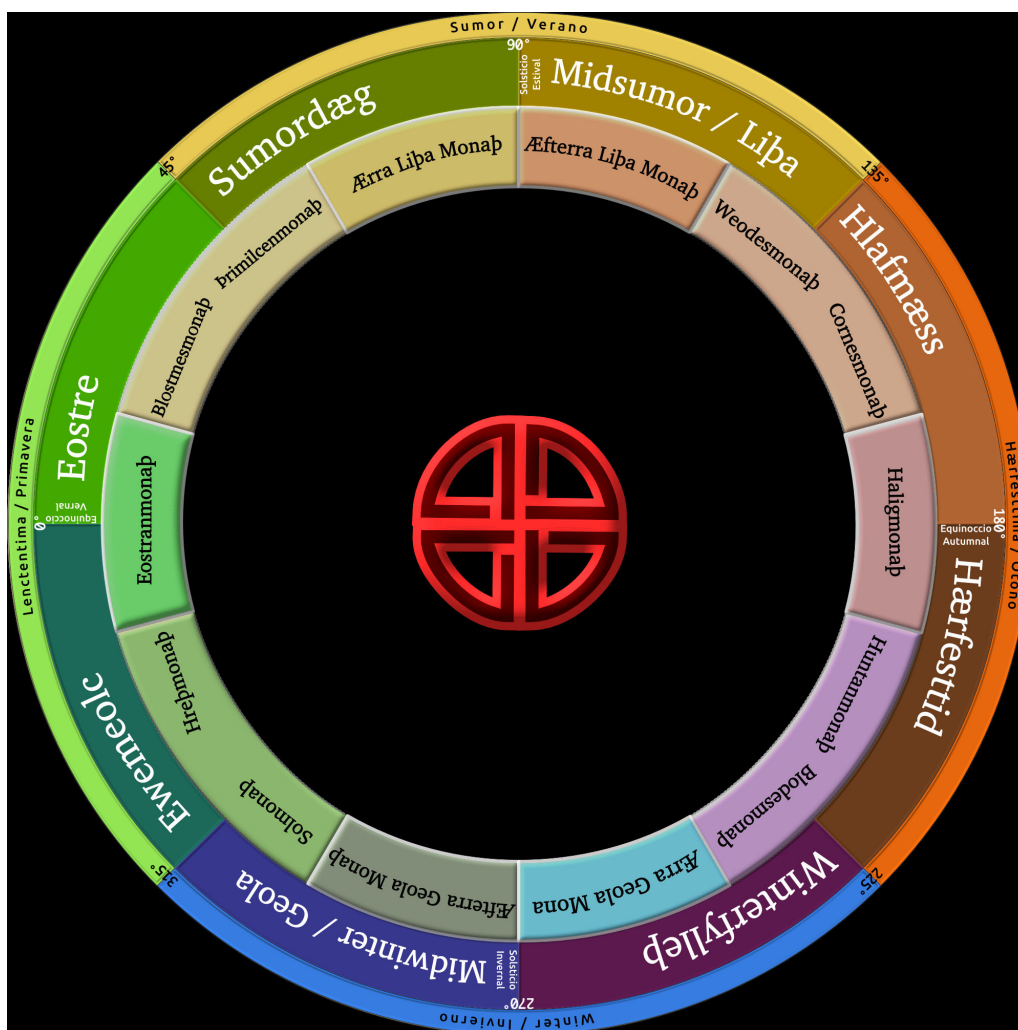


Figura 4.1: Esquema general de una reconstrucción del ciclo lunisolar anglosajón.

Parte IV

GALDORFCRÆFT Y RUNACRÆFT

Capítulo 5

LAS ARTES

En el ámbito anglosajón, la denominación de „*cræft*“¹ se refiere a cualquier habilidad, destreza o fortaleza y a la acción de aplicar eso en un resultado tangible. Estas artes eran muchas y muy variadas, y se referían básicamente a todas las habilidades aplicadas de las diferentes personas que se traducían en un beneficio para el clan, desde las más básicas como la agricultura, la carpintería, la herrería o el tejido; hasta las más elaboradas como la guerra, la poesía o el arte de brindar consejo y sabiduría.

Todas las artes o *cræftas* están ligadas directamente a una actividad espiritual, y si bien hoy en día muchas de ellas se entienden como ‘profesiones’, eso no quita su contexto profundamente espiritual en el ámbito heathen. El recrear alguna de estas artes es parte del camino espiritual heathen, ya que el hecho de traer al día de hoy una forma tradicional es parte vivencial de experimentar una tradición ancestral.

Hay artes en específico que se pueden recrear fácilmente el día de hoy y que traen un vínculo de conocimiento muy importante con las antiguas tradiciones heathen. Tal vez las más importantes a mencionar sean: el *Galdorcræft*² y el *Runacræft*³, que aunque se diferencian como dos artes separadas, tiene una relación sumamente estrecha. El practicar una antigua arte hoy en día no es algo que sea fundamental para llevar una reconstrucción heathen, pero si es un aspecto que la enriquece.

¹Palabra que evoluciona el Inglés actual como ‘*craft*’.

²Literalmente ‘el arte del encantamiento’

³Literalmente ‘el arte de las runas’

Capítulo 6

LA MAGIA DE LA PALABRA

6.1. Galdorcræft

Es fácil suponer la importancia de la palabra y el lenguaje como portador divino y como arte para transformar la realidad. A este arte de utilizar la palabra con fines ‘mágicos’ se le denomina „*Galdorcræft*“. Si bien gran parte del *galdorcræft* tradicional germánico está perdido debido a que era un arte esencialmente oral, se conservan muy buenos ejemplos escritos en lengua original de lo que era este arte, sobre todo en la parte anglosajona. Los encantamientos o „*galdra*“ se utilizaban mayormente como instrumentos de protección, sanación e incluso como instrumentos ofensivos; alterando la realidad al ‘cantar’ alguna intencionalidad por un „*galdorman*“ o ‘encantador’, quien era la persona que practicaba este arte.

Al revisar la literatura anglosajona y nórdica, se observa que el arte del *galdorcræft* requiere de destreza lingüística y poder de abstracción de significados, intenciones y emociones vertidos en las palabras. Un *galdor* obedece ciertas reglas literarias, como la aliteración, métrica y/o rima. No es lejano decir que un *galdorman* es un ‘mago poeta’.

En la actualidad, es importante depurar ideológicamente el concepto de ‘arte de magia’, ya que muchas veces se suele acompañar de otros conceptos ajenos que se le han ido asociando con el paso del tiempo. En un ámbito puramente heathen, como ya se mencionó en el capítulo pasado, cualquier destreza o habilidad aplicada que fuese fructífera en beneficio personal y/o del clan era considerado un arte. La ‘magia’ probablemente era un concepto extraño para el ámbito heathen, ya que no había nada sobrenatural en la vida misma, todo es parte del *Wyrd*, y bajo ese mismo concepto es como se puede reconstruir el concepto de magia, como todo aquello que es parte y a su vez transforma a *Wyrd*, lo cual no tiene nada de sobrenatural ni esotérico.

6.2. Elementos poéticos en la lengua anglosajona

Existen muchas formas literarias y poéticas en la actualidad para poder construir *galdra*. En la literatura tradicional escrita en lengua anglosajona o *ænglisc*, se pueden identificar algunas formas y técnicas literarias, pero básicamente destacan tres:

- **Aliteración:** es cuando se repiten deliberadamente ciertos sonidos fonéticos (runas en este caso) a lo largo del verso de un *galdor*. El hecho de repetir consonantes o vocales, de alguna manera crea un ritmo horizontal a lo largo de lo que se está diciendo. Un ejemplo que se encuentra en el siguiente verso del *galdor* anglosajón conocido ‘Contra un Enano’¹ que dice así:

...hæfde him his haman on handa...

...tenía él en sus manos una brida...

Se puede observar que prácticamente cada palabra comienza con el fonema de [h]², y al momento de pronunciarlo se crea un ritmo natural del verso con base en esa repetición fonética. Como este ejemplo se pueden encontrar muchos más de aliteración usados en la poesía anglosajona y germánica en general.

- **Métrica:** además del ritmo creado con la aliteración, los versos de los poemas anglosajones se pueden pronunciar en dos partes, es decir, existe una pausa³ intermedia entre cada verso. Si bien la métrica no es tan elaborada como la que podemos encontrar en la poesía actual, si es importante considerarla si se quiere crear *galdra* utilizando las reglas literarias tradicionales. Por mencionar un ejemplo de la cesura, se tomará un verso del ‘*Galdor de las Nueve Hierbas*’, indicando la cesura del verso:

...Fille and Fmule · felamihtrizu tra...

...Tomillo e hinojo · dos de gran poder...

En este ejemplo no solo se encuentra una cesura del verso, sino que también está presente la aliteración del fonema de [f]⁴.

¹De la colección denominada ‘Conjuros Métricos’ contenidos en [21]

²Dicho fonema corresponde a la runa de *Hægl*.

³Denominada ‘cesura’ que da origen a un par de ‘hemistiquios’ por verso.

⁴Dicho fonema corresponde a la runa de *Fæoh*.

- Repetición: un último elemento presente en el *galdorcræft* tradicional, es la repetición de ciertos versos o ideas a lo largo de todo un *galdor*. En algunos casos incluso se denota expresamente que se repita un número determinado de veces (generalmente tres veces) para obtener en efecto deseado. La repetición en conjunto con los anteriores elementos hacen que un *galdor* se convierta en una canción, y de ahí el nombre de ‘encantamiento’.

Otro aspecto que es importante, aunque muchas veces se relegue a segundo plano por el evidente esfuerzo que requiere, es el hecho de conservar ‘viva’ la lengua original de la tradición que se sigue, en este caso la lengua *Ænglisc*, Anglosajón o Inglés Antiguo. Si bien el anglosajón es una lengua muerta que en la actualidad ya no se habla, es la madre de la lengua más difundida a nivel mundial hoy en día, el Inglés, y como ya se mencionó con anterioridad, le imprime una intensidad adicional al esfuerzo de reconstrucción heathen.

El comprender y vivenciar profundamente una lengua antigua, pone en un contacto a nivel superior con la cultura que la hablaba, muchos conceptos quedan muy claros al conocer y practicar la lengua original. El poder de estudiar y practicar una lengua germánica antigua es muy grande y ayuda a la comprensión de cualquier camino reconstruccionista, que debería ser considerado seriamente por cualquiera que siga el heathenismo.

6.3. Galdorcræft Práctico

A grandes rasgos se mencionaron las características y objetivos del *galdorcræft*. Sin embargo muchas veces es difícil romper la barrera de la parte teórica o histórica y darle vida propia en la actualidad. Si bien no hay alguna ‘receta’ o forma específica para practicar el *galdorcræft* y este arte dependerá enteramente de la voluntad y creatividad de quien lo hace; si se puede sugerir una forma general para iniciar; el obtener maestría en ello dependerá exclusivamente de la disciplina y trabajo del *galdorman*

El primer paso para construir un *galdor* es definir muy específicamente la intención que se desea obtener con él ya que el objetivo es transformar a *Wyrd* de manera muy puntual mediante el *galdor*. Los ejemplos tradicionales mencionan objetivos muy puntuales que pueden tornarse complejos por la poesía y metáforas involucradas, pero que finalmente son muy específicos; por mencionar algunos ejemplos: la restauración de la fertilidad de la tierra, la protección contra el mal que se pueda encontrar en un viaje, la expulsión de un elfo que esta provocando una enfermedad, o algo tan sencillo como hacer que las abejas no se vayan de la colmena propia. Todos estos son objetivos muy claros y definidos.

Una vez fijado el objetivo deseado, viene la estructuración del *galdor* en sí mismo. La forma puede ser tan sencilla o compleja como la creatividad lo permita. La manera tal vez más fácil de comenzar podría ser estructurar un *galdor* tan simple que solo conste de tres versos o líneas. El concentrar una intención en tres líneas puede resultar realmente complicado si

no se tiene bien definido el objetivo, de ahí la importancia de establecer el primer punto perfectamente. El hecho de tener tres líneas o versos da la opción de simbolizar o ‘cargar’ una intencionalidad específica en cada uno de ellos, por lo cual es recomendable esbozar tres ideas muy puntuales que se relacionen y en conjunto expresen el objetivo primario, sería algo como desglosar en tres ideas el objetivo que se quiere alcanzar.

El siguiente paso es comenzar a construir el *galdor* con base al objetivo y a la estructura definida. Aquí es donde entran los aspectos puramente literarios como la aliteración y métrica.

Un aspecto importante que cabe mencionar aquí, es que independientemente del lenguaje que se utilice para hacer el *galdor*, en las lenguas germánicas antiguas no existe el concepto del ‘futuro’ como tiempo verbal, y la mayoría de las ideas siempre son expresadas en presente como hechos que ocurren en el tiempo actual. Este aspecto es importante considerarlo como fuente lingüística y darle forma al *galdor* siempre en tiempo presente o pasado. Para lograr una aliteración coherente es necesario conocer un poco a más profundidad el lenguaje que se este manejando, ya que los sinónimos o metáforas juegan un papel importante para lograr buenas aliteraciones.

Un ejemplo de un *galdor* pensado en *ænglisc*, cuya finalidad es la de delimitar el espacio sagrado para un *symbol* sería el siguiente:

Eac Eormensylas earofe · ond wýrdes rofe,
 Ic fere freatorht fyr · ýmbutan ýmblyte peofe,
 far fiend · her beof ne:7

Con el poder de *Eormensyl* · y el aliento de *Wýrd*
 Yo porto el radiante fuego · alrededor de esta delimitación sagrada,
 los hostiles enemigos · que aquí no estén.

Dicho *galdor* se entona repetidamente mientras se porta la antorcha encendida alrededor del lugar donde el *symbol* se llevará a cabo. La primera línea recuerda y liga al poder del gran árbol y de *Wýrd*, mientras que la segunda línea describe la acción que se realiza, para finalmente en la tercer línea afirmar el objetivo que persigue el *galdor*. Los versos están aliterados y además se marca la cesura de cada uno de ellos, aunque la longitud silábica de ellos sea distinta, la métrica así establecida cumple con las formas literarias tradicionales.

Si bien la parte literaria de un *galdor* es la esencia del mismo, la intencionalidad y la forma en como se pronuncia son igualmente importantes. Un *galdor* existe e interactúa con *Wýrd* hasta el momento que se pronuncia, pero mientras eso sucede, solo es memoria escrita o aprendida. Cuando se ‘habla’ un *galdor* no se trata únicamente de ‘recitar’ el texto que lo contiene, se trata de darle vida en el *Wýrd*, y ello depende exclusivamente de la intención y

voluntad del *galdorman*, por lo que no hay una sola forma o una ‘receta’ para que esto ocurra. Algunos elementos que pueden considerarse en este aspecto son la entonación o donde resuena principalmente el aire al ser pronunciado, no es lo mismo susurrarlo, que gritarlo o que hablarlo empujando el aire desde el diafragma. Todos estos aspectos prácticos le dan una intención y fuerza muy importante; pero además de ello es igual de importante que todas las partes de *Sawol* estén en armonía al momento de entonarlo, las palabras pronunciadas tienen que seguir a las imágenes mentales que estas relacionan. Cuando se entona un *galdor*, a la par el *galdorman* tiene que forjar una visión mental de las palabras que se dicen, de otra forma la focalización se pierde al igual que la intensidad del *galdor* en si mismo. El ‘cómo’ realizar esto es un ejercicio muy personal que requiere práctica y disciplina.

El texto donde está contenido el *galdor* es la piedra o memoria que por si sola no actúa, de alguna manera es intención hecha hielo y guardada; esa memoria tiene que ser transformada en pensamiento vivo mediante la palabra y la entonación, de manera que haga vibrar a *Wyrd*, cuando se transforma ese hielo en fuego al ser pronunciada se realiza la verdadera magia del *galdorcraeft* y en ese proceso todo *Sawol* interviene.

Capítulo 7

LAS RUNAS

7.1. La Lengua Madre

Históricamente las runas son la expresión gráfica de los fonemas correspondientes a las lenguas germánicas, al abordar el tema de los lenguajes, es indispensable contextualizar tanto histórica como geográficamente un poco este ámbito.

Muchas de las lenguas que se hablan hoy día en ‘occidente’ (incluyendo el idioma Español) se originan teóricamente de una única ‘lengua madre’ (hasta el día de hoy una lengua hipotética), denominada ‘*Proto-Indoeuropeo*’. De acuerdo a varios lingüistas ¹, esta lengua madre se hablaba aproximadamente por el año 4,000 a.E.C por los pueblos que habitaban la región del noroeste del Mar Caspio ².

Estos pueblos comenzaron a realizar progresivas migraciones hacia el 3,500 a.E.C., tanto hacia la región de la India, como a Europa; de ahí la razón de la denominación de ‘Indo-Europeos’. Al establecerse en nuevas regiones geográficas, estos pueblos fueron desarrollando su propia cultura y modificando el lenguaje, identificándose de acuerdo a la zona a donde migraban. Así es como la cultura ‘Proto-Indoeuropea’ fue ramificándose, creciendo, enriqueciéndose y en ocasiones también truncándose, tal como lo haría un gran árbol partiendo de un solo tronco.

La lengua ‘Proto-Indoeuropea’ es una lengua teórica, no hay elementos arqueológicos o históricos que puedan comprobar sus existencia, sin embargo resulta muy probable esta teoría, y eso se puede constatar en las similitudes entre las raíces lingüísticas de los idiomas actuales. En la actualidad los lingüistas se han dado a la tarea de reconstruir esta posible lengua, mediante métodos comparativos y de evolución fonética, sin embargo el verdadero lenguaje ‘Proto-Indoeuropeo’ se encuentra perdido en el tiempo.

¹El primer filólogo en proponer esta teoría fue el británico Sir William Jones en 1786.

²De acuerdo a la teoría propuesta por Marija Gimbutas que se denomina la “Teoría de los Kurgan” que se refiere a la evidencia arqueológica de los túmulos funerarios comunes a estos pueblos.

7.2. Proto-Germánico

La lengua sea tal vez la expresión primaria y más representativa de una cultura, por lo que es muy común equiparar la expresión lingüística con la misma expresión cultural del pueblo que la habla, de ahí la importancia de la compenetración con la lengua cuando se quiere comprender cabalmente a una tradición cultural.

Los pueblos ‘Proto-Indoeuropeos’ fueron tomando una identidad propia de acuerdo a la región que habitaron y a los núcleos de clanes que fueron formando, de tal manera se identifican los siguientes grandes grupos lingüístico-culturales, derivados de los ‘Proto-Indoeuropeos’ a lo largo de las regiones donde migraron:

- Proto-Albaneses
- Proto-Anatolios
- Proto-Armenios
- Proto-Baltoeslavos
- Proto-Celtas
- Proto-Germanos
- Proto-Helénicos
- Proto-Indoiranios
- Proto-Itálicos
- Proto-Tocarios

El caso que aquí se remite y ocupa es el de los ‘Proto-Germanos’, conjunto de clanes que se establecieron en lo que hoy se reconoce como el sur de la región de Escandinavia, Dinamarca y norte de Alemania, aproximadamente hacia el 1,700 a.E.C.³. La regionalización de la cultura y de la lengua fue produciéndose paulatinamente, y se estima que aproximadamente para el año 500 a.E.C.⁴ este conjunto de pueblos hablaba la lengua identificada como ‘Proto-Germánico’, variación local de la lengua madre del ‘Proto-Indoeuropeo’. Desgraciadamente el entorno tecnológico de la región no había permitido el desarrollo de un medio escrito de la lengua, por lo que, tanto el ‘Proto-Indoeuropeo’ como el ‘Proto-Germánico’ son lenguas hipotéticas, y aunque gracias al esfuerzo de varios lingüistas, hoy en día existen reconstrucciones, históricamente seguirán siendo un misterio del cual no existen evidencias registradas.

La evolución del ‘Proto-Indoeuropeo’ al ‘Proto-Germánico’ fue un proceso paulatino, gradual e incierto, que obedeció a muchos factores. Existen teorías lingüísticas acerca de cómo

³De acuerdo a los trabajos del arqueólogo sueco Oscar Montelius.

⁴De acuerdo al lingüista estadounidense Donald Ringe.

este proceso pudo haber operado, tales como la “Ley de Grimm”⁵ o la “Ley de Verner”⁶.

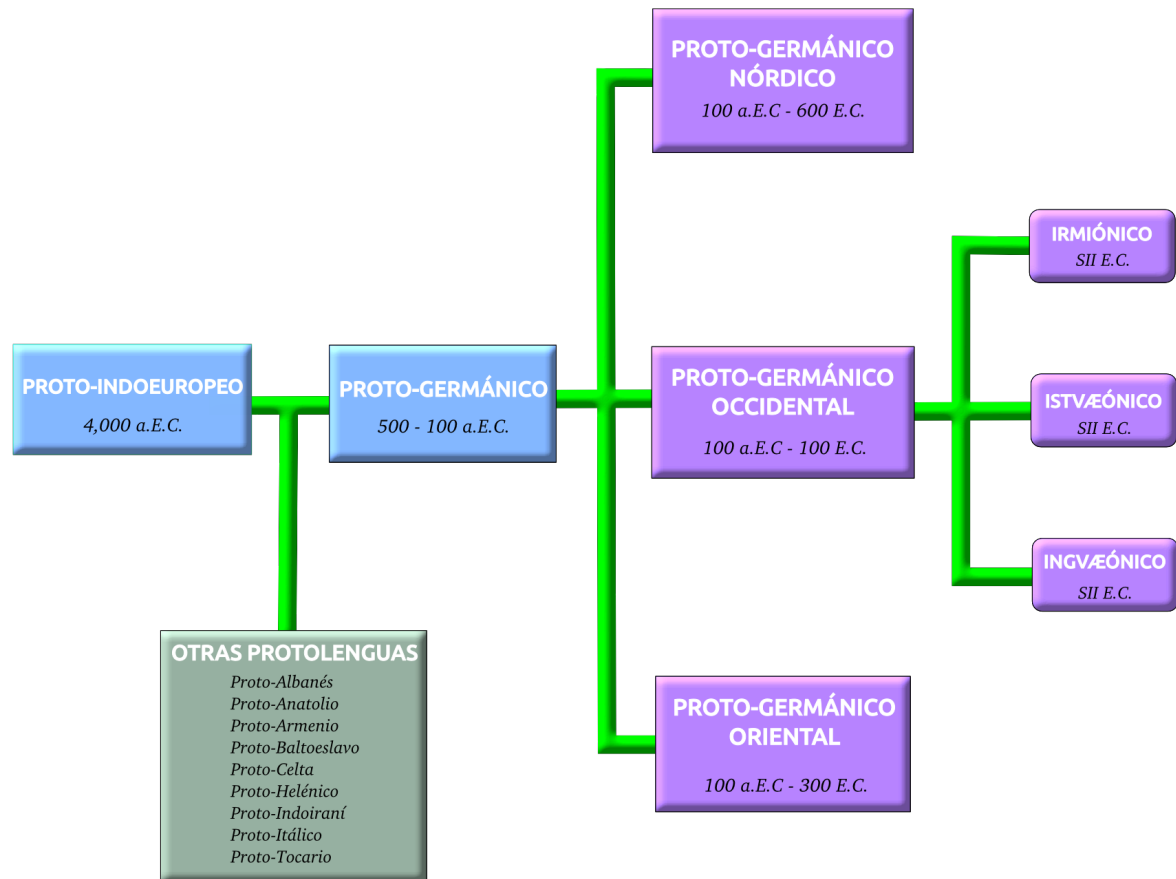


Figura 7.1: Diversificación primaria del Proto-Indoeuropeo en Proto-Germánico y sus ramas derivadas

El ‘Proto-Germánico’ siguió su evolución y ramificación de acuerdo a las posteriores migraciones y desarrollo de los pueblos germánicos. Para el año 100 a.E.C. ya se pueden identificar tres principales variaciones del ‘Proto-Germánico’, que obedecen a la zona geográfica donde dichos pueblos habitaban: *Proto-Germánico Oriental*, *Proto-Germánico Occidental* y *Proto-Germánico Nórdico*.

⁵Cuya base fue postulada por el famoso escritor alemán Jacob Grimm en 1822.

⁶Postulada por lingüista danés Karl Verner en 1875.

7.2. PROTO-GERMÁNICO

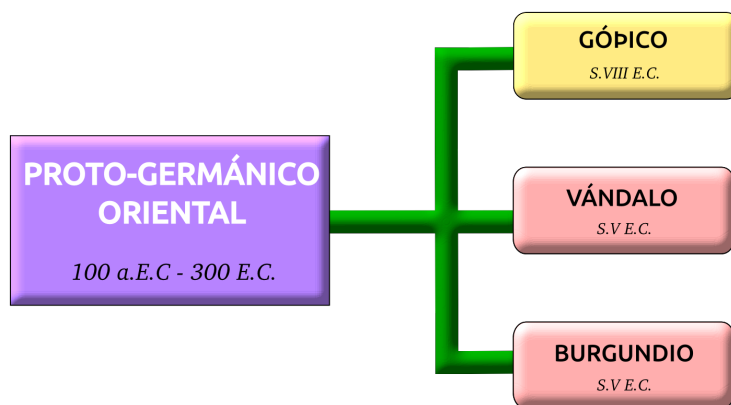


Figura 7.2: Diversificación de la rama Oriental del Proto-Germánico. Todas estas lenguas murieron con la romanización y tan solo quedó evidencia escrita del Góptico.

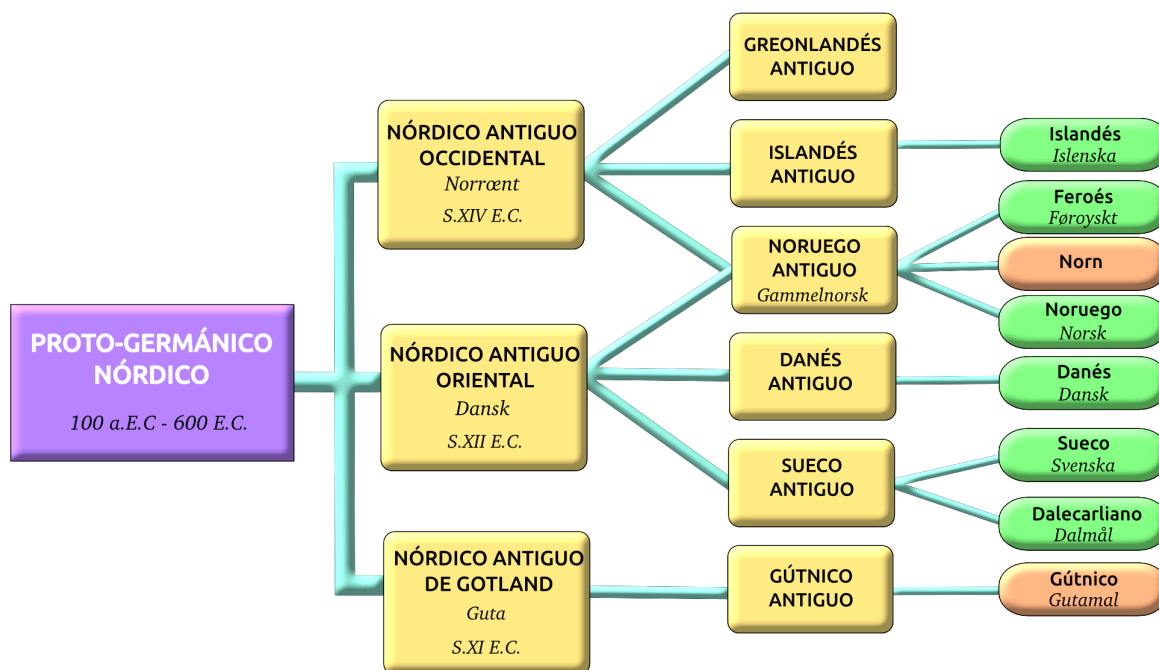


Figura 7.3: Diversificación de la rama Nórdica del Proto-Germánico. Las lenguas marcadas con tono rojo son lenguas muertas y las marcadas en verde son lenguas actuales.

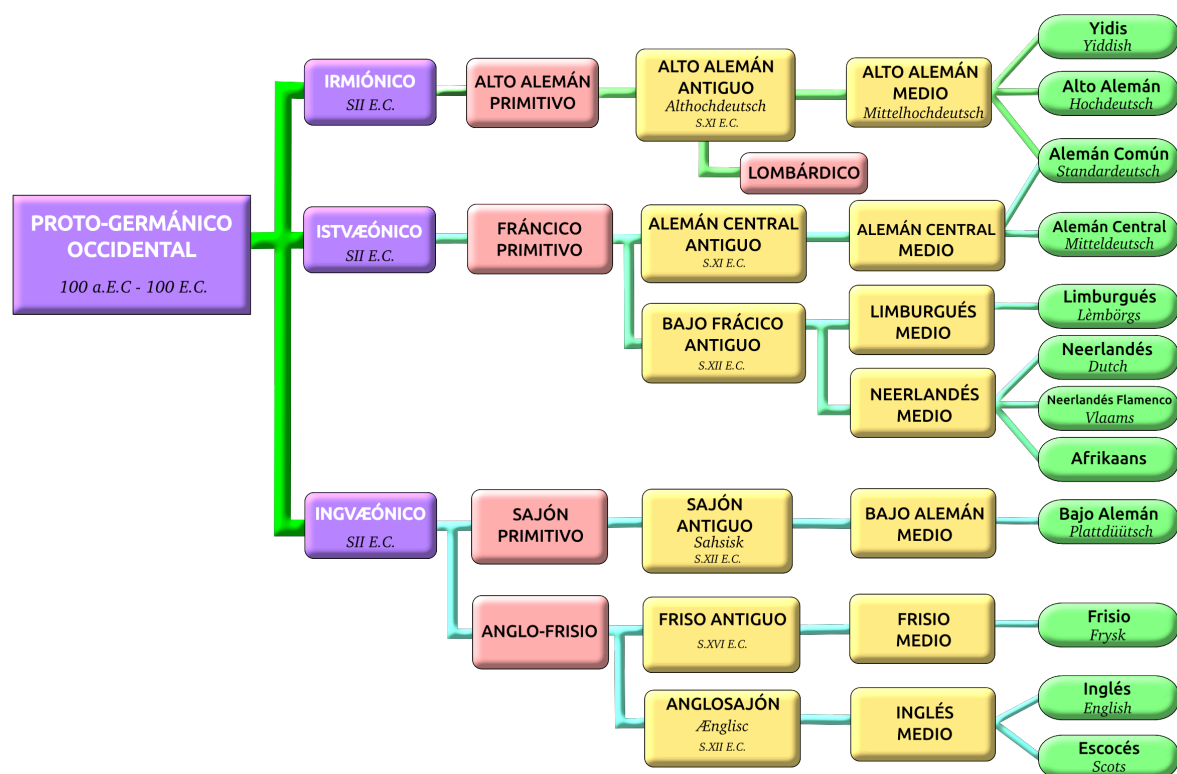


Figura 7.4: Diversificación de la rama Occidental del Proto-Germánico. Las lenguas marcadas en rojo son lenguas antiguas sin evidencia escrita, y las marcadas en verde son lenguas actuales.

