



Centres universitaris adscrits a la



Grau en Disseny i Producció de Videojocs

**La muerte nórdica:
Creación de personajes surrealistas para un videojuego de terror
Memoria**

**Sergi Gómez Segura
Tutor: Enric Sant Marqués
2021 - 2022**



Dedicatoria

Dedico mi esfuerzo a los inconformistas con la realidad, aquellos que sueñan con un mundo mayor en busca de su propia verdad.

Agradecimientos

A mi tutor Enric, por sus consejos y por ayudarme a superarme como artista.

A mis padres, a mi hermano y a mis abuelos allí donde estén, por cuidar de mí y enseñarme el poder de esforzarse por ser la mejor versión de uno mismo.

A mi familia de Masnou, Lola, Neus e Irene, por su apoyo y cariño incondicional aun sin poder habernos visto tanto como me gustaría.

A todos mis amigos por hacerme reír y ayudarme a desconectar del trabajo cuando más lo he necesitado.

A Gerard y Sergi, por los consejos, la bondad y el apoyo incondicional que me han permitido seguir adelante.

Y a Andrea, por haberme acompañado en este viaje como ninguna otra persona, por las risas, las lágrimas, el tiempo compartido y mucho más, pero sobre todo por ser la mejor amiga que nunca podría haber imaginado que tendría.

Os doy las gracias ahora y siempre.

Abstract

This project proposes a connection between the legends of Viking hell and the Surrealist movement. With the purpose of finding the relationships between the two, the study has focused on the most terrifying side of Surrealism and its representation of death and horror based on the oneiric. The study culminates with the creation of several 3D characters from the legends of Norse death, inspired by Surrealism and developed with methodologies from the same.

Resumen

Este proyecto plantea una conexión entre las leyendas del infierno vikingo y el movimiento Surrealista. Con el propósito de encontrar las relaciones entre ambos, el estudio se ha centrado en el lado más terrorífico del Surrealismo y en su representación de la muerte y el horror basado en lo onírico. El estudio culmina con la creación de varios personajes de las leyendas de la muerte nórdica en 3D, inspirados en el Surrealismo y desarrollados con metodologías propias del mismo.

Resum

Aquest projecte planteja una connexió entre les llegendes de l'infern viking i el moviment Surrealista. Amb el propòsit de trobar les relacions entre els dos, l'estudi s'ha centrat en el costat més terrorífic del Surrealisme i en la seva representació de la mort i l'horror basat en l'oníric. L'estudi culmina amb la creació de diversos personatges de les llegendes de la mort nòrdica en 3D, inspirats en el Surrealisme i desenvolupats amb metodologies pròpies del mateix.

Índice

1.	Introducción	1
2.	Objetivos.....	3
3.	Marco Teórico.....	5
3.1.	¿Quiénes fueron los vikingos?	5
3.2.	Contexto histórico de la era vikinga	7
3.2.1.	Antes de los vikingos.....	9
3.2.2.	El período de las grandes migraciones	10
3.2.3.	La etapa de las incursiones.....	12
3.2.4.	La cristianización de Escandinavia	15
3.2.5.	Sociedad y religión de la época vikinga	16
3.3.	Los mitos nórdicos de la literatura medieval	20
3.3.1.	Las Eddas.....	20
3.3.2.	Las Sagas islandesas.....	21
3.4.	Cosmología nórdica.....	22
3.4.1.	El origen del universo y los primeros seres.....	22
3.4.2.	Las familias divinas	23
3.4.3.	Formación de los Nueve Reinos	24
3.4.4.	Ragnarök, el fin del cosmos	25
3.5.	La concepción del más allá	27
3.5.1.	El trato con los muertos en la tradición	28
3.5.2.	Helgafell y el más allá terrenal	31
3.5.3.	El más allá en Asgard.....	33
3.5.4.	Hel: el reino de los muertos.....	35
3.5.5.	Dioses, espíritus y criaturas míticas de la muerte.....	39
3.5.6.	Diagrama de localizaciones y personajes influyentes.....	46
3.6.	El Surrealismo	47
3.6.1.	Contexto histórico.....	48
3.6.2.	Antecedentes e influencias del Surrealismo	48
3.6.3.	Características del movimiento	50

3.6.4.	La abstracción del subconsciente	53
4.	Análisis de referentes	57
4.1.	Referentes del surrealismo.....	57
4.1.1.	Alfred Kubin	57
4.1.2.	Ángel Planells	59
4.1.3.	H. R. Giger.....	60
4.1.4.	Leonora Carrington.....	61
4.1.5.	Max Ernst.....	62
4.1.6.	Salvador Dalí	63
4.1.7.	René Magritte	64
4.1.8.	Zdzislaw Beksinski.....	65
4.2.	Referentes en la literatura	67
4.2.1.	Mitos de las Eddas y las Sagas.....	67
4.2.2.	Novelas cortas de H.P. Lovecraft y el horror cósmico	67
4.3.	Artistas digitales contemporáneos	68
4.3.1.	Sadan Vague	68
4.3.2.	Christopher Franke	69
4.3.3.	Angrboda, de Sasha Ristic	70
4.4.	Referentes en la industria del videojuego	71
4.4.1.	Bloodborne (2015).....	71
4.4.2.	God Of War (2018)	74
4.4.3.	Hellblade: Senua's Sacrifice (2017)	77
4.4.4.	Elden Ring (2021).....	80
4.4.5.	The Medium (2021)	83
4.5.	Referentes en el cine.....	84
4.5.1.	Alien: el octavo pasajero (1979).....	84
4.5.2.	Destino (2003)	85
4.5.3.	El hombre vacío (2020)	85
4.6.	Referentes en televisión	86
4.6.1.	Oats Studios: Cigoto (2020)	86
5.	Diseño metodológico y cronograma	89

5.1.	Metodología.....	89
5.1.1.	Investigación previa.....	89
5.1.2.	Análisis de referentes.....	89
5.2.	Trabajo aplicado.....	90
5.2.1.	Propuesta de juego.....	91
5.2.2.	Selección de los personajes míticos.....	91
5.2.3.	Proceso de conceptualización.....	92
5.2.4.	Proceso de creación 3D.....	92
5.2.5.	Selección del software.....	93
5.3.	Cronograma.....	94
6.	Resultados finales.....	95
6.1.	Selección de personajes míticos.....	95
6.2.	Bocetos iniciales.....	96
6.2.1.	Boceto del Draugr.....	96
6.2.2.	Boceto de la Valkiria.....	97
6.2.3.	Boceto de Hela.....	97
6.2.4.	Boceto de Nidhögg.....	98
6.3.	Desarrollo de los briefings y moodboards.....	99
6.3.1.	Briefing del Draugr.....	100
6.3.2.	Briefing de la Valkiria.....	101
6.3.3.	Briefing de Hela.....	102
6.3.4.	Briefing de Nidhögg.....	103
6.4.	Conceptualización.....	104
6.4.1.	Concept del Draugr.....	104
6.4.2.	Concept de la Valkiria.....	105
6.4.3.	Concept de Hela.....	107
6.4.4.	Concept de Nidhögg.....	108
6.5.	Proceso de creación 3D de los personajes.....	110
6.5.1.	Esculpido en Zbrush.....	110
6.5.2.	Retopología en Blender.....	113
6.5.3.	Texturización en Adobe Substance.....	116

6.6.	Implementación de los modelos en Unity.....	118
6.7.	Resultados finales en Marmoset Toolbag.....	121
7.	Conclusiones.....	125
7.1.	Conclusiones del estudio.....	125
7.2.	Conclusiones de los resultados.....	126
8.	Bibliografía y referencias.....	129
8.1.	Filmografía.....	131
8.2.	Ludografía.....	131
8.3.	Software.....	132

Índice de figuras

Fig. 3.2.1: Reconstrucción del templo pagano de Uppsala, ilustración. La imagen muestra una persona dentro de un pozo sagrado donde se ahogaban a las víctimas como sacrificios.....	19
Figura 3.4.1: Fragmento de la Cruz de Thorwald, en la isla de Man. Muestra la escena de Odín siendo devorado por el lobo.	26
Fig. 3.5.1: Ilustración que reconstruye una tumba vikinga en Birka, Suecia. Esta mujer fue decapitada a partir de la mandíbula inferior, la cual no se encuentra en la tumba. En su lugar tiene la mandíbula de un cerdo colocada en el cuello.	29
Figura 3.5.2: Piedra de Smiss, Gotlandia. Dividida en dos viñetas, la de arriba muestra una batalla, mientras que la de abajo unos hombres en barco, presumiblemente en su viaje hacia el más allá.	30
Fig. 3.5.3: Montaña de Helgafell, Islandia.	32
Fig. 3.5.4: Figuras que parecen representar Valkirias o Dísir, encontradas por toda Escandinavia.	42
Fig. 3.5.5: Representación en oro de un dragón encontrado en la réplica del escudo de Sutton Hoo.	46
Fig. 3.5.6: Diagrama de localizaciones y personajes influyentes de los mitos de la muerte nórdica.	46
Fig. 3.6.1: Nacimiento de pájaros, dibujo automático.	54
Fig. 3.6.2: <i>Teléfono langosta</i> , objeto surrealista.	55
Fig. 4.1.1: <i>El camino al infierno</i> (izquierda) y <i>El espanto</i> (derecha).	57
Fig. 4.1.2: <i>El ángel de la muerte</i> (izquierda) y <i>Cada noche viene un sueño a visitarnos</i> (derecha).	58
Fig. 4.1.3: Obra de Kubin, sin título. Fuente: Kubin, s.f.	58
Fig. 4.1.4: <i>Els fantasmes familiars</i> (izquierda) y <i>La mirada eterna</i> (derecha).	59
Fig. 4.1.5: <i>Li II</i> . Fuente: Giger, 1982.	60
Fig. 4.1.6: <i>Y entonces vimos la hija del minotauro</i>	61

Fig. 4.1.7: <i>El triunfo del surrealismo</i> (izquierda) y <i>El robo de la novia</i> (derecha).	62
Fig. 4.1.8: <i>El gran masturbador</i> .	63
Fig. 4.1.9: <i>Tristan e Isolda</i> .	64
Fig. 4.1.10: <i>El rostro de la guerra</i> .	64
Fig. 4.1.11: <i>El doble secreto</i> .	65
Fig. 4.1.12: Ejemplos de la obra de Beksiniski, ambos sin título.	66
Fig. 4.3.1: Render de <i>Mother of Goat</i> .	68
Fig. 4.3.2: <i>Sunken</i> , ilustración.	69
Fig. 4.3.3: Render de <i>Angrboda</i> .	70
Fig. 4.4.1: Amygdala, fotograma de <i>Bloodborne</i> .	71
Fig. 4.4.2: Ebrietas Hija del Cosmos, fotograma de <i>Bloodborne</i> .	72
Fig. 4.4.3: Huérfano de Kos, fotograma de <i>Bloodborne</i> .	72
Fig. 4.4.4: Presencia lunar, fotograma de <i>Bloodborne</i> .	73
Fig. 4.4.5: Ilustración de Hraezly, de <i>God of War</i> .	74
Fig. 4.4.6: El dragón Fafnir en <i>God of War</i> .	75
Fig. 4.4.7: Ilustración del Draugr en <i>God of War</i> .	75
Fig. 4.4.8: Ilustración de los yelmos de las Valkirias en <i>God of War</i> .	76
Fig. 4.4.9: Render de la Valkiria Sigrún, de <i>God of War</i> .	76
Fig. 4.4.10: Caminante de Hel, de <i>God of War</i> .	77
Fig. 4.4.11: Escena de <i>Hellblade</i> , ejemplo del mundo onírico de Hel.	78
Fig. 4.4.12: Render de Hela en <i>Hellblade</i> .	79
Fig. 4.4.13: Render de Garm en <i>Hellblade</i> .	80
Fig. 4.4.14: Similitud entre una escena de Elden Ring y la obra de Dalí.	81
Fig. 4.4.15: Malenia de Elden Ring y una ilustración de la Valquiria Brunilda.	81

