



EL CAMÍ CAP AL VALHALLA

Xavier Coll i Ribas
Segon de Batxillerat A
Maristes Valldemia

Tutor: Jaume Prat i Fabregat

Data de presentació: 8 de Gener de 2019

AGRAÏMENTS

Vull agrair aquest Treball de Recerca a tots els meus familiars els quals em van animar a escollir aquest tema. També als meus amics, els quals m'han demanat alguna explicació d'aquest tema o simplement m'han ajudat en el treball. Dono les gràcies al David Spielmann, qui m'ha facilitat alguns llibres i comparteix la mateixa passió per aquesta mitologia. Al Roger Marco per ajudar-me a entendre els conceptes necessaris de programació per la part pràctica. També agraïments a la meva professora particular Arantxa, qui m'ha ajudat en gran part a plantejar el treball i per totes les hores que m'ha dedicat. Al meu tutor personal de recerca, en Jaume Prat, que s'ha llegit tots els documents i m'ha fet correccions i esmenes d'un tema tan llarg. També li vull agrair la paciència per respondre'm a tots els correus (alguns d'ells enviats a altes hores de la matinada) i als dubtes que m'anaven sorgint.

Moltes gràcies a Fyre Valkyrja, Solitude of Alanna i Michalina Malisz, les quals van accedir molt amablement a respondre unes preguntes per aquest treball.

També agrair a grups com Alestorm, Skálmöld, Amon Amarth, Wardruna, Ensiferum, Helloween i molts d'altres perquè m'heu acompanyat amb el so de les vostres veus i instruments musicals en les innombrables hores que he dedicat al treball i les heu fet molt més amenes.

*Als meus pares i a tots aquells que
m'han ajudat durant aquest viatge.*

*Höldum nú á feigðarinnar fund, þetta
ferðalag mun telja okkar daga.*

*“Ara anem a conèixer el nostre destí,
ja que aquest viatge es l'últim.”*

Kvaðning, Skálmöld
(Baldur, 2011)

ÍNDIX

0. INTRODUCCIÓ.....	1
1. MITOLOGIA	4
1.1 CREACIÓ	4
1.1.1 MITE DE LA CREACIÓ.....	6
1.1.1.1 CREACIÓ DE L'UNIVERS	6
1.1.1.2 ELS PRIMERS HUMANS, ELFS I NANS	7
1.1.1.3 LA NIT I EL DIA.....	8
1.1.1.4 EL SOL I LA LLUNA	9
1.1.1.5 SKÖLL I HATI	10
1.1.1.6 L'ORIGEN DEL VENT	11
1.2 ESTRUCTURA DE L'UNIVERS	11
1.2.1 YGGDRASIL	12
1.2.1.1 ASGARD	13
1.2.1.1.1 VALHALLA	15
1.2.1.2 VANAHEIM	16
1.2.1.3 MIDGARD	16
1.2.1.4 ALFHEIM	17
1.2.1.5 JÖTUNHEIM	18
1.2.1.6 NIFLHEIM.....	18
1.2.1.7 HELHEIM	19
1.2.1.8 SVARTÁLFAHEIM	21
1.2.1.9 MUSPELHEIM	22
1.3 DÉUS	23
1.3.1 ODIN	23
1.3.2 TYR	24
1.4 CRIATURES.....	25
1.4.1 JORMUNGANDR.....	25
1.4.2 HUGIN I MUNIN	26
1.4.3 FENRIR	26
2. RUNES.....	28
2.1 EXPLICACIÓ DE LES RUNES	28
2.1.1 FEHU	28
2.1.2 URUZ.....	29
2.1.3 TURISAZ.....	29
2.1.4 ANSUZ	30
2.1.5 RAIDO.....	30
2.1.6 KAUN	30
2.1.7 GEBO.....	31
2.1.8 WUNJO	31
2.1.9 HAGALL	32
2.1.10 NAUDR	32
2.1.11 ISAZ.....	32
2.1.12 JERAZ	33
2.1.13 EIWAZ.....	33
2.1.14 PERTHO	34
2.1.15 ALGIZ	34
2.1.16 SOWELU.....	34
2.1.17 TEIWAZ	35
2.1.18 BERKANA	35

2.1.19 EHWAZ	35
2.1.20 MANNAR.....	36
2.1.21 LAGUZ.....	36
2.1.22 INGWAZ	36
2.1.23 DAGAZ	37
2.1.24 ODAL	37
3. PART PRÀCTICA	38
3.1 POEMES DE LA CREACIÓ	38
3.2 ELS VIKINGS DE LA MÚSICA	55
3.2.1 WARDRUNA	55
3.2.2 ENSIFERUM.....	58
3.2.3 SKÁLMÖLD	61
3.3 APLICACIÓ TRADUCTOR.....	62
4. CONCLUSIÓ.....	64
5. ANNEXOS	65
5.1 ENTREVISTES.....	65
5.1.1 ENTREVISTA SOLITUDE OF ALANNA.....	65
5.1.2 ENTREVISTA FYRE VALKYRJA.....	68
5.1.3 ENTREVISTA MICHALINA MALISZ	70
5.2 CONCLUSIONS DE LES ENTREVISTES	71
5.3 MAPA CONCEPTUAL	73
5.4 GLOSSARI	76
BIBLIOGRAFIA.....	79

0. INTRODUCCIÓ

El motiu pel qual he escollit aquest tema comença de petit, on la meva curiositat envers tot el que envolta la màgia, els éssers fantàstics i les divinitats anava creixent. El llibre *Contes de Màgia d'arreu del món* escrit per Fiona Waters va fer que despertés dins meu el desig de saber més de relats i animals fantàstics. Anys després, a l'edat de 7 anys els meus pares em van regalar el llibre *En tiempos de los faraones* de Pascal Hedelin. Recordo les tardes llegint aquest llibre i també copiant alguns dels seus continguts a l'ordinador per poder-los consultar en cas que perdés el llibre en el futur. Tot i que la mitologia egípcia m'agradava molt, va ser posteriorment eclipsada per la grega, on les estructures que van ser construïdes, com ara els temples van retenir tota la meva atenció. A mida que anava creixent el meu interès va anar disminuint considerablement fins al punt d'oblidar tot el que abans m'havia agradat. No va ser fins fa un parell d'anys que la meva curiositat d'aprendre sobre alguna mitologia va tornar, tot gràcies a la sèrie de televisió *Vikings*. Aquesta sèrie va fer que després de cada capítol busqués el significat de coses que no havia entès durant l'episodi. Quan vaig adonar-me, ja tenia un ampli coneixement sobre la mitologia nòrdica. A poc a poc aquest coneixement es va anar ampliant gràcies a la música. Grups com Wardruna, Amon Amarth, Skálmöld o Ensiferum amb les seves lletres que parlaven d'aquesta mitologia i els seus mites. Dos anys després, el meu interès en aquest tema no ha disminuït i la necessitat de saber-ne més ha portat que fos el tema escollit per al meu treball de recerca. Tot i que és un tema que no em pertocaria treballar, ja que estic fent el batxillerat tecnològic, ha esdevingut un repte personal, ja que així puc posar-me a prova i veure com treballo davant d'un temari del qual no forma part de la meva especialització en els estudis i tampoc existeix gaire informació.

Els meus objectius amb aquest treball són:

- Que qualsevol persona que llegeixi aquest treball acabi amb una petita noció sobre aquesta mitologia i a motivar-la per saber-ne més.
- Que vegi que aquesta mitologia, malgrat ser molt antiga, segueix present avui dia, ja sigui amb tots els grups de música que hi ha o amb els seguidors de la seva religió.
- Aprendre més d'aquest tema.

En començar el treball, a l'hora de fer l'índex, tenia les expectatives molt altes. Volia abastar molts temes però em quedaria un treball massa extens així que vaig haver de descartar algunes parts. He deixat les parts que considero més essencials d'aquesta mitologia per tal de poder-la fer entendre. L'organització d'aquest treball està realitzada de tal manera que, si es va llegint de manera seqüencial, es pugui entendre la majoria de coses. També vull comentar que, només començar a llegir, el primer que podem veure serà un mapa conceptual on, de manera esquemàtica podrem copsar el que més endavant desenvoluparé.

La primera part del treball està centrada en la cosmogonia, l'origen dels humans, la creació del món on vivim i els principals fenòmens naturals. La segona part es centra en la Teogonia, explicant els principals déus i les seves virtuts. També explicaré les criatures o bèsties d'aquesta mitologia, ja que tenen un paper fonamental. La tercera part, tracta sobre les runes. Aquest punt podria ser un dels que més informació existeix, ja que va ser un mètode d'escriptura i, actualment és un mètode d'endevinació en àmbits com el tarot (en aquest treball no parlaré de màgies esotèriques actuals).

A continuació vindrà la part pràctica. Com el tema que he escollit és, en gran majoria, tot teòric, he hagut de treure bastant enginy en poder fer una part pràctica en condicions. El primer que he fet ha estat analitzar un poema (un dels més importants) que va des del principi de la creació fins l'últim dia de la raça humana. Seguidament, vindria el mapa conceptual que veureu només començar a llegir el treball, ja que vaig pensar que seria una manera d'aclarir alguns conceptes només començar. A continuació, fent referència a l'actualitat, analitzaré alguns grups de música on la temàtica de les seves cançons és aquesta mitologia. Per acabar amb la part pràctica he volgut fer alguna cosa relacionada amb el que m'agradaria estudiar a la universitat, per tant he creat una mena de traductor on es pot escriure qualsevol cosa en la majoria d'idiomes i ho traduirà a l'alfabet rúnic.

Al final del treball trobarem els annexos, on hi ha entrevistes a diverses persones que he considerat interessant parlar d'alguns temes ja que aporten diferents punts de vista d'aquesta mitologia. També he fet un glossari amb la majoria de paraules difícils d'entendre ja que venen d'un idioma estranger i, a part d'això perquè és un idioma de fa gairebé 1000 anys.

La metodologia seguida per fer aquest treball ha estat molt variada. Degut a l'escassetat d'informació que hi ha al respecte, he comprat, llegit i demanat llibres. La majoria de llibres els vaig comprar farà un any, amb la finalitat d'aprendre més. També he demanat llibres a la biblioteca Pompeu Fabra de Mataró i a amics. . He consultat alguns llibres en PDF a Internet però del que és informació extreta de pàgines webs n'he intentat agafar el mínim possible, ja que no és informació contrastada.

Un cop introduït el tema, només queda dir-vos que gaudiu la lectura tant com jo he gaudit fent-lo.

Skål¹!

¹ Paraula nòrdica que s'utilitza per expressar positivisme.

1. MITOLOGIA

Considerem la mitologia com el conjunt de mites d'un poble, d'una cultura o d'una religió. Els mites són relats de qualsevol succés que ha passat en un temps i un espai diferent del nostre on els personatges són éssers extraordinaris. El pilar fonamental de qualsevol mitologia se centra en els Déus i com adorar-los. Les mitologies sorgeixen amb la finalitat de donar una explicació al món sobre com havia estat creat, com entendre'l, explicar certs fenòmens naturals, la creació de l'univers on vivien, d'on provenien els Déus, el perquè de les coses i com seria la fi del món. Els mites podien ser transmesos via oral o escrita. Normalment la mitologia i la religió d'un poble van unides.²

La mitologia nòrdica és la pròpia dels pobles Escandinaus Germans, l'actual Noruega, Finlàndia, Suècia i, posteriorment durant el segle X, Islàndia. Gràcies al manuscrit medieval islandès anomenat *Codex Regius* i també al jurista, poeta, historiador i escriptor³, Snorri Sturluson, qui va escriure *Edda Prosaica*, tenim constància que va ser vigent durant l'època vikinga entre el 789 dC – 1100dC.

1.1 CREACIÓ

Com en totes les cultures, els éssers humans han volgut explicar els orígens de la vida, la creació de l'univers i altres incògnites com els fenòmens meteorològics. Els déus i altres criatures donen respostes a totes aquestes preguntes. La creació és un dels mites més coneguts i la trobem com a poema en l'Edda⁴ Major i explicada com a mite en l'Edda Menor. A continuació, mostraré un mapa conceptual que abasta la majoria de conceptes d'aquesta mitologia, així oferiré una idea prèvia abans d'entrar en detalls.

² Definición ABC <https://www.definicionabc.com/historia/mitologia.php> [23 Juliol]

³ STURLUSON, Snorri. *Edda Menor*. Ed. Alianza. Pagina 23

⁴ Edda: És la principal font de coneixement que tenim de la mitologia nòrdica. Són un conjunt de poemes, relats i textos que es conserven en el *Codex Regius*.

1.1.1 MITE DE LA CREACIÓ

El mite de la creació parla de com es va formar l'univers, les criatures que hi habiten, els humans, els déus, els altres mons, el sol i la lluna i finalment l'apocalipsi.

El mite es titula "**L'al·lucinació de Gylfi**"⁵ o en nòrdic antic "*Gylfaginning*".

Tot seguit explicaré el mite.

1.1.1.1 CREACIÓ DE L'UNIVERS

Al principi no hi havia res: ni terra ni mar. Només hi havia un buit, fins que va aparèixer el Niflheim, el lloc on la boira es convertia en gel. Va ser el primer dels nou mons en ser creat i estava al nord de l'univers. Més tard, va sorgir el Muspelheim, el segon món amb terres de foc amb vives espurnes.

Entre aquests dos mons, existia el *Ginnungagap* que era tan profund que cap ésser humà podria veure el fons.

Les espurnes que sortien del Muspelheim feien que el gel que hi havia en el Niflheim es desfés, creant una capa de gel en mig del *Ginnungagap*. La calor del Muspelheim feia que caiguessin gotes d'*Eitr*⁶, una substància que donava origen a la vida. D'aquelles gotes, es va formar una figura humana i va sorgir el primer gegant del gel, anomenat Ýmir que era malvat igual que, posteriorment tota la seva raça. Aquest gegant era tan gran que ocupava tota la amplada i llargada del *Ginnungagap*. Un dia, quan Ýmir dormia, va suar i del seu braç van aparèixer dos gegants de diferent sexe cada un. D'ells dos va sorgir la raça dels gegants del gel.

Les gotes d'*Eitr* no paraven de caure, fins que es va formar una vaca anomenada Audumla. La vaca llepava les pedres que hi havia, ja que eren salades. El primer dia que les va estar llepant va sortir una cabellera d'un home, el segon dia va sortir el cap i el tercer dia l'home sencer. Aquest primer home també va ser el primer déu. Rep el nom de Buri.

Buri va tenir un fill anomenat Bor, qui es va casar amb Bestla. Van tenir tres fills, Odin, Ve i Vili, d'aquest tres el més important és Odin, que representa el pare de tots.

⁵ Gylfi: Va ser el primer rei d'Escandinàvia.

⁶ Eitr: Native Science.

Més endavant, els tres fills de Bor van matar a Ýmir, el primer gegant de tots. Era tan gran que de la seva sang es van crear els mars i els oceans, la terra es va formar amb la seva carn. Les muntanyes i les pedres amb els seus ossos. Amb el crani de Ýmir van fer la cúpula del cel. Un cop creada la Terra, perquè es sostingués en el Ginnungagap van posar a cada una de les cantonades un nan, i per això van triar els més forts. Els seus noms eren: Nord, Sud, Est i Oest⁷.



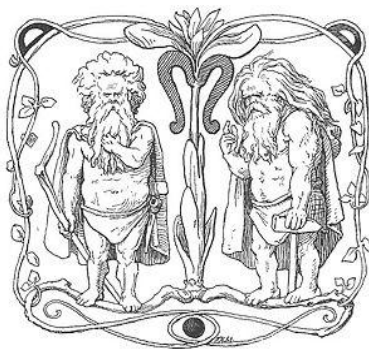
Il·lustració 1: Ýmir al fons amb Bor i Audumla.
Extret de: Amino Apps (<https://bit.ly/2N2Kn8v>).

1.1.1.2 ELS PRIMERS HUMANS, ELFS I NANS

«Quan els fills de Bor anaven per la vora del mar, van trobar dos troncs, els van agafar i amb ells van fer l'home. El primer li va donar esperit i vida, el segon intel·ligència i moviment, el tercer aparença humana, parla i oïda.»⁸ Aquests dos primers humans es van dir Ask i Embla. D'ells dos va descendir la raça humana i



Il·lustració 2: Ask i Embla de Robert Engels.
Extret de: Norse-Mythology (<https://bit.ly/2M1kNsa>)



Il·lustració 3: Nans del Alfheim.
Extret de: Vikings de Thule (<https://bit.ly/2M1mtls>).

van viure a Midgard (la terra on viuen els humans).

Mentre els tres germans esculpien els dos troncs per crear la vida humana, van veure que de la carn del gegant Ýmir, sortien criatures amb forma de cuc. Odin els va distingir en dos grups, les que tenien una naturalesa maligna i les criatures que eren bones. A les primeres els va donar forma d'elfs i les va enviar a viure al Svartalheim, situat sota de Midgard on el seu treball seria

trobar minerals. Les altres van ser convertides en nans i van anar a un altre món (per

⁷ Cal saber que en aquells temps els coneixements sobre l'espai i tot el que ens envolta era desconegut, per tant pensaven que la terra era plana.

⁸ LERATE, Luis. *Edda Menor*. Madrid: Alianza Editorial, 1984, pàg 53.

sobre d'on vivien els humans) que es deia Alfheim. Els nans que volguessin podien baixar i jugar amb els animals o cuidar de les plantes que ho necessitessin.

1.1.1.3 LA NIT I EL DIA



Il·lustració 4 Nótt segons la pintura del segle XIX de Peter Nicolai Arbo. Extret de: Viquipèdia

Els éssers humans estem acostumats a fer les activitats durant el dia i descansar quan la arriba la nit. Sempre ha estat així, entenem que després del dia ve la nit, però mentre encara s'estaven creant els mons on viurien totes les criatures, no existia ni el dia ni la nit. Totes les criatures dormien quan estaven cansades. Fart de que els humans anessin a dormir quan

volguessin, Odin va anar a Jöttunheim i va decidir agafar la filla del gegant Norfi. La geganta es deia Nótt (“nit”).

Més endavant, Nótt es va casar amb Naglfari, un home alt i fort. Van tenir un fill anomenat Aud (“Espai”). El seu matrimoni va durar poc i, posteriorment, es va casar amb Anar i van tenir una filla anomenada Terra. Aquí apareix una de les moltes teories de la mitologia nòrdica: deien que Odin tenia una filla anomenada Terra, per tant podria ser que Nótt fos la primera dona d’Odin o que simplement fos una coincidència. L’últim marit de Nótt, va ser Delling (“el que brilla”) qui van tenir un fill anomenat Dagr (“dia”). Llavors Odin es va emportar a Nótt i el seu fill Dagr i els hi va donar un cavall i una carrossa a cada un perquè fessin la volta per sobre de Midgard. Nit anava davant de tot, el seu cavall es deia Hrimfaxi (“trenes de rosada”) i amb les seves baves provocava la rosada dels matins. Dia anava amb Skinfaxi (“trenes brillants”).

Però per molt que el dia i la nit fossin creats, els habitants de la terra no les podien distingir, així que els Déus es van posar a pensar com ho farien.



Il·lustració 5 Dagr segons la pintura del segle XIX de Peter Nicolai Arbo. Extret de: Viquipèdia

1.1.1.4 EL SOL I LA LLUNA

Dagr i Nótt, no tenien un recorregut marcat, així que els primers dies anaven fent voltes per Midgard.

Recordem que l'univers en aquell moment era molt primitiu. Molts dels astres que coneixem avui dia i que són essencials per a la vida, no hi eren al principi. La formació del sol i la lluna, va ser gràcies a les espurnes que sortien disparades del Muspelheim i que es van anar fusionant fins a formar-los.

Un cop aquests dos astres van ser formats, estaven immòbils entre els nou mons, així que els Déus van decidir fer alguna cosa.

Al nord de Midgard, vivia un home conegut per la bellesa dels seus fills, es deia Mundilfari. Se sap que el seu nom prové d'una de les llunes de saturn, però es desconeix el significat d'aquest nom. S'ha arribat a diverses conclusions. La primera diu que el nom fa referència a “el que viatja com un pèndol” i d'altres que diuen que



Il·lustració 6 Sol i Mani amb els seus cavalls volant per sobre de Midgard.
Extret de: Pinterest.

significa “el que es mou d'acord a un temps determinat”. Tot i que el filòsof John Lindow diu que *Mundil-* fa referència a *mund* que significa període.