En este punto, las referencias históricas comienzan a conveger de distintas fuentes, principalmente las romanas. En algún punto de los siglos I y II de la E.C., surge un método de escritura para el ‘Proto-Germánico’, dicho método es conocido hoy en día como ‘las runas’. Hay mucha especulación científica respecto al origen de estos símbolos gráficos, académicamente se ha llegado al concenso de que las grafías de las runas fueron aporte de otros pueblos de origen igualmente ‘Indo-Europeo’, como los griegos y posteriormente los pueblos itálicos como estruscos e incluso los mismos romanos, de donde igualmente derivaría el alfabeto latino que hoy en día se utiliza corrientemente en la mayor parte del mundo occidental. De alguna manera en un punto de la historia, la tecnología de la escritura fue llevada hasta los pueblos germánicos y las runas escritas aparecieron, sin embargo ya mucho tiempo atrás (probablemente mucho antes de la consolidación del ‘Proto-Germánico’) ya hubiese existido una tradición oral acerca de ciertas ideas que ‘encerraba’ la fonética del lenguaje, y dicha tradición oral evolucinó para finalmente ser rescatada en una mínima parte por los ‘poemas rúnicos’ conocidos.

7.3. Fupark

No está clara de manera precisa a que lengua corresponden las inscripciones rúnicas más antiguas, lo lógico sería afirmar que son variaciones locales de ‘Proto-Germánico’, sin embargo por la variedad lingüística y la falta de estructura ortográfica de la escritura es difícil saberlo, las runas se usaban simplemente como representación fonética de la lengua como se hablaba. Lo cierto es que con la evolución posterior de lenguas germánicas más definidas y con evidencia escrita, a la par si se pueden relacionar conjuntos específicos de runas para dichos lenguajes. Estos conjuntos se han denominado genéricamente como ‘*Fupark’s*’, siguiendo el mismo sistema denominativo del ‘alfabeto’ para el caso del conjunto grafológico griego, el cual consiste en nombrarlo de acuerdo al orden progresivo de las letras que aparecen, es decir “*alfa, luego beta*”. En el caso del „*Elder Fupark*“, primero aparece el sonido de la ‘F’, luego el de la ‘U’, y así sucesivamente. De tal modo las runas al constituir un *Fupark* técnicamente hablando no forman un ‘alfabeto’, ya que sus primeras letras no son „*Ansuz*“ y luego „*Berkanan*“; sino es en general un sistema de escritura, cuyo orden obedece al ‘Proto-Germánico’ y sus derivados.

De acuerdo a lo anterior se pueden identificar y constatar tres distintos ‘*fupark’s*’ principales a lo largo del desarrollo histórico: ‘*Elder Fupark*’, ‘*Anglo-Saxon Fuporc*’ y ‘*Younger Fupork*’. Existen otras variaciones regionales de estos ‘*fupark’s*’, o reconstrucciones basadas en evidencias históricas (como el caso del „*Gopic Fupark*“). Las inscripciones y la evidencia literaria, así como la lingüística de los idiomas relacionadas, son las principales fuentes para identificar los distintos ‘*fupark’s*’.

Aunque los distintos ‘*fupark’s*’ se construyen de acuerdo al orden progresivo de las grafías rúnicas, cabe señalar que su constitución primordial se debe a su fonética en primer lugar, antes que a los símbolos gráficos. Estrictamente hablando solamente el *Fuporc* *Anglosajón* y el *Younger Fupork* son los conjuntos que tienen un poema descriptivo asociado, el caso del *Elder Fupark* sigue siendo un misterio.

En las siguientes descripciones de los *fupark’s* aparecerá diferente información contenida para cada runa, esta información se describe a continuación como una clave general:

FORMA GRÁFICA
<i>Nombre</i>
Trasliteración Latina
[Fonema]
Código Unicode

Figura 7.5: Clave de información para los siguientes *fupark*'s.

7.4. Elder Fupark

El conjunto '*fupark*' más antiguo es el denominado '*Elder Fupark*' y se piensa que puede corresponder a la transición del 'Proto-Germánico' con sus ramificaciones regionales (Oriental, Occidental y Nórdico), sin embargo las inscripciones existentes son insuficientes para poder establecer de forma precisa la lengua correspondiente. A pesar de ser el conjunto rúnico más antiguo, fue el que se descifró más recientemente ⁷, y por lo mismo, los nombres originales de las runas están perdidos en el tiempo, ya que a diferencia del '*Futhorc Anglosajón*' o el '*Younger Futhorc*', no existe ningún poema rúnico que describa el nombre, ni el concepto asociado a cada runa. Las inscripciones correspondientes a este '*fupark*' cronológicamente van del siglo II al VII E.C.

Actualmente gracias a las reconstrucciones lingüísticas del 'Proto-Germánico', se han propuesto los nombres de las runas para este conjunto '*fupark*'. El '*Elder Fupark*' consiste en veinticuatro runas cuyo orden secuencial se describe a continuación⁸:

⁷En 1865 por el filólogo noruego Sophus Bugge.

⁸De acuerdo a la inscripción de Kylver Stone en Gotland, de aproximadamente el año 400 E.C.


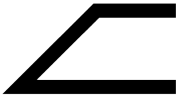















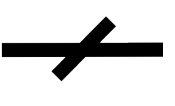


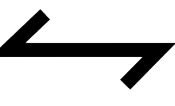
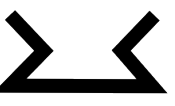
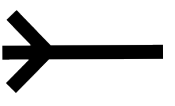









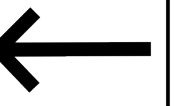

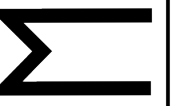


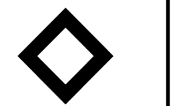
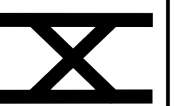









							
FEHU FE	URUZ URAZ	PURISAZ PYP	ANSUZ AZA	RAIDO REDA	KAUNAZ CHOZMA	GEBO GEUUA	WUNJO UJINE
							
[f]	[u]	[ð]	[a]	[r]	[k]	[ʒ]	[w]
16A0	16A2	16A6	16A8	16B1	16B2	16B7	16B9
							
HAGALAZ HAAL	NAUDIZ NOICZ	ISAZ ICZ	JERA GAAR	EHWAZ EZCK	PERBO PERTRA	ALGIZ ELHAZ	SOWILO SUGIL
							
[h]	[n]	[i]	[j]	[æ]	[p]	[z]	[s]
16BA	16BE	16C1	16C3	16C7	16C8	16C9	16CA
							
TIWAZ TYS	BERKANAN BERCNA	EHWAZ EYS	MANNAZ MANNA	LAGUZ LAAZ	INGWAZ ENGUZ	DAGAZ DAAZ	OPILA UTAL
							
[t]	[b]	[e]	[m]	[l]	[ŋ]	[d]	[o]
16CF	16D2	16D6	16D7	16DA	16DC	16DE	16DF

Figura 7.6: Elder Fupark.

7.5. Younger Futhork

La evolución de la rama nórdica dió como resultado al ‘Proto-Germánico Nórdico’ que posteriormente se consolidaría la lengua conocida como ‘Nórdico Antiguo’, que daría origen a los idiomas nórdicos actuales como: Islandés, Noruego, Danés y Sueco principalmente. Cuando el nórdico antiguo se consolidó como lengua, el sistema de escritura del ‘Elder Futhork’ evolucionó igualmente, transformándose en el ‘Younger Futhork’. En este caso si existe una relación clara y más o menos bien definida entre la lengua y el conjunto ‘futhork’, así como el nombre preciso de cada runa e incluso el significado ideológico, dado por los poemas rúnicos (islandés y noruego en este caso). Las inscripciones en ‘Younger Futhork’ datan desde el siglo VIII hasta el siglo XII. El ‘Younger Futhork’ consiste en dieciséis runas, cuyo orden secuencial⁹ es el siguiente:

⁹De acuerdo al poema rúnico islandés y noruego

	FE	UR	OSS	REID	KAUN	HAGALL	NAUDR
	F, V	U, W, Y	O, Ø	R	K, G, NG	H	N
	[f], [v]	[u], [w], [y]	[o], [ø]	[r]	[k], [γ], [ŋ]	[h], [γ]	[n]
	16A0	16A2	16AC	16B1	16B4	16BC	16BE
	ISS	AR	TYR	BJARKEN	MADR	LOGR	YR
	I, E, J	A, Æ	T, D, ND	B, P, MB	M	L	RR
	[i], [e], [j]	[a], [æ]	[t], [d], [nd]	[b], [p], [mb]	[m]	[l]	[R]
	16C1	16C5	16CF	16D2	16D8	16DA	16E6

Figura 7.7: Younger Fupork.

7.6. Anglo-Saxon Futhorc

Por otro lado, la evolución de la parte occidental dió como resultado al ‘Proto-Germánico Occidental’, que a su vez se dividió en tres grandes ramas¹⁰: Lenguas Irmiónicas, Lenguas Istvæónicas y Lenguas Ingvæónicas. En resumen estas distintas ramas darían origen a los idiomas actuales de: Alemán, Neerlandés e Inglés.

Específicamente la rama ‘Ingvæónica’ originaría entre otras lenguas al „*Ænglisc*“, también conocido como ‘Anglosajón’ o ‘Inglés Antiguo’ (del cuál posteriormente surgiría el actual Inglés), el cual tendría su propio conjunto rúnico, denominado ‘*Anglo-Saxon Futhorc*’. Al igual que en el caso del ‘*Younger Futhork*’, el ‘*futhorc*’ anglosajón tiene una relación directa con su lengua específica, y los nombres y significados de las runas se encuentran registrados en el poema rúnico anglosajón del siglo VIII. El ‘*futhorc*’ anglosajón se encuentra en inscripciones que van desde el siglo VI hasta el X. Este ‘*futhorc*’ se divide principalmente en dos ramas regionales: la rama anglo-frisia que tiene un total de veintinueve runas, y el conjunto anglo-sajón de „*Norþumberge*“, con un total de treinta y tres runas. El orden secuencial¹¹ es el siguiente:

¹⁰Estas tres grandes ramas fueron descritas inicialmente por el historiador romano Tácito

¹¹De acuerdo a poema anglosajón.



















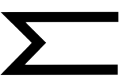









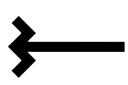


										
FEOH	UR	ÞORN	OS	RAD	CEN	GYFU	WYNN			
F	U	Þ	O	R	C	G	W			
[f]	[u]	[ð]	[o]	[r]	[c]	[g]	[w]			
16A0	16A2	16A6	16A9	16B1	16B3	16B7	16B9			
										
HÆGL	NYD	IS	GEAR	EOH	PEORÐ	EOLHX	SIGEL			
H	N	I	G, J	EO	P	X	S			
[h]	[n]	[i]	[j]	[eo]	[p]	[ks]	[s]			
16BB	16BE	16C1	16C4	16C7	16C8	16C9	16CB			
										
TIR	BEORC	EH	MANN	LAGU	ING	CEPEL	DÆG			
T	B	E	M	L	NG	ƆE, E	D			
[t]	[b]	[e]	[m]	[l]	[ɲ]	[œ]	[d]			
16CF	16D2	16D6	16D7	16DA	16DD	16DF	16DE			
					RAMA DE NORTHUMBRIA					
AC	ÆSC	YR	IOR	EAR				CHALC	CWEORÐ	STAN
A	Æ	Y	IA, IE, IO	EA				C, K	CW, QU	ST
[a]	[æ]	[y]	[ia]	[ea]				[k]	[qu]	[st]
16AA	16AB	16A3	16E1	16E0				16E3	16E2	16E5
										

Figura 7.8: Anglo-Saxon Futhorc.

7.7. Gopic Futhork

La rama oriental del ‘Proto-Germánico’ desgraciadamente se truncó debido a las circunstancias históricas, estos pueblos intentaron migrar de regreso hacia el oriente, pero fueron repelidos por las tribus asiáticas, y deambularon de regreso por toda Europa, asentándose por todo el imperio romano de entonces. Estos pueblos rápidamente fueron asimilados por la cultura romana, razón por la cual sus lenguas se perdieron al ser cambiadas por el latín. Sin embargo una de estas lenguas germánicas orientales, el ‘gopico’, fue parcialmente rescatada¹². Ulfilas inventó el “*alfabeto gopico*”, en el cual combinó las runas de un posible ‘*futhork gopico*’ con las letras griegas de entonces. Con base en su trabajo se puede reconstruir este ‘*Gopic Futhork*’, y mientras que los nombres son los originales registrados por Ulfilas, no existe ningún poema rúnico asociado a ellas, al igual que en el caso del ‘*Elder Futhork*’.

¹²Gracias al trabajo del monje godo Ulfilas 311-383 E.C.


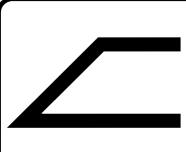

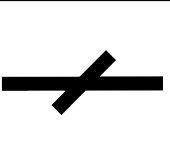
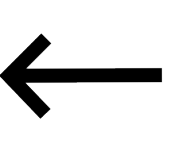

	FAIHU									
	F	URUS	BIUP	ANS	RAIDA	KAUNS	GIBA	WINJA		
[f]	U	[u]	P	A	R	K	G	W, Y		
16A0	16A2	16A6	[ð]	[a]	[r]	[k]	[y]	[w],[y]		
	HAGL	NAUDS	EIS	JER	HUAIR	PAIRPRA	AZETS	SAUWIL		
	H	N	I	J	HU, UU	P	Z	S		
[h],[x]	[n]	[n]	[i]	[j]	[xw]	[p]	[z]	[s]		
16BA	16BE	16C1	16C1	16C3		16C8	16C9	16CA		
	TEIWS	BAIRKAN	AIHUS	MANNA	LAGUS	IGGWS	DAGS	QAIRPRA		
	T	B	E	M	L	K	D	QU		
[t]	[b]	[b]	[e]	[m]	[l]	[kh]	[d],[ð]	[o]		
16CF	16D2	16D6	16D6	16D7	16DA	16DD	16DE	16DF		

Figura 7.9: Reconstrucción de un posible Göpic Fudark.

Capítulo 8

MÁS ALLÁ DE LA LENGUA HASTA WYRD

8.1. Runas como forma de lengua escrita

El objetivo primario de las runas es el de servir como vehículo escrito de la lengua, y dicho propósito quedó grabado arqueológicamente en muchas inscripciones antes de la introducción del alfabeto latino a las lenguas germánicas. Uno de estos ejemplos en el caso del *'Futhorc anglosajón'* es el denominado 'Cofre de los Francos', cofre hecho de hueso de ballena que se encuentra grabado en sus caras con decoraciones alegóricas a distintas leyendas y con inscripciones rúnicas en *ænglisc* utilizando las runas del *futhorc*. Se estima que fue hecho a inicios del siglo XIII E.C. A continuación se muestra una reproducción digital de su primer cara:

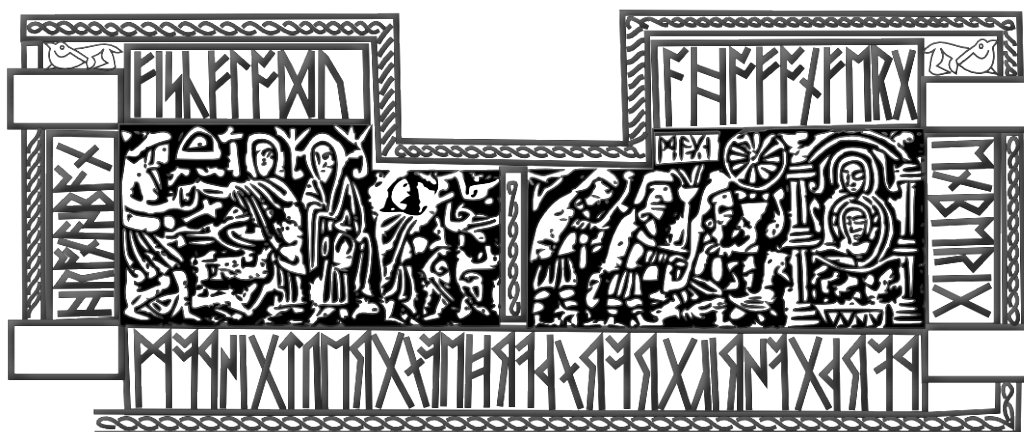


Figura 8.1: *Primer cara del 'Cofre de los Francos'.*

La inscripción rúnica sigue la dirección cíclica del rectángulo, comienza en la esquina superior izquierda, recorriendo hacia la derecha, luego hacia abajo, siguiendo a la izquierda

y finalmente subiendo para llegar al inicio. La transcripción por bloques es la siguiente:

ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|

Identificando las palabras, la inscripción podría reacomodarse, transcribirse al alfabeto latino y traducirse de la siguiente forma:

ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ| · ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|

*fisc flodu ahof fergen berig
warþ gasric grorn þær he on greut giswom
hronæs ban.*

La inundación arrojó al pez al acantilado de la montaña
El terrible rey se entristeció ahí cuando él nado entre los guijarros
Hueso de ballena.

De alguna manera el poema inscrito es una forma de rendir honor al hueso de ballena en donde está construido el cofre. Es notorio como las características literarias anglosajonas están presentes en este poema, como la aliteración y el acertijo.

8.2. Wyrd, honor y artes ancestrales

Wyrd es amoral, las acciones realizadas no son juzgadas como ‘buenas’ o ‘malas’, sino simplemente son acciones que producen consecuencias. Los hilos que lo conforman no son ‘correctos’ o ‘incorrectos’, ya que no hay un patrón pre-definido el cual deba cumplirse. *Wyrd* no premia, ni limita, ni castiga las acciones; simplemente hace funcionar el mecanismo de causa, decisión y efecto.

Una virtud descrita a lo largo de la literatura germánica es el honor¹, y mediante este es como principalmente se puede construir, interactuar y guiar en forma consciente al propio *orlæg* y por ende a *wyrd*, aquella persona que carezca de honor es incapaz de comprender, ni mucho menos de interactuar en plena conciencia con el tejido del universo, y por lo tanto estará destinada a navegar a la deriva en el mar de causas, efectos y decisiones que ella misma es incapaz de comprender. Muchas de las antiguas artes de ‘magia’ anglosajona tenían como objetivo precisamente observar de una manera más amplia a *wyrd*, y con este conocimiento poder ‘modificar su tendencia’ para que se desarrollase de acuerdo a las intencionalidades establecidas por el ‘sabio’² que practicaba dichas artes. Ejemplos de ello los encontramos en el *galdorcraeft*, pero tal vez la más grande arte para conocer y guiar al *orlæg* y al *wyrd* sea el *runacraeft* o el arte de las runas.

Wyrd existe más allá de la materia formada y conocida en *Middangeard*, existe como energía e intencionalidad pura que crea y destruye a los mundos, y a todo el universo; originado del mismo vacío creador del *Gin*. *Wyrd* está vivo y vibrando, produce sus propias melodías y frecuencias que por resonancia armónica son transmitidas y guiadas a lo largo de todo el tejido. No es casualidad que las runas se originen primordialmente como sonidos, que ordenados dan forma a los lenguajes que transmiten las ideas y las intenciones. Hablando en un nivel primordial, las runas son ‘sonidos’ que dan forma y hacen vibrar a los hilos de *wyrd* y con ello transmiten cierta intencionalidad, así como el lenguaje transmite pensamientos entre los que lo hablan. Las runas son elementos de un lenguaje de *Wyrd*.

8.3. Oráculos y símbolos mágicos

Popularmente en la actualidad se suele pensar que las runas son un tipo específico de oráculo para obtener algún forma de ‘respuesta divina’ ante alguna pregunta determinada. Esto es una concepción que no es del todo certera, pero sí muy popularizada en la década de los 1980's por Ralph Blum³. Si bien las ‘Eddas Nórdicas’ aluden al uso de las runas para obtener conocimiento, como lo puede sugerir el siguiente fragmento del *Havamal*:

¹„Ar“ en *ænglisc*

²„wicca“ o „witta“ en *ænglisc*

³En su libro “*El Libro de las Runas*.”

8.3. ORÁCULOS Y SÍMBOLOS MÁGICOS

«*Þat er þa reynt, er þu að runum spyrr inum reginkunnum, þeim er gerðu ginnregin ok fa ði fimbulþulr, þa hefir hann bazt, ef hann þegir.*»

“*Esto es verdad, lo que tú preguntes a las runas de los poderosos, las cuales los grandes hicieron de la poderosa sabiduría forjadas, siempre será lo mejor si aquel se mantiene en silencio.*”

El proceso de ‘obtener respuesta’ no es históricamente conocido bajo ninguna forma. No hay ninguna ‘descripción técnica ancestral’ del método para obtener una respuesta a cierta incógnita mediante el uso de las runas, lo cual no implica que no se pudieron haber utilizado bajo un mecanismo similar al oráculo griego, simplemente que no hay evidencia histórica para ello. Por otro lado, Tácito describe vagamente un método que él denomina ‘de augurio y suerte’ practicado por los pueblos germanos:

“*Auspicia sortesque ut qui maxime observant: sortium consuetudo simplex. Virgam frugiferae arbori decisam in surculos amputant eosque notis quibusdam discretos super candidam vestem temere ac fortuito spargunt. Mox, si publice consulatur, sacerdos civitatis, sin privatim, ipse pater familiae, precatus deos caelumque suspiciens ter singulos tollit, sublatos secundum impressam ante notam interpretatur.*”[27]

“*Observan, como los que más, los agüeros y suertes. El uso de estas suertes es muy sencillo. Cortan de algún árbol frutal una vara, la cual, hecha pedazos, y puesta en cada pedazo cierta señal, las echan sin mirar cómo sobre una tela blanca. Luego el sacerdote de la ciudad, si es que se trata de negocio público, o el padre de familia, si es de cosa particular; después de haber hecho oración a los dioses, alzando los ojos al cielo, toma tres palillos, y de a uno cada vez hace la interpretación según las señales que de antemano se habían puesto.*”

Tácito nunca hace mención de cuales eran las ‘señales’ que se practicaban en la madera, sin embargo al reconstruir el ‘rompecabezas de las tradiciones heathen’ se puede inferir por simplicidad lógica, que muy probablemente se tratase de las runas.

La literatura posterior hace referencia al hecho de ciertos métodos para ‘echar la suerte’, el principal consistía en practicar cualquier forma de azar, ya sea tirar pedazos de madera marcados o el elegir palillos al azar para ver cual era el más corto o largo, y con ello decidir la suerte o el destino.

Dichos métodos tan simples contrastan notablemente con un posible método oracular basado en conceptos tan elaborados como lo son las runas. Todo parece indicar que las runas encierran en realidad un propósito mucho más profundo, sobre todo encaminado a la manipulación de la realidad (*Wyrd*) como símbolos de intencionalidad mágica, como lo menciona *Bæda* en la siguiente cita de [9]:

“*Interea comes qui eum tenebat, mirari et interrogare coepit quare ligari non posset; an forte literas*

solutorias, de qualibus fabulae ferunt, apud se haberet, propter quas ligari non posset.”

“Entretanto el soldado quien lo tenía se maravilló y le interrogó del porque no podía ser atado ¿a caso tenía con él la letras liberadoras, de las cuales fábulas son dichas, de quien las posea no podrá ser amarrado.?”

La traducción que *Bæda* hace de las ‘*litteras solutorias*’ al *ænglisc* es „*Alysendlice Rune*“ que literalmente significa ‘runa que libera’, situandolas así como símbolos de magia y poder.

Otras referencias que se tienen acerca del uso de las runas como símbolos de poder, son las diversas inscripciones rúnicas en objetos, en donde aparentemente las runas no están utilizadas en un sentido estrictamente lingüístico, sino que denotan algún tipo de *galdor* con un fin mágico. Un ejemplo de esto se encuentra en los famosos siete anillos rúnicos anglosajones. Uno de ellos, el conocido como ‘anillo de Kingmoor’ se presenta a continuación:



Figura 8.2: Anillo rúnico de Kingmoore, datado aproximadamente del siglo IX. Fuente: Museo Británico.

La transcripción rúnica y transliteración al alfabeto latino es la siguiente:

* ᚱᚱ
 ᚱᚱ ᚱᚱ

+ÆRKRIUFLTKRIURIPONGLÆSTÆPON
 TOL

La fórmula lingüística carece de sentido en *ænglisc*, sin embargo la secuencia de ‘ÆRKRIU’ se encuentra en el manuscrito de Leechbook y en el de Bodley⁴, y se infiere que es una fórmula mágica para detener el sangrado. Lo demás es un misterio.

8.4. 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, trasformando 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*. Como una analogía de esto se pueden pensar a las runas como las bases nitrogenadas, los azúcares y los fosfatos que conforman a la cadena del A.D.N., y que de acuerdo a la secuencia que estos construyan, se genera la vida orgánica en todas sus variedades.

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. El tratar de concretar estos conceptos en algo tangible es tarea por demás complicada, ya que son conceptos sumamente abstractos que salen de la realidad convencional. De alguna manera, estas ideas primigenias como partes integrantes de *Wyrd*, encuentran mecanismos de resonancia a otros niveles de realidad y existencia, entre esos posibles niveles nos encontramos nosotros en nuestro nivel y plano de realidad (denominado *Middangeard*), y tal vez otros planos de una realidad distinta sean los famosos ‘mundos de *Eormensyl*’.

Una forma básica en que estas ideas primigenias o runas se manifiestan en nuestra realidad

⁴Transliterado como „ær crio“

es en el sonido, específicamente en los sonidos o fonemas que conforman las lenguas. Estos fonemas pueden ser claramente percibidos por el ser humano, y no solo eso, sino que son capaces de inducir y generar ideas en nuestras mentes, esa es la característica primordial del lenguaje, la capacidad de ‘transportar’ energía en forma de ideas por medio del sonido. Estas ideas que son transmitidas por los lenguajes inducen necesariamente un cambio en la realidad tangible, la realidad se modifica de forma consciente gracias al lenguaje, de ahí que el lenguaje sea considerado como un vehículo divino, como el mismo poema rúnico anglosajón lo refiere.

Si bien el lenguaje juega un papel fundamental en la conciencia de la realidad, también es cierto que los humanos como seres finitos y perecederos, y el lenguaje oral necesita por fuerza de un interlocutor vivo para manifestarse. 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.

La runas existen en todos estos niveles anteriormente mencionados, y de igual forma se manifiestan de distintas maneras de acuerdo a ellos. Las runas no son únicamente un conjunto curioso de signos gráficos para escribir un conjunto de lenguas muertas, así como tampoco solo son un conjunto de fonemas o sonidos que componen distintos lenguajes, sino que son todo ello además de los conceptos primordiales que se manifiestan en el mismo *Wyrd*. El „*Runaman*“⁵ es capaz de entender a las runas en todos estos niveles, además de adentrarse en los profundos misterios que estas abren en planos donde la realidad existe más allá de símbolos visuales, sonoros o ideológicos, hablamos del plano primordial de *Wyrd*.

Como una última analogía, las runas se pudiesen pensar de la siguiente manera:

“Existen cámaras cerradas por puertas y cerrojos que contienen tesoros, a su vez existen las llaves que abren estos cerrojos. El símbolo gráfico de la runa es la llave física, el fonema de la runa es la acción de abrir la cerradura con la llave; la idea primordial de la runa es el tesoro que hay detrás de cada puerta. Pero finalmente la verdadera riqueza consiste en utilizar ese tesoro que yace detrás de cada cámara, para comprender y transformar la propia realidad en conciencia y a voluntad, y aún así siempre habrá más niveles que escalar detrás de ello, cada tesoro a su vez conduce a una nueva puerta que invita a ser abierta. Las runas son alegóricamente todo lo anterior, manifestado en diferentes formas.”

Cada runa es todo un conjunto de conceptos ligados de cierta manera en la que operan a

⁵Literalmente: ‘persona de las runas’

Wyrð, mucho se puede escribir acerca de ellas, pero donde realmente radica el conocimiento profundo es en la vivencia propia de las runas y el *runaman*; 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. Bajo esta visión en lo personal siempre recomiendo acercarse directamente a los conceptos asociados de las runas en la realidad en *Middangeard*, de otra manera ¿cómo se puede ser maestro en algo que nunca se ha observado?. Por mencionar unos ejemplos, si se quiere experimentar el poder de *Þorn* habría que sentir el rigor de una espina, posiblemente en la acción de pincharse un dedo con una ella; o de la misma manera si se quiere saber de la fuerza devastadora de *Hægl* habría que permanecer bajo una tormenta de granizo, o para conocer la transformación de *Dæg* habría que permanecer despierto toda la noche y ver como esta se transforma en día al salir el Sol. El *runaman* 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 del *Runaman* exige.

8.5. Wyrdeswebb

Hablando puramente de la representación gráfica de las runas, sea cual sea el conjunto ‘*futhork*’ 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 ‘*futhork*’ al que pertenecen, obedecen a un esquema patrón del cual parecieran originarse. Dicho esquema se conoce en la actualidad como „*Wyrdeswebb*“ o ‘Red de Wyrð’, 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.

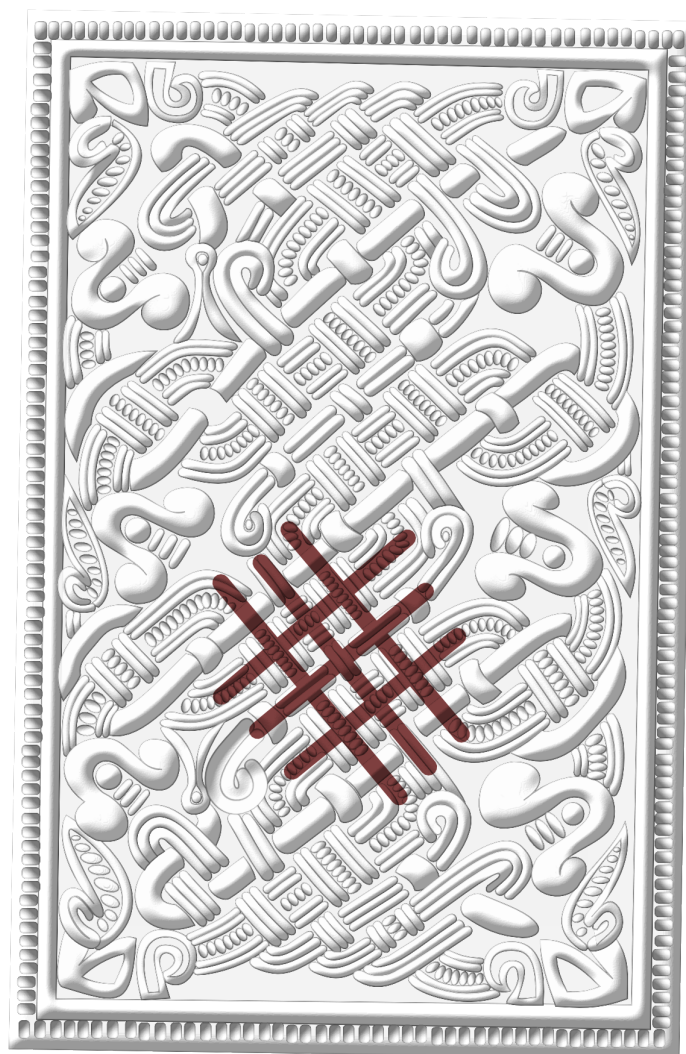


Figura 8.3: Reproducción digital de la placa de oro del escudo encontrado en la tumba de Sutton Hoo, que aproximadamente data del siglo VII. El patrón geométrico utilizado para las serpientes o wyrmas corresponde al mismo patrón del Wyrdeswebb, como se marca en rojo.

