

Nombres de Zeus: Odín

Odín, u Óðinn (nórdico antiguo), era el "Padre de Todo" (Alfadir) pangermánico, y en el paganismo germánico más amplio —que en su día abarcó gran parte de Europa— se le conocía por diversos nombres derivados, como Wōden o Wuotan, todos derivados del protogermánico Wōðanaz, que significa "Señor del Frenesí" o "Líder de los Poseídos".

Sin embargo, Odín tiene más nombres y títulos que cualquier otro Dios nórdico/germánico, con estimaciones que superan los 150, muchos de los cuales aparecen en las Eddas y otras fuentes escáldicas. Algunos de estos nombres incluyen:

- Alfadir (“Padre de Todo”)
- Arhofdi (“Cabeza de Águila”)
- Fjolsvidr (“El Muy Sabio”)
- Sigfadir (“Padre de la Victoria”)
- Gagnradr (“El que Da Buenos Consejos”)

Estos epítetos resaltan su papel como líder de los Aesir (con doce miembros en su consejo) y subrayan su naturaleza paternal, pues se dice que engendró a muchos Dioses (y hombres), lo que lo convierte en el “Altísimo” y el “Mayor”.

Odín es principalmente un Dios de la guerra, la sabiduría, la magia, la poesía y los muertos. Como Dios de la guerra, Odín, acompañado de guerreras divinas llamadas valquirias, presidía todos los asuntos bélicos y, con su sabiduría y previsión superiores, seleccionaba a los luchadores más merecedores para ganar la batalla. Él era el máximo supervisor de los destinos de los hombres en este sentido, y solo los dignos podían entrar al Valhalla, el “Salón de los Caídos”, donde aquellos de espíritu noble se levantan en la muerte con su Valquiria.

LA ILUMINACIÓN DE ODÍN

La posición de Odín como Dios de la magia y la sabiduría se evidencia en dos de sus principales relatos mitológicos, ambos representando el autosacrificio a cambio de conocimiento y sabiduría. Primero, elige colgar del Árbol del Mundo, Yggdrasil, durante nueve días y nueve noches. Hambriento, deshidratado y dolorido por la herida autoinfligida con su lanza Gungnir, Odín percibió las Runas (conocimiento y sabiduría), que Dioses y hombres pueden usar para la magia y la escritura. En palabras de la Edda Poética:

Pensé que colgaba del árbol ventoso, colgado allí durante nueve noches enteras; con la lanza fui herido, y me ofrecí a Odín, a mí mismo, en el árbol para que nadie sepa jamás qué raíz corre bajo él. Nadie me hizo feliz con pan ni cuerno, y allí abajo miré; tomé las runas, chillando las tomé, y al instante caí hacia atrás.

Tras esto, Odín buscó mayor conocimiento y sabiduría en el gigante Mimir. Mimir poseía un pozo, llamado "Pozo de Mimir", ubicado en Jotunheim (Tierra de Gigantes). Quien bebiera de este pozo obtenía sabiduría; sin embargo, había un precio que pagar. Mimir le permitió a

Odín beber de su pozo con la condición de que donara su ojo izquierdo al pozo. Odín aceptó las condiciones y sacrificó su ojo para beber del pozo de Mimir, impartiendo así sabiduría. Posteriormente, Odín bendijo a los hombres con los mismos dones que él adquirió, al menos a aquellos dispuestos a escuchar.

Finalmente, como Dios de la muerte, Odín viaja a menudo por los nueve mundos de Yggdrasil, ayudando a mortales y Dioses por igual como Alfadir ("Padre de Todo"). Presidiendo la vida y la muerte, guía a los dignos mortales caídos y los eleva a su elevada morada en Asgard, el mundo más alto de Yggdrasil y hogar de los Aesir, los Dioses. Mantiene a estos hombres y mujeres en Asgard, en el Valhalla, a la espera del evento final del Ragnarök, donde se acerca su apoteosis, moldeada por su noble ética.

Por último, Odín tiene muchos símbolos con los que suele asociarse:

- Gungnir ("El Tambaleante") es su arma más importante. Fue esta lanza la que atravesó su cuerpo durante su autosacrificio. Nunca yerra su objetivo y siempre regresa a su mano después de usarla. Gungnir es el símbolo de la decisión de Odín en asuntos de batalla y guerra. Ocasionalmente, presta Gungnir a los mortales.
- Un brazalete conocido como Draupnir, o "El Goteador", deja caer ocho anillos de oro del mismo peso y forma cada novena noche. Gracias a recibir a Draupnir, Odín siempre podía colmar a su pueblo de regalos, lo cual era especialmente apropiado para el Padre de Todo, ya que los nórdicos valoraban mucho la generosidad en un líder.
- Odín se sienta en un trono mágico conocido como el Hlidskjalf, que guarda en la cámara superior de Valaskjalf, la torre más alta

de su salón, en Asgard, por supuesto. Odín lo usa con frecuencia para observar lo que sucede en los reinos fuera de Asgard, ya que cualquiera que se sienta en él puede ver los Nueve Mundos; sin embargo, solo Odín y Frigg (su esposa) tienen esta habilidad; Frey una vez lo intentó y cometió un error, dejándolo vulnerable.