Fig. 4.4.16: Comparativa entre Malenia y la obra de Beksinski, sin título.	82
Fig. 4.4.17. Ilustraciones de Fauces (izquierda) y Sabueso (derecha), en <i>The Medium</i>	83
Fig. 4.5.1: Ilustración del Alien de H. R. Giger.	84
Fig. 4.5.2: Fotograma de Destino.....	85
Fig. 4.5.3: Similitud entre fotograma de <i>El Hombre Vacío</i> y la obra de Beksinski.....	86
Fig. 4.6.1: Fotograma de <i>Oats Studios: Cigoto</i>	87
Fig. 5.3.1: Cronograma del proyecto.....	94
Fig. 6.2.1: Boceto inicial del Draugr.	96
Fig. 6.2.2: Boceto inicial de la Valkiria Brunilda.	97
Fig. 6.2.3: Boceto inicial de Hela.....	97
Fig. 6.2.4: Primer boceto de Nidhögg.	98
Fig. 6.2.5: Segundo boceto de Nidhögg.....	98
Fig. 6.2.6: Tercer boceto de Nidhögg.....	99
Fig. 6.3.1: Moodboard del Draugr.	100
Fig. 6.3.2: Moodboard de la Valkiria Brunilda.	101
Fig. 6.3.3: Moodboard de Hela.....	102
Fig. 6.3.4: Moodboard de Nidhögg.....	103
Fig. 6.4.1: Primera iteración del Draugr.	104
Fig. 6.4.2: Concept final del Draugr.	105
Fig. 6.4.3: Primera iteración de la Valkiria.	106
Fig. 6.4.4: Concept final de la Valkiria Brunilda.	106
Fig. 6.4.5: Primera iteración de Hela.....	107
Fig. 6.4.6: Concept final de Hela, diosa de la muerte.	108
Fig. 6.4.7: Primera iteración de Nidhögg.....	109

Fig. 6.4.8: Concept final de Nidhögg, el dragón de Nastrandir.	109
Fig. 6.5.1: Modelo high poly del Draugr en Zbrush.	111
Fig. 6.5.2: Modelo high poly de la Valkiria en Zbrush.	111
Fig. 6.5.3: Modelo high poly de Hela en Zbrush.	112
Fig. 6.5.4: Modelo high poly de Nidhögg en Zbrush.	112
Fig. 6.5.5: Modelo low poly del Draugr en Blender, distintas vistas.	114
Fig. 6.5.6: Modelo low poly de la Valkiria en Blender, distintas vistas.	114
Fig. 6.5.7: Modelo low poly de Hela en Blender, distintas vistas.	115
Fig. 6.5.8: Modelo low poly de Nidhögg en Blender, distintas vistas.	115
Fig. 6.5.9: Render del Draugr en Substance.	117
Fig. 6.5.10: Render de la Valkiria en Substance.	117
Fig. 6.5.11: Render de Hela en Substance.	118
Fig. 6.5.12: Render de Nidhögg en Substance.	118
Fig. 6.6.1: Modelo del Draugr desde la build en Unity.	119
Fig. 6.6.2: Modelo de la Valkiria Brunilda desde la build en Unity.	120
Fig. 6.6.3: Modelo de Hela desde la build en Unity.	120
Fig. 6.6.4: Modelo de Nidhögg implementado en Unity.	121
Fig. 6.7.1: Render del Draugr en Marmoset.	122
Fig. 6.7.2: Render de la Valkiria Brunilda en Marmoset.	122
Fig. 6.7.3: Render de Hela en Marmoset.	123
Fig. 6.7.4: Render de Nidhögg en Marmoset.	123

Glosario de términos

Alvíssmál, Los dichos de Alvíss	Poema éddico que narra como un enano llamado Alvíss o “Muy Sabio” intenta pedir la mano de la hija del dios Thor, quien prueba su ingenio preguntándole acerca de varios sucesos mitológicos.
Aesir	En la mitología nórdica, familia de dioses dominante que reside en Asgard, encabezados por el dios Odín.
Baldrs Draumar, El sueño de Baldr	Poema éddico que narra como el querido dios Baldr vaticinó su propia muerte en sus sueños. Ofrece una detallada descripción del camino hasta Hel desde el punto de vista de Hermód, enviado para recuperar a Baldr.
Einherjar	En la mitología nórdica, son los nórdicos que han sido enviados al salón del Valhalla tras morir con honor en batalla, constituyendo el ejército de Odín durante el Ragnarök.
Fimbulwinter	En la mitología nórdica, invierno que se alarga 4 años y que precede el Ragnarök, durante el cual se llevan a cabo múltiples guerras.
Futhark	Alfabeto rúnico utilizado por los nórdicos precristianos que debe su nombre a sus seis primeras letras.
Ginnungagap	En la mitología nórdica, es un gran vacío situado en el centro del espacio, previo a la creación de los primeros seres.
Grímnismál, Los dichos de Grímnir	Poema éddico en el que Odín, bajo el alias de Grímnir, expone una compilación de los mitos nórdicos estando bajo captura de un rey.
Gylfaginning, Los delirios de Gylfi	Fragmento de la Edda Poética que recopila gran parte de los mitos nórdicos desde la creación de la vida hasta el final en el Ragnarök.
Harbarthsljóth, La canción de Barba gris	Poema éddico en el que el dios Odín, bajo el alias de Barba gris, y el dios Thor se enfrentan echándose en cara sus malas acciones.
Helreith Brynhildar, El viaje a Hel de Brunilda	Poema éddico que narra el encuentro de la Valkiria Brunilda con una gigante mientras recorre el Helveg, tras haber dado su vida en la pira del héroe Sigurth.
Helveg	En la mitología nórdica, es el nombre que recibe el arduo camino a recorrer para llegar hasta Hel.
Huldufólk	En el folklore nórdico, engloba al conjunto de seres y espíritus que moran las tierras Escandinavas, especialmente en la naturaleza.
Ragnarök	En la mitología nórdica, conjunto de eventos que llevarán a la destrucción y posterior renacimiento del mundo.
Sakonungr	Traducido como “rey del mar”, se les atribuye a aquellos líderes vikingos que alcanzaron la fama durante el siglo VIII por sus incursiones de ultramar.

Skaldr	Conocidos como “escaldos”, fueron poetas y cuenta historias con una figura transcendental en la difusión de la mitología y el conocimiento durante la era vikinga.
Vala	En la era de los vikingos, las Valas fueron mujeres supuestamente con el don de la predestinación y la brujería, las cuales solían viajar de comunidad en comunidad. Las Valas también aparecen en varios relatos mitológicos.
Vanir	En la mitología nórdica, familia de dioses secundaria que reside en Vanaheim, encabezados por el dios Njörd.
Völuspa, La profecía de la Vala	Poema éddico narrado por una Vala revivida, la cual es cuestionada por Odín acerca del inicio y el fin del mundo. El poema contiene una gran cantidad de información acerca de la mitología nórdica.
Völuspa en skama, El Völuspa corto	Poema éddico narrado por la Vala Hynlda, la cual cuenta a Frejya y el guerrero Ottar acerca de los ancestros divinos de Ottar y brevemente el destino de los dioses.
Yggdrasil	En la mitología nórdica, gran fresno de hoja perenne que sostiene el cosmos y sus distintos reinos.

1. Introducción

Tras la era vikinga, la historia de los pueblos nórdicos ha legado a los historiadores un conjunto de mitos que plasman un mundo caótico y confuso cuya auténtica comprensión se perdió al imponerse el cristianismo sobre la cultura pagana. Su entendimiento del más allá es quizá uno de los conceptos más polarizados de su cultura, siendo el reino de ultratumba de Hel normalmente asociado y plasmado como un equivalente al infierno cristiano, un mundo frío para los malvados en vida dominado por una diosa aterradora.

Por otra parte, el Surrealismo fue un movimiento vanguardista que trató lo desconocido, el mundo de los sueños y el subconsciente en el que se cuestiona la percepción de la realidad y la razón. Desde los primeros artistas del movimiento como Dalí y Ernst hasta los herederos del término "surreal" como Beksinski y Giger, la expresión visual surrealista contiene ejemplos de mundos y personajes extraños que ponen en contacto la realidad conocida con una nueva, ambigua y abstracta, que trasciende lo convencional. En ocasiones esta imagen puede generar seres terroríficos y ambientes de angustia, como se explorará a lo largo de este proyecto.

De este modo, existe la posibilidad de crear una relación de coexistencia entre el Surrealismo y la interpretación de la muerte en la mitología nórdica, una idea reforzada por la noción Surrealista de generar nuevas realidades a través de un mito colectivo. El objetivo de este trabajo es el de formalizar esta relación, a través del estudio de la ideología tras el Surrealismo, así como su contacto con el horror, y la implicación de Hel como reino de los muertos en la cosmología escandinava.

Como parte práctica del proyecto, se ha puesto a prueba esta relación, primero aplicando los métodos apropiados del Surrealismo para estimular el subconsciente del artista al desarrollo de personajes 3D y segundo fundamentando la estética de los mismos en las obras estudiadas como referentes. El propósito: reimaginar los seres de Hel como criaturas surrealistas surgidas de un mundo de pesadilla acuñando un lenguaje visual, apropiado para un videojuego de terror, que incite a lo extraño, lo inentendible y, al final, al miedo. Llegados a este punto, cabe preguntarse, ¿cómo verían los artistas más viscerales del Surrealismo a los seres de la muerte nórdica?

2. Objetivos

Con motivo de realizar un acercamiento en profundidad a la noción de Hel como el más allá nórdico y las obras surrealistas que giren en torno al horror y la muerte, la intención final del proyecto es la de establecer una serie de relaciones entre las leyendas de la muerte nórdica precristiana y el movimiento surrealista, probándola así con la creación de personajes 3D basados en los mitos de la muerte nórdica e inspirados en lo surrealista.

Los objetivos principales del proyecto se desglosan en:

- Investigar la implicación de Hel en la cosmología nórdica pagana.
- Investigar las bases del Surrealismo, así como los rasgos que lo relacionan con el horror.
- Relacionar las ideas tras el movimiento Surrealista con los mitos del mundo de los muertos nórdico.
- Desarrollar una estética única en 3D para personajes NPC de un videojuego de terror ambientado en el inframundo nórdico.
- Implementar los personajes finales en un motor de videojuegos avanzado.