Mundilfari tenia dos fills. Eren tan bonics que al fill li va dir Mani i a la filla Sol. Als Déus els enfadava molt que només Mundilfari pogués gaudir de la bellesa dels seus fills, així que Odin i els

seus germans van agafar a Sol i Mani per posar-los al cel.

Amb el foc de Muspelheim, Odin va crear dos cavalls per il·luminar tots els móns: es van dir Árvak i Álsvid. Com els cavalls eren de foc, es van posar sobre els seus lloms unes manxes perquè es refredessin, tot i que segons el Volüspa (un poema de la Edda Menor que veurem més endavant), els dos cavalls anaven recoberts d'un ferro molt fred. Sol anava pel cel acompanyat de l'astre del sol. La seva feina era il·luminar els nou mons i procurar no generar cap incendi en apropar-se a Midgard.

Mani anava amb els seus cavalls, els noms dels quals en són desconeguts. La seva feina era seguir a Nótt i durant el seu recorregut, havia de fer que l'astre de la lluna (com hem

dit abans els altres van ser creats amb el foc de Muspelheim), anés canviant de forma, així seria creixent o decreixent. Aquesta tasca era molt difícil per a Lluna, per tant, quan es van apropar al sol de Midgard, va agafar a Bil i Hiuki perquè l'ajudés.

Un cop els dies van quedar definits, els humans ja tenien clar quan s'havia de descansar i quan treballar.

Però tot i això, no tot seria tant senzill per a Sol i Mani. Ja tenien una tasca suficientment difícil, com perquè a sobre haguessin de fugir de dos llops.

1.1.1.5 SKÖLL I HATI

Sköll i Hati eren dos llops enormes. Eren els fills de Fenrir, el llop més ferotge i violent que mai hagueu conegut, però d'ell ja en parlarem més endavant. També eren germans de Mánagarm, un llop que quan els humans morien se'ls menjava i que el seu objectiu era matar a Mani i tacar tota la lluna de vermell.

Aquests dos llops eren de naturalesa maligna, i el seu objectiu era devorar a Sol

i Mani, ja que així submergrien de nou a tota la humanitat en la foscor i el caos.



Il·lustració 7 Sköll i Hati perseguint a Mani i Sól.
Extret de: Mundo Edda (<https://bit.ly/2OQcVIP>).

Sköll perseguia a Sol, i quan aquest veia que el llop s'apropava molt, corria amb tota les seves forces. Per això quan mirem al cel i veiem que el sol es pon ràpidament, diuen que pots veure com Sol escapa del llop.

Hati, perseguia a Mani. La feina del llop seria més difícil en aquest cas ja que, com hem dit abans, a Mani l'acompanyaven dos nens, Bil i Hiuki i quan aquests veien que Hati s'apropava, feien sonar unes cassoles que tenien i el llop s'allunyava.

El que els llops mai sabrien és que Odin havia fet un encanteri perquè mai atrapessin a Sol i Mani, l'únic cop que els podran atrapar serà quan el Ragnarok⁹ arribi, i encara queda molt perquè això passi.

1.1.1.6 L'ORIGEN DEL VENT



Il·lustració 8 Hraesvelg
posant-se a volar.
Extret de: Pinterest.

Ara, després d'explicar fets tan complexos com la creació de la terra o l'origen dels humans, ens preguntem com el vent, una cosa tant simple, pot moure els mars provocant onades gegants o fer que el foc es torni violent fent flamarades enormes.

A l'extrem nord del cel hi ha un gegant anomenat Hraesvelg amb aparença d'àliga. Quan aquest té gana, baixa volant de la muntanya a buscar menjar i quan batega les seves ales, es produeix el vent que arriba a tot el món.

Fins aquí serien els mites més importants per entendre la creació de l'univers. He triat els més essencials i els que queden els explicarem més endavant per entendre altres coses.

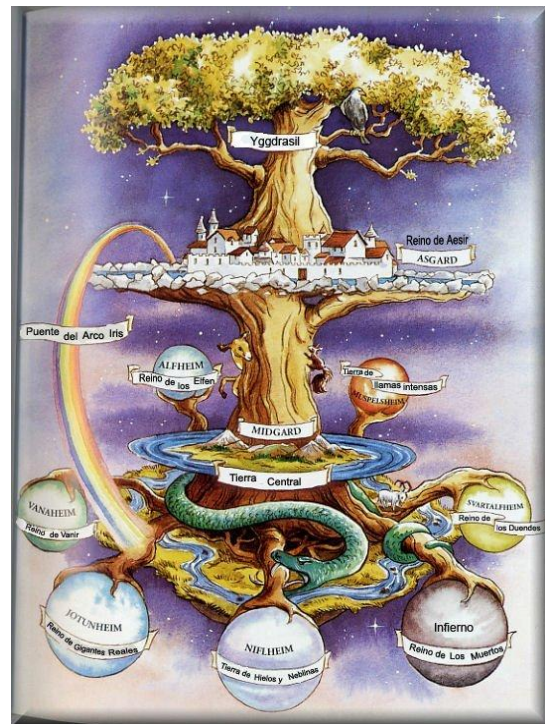
1.2 ESTRUCTURA DE L'UNIVERS

Com tot en aquesta vida, l'univers també té una estructura pròpia. És a dir, com els mons i les seves estrelles s'organitzen. Per poder explicar com funcionava l'univers, els escandinaus van fer la seva interpretació. Aquestes explicacions han anat variant molt depenent de la cultura, per exemple, el món segons el cristianisme, estaria format per la terra on vivim, el cel i l'infern. En canvi, a la mitologia nòrdica, s'organitzaria d'una manera diferent i més mística. L'univers estaria format per nou mons, i tot estaria subjectat a un arbre. Costa una mica d'entendre, però ara ho explicaré ben detallat.

⁹ La fi dels mons.

1.2.1 YGGDRASIL

L'Yggdrasil, és ell lloc sagrat i més important per als Déus i on recolzen els nou mons. És un freixe perenne i l'arbre més gran que existeix. Les seves branques ocupen tot l'univers i, segons els déus, aquest arbre és el més bonic de tots els que existeixen. L'Yggdrasil té tres arrels que arriben ben lluny i cada arrel suporta un món. La primera aguanta Asgard, on viuen els Aesir¹⁰. La segona va fins al Jötunheim, on viuen els gegants, i la tercera fins al Niflheim, l'infern. Aquesta última arrel és rossegada per Nidhogg, un drac que no parerà de fer-ho fins que arribi el Ragnarok.



Il·lustració 9 Representació de L'Yggdrasil.
Extret de: Amino Apps (<https://bit.ly/2o0OMxQ>).

L'existència d'aquests tres mons és deguda a l'aigua que se subministra a les arrels de l'arbre mitjançant uns pous. Cada món es nodreix d'un pou. El de Jötunheim s'anomena *Font de Mímir*. Segons les llegendes si es beu d'aquella aigua, s'aconseguia el coneixement de tot.

A sota d'Asgard es troba el *Pou d'Urd* i, davant seu, hi ha una sala molt bonica on viuen les nornes (elles eren les que decidien el destí dels homes de Midgard i els seus noms eren Urd, Vérdandi i Skuldi). L'últim pou es troba a Niflheim i es diu *Hvergelmer*: és d'aigua gelada i dona origen a onze rius.

Un pont anomenat Bifrost¹¹ permetia els déus anar de Midgard a Asgard. A aquesta construcció se la descriu així:

«Has de haver-lo vist; potser el conequis per l'arc de Sant Martí. És de tres colors i molt resistent, està fet amb més habilitat i perfecció que altres obres.»¹²

¹⁰ Hi havien dos tipus de déus, els Vanir (déus de la natura) i els Aesir (déus del cel)

¹¹ Més conegut com a arc de Sant Martí

¹² Luis. *Edda Menor*. Madrid: Alianza Editorial, 1984, pàg 56.

El déu Thor no podia creuar aquest pont perquè el pes del Mjolnir¹³ feia que pogués trencar el pont. Quan el Ragnarok arribi, el Bifrost es trencarà perquè les criatures malignes no arribin a Asgard.

Fins ara hem vist les virtuts de l'Yggdrasil però també té certs problemes: les seves criatures. N'hi habiten moltes, però les més destacades són Vedrfólnir¹⁴ (un falcó que viu sobre el cap d'una àguila sense nom), també hi ha un ratolí anomenat Ratatosk (que puja i baixa del tronc per informar a Nidhogg sobre les males notícies) i quatre cérvols, Dain, Dvallin, Dúneyr i Duratror (viuen a la copa de



Il·lustració 10 Representació de l'Yggdrasil amb les seves criatures.

Extret de: Taringa (<https://bit.ly/2MK1gaV>).

l'arbre, se'n mengen les fulles i tenen unes banyes molt grans).

A continuació veurem els mons que aguanta l'arbre a cada branca, en són nou i cada un té les seves característiques. Els nou mons tenen el sufix –heim (regne) o –gard (terra); això era per designar el lloc conforme amb les criatures que vivien allà. Per exemple: Alfheim (regne dels elfs).

1.2.1.1 ASGARD

Quan Odin i els seus dos germans van acabar de crear l'univers i havien situat els humans a Midgard, van decidir crear un lloc on poguessin viure i alhora controlar la raça humana. Van crear el recinte central, una sala situada sobre de Midgard, però es van adonar que era molt petita. Llavors Odin va demanar l'ajuda d'un gegant i constructor anomenat Hrimthurs, qui va prometre que construiria una fortalesa tan bonica i enorme que els humans s'enlluernarien en veure-la. Amb l'ajuda del cavall Svadilfari es va posar a treballar, però no abans sense arribar a un acord econòmic. El gegant va demanar a Odin: la deessa Freyja, el sol i la lluna com a pagament. Els déus

¹³ Mjolnir: Era el Martell de Thor, capaç de invocar una tempesta.

¹⁴ Te poques mencions, però els experts encara devaten sobre el seu paper durant la mitologia nòrdica.



Il·lustració 11 Imatge del gegant Hrimthurs, el constructor, amb el cavall Svaðilfari (1919) de Robert Engels. Extret de: Viquipèdia

van estar reunits dos dies i dues nits, i van acceptar aquell pagament amb la condició que ho acabés en un any i mig.

Quan quedaven dues setmanes per acabar la construcció, Loki¹⁵ es va convertir en una euga i va decidir espantar el gegant. Va ser tan gran l'ensurt que el constructor no va tornar a aparèixer.

Asgard va ser el nom que li van donar a aquell món tant bonic.

El seu nom significa “Habitat dels Aesir¹⁶”. Està situat sobre dels núvols que tapaven el cel de Midgard, i diuen les llegendes que si un dia el cel està destapat, es pot veure l'arc de Sant

Martí que fa de pont entre aquests dos mons. Allà hi viuen els

dotze Aesirs: Freyr, Balder, Freya, Odin, Forseti, Heimdall, Njord, Skadi, Saga, Ve, Vili i Ull.

Al centre d'Asgard és on es troba el Grímnismal, lloc on es troben els dotze palaus d'Asgard. El més important de tots era el Gládsheim (“llar joiosa”), que és el palau d'Odin. Es descriu així:

«Aquella casa es la mejor construida y la mejor de la tierra y todo allá es de oro puro; los hombres la llamamos Gladsheim.¹⁷»

Dins del palau, hi havia una sala on es reunien els Aesir, tenia dotze cadires i la més gran era reservada per Odin. La primera reunió que van tenir va ser per construir un taller, ja que ells deien que no era feina dels déus treballar amb minerals. Així va ser: van crear un taller on van portar elfs foscos procedents del Svartálfaheim perquè treballessin allà. Aquesta època es coneix com a Època Daurada d'Asgard. Al mateix palau d'Odin estava el Valhalla, lloc on els guerrers morts en combat anaven. Les seves portes eren daurades i enormes.



Il·lustració 12 Representació d'Asgard.

Extret de: Blogspot
(<https://bit.ly/2GUx8rT>)

¹⁵ Loki era el deu bromista i mentider.

¹⁶ Hi havien dos tipus de déus, els Vanir (déus de la natura) i els Aesir (déus del cel)

¹⁷ STURLUSON, Snorri. op.cit pàg 58.

A part d'aquest palau també n'hi havia d'altres. Estava el Bilskirnir, palau de Tor que deien que tenia cinc-centes quaranta habitacions.

« Cinc-centes habitacions més quaranta
Penso que té Bilskirnir;
De totes les cases que vaig veure aixecades
La major es la que té el meu fill ¹⁸.»¹⁹

També, al cim d'una muntanya, estava Heimdall, el protector de les muralles d'Asgard i qui tenia el *gjallarhorn*, una banya que la faria sonar quan el Ragnarok arribés.

1.2.1.1.1 VALHALLA

El Valhalla estava situat dins el palau d'Odin, i només es podia accedir a ell si havies mort en combat. Tenia cinc-centes quaranta portes, per entrar-hi, així quan molts guerrers morissin, podrien entrar molts alhora. Les seves parets son d'or i confeccionades amb llances.

Els guerrers morts en combat, més coneguts com a *Einherjers*, tenen una vida molt tranquil·la. Es passen el dia lluitant per diversió i, si són ferits, es recuperen per art de màgia. Quan el combat acaba poden tornen per sopar al Valhalla, on els guerrers es retroben per beure aigües²⁰ i festejar amb les Valquíries²¹.



Il·lustració 13 Representació de les portes del Valhalla.
Extret de: Mitologia (<https://bit.ly/2BWouTT>).

¹⁸ Fa referència a Thor, que és fill d'Odin.

¹⁹ STURLUSON, Snorri. op.cit pàg 104.

²⁰ Beguda composta per aigua, mel i llimona.

²¹ Dones guerreres que anaven a combatre al camp de batalla.

1.2.1.2 VANAHEIM

El Vanaheim és l'habitat dels déus Vanir, l'altre grup de déus d'aquesta mitologia. Els Vanir són relacionats amb la natura i la fertilitat. D'aquest món provenen déus com ara: Njord, rei del mar i de les costes, Freyja, reina de l'amor i Aegir, rei de les profunditats.



Il·lustració 14 Vanaheim. Extret de: el llibre "Magnus and the chase of the Asgard Gods".

Es diu que Vanaheim és un món amb molta vegetació, llacs i muntanyes ben altes. També que els déus Vanir que vivien allà tenien molt domini de la màgia, cosa que els altres déus Aesir no tenien.

1.2.1.3 MIDGARD

Midgard és el món on viuen els éssers humans. Va ser creat per Odin, Ve i Vili amb la carn, la sang i els ossos del gegant Ýmir. El seu nom significa "Jardí del centre" i està just a sota de Asgard. Odin controlava Midgard des de la seva sala central, on veia tot el que feien els humans. A Midgard s'adorava molt als déus, es feien sacrificis en el seus noms, es feien temples i fins i tot les seves guerres les dedicaven a ells, en especial al déu Týr²².

Quan els déus volien baixar a Midgard ho feien mitjançant el Bifröst²³, un pont que comunicava els dos mons. Aquest pont podia ser creuat per tots els déus menys per un: Tor no el podia creuar, ja que portava el Mjøltnir i era tan pesat que trencaria el pont.

Midgard es descriu amb forma de cercle pla i als extrems d'aquest cercle hi habitava Jormungandr, una serp d'enorme mida que limitava el mar dels humans. Era tan gran que ocupava tot el perímetre d'aquest món. És per això que, quan els humans volien trobar el límit del seu món, no ho podien fer ja que es trobaven a la serp i eren devorats.

²² Déu de la guerra.

²³ Conegut com a arc de Sant Martí.



Il·lustració 15 Muntanyes de Midgard.
Extret de: Mitologia Nòrdica (<https://bit.ly/2F6T7ZR>).

1.2.1.4 ALFHEIM

Quan Odin estava construint Midgard, va veure que de la carn del gegant Ýmir sortien unes criatures amb forma de cuc. Ell va donar-los forma i els va enviar a l'Alfheim. Aquests éssers eren Elfs de Llum o també coneguts com a Ljosàlfar. Eren criatures d'una bellesa admirable i eren considerades com a àngels de la guarda dels humans de Midgard. Es deia



Il·lustració 16 Alfheim segons una il·lustració.
Extret de: Imgur (<https://bit.ly/2R7ODtr>).

que ells servien d'inspiració per la música de la Terra. L'Alfheim està situat al costat d'Asgard i és un lloc lluminós. Era governat per Freyr, déu de la bellesa, qui li van donar aquest regne a canvi d'una dent que li va caure. Ho diu una estrofa del Grimnismal:

« L'Alfheim li van donar els déus a Freyr
Quan se li va caure una dent »²⁴

²⁴ STURLUSON, Snorri. op.cit pàg 100.

1.2.1.5 JÖTUNHEIM

El Jöttunheim és el món dels gegants o coneguts també com a Jötuns²⁵. Va ser creat alhora que Midgard, però es van edificar unes barreres perquè no poguessin escapar.

Els Jöttuns és una de les races de la mitologia nòrdica i eren descrits com l'oposició dels déus. Eren de naturalesa maligna i el seu únic propòsit era lluitar. Segons Snorri, se'ls descriu d'un mida enorme amb urpes i un aspecte deformat. De gegants n'hi ha dos tipus, els "normals" i els gegants del gebre. Aquests últims van



Il·lustració 17 Il·lustració del Jöttunheim. Extret de: pinterest (Karisa Laurel)

existir molt abans que els altres, ja que aquests van descendir del primer gegant de tots, Ýmir. El gegant més savi de tots és Mímir²⁶.

El Jöttunheim està format de pedra i roca. Des d'allà amenacen els humans i els déus, els quals estaven separats pel riu Iving.

1.2.1.6 NIFLHEIM

El Niflheim va ser un dels primers mons de la mitologia nòrdica, situat al nord del Ginnungagap i a les arrels del freixe Yggdrasil. A dins del Niflheim hi ha un altre món, el Helheimen, i aquests dos mons formarien part de l'infern de la mitologia nòrdica.

El seu nom significa “Terres de boira” i és el regne de la foscor. Sota aquest món està situat el regne de Helheimen i és governat per la geganta Hel.



Il·lustració 18 Camins del Niflheim. Extret de: Pinterest, per Dwarffeater

²⁵ Gegants en Nòrdic.

²⁶ Mímir és el gegant que vigila la Font de Mímir, i qui begui d'ella tindrà tots els coneixements. Odin buscarà molt a Mímir.

En el Niflheim hi ha una font anomenada Hvergelmer, font d'onze rius. Sobre la font hi ha Eiktyrnir, un cérvol que menja fulles de Lérad²⁷. D'aquesta font es parla al poema “Els dits de Grimmer”:

« El cérvol Eiktyrnir, a dalt pujat,
Les branques de Lérad mossega;
De les seves banyes brolla la font de Hvergelmir,
Origen de tots els rius.»

D'aquesta estrofa en surt un misteri. “De les seves banyes brolla a la font de Hvergelmir”, es poden extreure dues possibles hipòtesis: el cérvol, mentre mossega les fulles, l'aigua cau sobre ell o, la que més experts corroboren, és que de les banyes de Eiktyrnir brolla l'aigua que alimenta la font de Hvergelmir. Aquesta és la que té més suport, ja que els cérvols són molt presents a la mitologia nòrdica ja que les banyes els recorda la forma del Yggdrasil.

1.2.1.7 HELHEIM



Il·lustració 19 Hermóðr davant Hel (1909), per Hélène Adeline.
Extret de: Viquipèdia

El Helheim és un dels nou mons de la mitologia nòrdica. Hel va regnar aquestes terres, i encara que el Helheim i el Niflheim estiguin governats per la mateixa geganta, no vol dir que siguin el mateix lloc.

És el lloc on els que no han mort en batalla acaben. També hi va la gent que mor de vell, de malalties i els que han traït els déus. Podem pensar que el Helheim és un lloc envoltat de foc i de flames, ja que tenim la referència de l'infern, però és tot el contrari. Allà només hi ha gel, boira i fosc.

Loki²⁸ es va casar amb Angrboda²⁹ i va tenir tres fills: Fenrir³⁰, Jormungandr³¹ i Hel³². Segons la llegenda, els fills de Loki van néixer a una cova del Jötunheim i Odin, que ho

²⁷ No hi ha informació del que és però a la pàgina 456 de la Edda Major diu que pot ser l'Yggdrasil.

²⁸ És un dels déus de la mitologia nòrdica i conegut com a déu dels enganys.