Simbólicamente el *Wyrdeswebb* se construye con nueve trazos rectos, por lo que también ha sido denominado por algunos como el ‘diagrama de las nueve varas’⁶; la preferencia de utilizar el número nueve recae en la importancia que tiene esta cifra en la cosmovisión germánica. Finalmente *Wyrd* 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

⁶En alusión a algunos poemas tradicionales donde se mencionan las ‘nueve varas’

matemáticas muy interesantes, y claro, las formas gráficas de las runas.

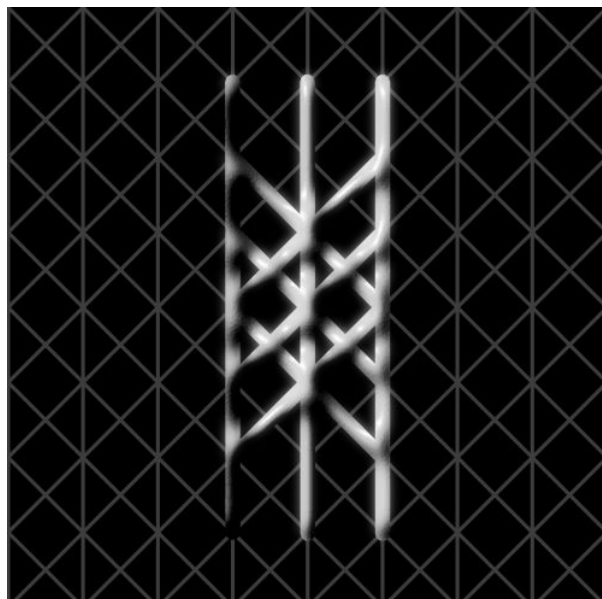


Figura 8.4: *Wyrdeswebb* o 'Red de Wyrd'.

El *Wyrdeswebb* 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 *Wyrdeswebb* entre sus ramas y asimismo numerosas runas se formarán en ahí.



Figura 8.5: *Diferentes patrones de las formas gráficas runas se forman con las ramas desnudas de estos fresnos en invierno.*

Partiendo del esquema de *Wyrdeswebb*, además de las formas gráficas de las runas históricamente conocidas, se pueden encontrar nuevos patrones visuales que no corresponden a ninguna runa que forme parte de algún *'fuþark'*, estos símbolos gráficos probablemente sean 'llaves perdidas' que igualmente pudiesen abrir otros misterios en el *Wyrd*, sin embargo este trabajo cae ya en el campo de la gnosis personal, que debe ser coherente y significativa para la persona que así lo vivencia, ya que no existe guía o referencia ancestral alguna. El hecho de trabajar visualmente con el *wyrdeswebb* puede ser auxiliar en el proceso de aprendizaje y estudio de las runas como una herramienta cognitiva, que no por ser de reciente consolidación es inválida, de hecho resulta interesante el hecho de meditar y trabajar visual y materialmente con el *Wyrdeswebb*.

§

Parte V
GALDRU

Capítulo 9

LOS POEMAS Y CONJUROS

A continuación se presentarán algunos *galdru* tradicionales registrados en manuscritos medievales, los primeros son los conocidos ‘Poemas Rúnicos’ que describen los conjuntos ‘*fupark*’ locales. Cada runa tiene su propio *galdor* que la describe y proporciona la llave para desentrañar sus misterios en *Wyrð* y que proporciona una forma mnemotécnica para su fonética. La manera más lógica para comenzar a estudiar las runas proviene de estos *runa galdra*¹, ya que es la única información ancestral registrada que se tiene de ellas.

De los tres poemas rúnicos que se tienen, dos corresponden al ‘*Younger Fupork*’ y están escritos en distintas formas evolutivas de nórdico antiguo, uno de ellos es de la actual Noruega y el otro de Islandia, y a pesar de que ambos describen al mismo conjunto ‘*fupark*’, tienen diferencias notables entre sí. El tercero corresponde al ‘*Fuporc* Anglosajón’, escrito en anglosajón y procedente de la región de Inglaterra, este es el poema rúnico más antiguo y más extenso que se conoce, describe las veintinueve runas del ‘*fuporc* anglo-frisio’. Estos tres poemas han servido como base para otorgar las ideas y conceptos de las runas del ‘*Elder Fupark*’, ya que no existe ningún poema registrado para este conjunto, pero claramente es de donde los demás evolucionarían.

Los estilos literarios en cada poema son notablemente distintos, mientras que el poema anglosajón contiene una riqueza lírica más elaborada, los poemas nórdicos son mucho más simples en lírica, pero más elaborados en la riqueza métrica, así como más directos en los conceptos asociados. Aunque en algunas ocasiones pareciera que los conceptos sobre una misma runa varían estrepitosamente de un poema a otro, estos contrastes ayudan a comprender más profundamente la idea primordial a la que refieren.

Como anotación personal, dentro del proceso de estudio de las runas, parte importante es aprender y comprender cada *galdor* (de acuerdo al conjunto ‘*fupark*’ que se estudie), el hecho de abordar la lingüística original (tanto escrita como oral) es una cuestión muy importante, que desgraciadamente hoy en día tiende a minimizarse. Si bien no se pretende llegar a ser expertos en las lenguas germánicas antiguas, personalmente si considero que es la clave para comprender los profundos secretos que las runas otorgan, debido a la naturaleza fonética y lingüística de la que estas parten.

¹‘Encantamientos rúnicos’

Como ya se mencionó, las runas surgen primariamente como sonidos que luego se adaptaron a símbolos gráficos, este proceso igualmente es todo un misterio, ya que si bien los símbolos gráficos se parecen a otras formas de lenguaje escrito (de donde presumiblemente pudieron surgir); el hecho de cómo cada símbolo se relacionó con el fonema y con la idea descrita en los poemas es algo desconocido. Utilizando la razón y la intuición, se pueden observar ciertas formas reconocibles, por ejemplo la forma de la runa de Þ² evidentemente nos recuerda a la forma de una espina de un árbol o arbusto que el poema describe. En otros casos la relación no es tan evidente.

Además de los tres poemas rúnicos, se transcribe parte del *Códice Sangallensis*, que data aproximadamente el siglo IX; donde se describe de manera muy concisa cada letra del ‘abecedario normánico’, que más que ser un poema descriptivo es una especie de regla mnemotécnica para el aprendizaje de la secuencia progresiva de los fonemas que corresponden al ‘*Younger Futhork*’, es interesante ya que cruza las referencias rúnicas entre el ‘*Younger Futhork*’ y el ‘*Anglosaxon Futhorc*’ y además se encuentra escrito en una mezcla de las lenguas de *ænglisc*, nórdico antiguo y alto alemán antiguo.

Igualmente se incluye el texto que se encuentra en el códice de *Cotton Tiberius D.27*; el cual fue editado posteriormente por Sievers[29]. Este no es un poema rúnico ni tiene que ver con el significado de la runas, sino que es una forma registrada de ‘consultar augurios’, ya que se detallan algunas fórmulas de adivinación propiamente dicha, que otorgaban respuesta a una incógnita o marcan una manera de proceder. Esta forma es lo más cercano a un sistema oracular que se conoce en el ámbito anglosajón, aunque propiamente ya está sincretizada con el cristianismo y por lo tanto con la forma oracular romana; aún así es interesante observar los conceptos sincréticos entre *Fyrn Sidu* y el cristianismo, y sobre todo el posible método que describe que consiste en elegir al azar una letra latina (no runas), probablemente de la página de algún libro y con base en ella la fortuna estaría determinanda para una cuestión. Se denota la importancia de las letras y fonemas como portadoras de la suerte, además de que algunos conceptos que describen las letras latinas son muy parecidos a conceptos de los poemas rúnicos, aunque fonéticamente no tengan relación alguna. Literariamente los versos están aliterados y tienen cierta métrica, siguiendo el *galdorcræft* tradicional, de ahí el interés especial de este manuscrito.

Finalmente se presenta el *galdor* conocido como *Æcerbot*, que esencialmente es un remedio contra la infertilidad de la tierra. Este conjuro está sincretizado con elementos cristianos, sin embargo es fácil detectar los elementos puramente de origen heathen y separarlos. En si el conjuro revela varios conceptos y rituales propios de la magia anglosajona.

²*Þorn*

Capítulo 10

POEMA ANGLOSAJÓN

Data de entre los siglos VIII y IX de la E.C., originalmente se encontraba en el manuscrito de Cotton Otho, mismo que fue destruido por un incendio en el año de 1731. Afortunadamente ya se había realizado una copia previamente en 1705. Mayormente está escrito en una forma de Sajón Occidental, sin embargo hay ciertas formas que bien podrían corresponder a dialectos anglos, y por la forma en que esta estructurada la métrica, las aliteraciones y la falta de rima vertical, se puede establecer como literatura anglosajona temprana¹.

El manuscrito original se dice que no contenía el nombre de cada runa de forma explícita, sino que el poema en realidad era una serie de acertijos, para los cuales cada runa era la respuesta. George Hickes realizó una transcripción del poema, añadiendo la respuesta o el nombre de las runas en cada *galdor*, razón por la cual ha existido cierta controversia acerca del nombre original de la runas en *ænglisc* y del contenido del poema en general; sin embargo cruzando la información lingüística con otras fuentes germánicas, se puede comprobar que los nombres de las runas corresponderían mayormente al manuscrito de Hickes, con ciertos detalles e inconsistencias menores.

Este poema contiene las veintinueve runas de la rama anglo-frisia, pero no describe las cuatro runas de la rama de Northumbria, para las cuales las únicas referencias son de tipo lingüístico.

La forma literaria en que el poema presenta los acertijos de las runas, consiste en la definición de estas con „*Byþ*“², que es una forma muy utilizada en la poesía, y corresponde a la conjugación ‘atemporal’ del verbo „*Beon*“³, no hay una forma exacta de traducirlo al español, pero brinda la idea de que algo que es, lo fué y seguirá siendo; a pesar de que en anglosajón no existe la conjugación verbal en tiempo futuro. El primer ‘verso’ de cada *galdor* comienza con una definición más o menos precisa de la idea que representa primariamente la runa, y en los versos posteriores se incluyen metáforas de conceptos asociados o ligados a la idea principal. La forma descriptiva suele ser muy libre y en muchas ocasiones nada concreta,

¹De acuerdo a la análisis de Bauer en [7]

²A excepción de las runas de *Wynn*, *Eolh-Secg* e *Ing*

³Ser o estar.

por lo que deja al lector la responsabilidad de descubrir el verdadero significado concreto de lo que se habla (característica primordial de los acertijos anglosajones).

Aunque en el manuscrito original no está anotada claramente la referencia métrica, aquí se presentan los *galdra* como estrofas constituidas de tres versos, con una cesura intermedia en cada verso, como parte de una posible reconstrucción métrica. Originalmente el poema está manuscrito utilizando el alfabeto *anglisc* que se utilizó para latinizar la lengua anglosajona, este alfabeto es una mezcla de las grafías latinas con algunas runas anglosajonas, a pesar de ser muy parecido al actual alfabeto latino de uso corriente, las formas manuscritas y algunas grafías no son reconocibles, de acuerdo a ello las transcripciones siguientes de los poemas se presentan en primer lugar utilizando una transliteración al ‘*futhorc* anglosajón’, luego utilizando el alfabeto latino actual y finalmente la traducción al español.

La información que se incluye en este caso, corresponde primeramente a los aspectos generales y fonéticos. El ‘grupo’ se refiere al ámbito a que se asocia la idea primaria en el poema, es decir:

- *Eardruna*: ‘runas de la tierra’, cuando la idea descrita en el poema se refiere a un fenómeno natural o aspectos de la naturaleza.
- *Wyrtruna*: ‘runas de plantas’, cuando la idea descrita en el poema se refiere a una planta o árbol.
- *Neatruna*: ‘runas de animales’, cuando la idea descrita en el poema se refiere a un animal no humano.
- *Haligruna*: ‘runas sagradas’, cuando la idea descrita en el poema se refiere a un ámbito sagrado o del *innangeard*.
- *Wihruna*: ‘runas de batalla’, cuando la idea descrita en el poema se refiere a un ámbito de confrontamiento o del *utgeard*.

Muchas runas pueden entrar en más de un grupo, ya que la descripción del poema muchas veces sugiere varios ámbitos, en realidad esta clasificación se da solo por motivos de asociación didáctica.

La pronunciación fonética se expresa en términos del I.P.A.⁴. La transliteración latina que se presenta es muy genérica y pensando como fonemas aislados, las transliteraciones requieren primeramente un análisis fonético para establecer la mejor forma de escritura del lenguaje. La última información que se proporciona es el actual código en UNICODE y en XML, sistemas modernos de información electrónica, accesibles en los dispositivos informáticos.

⁴International Phonetic Alphabet, sistema internacional que agrupa y clasifica los posibles fonemas de todas las lenguas humanas.

10.1. FEOH





:ƿƿƿ ƿƿƿ ƿƿƿƿƿƿ . ƿƿƿ ƿƿƿƿƿƿƿ
ƿƿƿƿ ƿƿƿƿƿ ƿƿƿƿƿƿ . ƿƿƿƿƿƿ ƿƿƿ ƿƿƿƿƿ
ƿƿƿ ƿƿƿ ƿƿƿ ƿƿƿƿƿƿ . ƿƿƿƿƿ ƿƿƿƿƿƿ:

*„Feoh byþ frofrur • fira gehwylcum
sceal manna gehwylc • miclum hyt dælan
gif he wile for drihtne • domes hleotan.“*

“La riqueza siempre será comfort, el fuego para todos
el hombre deberá con todos compartirla en abundancia,
si su deseo es obtener renombre con su señor.”

Nombre: **FEOH** [feoh].

Significado: Ganado, riqueza.

Grupo: Neatruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A. : [f],[v].

Trasliteración latina: **F, V.**

Código Unicode: 16A0.

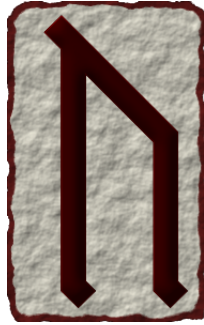
Código XML: ᚠ.

Feoh significa ‘ganado o riqueza’ refiriéndose a cualquier animal doméstico que proporciona un beneficio para el humano. El poema lo compara con el fuego en el ámbito metafórico que brinda bienestar y confort, pero así como el propio fuego irradia de manera natural su calor, así también el poema atribuye esa cualidad a la riqueza, que no es exclusiva de una sola persona, sino del grupo, estableciendo a la riqueza como algo que irradia beneficio común del clan. Por la relación directa entre el ganado y el bienestar, es que este término evolucionó hasta el mismo concepto de ‘riqueza’, que es como actualmente en las sociedades urbanas actuales lo podemos comprender más fácilmente. La forma gráfica sugiere los cuernos que representan al ganado.



10.2. UR





: NR BNB F+MFW • F+H FFMRNBR+MH
FM+FFRM+M HJR • FJN+MH MH NFR+NM
MFRM MFRWFZF • F+T IH MFWIX PNN+:

*„Ur byþ anmod • ond oferhyrned
felafrecne deor • feohted mid hornum
mære morstapa • þæt is modig wuht.“*

“El uro siempre será fiero y coronado con cuernos
una bestia audaz que lucha con su cornamenta
sublime merodeador de la ciénega, ese es un ser magnánimo.”

Nombre: **UR** [ur].

Significado: Uro, toro salvaje.

Grupo: Neatruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A. : [u].

Trasliteración latina: **U**.

Código Unicode: 16A2.

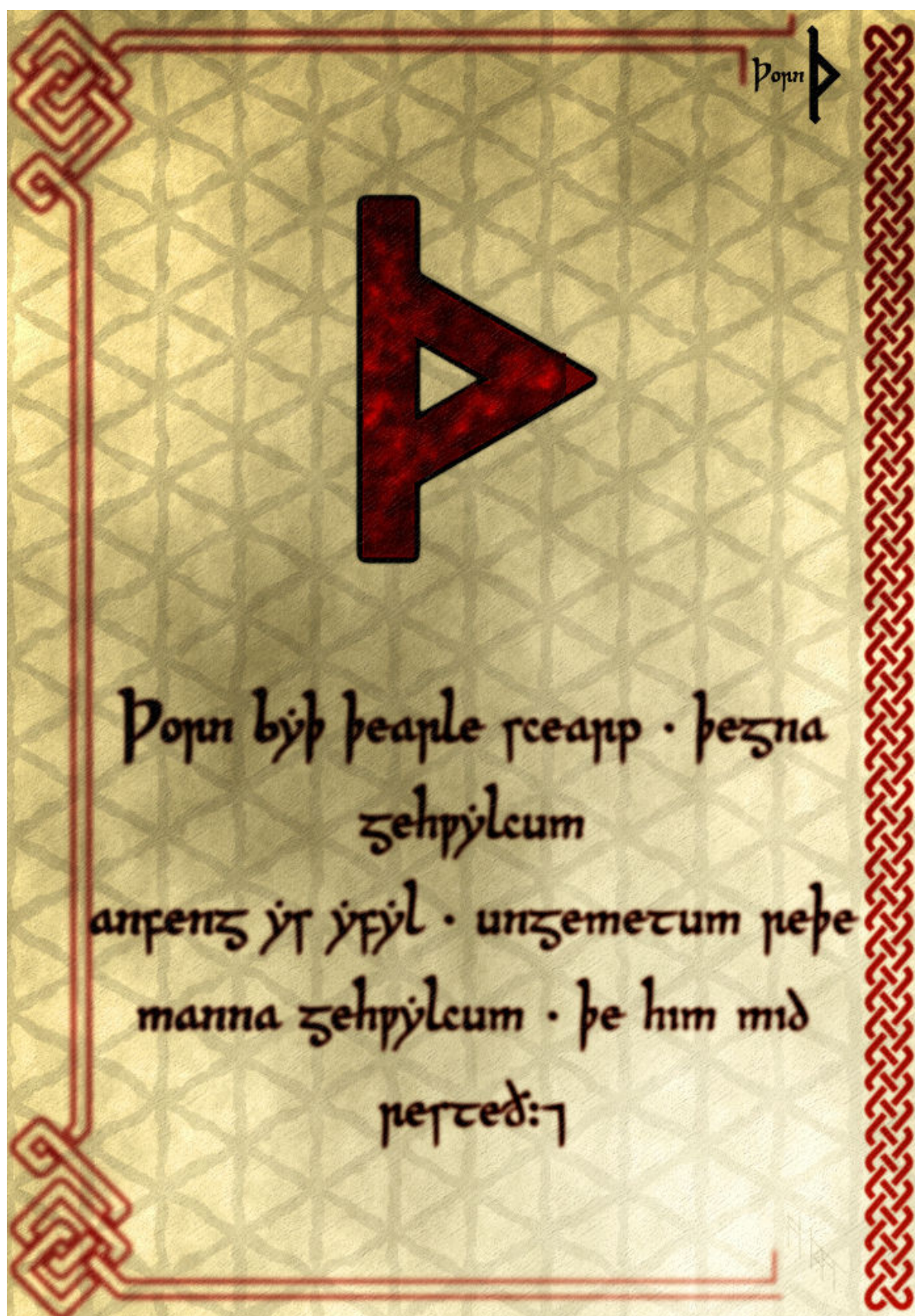
Código XML: ᚢ.

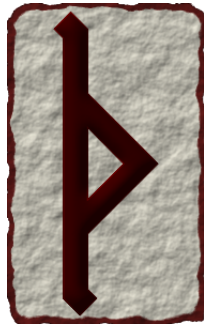
Ur hace referencia al hoy desgraciadamente extinto ‘Uro’, el gran toro salvaje que en un tiempo existió por todo Europa, el poema lo describe como un ser magnánimo y le atribuye características como fuerza, valor y audacia; conceptos en donde probablemente radique la idea básica de esta runa, que finalmente denotan la fortaleza que constituye al ser, dicha fortaleza hace que el ser que la posea pueda transitar por cualquier lugar sin ningún problema, ya que es el poder de su propia naturaleza el que se expresa, y así como el uro es el sublime merodeador de la ciénega, así lo será aquel que se encuentre con su fuerza natural interior.

La forma gráfica sugiere la representación de un uro, al menos es muy parecida a la forma en que los grabados germánicos sobre roca los representan.



10.3. ÞORN





:ÞFRÞ BMB ÞTRRM HKTRE • ÞMXTF FMNPMGLNM
FTFMX MH MFM • NXMMMTNM RMBM
MFTTF FMNPMGLNM • ÞM NIM MIH RMØMØ:

*„Þorn byþ þearle scearp • þegna gehwylcum
anfeng ys yfyl • ungemetum reþe
manna gehwelcum • þe him mid rested.“*

“El espino siempre será severamente puntiagudo, para cualquiera su defensa es dañina, excesivamente riguroso para todas las personas que junto al él descansan.”

Nombre: ÞORN [θorn].

Significado: Espino, espina.

Grupo: Wyrtruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A.: [θ],[ð].

Trasliteración latina: Þ, Ð, TH.

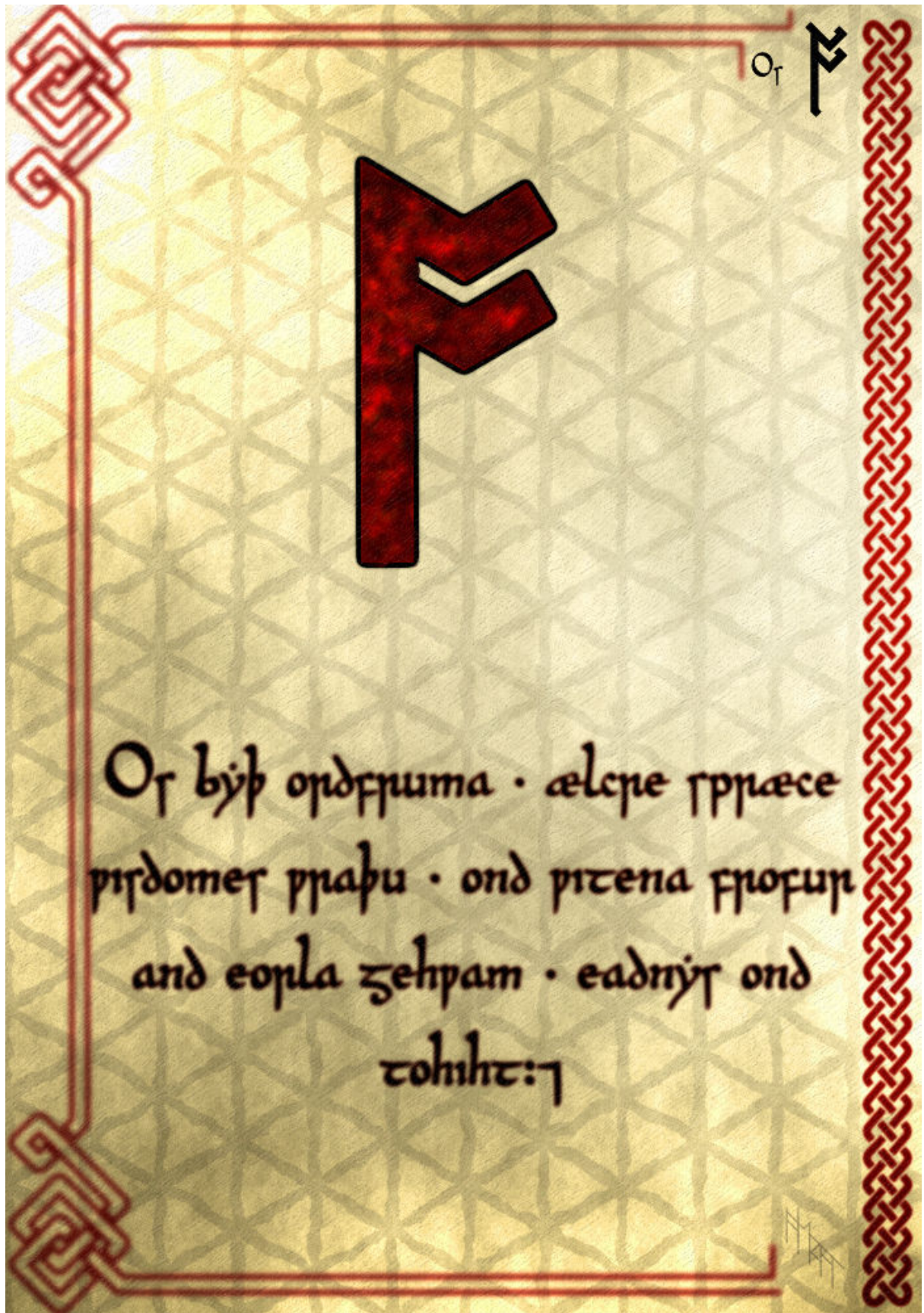
Código Unicode: 16A6.

Código XML: ᚦ.

La denominación de *Þorn* se refiere al árbol del espino, arbusto muy común que puede servir como barrera natural, ya que sus ramas están repletas de espinas bastante puntiagudas. La designación de *þorn* entonces se puede referir igualmente a la espina misma de cualquier árbol o planta. El poema la describe como algo severamente puntiagudo y por ende es peligroso de manipular, de forma instintiva una espina causa repulsión. Tal vez la idea más primigenia de la runa va encaminada precisamente a esa característica de ‘puntiagudo’. La forma gráfica sugiere una forma de espina.



10.4. OS





:ƿH ƆMƆ ƑRƆƑRNMƑ • ƑTƆRM HƆRƑTƆM
ƐIHƆƆMMH ƐRƑƐN • ƑTH ƐITMƑƑ ƑRƑƑNR
ƑTH IRƑƑ ƐMNRƑM • THTMƆ ƑTH TƑNINT:

*„Os byþ ordfruma • ælcra spræce
wisdomes wraþu • ond witena frofur
and eorola gehwam • eadnys ond tohiht.“*

“El aliento siempre será la fuente de toda palabra
el soporte de la sabiduría y el comfort de los versados
y para todos los nobles hombres, prosperidad y esperanza.”

Nombre: OS [os].

Significado: Aliento, divinidad.

Grupo: Wihruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A.: [o].

Trasliteración latina: O.

Código Unicode: 16A9.

Código XML: ᚩ.

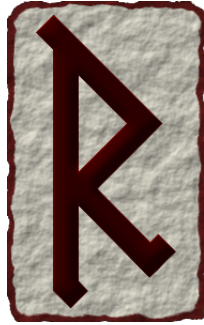
Literalmente *Os* se ha relacionado con la divinidad o el aliento, incluso con la misma boca de donde surge ‘toda palabra’ como el poema lo sugiere. Lo cierto es que el poema menciona que dicha palabra puede comunicar cualquier idea o pensamiento; el poema se enfoca hacia ser el soporte de la sabiduría y lo que trae prosperidad. Se puede pensar a *Os* como el lenguaje (mas allá de la fonética o escritura) que trasmite las ideas e intenciones a través del mismo *Wyrð*.

La forma gráfica sugiere el aliento o la forma de una boca.



10.5. RAD





:RƿH BMB ƿt RMLMBM • RltLF ƆMNPMBLNM
HMƿtM ƿtH HPIBNDPƿt • ƿFM ƿM HlttMB ƿt Nƿƿt
MTRM MFXMtNTRHM • ƿƿMR MltLFƿƿH:

*„Rad byþ on recyde • rinca gehwylcum
sefte ond swiþhwæt • þam þe sitteþ on ufan
meare mægenheardum • ofer milpaþas.“*

“La travesía siempre estará dispuesta para todos los héroes,
placentera y muy rápida para aquél que se siente sobre
un poderoso corcél, atravesando la distancia del camino.”

Nombre: **RAD** [rad].

Significado: Travesía, viaje, camino.

Grupo: Wihruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A. : [r].

Trasliteración latina: R.

Código Unicode: 16B1.

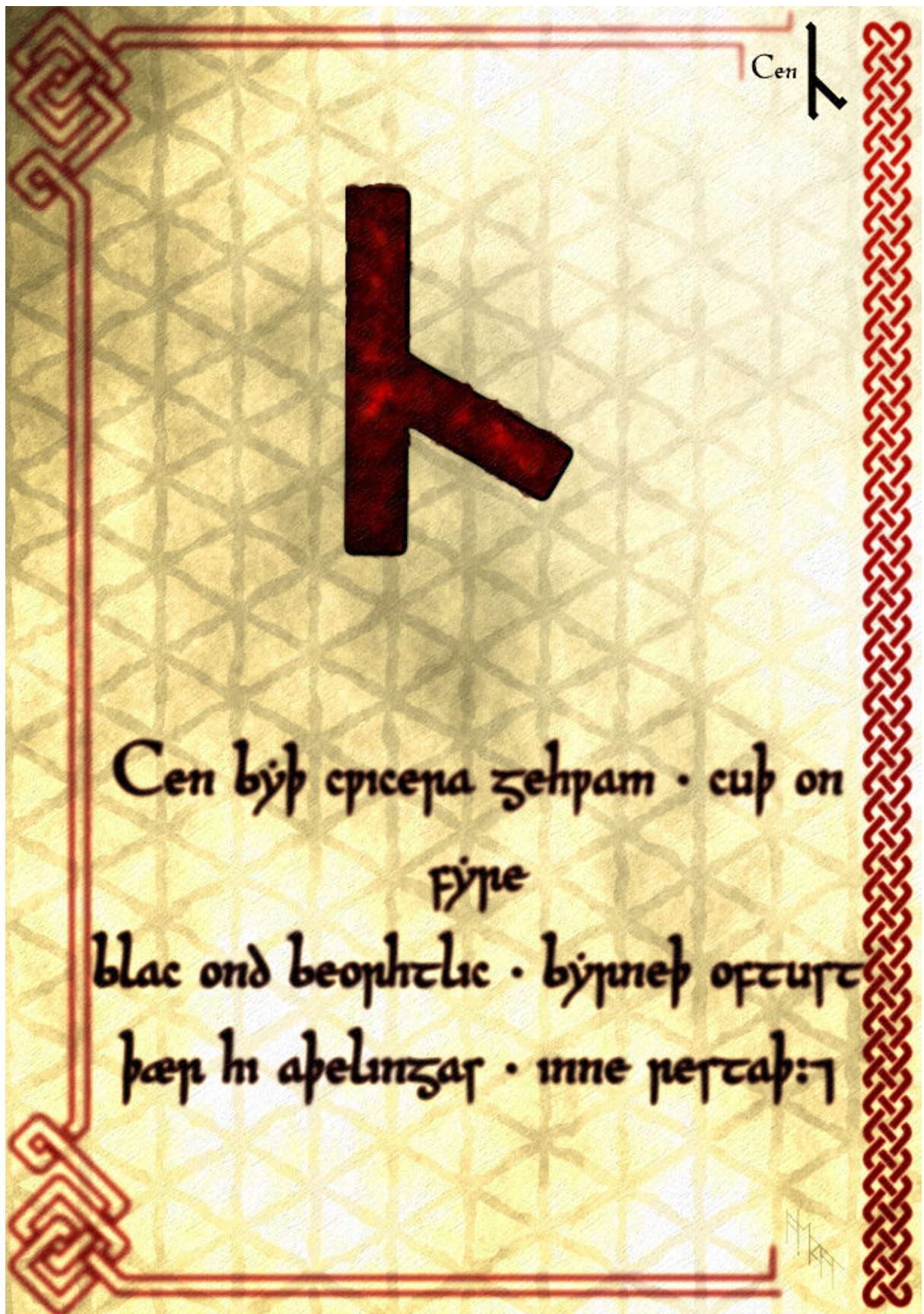
Código XML: ᚱ.