Estos se sostienen sobre los siguientes objetivos secundarios:

- Estudiar el trato con los muertos y el concepto del más allá vikingo según lo entienden los académicos e historiadores actuales.
- Entender la cultura nórdica pagana para esclarecer el porqué de las imágenes que muestra la mitología.
- Buscar referentes en distintos medios que representen la muerte y el terror desde el ámbito de lo surreal en el que basar un lenguaje estético aplicable a personajes 3D.
- Desarrollar una propuesta de juego que formalice la relación entre el Surrealismo y el más allá nórdico sobre la que basar los personajes.
- Aplicar una metodología de trabajo basada en técnicas del Surrealismo al proceso de creación de personajes.

3. Marco Teórico

3.1. ¿Quiénes fueron los vikingos?

Dada la importancia de la etapa histórica de la que surgen los mitos nórdicos es necesario, para empezar, definir y entender al grupo de individuos que le da nombre. En la Real Academia Española encontramos la siguiente definición del término “vikingo”:

1. adj. Dicho de una persona: De los pueblos navegantes escandinavos que entre los siglos VIII y XI realizaron incursiones por las islas del Atlántico y por casi toda la Europa occidental. U.t.c.s.
2. adj. Perteneiente o relativo a los vikingos.

(Real Academia Española, 2022)

Es una costumbre aceptada utilizar el término “vikingo” para denominar a todo aquel individuo originario de la Escandinavia previa a la cristianización de la península (Curto, 2017), siendo un alternativo “nórdico” o “escandinavo” (Graham-Campbell, Batey, Clarke, Page, Price, 1995). Pero en realidad, se trata de un grupo muy concreto de individuos y no de una cultura completa como tal. Su origen recae en el vocablo “*víkingr*”, del idioma nórdico antiguo, siendo utilizado como indicativo de un oficio o actividad atribuido a personas dedicadas a las expediciones en barco y a los saqueos violentos, similar a la piratería. Estas personas eran, además, viajeros en busca de beneficios, fama o un nuevo hogar. Su afán por las aventuras marinas les convirtió en grandes exploradores, llegando a entrar en contacto con algunas de las mayores culturas de la Eurasia y el Atlántico Norte para más tarde impulsar el comercio y la colonización (Price, 2021).

Cabe decir que la imprenta que han dejado en la historia (y especialmente en la literatura) de las culturas con las que estuvieron en contacto han dificultado a los expertos poder definir a los vikingos como un único pueblo, considerándolos, en cambio, un conjunto de gentes con una cultura y lengua similares, pero de procedencia distinta: daneses, noruegos, suecos, irlandeses, y normandos, entre otros (Curto, 2017). No obstante, persiste la idea de pueblos del norte, considerándose Noruega, Suecia y Dinamarca las naciones protagónicas de la

actividad vikinga, las cuales conforman la región de Escandinavia (Graham-Campbell et al., 1995).

El origen etimológico exacto del término sigue siendo desconocido, pero se teoriza que procede de “*vík*”, bahía marítima en nórdico antiguo, convirtiéndoles en “el pueblo de la bahía” cuyos barcos se ocultaban para atacar a al tráfico marítimo cercano. Una versión alternativa afirma que deriva de Viken, una región noruega que, en su momento, fue ubicada como el lugar de origen de los primeros piratas. De este modo, “vikingo” adquiere el significado de “el pueblo de Viken” (Price, 2021).

Lo que caracterizaba a un vikingo no era solo su profesión. La etapa vikinga enmarca el apogeo de un conjunto de transformaciones económicas y sociales de la cultura nórdica cuyos inicios datan de siglos atrás, además de su impronta en los territorios que visitaron, algo que, como se ha mostrado en los párrafos anteriores, es precisamente debido al movimiento vikingo. Por supuesto, de esta cultura también surgió una mitología que los posteriores historiadores extranjeros recopilarían, conformando las fuentes que definen las leyendas y el folklore que conocemos hasta el día de hoy.

3.2. Contexto histórico de la era vikinga

La era vikinga, también denominada como época, edad o período, delimita el período de tiempo en el que los vikingos ejercieron su mayor influencia sobre el mundo y culminaron una gran serie de cambios culturales durante siglos en las tierras del norte (Graham-Campbell et al., 1995). Su inicio está comúnmente ubicado a finales del siglo VIII, año 793, con la primera incursión conocida de una flota noruega al monasterio cristiano de Lindisfarne, Inglaterra, y termina el siglo XI tras la conversión de Escandinavia al cristianismo y la derrota del rey noruego Harald el Despiadado en la batalla de Stamford Bridge (Graham-Campbell et al., 1995; Curto, 2017; Price, 2021). Sin embargo, y como se explica a continuación, este período debe considerarse más orientativo que no definitivo.

Estas fechas son vistas por los expertos como una manera de limitar una serie de conductas y evoluciones de los pueblos del norte, pues su historia es compleja y abarca los encuentros de varias generaciones de nortños y sus territorios vecinos (Curto, 2017). En palabras de Price (2021): “La época vikinga no ‘terminó’ con unos sucesos concretos en un momento o lugar determinado, al igual que tampoco ‘empezó’ de ese modo” (pág. 46). Las incursiones de ultramar procedentes de Escandinavia no comenzaron el siglo VIII, pues fue una actividad precedente a los vikingos en sí, dándose casos en los siglos V y VI de piratería en el Báltico y el mar del Norte llevados a cabo por los pueblos de Jutlandia. Que los navegantes surgidos a partir del siglo VIII sean considerados “vikingos” y no sus antecesores podría deberse a su capacidad de aprovechar el avance en la arquitectura naval de los siglos VII y VIII, además de que su un período enmarca la culminación de la cultura escandinava en cuanto a lenguas, arte, artesanía y estructuras políticas (Griffith, 2004).

El final de la época vikinga es aún más problemático. Algunos especialistas lo ubican en el periodo en el que los reyes de Escandinavia adoptan una estructurada organización feudal a finales del siglo X y principios del XI. Otros, afirman que debe ser atribuido a la conversión total de los pueblos del norte al cristianismo, a principios del segundo milenio, influido por el contacto con los pueblos de occidente y la llegada de misioneros evangelizadores a la península escandinava. También

la derrota del rey noruego Harald el 1066 y posterior victoria del conde de Normandía Guillermo el Conquistador (conflicto mencionado al principio de este capítulo), pudo significar la llegada de la nueva época, vaticinada por el asentamiento de inmigrantes nortños en las tierras allende Escandinavia hasta adaptarse a las culturas nativas. Tal es el caso del pueblo normando, quienes se asentaron en tierras francas y adoptaron una forma “post vikinga” de vivir y de afrontar la política y la guerra. La batalla de Stamford Bridge que culminó en la derrota del rey anglosajón Harold significó un choque entre dos fuerzas post vikingas, ya que el propio rey gobernó con un estilo híbrido anglo-escandinavo que adoptaba tácticas militares propias de los nórdicos, siendo él mismo de descendencia nortña (Griffith, 2004).

Tratar la historia de los antiguos nórdicos es un sujeto complicado. Dado que su cultura era transmitida de forma oral, los únicos testimonios escritos surgidos directamente de su sociedad provienen de lo más parecido que tenían al lenguaje escrito, inscripciones rúnicas que conforman el sistema alfabético conocido como *futhark*, mayormente talladas en superficies duras, como la piedra. (Price, 2021; Curto, 2017). Según Price (2021), su cultura es considerada protohistórica, es decir, su historia conocida procede de lo que sus contemporáneos extranjeros escribieron sobre ellos, algo que condiciona la imagen que nos llega dado que, muchos de estos pueblos vecinos, fueron víctimas de sus agresiones. Por último, los académicos cuentan con los documentos históricos posteriores a la época vikinga como soporte, cuyos autores ya formaban parte del cristianismo. Estas fuentes, también de fiabilidad dudosa dado el posicionamiento religioso de quienes las escribieron, se basan en las historias tradicionales pasadas de generación en generación de forma oral. Tal es el caso de Ari Thorgilsson, escritor del *Libro de los islandeses* a principios del siglo XII, el cual narra acontecimientos de hace más de 250 años basándose en los relatos de su padre adoptivo. Otro ejemplo es el de las *Sagas islandesas* del siglo XIII, obra de Snorri Sturlson, las cuales contaban la historia de los reyes noruegos basándose en la poesía escáldica de sus antepasados (Page et al., 1995). La importancia de las fuentes literarias posteriores a la época vikinga será discutida en su propio capítulo.

Para entender mejor el período vikingo, los siguientes subapartados dan una vista general de los hechos acontecidos durante el apogeo cultural de los pueblos del norte, desde el asentamiento de las primeras sociedades hasta la época de las incursiones y la cristianización de Escandinavia. El capítulo da cierre con una muestra de los elementos clave que conformaron la sociedad durante la época vikinga y las bases de lo que los historiadores saben sobre su religión y los mitos que la rodean, introduciendo la temática de los próximos capítulos del proyecto.

3.2.1. Antes de los vikingos

Fue en la Edad de Piedra cuando llegaron los primeros pobladores de Escandinavia, durante el último período glacial en el que el hielo empezó a derretirse (un proceso que dio comienzo hace 1.500.000 años y finalizó hace unos 13.000), adentrándose cada vez más al norte. Se encontraron con una península fría mayormente cubierta de suelos estériles con poco margen para la agricultura y silvicultura, un panorama mínimamente reducido en los casos de Suecia y Dinamarca (Graham-Campbell et al., 1995).

A partir de hallazgos arqueológicos como armas, herramientas, sepulturas, tallas de piedra y representaciones pictóricas, se pueden discernir dos tipos de sociedades en convivencia, cada una con un sistema socio-económico propio y religión basada en el mismo: una establecida al norte compuesta por guerreros nómadas, pescadores y cazadores, y una creciente población de granjeros y agricultores establecidos al sur (Nordland, 1969, Graham-Campbell et al., 1995). El innovador sedentarismo de las colonias del sur, pero, no era total, a causa de la sobreexplotación de la tierra y la falta de abono, obligándoles a movilizarse en busca de nuevas tierras en las que establecer sus pequeñas comunidades granjeras (Graham-Campbell et al., 1995). Con el tiempo las comunidades agrícolas aprenderían a adaptarse a las condiciones del terreno, cada una siguiendo su propia trayectoria según no solo las condiciones medioambientales y prácticas de subsistencia, sino también la política local (Price, 2021).

Los choques culturales no son extraños en las tribus de Escandinavia, y es que la movilización de comunidades es uno de los conceptos definitorios de la población,

algo que se mantendría hasta la época de los vikingos e incluso en generaciones posteriores, generando múltiples intercambios culturales no solo dentro de la península, sino también con Europa occidental de forma bidireccional (Graham-Campbell et al., 1995).

3.2.2.El período de las grandes migraciones

Los orígenes de la época vikinga se remontan siglos antes de la aparición de los vikingos en sí, en un período de revolución tecnológica donde el hierro sustituyó al bronce como material primario para la fabricación de herramientas y armas: la Edad de Hierro, que dio comienzo a mediados del primer milenio a.C. (Graham-Campbell et al., 1995). Durante la Edad de Hierro de Escandinavia, el agente de mayor influencia sobre el surgimiento de los vikingos fue el Imperio Romano, desde su apogeo hasta su lenta decadencia a lo largo del siglo V (Price, 2021).