²⁹ Geganta del Jötunheim, és mencionada així a la Edda Menor.

sabia tot, va veure que eren criatures malignes. Va decidir encadenar Fenrir, va enviar Jormungandr a l'oceà de Midgard i a Hel la va enviar a l'inframón. Deien que per arribar a l'entrada del Helheim s'havia d'anar més enllà del riu Gjoll, travessar l'Yggdrasil fins al pont Gjallarbru. Aquest és de vidre i recobert d'or. No es podia travessar fàcilment ja que penjava d'un sol cabell. Segons Julia Clinton Jones: «El pont de vidre penja d'un sol cabell sobre el riu terrible, el Gjoll, límit de Helheim. Aquí és on s'alça la donzella Modgud, esperant el seu pagament en sang, una donzella terrible a la vista, sense carn, sudari i mortalla són la seva adorn.»³³

Per creuar el pont havies de ser incinerat amb una carrossa i el teu cavall; només així el podries travessar. Després de creuar-lo, arribaves al Járnvídr (“Bosc de Ferro”) on estava la geganta Angrboda i una gran extensió d'arbres de ferro.

Si s'aconseguia travessar, arribaves a les portes de Helheim. Al costat estava Garm³⁴, un gos tacat de sang, que et deixaria passar si li oferies un aliment anomenat, pastís de Hel³⁵. Aquests pastissos estaven a disposició d'aquells que havien donat pa als més necessitats.

Un cop travessaves les portes de Helheim, arribaves

al palau de la Hel, rebia el nom d'Elvidner (“misèria”).

El palau es descrivia d'aquesta manera:



Il·lustració 20 Hel i Garm per Carl Ehrenberg, 1882. Extret de: Viquipèdia.

«Elvidner era el saló de Hel tancat per alts murs de ferro; És horrible aquest palau que s'alça! Fam era la seva taula buida; Inútil el seu ganivet; el seu llit, afilat com acer; Ardent angoixa regnava en el banquet; Ossos blanquinosos a tot convidat; Pesta i Fam cantaven les seves runes, Unint-se a aspres sons de desesperació. Misèria i Agonia per sempre estaràs en els dominis d'Hel!»³⁶

³⁰ Fenrir és el llop més ferotge que existeix, el van encadenar amb la cadena més resistent del món: la Gleipnir.

³¹ Jormungandr és la serp del món, rodejava tot Midgard i matava qualsevol persona que s'apropés a ell.

³² Hel és la deessa de Helheim.

³³ JONES, Julia. *Valhalla* 1878

³⁴ No confondre amb Managarm.

³⁵ No hi ha informació d'aquest pastís ni se sap de què estava fet.

³⁶ JONES, Julia. *Valhalla* 1878

Podem veure que no era gaire agradable viure allà però, tot i això, els que eren bons i bondadosos eren tractats bé al Helheim i es deia que gaudien d'aquella foscor. Però els que eren infidels, assassins o traïdors eren desterrats al Náströnd (“platja de cadàvers”).

El Náströnd estava recobert de serps que escopien verí als cadàvers.

«Ella va veure un lloc lluny del sol
a la platja dels cadàvers.
La seva porta semblava el Nord.
Allà queien gotes de verí
Pels orificis del sostre.
Aquell lloc està compost
Per espines de serps. »³⁷

1.2.1.8 SVARTÁLFAHEIM

Com he dit abans, el nom del món estava compost pels habitants i després un sufix. Per tant el Svartálfaheim significa “hàbitat dels elfs foscos”. Aquest lloc també era conegut com a Nidavéllir.

D'aquest lloc tenim en tenim poca informació però trobem una cita en el *Volüspa*:

« Al Nord s'alçava, a Nidavellir
La daurada mansió dels fills de Sindri; »³⁸



Il·lustració 21 Elf Fosc.
Extret de: Kali(<https://bit.ly/2RqrmSR>).

Allà habiten els elfs foscos, són criatures d'aspecte humà i de naturalesa maligna. Van aparèixer quan Odin i els seus dos germans van crear el món dels humans. Veien que de les roques i la carn del gegant Ýmir sortien criatures amb forma de cuc, així que els van donar forma i els van enviar a aquí, al Svartálfaheim.

Aquí es van fer famosos per la seva màgia i alta

³⁷ STURLUSON, Snorri. Volüspa Estrofa 38. 1260 d.C

³⁸ STURLUSON, Snorri. op.cit pàg 38.

tecnologia amb la forja i que, gràcies a això, van construir armes, armadures i accessoris molt importants per a la mitologia nòrdica.

Tot i que eren considerats malignes, la seva funció era protegir els humans que habitaven a Midgard, només es tornaven maliciosos si els molestaven o els tractaven amb menyspreu. El seu nom dona a entendre que eren d'aspecte fosc però la veritat és que es deien així pel seu color de cabell i l'armadura que portaven ja que ambdues eren negres.

1.2.1.9 MUSPELHEIM

El Muspelheim és el regne del foc i va ser juntament amb el Niflheim el primer món de la mitologia nòrdica. És situat al sud del Ginnungagap. Totes les estrelles del cosmos provenen d'aquí, de les espurnes del Muspelheim.

En aquest món fa tanta calor que cap ésser humà pot viure-hi, per això només viuen els gegants de foc o també coneguts com a Eldthursar. Els gegants de foc són liderats per Surt i, quan el Ragnarok arribi, ell i els altres Eldthursars lluitaran fins la mort. Surt també és l'encarregat de destruir el Bifröst, pont que comunica Asgard amb Midgard, d'aquesta

manera els déus no podran ajudar els humans. Ell, amb la seva espasa, ho destruirà tot excepte el bosc de Hodmimir³⁹ ja que la seva espasa no el pot destruir. Al Volüspa, una estrofa parla de Surt:



Il·lustració 22 Surt lluitant al Ragnarok. Portada de l'àlbum de Amon Amarth, Surtur Rising (2011). Extret de la pàgina oficial (<https://www.amonamarth.com/>)

« Del Sud ve Surt amb el mal de branques
 Amb l'espasa del déu dels morts;
 Les muntanyes tremolen, criden les bruixes,
 Al Hel van tots, el cel es trenca.»⁴⁰

³⁹ Bosc on es situa l'Yggdrasil.

1.3 DÉUS

Els déus eren molt importants en aquesta mitologia nòrdica, ja que els humans eren a qui rendien culte. Es poden distingir en dues famílies, els Aesir i els Vanir. Els déus Vanir són els que tenen relació amb la terra i la fertilitat, en canvi els déus Aesir són els déus de la guerra i la màgia.

A continuació explicaré a Odin i Tyr, els que personalment considero més importants.

1.3.1 ODIN

Odin és un dels déus més antics i és per excel·lència el més conegut. Era un gran guerrer en el sentit que dirigia els combats i no tenia por. Això es veu reflectit en tot els mites que l'envolten.



Il·lustració 23 Odin per Georg von Rosen (1886). Extret de: Pinterest.

Fill de Bor i la geganta Bestla i germà de Ve i Vili. Està casat amb 3 dones. La primera d'elles és Frigg amb qui va tenir Baldr, Hod i Hermod. La segona és Jord i els seus fills són Thor i Meili. L'última és Ring amb qui va tenir Vali. A Odin se'l coneix per molts noms però és majoritàriament conegut per Alfödr, que significa pare de tots. Fa referència a que, gràcies a ell, han descendit la major part dels déus i que ell, junt amb els seus dos germans, van crear als primers humans, Ask i Embla.

Aquí teniu altres noms amb els quals és conegut Odin: Valfödr (“pare dels caiguts en combat”), Hangadud (“déu dels penjats”) o Haptagud (“déu dels lligats”). La llista és molt llarga ja que se li atribueixen més de 150 noms.

Odin és el déu del coneixement però, per aconseguir saber qualsevol cosa sobre el passat i tots els misteris dels nou mons va haver de fer un sacrifici que ara us explicaré: Odin, sabent de l'existència del pou de Mímir, on deien que si es bebia d'aquella aigua s'obtenia la màxima saviesa, va decidir anar-hi. El pou estava situat al Jötunheim i era custodiat per Mímir. Mímir va dir que si volia beure d'aquelles aigües hauria de sacrificar alguna cosa de valor, així que Odin va sacrificar el seu ull. A l'aconseguir el

⁴⁰ STURLUSON, Snorri. op.cit pàg 100.

coneixement del passat, va veure tot el patiment del humans però va adonar-se que era necessari.

Després de beure del pou, Odin va obtenir tot el coneixement del passat i gràcies als seus dos corbs Hugin i Munin (parlarem d'ells més endavant) ja té el coneixement del present.



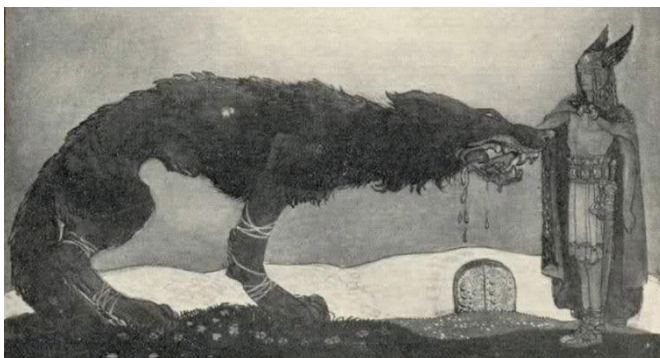
Il·lustració 24 Odin al fons amb Mimir.
Extret de: Britannica
(<https://bit.ly/2F6hSqa>).

1.3.2 TYR

Tyr també conegut com Teiwaz, és el déu de la guerra, el més agosarat i valent dels Aesir. Era invocat pels vikings abans de les batalles per tenir èxit. Aquest déu era manc, ja que va perdre la mà d'una mossegada del llop Fenrir.

Una runa porta el seu nom, Teiwaz, i la seva representació a l'alfabet nòrdic és ↑ (el seu valor ortogràfic és la “t”).

Tyr va casar-se amb la deesa Jörd (“Terra”). Aquesta parella és el nucli de moltes religions.



Il·lustració 25 Tyr and Fenrir by John Bauer (1911). Extret de: Pinterest

1.4 CRIATURES

Les criatures dins de les mitologies són molt importants, ja que ajuden a explicar molts fenòmens i estan sovint barrejades amb els mites. Especialment, a la cultura nòrdica, tenen criatures molt diverses: poden ser éssers fantàstics com ara dracs i serps o animals aterradors com trolls o llops ferotges. Tot i això, totes no tenen per què resultar dolentes, és més, moltes ajuden els humans i els déus.

1.4.1 JORMUNGANDR

Jormungandr o també coneguda com la serp de Midgard, és una serp gegantina que habita els mars dels humans. Deien que era tan gran que si es mossegava la cua, podria envoltar tota la terra.

Els seus pares són Loki i la geganta Angrboda i va néixer a una cova del Jötunheim. Odin, com ho podia saber tot, va veure que aquesta serp seria maligna i que causaria grans danys al món. Per això va decidir tirar-la al mar de Midgard.

La serp apareix al Ragnarok i lluita al costat dels gegants del Muspellheim contra els déus. Jormungandr morirà a mans de Tor, però no abans d'haver-li clavat un verí mortífer per causar la mort del fill d'Odin.



Il·lustració 26 Jormungandr lluitant contra Tor. Extret de: Viquipèdia.

1.4.2 HUGIN I MUNIN

Odin té dos corbs, s'anomenen Hugin i Munin. La traducció literal vol dir “el pensament” (Hugin) i “la memòria” (Munin).

Aquests dos corbs porten informació a Odin sobre el que succeix a Midgard, el món dels humans. Hugin i Munin surten a l'alba i sobrevolen el món recopilant informació per Odin. Aquests dos corbs tornen a la nit i es situen a les espatlles del seu amo, on explicaran tot el que han vist. Odin, degut a Hugin i Munin, és conegut també com “el déu corb”.



Il·lustració 27 Odin assegut al seu tro a Asgard. Extret de: Pinterest

A part de tenir el significat mitològic en té un altre i el podem trobar en aquest fragment del Grimnismal:

«Cada dia Hugin i Munin han de
sobrevolar el món.

Em fa por que, Hugin no torni a casa;
però més temo per Munin.»

Aquest fragment ens planteja un tema filosòfic. Si les persones preferim perdre els nostres pensaments, deixant així de ser únics o perdre la memòria per tal de no recordar res. Podem veure que Odin té por a perdre la memòria, ja que el coneixement sense els records no són res i ell era el déu més savi.

1.4.3 FENRIR

Fenrir és un llop d'enorme mida i ferotge. És una de les criatures més importants dins la mitologia nòrdica. Té un paper essencial durant el Ragnarok, ja que matarà Odin.

Fenrir és fill del déu Loki i la geganta Angrboda. Quan va néixer, Odin sabent el perill que ocasionaria se'l va emportar a Asgard, on seria custodiat pels déus per tal de no fer mal a cap ésser.

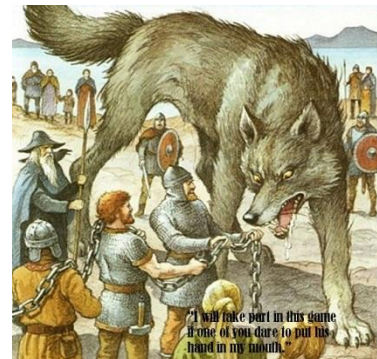


Il·lustració 28 Fenrir lluitant contra Odin per Dorothy Hardy (1909).
Extret de Pinterest

El déu Tyr era l'únic que s'atrevia a apropar-se a Fenrir per alimentar-lo. Tots els altres déus, coneixent del que era capaç de fer, no s'hi atrevien. Preocupats els déus per la ràpida crescuda del llop, van decidir encadenar-lo per tenir-lo controlat i que no s'escapés. Inicialment, va ser lligat amb el permís de Fenrir amb la cadena Leding, una cadena molt gruixuda creada pels déus. Però aquest només va haver de caminar unes pases i va trencar-la. Els déus espantats de la seva força van decidir lligar-lo amb una cadena més resistent, s'anomenava Droma. Com va passar anteriorment amb la cadena Leding, Fenrir només va hever de

caminar i també la va trencar. Els déus, furiosos de no poder fer res al respecte, van decidir demanar ajuda als elfs del Svártalfaheim, coneguts per ser grans orfegres. Aquests van crear la cadena més forta de totes. La cadena s'anomenava Gleipnir i estava feta dels següents materials: la barba d'una dona, l'alè dels peixos, la saliva d'un ocell, les arrels d'una muntanya, els tendons d'un ós i dels sorolls que fan els gats en caminar. Per col·locar la cadena a Fenrir van haver d'enganyar-lo.

Els déus van dir-li que no seria capaç d'alliberar-se i el llop va acceptar encadenar-se per demostrar que podria, però només ho faria si un déu ficava la mà dins la seva boca per garantir que no hi havia cap truc. Tyr va ficar la seva mà i quan van haver lligat Fenrir, aquest li va clavar una mossegada pensant que es deslligaria fàcilment però, no va poder. Tyr es va quedar sense mà i com a venjança Odin va clavar-li una espasa que travessa la seva mandíbula i així no udolaria mai més.



Il·lustració 29 Odin, Thor i Tyr lligant Fenrir amb la cadena Gleipnir.
Extret de: Ancient Pages (<https://bit.ly/2Tqh2r0>).

2. RUNES

Les runes són un conjunt de símbols que representen (cada una d'elles) una lletra en alfabet nòrdic. Malgrat que representessin l'alfabet dels vikings, no va ser inventat per ells, sinó que va aparèixer com a escriptura de la llengua germànica a Escandinàvia al segle V. Aquest és conegut com a Futhark. Rep aquest nom gràcies a les primeres sis runes que representen els sons d'aquestes lletres **F**(F)**U**(U)**T**(T)**H**(H)**F**(A)**R**(R)**K**(K), tot i que també també es pot trobar **Þ** en comptes de **TH** ja que aquesta runa representa el so “th”.

La primera evidència de l'existència del Futhark és a la pedra de Kylver, on està escrit tot l'abecedari per ordre. Aquesta pedra data de l'any 400 i era una roca que servia per tapar una tomba.

A part de ser un mode d'escriptura, també va ser i encara és un mètode d'adivinació. Actualment les runes s'utilitzen només a les religions paganes per representar els déus i demanar-los favors.



Il·lustració 30 Pedra de Kylver.
Extret de: Wikipedia

2.1 EXPLICACIÓ DE LES RUNES

El Futhark consta de 24 runes. Cada una té un significat i representa una virtut, en alguns casos la runa representa un déu o ésser de la cosmogonia nòrdica.

2.1.1 FEHU

Fehu es representa amb **F** i és l'equivalent a la grafia F. Aquesta runa simbolitza la riquesa ja que la seva forma representa les banyes del bestiar i en aquella època els animals estaven relacionats amb els diners i el poder.

Aquesta runa anuncia riqueses i abundància de matèries primeres. El seu significat és positiu, de recompensa, ja que, si s'ha treballat per alguna cosa que es vol s'acabarà aconseguint.



Il·lustració 31 Runa Fehu.
Extret de: Pinterest.

Aquesta runa representa la deessa Freyja, dona d'Odin. Freyja és la deessa de l'amor, per tant es pot dir que aquesta runa aporta estabilitat, fertilitat i passió al matrimoni.

2.1.2 URUZ

Aquesta runa es representa amb $\mathfrak{U}$ i és l'ivalent a la grafia U. Simbolitza una època de canvis, de transicions. La seva forma representa un Ur⁴¹, un mamífer boví. Als pobles viquings, quan un noi arribava als quinze anys s'iniciava en un ritual que consistia en caçar un ur i, quan aquest ho aconseguia, es convertia en un home adult.

Aquesta runa, apart de predir una època de canvis, també simbolitza la resistència, la destresa i la masculinitat. També

indica que alguna cosa ha de morir per tal de poder fer un canvi (sacrificar la vida d'infant per convertir-se en un home).



Il·lustració 32 Runa Uruz.
Extret de: Pinterest.

2.1.3 TURISAZ

Aquesta runa es representa amb $\mathfrak{T}$ i equival a la grafia TH o el so [θ]. Aquesta runa simbolitza el dolor, el caos i la lluita. Aquesta runa té tres significats i la seva forma representa tres coses: el gegant Thurs⁴², el martell del déu Thor, i l'espina d'una rosa.

Si agafem el significat del gegant Thurs, representa el despertar d'una criatura que portaria desastres a la humanitat, per tant simbolitzaria el caos. Amb el significat del martell de Thor, representa la lluita que mantenim els humans amb els problemes. I el significat de l'espina

representa la lluita i la capacitat d'aguantar el dolor, per tant, va lligada junt amb el significat de Thor.



Il·lustració 33 Runa Thurisaz.
Extret de: Pinterest.

⁴¹ L'Ur va ser un boví que es va extingir el 1627 i d'ell ha aparegut la subespècie de la vaca.

⁴² No hi ha gaire informació sobre aquest gegant, però en alguns poemes apareix atemorint a les dones.

2.1.4 ANSUZ

Aquesta runa es representa amb **ᚱ** i equival a la grafia A. La traducció literal de Ansuz seria “Déu” per tant, serveix per demanar qualsevol cosa a qualsevol déu, però normalment s’associa amb Odin. És la runa contrària a l’anterior (Thurisaz), ja que aquesta ofereix protecció d’allò tenebrós.



La seva forma representa un home obrint els braços, oferint protecció.

Il·lustració 34 Runa Ansuz.
Extret de: Pinterest.

Aquesta runa també ens ofereix saviesa (ja que representa Odin, el déu més savi de tots), inspiració i ens promet sorpreses.

2.1.5 RAIDO

Raido es representa amb **ᚱ** i equival a la grafia R. Aquesta runa simbolitza els viatges i el moviment. També simbolitza el viatge a cavall que fa una persona que ha mort fins al Hel⁴³. La paraula Raido ens porta a la paraula islandesa “reid” que ha derivat al verb “to ride” que significa cavalcar.



Il·lustració 35 Runa Raido.
Extret de: Pinterest.

Aquesta runa no té cap connotació negativa sinó ans al contrari: significa viatges segurs, alegres i satisfactoris. També porta sort per ajudar a escollir el camí correcte.

2.1.6 KAUN

Kaun o també coneguda per Kano, es representa amb **ᚲ** i és l’equivalent a la grafia K. Aquesta runa simbolitza la renovació de cadascú, l’ampliació de noves obertures a la nostra vida i el coneixement. La forma d’aquesta runa representa un raig, que ens il·lumina per descobrir el que és bo, ja que la llum d’aquest ens aparta de la foscor.



Il·lustració 36 Runa Kaun.
Extret de: Pinterest.

⁴³ Infern de la mitologia nòrdica.