Rad se refiere al viaje o la travesía, y al camino mismo que esto conlleva. En los tiempos en que el poema está registrado, un viaje era una de las cosas más peligrosas a las que se podía enfrentar una persona, ya que implicaba un cambio total en la forma de vida e incluso se podía encontrar a la muerte misma, por lo que no era algo trivial como hoy en día se podría concebir. La runa habla del ‘poderoso córcel’ como algo que facilita y asegura el acto del viaje, y si bien la runa no significa al caballo en sí (esa idea le corresponde a la runa de *Eh*), lo alude como algo muy provechoso para el camino, en sí el concepto al cual refiere la runa es al viaje y al camino en sí mismos.

La forma gráfica sugiere a una persona caminando, o bien a un caballo dando un paso.



10.6. CEN





:LMY BMB JIKMRF FMNPFM • JNB FY FARM
BYFL FYH BJRNTIL • BARTMB FYTNØ
FRR NI FBMIXFY • ITYM RMØFY:

*„Cen byþ cwicera gehwam • cup on fyre
blac ond beorhtlic • byrneþ oftust
þær hi æþelingas • inne restap.“*

“La antorcha siempre será por todos conocida, famosa por el fuego
brillante y luminoso, a menudo arde
ahí donde los nobles hombres descansan.”

Nombre: **CEN** [tʃen].

Significado: Pino, antorcha de pino.

Grupo: Wyrtruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A. : [tʃ].

Trasliteración latina: **C.**

Código Unicode: 16B3.

Código XML: ᚳ.

Cen se refiere tanto al árbol del pino, como a la madera de este que fácilmente arde generando el fuego. El poema se centra en la antorcha y en el fuego que la madera del pino produce, lo describe como brillante y luminoso, lo cual sugiere que es un fuego que principalmente produce luz lo cual hace que las cosas puedan ser observables más claramente. Se le atribuye la característica de que arde donde los nobles hombres descansan, siendo alguna forma de ‘guardián’ para estos lugares.

La forma gráfica sugiere a un brazo alzando una antorcha o un palo.



10.7. GYFU





:XÆFÐN XNMMTF BMB • XFMX FTH NMRMTBH
PRFBN FTH PABTHLBM • FTH PRFLTF XMMPFM
FR FTH FTPIH • BM BMB FBRF TTH:

*„Gyfu gumena byþ • gleng and herenys
wraþu and wyrþscype • and wræcna gehwam
ar and ætwist • þe byþ oþra leas.“*

“Un obsequio de las personas siempre será un beneficio y reconocimiento un soporte y algo por lo que vale la pena luchar, y para aquellos exhiliados un honor y un presente que para ellos no existe.”

Nombre: **GYFU** [ɣyfu].

Significado: Obsequio, ofrenda.

Grupo: Haligruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A. : [ɣ],[j].

Trasliteración latina: **G.**

Código Unicode: 16B7.

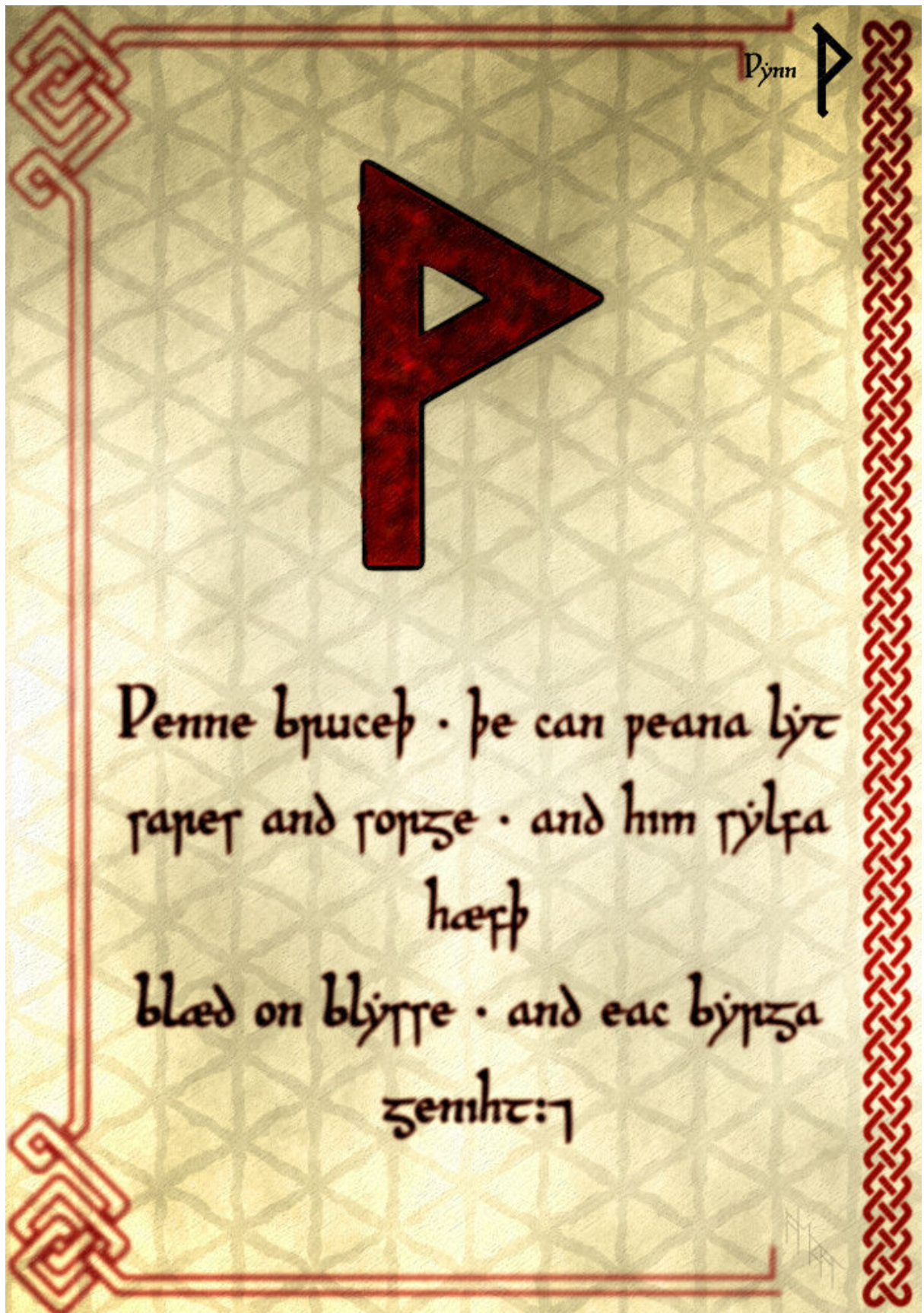
Código XML: ᚷ.

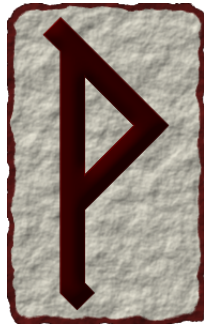
Literalmente *Gyfu* significa obsequio u ofrenda, y el poema ahonda en su significado profundo enalteciendo el regalo como algo valioso y un beneficio, de alguna manera lo marca como un aspecto muy importante dentro de la sociedad del clan, al grado que el mismo poema menciona que para aquellos que no tienen un clan es algo que no está presente. Más allá del obsequio en sí, la idea primordial tendría que ver con los lazos y relaciones personales entre los individuos.

La forma gráfica sugiere un cruce o intercambio.



10.8. WYNN





:ƿMƿƿM BRNĪMĪ • ƿM ƿƿƿ ƿƿƿƿ ƿM↑
HƿRMH ƿƿH HƿR×M • ƿƿH NIM HMRƿƿ NƿƿĪ
BRƿH ƿƿH BRMHHM • ƿƿH ƿƿ BRR×ƿ ΦMƿIN↑:

*„Wenne bruceþ • þe can weana lyt
sares and sorge • and him sylfa hæfþ
blæd and blysse • and eac byrga geniht.“*

“La celebración se disfruta por aquel que poco sabe
de enfermedad y tristeza, y él mismo tiene
prosperidad y calor, y un lugar seguro donde pernoctar.”

Nombre: **WYNN** o **WENNE** [winn] [wenne].

Significado: Celebración, alegría.

Grupo: Haligruna.

Æt: I.

Fonema I.P.A. : [w].

Trasliteración latina: **W, UU.**

Código Unicode: 16B9.

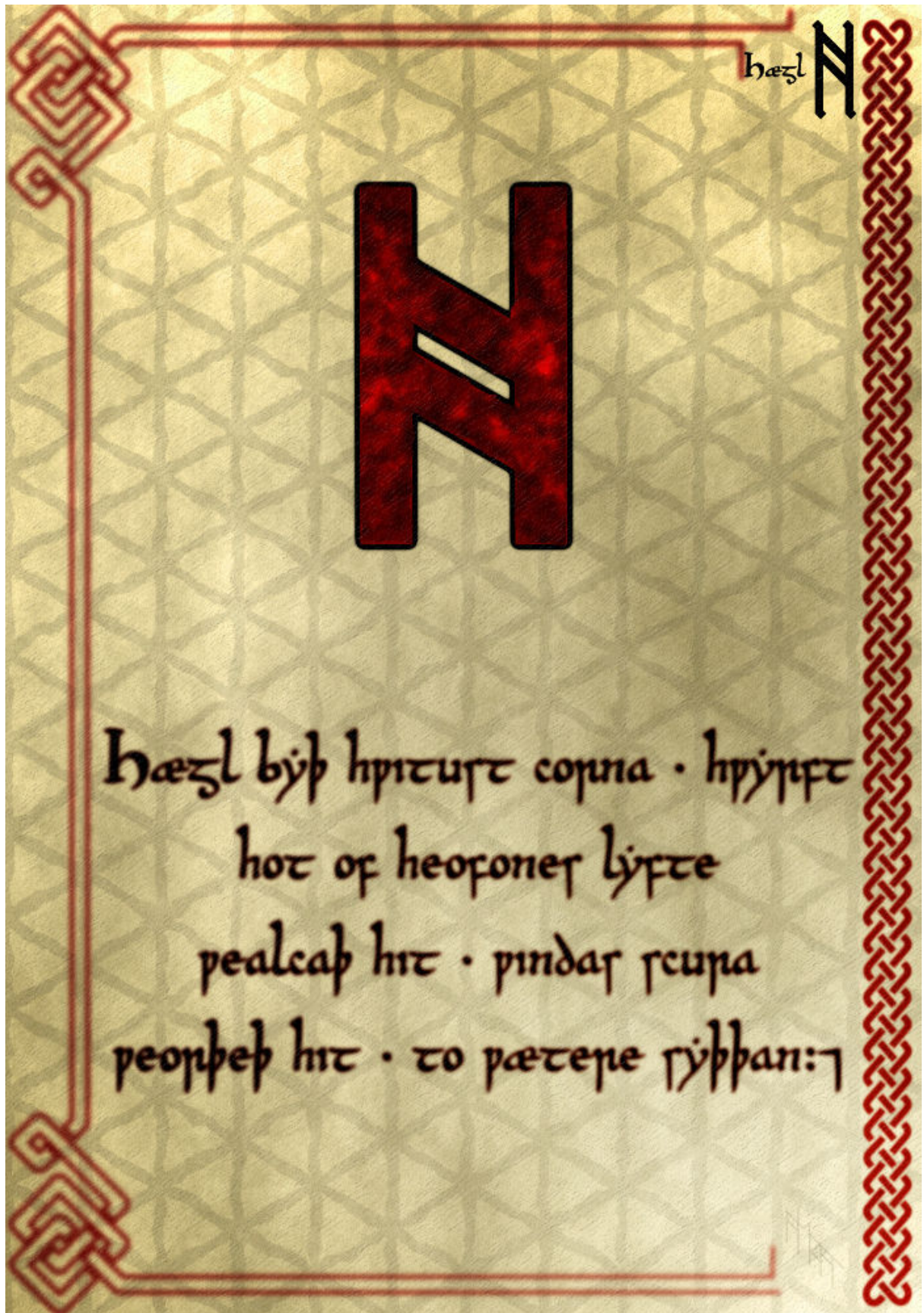
Código XML: ᚹ.

Wynn es una de las pocas runas que el poema no define con la forma de *byþ*. Se refiere a la celebración y la alegría, estados muy relacionados con el concepto del *innangeard*. De alguna manera esta runa revela aspectos culturales, los cuales eran motivos de celebración en un clan, el estar sano y alegre, el tener prosperidad, un buen fuego y donde pasar la noche era suficiente para definir la alegría. ¿Qué tan alejados estamos de esos conceptos tan básicos hoy en día, donde pareciera que la felicidad se basa en todo un complicado sistema de consumismo?

La forma gráfica sugiere una bandera, como símbolo de celebración.



10.9. HÆGL





: NÆXŦ BMB NPIŦNØ ƵFRŦF . NPARRŦŦ NIT NJFFŦMH
ŦMŦŦM
PTŦƵFŦ NIT . PITHMŦ HKNRF
PJRBMŦ NIT . ŦF PŦMRM HMBŦŦŦ:

*„Hægl byþ hwitust corna • hwyrft hit of heofones lyfte
wealcaþ hit • windes scura
weorþeþ hit • to wætere syþþan.“*

“El granizo siempre será el más blanco de los granos, su arribo llega del
ventoso cielo
es aventado en crueles tempestades
y es destinado a en agua convertirse.”

Nombre: **HÆGL** o **HAGL** [hæjl] [hagl].

Significado: Granizo.

Grupo: Eardruna.

Æt: II.

Fonema I.P.A.: [h].

Trasliteración latina: H.

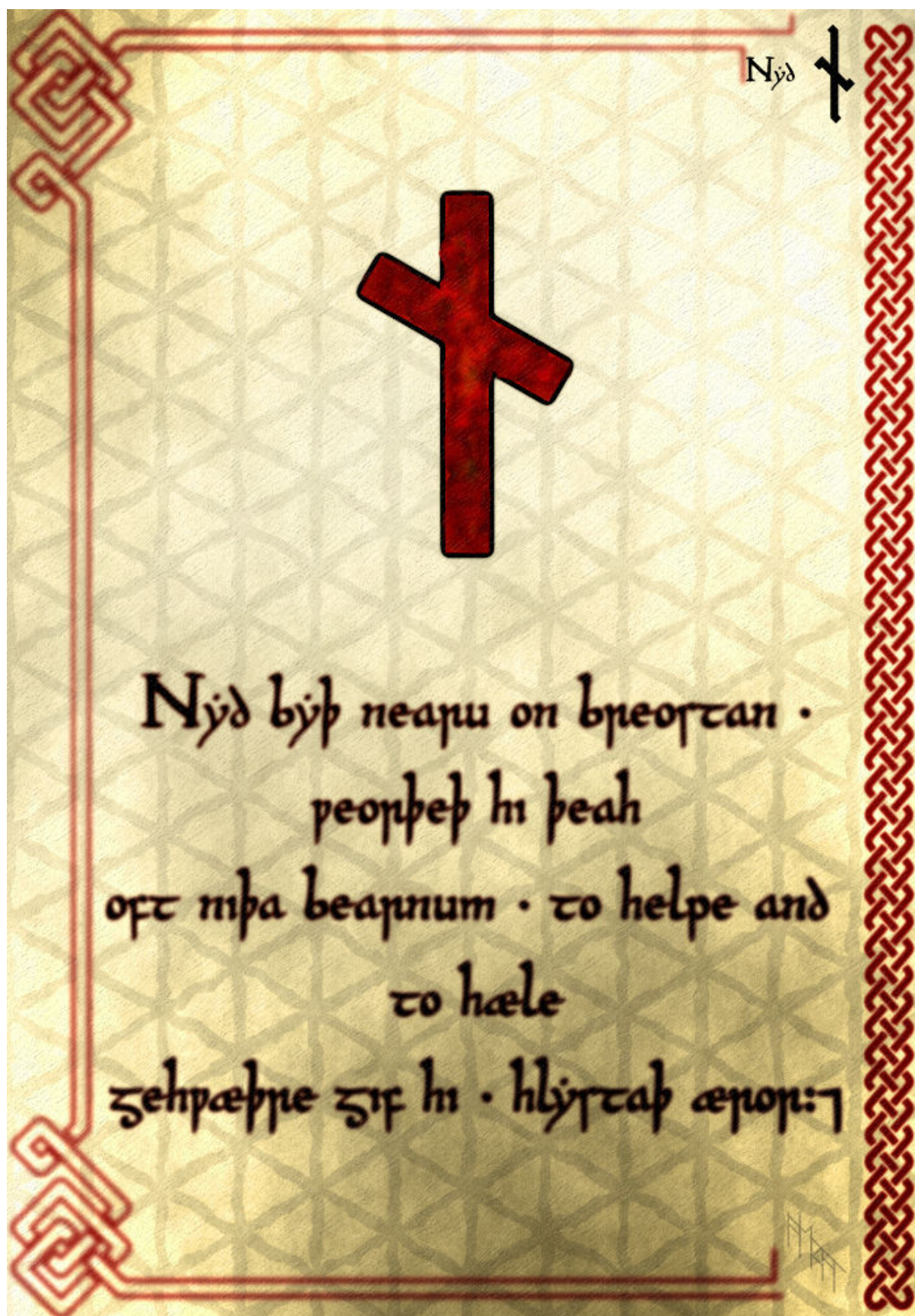
Código Unicode: 16BB.

Código XML: ᚻ.

Hægl es una runa cuyo descripción es muy clara en cuanto a la referencia que hace, es el granizo. A pesar de la naturaleza destructiva de este, el poema lo marca como ‘el más blanco de los granos’. Se refiere en una parte a la violencia con que llega, pero por otro lado menciona el hecho de que termina por convertirse en agua. De alguna forma otorga la idea de un cambio abrupto, intempestivo y profundo que es de corta duración, pero intenso. La forma gráfica sugiere un puente, o una transición recta entre un lugar y otro.



10.10. NYD



Nyð byþ nearu on breortan .
reorþeþ hi þeah
ort nra bearnum . to helpe and
to hæle
zehræþne ƿif hi . hlýrtar ænor:7

Nombre: **NYD** [nyd].

Significado: Necesidad.

Grupo: Wihruna.

Æt: II.

Fonema I.P.A.: [n].

Trasliteración latina: **N**.

Código Unicode: 16BE.

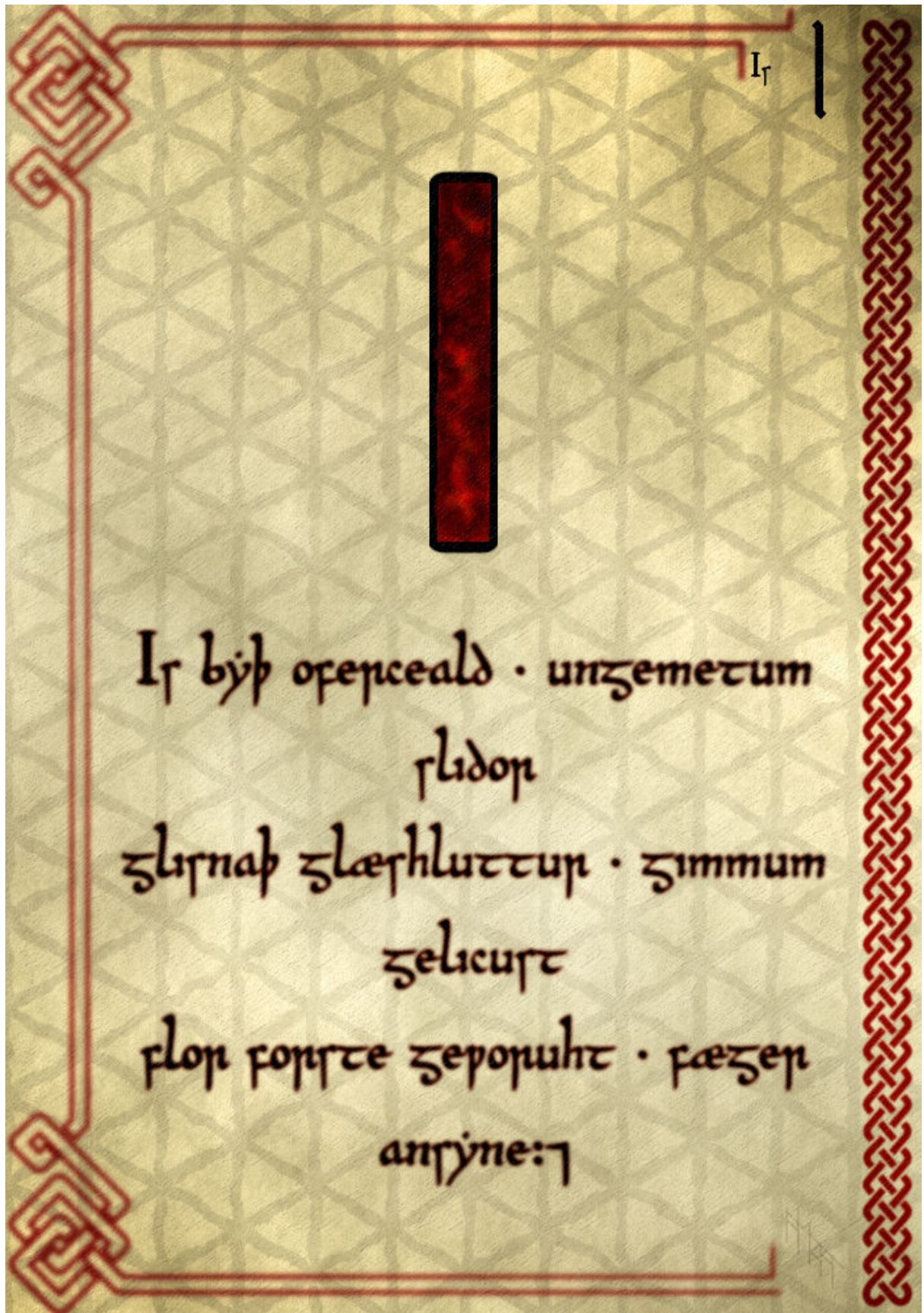
Código XML: ᚾ.

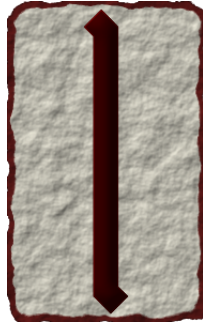
Nyd se refiere expresamente a la necesidad, como el estado en el cual el ser humano carece de algo primordial, es curioso que a pesar de las connotaciones adversas que el poema comienza a describir, finalmente dice que esta situación puede convertirse en ayuda y sanación si anticipadamente se prepara para ello. Esta idea da pie a muchos posibles pensamientos, desde el hecho de que la necesidad es la madre de la creatividad, o incluso otros más elaborados como una preparación de ayuno o de privación de cosas primordiales para ayuda y sanación.

La forma gráfica sugiere algo que es atravesado por una lanza.



10.11. IS





:|H BMB FFRRLTTH • NXMNM↑NM HTHFR
XTHTFB XTHNNT↑NR • ΦMMNM ΦMRLNØ
FRFR FFRØM ΦMPFRNNT • FFXMR FTHTM:

*„Is byþ oferceald • ungemetum slidor
glisnaþ glæshluttur • gimmum gelicust
flor forste geworuht • fæger ansyne.“*

“El hielo siempre será muy frío y sumamente resbaladizo
brilla cristalino como una gema
un suelo que se ha helado esa algo atractivo de ver.”

Nombre: **IS** [is].

Significado: Hielo.

Grupo: Eardruna.

Æt: II.

Fonema I.P.A. : [i].

Trasliteración latina: l.

Código Unicode: 16C1.

Código XML: ᛁ.

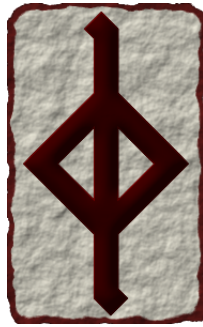
Esta runa de *Is* es muy puntual en el significado específico, se refiere al hielo. Más allá de todas las asociaciones que se le puedan otorgar al hielo, el poema destaca que es algo sumamente resbaladizo, que brilla como gema y que un suelo helado es algo atractivo para ver. Todas estas ideas nos brindan el pensamiento de algo ilusorio o que es atractivo a la vista; pero que no necesariamente es lo que aparenta e incluso puede ser peligroso. Los pensamientos acerca de la idea primigenia de esta runa se podrían situar en ese contexto, además de las características propias del hielo.

La forma gráfica sugiere una columna de hielo.

|

10.12. GEAR





:ϕMR BMB ꝥNMMtF NINt • tFttM ꝥFH rFtMt
NFtIx NtFtMh lMtIx • NRNhFt hMtFt
BtRtM BtMhF • BtRtM FtH tRtFNM:

*„Ger byþ gumena hiht • þonne god læteþ
halig heofones cyning • hrusan syllan
beorhte bleða • beornum ond þearfum.“*

“El ciclo siempre será la alegría de la humanidad, cuando la divinidad
brinda su legado

el sagrado rey del cielo y la tierra proveedora
de magníficos frutos, para pobres y ricos.”

Nombre: **GER o GEAR** [jer] [jear].

Significado: Ciclo, cosecha.

Grupo: Eardruna.

Æt: II.

Fonema I.P.A. : [j].

Trasliteración latina: I, J.

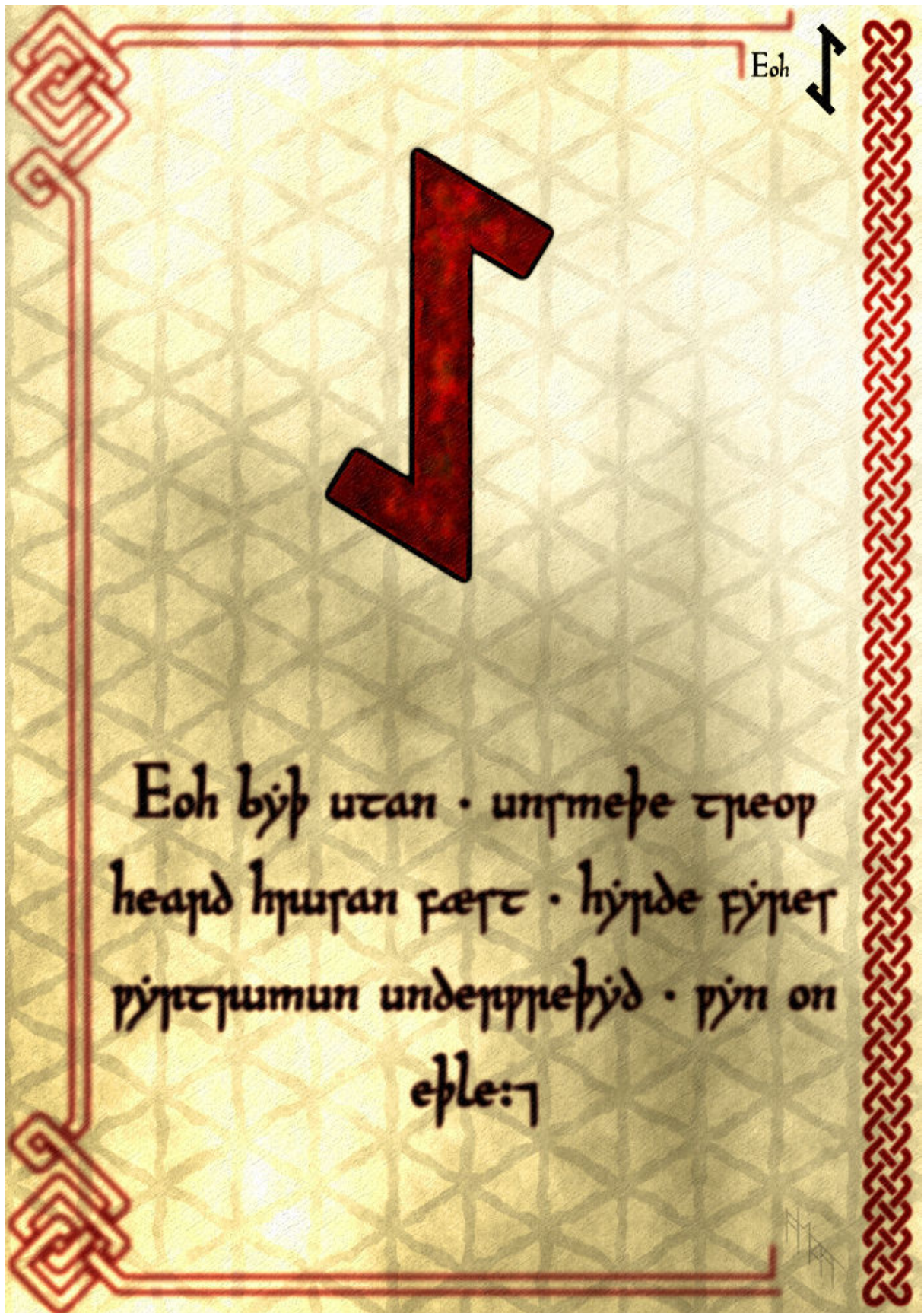
Código Unicode: 16C4.

Código XML: ᛄ.

Ger asocia principalmente a dos conceptos que en el ámbito anglosajón están muy relacionados: la cosecha y el inicio del ciclo solar, además de que el poema hace especial énfasis en el cielo (*Tiw*) y la tierra (*Eorþe*) como los responsables de los frutos de la cosecha. En general se podría entender a esta runa como la retribución de cualquier ciclo, que es marcado de alguna manera por los frutos obtenidos de él, y que es aplicable para todos sin excepción. La forma gráfica sugiere una rueda o círculo (ciclo) atravesado por un eje que da la idea de rotación.



10.13. EOH





:JN ƆMƆ N↑Ǝ↑ • N↑HMMƆM ↑R↓P
N↑RƆ NRN↑Ǝ↑ ƎƎƆ • NMRHM ƎMRM↑
PMR↑RNMN↑ N↑HMRRPRMƆM • PAM Ǝ↑ MƆM:

*„Eoh byþ utan • unsmeþe treow
heard hrusan fæst • hyrde fyres
wyrtrumun underwreþyd • wyn on eþle.“*

“El tejo siempre será un árbol de rugosa corteza,
firmemente afianzado a la tierra, el guardián del fuego
por profundas raíces sostenido, es una alegría tenerle en tierra propia.”

Nombre: **EOH** [eoh].

Significado: Tejo.

Grupo: Wyrtruna.

Æt: II.

Fonema IPA.: [eo].

Trasliteración latina: **EO.**

Código Unicode: 16C7.

Código XML: ᛇ.

Eoh se refiere específicamente al árbol del tejo, y lo describe en el poema como un árbol grande y fuerte, que se afianza firmemente a la tierra; brindando la idea de la necesidad de tener raíces fuertes para crecer hacia el cielo, igualmente con fuertes ramas y fuerte tronco. Tal vez la idea más allá del árbol del tejo radique en el equilibrio como fundamento de la fortaleza y la evolución.

La forma gráfica sugiere un tronco afianzado a la tierra y que igualmente ‘cuelga’ del cielo.