La desestructuración del poder romano generó una gran inestabilidad en todo el continente y fue acompañada por un conjunto de transformaciones políticas y trastornos sociales, llevándose a cabo movilizaciones masivas de los pueblos de Europa de este a oeste, como expediciones militares o como refugiados, en busca de un nuevo hogar, la supervivencia o incluso, en palabras de Price (2021, pág. 87) “una poderosa minoría buscaba activamente remodelar el mundo a su gusto”. El conjunto de desplazamientos de los pueblos es conocido por los expertos como el período de las grandes migraciones, compreso entre los siglos V y VI. Aun así, las grandes migraciones solo afectaron levemente a Escandinavia, llevándose a cabo movimientos desde Dinamarca y Noruega hasta las costas de Inglaterra. Esta época trajo a Escandinavia estabilidad y prosperidad en todas las áreas, impulsando el crecimiento económico de los pueblos a través de una expansiva agricultura, relaciones de comercio y un aumento del número de granjas (Price, 2021; Graham-Campbell et al., 1995), además del establecimiento de dinastías reales como centros de poder, especialmente en Dinamarca donde vieron sus orígenes durante las primeras fases de la Edad del Hierro (Graham-Campbell et al., 1995).

La prosperidad del norte se vería frenada por un terrible desastre climático acontecido en el siglo VI d.C. que impulsaría a las comunidades asentadas reemprender las migraciones, la llamada “crisis” de las migraciones. Los registros arqueológicos muestran un importante declive de actividad humana durante esta época, encontrando asentamientos enteros abandonados cuya vida se extendía desde hace milenios. El trabajo de científicos naturales, historiadores y arqueólogos, dice Price (2021), han permitido saber que la causa de este desastre climático fueron dos erupciones volcánicas (y puede que hasta una tercera) en las Américas; la primera, presumiblemente, en el sud y la segunda en la región central que hoy conforma El Salvador, provocando tal explosión que a día de hoy se puede apreciar en su geografía. Los efectos llegaron a Escandinavia siendo devastadores, provocando durante años hambrunas dadas por las nubes de polvo que impedían el acceso de luz solar a los cultivos, deforestación por los árboles marchitos, pérdida de una parte de la fauna pesquera por la lluvia ácida y el enfriamiento de un clima que ya de por sí dificultaba el desarrollo agrícola. Estos efectos provocaron que muchas regiones fueran inhabitables, especialmente Noruega por su limitado terreno cultivable.

Los eventos acontecidos dieron paso a una reorganización completa de los pueblos del norte, a nivel social, político y religioso. La época de hambruna y fríos glaciales es muy similar a uno de los mitos más remarcables de la cultura nórdica, el *Fimbulwinter* o “Gran Invierno”, el cual vaticina el cataclismo final de las leyendas: el *Ragnarök*, el fin de los dioses y humanos. Aunque no es posible confirmar si la realidad inspiró al mito, lo que vaticina esta leyenda es el colapso de las estructuras sociales antiguas, algo muy real durante esa época, creando nuevas comunidades y estructuras de poder basadas en innovadoras estrategias políticas que, además, ocuparon el vacío que dejó el Imperio Romano tras de sí, de este modo sembrando las semillas del mundo vikingo (Price, 2021).

Las nuevas tierras por las que los habitantes de Escandinavia se abrían paso se convirtieron en pequeños reinos, un suceso que, aunque precedía la crisis climática, se aceleró tras la misma. Los nuevos monarcas y caudillos se apropiaban de las tierras según les convenía, estuvieran abandonadas o a través de la fuerza de su séquito de guerreros, adoptando un papel transcendental en la apropiación y

mantenimiento de poder, así como la creación de nuevas dinastías. Este fue un primer paso hacia la glorificación de los héroes y dioses de la batalla de las tradiciones nórdicas, personajes que, como esta emergente sociedad, valoraban el honor, la lealtad y la guerra como formas de vida. La consolidación del poder de los nuevos reyes también se manifestó en las estructuras arquitectónicas que caracterizan la época vikinga, grandes salones y extendidos túmulos para guerreros y líderes que simbolizaron el nuevo orden (Price, 2021).

3.2.3. La etapa de las incursiones

Los antepasados de los vikingos dejaron tras de sí una cultura rica con una visión única del mundo que culminó en las primeras incursiones y saqueos de ultramar, motivados por las nuevas tendencias e ideologías políticas surgidas tras la gran crisis (Price, 2021). Los crecientes conflictos de la península también tuvieron un papel de peso. Las luchas de poder comenzaron a volverse insostenibles, de modo que los pueblos que más habían sufrido el mal trago de la derrota se lanzaron al mar en busca de riquezas, refugio o nuevos aliados (Price, 2021; Griffith, 2004). Por otro lado, los vencedores de estos conflictos pudieron mirar hacia otros reinos de los que sacar provecho, ya que los saqueos “domésticos” dejaron de ser una opción viable, instaurando a estos nuevos monarcas y caudillos como *sakonungr*, reyes del mar que provenían mayormente de Noruega (Price, 2021).

Las víctimas de su violencia eran, en realidad, los pueblos extranjeros con los que solían comerciar desde hace años. Ciertamente, la generación vikinga no fue la primera en realizar largos viajes en barco hacia otras tierras, pues, como se ha establecido anteriormente, eran comerciantes con relaciones internacionales creadas con anterioridad y, además, consumados traficantes de esclavos, un lado ciertamente más oscuro de su cultura a ojos modernos, pero que en los siguientes siglos se convertiría en uno de los factores claves de su economía. El primer ataque vikingo en Lindisfarne constituyó un punto de inflexión en la historia de los pueblos del norte, pues aquellos viajeros que solían traer mercancías para comerciar trajeron espadas para saquear (Price, 2021).

En el mundo académico hay ciertas sospechas de ataques “paganos” (tal y como les llamaban sus contrapartes cristianas) en las costas anglosajonas anteriores a Lindisfarne. Tal es el caso el pueblo de Kent en Mercia, según cuenta una carta estatutaria del rey Offa del 792 que dice requerir de servicio militar para combatir “los paganos del mar”, y el de la isla de Portland el 789 según la *Crónica anglosajona*, pero, tal y como dice Price (2021):

Tampoco está claro si Portland fue o no saqueada o si solo se trató de una especie de malentendido en la aduana, ni tampoco se sabe por qué barcos llenos de escandinavos habrían llegado tan al sur sin haber desembarcado antes en alguna parte. (pág. 296)

El ataque al monasterio de Lindisfarne del 793 es el primer ataque documentado y legítimo de un pequeño batallón de nórdicos (presumiblemente, noruegos), en este caso, a una institución cristiana de las costas de Northumbria, ubicada al norte de Inglaterra. Este suceso se relata en el texto más o menos contemporáneo de la *Crónica Anglosajona* (Price, 2021), una lista de anales de Inglaterra escrita por monjes del reino de Wessex durante las últimas etapas de la Edad de Hierro del norte. El siguiente fragmento describe el ataque desde el punto de vista de sus autores anglosajones:

En este año [793] se vieron presagios terribles y ominosos en la tierra de Northumbria, y sus desaventurados habitantes temblaron de miedo; hubo grandes tornados y tremendos rayos, y se vieron surcando los cielos fieros dragones. A estos signos siguió una gran hambruna y, poco después de ellos, ese mismo año, el sexto idus de enero, la desolación de los desgraciados paganos destruyó la iglesia del señor de Lindisfarne. (Price, 2021, págs. 296-297)

Las crónicas posteriores dicen que los monjes del monasterio fueron asesinados o capturados como esclavos, y las riquezas de oro y plata de la iglesia tomadas por los atacantes, convirtiéndose en el modus operandi de los asaltos vikingos (Price, 2021).

Los años siguientes aumentaron el número de saqueos en busca de monasterios aislados y ricos, probablemente conocidos previamente por las rutas comerciales.

En la etapa temprana de la época vikinga, mayormente se llevaron a cabo asaltos en Gran Bretaña, movilizándose posteriormente a los monasterios del oeste en Escocia e Irlanda hasta el 834 (Price, 2021, pág. 287), aunque no fue hasta más tarde que los ataques fueron considerados de mayor escala y de amenaza mayor. Griffith (2004) argumenta que los vikingos tuvieron más derrotas que grandes victorias durante sus primeros años, pues intentaban enfrentarse a territorios unificados y preparados para el conflicto. Tal es el caso de Inglaterra, la cual se encontraba en pleno conflicto bélico con los galeses del oeste. Con el tiempo grandes contingentes daneses comenzaron a elevar la presión de las grandes potencias de la época estableciendo campamentos de invierno en Irlanda (840), Francia (843), e Inglaterra (851) (Griffith, 2004). En cambio, Price (2021), afirma que precisamente los conflictos internos en los reinos ingleses y el Imperio franco hacía de las pequeñas comunidades blancas fáciles debido a su desorganizada seguridad civil.

Los grandes contingentes nórdicos aparecieron a mediados del siglo XI, con la oportunidad de saquear una Francia inestable marcada por el decadente Imperio carolingio que dejó Carlomagno y por la guerra de sucesión consecuente. El número de flotas atacantes aumentaron de tamaño y se llevaron a cabo campañas de estancia continuada en territorio extranjero. Un hecho remarcable de esta temporada fue el asalto victorioso vikingo de ciento veinte barcos en París, comandado por el famoso caudillo Ragnar Lothbrók, uno de los héroes legendarios de las leyendas nórdicas. Años después, la *Crónica anglosajona* habla del “Gran ejército pagano” que se asentó en las tierras inglesas, llegando a dominar gran parte de los reinos ingleses a excepción de Wessex, el cual invadieron el 871 con la llegada del llamado Gran ejército de verano, aunque no consiguieron conquistarlo (Price, 2020).

La llegada del siglo XI trajo consigo un importante cambio en la conducta vikinga, pues las actividades de saqueo, aun estando presentes, empezaron a descender y aparecieron nuevas conductas de colonización en busca de nuevos hogares. Los noruegos buscaron asentamiento alrededor de las islas británicas, Islandia, Groenlandia e incluso más tarde Norteamérica. Los daneses, en cambio, optaron por instalarse en reinos de mayor tamaño como Inglaterra y Francia, tras enviar

expediciones combatientes. Una pequeña parte de Suecia también viajó a las islas británicas, mientras que la mayoría se desplazó hacia Finlandia y luego a través de Rusia hasta Oriente, llegando a la actual Estambul e incluso a Bagdad (Graham-Campbell et al., 1995). Una de las causas de este nuevo período de migraciones puede deberse a las decisiones del rey noruego Harald “Cabellos hermosos”, un reconocido *sakonungr*, el parcial unificador de las tierras de Noruega (pues el norte se mantuvo independiente) y primer rey de la misma, quien tras el conflicto en Hafrsfjörd, obligó a una parte de la población a buscar una nueva vida fuera de Noruega (Curto, 2017).

3.2.4. La cristianización de Escandinavia

El cristianismo en Escandinavia representó una oportunidad para unificar, tras siglos de conflictos, unos reinos cuyas costumbres y creencias destacaban por su descentralización, desembocando en la creación de los estados que se conocen hoy en día (Graham-Campbell et al., 1995).