Aquesta runa ens indica que nosaltres hem de fer el pas per iniciar noves activitats ja que ens farà sentir segurs de nosaltres mateixos.

També representa la deessa Nerthus, ja que era considerada la deessa de la llum.

2.1.7 GEBO

La runa Gebo, també coneguda com Gyfu o Giba, es representa amb **X** i equival a la grafia G. Representa els regals que tenen els déus preparats per a nosaltres (en altres paraules les sorpreses que ens trobarem al llarg de la vida). La seva forma ens recorda a una X (la qual s'utilitzava als mapes del tresor per indicar on s'amagava el botí, representant el tresor com un regal).



Il·lustració 37 Runa Gebo.
Extret de: Pinterest.

La forma de X representen dos segments units. Això també simbolitza la unió entre dues ànimes i, per tant, ens aconsella reunir-nos amb els familiars i amics.

2.1.8 WUNJO

La runa Wunjo, també coneguda com Wynn, es representa amb **W** i equival a la grafia W. Wunjo representa els triomfs, els èxits i la glòria. La seva forma simbolitza un arbre amb els seus fruits, indicant que per aconseguir aquells fruits hi ha hagut un treball previ i que tot té la seva recompensa. És per això que aquesta runa ens indica la perseverança que hem de tenir. També ens assenyalava que d'una



Il·lustració 38 Runa Wunjo.
Extret de: Pinterest.

època nefasta sempre n'aconseguiem treure alguna cosa bona.

Aquesta runa va ser de les úniques que va perdurar durant el temps. Es va introduir a l'alfabet anglosaxó. Tot i que durant la mitologia nòrdica no tenia cap divinitat associada, més endavant se la va relacionar amb Venus.

2.1.9 HAGALL

La runa Hagall, també coneguda com Hagalaz, es representa amb **N** i equival a la grafia H. Hagall, traduït del nòrdic antic, literalment significa granit. Aquesta runa ens parla de les forces que s'escapen de les capacitats humanes com ara les erupcions volcàniques, les inundacions o els huracans.



Il·lustració 39 Runa Hagall.
Extret de: Pinterest.

Aquesta runa simbolitza la destrucció d'alguna cosa per tal d'aconseguir-ne una de millor. És a dir, davant d'uns fets durs ens dona la possibilitat de “renenèixer” per tal d'afrontar-los millor en un futur.

No té cap divinitat associada però, la H, al ser una lletra aspirada, representa l'alè dels morts.

2.1.10 NAUDR

La runa Naudr, coneguda també com Nauthiz o Nieves es representa amb **✚** i equival a la grafia N. La runa per si mateixa és una creu simbolitzant un temps de proves i d'alguna manera ens recorda que portarem una “creu” fins a acceptar els canvis.



Il·lustració 40 Runa Naudr.
Extret de: Pinterest.

La runa Naudr ens indica la necessitat d'aprendre dels canvis i de superar els obstacles de la nostra vida. També és una runa que ens demana paciència per aconseguir nous objectius.

2.1.11 ISAZ

La runa isaz, també coneguda com Iss o Isa, es representa amb **I** i equival a la grafia I.



Il·lustració 41 Runa Isaz.
Extret de: Pinterest.

La traducció literal significa “gel”. La runa ens recorda una esquerdada que es crea en el gel. El gel és perillós ja que si estem a sobre d'aquest i es trenca pot resultar-ne la mort. D'aquesta manera, la runa simbolitza la traïció, les estafes i els enganys.

Ens indica que hem d'analitzar detingudament les coses abans de fer-les, ja que sinó poden comportar conseqüències no desitjades. És una runa amb connotació negativa.

2.1.12 JERAZ

La runa Jeraz, coneguda per Jera, es representa amb  i equival a la grafia J. La seva forma ens recorda al conegut Ying-Yang, representant les forces equilibrades i productives.

Aquesta runa representa la collita i la fertilitat. S'assembla a qualsevol cicle: tot es gesta, es desenvolupa i mor. És una runa positiva tot i que demana un temps perquè les coses es compleixin.

La deesa d'aquesta runa és Nerthus, deesa de la llum i de la fertilitat.



Il·lustració 42 Runa Jeraz.
Extret de: Pinterest.

2.1.13 EIHWAZ

La runa Eihwaz, també coneguda per Eow i Eoh, es representa amb  i equival al a la grafia i. La seva forma ens recorda a l'Yggdrasil, l'arbre sagrat. La part central seria el tronc, la part de dalt el fullatge de l'arbre i la part més baixa el món del Helheim.



Il·lustració 43 Runa Eihwaz.

Extret de: Pinterest.

Aquesta runa representa les dificultats de començar una nova etapa però ens donarà estabilitat, bon caràcter i maduresa.

Aquesta runa no representa a cap divinitat però si que representa (com he dit abans) a l'Yggdrasil.

2.1.14 PERTHO

La runa Pertho, també coneguda com Perth, es representa amb  i és l'equivalent a la grafia P. La seva forma representa un gobelet⁴⁴, donant a entendre que aquesta runa simbolitza la sort, el destí ocult.

No representa cap divinitat en concret, sinó a totes.



Il·lustració 44 Runa Pertho.
Extret de: Pinterest.

2.1.15 ALGIZ

La runa Alguiz es representa amb  i equival a la grafia Y. La seva forma representa un home amb els braços oberts dirigits cap amunt. És un gest d'oració (cap als déus) o d'agraïment.



Il·lustració 45 Runa Algiz.
Extret de: Pinterest.

Aquesta runa s'associa a les idees d'amistat, protecció, victòria, poder... Conté un cert poder protector. Era una runa molt utilitzada pels guerrers ja que aquesta els oferia protecció durant la batalla.

La runa representa el deu Heimdall, déu Aesir protector d'Asgard i el que avisarà a la humanitat quan el Ragnarok arribi.

2.1.16 SOWELU

La runa Sowelo, coneguda també com Sigel es representa amb  i equival a la grafia S. La seva forma ens recorda a un llamp que amb la seva força destructora pot arribar a desfer el gel i trencar el granit. Per tant Sowelu és una runa que anul·la els efectes negatius de les runes Isaz (el gel) i Hagall (el granit).



Il·lustració 46 Runa Sowelu.
Extret de: Pinterest.

Aquesta és una de les runes més poderoses del Futhark, ja que senyala el moment adequat per l'acció i la força necessària per fer qualsevol cosa que ens proposem.

⁴⁴ Recipient en forma de got que s'utilitza per llençar els daus.

2.1.17 TEIWAZ

La runa Teiwaz o també anomenada Tyr es representa amb ↑ i equival a la grafia T. La seva forma es la d'una fletxa, simbolitzant una guerra o el coratge que és necessari per afrontar-ne una.

És una runa de motivació, i la dedicació per obtenir victòries. Teiwaz senyala la força de voluntat i la capacitat per superar qualsevol obstacle.

La runa va lligada amb el déu Tyr, déu de la guerra.



Il·lustració 47 Runa Teiwaz.
Extret de: Pinterest.

2.1.18 BERKANA



Il·lustració 48 Runa Berkana.
Extret de: Pinterest.

La runa Berkana es representa amb B i equival a la grafia B. El seu dibuix representa els pits d'una dona, simbolitzant la gestació i el naixement.

Senyala també el naixement d'alguna cosa nova o una cosa que està desenvolupant-se de manera correcta. També esdeveniments familiars i celebracions.

Aquesta runa ens recomana analitzar detalladament el que hem de fer i si ho fem per nosaltres mateixos o per quedar bé davant dels altres.

2.1.19 EHWAZ

La runa Ehwaz es representa amb M i equival a la grafia E. La seva forma representa dos cavalls de cara i representa la inseparable connexió entre un genet i el seu cavall.



Il·lustració 49 Runa Ehwaz.
Extret de: Pinterest.

Aquesta runa, en tractar-se d'un cavall té totes les virtuts que aquest animal té. Força, velocitat, agilitat i decisió. Ehwaz també ens indica un temps de canvi i millora personal.

2.1.20 MANNAR

La runa Mannar, també coneguda com Madhr o Mannus, es representa amb **M** i equival a la grafia M. Aquesta runa, si la separem per la meitat, aconseguim la runa Wunjo (W).



Il·lustració 50 Runa Mannar.
Extret de: Pinterest.

Aquesta runa simbolitza la capacitat d'auto anàlisi i el desig d'un canvi. Senyala una època de gran coneixement personal i de rectificació dels errors del passat. Tot i que ens indica coses positives també ens adverteix que hem de ser prudents i amables.

2.1.21 LAGUZ

La runa Laguz es representa amb **l** i es l'equivalent a la grafia L. El seu disseny representa el pic d'una muntanya i el pal representa l'aigua que brolla d'ella. Aquesta runa simbolitza l'aigua com a font de vida.

Laguz és una força vital i representa també el naixement i el final de la vida. Aquesta runa ens aconsella que ens endinsem dins nostre, ja que així aconseguirem fer una neteja i reorganització interior, millorant el nostre estil de vida.



Il·lustració 51 Runa Laguz.
Extret de: Pinterest.

2.1.22 INGWAZ

La runa Ingwaz o també coneguda com Inguz, es representa amb **◇** i equival al so afi [ŋ]. És una runa que representa la fertilitat, ja que la seva forma simbolitza una llavor.



Il·lustració 52 Una altra representació d'Ingwaz.
Extret de: Pinterest.

Ingwaz és necessària per un nou camí a les nostres vides.

Ingwaz ens promet un nou cicle de vida fèrtil però també ens recorda que la força proveeix de nosaltres mateixos gràcies a les coses fermes i ben establertes (com ara una relació de parella).

2.1.23 DAGAZ

La runa Dagaz es representa amb  i equival a la grafia D. La seva representació ens recorda a un punt de fuga dins d'un pla frontal i ens indica el recorregut per arribar on es troba la llum.



Dagaz ens senyala veure la llum durant un període dolent. També es relaciona amb el despertar de la vida, transformar-se i evitar la foscor.

Il·lustració 53 Runa
Dagaz.
Extret de: Pinterest

2.1.24 ODAL

La runa Odal, també coneguda com Othal o Othila es representa amb  i equival a la grafia O. Aquest representa un llaç i estableix el vincle familiar, el patrimoni i l'herència.

Anuncia èxits i desenvolupament personal. També que aconseguirem tot el que ens proposem si treballem de manera adequada. Ens hem d'afrontar a trencar vincles de tota mena, ja que això ens farà ser més forts i sortirem beneficiats.



Il·lustració 54 Runa
Odal.
Extret de: Pinterest

3. PART PRÀCTICA

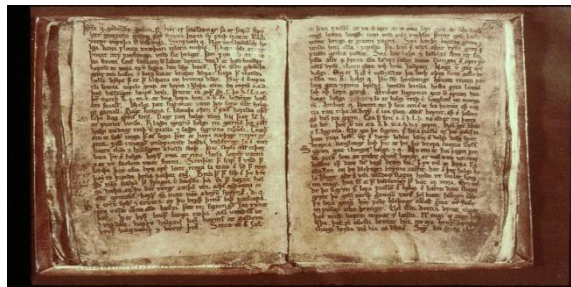
3.1 POEMES DE LA CREACIÓ

El poema de la creació (i tot el seu contingut) es va trobar en un manuscrit anomenat *Codex Regius*. Aquest manuscrit va ser descobert a Islàndia l'any 1643.

Tots els poemes van ser escrits en un llibre de 19cm de llarg i 13 d'ample i 45 pàgines.

Els poemes que incloïen eren els següents:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| - <i>Völuspá</i> | - <i>Hymiskviða</i> |
| - <i>Hávamál</i> | - <i>Lokasenna</i> |
| - <i>Vafþrúðnismál</i> | - <i>Þrymskviða</i> |
| - <i>Grímnismál</i> | - <i>Völundarkviða</i> |
| - <i>Skírnismál</i> | - <i>Alvíssmál</i> |
| - <i>Hárbarðsljóð</i> | |



Il·lustració 55 Codex Regius original de l'any 1643.
Extret de: Wikipedia (<https://bit.ly/2N2lhxJ>).

Com estem parlant de la creació, el poema que ens interessa ara és el *Volüspa* o *La visió de la profeta* el qual explica des de l'inici de tot fins el Ragnarok (l'Apocalipsi).

Els poemes de la zona escandinava, són diferents als d'aquí. Estan fets amb un vers al·litterat, i s'utilitzen molt els *kenningars*. Els *kenningars* eren una mena d'epítets, on es canviaven alguns noms o paraules perquè quedés més poètic. Per exemple, al mar li podien dir “sang de Ýmir” o al vent “quan Hraesvelg alça el vol”. Per tant, per entendre bé el volüspa, s'ha de haver llegit el *Gylfaginning* (L'al·lucinació de Gylfi) per entendre tots aquests *kennings*.

Primer posarem el Volüspa en versió original, i al costat el posarem traduït al català. Després analitzarem el significat de les estrofes.

<u>Volüspá</u>	<u>La visió de la profeta</u>	<u>Anàlisi</u>
1. Hljóðs bið ek allar helgar kindir, meiri ok minni mögu Heimdallar; viltu, at ek, Valföðr! vel framtelja forn spjöll fíra, þau er fremst um man.	1. Escolteu! Demano a totes les criatures divines, grans i petites, fills de Heimdall ⁴⁵ ; Em demanes, oh gran pare ⁴⁶ , que us recordi les més velles històries que jo pugui explicar.	En aquest primer vers, Odin, que és el déu més important, demana a la profeta que expliqui la visió que ha tingut. Aquesta, abans de començar, demana a la raça humana (fills de Heimdall) que facin silenci.
2. Ek man jötna ár um borna, þá er forðum mik fædda höfðu; nú man ek heima, nú íviði, mjötvíð mæran fyr mold neðan.	2. Recordo els gegants, els primers nascuts, que en un temps llunyà em van donar la vida; recordo nou mons i nou branques, el gran arbre ⁴⁷ , encara sota terra.	Relata que els primers éssers en néixer van ser els gegants dels quals ella va descendir. Parla de l'Yggdrasil i els nou mons que encara no han sorgit.
3. Ár var alda þar er Ýmir bygði, vara sandr né sær né svalar unnir, jörð fannsk æva né upphiminn, gap var ginnunga, en gras hvergi.	3. Va ser al principi dels temps quan Ýmir va viure; no hi havia ni sorra ni mar, ni les fredes ones, ni l'alt cel, només el buit; tampoc hi havia herba.	Descriu la situació inicial de la creació, on no hi havia res més que el buit, un espai infinit no compost per res. Aquest buit rep el nom de <i>Ginnungagap</i> .
4. Áðr Burs synir bjöðum um ypðu, þeir er Miðgarð mæran skópu; sól skein sunnan á salar steina, þá var grund gróin grœnum lauki.	4. Els fills de Bor, van formar la terra, aquells que van formar el Midgard; brillava el sol des del sud fins al palau ⁴⁸ , i finalment va sorgir l'herba.	Amb fills de Bor es refereix amb Odin, Ve i Vili. Aquests van matar Ýmir, el primer gegant del qual la seva pell va formar la terra de Midgard, on vivien els humans.

⁴⁵ Heimdall: Déu guardià de la mitologia nòrdica. És fill d'Odin.

⁴⁶ Es refereix a Odin

⁴⁷ Gran arbre: L'Yggdrasil, del qual surten els nou mons.

⁴⁸ El palau: On vivien els déus a Asgard

5. Sól varp sunnan, sinni mána, hendi inni hægri um himinjódyr; sól þat ne vissi hvar hon sali átti, máni þat ne vissi hvat hann megins átti, stjörnur þat ne vissu hvar þær staði áttu.	5. Des del sud es va llançar el sol, company de la lluna, la seva mà dreta fins als confins del cel; el sol no sabia on eren les sales, igual que les estrelles, la lluna no sabia el seu poder encara.	Parla de la creació del sol i la lluna. El sol era portat per una noia anomenada Sol i la lluna era portada per un noia anomenada Mani.
6. Þá gengu regin öll á rökstóla, ginnheilug goð, ok um þat gættusk; nátt ok niðjum nöfn um gáfu, morgin hétu ok miðjan dag, undorn ok aptan, árum at telja.	6. Tots els déus es van reunir i van debatre sobre la lluna plena; també van establir el matí i també el migdia, tarda i nit per poder comptar els anys.	Al principi, els dos astres eren molt simples, per tant els déus van decidir que la lluna cada dia anés creixent o decreixent. Això seria tasca d'en Mani. També van establir el seu recorregut pel cel; així quedaria clar quan era de dia i quan de nit.
7. Hittusk æsir á Iðavelli, þeir er hörg ok hof hátimbruðu, afla lögðu, auð smíðuðu, tangir skópu ok tól görðu.	7. Al camp d'Ídi ⁴⁹ es van trobar els déus, allà ells mateixos van construir grans temples i altars. Van fer els vaixells, les joies i van crear les eines.	En aquest vers parla de com els déus Aesir es van establir al camp d'Ídi, on seria construït Asgard.
8. Tefldu í túni, teitir váru, var þeim vettugis vant ór gulli; unz þrjár kvámu þursa meyar ámátkar mjök ór jötunheimum.	8. Jugaven als seus patis, y eren alegres, no necessitaven per res l'or, fins que van arribar tres gegantes, totes elles furioses, des del Jottünheim.	En aquest fragment cal destacar l'aparició de les tres gegantes del Jottünheim. Aquestes són molt importants per a la mitologia nòrdica. Aquestes <i>Jötun</i> ⁵⁰ són les tres nornes que

⁴⁹ Camp d'Ídi: On els déus van disfrutar de la primera edat d'or.

⁵⁰ Jötun significa gegant.

		decideixen les accions dels humans. Els seus noms eren Urd ⁵¹ , Vérdandi ⁵² i Skuldi ⁵³ i es van assentar a sota d'Asgard, dins del tronc de l'Yggdrasil.
9. Þá gengu regin öll á rökstóla, ginnheilug goð, ok um þat gættusk: hverr skyldi dverga drótt um skepja ór brimi blóðgu ok ór Bláins leggjum.	9. Es van reunir els déus, tots en assemblea, i van decidir que havien de crear la raça dels nans a partir de la sang de Brimir i els ossos de Blámi ⁵⁴ .	Brimir i Blámi són altres noms que fan referència a Ýmir. Els déus es van posar d'acord en crear la raça dels nans a partir de la carn de Blámi.
10. Þar var Móðsognir mæztr um orðinn dverga allra, en Durinn annarr; þeir mannlíkun mörg um görðu dvergar í jörðu, sem Durinn sagði.	10. Motsógnir va ser de la raça dels nans el més important. El segon va ser Durin; els dos tenien aspecte humà. Aquests van crear la raça dels nans.	Durin i Motsógnir eren els nans més importants ja que d'ells va descendre la raça dels nans. Podem dir que gràcies a ells la seva raça va seguir existint.
11. Nýi, Niði, Norðri, Suðri, Austri, Vestri, Alþjófr, Dvalinn, Nár ok Náinn, Nípingr, Dáinn, Bifurr, Bafurr, Bömburr, Nori, Ánn ok Ánarr, Óinn, Mjödvitnir.	11. Ni i Nidia, Nodrir i Sudri, Austri i Vestri, Althjóf, Dvalin Bivör, Bávör, Bömnbur, Nóri, Án i Ánar, Ái, Mjödvitnir,	Noms de Nans
12. Veggr ok Gandálfr, Vindálfr, Þorinn, Þrár ok Þráinn, Þekkr, Littr ok Vittr, Nýr ok Nýráðr, nú hefi ek dverga,	12. Veig i Gandálf, Vindálf, Thráin, Thekk i Thorin, Thrór, Vittr i Littr, Nár i Nyrád -així els nans -Regin i Rádsvin, -els comptó.	Noms de Nans

⁵¹ La seva traducció és: el que ha passat, és a dir el passat

⁵² La seva traducció és: el que està passant, el present.

⁵³ La seva traducció és: el que passarà: el futur.

⁵⁴ Brimi i Blami: Són altres noms de Ýmir.

