

Hércules, y cantaban sus alabanzas ántes de trabar la batalla, nos lo dice Tácito, por el cual sabemos que tenían un bosque consagrado á este semidios. Probablemente será el Hércules *Saxanus* de muchas lápidas, el *Sachsnot* (*Schwertgenosse*) de los antiguos Sajones y Francos.

Los nombres de *Ingevenes*, *Hecvones* (*Iscaevones*) y *Hermioves*, con que Tácito distingue diversas naciones germánicas, indican divinidades desconocidas de nosotros (si acaso no eran héroes), cuyos nombres debían ser *Ing*, *Isk* y *Herman* ó *Irmin*. Este último parece haber gozado de mucha consideración, pues que sirve de raíz á los nombres de gran número de hombres, animales y vegetales. *Irminsul*, esto es, la estatua de Irmen (*Irminsáulo*) tuvo honores divinos en la Sajonia y en la Westfalia, y fué destruida por Carlo Magno.

De otros héroes ó semidioses hallamos hecha mención; como de *Seraf*, entre los *Anglios*; de *Schild*, entre los Lombardos; de *Grat*, entre los Godos; de *Scab*, entre los Suevos.

Segun las tradiciones históricas y mitológicas, las mujeres estaban con los dioses en una relación muy diversa que los hombres, atendiendo á que estos vienen á formar dinastías, mientras el nombre de familia de las mujeres muere ó cesa con ellas. Las tradiciones necesitan de familias heroicas, y las hijas de los reyes dejan de figurar casándose. De donde nace que de los enlaces mixtos de mortales con inmortales no nacen casi mas que hijos varones.

Cuanto pierden las mujeres por este lado se les compensa por otro: en vez de representar un papel heroico que á menudo se pierde con las tradiciones, las vemos ejercer un oficio mas elevado, mas importante, el de mediadoras entre los hombres y la divinidad. Es rasgo característico de los pueblos germánicos el haberse atribuido entre ellos casi exclusivamente la adivinación y el vaticinio á las mujeres. Ellas avisan del inminente peligro, aconsejan, revelan lo futuro, y se las llama por esto sagas (*kluge, weise Frauen*). Conocida es la Velleda de Tácito; en su presencia se juraban los tratados, y las personas del pueblo apelaban á su juicio para la decisión de sus negocios.

El mito de las *Nornas* (Parcas de la Escandinavia) ocupa en el Edda un puesto importante. *Urdhr* es el pasado; *Verdrandi* es el presente; *Skuld*, la mas jóven, el futuro: están sentadas en el *Urdarborn*, la fuente original, bajo el fresno *Hygdrasil*, árbol del universo. Estas vírgenes fatales toman diariamente agua de la fuente para regar las raíces del gran fresno, á fin de que no se marchiten sus ramas. Bajo *Hygdrasil* se reúnen todos los días los dioses para celebrar juicio; árbol tan grande que su ramaje se extiende sobre el mundo entero y se levanta hasta el cielo. Cuatro ciervas que corretean por sus ramas, roen los retoños. Sobre una de las ramas principales está una grande águila, que tiene un milano en el ojo. Una ardilla corre incesantemente de arriba abajo

por el tronco, tratando de enemistar al águila con la enorme sierpe que se enrosca al redor del pié del árbol. Cuando venga el crepúsculo de los dioses (el fin del mundo), no se hará sino sacudir este árbol.

Las sagas animan á la pelea, y predicen á los combatientes la victoria ó la derrota. Odin manda en medio de las batallas á sus vírgenes á elegir entre los muertos aquellos que deben habitar el *Walhalla*, por lo cual son denominadas *Walkirias*. En el *Walhalla* luego es incumbencia de ellas el atender al banquete y presentar á los dioses y á los héroes la copa, ó mas propiamente el cuerno para beber. Odin tomaba por *Walkirias* tambien doncellas mortales de sangre real. Las *Valkirias* corren por el aire y al través del agua; toman algunas veces forma de cisnes y gustan de entretenerse á las orillas del mar. Una de ellas tiene hasta el sobrenombre de *Svanvith* (*Schwänenweiss*) y plumas de cisne. Estos seres fantásticos, medio muchachas y medio cisnes, entran frecuentemente en las tradiciones germánicas. Cuando se bañan, dejan en la ribera el anillo ó el disfraz de cisnes, y quien se apodera de estos se hace dueño de ellas. Semejantes atributos de las *Walkirias* se acercan á los de las Sirenas ó doncellas marinas que predicen lo futuro.