- Sleipnir ("El que se Desliza") es el corcel de ocho patas de Odín, con runas mágicas grabadas en sus dientes. Las ocho patas de Sleipnir representan su capacidad para viajar entre los mundos (Midgard, Asgard, etc.), simbolizando la conexión de Odín con todos los reinos, en particular su papel como Dios de la sabiduría, la muerte y el más allá. El caballo también encarna temas de trascendencia, ya que Sleipnir puede moverse con rapidez a través de diferentes reinos, y a menudo se usa como vehículo para viajar a lugares más allá del mundo mortal.
- Odín tiene dos cuervos, Hugin ("Pensamiento") y Munin ("Memoria"). Cada mañana, parten de Asgard y vuelan por todo el mundo para observar todo lo que sucede. Al anochecer, regresan, se posan sobre los hombros de Odín y comparten el conocimiento adquirido.
- Odín está asociado con el águila. A menudo se le representa con un yelmo con alas de águila. Además, un águila se posa sobre el Salón del Valhalla, y en las ramas superiores de Yggdrasil, el Árbol del Mundo, un águila se sienta con un halcón, Veðrfölnir, entre los ojos, recibiendo mensajes de la ardilla Ratatoskr.
- Odín también tiene dos lobos feroces, Freki y Geri (ambos significan "El Codicioso"). Descansan a sus pies cuando se sienta en el Hlidskjalf y mientras preside el banquete en el Valhalla.

Por supuesto, existen otros elementos asociados con el Padre de Todo, pero estos son sus símbolos más populares.

COSMOLOGÍA

Tras la aparición del gigante Ymir y la vaca Audhumla del caos primordial, y el posterior ascenso de los seres ancestrales, nació un trío de Dioses: Odín, Vili y Ve. Ymir y los jóvenes Dioses estaban enfrentados. Tras una larga y feroz batalla, Odín, Vili y Ve triunfaron sobre Ymir. De su cuerpo caído, moldearon Midgard, el futuro hogar de la humanidad. Los hermanos crearon entonces el sol, la luna y las estrellas, pero sentían que Midgard necesitaba habitantes. Primero, crearon bestias para vagar por los bosques, peces para nadar en las aguas y aves para surcar los cielos. Después, crearon a los enanos, pero pronto se dieron cuenta de los defectos de estas criaturas, a pesar de su destreza. Así pues, Odín, Vili y Ve decidieron crear humanos a su imagen y semejanza. Mientras caminaban por la orilla, se toparon con un fresno y un aliso, que eligieron para formar a los primeros humanos. Odín otorgó alma a los árboles, Vili les concedió inteligencia y fuerza de voluntad, y Ve les infundió calor, sentidos y emociones. Los árboles se retorcieron y transformaron, y finalmente cobraron vida como el primer hombre y la primera mujer, Ask ("Fresno") y Embla ("Alder"). Sus descendientes se convirtieron en los hombres y mujeres que poblarían el mundo.

YGGDRASIL

Yggdrasil es el Árbol del Mundo que sustenta todo el multiverso. Consta de nueve mundos, divididos en tres grupos: las esferas celestiales, las esferas terrestres y las esferas subterráneas. Los Dioses residen en las esferas celestiales, siendo Asgard el más alto y venerado, gobernado por Odín desde su elevado trono, Hlidskjalf, desde donde observa y dirige todas las cosas. Los otros dos mundos celestiales son Vanaheim, hogar de los Dioses Ctónicos, y Alfheim, el reino de los elfos, gobernado por el Dios Frey.

Bajo estos reinos celestiales se encuentra la esfera media, que incluye Midgard, el mundo de los humanos; Svartalfheim, el hogar de los enanos; y Jotunheim, la tierra de los gigantes, troles y otros monstruos.

El grupo de mundos más bajo incluye Hel, el reino de los muertos, adonde van la mayoría de los mortales tras la muerte; Niflheim, un reino frío, oscuro y gélido; y Muspelheim, un mundo ardiente donde habitan gigantes de fuego.

Los nueve mundos están interconectados por Yggdrasil, el Fresno del Mundo, que tiene tres raíces principales:

1. La primera raíz se extiende cerca de Asgard, en el Pozo de Urd, donde las tres Nornas, o Parcas, tejen los hilos de las vidas humanas.
2. La segunda raíz se adentra en Niflheim, emergiendo en Hvergelmir, donde el dragón Nidhogg la roe en un intento constante por destruir el Árbol del Mundo.
3. La tercera raíz se extiende hasta Jotunheim, desembocando en el Pozo de Mimir, cuyas aguas otorgan sabiduría.

Yggdrasil une todos estos reinos, conectándolos a través de la vasta extensión del cosmos.

DESCENDENCIA DIVINA

Otro hecho común en las culturas indoeuropeas es el linaje divino. Por ejemplo, los aristócratas anglosajones y otros a menudo consideraban

a Woden su antepasado. Las genealogías reales inglesas antiguas mencionan a Woden como antepasado de los reyes de Lindsey, Mercia, Deira y Bernicia, que posteriormente se convertirían en Northumbria, Wessex y Anglia Oriental, y aparece en siete de las ocho genealogías. De hecho, incluso después de la cristianización de Inglaterra y en otros lugares de Europa, Woden era, como mínimo, considerado un antepasado común, si bien como rey o guerrero en lugar de un Dios.

BIBLIOGRAFÍA

- Bellows, Henry Adams, trad. The Poetic Edda. 1936. Repr., n.p.: Internet Sacred Text Archive, n.d. sacred-texts.com
- Davis, Craig R. “Cultural Assimilation in the Anglo-Saxon Royal Genealogies”. Inglaterra Anglo-Sajona 21 (1992): 23–36. doi.org
- Long, Steven S. Mitos y Leyendas: Odín, el vikingo y padre de todos. Long Island City: Osprey Publishing, 2015.
- Sturluson, Snorri. La Edda prosaica. Traducido por Arthur Gilchrist Brodeur. 1916. Reimpresión, s.p.: Archivo de Textos Sagrados de Internet, s.f. sacred-texts.com

CRÉDITO:

- Goldenxchild (artículo completo)
- Karnonnos [TG] (aclaración)