10.14. PEORÐ





: 𐌿𐌹𐌺𐌹𐌸 𐌸𐌰𐌸 𐌺𐌰𐌸𐌸𐌹𐌺𐌹𐌺 • 𐌿𐌹𐌺𐌹𐌺 𐌹𐌺𐌹 𐌰𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹𐌺
𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹𐌺 𐌹𐌺 𐌰𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹𐌺 • 𐌸𐌹𐌺 𐌹𐌺𐌹𐌺 𐌺𐌹𐌺𐌹𐌺
𐌹𐌺 𐌸𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹𐌺 • 𐌸𐌹𐌺𐌹𐌺 𐌹𐌺𐌹𐌺𐌹𐌺:

*„Peorþ byþ symble • plega and hlehter
wlancum on middum • þar wigan sittap
on beorsele • bliþe ætsomne.“*

“El juego de azar siempre será celebración recreativa y competitiva en medio de momentos de regocijo donde los guerreros se sientan a luchar amistosamente los unos contra otros en el banquete.”

Nombre: **PEORP** [peorð].

Significado: Juego de Azar, incertidumbre.

Grupo: Haligruna.

Æt: II.

Fonema I.P.A. : [p].

Trasliteración latina: P.

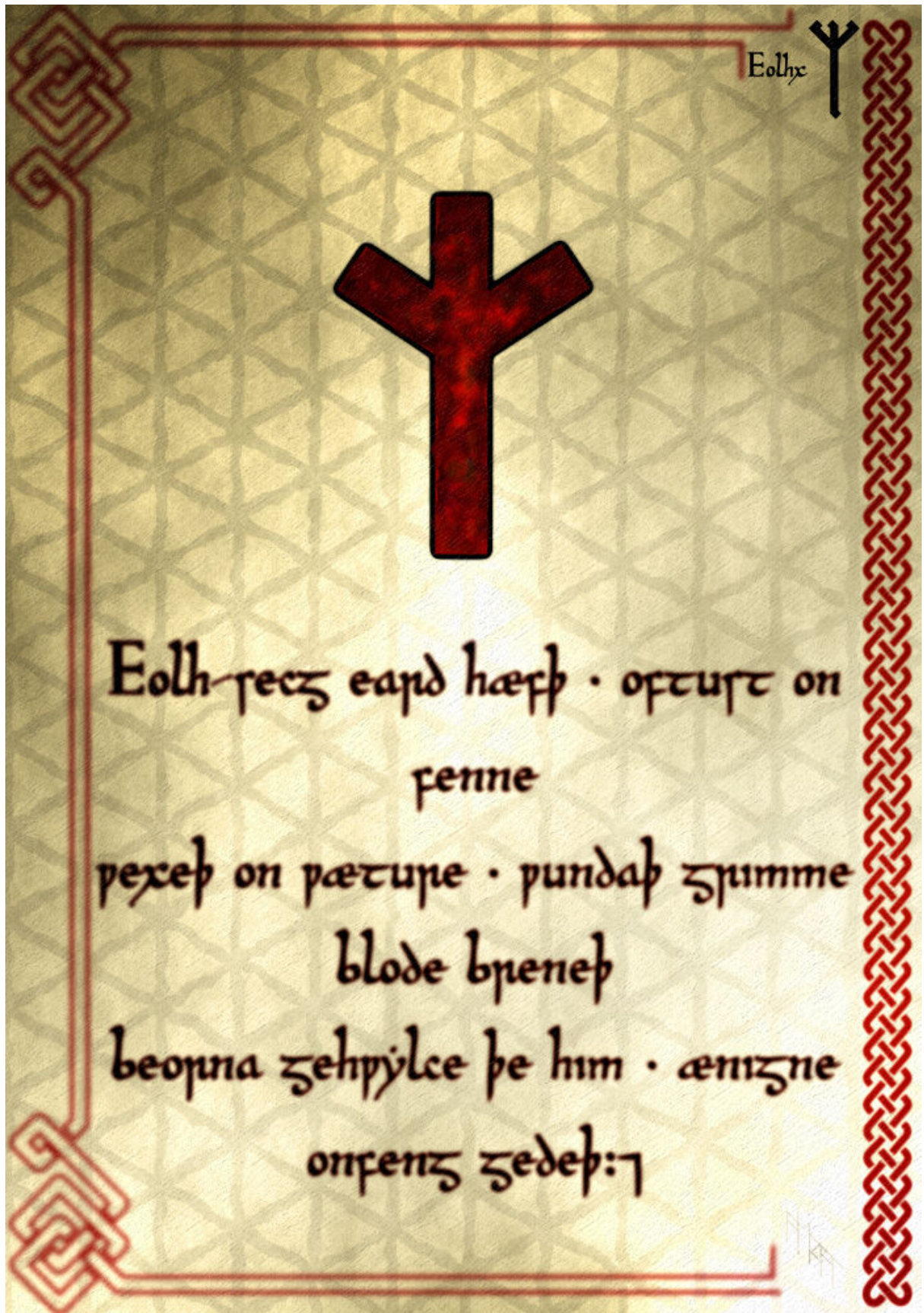
Código Unicode: 16C8.

Código XML: ᛈ.

El caso de *peorþ* es muy vago, ya que de forma precisa no se sabe a que se hace referencia. Por el contexto que el poema otorga, se infiere que puede aludir al juego de azar, actividad recreativa llevada a cabo en los *symbol*. Esta referencia hace pensar en asociaciones como incertidumbre o desconocimiento de lo que sucederá; mismo que otorga un tipo de adiestramiento, al enfrentarse amigablemente a situaciones desconocidas. Tal vez la idea primordial de *peorþ* es el enfrentarse a la oscuridad y no saber que se encontrará ahí. La forma gráfica sugiere un recipiente.



10.15. EOLH-SECG





:JFN HMLX TRH NFFB • FFIND FV FMtM
PMYMB FV PFINRM • PNTWFV KRIMMM BVFHM BRMtMB
BIRtF FMNPAFLM BM NIM • FtIXtM FtXMZ FMHMB:

*„Eolh-secg eard hæfþ • oftust on fenne
wexeth on wature • wundaþ grimme blode breneþ
beorna gehwylce þe him • ænigne onfeng gedep.“*

“El cárex de tierra usualmente nativo del pantano
crece en el agua, hiere cruelmente y fluye la sangre
de cualquiera si de alguna manera se le desea arrancar.”

Nombre: **EOLH-SECG o EOLHX** [eolhsedʒ] [eolhç].

Significado: Cárex, Hierba.

Grupo: Wyrtruna.

Æt: II.

Fonema I.P.A. : [ks][ç].

Trasliteración latina: **X, Z.**

Código Unicode: 16C9.

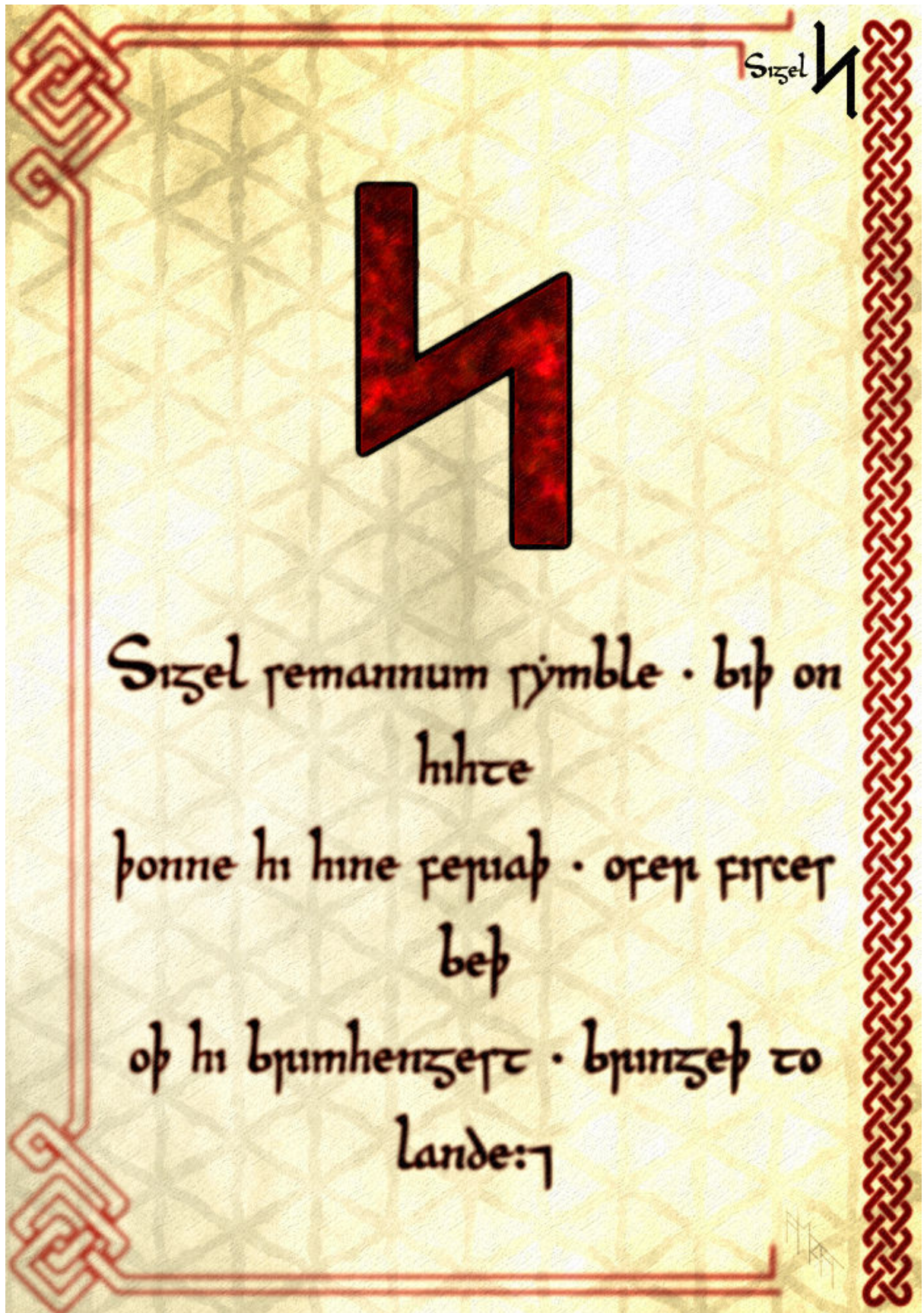
Código XML: ᛉ.

Eolhx se refiere específicamente al zacate o al cárex, planta que suele crecer en los lagos o pantanos. El poema no la describe por su belleza o magnificencia, sino por su tenacidad y resistencia a ser arrancada, e incluso el daño que puede recibir alguien que desea tomarla de esa manera, como el mismo poema lo menciona. Estos conceptos recuerdan a la integridad inalterable del ser, y bien se podrían relacionar con ideas de protección, integridad y defensa.

La forma gráfica sugiere la forma de la planta de cárex.



10.16. SIGEL





: 𐌺|×𐌆 𐌺𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆 𐌺𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆 . 𐌺𐌆𐌆 𐌆𐌆 𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆
𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆 𐌆𐌆 𐌆𐌆𐌆𐌆 𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆 . 𐌆𐌆𐌆𐌆 𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆 𐌆𐌆𐌆
𐌆𐌆 𐌆𐌆 𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆 . 𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆 𐌆𐌆 𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆:

*„Sigel semannum symble • biþ on hihte
þonne hi hine feriaþ • ofer fises beþ
oþ hi brimhengest • bringeþ to lande.“*

“El Sol para todos los marinos siempre será motivo de exaltada celebración cuando ellos viajan sobre el baño de los peces hasta que su corcél marino los trae de regreso a tierra.”

Nombre: **SIGEL** [sijel].

Significado: Sol, rayo de Sol.

Grupo: Eardruna.

Æt: II.

Fonema I.P.A. : [s].

Trasliteración latina: **S**.

Código Unicode: 16CB.

Código XML: ᛋ.

Sigel es otra denominación para *Sunne*, pero el poema la contextualiza en su importancia como guía para los marineros. Es notable como *Sigel* tiene mucha similitud con la palabra „*Seglan*“, que significa ‘navegar o transitar’. De alguna forma *sigel* es la señal que sirve como guía y referencia para poder encontrar el camino al atravesar el mar, y que por lo tanto brinda alegría y regocijo.

La forma gráfica sugiere un rayo de luz, o incluso un mástil de barco.



10.17. TIR





:TIR BMB TFLTF HN . NTTHMT TRMPT
PMR PIB BMTIWFH . F BIB FT FFRMTMM
FFMR TINTF FMTHCN . TFRM HPITMB:

*„Tir byþ tacna sum • healdeþ trywa
wel wiþ æþelingas • a biþ on færylde
ofer nihta genipu • næfre swiceþ“*

“Tir siempre será una señal que asegura buena fortuna
y bienestar a los nobles, una certeza en la travesía
sobre la oscura noche, nunca engaña.”

Nombre: **TIR** [tir].

Significado: Tiw, honor, gloria, cielo.

Grupo: Eardruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A. : [t].

Trasliteración latina: T.

Código Unicode: 16CF.

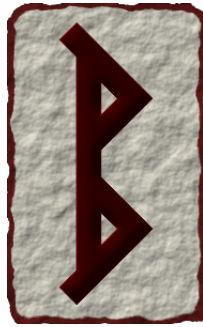
Código XML: ᛏ.

Tir es un caso en que la asociación del concepto de la runa es muy claro, más no así su significado literal preciso. Esta runa alude al cielo en su animismo del ancestro *Tiw*, y el poema lo connota como una señal de buena fortuna, de hecho se le asocia en el contexto germánico como la estrella polar, marcando una señal visible en el cielo que siempre da certeza y además guía por la noche cuando *Sigel* no está presente. Estas asociaciones de certeza y seguridad se relacionan directamente con el honor y con *Tiw*. La forma gráfica sugiere una flecha indicando hacia el cielo.



10.18. BEORC





:BƆRĶ BMB BΓMƆF ƆTH BMRMB • MƆƆM HƆF ƆTN ƆFƆFH
BNTƆƆ ƆNƆHMƆ

BIB ƆƆ ƆMΓ×NM ƆΓƆΓ× • NTH ƆƆ NMΓMM NRMBMM
ƆƆ×MRM ƆMΓƆMMƆ • ƆƆƆNM ƆMBƆM ƆMΓM×M:

*„Beorc byþ bleða leas bereþ • efne swa þeah tanas butan tudder
biþ on telgum wlitig • heah on helme hrysted
fægere geloden • leafum lyfte getenge.“*

“El abedul siempre será un árbol sin fruto aún así lleva consigo la carga de
la vida

siempre de hermoso ramaje y altas copas atractivamente decoradas
su cargado follaje parece presionar al cielo.”

Nombre: **BEORC** [beork].

Significado: Abedúl, aliso, álamo.

Grupo: Wyrtruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A. : [b].

Trasliteración latina: **B**.

Código Unicode: 16D2.

Código XML: ᛒ.

Beorc se puede referir a distintos árboles como el abedul, el aliso o el álamo. El poema realza el aspecto de belleza, pero sobre todo el aspecto de que no pareciera tener frutos y sin embargo porta la carga de la vida dentro de él, refiriéndose probablemente a los ametos que estas especies tienen en lugar de flores o frutos. La idea que asocia la runa pudiera referirse a la fertilidad interna, que aunque no se vea se encuentra presente en el interior de las cosas. La forma gráfica sugiere la estructura dentada de las hojas de abedul.



10.19. EH





:MN BMB FFR JRNOM FBMTXF PBT. NFRH NFVNOM
PTFTJ
FFR NIM NFNMB MBBM . PMTMM FT PILXNM PRITNFB
HCRTLM FTW BIT . NTMBRNOM FFRM FRFVNR:

*„Eh byþ for eorlum æþelinga wyn • hors hofum wlanc
þær him hæleþ ymbe • welege on wicgum wrixlaþ
spræce and biþ • unstyllum æfre frofur.“*

“El corcel siempre será para los nobles caballeros motivo de alegría,
orgullosos cascos de caballo
ahí por donde ande el héroe, próspero en el respeto al intercambiar
palabras, y siempre será de gran alivio su fortaleza.”

Nombre: **EH** [eh].

Significado: Corcél, caballo.

Grupo: Neatruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A. : [e].

Trasliteración latina: E.

Código Unicode: 16D6.

Código XML: ᛖ.

Eh literalmente se refiere al caballo o corcel, y es indudable su relación con la runa de *Rad*, pero mientras aquella representa al viaje o el camino por sí mismos, *Eh* se refiere al vehículo o el medio que se utiliza para realizar ese viaje o transitar por el camino, y aunque el poema específicamente describe al caballo como símbolo de distinción del caballero, las ideas asociadas bien podrían referirse al entendimiento y sincronía entre el caballo (vehículo que proporciona la fuerza) y el hombre que lo guía (jinete que proporciona la razón y el destino).

La forma gráfica sugiere la conexión entre dos entidades.

10.20. MANN





: Mƿt ƿmƿ ƿt mmmxƿm • nll mƿxƿt ƿll
hl ƿt ƿtn ƿtrf xmmƿmll • ƿrrnm hƿllƿt
ƿrrnm hrlnmƿt ƿmƿm hƿmm hlƿm : ƿt ƿrmm
ƿtƿhl ƿrƿt ƿmƿllƿt:

*„Mann byþ on myrgþe • his magan leof
sceal þeah anra gehwylc • oþrum swican
forþum drihten wyle dome sine • þæt earne flæsc eorþan betæcan.“*

“Una persona siempre será celebrada por sus amados congéneres
aunque suceda la separación entre ellos
por sobre todo el destino inevitable del señor es que su carne corruptible
sea entregada a la tierra.”

Nombre: **MAN** [man].

Significado: Humano, persona.

Grupo: Haligruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A. : [m].

Trasliteración latina: M.

Código Unicode: 16D7.

Código XML: ᛗ.

Aunque en la actualidad se entiende a la palabra ‘man’ como exclusivo del género masculino, en *ænglisc* se refiere a una persona o humano sin importar su género. El poema realza la importancia de las relaciones afectivas que las personas puedan tener con sus semejantes, estableciendo el honor y la alegría por medio del amor que sus allegados le tengan („*myrgþe his magan leof*“). El poema recuerda que al final, todos los humanos tienen como último destino la muerte, y lo importante entonces es el honor y el amor ganado en vida, que perdurará a la muerte por medio de la memoria del clan.

La forma gráfica sugiere dos banderas encontradas, probablemente la celebración y la muerte.



10.21. LAGU





: ƿƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ
ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ
ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ ƿæƿ:

*„Lagu byþ leodum langsum • geþ uht gif hi sculun
neþ an on nacan tealtum • and hi sæȝpa swyþe
bregaþ and se brimhengest • bridles ne gymeþ“*

“El mar siempre será de una gran extensión para los hombres, amenzante si ellos deben

aventurarse en precarias naves, y a ellos la olas marinas aterrorizan

y alarman, y el corcel del agua no controla las riendas.”

Nombre: **LAGU** [layu].

Significado: Mar, lago, extensión de agua, agua en general.

Grupo: Eardruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A. : [l].

Trasliteración latina: L.

Código Unicode: 16DA.

Código XML: ᛚ.

Lagu se refiere a cualquier extensión de agua, sea el mar, lago, laguna o incluso un río. El poema se centra en la majestuosidad de cualquier extensión de agua, pero sobre todo en las connotaciones funestas que pueden resultar si un hombre se enfrenta ante ello y no está adecuadamente preparado. Probablemente la idea asociada de *Lagu* es el proceso de preparación en conciencia para poder enfrentarse a algo que infinitamente más grande que un ser humano, y a pesar de ello salir victorioso.

La forma gráfica sugiere el mástil de una embarcación.



10.22. ING



Ing

Ing wæs ariest · mid East-denum
zerepen secgum
of he sibban est ofer zepat · wæn
æfter ran
þus heardungas · þone hæle
nemdun:7



:IX PFE FERMØ . MIH TØ HMþNM φMHMPMT HMKXNT
Fþ NM HIBFþ MØ FFM R PFX XMPFþ . PFT FþMR RFT
þNH NTRHIXFH . þFTM NFM þMMHNT:

*„Ing wæs ærest • mid East-denum gesewen secgun
op he sibþan est ofer wæg gewat • wæn æfter ran
þus heardingas • þone hæle nemdun.“*

“Ing fue el primero que se vió entre los Daneses del Este según se ha dicho
luego él regresó libremente su camino marchado, su carruaje lo siguió,
hasta que los valientes hombres lo nombraron héroe.”

Nombre: **ING** [iŋ].

Significado: Ing, Frea.

Grupo: Wihruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A. : [ŋ].

Trasliteración latina: **NG.**

Código Unicode: 16DD.

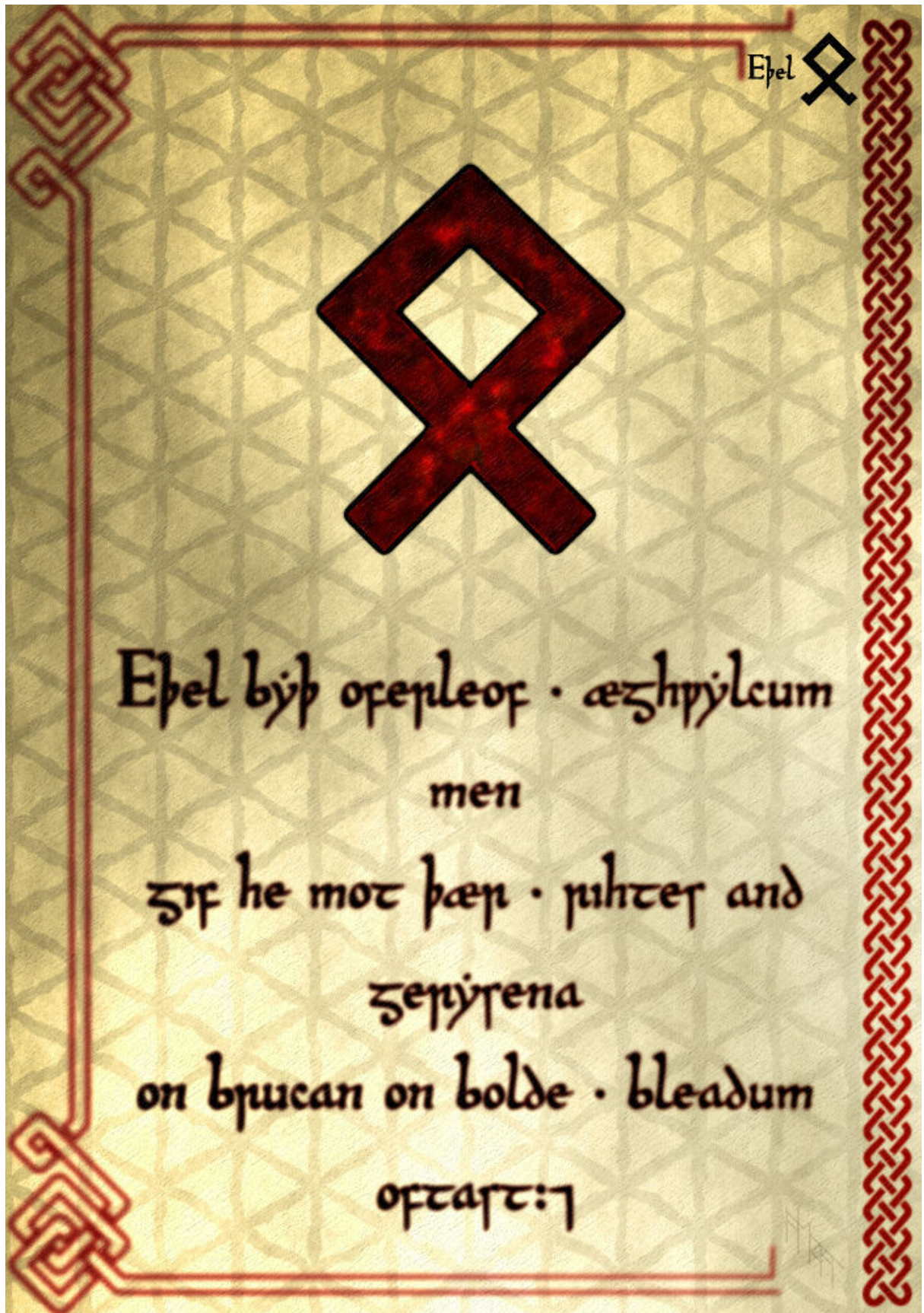
Código XML: ᛝ.

Ing es la única runa que hace referencia directa al nombre de un alto ancestro no animista (*Ing* o *Frea*), pero más allá de las connotaciones arquetípicas que este ancestro pueda tener como el señor de los elfos, de la fertilidad y la agricultura; el poema se centra sobre todo en su figura como el héroe que con el esfuerzo y el tiempo logra sus objetivos, y de ello obtiene su recompensa dada por la misma ciclicidad del tiempo y por el reconocimiento obtenido de sus compañeros.

La forma gráfica sugiere la forma de un hombre en posición de victoria, con los brazos abiertos al cielo y la pierna extendidas a la tierra.



10.23. CƆPƆL



Nombre: **ƆEPĒL** [œðel].

Significado: Propiedad ancestral, Legado ancestral, Tierra natal.

Grupo: Haligruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A. : [œ].

Trasliteración latina: **ƆE, OE.**

Código Unicode: 16DF.

Código XML: ᛟ.

Ɔepel se refiere en el poema a la propiedad ancestral, o la tierra natal, señalando el *innangeard* como el lugar donde se gesta el amor, la justicia y la honestidad; en resumen como el hogar que alberga a muchas generaciones. Pero más allá de estas ya importantes ideas, otras asociaciones que pudiese tener esta runa se refieren al legado como la transmisión material de la memoria para las futuras generaciones, sea cual sea el método. La forma gráfica sugiere un círculo (ciclo) que ha enraizado.



10.24. DÆG





:Hƿx ƿæþ hrihtn̄t̄m̄h hƿt̄h • h̄jrm m̄f̄t̄t̄nm̄
m̄f̄rm m̄m̄t̄f̄hm̄h r̄jnt̄ • m̄ar̄x̄t̄ f̄t̄h t̄f̄n̄nt̄
t̄h̄x̄nm̄ f̄t̄h t̄rm̄nm̄ • t̄r̄t̄nm̄ ƿr̄l̄m̄:

*„Dæg byþ drihtnes sond • deore mannum
mære metodes leoht • myrgþ and tohiht
eadgum and earmum • eallum brice.“*

“El día siempre será embajador del general amado de los hombres
la gran luz del creador, regocijo y esperanza
prósperos y pobres, todos lo disfrutaban.”

Nombre: **DÆG** [dæj].

Significado: Día.

Grupo: Eardruna.

Æt: III.

Fonema I.P.A.: [d].

Trasliteración latina: **D**.

Código Unicode: 16DE.

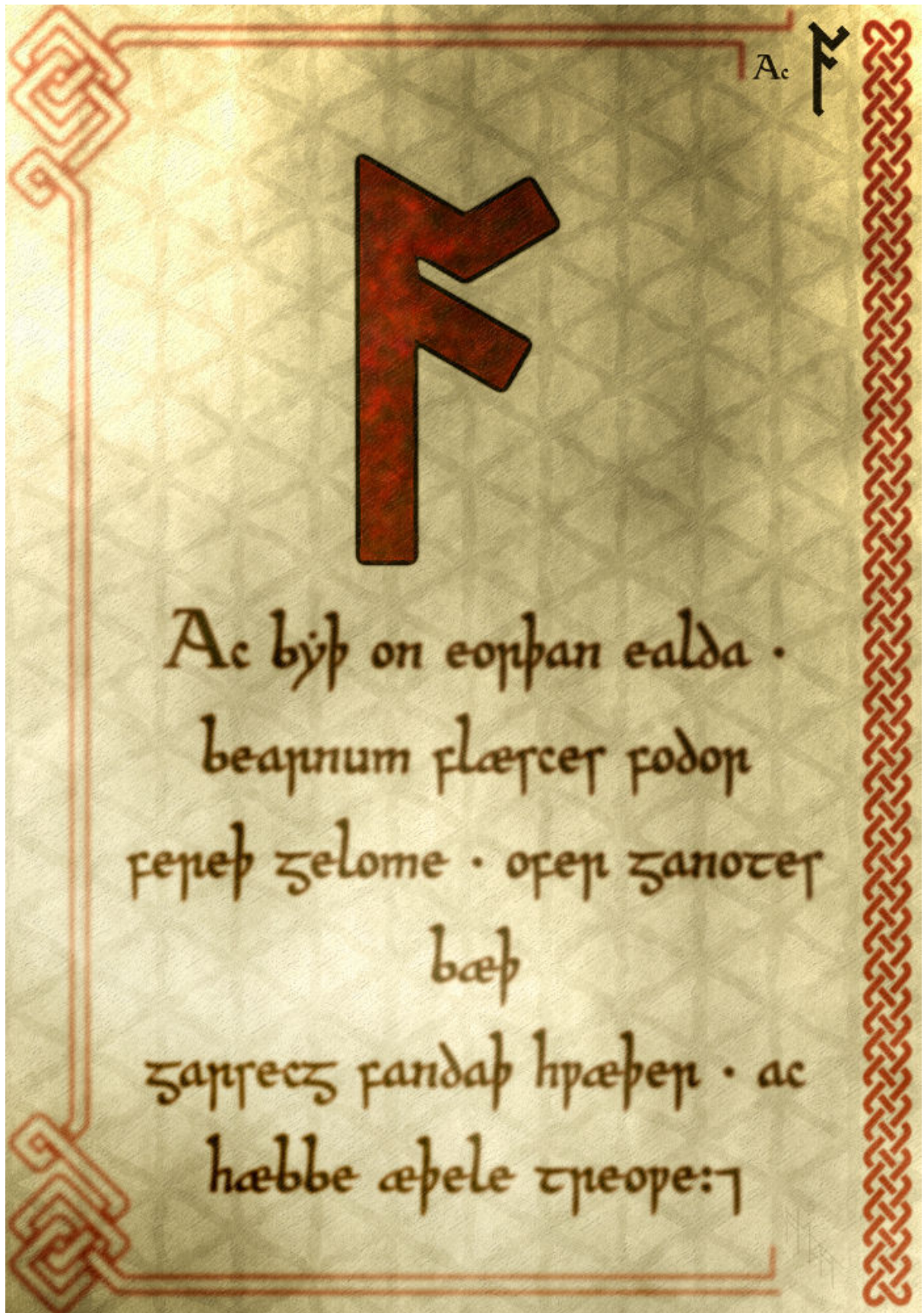
Código XML: ᛞ.

Dæg es una runa muy específica en cuanto a su significado, que es el de día tomándolo como la parte luminosa del ciclo diario, y obviamente haciendo referencia al ancestro animista de *Dæg*. Más allá de las características animistas, el poema lo menciona como portador de la luz y ser el vocero o la canción del general de los ejércitos, probablemente refiriéndose al poder mismo del ancestro de *Dæg* que es capaz de renovar la oscuridad de la noche, ocurriendo como algo inevitable para todos por igual.

La forma gráfica sugiere al igual que *hægl* un puente o transición entre dos lugares, pero este puente o unión está cruzado, lo que indicaría renovación cíclica o alternada.



10.25. AC



Nombre: **AC** [ak].

Significado: Roble.

Grupo: Wyrtruna.

Æt: IV (Rama Anglo-Frisia).