Durante el siglo VIII, el contacto con la Europa cristiana del sur causó que estas nuevas potencias, cuyos orígenes se remontan a la civilización romana, se fijaran en las tierras del norte. Primero, por las fuentes de mercancías del territorio (pieles, marfil de morsa, ámbar...) y, segundo, por su religión pagana, la cual llevaba siglos siendo amenazada por la expansión del cristianismo. De este modo, Escandinavia fue abriéndose paso lentamente a las influencias del resto del continente (Graham-Campbell et al., 1995).

Dinamarca fue el primer territorio en adoptar la fe cristiana, a mediados del siglo X (Davidson, 1993), fruto del reinado de Harold “Diente Azul”. A finales del mismo siglo, Olaf Tryggvason, vikingo convertido al cristianismo durante su exilio en Inglaterra y bisnieto del rey Harald “Cabellos hermosos”, volvió a su tierra natal con la intención de tomar el control de la costa oeste. Sus esfuerzos por imponer el cristianismo solo se verían cumplidos años después de su muerte, cuando su sucesor, Olaf Haraldsson (posteriormente, san Olaf de Noruega), consiguió la aceptación general de la nueva fe tras un periodo de resurgimiento del paganismo. A finales del siglo XI, Noruega ya era un país cristiano (Graham-Campbell et al.,

1995). En cuanto a Suecia, a falta de fuentes escritas para los siglos X y XI, poco se sabe de su organización política y religiosa, así como del proceso de conversión al cristianismo. Uno de los relatos supervivientes habla del rey cristiano Olof Skötkonung, quien fundó el primer obispado sueco a principios del siglo XI. Sin embargo, fueron sus sucesores quienes unificaron el reino bajo el cristianismo. Graham-Campbell (et al., 1995), además, califica a Suecia como “la más salvaje y remota de las tierras escandinavas, hasta mucho después de que terminara la época vikinga” (pág. 206). Después del rey Olof, el rey Svein restableció las costumbres paganas en el territorio, reabriendo el gran templo de Uppsala, considerado uno de los mayores centros de culto de Escandinavia (Graham-Campbell et al., 1995).

En cuanto al nivel social y cultural, uno de los hechos más remarcables de la transición religiosa fue la introducción de la escritura romana, comportando el abandono progresivo de la escritura rúnica tradicional. Esto dio paso a la redacción de los primeros registros históricos de los pueblos del norte, un tema especialmente recurrente en la prosa islandesa y noruega que daría paso a las Sagas y Eddas (Graham-Campbell et al., 1995).

3.2.5. Sociedad y religión de la época vikinga

Las incursiones vikingas no solo estaban motivadas por la búsqueda de riquezas (Price, 2021). La cultura del norte durante la época vikinga valoraba mucho la fama, la destreza y los logros, generando un marco mental que impulsaba a los hombres del norte a enrolarse en estas partidas militares. En palabras de Price (2021): “Los escandinavos de la época vikinga, de hecho, valoraban mucho la pervivencia en la memoria de las generaciones futuras” (pág. 507). La reputación lo era todo para los guerreros y cada gesta era un paso más hacia un legado inmortal que sería recordado durante generaciones. De este punto surge una importante noción de camaradería y fraternidad. Por ejemplo, la tripulación de un barco de guerra vikingo debía alcanzar un alto nivel de cooperación y organización en alta mar, además de cuidar el uno del otro durante las batallas o convivir durante largas campañas de guerra. Del mismo modo, las amistades de esa sociedad eran distintas al

entendimiento moderno, pues giraban en torno a la creación de una red social bajo la que protegerse de una comunidad mayormente insegura. En todo caso, esta relación similar a una hermandad estaba dominada por un líder, al cual juraban lealtad y, a cambio, este se aseguraba de proporcionar alimento, armamento y una recompensa justa tras la batalla (Price, 2021).

Aunque la guerra y la batalla fueran una parte importante de su sociedad, después de los saqueos muchos guerreros volvían a casa para atender a las labores de la granja y sus familias (Davidson, 1993). La gran mayoría de guerreros eran granjeros y agricultores, cuyo trabajo era uno de los pilares de la comunidad (Graham-Campbell et al., 1995). Dentro del hogar, los lazos familiares del matrimonio debían honrarse como un contrato entre dos familias distintas, pues aseguraba un estatus social e incluso un lugar en la jerarquía política. Este era un pacto en el que la mujer tenía poco que ver, ya que las leyes y la sociedad en general era dominada por los hombres. De esta manera, la poliginia era una costumbre bien extendida mayormente entre la clase dirigente, y fue así incluso siglos después de la introducción del cristianismo, hasta el siglo XV (Price, 2021).

Tal y como se ha establecido al principio de este capítulo, el saber de los nórdicos precristianos se fundamenta en la tradición oral, ignorando la idea de escribir sus propias historias. Por ello, debe destacarse la gran importancia de la figura del escaldo nórdico, los llamados *skaldr*, poetas profesionales que transmitían al pueblo conocimiento antiguo relatando la historia de héroes y dioses legendarios (Graham-Campbell et al., 1995; Price, 2021). La poesía era un oficio muy respetado y valorado que data de mucho antes de la época vikinga, pues para la población era la manera de pervivir en la historia tras la muerte. Los poetas obtenían una importancia mítica en la sociedad nórdica, pues se creía que contaban con el favor de Odín, dios de la poesía, la guerra, la sabiduría y la magia, entre una extensa lista de títulos. Ser escaldo requería de gran talento dada la complejidad de los sistemas de rima y métrica de su poesía, de manera que debían ser memorizados y repetidos sin alteración alguna. Este hecho permitiría a los historiadores de siglos después compilar la poesía en textos escritos, como Snorri con su Edda Prosaica o la anónima Edda Poética, algo que refuerza su nivel de fiabilidad y aproximación a las creencias antiguas nórdicas a ojos de los académicos modernos (Price, 2021).

A día de hoy, queda claro que aquello descrito en los mitos no era una creencia general para los pueblos del norte, sino que es muy probable que variara según la localización. Es imposible conocer su percepción acerca de las leyendas de los dioses, pero los hallazgos arqueológicos confirman que parte de las mismas estaban fundamentadas en su particular realidad, fruto de las tierras donde tenían su hogar (Price, 2021).

La costumbre más extendida por los académicos en cuanto al culto de los dioses gira en torno a dos grupos o clanes divinos. Nordland (1969) explica que la religión precristiana se presenta como un sincretismo, basándose en los dos sistemas socio-económicos surgidos durante la Edad de Piedra, mencionados en apartados anteriores. De esta forma, se erige un clan de dioses de la guerra propia de los pueblos dedicados a la caza, los Aesir, y un clan de dioses de la fertilidad y la magia surgido de las comunidades granjeras y agrícolas, los Vanir.

Los dioses paganos de la era vikinga eran seres tan respetados como temidos, rindiéndoles culto según mandaba la tradición y los líderes religiosos de la comunidad (Price, 2021). Estos líderes solían permanecer al lado de los reyes como consejeros, intérpretes de sueños y videntes, los cuales, además, pudieron contribuir a la conformación de los mitos (Davidson, 1993). La gente entregaba regularmente ofrendas a dioses concretos, desde artefactos como armas, vasijas o buques de guerra y sacrificaban al mejor ganado de la temporada, caballos, o mascotas como perros. Estos rituales podían incluir a toda la comunidad en un día específico del año con motivo de mantener la prosperidad del pueblo, dada la dificultad de la proliferación de la comunidad y las cosechas por el clima de las regiones norteadas (Graham-Campbell et al., 1995; Davidson, 1993). Aunque no hay evidencia conclusiva, existen testimonios históricos, así como en la poesía y en hallazgos arqueológicos, que confirman los sacrificios humanos como parte de los rituales, especialmente en los ritos mortuorios. El mencionado templo de Uppsala es uno de los lugares donde presumiblemente se llevaron a cabo sacrificios humanos, tal como sugiere la Fig. 3.2.1. La imagen está basada en un testimonio que data del año 1070 (Graham-Campbell et al., 1995).



Fig. 3.2.1: Reconstrucción del templo pagano de Uppsala, ilustración. La imagen muestra una persona dentro de un pozo sagrado donde se ahogaban a las víctimas como sacrificios.

Fuente: Magnus, 1955.

3.3. Los mitos nórdicos de la literatura medieval

Tras la imposición del cristianismo sobre la religión pagana, los habitantes del norte comenzaron a escribir sobre papel la historia de su pueblo y sus leyendas, perdidas tras la desaparición de los escaldos al concluir la era vikinga. Los cronistas de Islandia, cristiana desde el año 1000, tomaron un especial interés en esta tarea, tomando como base los relatos supervivientes de la tradición oral nortea. De estos autores, la mayoría anónimos a excepción de Snorri Sturlson, surgieron tres documentos mayores como fuentes de la mitología, el folklore, y la historia de los pueblos nórdicos: las dos Eddas y las Sagas islandesas (Graham-Campbell et al., 1995).

Debido a que el contenido del apartado mitológico de este proyecto gira entorno a estas fuentes, a continuación, se hace un breve resumen del contenido de cada una de ellas.

3.3.1. Las Eddas

Las Eddas son fuentes de conocimiento sobre la mitología pagana, conteniendo además los relatos de héroes y reyes legendarios. Sin embargo, es una certeza que parte del contenido de estas historias se ha visto influido por la imaginación y creencias personales de sus autores cristianos, posteriores al final de la época vikinga, aun contando con una base surgida de la mitología pagana, la cual nunca estuvo centralizada (Graham-Campbell et al., 1995).

La primera es la Edda Prosaica, también conocida como la Edda Menor o Edda de Snorri. Se trata de un texto redactado por el poeta e historiador Snorri Sturlson en el siglo XIII, cuyo propósito original fue el de formalizar un manual de la compleja poesía escáldica para jóvenes poetas. Adicionalmente, Sturlson incluyó algunos de los mitos más conocidos del canon nórdico como recursos, así como explicaciones de las referencias mitológicas y heroicas de los poemas y de los términos más utilizados (Graham-Campbell et al., 1995). La mayor parte del contenido mitológico de la Edda Prosaica se encuentra en un primer capítulo llamado *Gylfaginning*, “La alucinación de Gylfi” (Sturlson, 1966).

La segunda es la Edda Poética o Edda Mayor, debido a que su contenido está estimado como precedente al encontrado en la Edda Prosaica, de tal manera que se cree que Sturlson tuvo como una de sus fuentes los relatos de estos poemas. Esta Edda contiene poesía *édica*, más antigua que la escáldica y generalmente más sencilla (Graham-Campbell et al., 1995).

La mayor parte de los poemas de la Edda Poética se encontraron en el *Codex Regius*, un manuscrito descubierto en Islandia el siglo XVII y posiblemente escrito el XIII por varios autores anónimos. Posteriormente se encontró el Arnamagnæan Codex, el cual contenía cinco poemas muy similares al Codex Regius a excepción de uno nuevo, también encontrado parcialmente en la Edda Prosaica, el *Baldrs Draumar*, “el Sueño de Baldr”, el cual relata como el dios Baldr fue asesinado y el intento de los dioses de sacarle del inframundo de Hel (Roberts, 1995).