Reginn ok Ráðsviðr, rétt um talða.		
13. Fili, Kili, Fundinn, Nali, Hepti, Vili, Hanarr, Svíurr, Billigr, Brúni, Bilðr ok Buri, Frár, Hornbori, Frægr ok Lóni, Aurvangr, Jari, Eikinskjalði.	13. Fíli, Kíli, Fundinn, Náli. Hepti, Víli, Hanar, Svíor, Frár, Hornbori, Fraeg i Lóni, Aurvang, Jari, Eikinskjalði.	Noms de Nans
14. Mál er dverga í Dvalins liði ljóna kindum til Lofars telja, þeir er sóttu frá salar steini Aurvanga sjöt til Jöruvalla.	14. Els següents que diré seran els parents de Dvallon nascuts de Lófar. Aquests van deixar les seves sales de pedra i van anar a Jorúvellir ⁵⁵ .	Parla d'altres nans nascuts d'unes altres parelles de nans. Acaba dient on es van assentar.
15. Þar var Draupnir ok Dólgþrasir, Hár, Haugspori, Hlévangr, Glóinn, Dori, Ori, Dúfr, Andvari, Skirfir, Virfir, Skafiðr, Ai.	15. Allà estava Draupnir i Dólgþrasir, Hár, Haugspori, Hlévang, GlóiSkirvir, Virvir, Skafid, Ái.	Anomena més nans.
16. Álfir ok Yngvi, Eikinskjalði, Fjalarr ok Frosti, Finnir ok Ginnarr; þat man æ uppi, meðan öld lifir, langniðja tal Lofars hafat.	16. Álf i Yngvi, Eikinskjalði, Fjalar i Frosti, Finn i Ginnar ⁵⁶ ; tot i que hi hagin tants noms, els fills de Dvallon no es poden oblidar.	Anomena més nans i remarca la importància de saber-se els noms de cada un, tot i que la majoria són irrelevants però a aquesta mitologia.
17. Unz þrír kvámu ór því liði	17. Més endavant a la casa, potents i afables	Quan parla de la casa està parlant de Midgard.

⁵⁵ Jorúvellir: No hi ha informació sobre què és, però segons la traducció vol dir "esplanada de sorra".

⁵⁶ Les estrofes 11,12,13,14 i 16 són els noms de diferents nans.

öflgir ok ástkir æsir at húsi, fundu á landi lítt megandi Ask ok Emblu örlöglausa.	Tres Aesir van venir Per la terra van trobar sense cap esforç a Ask i Embla, amb necessitat de sort.	En aquest vers trobem els tres Aesir que serien Odin, Ve i Vili caminant per la costa quan van agafar dos troncs de fusta.
18. Önd þau ne áttu, óð þau ne höfðu, lá né læti né litu góða; önd gaf Óðinn, óð gaf Hœnir, lá gaf Lóðurr ok litu góða.	18. No tenien vida, no tenien enteniment Ni sang, ni color de vida Odin els va donar seny, Ve sang I Vili color de vida.	Aquesta escena és molt important ja que ens parla de la creació dels primers humans. Van agafar dos troncs de fusta i cada Aesir els va donar una propietat fins a crear a Ask i Embla, els primers homes de la raça humana.
19. Ask veit ek standa, heitir Yggdrasil hár baðmr, ausinn hvíta auri; þaðan koma döggar þærs í dala falla; stendr æ yfir grœnn Urðar brunni.	19. Jo sé que es rega un freixe sagrat, l'alt Yggdrasil, amb aigües blanques: és allò el gebre que baixa sempre a la vall junt al pou d'Urd. Yggdrasil sempre està verd.	Aquí ja introdueix l'arbre sagrat, l'Yggdrasil. L'arbre segueix viu ja que és regat constantment amb l'aigua que brolla del pou d'Urd.
20. Þaðan koma meyjar margs vitandi þrjár, ór þeim sal er und þolli stendr; Urð hétu eina, aðra Verðandi, skáru á skíði, Skuld ina þriðju; þær lög lögðu, þær líf kuru alda börnum, örlög seggja.	20. D'allà venen les donzelles de molta saviesa. Són tres: Urd, Verdandi i Skuld Feien les lleis i escollien les vides dels homes. També controlaven el futur.	Aquestes tres donzelles són les tres nornes que he explicat anteriorment. Controlen el destí dels humans. En aquest vers ens explica el que feien i d'on provenien.
21. Þat man hon fólkvíg fyrst í heimi, er Gullveig geirum studdu ok í höll Hárs hana brendu; þrýsvar brendu þrýsvar borna,	21. La primera guerra que se sap del món Va ser quan Gullveig va ser ferit I al foc va ser tirat a la sala de Har. El van cremar tres cops però tres cops va	Ens introdueix la primera guerra dels déus, tot i que la seva explicació vindrà unes estrofes més endavant. En aquesta guerra es van enfrentar els dos tipus de divinitats; Aesir i

opt, ósjaldan, þó hon enn lifir.	renéixer.	Vanir. Comença quan Gúllveig, una bruixa del clan dels Vanir va ser ferida i cremada a la sala de Har. Har és un dels noms que té Odin i la seva sala estava a Asgard.
22. Heiði hana hétu, hvars til húsa kom, völu velsþá, vitti hon ganda, seið hon hvars hon kunni, seið hon hugleikin, æ var hon angan illrar brúðar.	22. Heid l'anomenaven allà on anava, la sàvia profeta, feia conjurs, feia màgia sempre, era sempre el delit de les dones vils.	Heid era un nom característic de les bruixes ⁵⁷ Parla de com les bruixes majoritàriament eren dones.
23. Þá gengu regin öll á rökstóla, ginnheilug goð, ok um þat gættusk: hvárt skyldu æsir afráð gjalda eða skyldu goðin öll gildi eiga.	23. Es van reunir els déus, tots, en assemblea, i van prendre consell; si havien els Aesir haver de pagar tribut o devien els déus exigir compensació.	Quan els déus Aesir van ser derrotats pels Vanir, els Aesir no sabien si estarien sota les ordres dels Vanir o podrien conviure com havien fet en temps anteriors.
24. Fleygði Óðinn ok í fólk um skaut, þat var enn fólkvíg fyrst í heimi; brotinn var borðveggr borgar ása, knáttu vanir vígská völlu sporna.	24. Va llançar Odin una llança al camp de batalla, va ser el gran primer combat en el món; trencat va quedar el mur d'Asgard, amb les seves tècniques, els Vanir van dominar el camp.	Aquí ja entra en detalls de la batalla que van mantenir. Odin va llançar una llança, cosa que era tradició en ell abans de començar el combat. La muralla d'Asgard va ser trencada i els Vanir van entrar.
25. Þá gengu regin öll á rökstóla, ginnheilug goð, ok um þat gættusk: hverr hefði lopt allt lævi blandit eða ætt jötuns Óðs mey gefna.	25. Es van reunir els déus, tots, en assemblea, i van prendre consell: qui va barrejar verí en l'aire tot, o qui va fer la promessa als gegants?	En aquest vers es veu el descontent dels déus ja que la muralla d'Asgard ha estat trencada amb facilitat. La part de qui va fer la promesa als gegants es refereix a quan Loki va ordenar a un gegant a construir el mur d'Asgard.

⁵⁷ Extret d'una cita feta per Luís Lerate a la Edda Major.

26. Þórr einn þar vá þrunginn móði, hann sjaldan sitr er hann slíkt um fregn; á gengust eiðar, orð ok søri, mál öll meginlig er á meðal fóru.	26. Només Thor va lluitar-hi amb ganes, mai descansa quan veu aquestes coses; s'han trencat juraments, paraules i promeses, els fermes acords que entre ells hi havia.	Primera descripció que tenim del déu Thor, el déu de les tempestes i els llamps. Thor és un gran guerrer i més quan veu que ha estat traït.
27. Veit hon Heimdallar hljóð um fólgt undir heiðvönum helgum baðmi; á sér hon ausask aurgum forsi af veði Valföðrs. Vituð ér enn eða hvat?'	27. Ella veu la banya de Héimdall que està sota l'arbre sagrat que il·lumina el cel. Veu sota d'ell una cascada del preu de Valfdod ⁵⁸ . O millor ho sabeu vós?	Clara referència al pou de Mímir. En aquell pou està situada la banya de la qual parla que és el <i>Gyallarhorn</i> ⁵⁹ . Amb el preu del Valfod es refereix a quan Odin va sacrificar un ull per tal d'obtenir el coneixement absolut. Acaba amb una pregunta retòrica adreçada cap a Odin.
28. Ein sat hon úti, þá er inn aldni kom yggjungr ása ok í augu leit. Hvers fregnið mik? Hví freistið mín? Allt veit ek, Óðinn, hvar þú auga falt, í inum mæra Mímisbrunni. Drekkr mjöð Mímir morgun hverjan af veði Valföðrs. Vituð ér enn - eða hvat?	28. Asseguda estava quan va venir l'ancià dels Ases i la va mirar als ulls. ¿Què em pregunteu? Per què em poseu a prova? Ho sé tot, Odin: on has amagat el teu ull, allà a la famosa font de Mímir; Mímir beu hidromel cada matí de la preu del Valfödr. Sabeu encara més, o què?	Fa referència a Odin amb l'adjectiu "Ancià dels Aesir" ja que és el déu més antic. Diàleg entre la profeta i Odin. Odin posa a prova la profeta per saber si sap més que ell. En aquest moment és quan la profeta demostra que té més coneixement explicant detalladament on és l'ull d'Odin.

⁵⁸ Un altre nom d'Odin.

⁵⁹ Banya que pertany a Héimdall. Aquesta banya es farà sonar quan arribi el Ragnarok.

29. Valði henni Herföðr hringa ok men, fekk spjöll spaklig ok spá ganda, sá hon vítt ok of vítt of veröld hverja.	29. A ella li va donar Herföðr ⁶⁰ anells i collarets, sàvia màgia i clarividència, veia aquí i allà, tots els mons.	Odin, al veure que ella en sap més que ell, la recompensa amb joies i més poders.
30. Sá hon valkyrjur vítt of komnar, görvar at ríða til Goðþjóðar; Skuld helt skildi, en Skögunn önnur, Gunnr, Hildr, Göndul ok Geirskögunn. Nú eru talðar nönnur Herjans, görvar at ríða grund valkyrjur.	30. Ella va veure valquíries arribant de lluny, preparades a cavalcar a la llar dels déus; Skuld portava l'escut, i les altres eren Skögunn, Gunnr, Hildr, Göndul i Geirskögunn; ara he citat les dones de Herjan ⁶¹ , posades a cavalcar, les Valquíries, al món.	Aquest és un vers de transició; deixa de parlar amb Odin per començar a narrar altres fets. Parla de les valquíries, conegudes com a servidores d'Odin. Aquestes, cavalquen pel cel durant les batalles i decideixen qui ha de morir. Segons Luís Lerate, aquesta és una interpolació, és a dir que a partir de la informació que ja tenim, ens n'estructura de noves.
31. Ek sá Baldri, blóðgum tívur, Óðins barni, örlög folgin; stóð of vaxinn völlum hæri mjór ok mjök fagr mistilteinn.	31. Vaig veure Baldr, déu ensangonat, el fill d'Odin, ocult el destí; s'alçava, crescuda, més alta que els camps, -fina i molt bonica- la branca de vesc.	La mort de Baldr, fill d'Odin i Frigg va ser una de les primeres lamentacions dels déus. Hi ha un mite on es diu que Frigg va fer que totes les coses del món no provoquessin cap mal a Baldr. Va aplicar-ho a tot menys al vesc ja que creia que era massa poca cosa per poder fer mal. En aquest vers ens explica com Baldr va morir a causa d'aquest d'aquest subarbast que Frigg va pensar que no era important.
32. Varð af þeim meiði, er mæðr sýndisk,	32. D'aquella planta d'eixut aspecte sortí	Höðr (conegut com a Hod) era fill d'Odin i

⁶⁰ Un altre nom d'Odin.⁶¹ Un altre nom que rep Odin.

harmflaug hættlig, Höðr nam skjóta; Baldrs bróðir var of borinn snemma, sá nam Óðins sonr einnættir vega.	el malèfic dard, que Höðr va llançar, a l' instant va néixer el germà de Baldr amb un dia va lluitar el germà d'Odin.	era cec. En un dels relats de l'Edda Menor s'explica millor la mort de Baldr. Loki, el déu dels enganys, va ensenyar a disparar amb arc a Hod. Com aquest era cec, guiat per les ordres de Loki, va matar a Baldr sense saber on apuntava.
33. Þó hann æva hendr né höfuð kembði, áðr á bál of bar Baldrs andskota; en Frigg of grét í Fensölum vá Valhallar. Vituð ér enn - eða hvat?	33. Mai es va rentar les mans ni es va pentinar el cap fins a veure mort l'enemic de Baldr. Però Frigg va plorar en Fensalir el dolor de l'Valhalla. En sabeu encara més, o què?	Odin no va descansar fins que va venjar la mort de Baldr. Vili, germà d'Odin va acabar matant Hod. Mentrestant, Frigg la mare de Baldr plorava desconsolada a Fensalir, un palau d'Asgard. La pregunta final va dirigida a Odin, ja que aquesta història li va succeir a ell.
34. Þá kná Váli vígbönd snúa, heldr váru harðgör höft ór þörmum.	34. Amb els budells de Vali van fer nusos, eren fermes i forts.	Vali era un llop, fill de Loki. Amb els intestins i budells d'aquest llop van lligar Loki sota una serp que escopia verí (aquesta tècnica de tortura és actualment coneguda com la gota china ⁶²). Van capturar a Loki degut a la intervenció de l'assassinat de Baldr.
35. Haft sá hon liggja und Hveralundi, lægjarns líki Loka áþekkkjan; þar sitr Sigyn þeygi of sínum ver vel glýjuð. Vituð ér enn - eða hvat?	35. Ell va veure lligat sota el Hveralund; el seu aspecte, enganyós, Loki; allà està Sigyn, trista de veure el seu marit. ¿En sabeu encara més, o què?	El Hveralund era una cova on estava capturat Loki. Sigyn, la seva dona amb un cubell recollia el verí de la serp per tal que no li caigués al seu marit.

⁶² Tortura on una gota cau constantment sobre un mateix punt del cap d'una persona fins a perforar el crani.

36. Á fellur austan um eitrdala söxum ok sverðum, Slíðr heitir sú.	36. Flueix d'orient un riu per valls verinosos amb destrals i espases, Slid és el seu nom.	En les estrofes 36, 37, 38 i 39 ens descriu els enemics dels déus. En aquest vers ens parla d'on habiten els gegants del Jötunheim.
37. Stóð fyr norðan á Niðavöllum salr ór gulli Sindra ættar; en annarr stóð á Ókólni bjórsalr jötuns, en sá Brimir heitir.	37. Al nord hi havia el Nidavellir, una sala d'or dels fills de Sindri; una altra s'alçava allà en Ókolnir, era del control de Brimir.	Aquí ens descriu el Nidavellir o més conegut com Svartálfaheim, lloc on habiten els elfs foscos.
38. Sal sá hon standa sólu fjarri Náströndu á, norðr horfa dyrr; falla eitrdropar inn um ljóra, sá er undinn salr orma hryggjum.	38. Una sala va veure lluny del sol al Náströnd, les seves portes al Nord. Fluïa el verí per tot arreu, feta la sala amb ossos de serp.	Aquí ens situa el Náströnd, lloc on van els assassins un cop han mort. És un lloc fet amb ossos de serps i tot recobert de verí. Situat a l'extrem del Helheim.
39. Sá hon þar vaða þunga strauma menn meinsvara ok morðvarga ok þann er annars glepr eyrarúnu; þar saug Niðhögggr nái framgengna, sleit vargr vera. Vituð ér enn - eða hvat?	39. Va veure allà travessar denses corrents d'homes assassins. Nidhogg llepava els cadàvers, els destrossa el llop. En sabeu encara més, o què?	Parla del Niflhrim, lloc on habita el drac Nidhogg i el llop Garm.
40. Austr sat in aldna í Járnvíði ok fæddi þar Fenris kindir; verðr af þeim öllum einna nokkurr tungls tjúgari í trölks hami.	40. A l'est, la vella estava a Járnvid; allí va donar a llum els germans de Fenrir, dels quals sorgirà de tots, un, destructor de la lluna, en forma de control.	Se'ns situa al bosc de ferro. La vella de la qual ens parla es una geganta anomenada Angrboda, que es va casar amb Loki i va tenir tres fills. Els tres fills eren Jormungandr, Hel i Fenrir. Aquí parla de Fenrir, llop que menjarà la lluna al Ragnarok.
41. Fyllisk fjörvi feigra manna, rýðr ragna sjöt rauðum dreyra;	41. Beu la vida dels homes morts. Es tenyeix Ásgard amb la vermella sang: negre serà el sol	Parla del caos que provocarà el llop Fenrir. Quan això succeeixi, es donarà per començat

svört verða sólskin um sumur eftir, veður öll válynd. Vituð ér enn - eða hvat?	a l'estiu, i el clima, espantós. En sabeu encara més, o què?	el Ragnarok i serà la fi dels déus i el món tal com es coneix.
42. Sat þar á haugi ok sló hörpu gýgjar hirðir, glaður Eggþér; gól of hánum í galgviði fagrrauður hani, sá er Fjalarr heitir.	42. Sobre un turó tocava l'arpa el guardià de les bruixes, l'alegre Eggthér; cantava al costat d'ell en el bosc el gall vermell, Fjalar es diu.	Aquest vers explica l'alegria d'Eggther, el guardià de les bruixes. Està feliç ja que el Ragnarok està a punt de començar. Mentrestant, el gall Fjalar anuncia amb els seus cants l'arribada de la fi del món.
43. Gól of ásum Gullinkambi, sá vekr hölða at Herjaföðrs; en annarr gelr fyr jörð neðan sótrauður hani at söllum Heljar.	43. Cantava entre els Aesir Cresta d'Or, despertant als fills de Herjafödr ⁶³ , i un altre més canta sota la terra: un gall vermell a les sales de Hel.	Es comença a presentar de diferents maneres el Ragnarok a la vida dels déus. A Asgard, el gall Cresta d'Or avisa els Aesir que el Ragnarok està molt a prop. De la mateixa manera ho fa un altre gall al Helheim.
44. Geyr nú Garmr mjök fyr Gniphelli, festr mun slitna, en freki renna; fjölð veit ek fræða, fram sé ek lengra um ragna rök römm sigtíva.	44. Garm udola davant Gripahell ⁶⁴ , trencarà els nusos, i correrà el llop; tinc visions, més enllà veig encara el dur destí dels déus triomfants.	Garm, el llop que protegeix les portes del Helheim, es deslligarà de les seves cadenes per lluitar contra els déus. Si Garm se'n deslliga, devorarà el sol i la lluna convertint tot el món en la més profunda foscor. No ens hem d'oblidar que el que relata la profeta és una visió, per tant el Ragnarok encara no ha arribat. Està recitant com serà.
45. Bræður munu berjask ok at bönum verðask, munu systrungar sifjum spilla; hart er í heimi, hórdómr mikill,	45. Lluitaran els germans, i s'hauran de matar, els cosins germans, terrible és el món, hi ha gran adulteri; dies de llances i espases, es	Parla de com es trobarà la societat durant el Ragnarok. Es dona per començada aquesta època de

⁶³ Un altre nom que rep Odin.

⁶⁴ Una part del Helheim, el regne dels morts.

skeggöld, skalmöld, skildir ro klofnir, vindöld, vargöld, áðr veröld steypisk; mun engi maðr öðrum þyrma.	trenca l'escut, dies de tempesta i llops, s'enfonsa el món, no hi haurà cap home que a un altre respecti.	foscor. El Ragnarok també és conegut com l'ocàs dels déus.
46. Leika Míms synir, en mjötuðr kyndisk at inu galla Gjallarhorni; hátt blæss Heimdallr, horn er á lofti, mælir Óðinn við Míms höfuð.	46. Criden els trols, la mort s'avisa en el cant de Gjallarhorn: Heimdall bufa fort, la banya està alçada, Odin fa preguntes al cap de Mímir.	Segurament entenem per trols als gegants del Jötunheim. Heimdall és el déu guardià d'Asgard. La seva feina és fer bufar la banya <i>Gyallahorn</i> per tal d'avisar tota la humanitat que el Ragnarok ha començat. Odin, mentrestant fa preguntes a Mímir, el gegant més savi de tots, ja que busca consells en alguns aspectes.
47. Skelfr Yggdrasils askr standandi, ymr it aldna tré, en jötunn losnar; hræðask allir á helvegum áðr Surtar þann sefi of gleypir.	47. Tremola Yggdrasil, gemega el vell arbre en deslligar-se el llop; pateixen tots en els camins del Hel, fins que l'empassi el parent de Surt.	Es pot veure el temor dels déus per l'arribada del Ragnarok. El llop del que parla és Fenrir, el qual estava lligat per la cadena Gleipnir ⁶⁵ . En aquest vers podem veure “el desenllaç” del Ragnarok, que acaba tot consumit amb foc (el parent de Surt és el foc).
48. Hvat er með ásum? Hvat er með alfum? Gnýr allr Jötunheimr, æsir ro á þingi, stynja dvergar fyr steindurum, veggbergs vísir. Vituð ér enn - eða hvat?	48. Què és dels Aesir? Què és dels Elfs? Rugeix el Jötunheim, els Aesir es reuneixen; agonitzen els elfs davant les portes, els savis de les muntanyes. En sabeu més encara, o què?	Seguim veient com està afectant el Ragnarok a les diferents criatures de l'univers de la mitologia nòrdica.