Fonema I.P.A. : [a].

Trasliteración latina: **A**.

Código Unicode: 16AA.

Código XML: ᚪ.

Ac se refiere específicamente al árbol del roble, al igual que las demás runas que refieren a árboles, este poema describe algunas características muy particulares acerca del roble. Le atribuye ser el alimento de carne, lo cual se podría interpretar como ser el proveedor del forraje para el ganado pero sobre todo menciona que la madera del roble era especialmente utilizada para la creación de los barcos, y que la nobleza del roble es puesta a prueba con la victoria de un barco que viaje por el mar. Una idea asociada que el poema pudiera dar con estos conceptos es el trabajo de transformación y construcción material. La forma gráfica sugiere la de un árbol con una lanza al pie.



10.26. ÆSC





:ƿHƿ ƿAƿ ƿƿMƿNƿN • ƿƿHNN HMRM
Mƿ ƿƿH MƿƿNƿM • MMRM RINƿM NMRƿ
ƿƿN NIM ƿNƿƿƿ • ƿƿ ƿIRMFH Mƿƿ|Xƿ:

*„Æsc byþ oferheah • ealdum dyre
stip ond stapule • stede rihte hylt
þeah him feohtan • on firas monige.“*

“El fresno siempre será muy alto, muypreciado por los hombres,
tenaz es su tronco y siempre se mantiene erguido
sin embargo con él también luchan los hombres entre sí.”

Nombre: ÆSC [æʃ].

Significado: Fresno.

Grupo: Wyrtruna.

Æt: IV (Rama Anglo-Frisia).

Fonema I.P.A.: [æ].

Trasliteración latina: Æ, AE.

Código Unicode: 16AB.

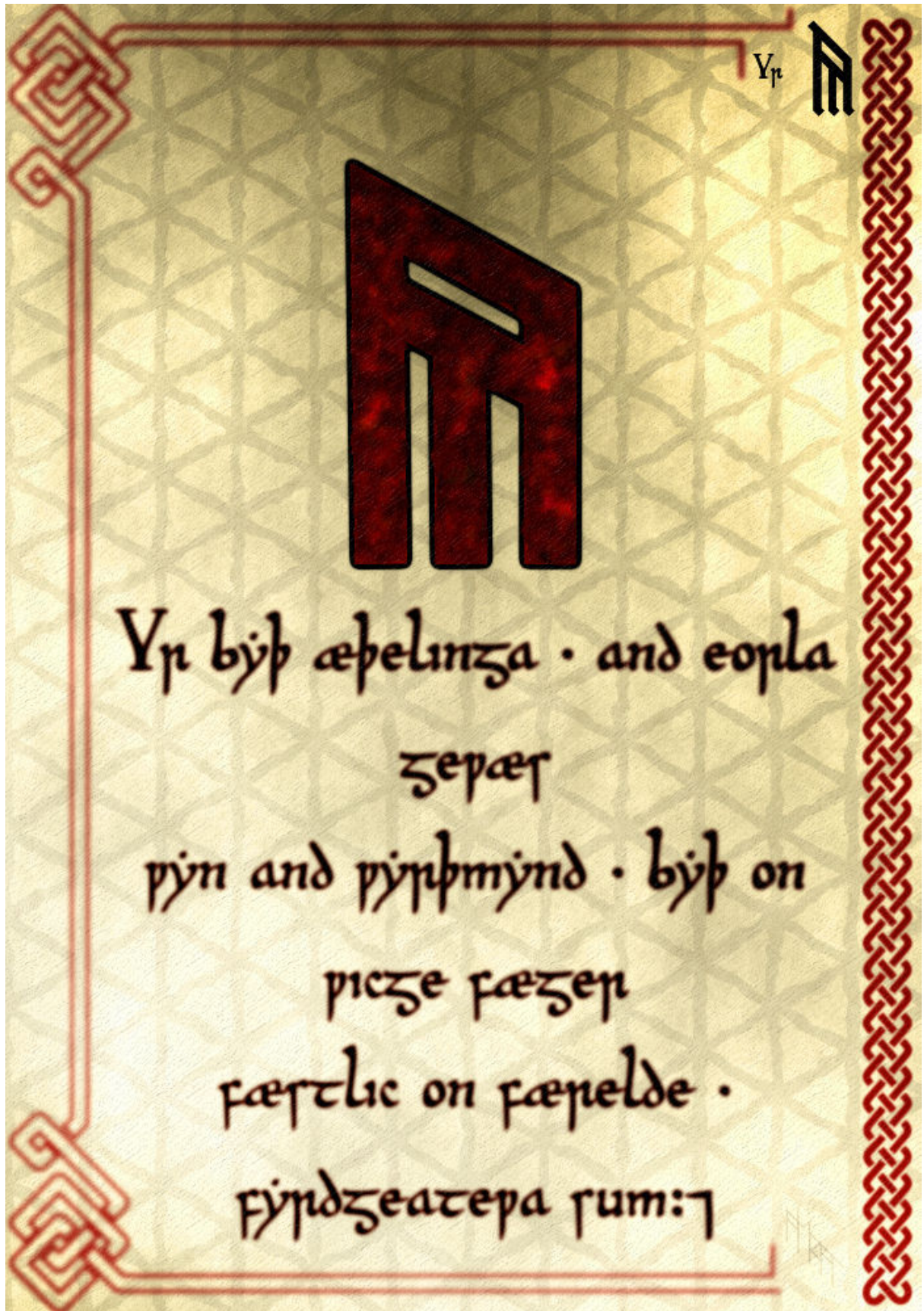
Código XML: ᚫ.

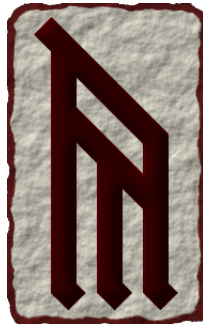
Æsc guarda una similitud tanto fonética como gráfica con *Ac*, y ambas runas refieren árboles, en este caso al árbol de fresno. Las atribuciones que el poema otorga al fresno son la de ser muy alto y de tenaz tronco, lo que lo mantiene erguido; tal vez esa idea de inestabilidad y una altura que pareciera alcanzar el cielo lo coloque como el árbol sagrado por excelencia en las culturas germánicas, donde incluso el mismo *Eormensyl* es un fresno. El poema también menciona el hecho metafórico de que las lanzas de guerra eran hechas con la madera del fresno, todos estos conceptos lo relacionan indudablemente con *Woden*, y aunque el poema no lo menciona es evidente su relación. Posiblemente los conceptos derivados que se podrían pensar de esta runa son honor y magia.

La forma gráfica sugiere la de un tronco de árbol con dos lanzas al pie.



10.27. YR





:AR BAB ÆMFIÐF • FTH IRIF OMPFI
PAT FTH PARFMAFH • BAB FT PIFXM FFXMR
FFØFIL FT FFRMFM • FARHX↑MPF HNM:

*„Yr byþ æþelinga • and eorla gewæs
wyn and wyrþmynd • byþ on wicge fæger
fæstlic on færelde • fyrdgeatewa sum.“*

“El arco siempre será para los nobles y bravos guerreros
regocijo y símbolo de distinción, siempre sobre un hermoso caballo
firmemente en su avance, parte de la maquinaria de guerra.”

Nombre: **YR** [yr].

Significado: Arco, cuerno, insignia heráldica.

Grupo: Wihruna.

Æt: IV (Rama Anglo-Frisia).

Fonema I.P.A.: [y].

Trasliteración latina: Y.

Código Unicode: 16A3.

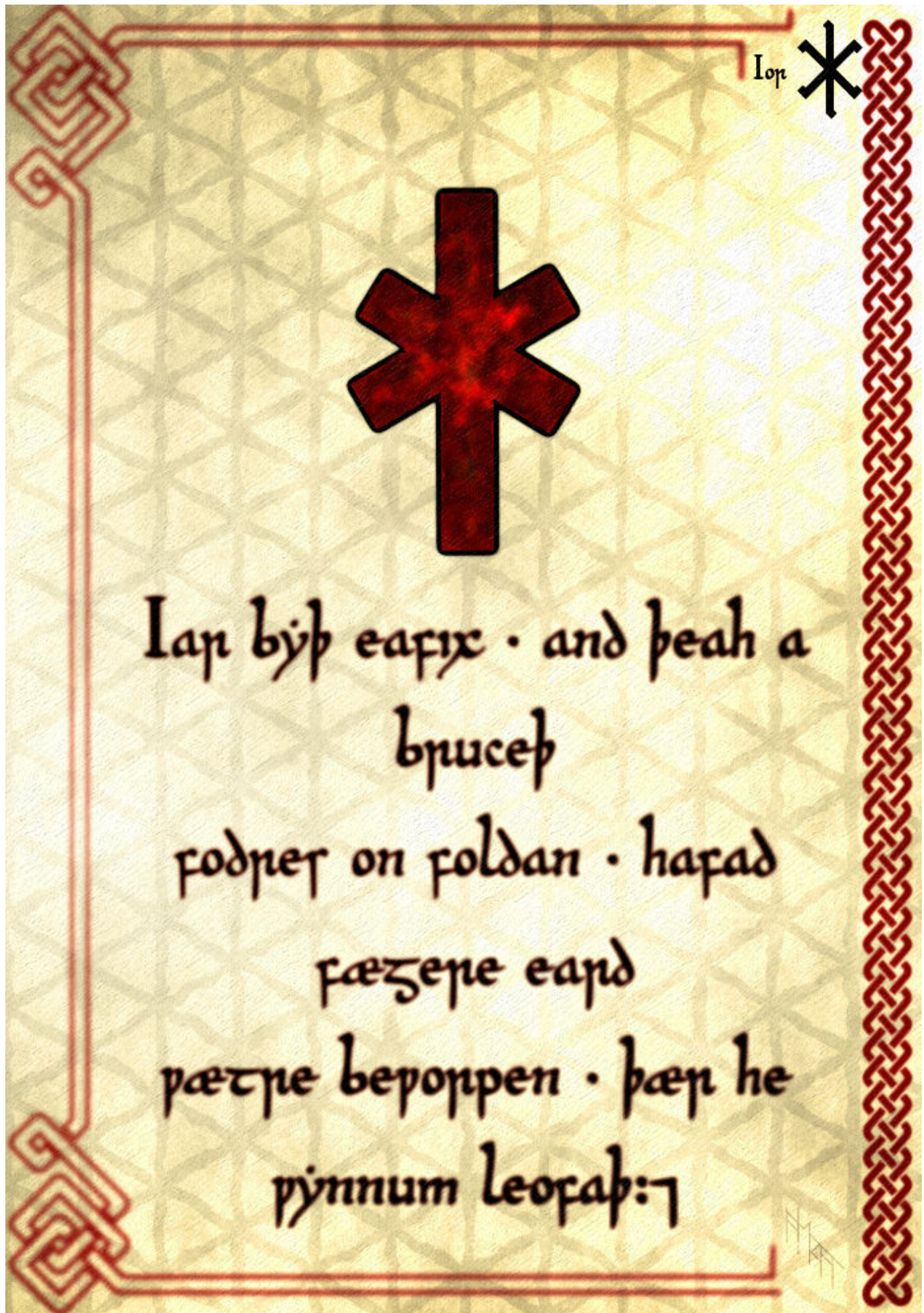
Código XML: ᚣ.

Yr es otro caso en el cual la definición precisa no está clara, por el contexto que menciona el poema se infiere que es algo parte del equipo de guerra. Por la referencia cruzada y el contexto del poema se ha establecido que se puede tratar de un arco de guerra, o bien un cuerno de guerra para llamar a batalla, o también algún tipo de insignia heráldica que distinga al guerrero. Más allá del significado preciso, la idea que pudiese brindar esta runa es la de un objeto que denota distinción, pero que requiere de ciertas destreza o entrenamiento para ser usado, como el caso del arco o el cuerno, lo cual lleva a pensar en la idea de disciplina y maestría en portar y saber usar algo.

La forma gráfica sugiere una estructura de tres pies, en la cual el pie de en medio es algo que se porta o cuelga.



10.28. IOR





:*R BMB TFIY • FTW BTN F BRNKMB
FFWRMH FT FFIHFY • NFFFH FFXMRM TRH
PFTRM BMPFRZMT • FFR NM PBTINM TFFFT:

*„Iar byþ eafix • and þeah a bruceþ
fodres on foldan • hafad fægere eard
wætre beworpen • þær he wynnum leofaþ.“*

“El castor siempre será un pez de río, y aunque ahí reside busca su alimento en tierra, tiene una hermosa madriguera rodeada por el agua, lugar que él ama felizmente.”

Nombre: **IOR** [iɑr].

Significado: Anfibio, castor.

Grupo: Neatruna.

Æt: IV (Rama Anglo-Frisia).

Fonema I.P.A. : [iɑ].

Trasliteración latina: **IA, IE, IO.**

Código Unicode: 16E1.

Código XML: ᛡ.

IOR se puede entender bajo el concepto de animal anfibio, o algún animal que pueda vivir en tierra como en el agua. En general se le atribuye dicha referencia al castor, ya que la descripción del poema le queda muy bien a este animal. Más allá de las connotaciones de la naturaleza anfibia del ser que se describe, una idea que se le pudiese asociar es la de la adaptabilidad a los medios, como clave para el éxito y la felicidad.

La forma gráfica sugiere un animal de cuatro patas con cola.



10.29. EAR



Ear

Ear byþ ezle eorla zehwylcum .
þonne fæstlice flæsc onzinnerþ
hwar colian hwaran ceoþan . blac
to zebeddan
bleda zedreofaþ wynnna zepitaþ .
pera zepitaþ: 7

Nombre: **EAR** [ear].

Significado: Tierra, muerte.

Grupo: Eardruna.

Æt: IV (Rama Anglo-Frisia).

Fonema I.P.A. : [ea].

Trasliteración latina: **EA**.

Código Unicode: 16E0.

Código XML: ᛠ.

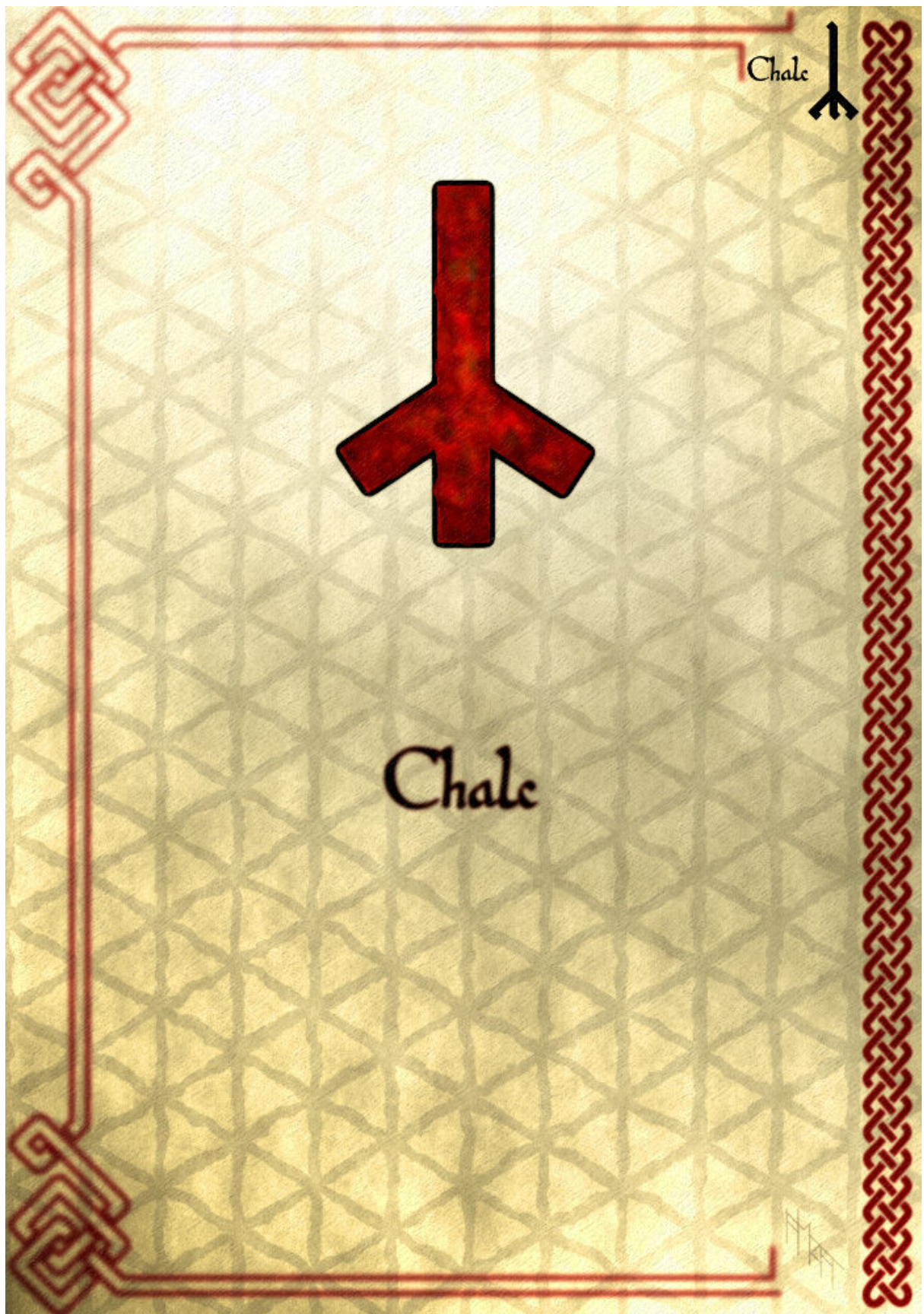
EAR cierra el poema anglosajón, y aunque literamente se refiere a la tierra; la descripción del poema la contextualiza como la tierra que trae la muerte o el fin de la vida en el ciclo. El poema utiliza referencias metafóricas muy bellas para dar a entender la idea de que en esta vida, todo tiene un final.

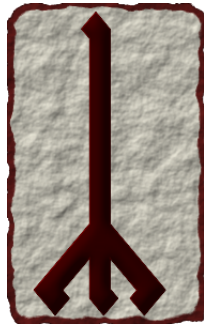
La forma gráfica sugiere un horizonte montañoso con un eje que lo atraviesa descendiendo.



RUNAS SIN POEMA

10.30. CHALC





„Ch, K.“

“Ch, K.”

Nombre: **CHALC** o **CEALC** [kalk].

Significado: Tiza, cal.

Grupo: Haligruna.

Æt: V (Rama Northumbria).

Fonema I.P.A.: [k].

Trasliteración latina: C, K.

Código Unicode: 16E3.

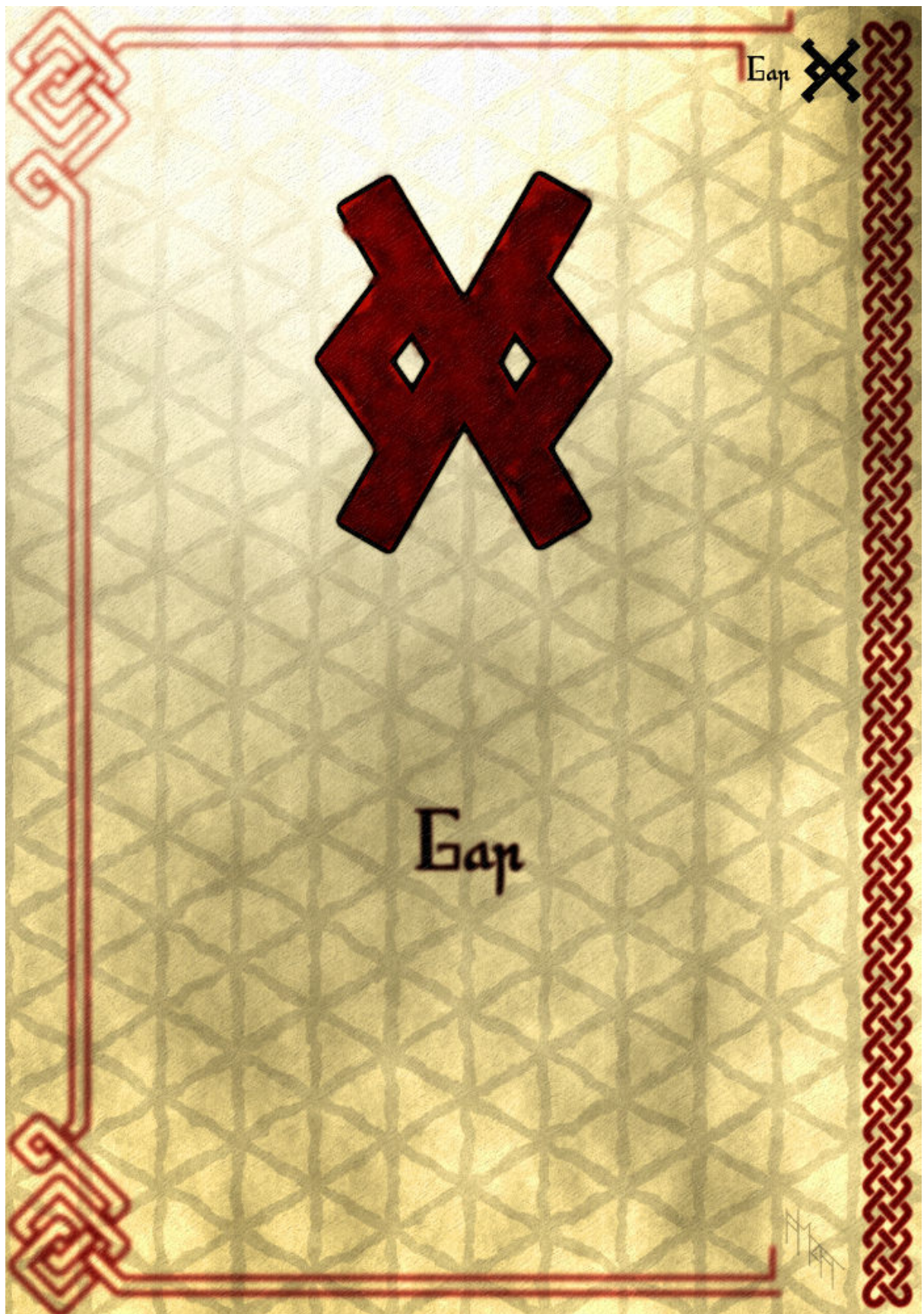
Código XML: ᛣ.

CHALC es un fonema utilizado en las lenguas anglosajonas y la representación gráfica se encuentra en varias inscripciones rúnicas, si bien se puede usar en algunos casos como equivalente a *CEN* la fonética si es claramente diferente; el significado literal es tiza o cal. No hay poema o acertijo asociado, por lo que la idea primordial probablemente quedó perdida en la tradición oral, pero con la idea literal se pueden asociar conceptos como escritura, memoria escrita, delimitación, etc.

La forma gráfica sugiere un tallo o tronco que echa raíces.



10.31. GAR





✕

„G“

“G, H”

Nombre: **GAR** [gar].

Significado: Lanza.

Grupo: Wihruna.

Æt: V (Rama Northumbria).

Fonema I.P.A. : [g].

Trasliteración latina: G, H.

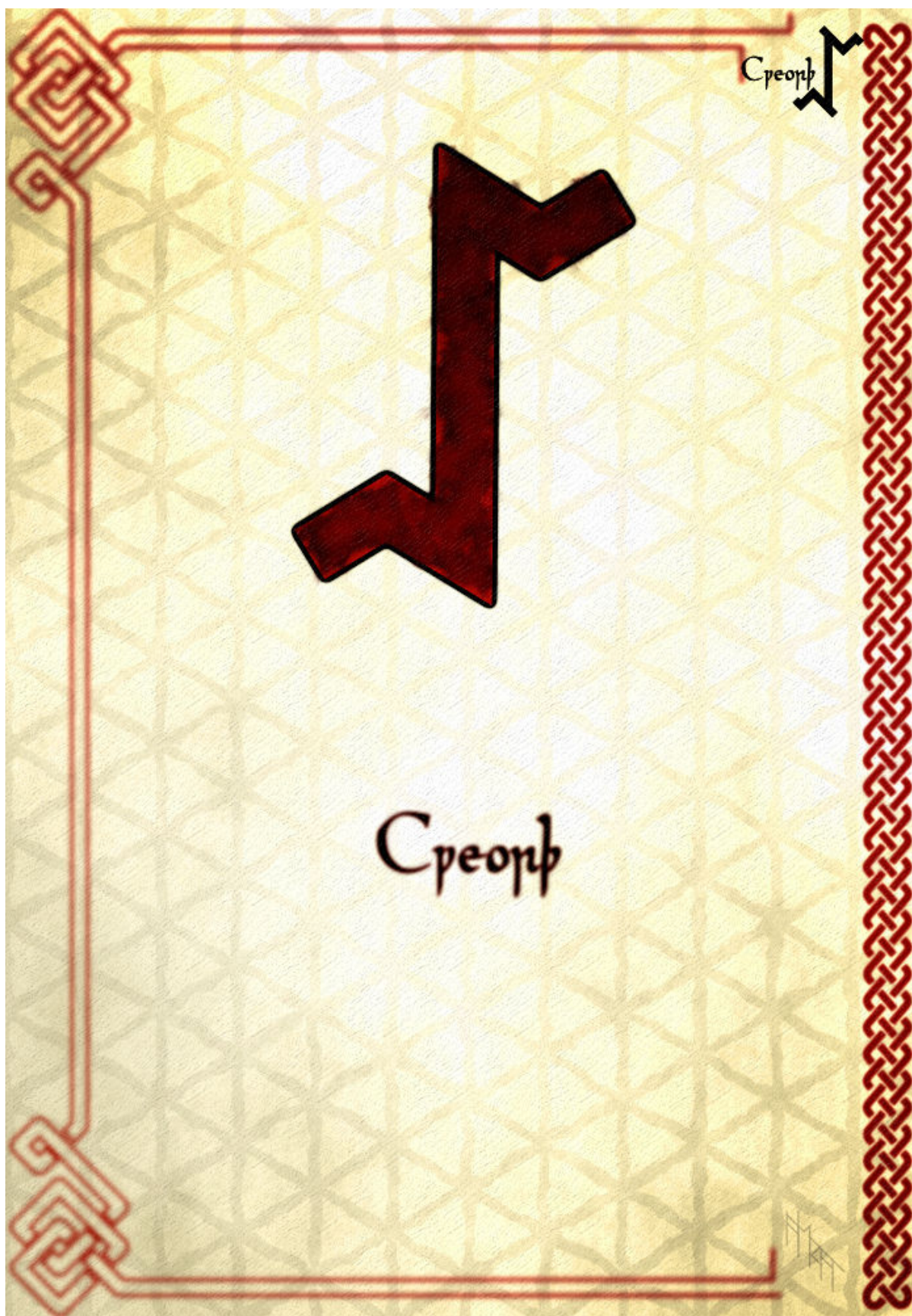
Código Unicode: 16B8.

Código XML: ᚸ.

GAR es otro fonema presente en la lengua anglosajona que bien pudiera ser representado por otras runas, aunque siempre es fuerte a diferencia de *Gyfu*, pero no llega a ser tan gutural como *Hægl*, de cualquier manera se encuentra la grafía sin poema de referencia. El significado literal corresponde a una lanza, en específico la lanza que utiliza *Woden*, y es a partir de esa idea que se le podrían relacionar ideas como guerra, magia o poder. La forma gráfica sugiere un par de lanzas cruzadas y un escudo en medio de ellas.



10.32. CWEORÐ





↴

„CW“

“CW, QU”

Nombre: **CWEORÐ** [queorð].

Significado: Pira, fuego.

Grupo: Eardruna.

Æt: V (Rama Northumbria).

Fonema I.P.A. : [qu].

Trasliteración latina: CW, QU.

Código Unicode: 16E2.

Código XML: ᛢ.

CWEORÐ es un fonema que aparece en lenguas anglosajonas, aunque no tan comúnmente, en realidad es la suma de dos sonidos y literalmente representa la pira funeraria o el fuego. Bajo ese concepto se le pueden asociar ideas como depuración, renovación y hasta la misma idea de *Myspell*.

La forma gráfica sugiere un recipiente que se abre.



10.33. STAN





„ST“

“ST”

Nombre: **STAN** [stan].

Significado: Roca, piedra, cimiento.

Grupo: Eardruna.

Æt: V (Rama Northumbria).

Fonema I.P.A. : [st].

Trasliteración latina: **ST**.

Código Unicode: 16E5.

Código XML: ᛥ.

STAN es la runa que cierra la rama de Northumbria y el *fuþorc* anglosajón, igualmente es una combinación de fonemas y literalmente significa roca, piedra o cimiento. Bajo ese concepto lingüístico se pueden asociar ideas como perdurabilidad, fortaleza, masividad e incluso la misma idea de *Nífol*.

La forma gráfica sugiere un contenedor totalmente cerrado o una roca.



Capítulo 11

POEMA NÓRDICO ISLANDÉS

Data del siglo XV, y se encuentra en una serie de manuscritos islandeses recopilados por Árni Magnússon, el texto literal utilizado aquí corresponde a la edición de Dickins[13]. De alguna manera es el poema rúnico que ofrece referencias cruzadas con conceptos en latín, debido a su creación más reciente que los otros dos poemas restantes; su forma de escritura y orden de las runas parecen estar mucho más sistematizadas. Se encuentra escrito en una forma de islandés antiguo.

El poema describe las dieciseis runas del ‘*Younger Futhork*’ de acuerdo a su concepto y designación en islandés antiguo. La forma literaria en como está escrito es muy clara y concisa, se conforma de tres versos que forman una sola estrofa para la descripción de cada runa. El primer verso define esencialmente el concepto asociado de la runa, mientras que los dos restantes le atribuyen otras ideas asociadas, siempre unidos por la conjunción de «ok» (‘y’). Al final de cada estrofa existen anotadas dos palabras, la primera de ellas está en latín y es el concepto asociado con la mitología greco-latina (‘interpretatio germanica’), mientras que la segunda palabra en islandés antiguo siempre implica alguna denominación para un hombre de poder o gobernante, es decir se refiere a una manera de nombrar a un rey, príncipe, señor, etc.

Es interesante observar que mientras que el poema anglosajón trata de expandir la lírica de la descripción de cada runa y hacer que el lector encuentre el significado por si mismo, este poema en contraste es muy conciso y explícito, esa acción de resumir es una característica propia del ‘*Younger Futhork*’. Además este poema probablemente si haya estado pensado primariamente como un poema y no como una serie de acertijos, como el caso del poema anglosajón; razón por la cual sea mucho más directo. Algunos conceptos se mantienen muy similares al poema anglosajón, mientras que otros parecerían muy divergentes entre los distintos poemas, sin embargo al hacer un análisis profundo se puede encontrar que son conceptos subordinados o evolucionados a partir de una misma idea y que no necesariamente son divergentes o inconexos, sino distintos aspectos de una misma idea primigenia. En los comentarios que se realizarán del poema, se tomará como referencia al poema anglosajón para efectos de contraste únicamente.

11.1. FÉ





*«Fé er frænda róg
ok flæðar viti
ok grafseiðs gata.»*
“Aurum Fylkir”

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

Nombre:	FÉ.
Significado:	Riqueza.
Fonema I.P.A.:	[f] [v].
Trasliteración latina:	F, V.
Código Unicode:	16A0.
Código XML:	ᚠ.