3.3.2. Las Sagas islandesas

Las Sagas islandesas son un conjunto de narraciones en prosa mayormente anónimas divididas en varios capítulos o Sagas, cada una dedicada a un personaje o lugar reales de la época vikinga. Estos escritos están divididos en dos estructuras mayores, las Sagas de los reyes y las Sagas de los islandeses, ambas escritas el siglo XIII. Las Sagas, no obstante, combinan contenido histórico con leyenda, de manera que suelen considerarse más próximas a novelas históricas que no documentos totalmente fidedignos a la época en la que toman lugar sus narraciones (Graham-Campbell et al., 1995).

En la primera se relata la historia de cada monarca escandinavo, desde la antigüedad hasta el primer rey de Noruega Harald “Cabellos Hermosos” (escrita por Sturlson) y sus descendientes. La segunda, también llamada Saga de las familias, toma un acercamiento más cotidiano, relatando la llegada de los primeros colonos de Islandia y las dificultades por las que tuvieron que pasar, así como la vida y hazañas de héroes islandeses en capítulos que llegan a extenderse como novelas.

3.4. Cosmología nórdica

Los vikingos creían vivir en un vasto universo que compartían con todo tipo de seres no necesariamente visibles, desde los dioses que regían el destino de la población hasta criaturas y espíritus que moraban sus mismas tierras, los cuales son ahora parte del folklore. No sin limitarse a un único mundo, su realidad se extendía a muchos más, conectados entre sí y habitados por distintas razas (Price, 2021).

Los siguientes apartados exponen los mitos principales de la mitología y cosmología nórdica, incluyendo desde la formación y organización del universo hasta el fin de los tiempos tal y como describen las fuentes literarias.

3.4.1. El origen del universo y los primeros seres

Antes del primer ser vivo, solo existía un gran vacío llamado Ginnungagap y dos mundos a cada uno de sus extremos. Al sur estaban las llamas del mundo de Muspellsheim. Al norte yacía Niflheim, un mundo oscuro y frío del cual surgían los ríos de veneno que desembocaban en el abismo de Ginnungagap. Eventualmente, las chispas del fuego se encontraron con los ríos congelados, dando forma al primer ser a partir del hielo derretido, el gigante de escarcha llamado Ymir. Poco después surgió el segundo gran ser, Authumbla. Mientras que Ymir se alimentaba de la leche de Authumbla, esta lamía los restos de escarcha del Ginnungagap. En un período de tres días, en esa misma superficie dio forma a Buri, al antepasado de la raza de los dioses Aesir. Del cuerpo de Ymir surgió la raza de los gigantes o *jotun*, los mayores enemigos de los dioses a lo largo de las leyendas. Estos surgieron, primero, del sudor de Ymir y, segundo, de la copulación de una de sus piernas con la otra (Sturlson, 1966; Price 2021).

Buri engendró a Burr y fruto de su unión con la giganta Bestla nacieron los dioses Vili, Vé y, el mayor de todos, Odín, quien se convertiría en el líder de los Aesir. Odín y sus hermanos asesinaron a Ymir, despedazando su cuerpo y utilizando cada trozo para crear Midgard, el mundo de los humanos, una tierra circunscrita y amurallada ubicada en el centro del Ginnungagap. Caminando por la playa de su nuevo mundo, Odín y sus hermanos crearon entonces a los dos primeros humanos a partir dos

árboles, un macho y una hembra que engendrarían al resto de la humanidad (Sturlson, 1966; Price 2021).

3.4.2. Las familias divinas

Tanto en las leyendas como en los hallazgos arqueológicos pueden identificarse dos familias de dioses adoradas, los Aesir comandados por Odín y los misteriosos Vanir encabezados por Njörd. Extrañamente, los Vanir parecen ser los dioses más antiguos aun sin ser mencionados en el mito de la creación. Estos dioses, escasamente mencionados en la poesía comparado con los Aesir, eran dioses de la abundancia, la fertilidad y la magia, así como patrones de los granjeros, agricultores, pescadores y navegantes. La relación entre los Vanir parece ser especialmente promiscua, primero, por su dominio sobre las materias del amor sexual y, segundo, por su tendencia a la promiscuidad. Los hijos de Njörd eran Freyja y Freyr, fruto del amor con su propia hermana. Freyja, en especial, tuvo un papel decisivo en una guerra entre los Aesir y los Vanir, desencadenando en un intercambio de rehenes para firmar la paz. Freyja pasó a convivir con los Aesir e incluso enseñó los secretos de la magia a Odín, siempre hambriento por conocimiento (Price, 2021).

Los Aesir conforman la mayor familia de dioses y los principales protagonistas de las leyendas. Viven en su propio mundo divino llamado Asgard y son seres poderosos con el don de la premonición (Sturlson, 1966). Cuentan con el ya mencionado Odín, un dios embaucador, tramposo, asesino y conocido como el más sabio entre los dioses. En cuanto a fuerza, Thor, el hijo de Odín, era el más temido entre los dioses y un consumado rival de los gigantes. Su legendario martillo Mjolnir dio forma a los característicos collares que portaban los paganos a finales de la era vikinga. También estaba Loki, una figura controvertida por sus orígenes entre los gigantes y su carácter embaucador y travieso, bautizado por Sturlson (1966) como “el travieso de los Aesir y el padre de las mentiras y la desgracia de los dioses y los hombres” (pág. 55, trad. del inglés). Loki aparecería en varios poemas como compañero de viaje de Thor, pero su mayor gesta fue orquestar la muerte del dios Baldr, el hijo de Odín querido por todo objeto y ser. Otros dioses Aesir dignos de

mención son Frigg, esposa de Odín; Tyr, relacionado con la justicia; Heimdall, el vigilante de las puertas de Asgard; Síf, esposa de Thor; y Ull, hijo de Síf relacionado con la caza y de especial culto en Suecia (Price, 2021).

3.4.3. Formación de los Nueve Reinos

Las fuentes escritas repiten en varias ocasiones que el universo se divide en Nueve Reinos o Mundos, pero no todos son claramente especificados. Este suceso se debe, probablemente, al cambio de énfasis de los poetas e imágenes que plasmaban a lo largo del tiempo (Davidson, 1993). La elección de los reinos listados a continuación se debe a que son comúnmente descritos por varios expertos en la materia (Davidson, 1993; Lindow, 2002; Price, 2021; Sturlson, 1966):

- Muspellsheim: reino primigenio del fuego y hogar de los gigantes de fuego.
- Asgard: reino de los dioses Aesir.
- Vanaheim: reino de los dioses Vanir.
- Midgard: hogar de los humanos situado en el centro del Ginnungagap. Está protegido por los dioses y será donde el Ragnarök dará lugar (Sturlson, 1966).
- Jötunheim: hogar de los descendientes de los gigantes de escarcha primigenios. Dado que en ocasiones aparece como el plural Jötunheimar, es posible que se tratase de una sucesión de mundos habitados por los gigantes (Price, 2021; Lindow, 2002).
- Álfheim: el reino de las criaturas conocidas como elfos, entregado a Freyr por los dioses como regalo (Lindow, 2002). La Edda Prosaica es la única en distinguir entre elfos de la luz y elfos oscuros, de tal manera que Álfheim es el hogar de los primeros y las profundidades el de los segundos (Sturlson, 1966).

La poca claridad que dejan las fuentes acerca de estos reinos impide centralizar una sola teoría, de manera que cada experto ofrece una perspectiva distinta. Por ejemplo, Price (2020) determina Utgard, “el Lugar de Fuera”, como uno de estos reinos, el cual es oscuro, caótico y maligno. También distingue el reino de Hel, la morada de los muertos en las profundidades de Niflheim (Sturlson, 1966) como un

Reino aparte. En cambio, Davidson (1993) se basa en el poema *éddico Alvíssmál*, afirmando así que además de Asgard, Vanaheim, Midgard, Jötunheim y Áflheim, los Nueve Reinos se componen del mundo subterráneo de los enanos y las dos moradas para los héroes, el Valhalla y “aquella de los dioses más poderosos quienes son nombrados en el poema como los Santos o Poderosos” (pág. 69, trad. del inglés). El mundo de los enanos podría referirse a Svartálfheim, “El mundo de los elfos oscuros”, una localización únicamente mencionada en la Edda Prosaica y que parece no hacer distinción entre enanos y elfos oscuros (Lindow, 2002).

Es prácticamente imposible establecer una visión fidedigna de la geografía de los Reinos, y es que ninguna de las fuentes parece otorgarle importancia. Sin embargo, todos ellos están unidos por un único ser, el gran fresno del cosmos Yggdrasil. Yggdrasil es descrito como un árbol de hoja perenne cuyas raíces se extendían a lo largo de los Nueve Reinos, hasta tal punto en el que las que llevaban al mundo de los dioses contradecían las leyes de la física elevándose hacia el cielo. A través de las ramas de Yggdrasil, que significa “el Caballo del Terrible”, algunos seres eran capaces de viajar entre Reinos como si de un puente se tratara, incluyendo a Odín, curiosamente siendo uno de sus múltiples apodos “el Terrible” (Price, 2021). El origen de este fresno es completamente desconocido, y cabe señalar que no es mencionado en ninguna de las iteraciones de la creación del cosmos a través de la poesía, sino en relatos posteriores.

3.4.4. Ragnarök, el fin del cosmos

El Ragnarök es el mito nórdico de la destrucción del mundo, una batalla entre las dos familias de dioses contra las fuerzas del mal lideradas por los gigantes que darían paso a una nueva humanidad, guiados por una nueva generación de dioses. El mito puede encontrarse principalmente en el primer poema de la Edda Poética, el *Völuspá*, “la Profecía de la Vala”, en el que una vidente profetiza los eventos que transcurrirán. La Edda Prosaica ofrece una versión similar al poema original, añadiendo algunos detalles (Lindow, 2002).

Según la leyenda, los primeros eventos que llevan al Ragnarök comienzan con el asesinato de Baldr, siendo Loki el responsable tras manipular a dios ciego Höd para

que le matara con una flecha de muérdago. Tiempo después de que Loki fuese encerrado y torturado llegó el Gran Invierno, el *Fimbulwinter*, seguido de guerras constantes entre los humanos durante los tres años que duraría el invierno. Dos lobos que persiguieron al Sol y la Luna desde su creación llegaron a comérselos al fin y el terrible lobo Fenrir, hijo de Loki, se liberaría de sus cadenas. El dios Heimdall hizo sonar su gran cuerno para marcar el inicio del evento, provocando que Yggdrasil se estremeciera. Loki, libre de su prisión, comandaba el Naglfar, el barco del inframundo tripulado por los muertos de Hel y los gigantes, creado con las uñas de los muertos. Entonces comenzó la batalla en Midgard, donde dioses como Thor, Frey y Odín murieron luchando contra la serpiente Jörmungand, Surt el gigante de fuego y Fenrir, respectivamente. Surt incineró el mundo con su espada llameante, destruyendo el cosmos que construyeron los dioses al principio de la creación. Vídar, hijo de Odín, vengó a su padre y mató a Fenrir, convirtiéndose en uno de los dioses supervivientes (Crawford, 2015; Sturlson, 1966).

La segunda parte del Ragnarök consiste en el resurgir de un nuevo mundo (Lindow, 2002). A los dioses supervivientes se les unieron los resucitados Baldr y Höd, con quien conversaron acerca de las antiguas leyendas de los dioses. Los dioses restantes se dividieron lo que quedaba del mundo, y la humanidad renació a partir de dos nuevos primogénitos (Sturlson, 1966).