⁶⁵ Cadena que mantenia lligat al llop Fenrir.

49. Geyr nú Garmr mjök fyr Gnipahelli, festr mun slitna en freki renna; fjölð veit ek fræða, fram sé ek lengra um ragna rök römm sigtíva.	49. Garm udola davant Gripahell, trencarà els nusus, i correrà el llop; tinc visions, més enllà veig encara el dur destí dels déus triomfants.	El mateix que al vers 44.
50. Hrymr ekr austan, hefisk lind fyrir, snýsk Jörmungandr í jötunmóði; ormr knýr unnir, en ari hlakkar, slítr nái niðfölr, Naglfar losnar.	50. Hrym ⁶⁶ arriba de l'est portant el seu escut, s'aixeca Jormungandr amb la força de mil gegants, l'àguila gralla, esquinça els morts, es deixa anar Naglfar ⁶⁷ .	Veiem l'arribada de diferents criatures que lluitaran contra els déus per destruir el món. Primer veiem l'arribada de Jormungandr, la serp de Midgard. Amb l'expressió de <i>l'àguila gralla</i> significa que hi haurà molts morts, ja que aquests animals s'alimenten de éssers morts. Quan diu <i>es deixa anar Naglfar</i> , significa l'arribada del vaixell al combat. Aquest vaixell portarà molts éssers per lluitar al Ragnarok.
51. Kjöll ferr austan, koma munu Múspells of lög lýðir, en Loki stýrir; fara fíflmegir með freka allir, þeim er bróðir Býleists í för.	51. Arriba el vaixell de l'est, vindrà pel mar els fills de Múspelheim, Loki és el pilot; arriben els gegants amb el llop, germà de Býleist marxa el primer.	El Naglfar és pilotat per Loki, que lluitarà contra els déus. En aquest vaixell transporta els gegants provinents del Múspelheim
52. Surtr ferr sunnan með sviga lævi, skínn af sverði sól valtíva; grjótbjörg gnata, en gífr rata, troða halir helveg, en himinn klofnar.	52. Surt arriba del sud, crema les branques, porta l'espasa del déu dels morts: les muntanyes xoquen, els monstres cauen, trepitgen les vies d'Hel, i el cel es trenca.	L'arribada del gegant Surt és decisiva. En un futur, Surt amb la seva espasa cremarà tot el món.

⁶⁶ Un gegant del Jötunheim.

⁶⁷ Vaixell fet d'ungles de morts. Aquest vaixell té presència durant el Ragnarok.

53. Þá kemr Hlínar harmr annarr fram, er Óðinn ferr við ulf vega, en bani Belja bjartr at Surti; þá mun Friggjar falla angan.	53. Pateix llavors Hlín ⁶⁸ altre gran dolor quan marxa Odin a lluitar amb el llop, el radiant assassí de Beli, amb Surt. Allà acabarà l'alegria de Frigg.	El primer dolor de Frigg va ser quan va perdre al seu fill Baldr. El dolor que experimenta ara és degut a que Odin va a lluitar contra el llop Fenrir. El llop acabarà matant Odin.
54. Geyr nú Garmr mjök fyr Gnipahelli, festr mun slitna, en freki renna; fjölð veit ek fræða, fram sé ek lengra um ragna rök römm sigtíva	54. Garm udola davant Gripahell, trencarà els nusos, i correrà el llop; tinc visions, més enllà veig encara el dur destí dels déus triomfants.	El mateix que als versos 44 i 49.
55. Þá kemr inn mikli mögr Sigföður, Víðarr, vega at valdýri. Lætr hann megí Hveðrungs mundum standa hjör til hjarta, þá er hefnt föður.	55. Ara arriba el noble fill de Sigfödr ⁶⁹ , Vidar, a lluitar amb el carronyer; enfonsa en el fill de Hvedrung fins al cor l'espasa, venjant així el seu pare.	Vidar, fill d'Odin s'enfronta contra el llop Fenrir. Acaba matant el llop i així ha venjat la mort del seu pare.
56. Þá kemr inn mæri mögr Hlóðynjar, gengr Óðins sonr við orm vega, drepr af móði Miðgarðs véurr, munu halir allir heimstöð ryðja; gengr fet níu	56. Ara arriba el famós fill de Hlódyn ⁷⁰ , va el fill d'Odin ⁷¹ a lluitar amb la serp, la mata rabiós el guardià del Midgard; nou passos enrere dona el fill de Fjörgyn ⁷² escapa de la serp sense témer la deshonra.	Aquest vers ens parla de la mort del déu Thor i la serp Jormungadr. Thor mata a la serp donant-li un cop amb el seu Mjólnir ⁷³ però abans de matar la serp, aquesta li clava el verí. Thor, abans de morir, va fer nou passes

⁶⁸ Un altre nom de Frigg.

⁶⁹ Un altre nom d'Odin.

⁷⁰ Mare de Thor.

⁷¹ El fill d'Odin és Thor.

⁷² Un altre nom de Frigg.

Fjörgynjar burr neppr frá naðri níðs ókvíðnum.		allunyant-se de la serp.
57. Sól tér sortna, sígr fold í mar, hverfa af himni heiðar stjörnur; geisar eimi ok aldrnari, leikr hár hiti við himin sjalfan.	57. El sol es fa fosc, s'enfonsa la terra al mar, s'agiten del cel les brillants estrelles; sorgeix vapor furiós, el foc s'alça, i arriba la calor fins al mateix cel.	El sol desapareix igual que la terra. Surt cremarà tot el que queda, menys el bosc de ferro. Amb aquest vers es dona per finalitzat el Ragnarok.
58. Geyr nú Garmr mjök fyr Gniphelli, festr mun slitna en freki renna; fjölð veit ek fræða fram sé ek lengra um ragna rök römm sigtíva.	58. Garm udola davant Gripahell, trencarà els nusus, i correrà el llop; tinc visions, més enllà veig encara el dur destí dels déus triomfants.	El mateix que als versos 44 i 49 i 54.
59. Sér hon upp koma öðru sinni jörð ór ægi iðjagræna; falla forsar, flýgr örn yfir, sá er á fjalli fiska veiðir.	59. Però veu sorgir per segona vegada la terra del mar, per sempre verda; cauen cascades, es remunta l'àguila que a les muntanyes caçarà els peixos.	De nou, la terra resorgeix del mar després de tot el que ha succeït, donant a entendre que els déus van fer el possible que això passés.
60. Finnask æsir á Iðavelli ok um moldþinur máttkan dæma ok minnask þar á megindóma	60. Es troben els Aesir a Ídavellir ⁷⁴ , i de la serp del món poderosa parlen, recorden allà els grans successos, i les runes antigues de Fimbultýr ⁷⁵ .	Els déus que no han mort es troben a Asgard parlant de les batalles triomfals i dels fets heroics durant el Ragnarok.
61. Þar munu eftir undrsamligar gullnar töflur í grasi finnask,	61. Allà, després, meravellosos jocs d'or trobaran a l'herba, els que en dies antics	Recuperaran antigues pertinences que havien desaparegut durant la guerra. Els jocs dels que

⁷³ Martell de Thor.⁷⁴ Camp d'Idi, on està situat Asgard.⁷⁵ Un altre nom d'Odin.

þærs í árdaga áttar höfðu.	tenien.	parla són els mateixos dels que parla al vers 8.
62. Munu ósánir akrar vaxa, böls mun alls batna, Baldr mun koma; búa þeir Höðr ok Baldr Hrofts sigtoftir, vé valtiva. Vituð ér enn - eða hvat?	62. I sense plantar creixeran els camps, tot millora, Baldr arribarà, habitaran Höðr i Baldr les llars d'Hropt ⁷⁶ , el santuari diví. En sabeu encara més, o què?	Tot tornarà a la normalitat. Baldr, qui havia sigut matat pel seu germà Hod, tornarà del Helheim al món dels vius. Amb la llar d'Hropt es refereix a Asgard, lloc on habiten els déus.
63. Þá kná Hænir hlautvið kjósa ok burir byggja bræðra tveggja vindheim víðan. Vituð ér enn - eða hvat?	63. Escollirà Haenir la branca sagrada, construeixen els fills, els dos germans, un gran món aeri. En sabeu encara més o què?	Haenir substituirà Odin com a sacerdot dels déus i el més important. Mentrestant els dos germans conviuran com feien abans.
64. Sal sér hon standa sólu fegra, gulli þakðan á Gimléi; þar skulu dyggvar dróttir byggja ok um aldrdaga ynðis njóta.	64. Veu alçar-se una sala més bella que el sol, teixida amb or, allà al Gimlé, les hosts lleials allà habitaran i per sempre seran feliços.	A l'oest, sobre d'una muntanya apareix una sala on tothom s'hi pot protegir (en el text anomenada Gimlé). Aquesta sala podria ser l'antic temple d'Uppsala, temple que va existir a Suècia i va ser destruït l'any 1087.
65. Þá kemr inn ríki at regindómi öflugr ofan, sá er öllu ræðr.	65. Vindrà llavors el regne en el judici final, arribarà poderós, qui tot ho regeix.	Quan una persona mori serà jutjada per anar al Valhalla o al Helheim.
66. Þar kemr inn dimmi dreki fljúgandi, naðr fránn, neðan frá Níðafjöllum; berr sér í fjöðrum, - flýgr völl yfir, - Níðhöggr náí. Nú mun hon sökkvask.	66. Arribarà volant el fosc drac, la serp brillant, des Níðafjöll; portarà en les seves plomes els morts a Nidhögg. Allí s'enfonsarà.	Amb l'arribada del drac, es dona per acabada la visió de la profeta. Amb el <i>allí s'enfonsarà</i> significa que la profeta torna a les seves terres, el Helheim.

⁷⁶ Un altre nom d'Odin. +

3.2 ELS VIKINGS DE LA MÚSICA

La música ha estat sempre present a les vides dels éssers humans, des de crear instruments de percussió amb ossos a la prehistòria, o els complexos instruments que s'utilitzaven a la edat mitjana, fins a les actuals guitarres i bateries.

Els científics deien que la música va néixer a conseqüència que els humans volien imitar els sorolls de la naturalesa i ho feien amb els objectes que es trobaven.

La música ha anat evolucionant amb el pas del temps, i en aquest apartat veurem com la música d'alguns grups de folk i metal actual és relacionen amb la música nòrdica.

3.2.1 WARDRUNA

Wardruna és un grup de música folk que neix de la mà d'Einar Selvik a Noruega l'any 2009. Einar, més conegut com a *Kvitrafn* al món del metal, va iniciar aquest projecte amb la finalitat de recrear com era la música dels nostres avantpassats, els vikings.

Els instruments que utilitza són els propis de l'any 1100, i entre ells es poden trobar: lires, talharpas i altres instruments fets amb pell i ossos d'animals. També les seves lletres estan escrites utilitzant la mètrica antiga, els *kennings*.

Wardruna ha tret tres albums, el primer es diu *Gap var ginnunga*, el segon *Runaljod - Yggdrasil*, i el tercer *Runaljod - Ragnarok*. Les seves cançons es basen en les runes. Tenen una cançó dedicada a cadascuna d'elles, també té altres cançons que relaten els poemes més antics de l'Edda Major.



Il·lustració 56 Wardruna al 2015 en un concert a Londres.
Extret de: Pinterest.

Aquesta cançó és una de les més populars que té el grup i es titula *Helvegen*, que significa “el camí cap a Hel”.

Helvegen	El camí al Hel ⁷⁷	Anàlisi
Kven skal synge meg i daudsvevna slynge meg når eg helvegen går og dei spora eg trår er kalde så kalde, så kalde	Qui em cantarà I m'envia al somni etern Quan vaig camí del Hel I les empremtes que deixi siguin tan fredes, tan fredes.	Algú mor, i va al Hel. Aquest és el lloc on van aquells que han mort de malaltia, els que han traït els Déus o han comés algun crim. També és conegut com a “Terres de Boira” o “Terres de Neu” fent referència al fet que és un lloc molt fred. Les empremtes són fredes ja que està caminant pel Hel.
Eg songane søkte Eg songane sende då den djupaste brunni gav meg dråpar så ramme av Valfaders pant	Vaig buscar en les cançons, Vaig enviar les cançons Quan en el pou més profund Em brindi les gotes més preciades De la promesa del Valfader.	El pou al qual fa referència és el de Mímir. Beure les seves gotes fa que s'obtingui la màxima saviesa tal com havia promès el Valfader (més conegut com Odin).
Alt veit eg Odin kvar du auge løynde	Ho sé tot Odin, On vas guardar el teu ull.	Quan Odin va beure de les aigües del Pou de Mímir, va haver d'oferir el seu ull a canvi de saber-ho tot. El seu ull va ser amagat i el de la cançó diu saber on és. Per tant, es pot sobreentendre que ell també ha begut d'aquella aigua.
Kven skal synge meg i daudsvevna slynge meg når eg helvegen går og dei spora eg trår er kalde så kalde, så kalde	Aquell que canta per mi I m'envia al somni etern Quan vagi camí al Hel I les empremtes que deixi siguin tant fredes, tant fredes.	Diu el mateix que el primer vers.
Årle ell i dagars hell enn veit ravnen om eg fell	Al final del dia, Els corbs sabran si he mort.	Els dos corbs d'Odin (Hugin i Munin) volen per sobre dels camps de batalla i veuen qui ha mort.

⁷⁷ Traducció feta a partir de la que hi havia en anglès a l'àlbum oficial de Wardruna.

Når du ved helgrindi står og når laus deg må rive skal eg fylgje deg yver gjallarbrui med min song	Quan estiguis a la porta del Hel I hagi de deixar-te anar Jo t'hauré de seguir per sobre del Gjallarbru amb la meva cançó.	Quan arribes al Hel s'ha de creuar el pont Gjallarbru.
Du blir laust frå banda som bind deg Du er løyst frå banda som batt deg	Lliura't dels llaços que et van unir Lliura't dels llaços que et van lligar,	Aquestes versos fan referència a que, quan una persona mor, s'oblida de qualsevol cosa que va fer en el món material (Muspelheim) i de tots els llaços familiars i d'amistat.
"Deyr fé, deyja frændr, deyr sjalfr it sama, en orðstírr deyr aldregi, hveim er sér góðan getr.	El bestiar mor Els amics moren I tu també moriràs Però hi ha una cosa que mai mor I és la fama que has guanyat.	Aquest paràgraf és una de les estrofes més importants del poema "Hávamal" (en català les dites de Har). El significat és literal.
Deyr fé, deyja frændr, deyr sjalfr it sama, ek veit einn, at aldrei deyr: dómr um dauðan hvern."	El bestiar mor Els amics moren I tu també moriràs Però hi ha una cosa que mai mor I és l'honor que has guanyat.	Diu el mateix que l'anterior vers.

3.2.2 ENSIFERUM

Ensiferum és un una banda de folk-metal nascut l'any 1995 a Finlàndia. El folk-metal és una variant del metal la qual inclou acordions, guitarres clàssiques i teclats. Les seves cançons estan centrades en la mitologia nòrdica i en la vida dels vikings.

El grup actualment està format per Petri Lindroos (guitarrista i vocalista), Markus Toivonen (guitarrista i cors), Sami Hinkka (baix i cors) i Janne Parviainen (bateria). Ha tret vuit àlbums en els últims 23 anys. Els seus àlbums són: Ensiferum (2001), Iron (2004), Victory Songs (2007), From Afar (2009), Unsung Heroes (2011), One Man Army (2015) i Two Paths (2017).



Il·lustració 57 Ensiferum amb David Spielmann i Xavier Coll. D'esquerra a dreta: Janne Parviainen (bateria), Markus Toivonen (guitarra i cors), Sami Hinkka (baix i cors) i Petri Lindroos (guitarra i vocals).

La cançó que analitzaré és *Dragonheads* la qual parla sobre els vikings i els seus costums. El tema principal de la cançó són els Drakkars, els vaixells que utilitzaven.

Dragonheads	Caps de Drac	Anàlisi
Sails up! We're leaving today Distant lands are calling Cowards stay at home; this is a quest of true men Farewell, should we never see again	Pugeu les veles! Ens n'anem avui. Les terres llunyanes ens reclamen. Els covards es queden a casa; aquesta és una recerca d'homes veritables. Adéu, si mai no ens tornem a	És sapigut per tots que els vikings van ser grans exploradors i en aquesta cançó, principalment parla del trajecte cap a terres llunyanes. En aquesta estrofa també veiem la valentia que

	veure.	tenien els víkings.
Weeping women waving at the pier When the sky starts to cry But neither rain, nor wind can make us turn around What's decided, has to be done.	Les dones ploroses, que s'acomiadem al port. Quan el cel comença a plorar Però ni la pluja ni el vent ens poden fer tornar. El que s'ha decidit s'ha de fer.	Cap cosa pot fer que els guerrers tornin enrere. Quan estaven rumb a altres terres, qui tornava a casa i no anava al viatge era un covard. Amb l'expressió de “quan el cel comença a plorar” fa referència a què plourà i hi haurà tempesta.
See how the forefathers greet, us with northern lights Bravely towards unknown shores, through raging storms we fight Faith in the gods, their strength in our hearts, when lightning strikes If we die, we'll meet again in Valhalla...	Mira com els avantpassats ens saluden, amb les llums del nord. Valents cap a costes desconegudes, travessant tempestes de ràbia contra les que lluitem. La fe en els déus, la seva força en els nostres cors, quan els raigs cauen. Si morim, ens trobarem novament al Valhalla ...	Amb les llums del nord, fa referència a les aurores boreals típiques de Noruega. Parla també de com travessaven tempestes i confiaven en els déus per tal que els protegissin. Acaba anomenant el Valhalla, lloc on van els que han mort en combat o d'una manera heroica.
In a dream I saw two ravens in the sky And a verdant land behind When we set out feet there, we'll burn our fleet 'Cause the land is promised to us by gods	En un somni vaig veure dos corbs volant al cel. I una terra verda darrere seu. Quan posem els peus allà, cremarem la nostra flota Perquè la terra ens és promesa pels déus.	Els dos corbs que veu són Hugin i Mugin (propietat d'Odin). Aquests corbs porten informació al seu propietari. Després parla de les terres on arribaran i que els déus els van prometre.
May Njord protect us on our way May the moon light our path Let our spirits be purified by the ocean's breeze Let the wind, tell our legend which ever lasts	Segurament Njord ens protegeixi en el nostre camí Que la Lluna il·lumini el nostre camí I que el nostre esperit sigui purificat per la brisa de l'oceà Deixa que el vent digui que la nostra llegenda durarà per sempre.	Njord és el déu del mar, el qual protegeix els mariners. La lluna, era l'únic astre que il·luminava els guerrers durant la nit.
When we reach the open sea, leaving our home behind The Dragonheads are rising, let the stars be our guides	Quan arribem al mar obert, deixant enrere casa nostra Els caps de drac estan erigint-se, deixeu que les	Amb els caps de drac es refereix als <i>Drakkars</i> , els vaixells que utilitzaven els víkings. Aquests vaixells

	estrelles siguin les nostres guies.	eren molt diferents als que hi havia a l'època, a part que aquests eren tan lleugers que podien remuntar el curs d'un riu.
See how the forefathers greet, us with northern lights Bravely towards unknown shores, through raging storms we fight Faith in the gods, their strength in our hearts, when lightning strikes If we die the sun will shine again beyond mortal time We'll meet again in Valhalla!	Mira com els avantpassats ens saluden, amb les llums del nord. Valents cap a costes desconegudes, travessant tempestes de ràbia contra les que lluitem. La fe en els déus, la seva força en els nostres cors, quan els raigs cauen. Si morim el sol tornarà a brillar de nou més enllà del temps. Ens trobarem novament al Valhalla!	Diu el mateix que a la tercera estrofa.

3.2.3 SKÁLMÖLD

Skálmöld és un grup d'Islàndia format a l'agost de 2009. Segons ells mateixos diuen, el seu estil de música es descriu com metal èpic amb una mica d'estil death⁷⁸ i trash metal⁷⁹. A part d'això, els seus ritmes són típics del folklore islandès. Totes les seves lletres estan escrites amb els anteriorment anomenats *kennings* i són fortament influenciades per la mitologia nòrdica.