Fé al igual que su relativa *Feoh* 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.



11.2. ÚR





*«Úr er skýja grátr
ok kára þverrir
ok hirðis hatr.»*

“Imber Vísi”

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

“Lluvia Líder”

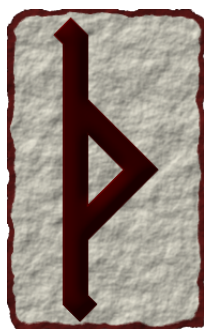
Nombre: **ÚR.**
Significado: **Lluvia.**
Fonema I.P.A. : **[u].**
Trasliteración latina: **U.**
Código Unicode: **16A2.**
Código XML: **ᚢ.**

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.



11.3. ÞURS





*«Þurs er kvenna kvöl
ok kletta búi
ok Varðrúnar¹ verr.»*
“Saturnus Þengill”

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

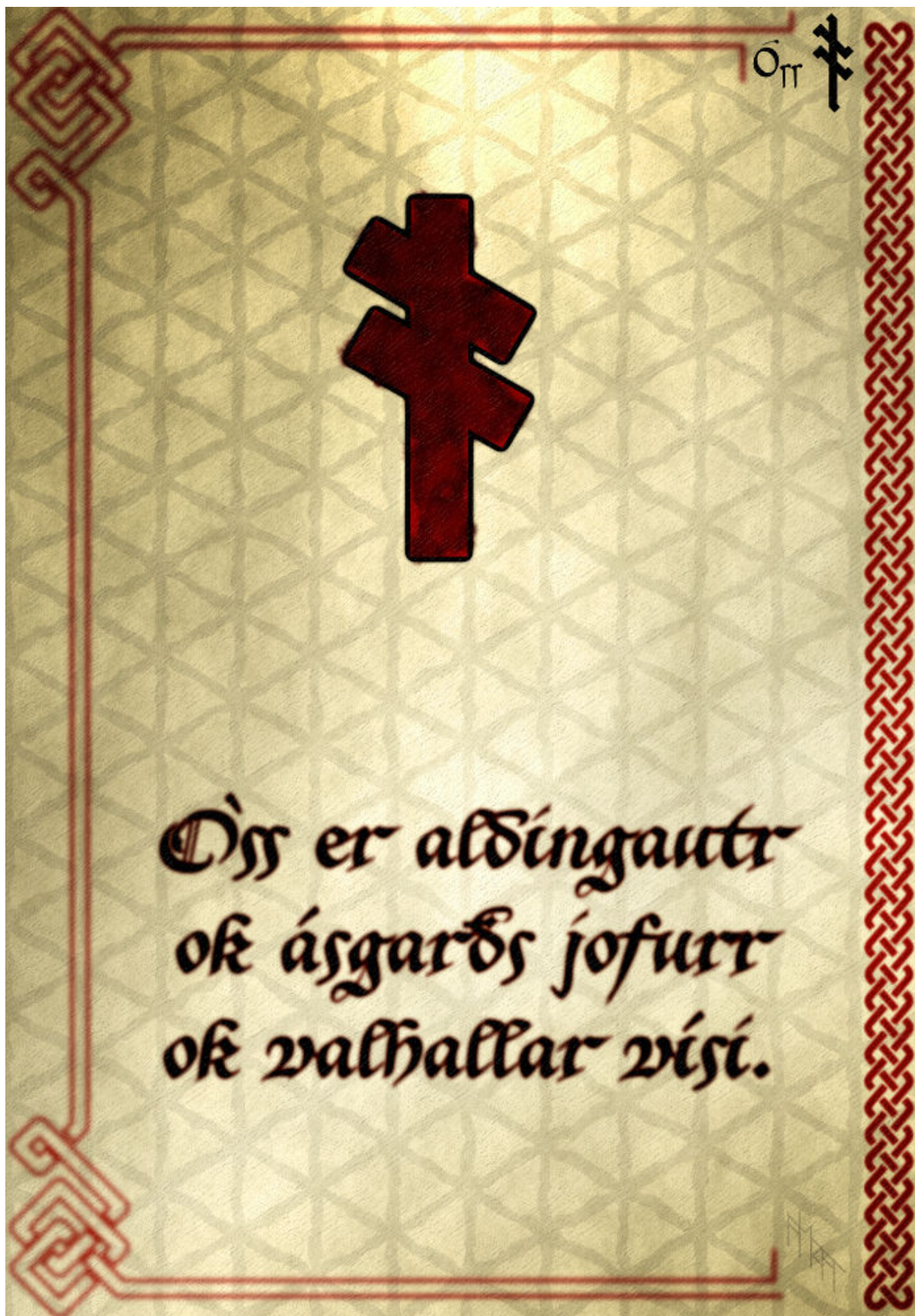
¹Varðrún es una gigantesa de acuerdo a la mitología nórdica.

Nombre: ÞURS.
Significado: Gigante.
Fonema I.P.A.: [θ, ð].
Trasliteración latina: Þ, Ð, TH.
Código Unicode: 16A6.
Código XML: ᚦ.

Þurs 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.



11.4. ÓSS





*«Óss er aldingautr
ok ásgarðs jofurr
ok valhallar vísi.»*
“Jupiter Oddvitti”

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

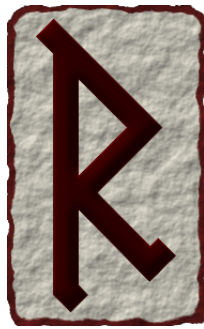
<i>Nombre:</i>	ÓSS.
<i>Significado:</i>	Gautr, Oðinn.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[o].
<i>Trasliteración latina:</i>	O.
<i>Código Unicode:</i>	16AC.
<i>Código XML:</i>	ᚬ.

Óss se refiere específicamente a Oðinn (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 que la runa anglosajona de Os, mas su forma gráfica cambia.



11.5. REIÐ





*«Reið er sitjandi sæla
ok snúðig ferð
ok jórs erfiði.»*
“Iter Ræsir”

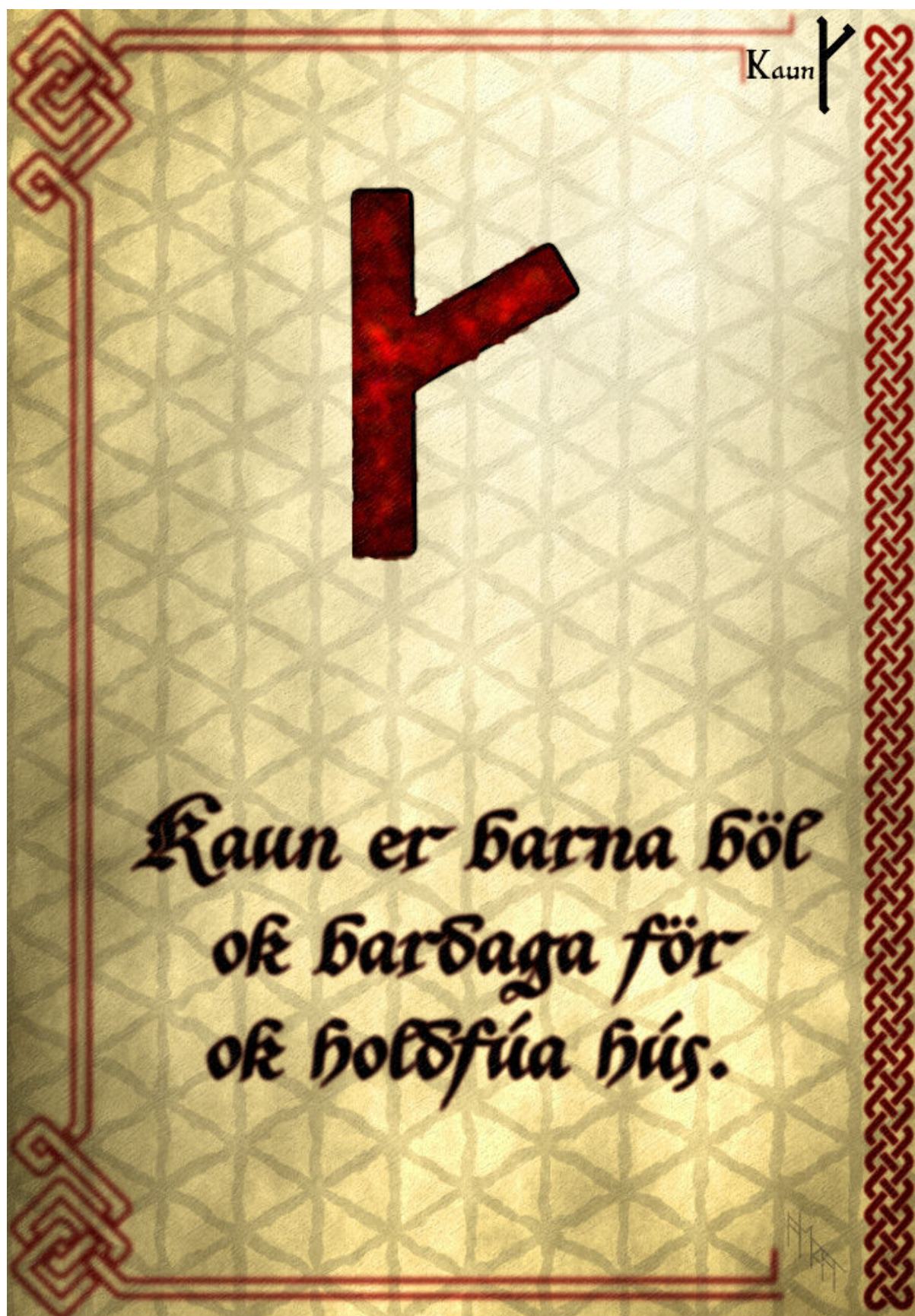
*“Montar es la alegría del jinete
y la travesía veloz
y el trabajo del corcel.”*
“Trabajo Jefe”

Nombre: **REIÐ.**
Significado: Montar.
Fonema I.P.A. : [r].
Trasliteración latina: R.
Código Unicode: 16B1.
Código XML: ᚱ.

El concepto de *Reið* 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.

ᚱ

11.6. KAUN





*«Kaun er barna böll
ok bardaga för
ok holdfúa hús.»*
“Flagella Konungr”

*“La úlcera es la aflicción del pequeño
y un lugar doloroso
y el hogar del decaimiento.”*
“Flagelo Rey”

<i>Nombre:</i>	KAUN.
<i>Significado:</i>	Úlcera, grieta.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[k].
<i>Trasliteración latina:</i>	K.
<i>Código Unicode:</i>	16B4.
<i>Código XML:</i>	ᚴ.

Kaun es otra runa cuyo significado cambia drásticamente, aquí es mencionada como la úlcera dolorosa y la relaciona con un ámbito de enfermedad. Tanto la fonética como la forma gráfica cambian en relación al caso anglosajón.

ƿ

11.7. HAGALL





*«Hagall er kaldakorn
ok krapadrífa
ok snáka sótt.»*

“Grando Hildingr”

*“El granizo es un frío grano
y una helada tormenta
y el mal de la serpiente.”*

“Granizo General”

<i>Nombre:</i>	HAGALL.
<i>Significado:</i>	Granizo.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[h].
<i>Trasliteración latina:</i>	H.
<i>Código Unicode:</i>	16BC.
<i>Código XML:</i>	ᚼ.

Hagall mantiene el mismo significado que el poema anglosajón al referirse al granizo. Su fonética es similar al caso anglosajón, más no así su representación gráfica.



11.8. NAUÐ





«Nauð er þýjar þrá
ok þungr kostur
ok vássamlig verk.»
“Opera Niflungur”

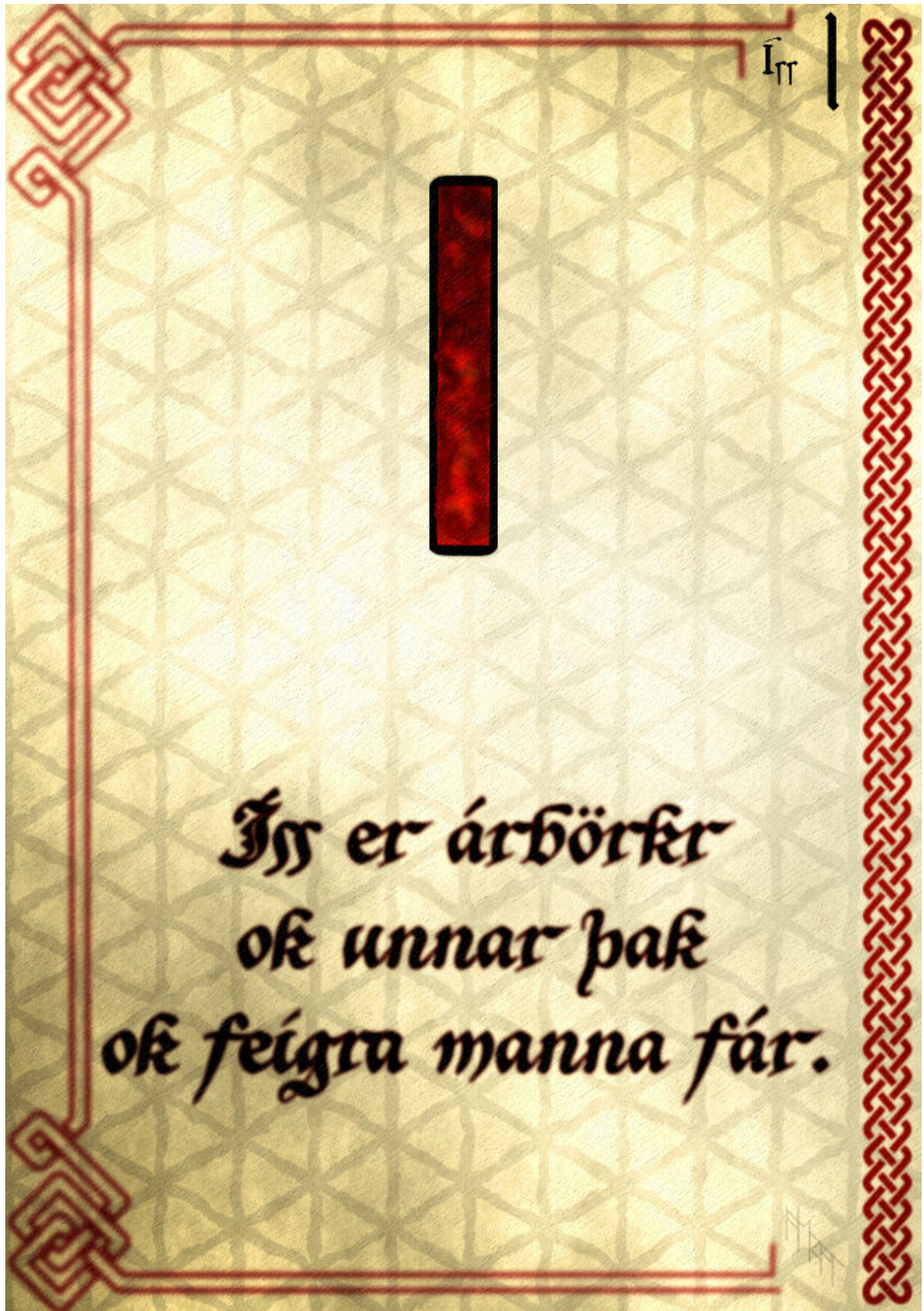
“La necesidad es la aflicción de la esclava,
y las condiciones de opresión
y el angustioso trabajo.”
“Obra Noble Señor”

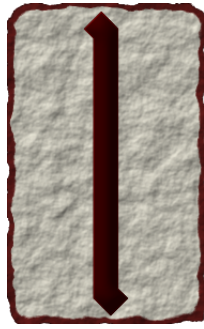
<i>Nombre:</i>	NAUÐ.
<i>Significado:</i>	Necesidad.
<i>Fonema I.P.A.:</i>	[n].
<i>Trasliteración latina:</i>	N.
<i>Código Unicode:</i>	16BE.
<i>Código XML:</i>	ᚾ.

Nauð al igual que en el poema anglosajón representa a la necesidad y la opresión, sin embargo aquí únicamente se mencionan sus connotaciones adversas. Tanto su fonética como representación gráfica son similares al caso anglosajón.



11.9. ÍSS





*«Íss er árbörkr
ok unnar þak
ok feigra manna fár.»*
“Glacies Jöfurr”

*“El hielo es la corteza del río
y el techo de las olas
y el riesgo del hombre condenado.”*
“Hielo Noble Líder”

Nombre: ÍSS.
Significado: Hielo.
Fonema I.P.A. : [i].
Trasliteración latina: I.
Código Unicode: 16C1.
Código XML: ᛁ.

Íss se refiere de igual forma al hielo como el poema anglosajón lo hace. Tanto su fonética como representación gráfica son similares al caso anglosajón.

|

11.10. ÁR





*«Ár er gumma góði
ok gott sumar
ok algróinn akr.»
“Annus Allvaldr”*

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

<i>Nombre:</i>	ÁR.
<i>Significado:</i>	Ciclo, cosecha.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[a].
<i>Trasliteración latina:</i>	A.
<i>Código Unicode:</i>	16C5.
<i>Código XML:</i>	ᛅ.

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.



11.11. SÓL





*«Sól er skýja sköldr
ok skínando rödull
ok hverfandi hvél.»*

“Rota Siklingr”

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

“Rueda Señor de Noble Linaje”

<i>Nombre:</i>	SÓL.
<i>Significado:</i>	Sol, rayo solar.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[s].
<i>Trasliteración latina:</i>	S.
<i>Código Unicode:</i>	16CB.
<i>Código XML:</i>	ᛋ.

Sol al igual que su relativa *Sigel* anglosajona se refieren a Sol o *Sumne*. Es igual en fonética y forma al caso anglosajón.

11.12. TÝR





«Týr er einhendr áss
ok ulfs leifar
ok hofa hilmir.»
“Mars Tiggi”

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

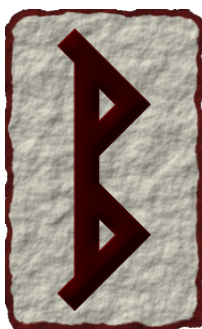
<i>Nombre:</i>	TYR.
<i>Significado:</i>	Tyr.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[t].
<i>Trasliteración latina:</i>	T.
<i>Código Unicode:</i>	16CF.
<i>Código XML:</i>	ᛏ.

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



11.13. BJARKAN





*«Bjarkan er laufgat lim
ok lítit tré
ok ungsamligr viðr.»*
“Abies Buðlungr”

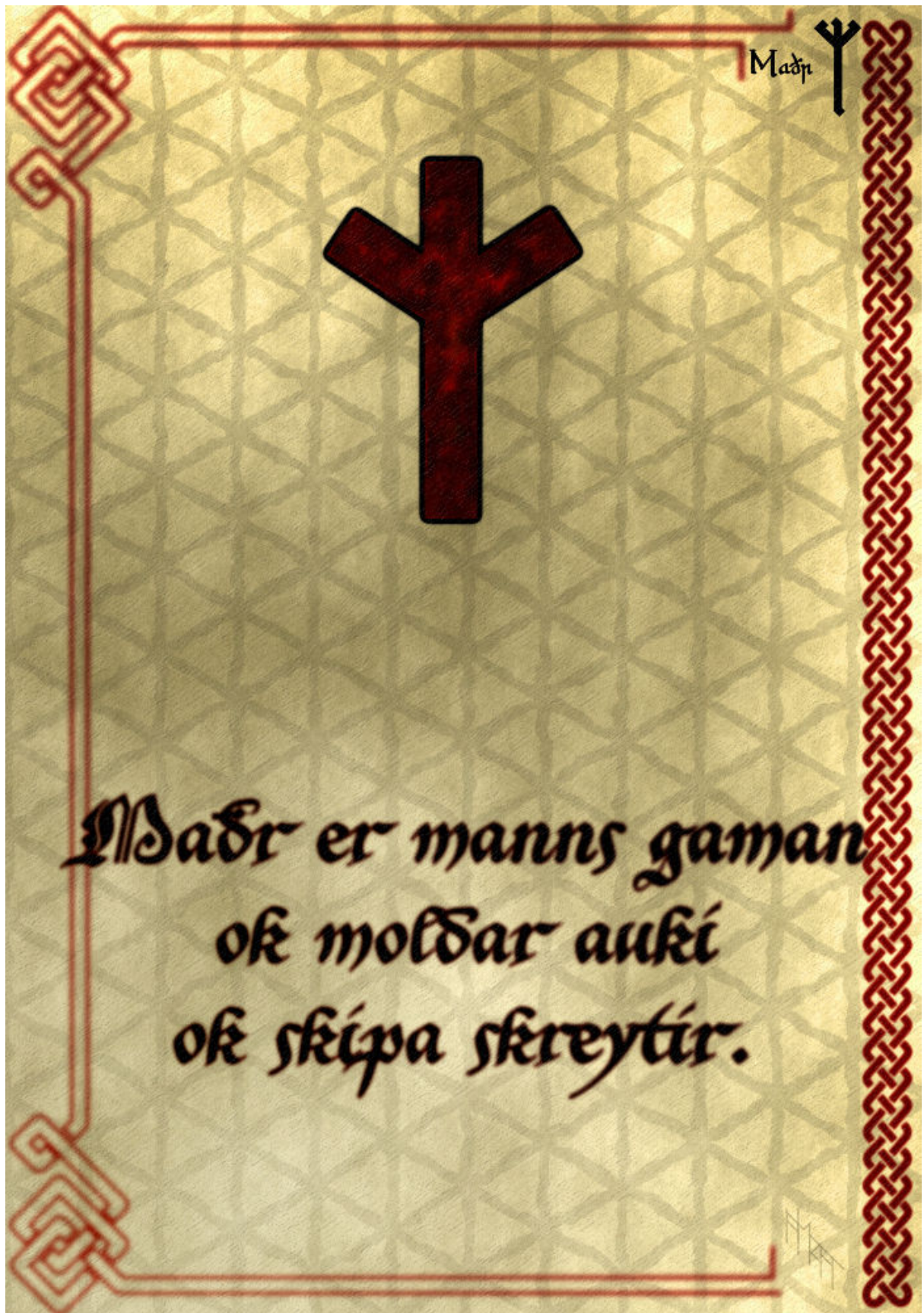
*“El abedul es de frondosas ramas,
y un pequeño árbol
y un jóven arbusto radiante.”*
“Abedul Príncipe”

<i>Nombre:</i>	BJARKAN.
<i>Significado:</i>	Abedúl.
<i>Fonema I.P.A.:</i>	[b].
<i>Trasliteración latina:</i>	B.
<i>Código Unicode:</i>	16D2.
<i>Código XML:</i>	ᛒ.

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



11.14. MAÐR





*«Maðr er manns gaman
ok moldar auki
ok skipa skreytir.»*
“Homo Mildingr”

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

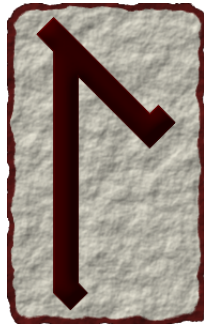
Nombre: **MAÐR.**
Significado: Hombre.
Fonema I.P.A.: [m].
Trasliteración latina: M.
Código Unicode: 16D8.
Código XML: ᛘ.

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.



11.15. LÖGR





*«Lögr er vellanda vatn
ok víðr ketill
ok glömmungr grund.»*
“Lacus Lofðungr”

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

Nombre: **LÖGR.**
Significado: Agua.
Fonema I.P.A. : [l].
Trasliteración latina: L.
Código Unicode: 16DA.
Código XML: ᛚ.

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

↑

11.16. ÝR





*«Ýr er bendr bogi
ok brotgarnt járn
ok fífu Fárbauti².»*
“Arcus Ynglingr”

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

²Fárbauti es el gigante padre de Loki.

<i>Nombre:</i>	Ýr.
<i>Significado:</i>	Arco.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[R].
<i>Trasliteración latina:</i>	RR.
<i>Código Unicode:</i>	16E6.
<i>Código XML:</i>	ᛦ.

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



Capítulo 12

POEMA NÓRDICO NORUEGO

Data del siglo XIII, y el manuscrito actual es una copia del siglo XVII del original que se perdió. Contiene las mismas runas que el poema islandés, que son las que conforman el '*Younger Fupork*', sin embargo a diferencia de aquél, este poema se encuentra escrito en una forma de noruego antiguo y su forma poética es sensiblemente distinta.

La forma literaria en que se presentan las runas corresponde a lo que se ha denominado 'métrica escáldica' y consiste en un primer verso donde se denomina el nombre de la runa, seguida de una descripción concisa, para después dar paso a un segundo verso que consiste en una metáfora, descripción o breve narración de algún concepto, que bien puede tener una relación directa con el primer verso o puede relacionar otra idea totalmente distinta. Este poema es de alguna manera una mezcla (literariamente hablando) entre la forma literaria del poema islandés y del poema anglosajón, ya que trata de ser directo en el primer verso, y por el otro lado brinda libertad lírica en el segundo. Además de la aliteración se encuentra la rima tradicional o vertical, es decir, la terminación del primer verso rima con la terminación del segundo, y se encuentra ya cierta noción básica de la métrica silábica entre los dos versos. A pesar de describir el mismo conjunto del '*Younger Fupork*', algunas runas cambian de sentido literal, aunque guardan una relación evidente con el significado de los anteriores poemas.

12.1. FÉ





*«Fé vældr frænda róge:
Føðesk ulfr í skóge.»*

*“La riqueza es la fuente de discordia entre los amigos:
Vive el lobo en el bosque.”*

<i>Nombre:</i>	FÉ.
<i>Significado:</i>	Riqueza.
<i>Fonema I.P.A.:</i>	[f] [v].
<i>Trasliteración latina:</i>	F, V.
<i>Código Unicode:</i>	16A0.
<i>Código XML:</i>	ᚠ.

En los tres poemas *Fé* se refiere a la riqueza, aunque mientras que en este caso y el poema islandés la marcan como la desgracia de los amigos, el anglosajón la marca como la abundancia a ser compartida por el honor.



12.2. ÚR





*«Úr er af illus jarne:
Opt løypr ræinn á hjarne.»*

*“La escoria proviene del mal hierro:
A veces el reno corre por la helada nieve.”*

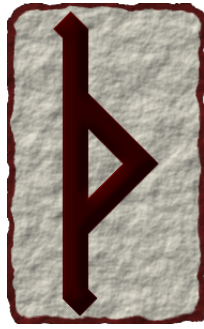
<i>Nombre:</i>	ÚR.
<i>Significado:</i>	Escoria, desecho.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[u].
<i>Trasliteración latina:</i>	U.
<i>Código Unicode:</i>	16A2.
<i>Código XML:</i>	ᚢ.

La runa de *Úr* cambia de idea en los tres poemas, aquí se refiere a la escoria derivada del hierro, mientras que el islandés se refería a la tormenta y el anglosajón al uro.



12.3. ÞURS





*«Þurs vældr kvinna kvillu:
kátr værðr fár af illu.»*

*“El gigante causa la angustia de las mujeres:
El infortunio hace a pocos hombres felices.”*

Nombre: ÞURS.
Significado: Gigante.
Fonema I.P.A.: [θ, ð].
Trasliteración latina: Þ, Ð, TH.
Código Unicode: 16A6.
Código XML: ᚦ.

Al igual que en el poema islandés, *Durs* se refiere a la idea de gigante, en contraste con la espina referida en el poema anglosajón.



12.4. ÓSS





*«Óss er flæstra færða
fjór: en skalpr er sværða.»*

*“El estuario es el camino de muchos viajes
pero la funda de las espadas es.”*

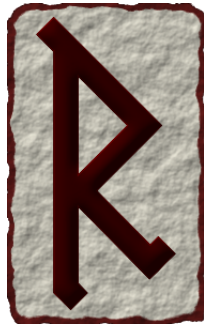
<i>Nombre:</i>	AS.
<i>Significado:</i>	Estuario.
<i>Fonema I.P.A.:</i>	[o].
<i>Trasliteración latina:</i>	O.
<i>Código Unicode:</i>	16A9.
<i>Código XML:</i>	ᚩ.

La asociación de esta runa es diferentes en los tres casos, aquí Óss se refiere al estuario y al viaje, mientras que en el poema islandés se refiere específicamente a *Oðinn* y en el anglosajón es la palabra o el aliento; tres conceptos que aparecerían muy divergentes entre sí.



12.5. RÆIÐ





*«Ræið kveða rossom væsta:
Reginn sló sværðet bæzta.»*

*“El montar es sabido es lo peor para los caballos:
Reginn¹ forjó de las espadas la más grandiosa.”*

¹Reginn es un herrero, que es padraastro de Sigurðr de acuerdo a la saga de Völsunga

Nombre: **RÆIÐ.**
Significado: Montar.
Fonema I.P.A. : [r].
Trasliteración latina: R.
Código Unicode: 16B1.
Código XML: ᚱ.

En los tres poemas *Ræið* se refiere al acto de viajar o montar en viaje.

R

12.6. KAUN





*«Kaun er barna bǫlván:
bǫl gǫrver nán fǫlván.»*

*“La úlcera es fatal para los niños:
La muerte hace palidecer al cadáver.”*

Nombre: **KAUN.**

Significado: Úlcera.

Fonema I.P.A. : [k].

Trasliteración latina: K, G.

Código Unicode: 16B4.

Código XML: ᚴ.

Es interesante como en este caso y en el del poema islandés *Kaun* se asocia con sufrimiento y dolor, mientras que en el anglosajón se refiere a la antorcha que otorga luz y protección.

ƿ

12.7. HAGALL





*«Hagall er kaldastr korna:
Kristr skóp hœimenn forna.»*

*“El granizo es el más helado de los granos:
Cristo creó el mundo de lo antiguo”*

<i>Nombre:</i>	HAGALL.
<i>Significado:</i>	Granizo.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[h].
<i>Trasliteración latina:</i>	H.
<i>Código Unicode:</i>	16BC.
<i>Código XML:</i>	ᚼ.

Al igual que en los otros dos poemas, *Hagall* se refiere al granizo.



12.8. NAUÐR





*«Nauðr gerer næppa koste:
nøktan kælr í froste.»*

*“La restricción deja poco lugar a la decisión:
Un hombre desnudo se congela en la helada.”*

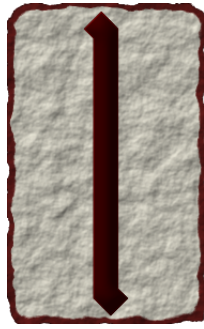
<i>Nombre:</i>	NAUÐR.
<i>Significado:</i>	Restricción, necesidad.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[n].
<i>Trasliteración latina:</i>	N.
<i>Código Unicode:</i>	16BE.
<i>Código XML:</i>	ᚾ.

Nauðr se refiere al mismo concepto en los tres poemas, la necesidad como opresora del ser, aunque aquí al igual que el poema islandés, solo la denota con sus características adversas y no como algo que puede ser provechoso como en el caso del poema anglosajón.