De los dioses ó semidioses se distingue un orden de seres (*Wichte und Elbe*), que tambien se dicen *elementales*, cuyo carácter especial es que mientras así los dioses como los semidioses salen de entre los hombres y conversan con estos, los tales seres elementales forman una sociedad, y casi un mundo aparte: no se juntan con los hombres sino en raros casos, y llevados de la necesidad. Tienen alguna cosa de divino; pueden dañar y favorecer á los humanos, y no obstante huyen de estos con temor. Son por lo regular enanos ó contrahechos. Los hay blancos, trigüños y negros: los últimos son lo mismo que los *gnomos*, que en el Edda son habilísimos artifices en metales.

Segun el Edda, ántes de que fuese creado el hombre, estuvo habitada la tierra por gigantes y enanos. Estos últimos forman todavia un pueblo, moran en el centro de las montañas, y tienen un rey. El eco se decía por los Germanos que era la voz de los *gnomos*. Si se deja tranquilos á los *gnomos*, viven en paz con los hombres, y les prestan servicios. No se acercan, sin embargo, á estos sino con recelo, como si fuesen un pueblo oprimido que se ve precisado á dejar á un usurpador mas poderoso sus antiguas posesiones. Aborrecen principalmente el trato con los Cristianos, y se quejan de la humana perfidia; lo cual probablemente alude al abandono del antiguo culto. Se irritan y procuran usar venganza, si se fabrican nuevas iglesias; el sonido de las campanas los pone en fuga; odian la agricultura y el laboreo de las minas que los turba en sus asilos.

De estas propiedades, que los constituyen superiores en parte y en parte inferiores á los

hombres, nace una especie de enemistad y de guerra entre *gnomos* y hombres. Estos provocan á aquellos y los desprecian, y aquellos se ingenian con todas sus fuerzas en dañar á estos. El contacto de los *gnomos*, su sola vista ocasiona á los hombres enfermedades y males de toda especie; las epizootias son obra suya. Tienen la facultad de hacerse invisibles, pero la deben á veces á alguna parte de su vestimenta, á la capa ó al birrete, de donde resulta que si se les cae una ó otra prenda, quedan de improviso visibles, exponiéndose de tal modo á las persecuciones de los hombres. Aprovechándose, por el contrario, de su situación de invisibles, les juegan á los hombres mil burlas pesadas; rompen cacharros, roban niños y muchachas, y en vez de los chiquillos arrebatados ponen monigotas ridículas, ó sus propios hijos, ó se colocan ellos mismos. Gustan con pasión de la música y del baile, particularmente los *Silfos*: se les ve bailar sus contradanzas por la noche á las orillas de los estanques, notándose al otro día sus huellas en el rocío. Tambien tienen el don de predecir lo futuro.

En el carácter de estos seres elementales hay un fondo de descontento y de abatimiento, que les obliga á pesar de sus prerogativas á buscar la alianza de los hombres. No solo apetece casar con ellos á sus hijas, sino que los llaman en su ayuda en mil coyunturas, especialmente en ocasiones de enfermedades ó partos. Casándose con hombres las hijas de los seres elementales se ennoblecen.

Cuanto sobrepaja el hombre en estatura á los *gnomos*, otro tanto es inferior á los gigantes. Por su parte el gigante es sandio y material, al paso que el *gnomo* es astuto é ingenioso: el hombre está en un término medio. El gigante, fiado en la fuerza material, es contrario á todo culto, rompe y desbarata cuanto se le pone por delante, sin reflexion ni distincion; el sagaz *gnomo*, distinguiendo el bien y el mal, no llega nunca á cierta independencia, porque le falta el verdadero valor, el que la libertad de obrar inspira; el hombre dotado con justo equilibrio de fuerza física y moral domina al uno y al otro. En el orden de la creación, los primeros que salieron á luz fueron los gigantes, ó sea la fuerza material; en seguida los espíritus elementales, ó sea la fuerza espiritual, y como último y señor de lo creado el hombre.