El grup està format per Björgvin Sigurðsson (guitarra i vocals), Baldur Ragnarsson (guitarra i vocals), Snæbjörn Ragnarsson (baix i vocals), Þráinn Árni Baldvinsson (guitarra), Gunnar Ben (teclat) i Jón Geir Jóhannsson (bateria). En els concerts en directe de l'última gira que van fer al 2018 el teclista no hi va poder assistir i en la seva substitució hi va anar la germana de Snæbjörn Ragnarsson, anomenada Elga Ragnarsdóttir.

El grup ha tret 6 àlbums: Baldur (2010), Börn Loka (2012), Skálmöld og Sinfóniuhljómsveit (2013), Með vættum (2014), Vögguvísur Yggdrasils (2016), Sorgir (2018). Aquest 2018



Il·lustració 58 Skálmöld al concert del 16 de desembre del 2018 a sala Razzmatazz 2 a Barcelona.

Skálmöld va fer una gira per Europa i van passar per Barcelona, concert al qual jo hi vaig anar i va ser molt èpic i emocionant.

⁷⁸ Estil de música on el vocalista utilitza guturals, una manera d'aconseguir que la veu soni molt greu.

⁷⁹ Estil de metal dels anys 80.

3.3 APLICACIÓ TRADUCTOR

Les runes, a part de tenir un significat i simbologia, també eren un mètode d'escriptura. Al ser aquest treball de recerca majoritàriament teòric he volgut fer alguna cosa relacionada amb el que estudiaré l'any següent. He programat un traductor on es pugui escriure qualsevol cosa i ho traduirà a l'alfabet rúnic.

La pàgina web és la següent: <https://futharktranslator.000webhostapp.com/>

El procediment que he seguit per fer-lo ha estat el següent:

Primer de tot vaig haver de crear-me un compte a la pàgina web *webhostapp* ja que així aconseguiria un domini web gratuït. Després només vaig haver de programar-ho. Jo tinc nocions bàsiques de programació, per tant el meu amic Roger Marco em va ajudar a acabar d'arreglar algunes coses que no em sortien.

Es va programar de la següent manera:

```
<html>
<head></head>
...▼<body> == $0
▼<doctype html>
  ▼<style>
    @font-face {
      font-family: myFirstFont;
      src: url(FUTHAI_.TTF);
    }

    input {
      font-family: myFirstFont;
    }

    input[type=text], select {
      width: 100%;
      padding: 12px 20px;
      margin: 8px 0;
      display: inline-block;
      border: 1px solid #ccc;
      border-radius: 4px;
      box-sizing: border-box;
    }
  </style>
  ▼<div>
    <input type="text" id="uname" name="name">
  </div>
  ►<div style="text-align: right;position: fixed;z-index:9999999;bottom: 0;
width: 100%;cursor: pointer;line-height: 0;display:block !important;">...</div>
</doctype>
</body>
</html>
```

Il·lustració 59. Com està programat

A continuació posaré un dels meus fragments preferits del Völuspá traduït a Runes gràcies a aquesta aplicació que he creat.

Idioma Original	Català	Rúnic
Vers 32. Varð af þeim meiði, er mæðr sýndisk, harmflaug hættlig, Höðr nam skjóta; Baldrs bróðir var of borinn snemma, sá nam Óðins sonr einnættir vega.	Vers 32. D'aquella planta d'eixut aspecte sortí el malèfic dard, que Höðr va llançar, a l'instant va néixer el germà de Baldr amb un dia va lluitar el germà d'Odin.	Vers 32. ÐAFNMTTF ǼTFYTF ÐMINT FSǼM<TM SZRT MT MFTFK ÐFRÐ NM NR F TFYFR F NYSTFYT F YMR MT XMRM ÐM BFTDR FMB NY ÐIF F TNTFR MT XMRM ÐÐM
Vers 53 Þá kemr Hlínar harmr annarr fram, er Óðinn ferr við ulf vega, en bani Belja bjartr at Surti; þá mun Friggjar falla angan.	Vers 53 Pateix llavors Hlín altre gran dolor quan marxa Odin a lluitar amb el llop, el radiant assassí de Beli, amb Surt. Allà acabarà l'alegria de Frigg.	Vers 53. ǼFTMI TFQSZ NY FTTRM XRFY ÐQYQZ NFY MFRF ÐM F TNTFR FMB MT TQZ MT RFMYT FSSSS ÐM BMN FMB SNRT FIT FCFBFR TFMXRF ÐM FRXX
Vers 56 Þá kemr inn mæri mögr Hlóðynjar, gengr Óðins sonr við orm vega, drepr af móði Miðgarðs véurr, munu halir allir heimstöð ryðja; gengr fet nú Fjörgynjar burr neppr frá naðri níðs ókvíðnum.	Vers 56 Ara arriba el famós fill de Hlóðyn, va el fill d'Odin a lluitar amb la serp, la mata rabiós el guardià del Midgard; nou passos enrere dona el fill de Fjörgyn escapa de la serp sense témer la deshonra.	Vers 56 FRF FRRIBF MT FFMZ FIT ÐM NYDYT F MT FIT ÐÐM F TNTFR FMB TF SMRC TF MFTF RFBS MT XNFRM ÐMT MIMXFRM YDN ǼSSSZ MYRMRM DYTF MT FIT ÐM FZYDYT MSFCF ÐM TF SMRC SMYSM TMMR TF ÐMSNYTF

4. CONCLUSIÓ

Quan vaig començar aquest treball estava molt il·lusionat ja que tenia al cap fer un munt de coses com ara parlar detalladament sobre la creació de l'univers, parlar de diferents mites, explicar molts déus... Però, a mesura que anava passant el temps, em vaig adonar que no podia fer-ho tot. Malgrat això, la gran majoria d'aspectes essencials d'aquesta mitologia considero que han estat coberts.

Jo, abans de començar aquest treball, ja tenia algun coneixement d'aquest tema, però ha estat molt satisfactori poder fer una composició d'aquestes mides i d'un tema que m'apassiona tant. Molta gent pot pensar que, en ser un treball majoritàriament teòric, tot es podria trobar a internet amb molta facilitat, però el que realment succeeix és que no hi ha molta informació (per no dir gens) de la majoria dels punts d'aquesta tasca i menys en català. Això ha fet que fos una feina molt dura trobar informació (perquè aquesta n'és una altra: la majoria d'informació que hi ha a l'abast no és contrastada i per tant no l'he agafada). He llegit més de 7 llibres i alguns d'ells en anglès. Aquests llibres no tenen teoria (per dir-ho d'alguna manera), sinó que són llegendes i d'elles jo he hagut d'anar extraient informació. També, una part de l'apartat pràctic ha estat analitzar un poema. D'aquest poema només l'he trobat fidel a la versió original en anglès (ja que en castellà no coincidia en res), per tant he hagut de traduir-lo tot sencer al català. Mentre el feia, no he trobat cap pàgina que l'analitzés per poder contrastar informació i això ha fet que la tasca fos el doble de difícil.

Fer aquest treball m'ha agradat molt (tot i la complicada feina) ja que he pogut aprendre moltíssim més d'aquest tema, que era un dels meus objectius principals. Un dels altres objectius que tenia era buscar la manera d'ensenyar com aquesta mitologia ha perdurat durant els anys. Crec que aquest objectiu ha estat cobert amb l'apartat dels grups de música on explico diferents bandes que parlen d'aquest gènere i amb algunes entrevistes que he realitzat (són als annexos) on diferents persones relacionades amb aquest món ens donen el seu punt de vista d'aquesta mitologia. L'últim objectiu era que aquest treball us motivés a seguir aquesta mitologia, sigui amb la música o bé a la cerca de més informació, però aquest objectiu només el sabreu vosaltres.

5. ANNEXOS

5.1 ENTREVISTES

Aquí trobarem un seguit d'entrevistes que he fet a diferents persones relacionades amb la mitologia nòrdica.

5.1.1 ENTREVISTA SOLITUDE OF ALANNA

1. *Primer de tot, moltíssimes gràcies per la teva amabilitat en respondre a aquestes preguntes. Et podria presentar jo mateix però crec que millor que tu ningú ho pot fer. És per això que la meva primera pregunta és: et podries presentar perquè la gent sàpiga realment qui ets?*

I tant! Jo sóc l'Alanna i tinc un canal a Youtube, que suposo que és per on em vas conèixer. El meu canal tracta sobre molts temes perquè sóc incapaç de limitar el que vull compartir a un sol gènere. Sóc una persona molt afí amb el món de les arts, i m'encanta en pràcticament totes les seves vessants, des del dibuix a la música, així que al meu canal es troben manualitats i cançons. També sóc una apassionada del folklore i les llegendes, que m'encanta explicar i que considero una font de saviesa i una porta d'entrada a les meves creences. Aquest últim punt és el que sol crear més curiositat: em considero pagana.



Il·lustració 60 La youtuber Solitude of Alanna.
Extret de: Instagram (amb el seu permís).

2. *Quan va començar a agradar-te el món de la mitologia nòrdica?*

Abans et deia que per mi les arts són molt importants. Vaig descobrir aquest món a través de la música. Tot va començar quan vaig entrar de teclista a un grup de folk metàl anomenat Wolfheim als 18 anys. Quan hi vaig entrar quasi no coneixia res del gènere però de seguida m'hi vaig enganxar, i al folk metàl, les referències a la mitologia nòrdica són abundants. Això em va “picar la curiositat”.

3. *Et consideres creient d'aquesta mitologia?*

Sí, i no només d'aquesta. També rendeix culte als déus celtas de la península ibèrica. Per la gent fora d'aquest món pot semblar una mica estúpid creure en mitologies antigues, però no és una cosa tan simple com imaginem. Realment no crec que una vaca primigènia llepés un bloc de gel del que va sortir el primer déu, per posar-te d'exemple el gènesi nòrdic. Crec en la ciència, en el Big Bang, en la teoria de l'evolució. I no crec que això sigui incompatible amb les meves creences. La mitologia nòrdica està formada per llegendes, històries simbòliques que no s'han de prendre mai de forma literal. És un univers que t'acosta als déus, a entendre'ls i conèixer la seva energia distintiva i les seves competències; proporciona coneixement i lliçons de vida. Els déus, per la seva part, no són entitats tan limitades i físiques com ens els solen pintar. Això és només una representació planera, de forma que fossin comprensibles per a la gent, però per mi són entitats energètiques tremendament complexes... Podria passar hores parlant d'aquest tema.

4. *Què opines de l'Ásatrú?*

Per aquell qui vol dur en companyia la seva fe en els déus nòrdics és un bon punt per trobar-se amb altres i rendir culte col·lectiu. Cada Kindred (agrupació) té les seves particularitats pròpies, així que s'ha de buscar el grup que més encaixi amb les teves creences ètiques i religioses. Jo no formo part de cap Kindred Ásatrú, almenys de moment, perquè considero que no vull renunciar a cap de les meves creences per formar part de cap grup i, donat que rendeix culte a dos panteons, és difícil trobar kindreds que ho acceptin. No els culpo! Qualsevol religió reglada té les seves normes que cal respectar i si l'Ásatrú és una religió dedicada als déus nòrdics han de delimitar-la a aquests. Per això jo em considero senzillament pagana. No tinc cap religió però sí tinc creences religioses i espirituals.

5. *A la teva vida quotidiana tens present la mitologia nòrdica? Si la tens present, pots parlar com és o què fas?*

I tant que la tinc present! Sempre intento trobar la divinitat a tot el que m'envolta. Em permet apreciar les meravelles que cada dia tenim davant els nassos i no veiem. Em fa ser conscient. Quan trona, penso en Thor, en Tarannis. Les plantes que cuido són una expressió de Nerthus.

Quan veig el camp de blat davant de casa meva sento la felicitat de Sif, Freyja i Frey. Quan passejo pel bosc, Artio em protegeix i si decideixo fer-hi una meditació o ritual Nemetona està amb mi. Els déus són a tot arreu, només cal treure el vel dels nostres ulls, aixecar el cap de la nostra rutina i mirar de veritat, amb ulls nous, al voltant.

El que faig és: a cada festivitat pagana de la roda de l'any i, ocasionalment, si necessito especialment la proximitat dels déus o em ve de gust fer alguna cosa amb ells, els dedico rituals. Són moments preciosos i màgics per mi.

6. Què són per tu les runes nòrdiques?

Una eina poderosa. Les runes són un punt de comunicació amb el saber absolut. També un punt de comunicació amb Odin. A mi les runes em fan un gran respecte, ja que no són objectes amb una energia purament bona i amistosa. Tenen una vessant dura ja que expressen la realitat, que no sempre és bona. A més, tant el saber, les runes com Odin exigeixen sacrifici a canvi del coneixement o del seu favor. Jo no les faig servir mai per adivinació, les utilitzo per demanar consell i sempre de forma molt reverencial i seriosa.

7. I per últim, et consideres bruixa?

I tant! Crec que la màgia és una habilitat humana oblidada. Qualsevol pot arribar a ser-ho, però és un camí llarg, ple d'esforç i sacrifici, com qualsevol altra habilitat. Un no aprèn a tocar el piano només posant-s'hi davant i tocant una tecla, no? Doncs això és exactament el mateix. Una persona que no ho ha treballat, estudiat ni practicat durant cert temps no li sortirà cap màgia d'encendre un parell d'espelmes i dir unes quantes paraules. Jo practico i estudio des de fa uns tres anys i tot i així encara em queda un llarg camí per ser bona! Però és una cosa que m'apassiona i que no em canso d'investigar.

Moltes gràcies per aquesta entrevista!

¡Skål!

Gràcies a tu! Que els déus t'acompanyin ;) Skål!

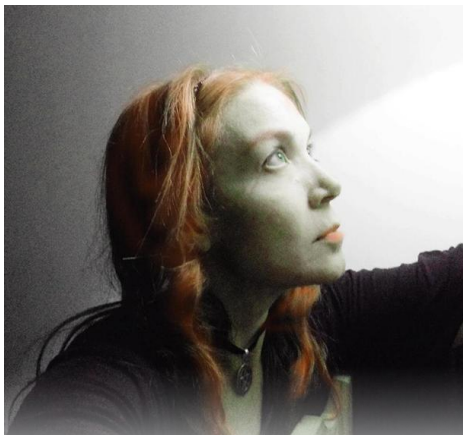
5.1.2 ENTREVISTA FYRE VALKYRJA

1. *Antes de todo, ¿te podrías presentar?*

Mi nombre es Sylvina, si bien soy más conocida como Fire Valkyrja en el Paganismo. Hace más de 35 años que estoy en este tema. Practico actualmente el ásatrú, si bien en mis inicios comencé por la Wicca. Soy Diseñadora Grafica y de Webs. Tengo un hogar, un esposo, voy a hacer las compras y pago las cuentas. Jamás se darían cuenta que soy lo que soy (y eso es genial).

2. *¿Cuándo empezó a gustarte la mitología nórdica?*

En realidad me empezó a gustar la mitología a los 8-9 años. No exactamente la nórdica, sino



Il·lustració 61 Fire Valkyrja. Extret de: Facebook (amb el seu permís)

que me cayó la ficha a esa edad. Mi papá coleccionaba el cómic Astérix y, leyendo las historietas y por un comentario de mi viejo que me dijo que esas cosas “pasaron en verdad”, empecé a investigar en libros de historia. Ahí descubrí que Julio Cesar había existido igual que Cleopatra, y montones de personajes históricos que se nombraban. Y, por supuesto, los dioses. Y mi pregunta – lógica a mi parecer – era dónde estaban esos dioses. Si estaban antes, a dónde se habían ido. Bueno, ahí empecé mi relación con los dioses y las mitologías. Mi primer “amor” a los 9 años fue la mitología egipcia. Mucho después llegó la nórdica que, si bien los conocía, me enamoré de ella alrededor de mis 20 años y pico.

3. *¿Podrías explicarnos desde tu punto de vista en qué consiste el Ásatrú?*

Ásatrú es creer en los antiguos dioses nórdicos. Hay como dos “familias” dentro de los dioses del Norte: los æsires (dioses que rigen el gobierno y la guerra) y los vanires (que son dioses que tienen que ver con la fertilidad y la abundancia). A ellos les rendimos culto. No se trata de “pedirles cosas” sino de honrarlos. También hay un fuerte culto a nuestros ancestros. Y todas estas religiones antiguas tienen un fuerte lazo con la tierra y sus ciclos (la cosecha, la siembra, el solsticio de verano y el de invierno, la fertilidad, etc).

4. *¿Crees que el Ásatrú es como las otras religiones?*

No, no tiene nada que ver con las religiones monoteístas o abrahámicas. En el Ásatrú se resalta el libre albedrío, el honor... No existe el concepto de culpa o pecado. Pero uno debe comportarse de forma honorable, con su familia y su gente.

5. *¿Qué son para ti las runas nórdicas en el Ásatrú?*

Las runas son un medio para conocer el designio de las Nornas (diosas del Wyrð – una especie de lo que podría suceder en un futuro-). Si bien las runas fueron usadas para escribir muchas veces, también se utilizaban para la magia y para protegerse de posibles enemigos.

6. *¿Si eres creyente, a qué dioses adoras/adoráis?*

Sí, soy creyente y mucho. Basta saber que rindo culto a æsires, vanires y vættires (que son los equivalentes de hadas, duendes y elementales tanto del hogar como de espacios abiertos).

7. *¿En tu vida cotidiana tienes presente la mitología nórdica? Si es que sí, ¿puedes hablarnos de cómo es o qué haces?*

Hay algo que se llama “práctica diaria”. Tengo varios altares diarios para mis dioses. Por las mañanas suelo prender un sahumerio (que es un sinónimo de incienso) y realizo una oración al comenzar el día. En otras ocasiones les enciendo un velón que tengo para ese propósito. Y además hago las celebraciones (con mi esposo) de las fiestas estacionales.

8. *Y por último, ¿te consideras bruja?*

No me gusta la palabra bruja porque es peyorativa. Soy una persona que practica la magia, sí. Pero no lo hago toooodo el tiempo. Para mi, la magia es un último recurso. Si las cosas se pueden solucionar por las vías usuales (teléfono, mensaje, etc) se hace de esa forma. De todas maneras, un empujoncito mágico no viene nada mal.

¡Skål!

Fire Valkyrja High Priestess and Höfgyðhja Sylvjna Þorðadóttir

Seidkona – Spákona

<http://www.asatru-argentina/>

5.1.3 ENTREVISTA MICHALINA MALISZ

1. *First, could you introduce yourself?*

My name is Michalina, I'm a musician, I play the hurdy gurdy in a Swiss band Eluveitie, I run a blog called Ancient Made Present and recently – an online shop with instruments: Ancestore.eu. So the topic is close to my heart! :D



**Il·lustració 62 Michalina tocant el hurdy-gurdy en un concert.
Extret de: Instagram (amb el seu permís)**

2. *Are you fond of Norse Mythology? If is, when it started to interest you the Norse mythology?*

Yes, I am. I don't remember the actual moment when I got to know about Norse mythology, it was somewhere in highschool, but I find it fascinating and I'm even writing my master thesis about it right now.

3. *Do you like listening to other bands which their songs talk about Norse Mythology?*

I used to listen to a lot of Amon Amarth. And also Wardruna. My favourite mythology-connected metal band has always been Eluveitie though.

4. *What do you think about the mixing of metal/folk with Norse mythology (or in Eluveitie's case, Celtic mythology).*

I think they go very well together. You know, a lot of stories, that are told in Norse/Celtic mythologies are difficult and tough. There's a lot of strength, power, aggression, but also

wisdom and love involved. These types of topics correspond well with metal. It's raw. It's authentic. It's brutal at times. These two topics work perfectly together!

5. *Last one, do you reckon that it is useful to combine music with the folklore in order to remember us the eldest traditions?*



Il·lustració 63 Michalina davant del públic del festival Cz Metalfest. Extret de: Instagram (amb el seu permís)

Absolutely yes. Many people learn from modern music about ancient traditions. They incredibly value music, they're searching for something to identify with in it. Telling stories from the past and transferring ancient spirit to the modern world thanks to music can bring them a lot of adventures and examples, how to deal with life.

Thanks a lot for this interview!

¡Skål!

Thank you, skål and slàinte!

