

Influencias de la Mitología Nórdica en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Según cuenta David Day en su interesante libro *El Anillo de Tolkien* (Ediciones Minotauro -1999), casi todas las leyendas relacionadas con anillos son deudoras de la mitología nórdica. Ni qué decir tiene que *El Señor de los Anillos* también lo es, cosa que no es de extrañar, ya que Tolkien era un buen conocedor de esta mitología, de la que posiblemente hay más referencias en sus libros que de cualquier otra.

- Para los vikingos (habitantes del Midgard, literalmente la Tierra Media), el anillo era un símbolo de fama y riqueza, los signos externos más preciados. Para un rey o un jarl, el calificativo de donador de anillos era la mejor alabanza en la boca de un escaldo. Y un anillo (o un brazalete, que viene a ser un anillo más grande) era la compensación habitual a cambio de una buena poesía. De igual manera, los guerreros valerosos recibían anillos tras las batallas ganadas.

- En los templos o en los lugares de las granjas nórdicas habilitados para las celebraciones religiosas, siempre había un anillo de los juramentos. Tocándolo hacían los vikingos sus promesas más solemnes, aquellas que cumplían aunque les fuese la vida en ello.

- Odín, que tenía un anillo llamado Draupnir, en su búsqueda del conocimiento y el poder, viajó por los nueve mundos bajo distintas identidades, aunque su imagen más habitual era la del viejo viajero de larga barba, sombrero ancho y una capa gris o azul.

Esa es justamente la apariencia que siempre se ha atribuido a los hombres de conocimiento: magos, brujos, druidas, hechiceros.

Es la imagen que nos ha sido legada desde las crónicas antiguas a los modernos escritores, y que valen tanto para Merlín como para Gandalf. Apariencia deudora de aquel Odín viajero o vagabundo.

Claro que no es sólo la imagen del hombre que busca la sabiduría siempre con buenos fines, ya que era un dios carente de moral, es decir, sus acciones no estaban movidas por lo que habitualmente conocemos como el bien y el mal.

Por eso, en la historia de Tolkien se divide en los aspectos que podríamos considerar positivos y negativos de Odín, la magia blanca de Gandalf y la magia negra de Sauron.

- Los dioses nórdicos pertenecía a dos razas: los Asir y los Vanir. Los de Tolkien son Ainur y Valar. El Asgard nórdico, al que se llegaba a través del Bifrost (el puente del Arco Iris), se transforma en Aman, al que se llega por el Camino Recto.

- Odín pasó por un terrible ritual iniciático que le llevó a conseguir el conocimiento de las runas. No menos terrible fue ese otro ritual que le llevó a perder un ojo a cambio de la sabiduría. Algo parecido encontramos en la transformación del Gandalf el Gris en Gandalf el Blanco, que ya conoce las runas, además de poseer otros poderes. Por otro lado, Sauron también se queda con un sólo ojo.

- Los nombres de los enanos de Tolkien están directamente sacados del Edda de Snorri Sturluson: Thorin, Dwalin, Balin, Kili, Fili, Bifur, Bofur, Bombur, Dori, Nori, Ori, Oin, Gloin, Thrain, Thrór, Sain, Nain, Durin. Incluso el nombre del propio Gandalf está sacado del Edda.

- Los trolls de piedra o de las nieves son una transformación de los gigantes de las montañas o de escarcha nórdicos, mientras que los gigantes de fuego, sobre todo Surt, se verán reflejados en el balrog, gigantesco ser portador de una espada flamígera.

- El Valhalla, lugar destinado a los mejores guerreros caídos en combate, donde aguardarían la llegada del Ragnarok, Tolkien lo transforma en la Estancia de Mandos de Aman, donde los elfos muertos esperan igualmente el Fin del Mundo. En ambos casos, el fin de los tiempos es un tránsito hacia un nuevo comienzo cargado de esperanzas.

Influencias de la Mitología Céltica en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Según cuenta David Day en su interesante libro *El Anillo de Tolkien* (Ediciones Minotauro -1999), los elfos que aparecen en *El Señor de los Anillos* fueron tomados por Tolkien de la mitología celta, sobre todo la irlandesa y la galesa.

Uno de los pueblos míticos que llegaron a Irlanda en la antigüedad son los Tuatha De Danann (el Pueblo de la Diosa Dana), compuesto a partes iguales por guerreros y sabios. Parece ser que Tolkien, buen conocedor de todas las leyendas y mitologías de Europa, tomó a ese pueblo como base para construir el reino élfico de *El Señor de los Anillos*.

Tanto los elfos de Tolkien como estos Tuatha De Danann son seres poderosos, de grandes conocimientos, de gran belleza física, desconocedores de la enfermedad y de la muerte natural (aunque se les puede matar). También ambos pueblos disponen de armas y objetos considerados como mágicos.

Ya en la primera parte de *El Señor de los Anillos*, los elfos están trasladándose a otra tierra, de igual modo que los Tuatha De Danann tuvieron que retirarse tras la llegada a Irlanda de los Hijos de Mil (descendientes del héroe celta Breogán) (ver la sección dedicada a los Hijos de Mil en esta web).

Pero los Tuatha De Danann no abandonan la isla esmeralda, si no que se recluyen en el Sidhe, el Pueblo de las Colinas, un mundo subterráneo y mágico al que se podía llegar a través de los túmulos o monumentos megalíticos que solía haber en las colinas irlandesas.

A veces se permite que un humano entre en el Sidhe, donde el tiempo transcurre de otra manera. Quienes regresan para contarlo, encuentran que han pasado siglos en lo que ellos tomaron como años, que las cosas son totalmente distintas a lo que fueron y que no conocen a nadie.

También ocurre a veces que un habitante del Sidhe se enamora de un mortal y renuncia a su condición y sus poderes, aunque muchas veces, tras comprobar que la vida entre los humanos es muy problemática, el proceso se puede revertir.

Los Tuatha De Danann, al poco de llegar a Irlanda, tuvieron que enfrentarse a los temibles Formores, una raza de seres primigenios. Su rey era Balor, el Ojo Maligno, que podría haber servido para construir el personaje de Saurón, también Ojo Maligno.

Por otro lado Varda, Arwen y Gládiril parecen estar asociadas a las Damas Blancas de las leyendas celtas, como la Dama del Lago y Olwen, ambas de origen galés. Y precisamente galesea, o casi, es la lengua élfica, el sindarin, así como los nombres de personas y lugares.