Los gigantes forman un pueblo particular, habitante de los montes y de las cavernas. La mayor parte de sus nombres indican piedras ó metales; sus armas son pesadas clavos de roca, ó árboles arrancados de cuajo y despojados de ramas; no gastan espadas ni escudos.

Los elementos, esto es, la tierra, el agua, el aire y el fuego, con los cuales tiene que luchar el hombre á cada paso, á cada acto; que todo lo abarcan y devoran, desapareciendo y reproduciéndose ellos mismos, debían ser tenidos como sagrados en los primitivos tiempos de todo pueblo, aun sin mirarlos en especial rela-

ción con una divinidad dada. Verdad es que encontramos semejante relación en todas las mitologías; pero esto no quita que entre los Germanos no disfruten los elementos de una especie de veneración por sí propios.

Por otra parte la religión de un pueblo no nace nunca de este culto de los elementos, sino que tiene su raíz en los sentimientos. Las ideas religiosas son sobrenaturales, innatas, y muy lejos de servir á los objetos materiales, los sujetan á sí. Pero el espíritu religioso no tiene intolerancia para el culto de los elementos, ántes bien lo asimila á sí y lo nutre, y suele suceder que apagándose ó adulterándose aquel espíritu, se mantiene el último entre el pueblo, tan propenso á confundir y cambiar lo principal con los accesorios. La historia de todos los tiempos, sin excluir los nuestros, nos presenta multitud de usos supersticiosos, fundados sobre la veneración de los elementos, que se pueden considerar como el último resto de la religión pagana. En este sentido se puede decir que tambien los Germanos adoraban á la naturaleza.

Segun las ideas de los politeístas, siendo animada toda la naturaleza, y frecuentísimas las metamorfosis de dioses y de hombres, acontecía que ciertos órdenes de objetos naturales gozaban de especial consideración ó eran hasta venerados. Bajo este punto de vista, la veneración de los árboles ó de los animales no es indicio de rudeza sino cuando, apagada toda idea de que representen á un ser superior y divino, se dirige la adoración á la materia.

Hay que distinguir de la veneración de animales ó vegetales el carácter sagrado de ciertos objetos de que se hacía uso en el ejercicio del culto, como por ejemplo, en los sacrificios. Ocorre, no obstante, muchas veces, que por falta de noticias, no se sabe á cuál de estos dos motivos sea deudor tal ó cual objeto de los honores religiosos.

En gran honor se hallaban entre los Germanos los árboles y los bosques; las divinidades principales de la nación tenían bosques consagrados á ellas, en los cuales eran objeto de especial culto ciertos árboles. Aquellos bosques no podían ser profanados por el vulgo, ni despojados de sus hojas ni cortadas sus plantas. Aun muchos años despues de la introducción del Cristianismo se continuaron en ciertos días del año encendiendo luces y llevando ofrendas bajo los árboles tenidos por sagrados. En Benevento los Lombardos, ya cristianos, continuaron largo tiempo venerando el árbol de la sangre ó árbol sagrado, de donde quizá proviene aquella patraña del vulgo de Italia acerca del nogal de Benevento y de sus ruidos. El primero de los árboles sagrados entre los Germanos es la encina; entre los Septentrionales el laurel: tambien el sauco y el muérdago eran sagrados.

Entre los animales era particularmente venerado el caballo. En la mitología de los Escandinavos cada dios tiene el suyo, dotado de prodigiosas cualidades. En las inmediaciones de

los templos de Freyr se mantenían caballos, que hemos visto servían para arrastrar el carro sacro, así como también para los augurios. En los misterios mágicos entra á menudo la cabeza cortada de un caballo. También el buey era sagrado y mas aun la vaca; mientras, por el contrario, en cuanto al caballo, la hembra se tenía en cuenta. El carro de los reyes francos era tirado por toros.