12.9. ÍS





*«Ís kollum brú bræiða:
blindan þar at læiða.»*

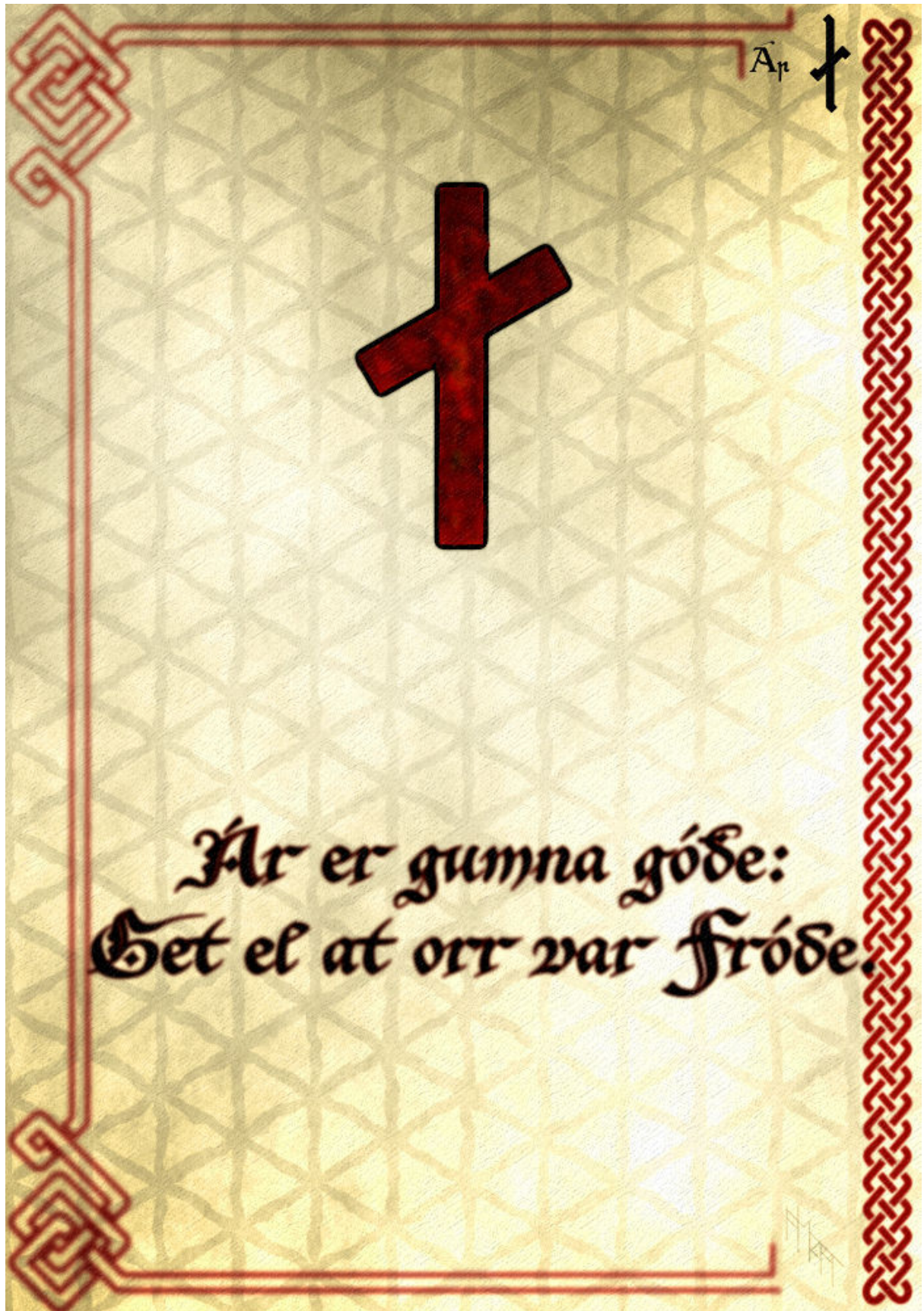
*“Hielo llamamos al ancho puente:
El que es ciego debe ser guiado.”*

<i>Nombre:</i>	ÍS.
<i>Significado:</i>	Hielo.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[i].
<i>Trasliteración latina:</i>	l.
<i>Código Unicode:</i>	16C1.
<i>Código XML:</i>	ᛁ.

Ís es similar a los otros poemas, y aquí el hielo se expresa como la formación de un puente, mismo concepto que se encuentra en el poema anglosajón denominado “Maxims” donde refiere la misma idea: „*Is brycgian*“ (‘el hielo forma puentes’).

|

12.10. ÁR





*«Ár er gumna góðe:
Get ek at þorr var Fróðe.»*

*“La abundancia es una bendición para los hombres:
Yo digo que Fróðe² fue generoso.”*

²Fróðe fue un rey danés que en teoría fue contemporáneo con la supuesta vida de Jesús, fue afamado por su riqueza de acuerdo a la obra de Saxo Grammaticus

<i>Nombre:</i>	ÁR.
<i>Significado:</i>	Abundancia.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[a].
<i>Trasliteración latina:</i>	A.
<i>Código Unicode:</i>	16C5.
<i>Código XML:</i>	ᛅ.

Ár es muy similar al caso islandés, y aunque cambia de grafía y fonética con el caso anglosajón, el concepto se mantiene similar.



12.11. SÓL





*«Sól er landa ljóme:
lúti ek helgum dóme.»*

*“Sol es la luz de la tierra:
me inclino ante el divino decreto.”*

<i>Nombre:</i>	SOL.
<i>Significado:</i>	Sol.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[s].
<i>Trasliteración latina:</i>	S.
<i>Código Unicode:</i>	16CB.
<i>Código XML:</i>	ᛋ.

Sól es similar en los tres poemas, y lo refiere con en animismo de *Sunne*.



12.12. TÝR





*«Týr er æinendr ása:
Opt værðr smiðr blása.»*

*“Týr es el dios de una mano:
A menudo el herrero tiene que avivar el fuego.”*

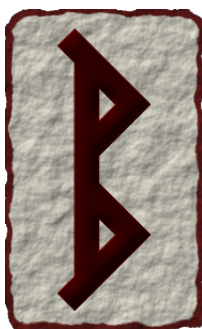
<i>Nombre:</i>	TÝR.
<i>Significado:</i>	Tiw.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[t].
<i>Trasliteración latina:</i>	T.
<i>Código Unicode:</i>	16CF.
<i>Código XML:</i>	ᛏ.

Al igual que el poema islandés *Týr* en este caso se refiere al ancestro anismista, y en ambos casos los describe como el dios de una mano, a diferencia que en el caso anglosajón donde él mismo es una señal celeste.



12.13. BJARKAN





*«Bjarkan er laufgrønstr líma:
Loki bar flærða tíma.»*

*“El abedul tiene las más verdes hojas:
Loki fue afortunado en su engaño.”*

<i>Nombre:</i>	BJARKAN.
<i>Significado:</i>	Abedul.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[b].
<i>Trasliteración latina:</i>	B.
<i>Código Unicode:</i>	16D2.
<i>Código XML:</i>	ᛒ.

Al igual que el poema islandés y anglosajón, se describe la belleza del árbol de abedul en esta runa.



12.14. MAÐR





*«Maðr er moldar auki:
Mikil er græip á hauki.»*

*“El hombre es el brote de la tierra:
Grande es la garra del halcón.”*

Nombre: **MAÐR.**

Significado: Hombre.

Fonema I.P.A.: [m].

Trasliteración latina: M.

Código Unicode: 16D8.

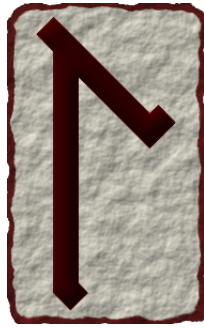
Código XML: ᛘ.

Maðr es muy similar al poema islandés y anglosajón, resulta significativo que en los tres poemas se relacione directamente el concepto de la Tierra con el humano.



12.15. LQGR





*«Løgr er, fællr ór fjalle
foss: en gull ero nosser.»*

*“El agua es un río que cae de la montaña
En cascada: pero los adornos son de oro.”*

Nombre: **LǪGR.**
Significado: Agua.
Fonema I.P.A. : [l].
Trasliteración latina: L.
Código Unicode: 16DA.
Código XML: ᛚ.

LǪgr se refiere en el mismo ámbito al agua, al igual que el poema islandés.

↑

12.16. YR





*«Ýr er vetrgrønstr viðá:
vænt er, er brennr, at sviða.»*

*“El tejo es el más verde árbol en invierno:
es el responsable, mientras arde, de tronar.”*

<i>Nombre:</i>	ÝR.
<i>Significado:</i>	Tejo.
<i>Fonema I.P.A. :</i>	[R].
<i>Trasliteración latina:</i>	RR.
<i>Código Unicode:</i>	16E6.
<i>Código XML:</i>	ᛦ.

Mientras que en el poema islandés se refiere a *Yr* como al arco de tejo, aquí se refiere específicamente al árbol de tejo en sí; en contraste con el poema anglosajón donde existen dos runas distintas que se refieren una al arco y otra al árbol de tejo.



Capítulo 13

ABECEDARIUM NORDMANNICUM

«Ƿ *Feu forman* (ƿ ƿ ƿ ƿ)

Ǻ *Ūr after*

Ǿ *Thuris thritten (stabu),*

ǿ *Os is himo (oboro),*

ƿ *Rat end(ost uuritan)*

ƿ *Chaon thanne (cliuôt).*

ƿ

ǿ *Hagal, ǿ Naut hab&*

ǿ

| *Is, ǿ Arhendi Sol,*

ǿ

1 *Tiu, ǿ Brica|endi Man (midi)*

ǿ *Lagu the leohto,*

ǿ

ǿ *Yr al bihabet.»*

“Ƿ *Feu primero (se escribe)*

Ǻ *Ūr después*

þ *Thuris la tercera (letra),*

ƒ *Os a esta (le sigue),*

Ꝛ *Rat al final (se escribe)*

ƿ *Chaon entonces (a esta sigue).*

ꝛ

† *Hagal, † Naut continuan*

ƿ

| *Is, † Arh y Sol,*

ꝛ

1 *Tiu, † Brica | y Man (en medio)*

ƿ *Lagu la brillante,*

ꝛ

↓ *Yr a todas contiene.”*

Capítulo 14

SIGNIFICADO DE LAS LETRAS

A

„He ƷanƷeþ 7 biþ hiƷ riðfæt Ʒerund.“

„He gangeþ & biþ hiƷ siðfæt gesund.“

“Él procede y su viaje será exitoso.”

B

„Eod þu fintƷt, Ʒýf ðu hiƷ onƷinƷt 7 þe bið Ʒel.“

„God þu fintst, gyf ðu hit onginst & þe bið wel.“

“Tendrás a buen término de las cosas, si tu las emprendes correctamente todo estará bien para tí”

C

„Blidnyrre Ʒetacnaþ, niƷ hiƷ on þiƷƷum leohte.“

„Bliðnysse getacnaþ, nis hit on þissum leohte.“

“Significa gozo, aunque no de este reino.”

D

„Ne zerealdest þu þær ðu wilt ne þu hit æfre finter.“

„Ne gewealdest þu þæs ðu wilt ne þu hit æfre fintst.“

“No posees lo que deseas, ni nunca lo encuentras.”

E

„Becume blisse ðe 7 þu bist sýmble zesund.“

„Becume blisse ðe & þu bist sýmble gesund.“

“La alegría vendra a tí y siempre tendrás salud y motivo de celebración.”

F

„Tacnað deaþ fram deape; on þýrsum zearpe bide zod zoder.“

„Tacnað deaþ fram deape; on þýssum gearpe bide god godes.“

“Implica la extición de la muerte; en este año se esperan los dones divinos.”

G

„Þu scealt zedeon be þisse zehohtunge.“

„Du scealt geðeon be þisse gehohtunge.“

“Tu debes prosperar debido a este consejo.”

H

„þ ðe ne biþ zereald; þenc þu on oðer.“

„Ðæt ðe ne biþ geseald; þenc þu on oðer.“

“Eso no te será concedido; piensa en otra cosa.”

I

„Onzın þ þu wille, þ þe bið zeendod.“

„Ongin þæt þu wille, þæt þe bið geendod.“

“Emprende lo que tu desees, será satisfactoriamente concluido.”

K

„Beorh þe þ þu ne zanze on frecnyrre.“

„Beorh þe þæt þu ne gange on frecnysse.“

“Guárdate en contra de exponerte al peligro.”

L

„Hera ðu Ʒoð on ealle tid þines lifes.“

„Hera ðu god on ealle tid þines lifes.“

“Honra a la divnidad en todos los momentos de tu vida.”

M

„Eoð þe Ʒemiclað þ ðe forþ ƷerƷeƷð þ þu ðon Ʒilt.“

„God þe gemiclað þæt ðe forþ geseƷeð þæt þu ðon wilt.“

“La divinidad te otorgará poder para que aquello que deseas suceda.”

N

„Hylt þu þæt to ðonne; ne bið Ʒeald þinum ðædum.“

„Hylt þu þæt to ðonne; ne bið seald þinum ðædum.“

“Refrena eso que quiere hacer; el éxito no será de acuerdo a tus actos.”

O

„Ealle frīðsumað Ʒod on eallum his mihtum.“

„Ealle frīðsumað god on eallum his mihtum.“

“La divinidad a todos reconcilia en su poder.”

P

„Gyf þu riht nimst, nelt þu wifes wesan.“

„Gyf þu riht nimst, nelt þu wifes wesan.“

“Si tu bien escoges el camino, tu no sufres el fatal destino.”

Q

„Forþam micel Ʒod is 7 nergendlic swyðe 7 þu fintst blisse.“

„Forþam micel god is & nergendlic swyðe & þu fintst blisse.“

“Ya que la divinidad es grande y sabia, así tu encuentras la alegría.”

R

„Forlæt alda Ʒyn.“

„Forlæt alda syn.“

“Abandona los viejos deshonores.”

S

„Þu birt hal sýra þu to sode zehpýrft, se rit hal 7
mihtiz.“

„Du bist hal gyf þu to gode gehwyrfst, se sit hal & mihtig.“

“Tu estarás bien si tu te entregas a la divinidad, el siempre bueno y poderoso.”

T

„Ny fyrhteð þa þe on synnum lyfiad 7 yfel þencað.“

„Ny fyrhteð þa þe on synnum lyfiad & yfel þencað.“

“No temas de aquellos que en deshonor viven y en malicia piensan.”

U

„Bliss seo ðe biþ zereald 7 wez on zereald.“

„Bliss seo ðe biþ geseald & weg on geweald.“

“Esta alegría te será concedida y así un camino al éxito.”

X

„Blife 7 wez 7 ece lif.“

„Blise & weg & ece lif.“

“Alegria y manera y vida eterna.”

Y

„Bycnað sibbe 7 zesynra.“

„Bycnað sibbe & gesynta.“

“Significa acuerdo y prosperidad.”

Z

„Wuldor sy ðe 7 wurðmynt, wereda drihten,

fæder on foldan, fætere zemæne,

mid sylfan sunu 7 soðum zarce;

amen.“

„Wuldor sy ðe & wurðmynt, wereda drihten,

*fæder on foldan, fægere gemæne,
mid sylfan sunu & soðum gaste;*

amen.“

“Gloria y honor para tí, señor de los ejércitos,

*Padre en la tierra, en armonía unido
con tu propio hijo y el verdadero espíritu;*

amen.”

Capítulo 15

REMEDIO CONTRA LA INFERTILIDAD DE LA TIERRA

Este *galdor* se encuentra en la colección denominada *Læcboc* o ‘libro de remedios’. Si bien la cristianización es evidente con la inclusión, se puede observar la clara base heathen que presentan las formas rituales e incluso la referencia a la ‘Madre de la Tierra’.

Her Ƴr Ƴeo bot, hu  u meahc  i-
ne  ecerar betan  if hi nellaf Ƴel
Ƴexan o  e   er h ilc un ede e  in 
on  edon bi  on dr y o  e on l yblace.
Genim  onne on niht,  er h t da-
 ize, Ƴeoperi t  r  on Ƴeoper heal a
 er lander, and  emearca hu h   er
 todon.

Nim  onne ele and hum  and beor-
man, and  elcer Ƴeor meolc  e on  em
lande   , and  elcer treor c nner d el
 e on  em lande     erexen, butan
heardan beaman, and  elcne namc  -
ne   rte d el, butan  lappan anon,
and do  onne haliz  eter   er on, and
dr  e  onne  r ra on  one  ta ol  a-
ra tur a, and c e e  onne  ar  or :
Crescite,  ere, et multiplicami-
ni, and  em en fealda, et  eple-
te, and  ef lle, terre,  ar eor an.
In nomine patris et filii et  r i-
tus sancti  it benedicti. And Pa-
ter Noster  ra of   ra   t o er.

*Aqu  est  el remedio, como me-
jorar tus campos si estos no son
f rtiles o si cualquier influencia
insalubre ha sido hecha con bru-
jer a o artes m gicas. Por la no-
che, antes del amanecer, tomar
cuatro terrones de las cuatro es-
quinas de tu tierra, notando don-
de va cada uno.*

*Entonces tomar aceite y miel y
levadura, y leche de todo el ga-
nado de esa tierra, y una parte de
cada especie de  rbol que crez-
ca en la tierra, excepto las ramas
duras, y partes de todas las hier-
bas conocidas, excepto del tr bol
de agua, y agregar agua bendita
sobre todos ellos, y rociar tres ve-
ces la base de los terrones, y de-
cir estas palabras: Crescite, crece,
et multiplicamini, y multiplic -
te, et replete, y rell nate, terre, es-
ta Tierra. In nomine patris et filii
et spiritus sancti sit benedicti. Y
recitar el Pater Noster el mismo
n mero de veces.*

And bere riþþan ða turf to cir-
 cean, and mæssepreost arinze feo-
 per mæssan ofer þan turfon, and
 pendre man hæc zrene to ðan weof-
 oðe, and riþþan zebrynze man þa turf
 þær hi ær wæron ær sunnan setl-
 zanze. And hæbbe him zæporht
 of cricbeame feoper Cristes mæ-
 lo and arrite on ælcon ende: Mat-
 heus and Marcus, Lucas and Iohan-
 nes. Leze hæc Cristes mæl on
 þone rýt neþereardne, cpeðe ðon-
 ne: Crux Matheus, crux Marcus,
 crux Lucas, crux sanctus Iohannes.
 Nim ðonne þa turf and sete ðær
 uron on and cpeþe ðonne nizon riþon
 þas word, Crescite, and swa ofc Pa-
 ter Noster, and pendre þe þonne
 eastreard, and onluc nizon riðon
 eadmodlice, and cpeð þonne þas word:

*Y entonces llevar los terrones a
 la iglesia, y que el sacerdote cante
 cuatro misas sobre los terrones, y
 que la superficie verde mire hacia
 el altar, y entonces llevarlos de
 regreso a su tierra correspondien-
 te antes de la puesta del sol. Y
 que el hombre haga cuatro cruces
 de álamo, y escriba en cada rama
 de cada cruz lo siguiente: Mateo
 y Marcos, Lucas y Juan. Poner
 las cruces en el fondo de los agu-
 jeros, entonces decir: Crux Mat-
 heus, Crux Marcus, Crux Lu-
 cas, Crux Sanctus Iohannes.*

*Entonces tomar los terrones y
 colocarlos de nuevo y repetir
 nueve veces estas palabras: Cres-
 cite, y así igualmente el Pater
 Noster, y entonces mirar hacia el
 este, y con humildad reverenciar
 nueve veces, y decir estas pala-
 bras:*

Eaſtpeard ic ſtande, aſena ic me
bidde, bidde ic þone mæran domne,
bidde ðone miclan drihten, bidde ic
ðone haligan heofonrices peard, eo-
rdan ic bidde and upheofon and ða
roþan ſancta Marian and heofones
meaht and heahneced, þæt ic mote
þiſ zealdor mid ſiþe drihtnes toðum
ontýnan þurh trumne ſebanc, apec-
can þaſ pæſtmaſ uſ to woruldnyte,
zeſýllan þaſ foldan mid fæſte
zeleafaſ, plitiziſan þaſ pancſtuſ,
ſpa ſe riþeſa cpaed þæt ſe hæfde aſe
on eorþrice, ſe þe ælmyſſan dælde
domlice drihtnes þanceſ.

*Hacia el este heme aquí, con to-
dos mis honores pido para mi,
Pido al del glorioso honor, Pido
al gran señor, Pido al guardián
sagrado de los cielos, A la tie-
rra pido y también al cielo sobre
mi Y a la justa santa María, Y
al poder del cielo y al alto salón,
Que por gracia del gran señor, yo
que pronuncio este encantamien-
to Abierto por mis dientes atra-
vés de la verdad del pensamiento
Para levantar y hacer crecer es-
ta tierra para nuestro beneficio,
Que sean llenados estos campos
a través de la firme decisión, Que
estos campos sean prósperos, así
como el sabio lo dijo Aquel que
tiene honor en la tierra Es el que
trabaja afanosamente y reparte
por la gracia de señor.*

Pende þe þonne III sunzanzes, ar-
 tpece þonne on andlanz and arum
 þær letanias and cpeð þonne: Sanc-
 tur, sanctur, sanctur of ende. Sinz
 þonne Benedicite abenedon earmon
 and Magnificat and Pater Nos-
 ter III, and bebeod hit Criste and
 sancta Marian and þære halzan ro-
 de to lofe and to peorþinza and to
 are þam þe þæt land aze and eallon
 þam þe him underþeodde sýnt. ðonne
 þæt eall sie zedon, þonne nime man
 uncuþ sæd æt ælmesmannum and se-
 lle him tra sþylc, sþylce man æt him
 nime, and zesædere ealle his sult-
 zeteozo tozædere; borize þonne on
 þam beame sctor and finol and zehal-
 zode sapan and zehalzod sealt.

*Entonces girar tres veces en el
 sentido del movimiento del sol,
 y ahí tenderse y entonar las le-
 tancias y decir lo siguiente: Sanc-
 tus, sanctus, sanctus hasta el fi-
 nal. Entonces cantar el Benedi-
 cite con los brazos extendidos y
 el Magnificat y el Pater Noster
 tres veces, y encomendar a Cris-
 to y a santa María y a la san-
 ta cruz por amor y dignidad y
 por el honor de aquel que tie-
 ne la tierra y todos los que bajo
 su protección están. Cuando todo
 sea hecho, entonces comprar nue-
 vas semillas de hombres pobres
 y darles dos veces más, y enton-
 ces juntar los utensilios de ara-
 do; entonces insertar en la made-
 ra resina olorosa e hinojo, y pasta
 consagrada y sal consagrada.*

Nim þonne þæt sæd, sete on þær
sulfer bodiz, cpeð þonne: Erce, Er-
ce, Erce, eorþan modor, zeunne þe
se alþalða, ece drihten, æcera pe-
xendria and prudenðria, eacmenðria
and elmenðria, scearfta hehria, sci-
rria pærfta, and þæria bradan be-
nerpærfta, and þæria hritan hpæte-
pærfta, and ealra eorþan pærfta.
Geunne him ece drihten and his ha-
lize, þe on heofonum sýnt, þæt his
ýrþ si zefrýþod wð ealra feonda zeh-
pæne, and heo si zeborzen wð ealra
bealra zehpýlc, þara lýblaca zeond
land sypen. Nu ic bidde ðone wal-
dend, se ðe ðas woruld zescorp, þæt
ne sý nan to þær cpíðol wif ne to þær
craeftiz man þæt aþendan ne mæ-
ze word þus zecpedene. þonne man þa
sulh forð dripe and þa forman furh
onfcoote, cpeð þonne: Hal wes þu,
folde, sýra modor! Beo þu zropen-
de on zodes fæþme, fodre zefýlled
sýrum to nýtte.

*Entonces tomar las semillas, po-
nerlas en el el cuerpo de arado,
y decir lo siguiente: Erce, Erce,
Erce, madre de la tierra, que el
poderoso señor te conceda, cam-
pos fértiles y prósperos, crecien-
tes y fuertes, tallos largos, bue-
nas cosechas, y la fuerte ceba-
da, y el abundante trigo, y todas
las cosechas de la tierra. Que el
eterno señor, y su santidad, que
está en el cielo, que sus cosechas
sean protegidas contra todos sus
enemigos, y sean guardadas con-
tra todos los males de cualquier
tipo, contra la brujería esparci-
da a través de la tierra. Ahora yo
pido al creador, quien hizo este
mundo, para que no haya nin-
guna mujer con poder de pala-
bra, ni ningún hombre tan astuto,
que puedan ser capaces de cam-
biar la fuerza de las palabras así
pronunciadas. Cuando se mane-
je el arado, y se abra el primer
surco, decir así: ¡Saludos a ti tie-
rra, madre de los hombres! Que
por siempre seas llena de fertili-
dad bajo la protección de la di-
vinidad, llena con alimento para
el beneficio de los hombres.*

Nim þonne ælces cýnnes melo and abacæ man inneperðre handa bradnæ hlaƿ and zecned hine mid meolce and mid halizprætere and lecze under þa forman furh. Cpeþe þonne: Ful æcer ƿodnes ƿina cinne, beorhtblopende, þu zebletƿod ƿeorþ þær halizan noman þe ðar heoron zecceop and ðar eorþan þe ƿe on lifiaþ; se zod, se þas zrundaƿ zeporhte, zeunne us zropende zife, þæt us corra zehƿylc cume to nýtte. Cpeð þonne III Cpefcite in nomine patris, sit benedicti. Amen and Pater Noster þruƿa.

Entonces tomar granos de todos los tipos y cocinar un pan tan ancho como la palma de la mano y amasado con leche y con agua bendita y enterrarlo en el primer surco. Decir entonces: Campo lleno de alimento para lo hombres, brillantemente sembrado, debes ser bendecido en el sagrado nombre de el creador del cielo y de la tierra en donde vivimos; que la divinidad, quien hizo estas tierras, nos brinde el regalo de la fertilidad, que para nosotros cada uno de los granos llegue a fructificar. Decir entonces tres veces: Crescite in nomine patris, sit benedicti. Amen y tres veces el Pater Noster.



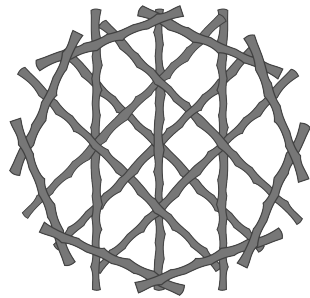
የሕይወት ጥራት ለማረጋገጥ የሚያስፈልጉትን ጥራት ያላቸው ግብይቶችን ለማወቅ ለሕዝብ ጥራት ማረጋገጫ ስርዓት ማስተጋብረት ማዘጋጀት ይገባል።
የሕዝብ ጥራት ማረጋገጫ ስርዓት ማስተጋብረት ማዘጋጀት ይገባል።
የሕዝብ ጥራት ማረጋገጫ ስርዓት ማስተጋብረት ማዘጋጀት ይገባል።

የሕዝብ ጥራት ማረጋገጫ ስርዓት ማስተጋብረት ማዘጋጀት ይገባል።
የሕዝብ ጥራት ማረጋገጫ ስርዓት ማስተጋብረት ማዘጋጀት ይገባል።
የሕዝብ ጥራት ማረጋገጫ ስርዓት ማስተጋብረት ማዘጋጀት ይገባል።

Bibliografía

- [1] Albertsson, Alaric, *Travels Through Middle Earth*. Llewellyn Publications, 2009.
- [2] Albertsson, Alaric, *Wyrdworking*. Llewellyn Publications, 2011.
- [3] Anónimo, *Cotton Vitellius A XV*. British Library, S. X.
- [4] Anónimo, *Manuscripts of the Anglo-Saxon Chronicle*. Tony Jebson, (SS. X - XII) 2006.
- [5] Anónimo, *Konungsbok - Codex Regius*. Ed. Finnur Johnson, (S. XII) 1891.
- [6] Anónimo. Comp. Sir. Israel Gollancz, *Exeter Book*. Internet Archive, 1895.
- [7] Bauer, A., *Runengedichte. Texte, Untersuchungen und Kommentare zur gesamten Überlieferung*, Studia Mediaevalia Septentrionalia, 2003.
- [8] Bæda, *De Temporum Ratione*. Series Latina, (S. VIII) 1862.
- [9] Bæda, *Historiam Ecclesiasticam Gentis Anglorum*. The Latin Library, (S. VIII).
- [10] Bauchatz, Paul C., *The Well and The Tree: World and time in early Germanic culture*. University of Massachusetts Press, 1982.
- [11] Caius Julio Cesar, *'De Bello Gallico' and Other Commentaries*. The Project Gutenberg, (L a.E.C.)2004.
- [12] Clark Hall, J.R., *A Concise Anglo-Saxon Dictionary*. University of Toronto Press, 1960.
- [13] Dickins, Bruce, *Runic and heroic poems of the old Teutonic peoples*. Internet Archive, Cambridge University Press, 1915.
- [14] Gildas, *Historia Brittonum*. Keith Fitzpatrick-Matthews, 2006.
- [15] Green, John Richard *The Conquest of England*. Macmillan and Co., 1906.
- [16] Griffiths, Bill, *Aspects of Anglo-Saxon Magic*. Anglos-Saxon Books, 2006.
- [17] Hall, Alaric, *Elves in Anglo-Saxon England*. The Boydell Press, 2007.
- [18] Henry of Huntingdon, *Historia Anglorum*. Internet Archive - Harvard University, Ed. 1879.
- [19] Linzie, Bil, *Germanic Spirituality*. 2003.

- [20] Linzie, Bil, *Investigating the Afterlife Concepts of the Norse Heathen: A reconstructionist's Approach*. 2005.
- [21] Longman, Green, Longman, Roberts, and Green, *Leechdooms, Wortcunning and Starcraft in Early England*. Rev. Oswald Cockayne, 1864.
- [22] Looijenga, Jantina Helena, *Runes around the North Sea and on the Continent AD 150-700*. University of Groningen, 1997.
- [23] Magnusen, Finn, *On the ancient Scandinavians' division of the times of the day*. Mémoires de la Société Royale des Antiquaires du Nord, 1839.
- [24] Pollington, Stephen, *Anglo-Saxon FAQs*. Anglo-Saxon Books, 2008.
- [25] Pollington, Stephen, *Anglo-Saxon Burial Mounds*. Anglo-Saxon Books, 2008.
- [26] Pollington, Stephen, *The Meadhall*. Anglo-Saxon Books, 2009.
- [27] Publius Cornelius Tacitus, *De origine et situ Germanorum*. Wikisource, (XCVIII)2014.
- [28] Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*. Det Kongelige Bibliotek, 2010.
- [29] Sievers, E., *Bedeutung der Buchstaben*. Zeitschrift für deutsches Alterthum u. deutsche Literatur, 1875.
- [30] Snorri Sturluson, *The Younger Edda*. The Project Gutenberg, (1220) 2006.
- [31] Snorri Sturluson, *Heimskringla*. Wisdom Library, (S XIII).
- [32] Theun de Vries, *Friese Sagen & Terugkeer*. Pixel Perfect Publications, 2011.
- [33] Thorpe, Benjamin, *Ancient Laws and Institutes in England. Vol. 1*. Cambridge Library, 1840 - 2012.
- [34] Wodening, Swain, *Hammer of the Gods*. Wednesbury Shire, 2008.
- [35] Wodening, Swain, *Deodisc Geleafa - The Belief of the Tribe*. Wednesbury Shire, 2007.
- [36] Yorke, Barbara, *Kings and Kingdoms of early Anglo-Saxon England*. Routledge, 2003.



„Wyrð Byð Ful Aræd“

Þa Wyrdes Wegas Gewritu.
wyrdeswegas.com
México.
MMXIV

Procesado con $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$