5.2 CONCLUSIONS DE LES ENTREVISTES

Des que vaig començar a escriure el treball vaig tenir molt clar que volia fer algunes entrevistes però, no sabia com fer-les ni a qui, ja que no trobava convenient fer entrevistes de mitologia nòrdica a gent que no en sapigués. Més endavant, vaig decidir enfocar les entrevistes d'una manera que tingués relació directa amb el món actual i gràcies a elles, he pogut fer alguns apartats del meu treball.

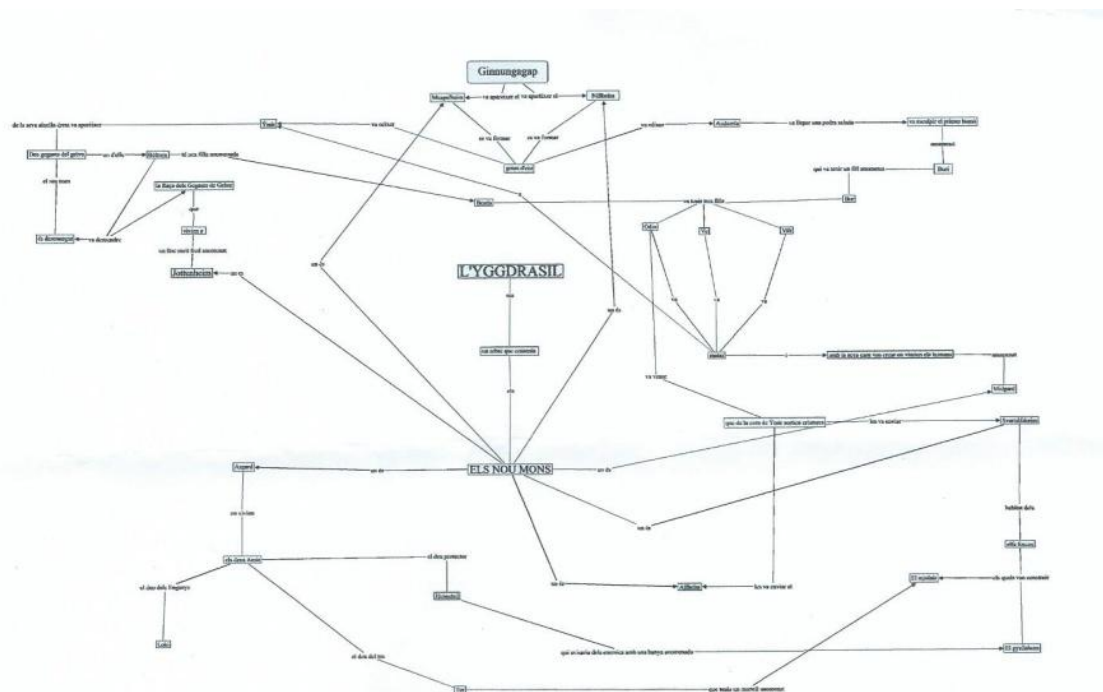
La primera entrevista ha estat a la Natàlia, coneguda també com a Solitude of Alanna. Jo la seguia a Youtube, on els seus vídeos parlaven de mitologia nòrdica, els déus i altres festivitats paganes. Vaig pensar que seria interessant entrevistar-la ja que així aconseguiria un punt de vista actual d'aquesta mitologia. Ens explica com ella és creient dels déus nòrdics i

com els té presents en la seva vida quotidiana. A part de creure en aquests déus també fa ús de les runes, que segons ella són eines molt poderoses i les tracta amb respecte. Al parlar-me d'elles, vaig decidir aprofundir més aquest apartat en el meu treball. D'aquesta manera pasava de només anomenar-les a explicar detalladament el significat que tenen cada una. També, personalment volia saber què pensava ella de l'Ásatrú, la religió pagana d'aquesta mitologia, però, al donar-me una resposta des de fora (ja que ella no formava part de cap Kindred⁸⁰) vaig decidir fer una entrevista a algú que conegues més el tema.

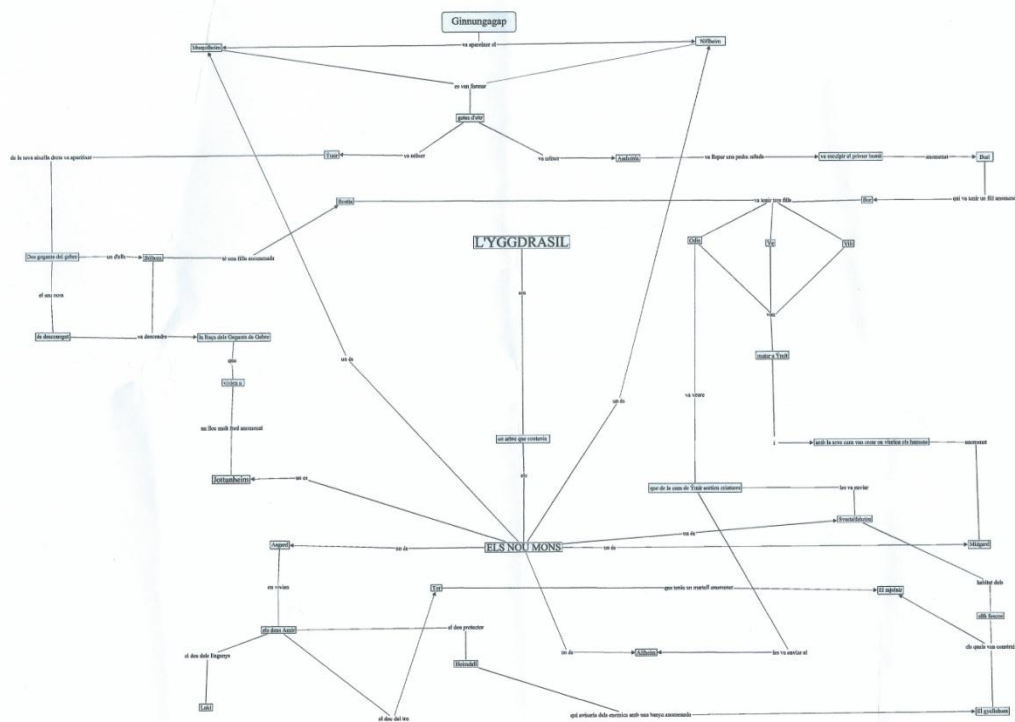
La segona entrevista va ser a Fyre Valkyrja, una gran referent dins del Ásatrú a Argentina i amb ella vaig voler aprofundir més en aquesta religió pagana. Ens explica com els rendeix culte i adora als déus. També com ho compagina amb la seva vida diària. El meu objectiu amb aquesta entrevista era que no es veiés l'Ásatru com una secta, sinó que està formada per gent normal amb diferents creences.

Després de fer aquestes entrevistes, no sabia com podia plantejar-ne més, així que ho vaig deixar estar. Més endavant, vaig adonar-me que anteriorment havia parlat per Instagram amb una component d'un grup de música que jo escoltava, així que vaig preguntar-li si volia fer una entrevista sobre mitologia nòrdica. Les preguntes es centraven més en el món de la música i volia saber el seu punt de vista sobre la fusió entre aquesta mitologia i la música. Ella creia que aquesta fusió era perfecte pel fet que la gent podria aprendre a base d'escoltar música. Vaig coincidir amb la seva opinió i gràcies a ella vaig decidir crear un nou apartat a la part pràctica on analitzaria les lletres de diferents grups relacionats amb la mitologia nòrdica.

⁸⁰ Conjunt de persones que es reuneixen per seguir una religió concreta.

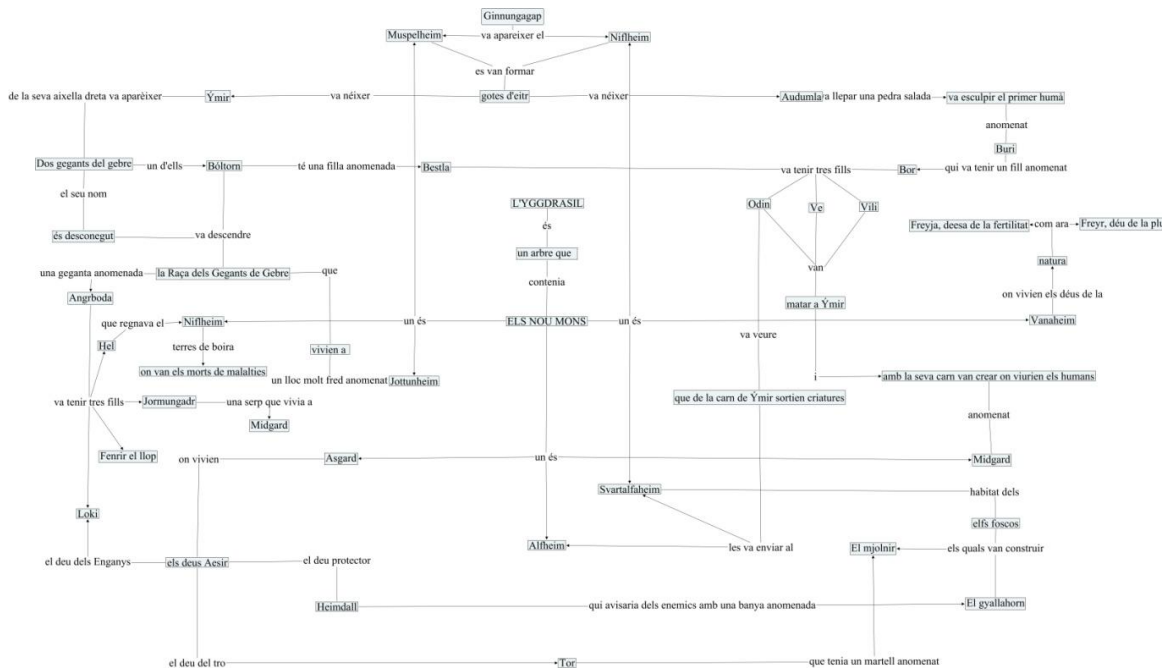


El resultat que vaig obtenir va ser el següent:



II-lustració 65 Segon esbós del mapa conceptual

Aquest segon mapa ja es podia entendre millor que el primer tot i que no m'acabava de convèncer. Després de tres hores més de treball vaig aconseguir el tercer i últim mapa conceptual:



Aquest tercer mapa conceptual ja complia amb els meus objectius i era clar i fàcil de llegir. Les línies eren majoritàriament rectes i els conceptes eren més fàcils de comprendre. Es pot seguir a través de diferents branques i aporta la informació bàsica per poder entendre la mitologia nòrdica sense entrar en detalls.

En total vaig estar més de 6 hores treballant per aconseguir el resultat final.

5.4 GLOSSARI

Aegir	Déu Vanir del mar. Era qui preparava les festes dels déus.
Aesir	Principals déus d'aquesta mitologia. Viuen a Asgard i són governats per Odin. Representen la força de la guerra.
Alfheim	Món de la part superior de l'Yggdrasil. Regne de la llum on viuen els Elfs.
Angrboda	Una geganta del Jottuhei. Dona de Loki i mare de Jormungandr, Fenrir i Hel.
Ásatrú	Religió pagana que es basa en adorar els déus del panteó nòrdic.
Asgard	Un dels nou móns de l'Yggdrasil. És on habiten els déus Aesir.
Ask i Embla	Els dos primers humans que van habitar a Midgard. Van ser creats a partir de dos troncs per Odin i els seus germans Ve i Vili
Audumla	Nom de la vaca que va aparèixer durant la creació de l'univers.
Baldr	Fill d'Odin i la deesa Frigg. Va ser mort pel seu germà Hod sota les ordres de Loki.
Berserkers	Guerrers vikings que treballaven de mercenaris.
Bestla	Dona de Bor, primera geganta i mare d'Odin, Ve i Vili.
Bifrost	Pont utilitzat pels déus que connectava Asgard amb Midgard.
Bil i Hiuki	Dos nens que ajudaven a la lluna amb la seva tasca.
Bilskirnir	Palau del déu Thor.
Bor	Fill de Buri. Casat amb Bestla i pare d'Odin, Ve i Vili.
Buri	Primer gegant de tots. Creat gràcies a Audumla.
Dagr	Conductor del carro que portava el Sol. Il·luminava els nou mons.
Edda	Textos poètics que narren fets mitològics, poemes i gestes èpiques.
Einherjer	Guerrers morts que habiten al Valhalla. Allà es passen el dia lluitant i les nits bevent.

Fenrir	Llop ferotge d'enorme tamany. Fill de Loki i Angrboda i germà de Jormungandr i Hel.
Freyja	Deessa Vanir de l'amor i la sensualitat.
Frigg	Dona d'Odin amb qui va tenir a Baldr i Hod.
Garm	Llop que custodiava l'entrada de Helheim.
Ginnungagap	"El buit". Espai que comprenia tot l'univers. En aquell moment només hi havia el Niflheim i el Muspelheim.
Gjallarhorn	Banya de Heimdall que únicament sonarà quan arribi el Ragnarok.
Gjoll	Pont de Helheim. Fet d'or i només es pot travessar si s'està mort.
Gleipnir	Cadena amb la qual es va lligar a Fenrir (el llop gegant). Construida pels elfs del Svartalfaheim.
Gylfi	Va ser el primer rei d'Escandinàvia.
Heimdall	Déu guardià d'Asgard. Farà sonar el Gjallarhorn quan el Ragnarok arribi.
Hel	Reina del Helheim. Filla de Loki i Angrboda.
Helheim	Regne més profund de l'Yggdrasil, on van a parar els que no han mort en combat.
Hugin i Mugin	Els dos corbs d'Odin. "Pensament i Memòria".
Hod	Fill d'Odin i Frigg. Va matar al seu germà i va ser assassinat per Vali.
Hoenir	És un déu Aesir i quan el Ragnarok acabi substituirà a Odin com a déu suprem.
Járnvid	Bosc del Jötunheim.
Jormungandr	També coneguda com a serp de Midgard. És un rèptil d'enorme tamany que habita en el mar dels humans. Filla de Loki i Angrboda i germà de Hel i Fenrir.
Jötun	El seu significat és "gegant". Són els éssers que habitaven Jötunheim.
Jötunheim	Hàbitat dels Jötuns.
Loki	Déu dels enganys. Odin el considerava un germà fins que va matar a Baldr.
Midgard	Món on viuen els humans. Creat per Odin, Ve i Vili amb la carn del

	gegant Ýmir.
Mímir	És el gegant més savi de tots. Guarda les aigües del pou de Mímir, les quals si beus obtindràs tot el coneixement.
Mjólnir	Martell de Thor. Amb ell caçava gegants al Jötunheim.
Muspelheim	Món on viuen els gegants del foc.
Niflheim	Món del gel, la boira, el fred i la foscor.
Odin	Déu Aesir el qual mana per tots els altres.
Ragnarok	L'ocàs dels déus. Batalla on tots els éssers lluitaran i hi haurà grans pèrdues.
Sif	Deessa Aesir i dona d'Odin.
Sleipnir	Caball d'Odin. Aquest caball té vuit potes.
Svartalfheim	Hàbitat dels elfs foscos.
Thor	Déu Aesir protector de la humanitat. Porta el mjólnir amb el qual mata a gegants.
Tyr	Déu Aesir de la guerra.
Urd, Verdandi i Skuld	Les tres nornes que decideixen el destí dels homes i els déus. Signifiquen: "passat, present i futur".
Valhalla	Sala d'Odin on van els morts en combat.
Vanaheim	Hàbitat dels déus Vanir.
Vanir	L'altre família de déus. Viuen al Vanaheim i són els déus de la naturalesa.
Ve	Germà d'Odin i Vili, fill de Bor i Bestla.
Vidar	Fill d'Odin.
Vili	Germà d'Odin i Ve, fill de Bor i Bestla.
Yggdrasil	L'arbre sagrat. Segons la mitologia nòrdica és la concepció de l'univers.
Ýmir	Primer gegant del gel. Creat al Ginnungagap a partir de les gotes d'Eitr.

Bibliografia

- Academia Edu.* (6 / 9 / 2018). Recollit de http://www.academia.edu/22197108/Los_Ciervos_en_Yggdrasil
- Alconet.* (10 / 7 / 2018). Recollit de <http://www.alconet.com.ar>
- Ancient Origins.* (6 / 8 / 2018). Recollit de <https://www.ancient-origins.es/noticias-general-mitos-leyendas-europa/viaje-sin-retorno-helheim-la-diosa-hel-el-infierno-la-mitolog%C3%AD-vikinga-003560>
- Bernárdez, E. (2017). *Mitología Nórdica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cooper, D. J. (1992). *El libro de las runas*. EDAF.
- Definicionabc. (29 / 6 / 2018). *Definicionabc*. Recollit de <https://www.definicionabc.com>
- Diccionari Català.* (2 / 01 / 2019). Recollit de <http://www.diccionari.cat/lexicx.jsp?GECART=0061179>
- Diccionari Invers de la Llengua Catalana.* (sense data). Recollit de <https://dilc.org/a%20priori/>
- dir, É. a. (sense data). Recollit de <http://esadir.cat/gramatica/criteris/diacritics>
- Fica-hi la llengua.* (sense data). Recollit de <https://ficahilallengua.wordpress.com/tag/aprop/>
- Gaiman, N. (2017). *Norse Mythology*. Londres.
- Guerber, H. (2006). *Tales of Norse Mythology*. Londres.
- Hispania Goth.* (11 / 7 / 2018). Recollit de <https://hispaniagothorum.wordpress.com>
- Jones, J. C. (1878). Valhalla, The Myths of Norseland. Tarl Warwick.
- La Conciencia Deki.* (26 / 8 / 2018). Recollit de <http://laconcienciadeki.com/wordpress/?p=4368>
- Lerate, L. (1984). *Edda Mayor*. Madrid: Alianza.
- Lerate, L. (1984). *Edda Menor*. Madrid: Alianza.
- Life Eder.* (8 / 9 / 2018). Recollit de <https://www.lifeder.com/niflheim/>
- Mitologias Read The Docs.* (5 / 9 / 2018). Recollit de <https://mitologias.readthedocs.io/en/latest/modules/mitologia/mundos.html>
- Mitos y Leyendas de Criaturas.* (20 / 8 / 2018). Recollit de <http://mitosleyendasciaturas.blogspot.com/2015/07/svartalfheim.html>
- Mitos y Relatos.* (15 / 9 / 2018). Recollit de <https://mitosyrelatos.com/europa/mitologia-nordica/contruccion-asgard/>
- Monografias.* (6 / 8 / 2018). Recollit de <https://www.monografias.com/trabajos101/mitologia-nordica-8-loki-y-hel/mitologia-nordica-8-loki-y-hel.shtml#elreinodea>
- Mundo Edda.* (2 / 8 / 2018). Recollit de <http://mundoedda.blogspot.com/2009/07/mitologia-nordica-los-lobos-skoll-y.html>
- Norse Mythology.* (15 / 9 / 2018). Recollit de <http://norse-mythology.net/the-nine-worlds-in-norse-mythology/>

Romantica Oscuridad. (15 / 9 / 2018). Recollit de <http://romanticaoscuridad.com/investigaciones-mitologicas/mitologias/nordica/yggdrasil-y-los-nueve-mundos/vanaheim>

Sobre Leyendas. (6 / 8 / 2018). Recollit de <https://sobreleyendas.com/2013/05/06/helheim-el-reino-nordico-de-la-oscuridad/>

Soft Català. (sense data). Recollit de <https://www.softcatala.org/diccionari-de-sinonims/paraula/entendre/>

SunnyWay. (30 / 6 / 2018). Recollit de <http://www.sunnyway.com/runes/gods2.html#H>

Taringa. (24 / 9 / 2018). Recollit de <https://www.taringa.net/posts/imagenes/14993464/Criaturas-de-la-mitologia-nordica.html>

THORSSON, E. (2006). *Futhark, la magia de las runas*. OBELISCO.

Valkyrja, F. (3 / 8 / 2018). *Ásatrú Argentina*. Recollit de <http://www.asatru-argentina.com.ar/voluspa.htm>

Voluspa. (3 / 8 / 2018). Recollit de <http://www.voluspa.org/voluspa.htm>

Wardruna. (sense data). *Wardruna*. Recollit de <http://www.wardruna.com/about/>

Wikipedia. (30 / 7 / 2018). Recollit de https://es.wikipedia.org/wiki/Skinfaxi_y_Hr%C3%ADmfaxi

Wikipedia. (31 / 7 / 2018). Recollit de <https://en.wikipedia.org/wiki/Mundilfari>

Wikipedia. (6 / 8 / 2018). Recollit de <https://ca.wikipedia.org/wiki/Helheim>