Los Germanos experimentaban una especie de temor religioso hácia ciertos animales, que los impulsaba á honrarlos: tales eran el oso, el lobo y la raposa. Acerca de los volátiles caeseros, no se sabe gran cosa: un gallo rojo representaba el fuego. El águila era tenida por la reina de las aves: el cuervo reunía las cualidades características del lobo y de la zorra. Odin tiene siempre consigo dos lobos y dos cuervos llamados *Hugin* y *Munin*, nombres que expresan el pensamiento y la memoria, y le dan noticia de cuanto sucede. Al cuclillo se atribuye comunmente el don de predecir lo futuro. La belleza de las sierpes y su veneno las constituyó en objeto de medrosa veneración; en muchísimas tradiciones germánicas se ve cambiar recíprocamente de aspecto los hombres con las sierpes, prueba segura de la veneración en que eran tenidas estas.

El firmamento ocupa un gran lugar en las teorías religiosas del paganismo. El cielo es mansión de los dioses y de los espíritus bienaventurados; al cielo suben los hombres después de su muerte; héroes y semidioses brillan en el cielo en figura de astros ó de constelaciones; del cielo descienden á la tierra los dioses; desde él son espectadores invisibles de cuanto pasa aquí abajo. Como todos los vegetales se vuelven hácia el cielo, todas las almas suben á él: al cielo se eleva el humo del holocausto y la plegaria de los mortales.

*Nórvís*, uno de los gigantes que precedieron á la dominación de los Ases, tenía una hija llamada *Noit* (la noche); atezada como toda su raza. Tuvo diversos maridos, y el último fué de la estirpe de los Ases, y era su nombre *Dellingr*; tuvo de él un hijo blanco y hermoso como el padre, y se llamó *Dagr* (*Tag*, día). Entonces *Alvater*, el sumo dios, tomó á la Noche y á su hijo el Día, los trasplantó al cielo, y dando á cada uno un caballo y una carroza, les ordenó que hiciesen el giro de la tierra en cierto espacio de tiempo. Los nombres de los caballos eran Rocío y Fulgor.

En los países cálidos se distinguen cuatro estaciones y aun cinco; subiendo hácia el Norte no se encuentran bien distintas mas que dos, verano é invierno. En el Edda estas dos estaciones se ven representadas por dos gigantes, uno de los cuales, *Sommar* (*Sommer*, el verano) es de buena índole, y el otro *Vetr* (el invierno) de mala. Según las antiguas tradiciones, el cambio de las estaciones se figuraba como un combate efectivo entre el verano y el invierno, del cual salía siempre vencedor el primero. Es

de notar que en alemán los vocablos que expresan las cuatro estaciones pertenecen todos al género masculino.

El Edda cuenta nueve firmamentos y nueve cielos, un mundo de fuego, otro de los muertos, y el paraíso, todos en relación con el mundo nuestro. El Nifleim es la tenebrosa y horrenda mansión de Hela, diosa de la muerte, fría y profunda; pero no lugar de penalidad para los muertos que en él moran: estaba situado al extremo del Norte. Cuando Hermodr fué enviado á reclamar del Nifleim al inocente Baldr, muerto á traición, cabalgó nueve noches por valles profundos y oscuros, habitados por renegridos gnomos, antes de llegar al *Yoll*, que se pasa por un puente cubierto de oro. La morada de la diosa está aun mas abajo. El Nifleim está entrecortado por doce ríos, y no se halla sino débilmente alumbrado por algunos peñascos de oro reluciente. Salvo los héroes que sucumben en la pelea, todos los muertos van al Nifleim Mayor semejanza con el Averno de los antiguos y con nuestro Infierno tenía el mundo de fuego, al cual se da en el Edda el nombre de *Muspellheim*: allí hay luz y llamas devoradoras; es su custodio y soberano un dios llamado *Surtr*, á quien está confiada la espada luciente.

El fin del mundo, según la mitología de los Escandinavos, se llama el crepúsculo del tiempo y de los dioses. Llegado aquel tiempo todos los seres malignos, retenidos hasta entonces en prisiones, se desencadenan y rompen la guerra contra los dioses; un lobo se traga el sol, otro la luna; caen las estrellas del cielo, vacila la tierra y se desquicia hasta en sus fundamentos. Sacudiendo su letargo la inmensa serpiente del mundo, álzase de las aguas y viene furibunda á tierra.