Figura 3.4.1: Fragmento de la Cruz de Thorwald, en la isla de Man. Muestra la escena de Odín siendo devorado por el lobo. Fuente: Lindow, 2002.

3.5. La concepción del más allá

En la mitología nórdica, el más allá se fundamenta en un complejo sistema de reinos extraterrenales que plantean una serie de contradicciones e incongruencias entre ellos, provocando que el destino de las personas tras la muerte en la cultura nórdica siga esperando una definición consistente (Roderick Ellis, 1968). Comúnmente, se dice que hay tres moradas distintas para los muertos normalmente asociados a las circunstancias de su fallecimiento: Valhalla o Vallhöl, asociado al culto de Odín; Sessrúmnir, el salón de Freyja; y Hel, gobernado por la grotesca hija de Loki del mismo nombre (también llamada Hela por conveniencia), donde se dice que van la mayoría de muertos (Price, 2021; Nordland, 1969; Crawford, 2015). Las leyendas nos hablan de otros destinos para los muertos que, según Price (2021) parece que quieran “subrayar las lagunas de nuestro conocimiento” (pág. 281). Tal es el caso que presenta el poema *Harbarthsljóth* (La Canción de Harbard) de la Edda Poética, en el que se dice que mientras que Odín acoge a los caídos en batalla, Thor recibe a sus sirvientes, sus esclavos. También los ahogados en el mar cuentan con un destino especial en el salón de Rán, la diosa marina y mujer del dios Aegir (Price, 2021; Roderick Ellis, 1968). Por último, las Sagas islandesas presentan la existencia del más allá en el propio mundo de los vivos, montañas sagradas concebidas por la religión como la residencia de los muertos (Price, 2021; Nordland, 1969; Roderick Ellis, 1968). Ciertamente, la distribución de los muertos entre estos lugares está sujeta a ambigüedades que las fuentes no son capaces de resolver, pero, al menos, no cabe duda de que va mucho más allá de la noción cristiana de una distribución moral según la vida del difunto. Como dice Price (2021): “Es difícil encontrar un esquema moral en la mente vikinga o en las acciones de sus dioses” (pág. 283).

Los siguientes apartados toman en consideración el más allá nórdico pagano como un todo, comenzando por el trato único con los muertos según ha descubierto la arqueología, introduciendo así la aplicación práctica de sus creencias sobre la muerte. A continuación, se estudian los tres reinos de los muertos de mayor importancia e información disponible, culminando en la noción de Hel como el reino al que van la mayoría de los muertos. Por último, se hace un repaso de los seres relacionados con la muerte más reconocidos en las leyendas y folklore.

3.5.1.El trato con los muertos en la tradición

Los pueblos de la Escandinavia antigua han dejado tras de sí diversas prácticas con las que enterraban a sus muertos. Pudiendo encontrar ejemplos de tanto preservación del cuerpo como de cremación, así como entierros individuales y grupales, la arqueología difícilmente puede montar una imagen precisa del entendimiento de la muerte por parte de los antiguos nórdicos, limitándose a descubrir sus restos (Price, 2021). Estas costumbres podrían haber sido influenciadas por otros pueblos con los que estuvieron en contacto con un marco mental totalmente distinto, participando así en la falta de lógica y coherencia a ojos modernos que dificulta la definición de lo que creían ocurrir tras la muerte (Roderick Ellis, 1968).

Dependiendo de la localización abunda una de las prácticas por encima de la otra, siendo Suecia mayormente inclinada a la cremación cuando, en cambio, Noruega y Dinamarca contiene muestras de haber practicado ambas de forma equitativa. Ya se trate de cremación o entierro, tanto literatura como arqueología coinciden en la costumbre de colocar todas las posesiones del difunto junto a su cuerpo en la tumba, probablemente con la intención de que se las llevara al otro mundo. En las prácticas de enterramiento, los objetos incluidos dependían totalmente de la persona fallecida en cuestión, llegándose a encontrar desde pieles de distintos animales, como osos o lince, hasta ropa, joyas, comida, espadas, lanzas, escudos, perros, caballos y en ocasiones otras personas, esclavos o incluso familiares, todos colocados de una manera muy específica (Price, 2021).

Los que una vez estuvieron vivos suelen aparecer mutilados o decapitados, ocasionalmente con partes de unos intercambiados por los de otros. Estas prácticas podían crear una imagen macabra, por ejemplo, al enterrar al difunto con las mitades diseccionadas de dos caballos intercambiadas entre sí o en un foso repleto de cadáveres de niños. En algunos casos relativamente comunes, los restos del ocupante principal de la tumba también habían sido alterados, de manera que se han encontrado decapitados, retorcidos para adoptar posiciones antinaturales o aplastados por enormes rocas. Sin conocer el significado de tales actos, es posible relacionarlo con el mito del retorno de los muertos como Draugr, espíritus malignos surgidos del cuerpo putrefacto del difunto.



Fig. 3.5.1: Ilustración que reconstruye una tumba vikinga en Birka, Suecia. Esta mujer fue decapitada a partir de la mandíbula inferior, la cual no se encuentra en la tumba. En su lugar tiene la mandíbula de un cerdo colocada en el cuello.

Fuente: Cornell University, 2012.

Todos estos detalles conforman una escena única por cada tumba y son una prueba de que el ritual mortuario de una persona conllevaba una gran planificación, probablemente siguiendo las costumbres antiguas o la propia ley de cada comunidad. El duelo podía llegar a durar días o meses, una parte esencial del ritual donde la familia del difunto comería, bebería y celebraría alrededor de la tumba (Price, 2021).

Se han descubierto varias formas con las que enterraban a los difuntos. Los más comunes son los túmulos señalados por un círculo compuesto de varias rocas, cuya forma puede variar hasta la de un barco, una estrella o incluso una hoja que podría simbolizar una conexión con el árbol del cosmos Yggdrasil. También abundan las tumbas sepultadas en montículos de tierra, de no más de un metro de altura, normalmente encontradas conjuntamente en grandes cementerios. El resto de tumbas toman la forma de ataúdes rectangulares de madera, carros, grandes barcos funerarios e incluso cámaras subterráneas del tamaño de una pequeña

habitación, los dos últimos de los cuales normalmente dedicadas a personas de alto estatus. En ocasiones el espacio dedicado a las tumbas era compartido por distintos individuos, de manera que encima de un fallecido años atrás podía enterrarse uno nuevo o incluso un grupo de estos, dejando al descubierto el cuerpo para construir una nueva estructura que contenga los nuevos difuntos (Price, 2021).

El contenido de algunas tumbas también hace referencia directa a la mitología. En algunas se han dispuesto al difunto y los objetos de manera que ilustra el acto de arrojar una lanza a una persona, una dedicación a Odín y su arma predilecta. También pueden encontrarse referencias en las estelas de imágenes, monumentos funerarios con la apariencia de grandes losas de caliza con grabados mayormente encontradas en la isla de Gotlandia, tanto en túmulos como en exteriores donde pudieran verse fácilmente. Las estelas datan del período de las migraciones y hasta el final de la era vikinga. Algunos de los grabados ilustran los relatos mitológicos de los dioses, en algunos casos de forma desorganizada y en otros en varias “viñetas” leídas de forma secuencial. Suelen tener la forma de una cerradura, tal vez como símbolo de un portal hacia el más allá (Price, 2021).

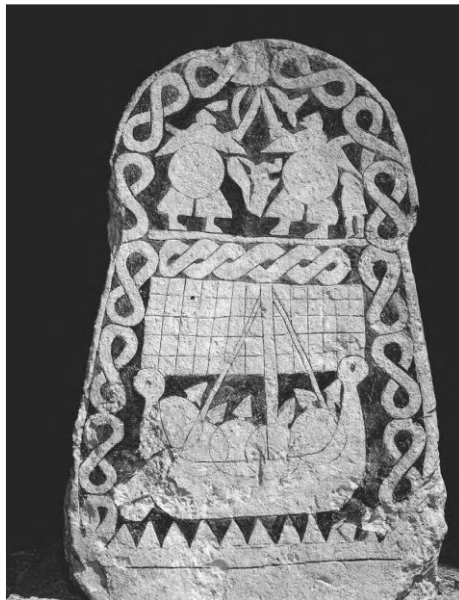


Figura 3.5.2: Piedra de Smiss, Gotlandia. Dividida en dos viñetas, la de arriba muestra una batalla, mientras que la de abajo unos hombres en barco, presumiblemente en su viaje hacia el más allá. Fuente: Lindow, 2002.

3.5.2. Helgafell y el más allá terrenal

La naturaleza del mito de Helgafell puede encontrarse en las Sagas islandesas y es estimada como una creencia local o incluso cerrada a la familia, estando mucho más definida que el más allá en reinos externos a Midgard (Roderick Ellis, 1968). El nombre Helgafell significa “montaña sagrada” y está asociado a aquellos lugares físicos y reales del mundo donde residen los muertos, normalmente montañas o colinas con formas extrañas. Son considerados “portales” hacia un mundo donde se les puede encontrar bebiendo y comiendo junto al fuego. Esta agradable escena encarna la creencia nórdica de la vida tras la muerte (Price, 2021).

El ejemplo en la literatura islandesa que da más detalles sobre estos lugares se encuentra en la *Saga Eyrbyggja*. En ella, el emigrante noruego Thorolof Mostrarskegg, un gran seguidor del dios Thor, se asentó en Islandia a principios del siglo X. Cerca de la granja en la que se estableció, descubrió una gran montaña en la que tenía gran fe, alegando que tanto él como el resto de sus parientes irían a esa montaña tras la muerte, otorgándole el nombre de Helgafell. La montaña era tan sagrada que contaba con sus propias normas: nadie podría mirarla sin lavarse la cara antes y matar en sus alrededores estaría prohibido, incluyendo la caza. Tras la muerte de Thorolof, su hijo Thornstein heredó la propiedad, quien poco después murió ahogado junto a su tripulación mientras estaban de pesca. Un pastor, entonces, vio la montaña de Helgafell abrirse, liberando grandes llamas de su interior. Thornstein y sus seguidores estaban ahí, y fueron bienvenidos por Thorolof y el resto de sus antepasados al sonido del festejo y los cuernos de hidromiel. El recién llegado fue ofrecido el segundo asiento de honor junto a su padre, un puesto que iba pasando de generación en generación a medida que se adentraban en el más allá (Nordland, 1969).



Fig. 3.5.3: Montaña de Helgafell, Islandia.

La creencia de las montañas como el hogar de los muertos parece ser una costumbre extendida en la Noruega de la época, ya que la familia de Thorolof no fue la única en otorgarles ese significado. Los chamanes de la región lapona, incluso en casos actuales, viajaban a estas montañas durante estados de trance para comunicarse con los muertos o resucitar el alma de un fallecido (Roderick Ellis, 1968). La tradición local al oeste de Noruega determina otra montaña como un lugar sagrado para la muerte, un precipicio llamado Rysseberget. En este caso, se utilizaba para “sacrificar” caballos sin tener que hacerlo manualmente, dejando que ellos mismos cayeran por el precipicio. Rysseberget es considerado un lugar sobrenatural y siniestro, donde se dice que aparecen unas llamas que vaticinan la muerte de alguien. En la región de Vossestrand se ubica otra montaña sagrada, Helgaberg, donde antiguamente se decía que las criaturas folklóricas se reunían. Como con el caso de Helgafell en Islandia, se creía que Helgaberg se abría para los muertos y también cuenta con una serie de normas: nadie podría vivir, dormir, gritar, matar, ni llevar ropas azules cerca de ella, las mujeres tendrían prohibido mirar directamente a la montaña y tendrían que atravesarla por un pasaje subterráneo o rodearla (Nordland, 1969).