El lobo *Fenris*, hijo de Loke, rompe la cadena; la gran nave *Naglfar*, construida con las uñas de los muertos, viene sobre la cresta de las ondas. Loke capitanea á los gigantes que habitan los montes de hielo y á los secuaces de Hela; todos los principios malignos se reúnen. Odin sale contra el lobo *Fenris*; Thorr contra la gran serpiente; Freyr contra Surt; Tyr contra Garmr, el can infernal; Heimdallr contra Loke; pero aunque Garmr y Loke caen y el lobo *Fenris* queda muerto por Widar, hijo de Odin, los antiguos dioses son vencidos por obra especialmente de *Surtr*, quien con sus tropas todas resplandecientes de fuego cabalga sobre el puente *Bifrost* (el arco iris), con tanto ímpetu que se le rompe debajo. Un mar de llamas destruye el antiguo mundo, después de lo cual aparece una nueva tierra mas bella que la primera, y habitada por los dioses resucitados y rejuvenecidos.

El cielo era, no solamente bóveda de la tierra, sino morada de los dioses y de los bienaventurados. Los caminos por donde á él se subía eran el arco iris y la vial áctea. Algunas divinidades tenían mansiones propias, y la mas célebre era la de Odin, el *Walhalla*.

Hemos indicado ya que las Walkirias guiaban al *Walhalla* á todos los héroes muertos en batalla. Añadirémos que allí las paredes estaban cubiertas de escudos; se penetraba por quinientas cuarenta puertas, cada una de las cuales podía dar paso á ochocientos héroes que marchasen de frente. En el centro del grandioso edificio estaba *Cheradhr*, inmenso árbol, de cuyas hojas se alimentaba la cabra *Heidhrun*, destinada á proporcionar diariamente á los héroes, en vez de leche, el hidromiel (*meth*), bebida predilecta de los Septentrionales. También el ciervo *Eichtyrmir* comía las hojas del grande árbol; entre los cuernos de este saltaba un manantial perenne, que iba á formar los ríos del mundo subterráneo. El nuevo cielo, mansión de los buenos, que debía salir á luz después del fin del mundo, se llamaba *Gimlir*.

En casi todas las mitologías las almas son trasladadas de esta vida á la otra por un río que separa el mundo de los vivos del reino de los muertos. También los Germanos acostumbraban á meter á los muertos en la boca alguna moneda para pagar al barquero. Con arreglo á otra costumbre, se calzaban ciertos zapatos para hacer el largo viaje.

La muerte no era para los antiguos un ser que quitaba la vida; no hacía sino venir y tomar las almas de los moribundos para guiarlas al otro mundo. En el campo de batalla mataba la espada, en el lecho las enfermedades: la muerte era el mandadero de una divinidad, encargado de conducirle las almas: su presencia indicaba la próxima separación del alma de un cuerpo; no la ocasionaba. En un cuento que todavía suena en boca del pueblo de Alemania,

el ángel de la muerte entrega á un muchacho un botón de rosa; cuando se abra, vendrá á recogerlo.

Hela, diosa de la muerte, no mata, sino que recibe en su morada á los finados, y los retiene allí, sorda á toda clase de ruegos. Matar equivale á enviar á Hela. Nunca la vemos venir á tomar las almas, ni mandar á tomarlas; no las guía en el largo y tenebroso viaje; sino que toca á ellas proveerse de lo necesario para él; de calzado, de barca, de dinero, de criados, de caballos y vestidos. Unas llevan un caballo, otras un caruaje; las de la pobreza hacen la expedición abandonadas, y nadie les da las señas del camino.

Hemos visto que Ran, diosa del mar, arrastra á sí con una red á los ahogados, los cuales son de su pertenencia. En general los espíritus que moran en las aguas son inclinados á arrastrar á las profundidades á cuanto pueden.

Los dioses proveen también según los Germanos al bienestar de los hombres, y rigen su suerte; pero solo en cuanto lo consienten las leyes del destino, al cual ellos mismos están sujetos. La fortuna estaba personificada bajo el nombre de *Salde*.

Estas creencias dieron origen á muchas expresiones del lenguaje alemán, que de otro modo no se explicarían; luego, sobreviniendo el Cristianismo, aquellos númenes, y máxime las divinidades elementales, se cambiaron de celestes en diabólicas, y sobrevivió su recuerdo en fábulas populares y en supersticiones, que ni aun los tiempos mas cultos han logrado borrar.

(Tomado de G. Grimm, *Mitología de los Germanos*. Gotinga, 1835.)