Pero más allá de las montañas, las Sagas también hablan de otros lugares sobre el mundo de los vivos donde habitan los muertos. En el poema *éddico* conocido como *El despertar de Argantyr*, la doncella guerrera Hervör viaja a una isla

pantanosas reservadas para los muertos, un lugar intermedio entre la vida y la muerte. Hervör busca obtener una reliquia familiar, la espada maldita de su padre muerto, Argantyr. Ignorando las advertencias de los horrores que aguardan en la isla, Hervör se adentra en ella al anochecer, el momento en el que los muertos se levantan de sus tumbas. Una vez más, la apertura de las puertas entre el mundo de los vivos y el de los muertos es acompañada por llamas que iluminan el lugar, surgidas de los túmulos convertidos en portales hacia el reino de los muertos (Price, 2021).

Un factor común de los mitos descritos en este apartado es el recurso del portal. Tanto las montañas sagradas como la isla de Argantyr dicen desbloquear un acceso hacia el reino de los muertos, generalmente representados físicamente a través del fuego. ¿Son estos más allá una interpretación completamente única de lo que espera tras la muerte o se refieren en realidad a los reinos divinos que describen las Eddas? Dada la naturaleza de la muerte “pacífica” de los individuos que acaban en ellos, es más probable que pueda corresponder al inframundo de Hel, aunque los portales de fuego no corresponden con la gelidez con la que suele ser representado. Las fuentes no ofrecen ninguna respuesta definitiva al respecto y, como gran parte de la antigua cultura nórdica, queda abierto a la interpretación.

3.5.3. El más allá en Asgard

Quizás el reino de los muertos que más resuena en relación a la visión popular de los vikingos sea el Valhalla, el paraíso de los guerreros caídos en batalla elegidos por Odín, encontrado en el reino divino de Asgard (Ellis Davidson, 1969). Para los guerreros nórdicos la muerte en batalla era la forma más noble de morir, pues les garantizaba un lugar en el Valhalla (Roberts, 1995). Ahí pasarían a ser conocidos como los *einherjar*, soldados del ejército que acompañaría a los dioses durante el fin de los tiempos. Esperando hasta tal día, bebían y comían sin límites cuando no estaban luchando y matándose entre ellos, en un ciclo de resurrección que comenzaría al anochecer de cada día. Sturlson (1966) ofrece una extensa descripción del salón del Valhalla que parece mantenerse en los poemas *édricos*. Se trata de un salón magnífico con lanzas utilizadas como vigas, cuyo techo se

compone de escudos dorados del que cuelga un lobo y sobrevuela un águila, las bestias de la batalla (Roderick Ellis, 1969; Price, 2021). En el mismo lugar vive una cabra llamada Heithrun que se alimenta del árbol Laerath, la cual expulsa tanto hidromiel al ordeñarla que es capaz de alimentar a todos los *einherjar*. El poema éddico *Grímnismál*, “Los dichos de Odín”, introduce al ciervo Eikthyrnir como un ser que se alimenta del mismo árbol, de cuyos cuernos caen gotas hasta al pozo de Hvergelmir en las profundidades de Niflheim, de donde surgen todos los ríos (Crawford, 2015; Sturlson, 1966).

Las fuentes son bastante consistentes entre ellas, mostrando, pero, una visión parcial de las creencias reales, una parte de “una concepción mayor, la cual los escritores posteriores han olvidado” (Roderick Ellis, 1969, pág. 68, trad. del inglés). Cabe destacar que el Valhalla parece ser una versión a gran escala de los grandes salones de la sociedad nórdica pagana, donde “los sirvientes echan leña a los fuegos, hay cerdos que alimentar, en el campo pastan los caballos y los sabuesos están siempre listos” (Price, 2021; pág. 279).

En Asgard también se encuentra el salón de Sessrúmnir en la tierra de Fólkvangr, la fortaleza de la diosa Freyja, en la que se dice que van la mitad de los muertos en batalla, dividiéndoselos con Odín. No hay más descripción del lugar más que la de *Gylfaginning*, donde Sturlson (1966) lo califica de “grande y bello” (pág. 53, trad. del inglés). La llegada de los muertos en ambos mundos suele estar relacionado con las mujeres conocidas como valkirias, unos seres mencionados a lo largo del amplio canon de leyendas en la mitología nórdica. Su función suele ser la de un puente entre el mundo de los vivos y el de los muertos al morir enviadas por Odín, además de ser las sirvientas personales de los *einherjar* en el Valhalla (Price, 2021; Roderick Ellis, 1969).

Las fuentes dan a entender que hay un sistema concreto para elegir qué individuos entran en cada salón, pero la información termina siendo inconclusa en todos casos, como señala Roderick Ellis (1969). El caso de Odín y Freyja tiene su origen en *Grímnismál*, donde primero se menciona a Odín como el que elige a los caídos en batalla para llevárselos al Valhalla y más adelante, de igual manera, a Freyja en Fólkvangr. Sturlson (1966), además de hacer referencia a la noción presentada en *Grímnismál*, presenta a las valkirias como las encargadas de la selección: “Odín las

envía a cada batalla, y eligen la muerte de los hombres destinados a morir, y recompensan con victoria” (pág. 61, trad. del inglés). ¿Cómo se dividían los muertos Odín y Freyja? ¿Eran realmente las valkirias las que decidían el destino de los caídos o simplemente llevaban a cabo la voluntad de sus maestros divinos? Surgen muchas preguntas que los expertos no pueden sino dejar abiertas.

Price (2021) señala el misterio del destino de las mujeres, determinando la posibilidad de que iban a Hel como la mayoría de los muertos. Pero, ¿qué ocurría con las mujeres cuyo alto estatus les habría ganado un lugar en las tierras de Asgard? Solo hay una mención específica en todas las fuentes literarias que indiquen un destino determinado, en la Saga de Egil Skalla-Grímsson, donde un personaje femenino determina que en su muerte irá con Freyja en Fólkvangr, Concluye con una alternativa: “Quizá se trate de una prueba de que Hel no era un lugar negativo ni oscuro, sino un destino distinto en el que todo el mundo era bienvenido (Price, 2021, pág. 281).

3.5.4. Hel: el reino de los muertos

Los mitos cuentan que más allá de Asgard, en los fríos confines del mundo de Niflheim, se encuentra Hel. La propia etimología del lugar ya presenta una problemática, debido a su asociación con la palabra *hell* proveniente del inglés, su homólogo cristiano. En primera instancia, esta asociación conlleva a que se clasifique a Hel como el equivalente al infierno cristiano en la mitología nórdica, un hecho extendido por Sturlson (1966) en su Edda Prosaica, donde existe una clara diferenciación de comodidad y belleza entre los salones de Asgard y Hel. Las concepciones negativas de Hel como un lugar terrible giran en torno a su situación bajo tierra, una gobernante presumiblemente maligna y que el camino hasta su llegada está envuelto en tinieblas (Price, 2021).

“Es posible que se trate de interpolaciones cristianas de los textos posteriores, sobre todo la similitud terminológica. Cabe la posibilidad de que los autores medievales les resultara difícil convertir Hel en otra cosa que no fuera el lugar opuesto a Valhöll, pues ese era un concepto que comprendían” (Price, 2021, pág. 280).

La exposición que Sturlson (1966) hace de Hel yace en *Gylfaginning*, donde lo describe como un lugar bajo el resto de mundos, al cual se accede pasando por un largo y profundo camino a través de las tinieblas de Niflheim, un lugar que emana frío y maldad. Hel es, entonces, el lugar donde los dioses envían a los fallecidos con deshonra, principalmente hombres muertos por enfermedad o vejez. En *Grímnismál* se dice que yace bajo una de las tres ramas Yggdrasil, y es un lugar con “uno o muchos salones, todos rodeados por una pared con una puerta imponente llamada variadamente Helgrind (Portal de Hel), Nágrind (Portal de cadáveres) y Valgrind (Portal de carroña)” (Lindow, 2002, pág. 172, trad. del inglés). Los salones están gobernados por una mujer también llamada Hel, aunque este trabajo la llamará Hela para diferenciarla del reino como tal.

En las leyendas del mundo de los muertos suele enfatizarse el arduo camino que requiere llegar hasta Hel, el cual es llamado Helveg (*Hel-road*) (Lindow, 2002; Roderick Ellis, 1969), algo que podría estar relacionado con la costumbre nórdica real de enterrar a los muertos con caballos, carros, y provisiones para un viaje, además del hallazgo de crampones encontrados en el mismo difunto. Estos zapatos son llamados “zapatos de Hel” en las sagas, y en ocasiones son también encontrados en caballos enterrados junto a los difuntos. Esta quizá sea una prueba de la creencia en las condiciones gélidas del más allá, además de ser una alusión al clima al que estaban sometidos los pueblos del norte (Price, 2021; Roderick Ellis, 1969).

Uno de los poemas más recurrentes en referencia a Hel es *Baldrs Draumar*. En este, Odín envía a su campeón Hermód a las profundidades de Hel para rescatar al estimado dios Baldr, quien fue asesinado por su hermano Höd debido a una treta del engañoso dios Loki. Tras nueve noches atravesando la oscuridad a lomos de Sleipnir, el corcel de ocho patas de Odín, Hermód cruza el *Gjöll*, uno de los dos ríos que cruzan Hel junto a Leipt, hasta un puente de oro entre el mundo de los vivos y los muertos, el llamado *Gjallarbrú*, “Puente sobre Gjöll”. Ahí la gigante Módgud le detiene, interesada por saber qué hace un vivo en el camino de Hel. Esta confirma que Baldr había pasado por el *Gjallarbrú* y que Hela se encontraba bajando el camino por el norte. Hermód siguió cabalgando hasta saltar el Helgrind y llegar al

salón de Hel, donde Baldr ya se encontraba en el gran asiento de honor (Sturlson, 1966).

Previamente al viaje de Hermód, en la versión original y completa del mismo poema en la Edda Poética se relata como el mismo Odín descendió hasta las profundidades del inframundo en busca de respuestas sobre las pesadillas de Baldr, resucitando a una Vala enterrada al este de Helgrind. En su viaje, Odín pasa por el lado de “el perro de Hel”, mencionando su pecho cubierto de sangre y sus extensos ladridos (Crawford, 2015). Es probable que se refiera a Garm, el sabueso encadenado frente a la cueva-acantilado Gniphellir que marca la entrada de Hel (Sturlson, 1966).

La llegada a Hel de la Valkiria Brunilda en el poema éddico *Helreith Brynhildar*, “El viaje de Brunilda a Hel”, es también un relato interesante que mencionar, parte de la Edda Poética. El relato marca el epílogo de la historia de Brunilda y su amor, el gran héroe Sigurth, una historia relatada a través de diversas Sagas y brevemente en la Edda Prosaica. Tras dar su vida en la pira junto a los restos Sigurth, cuya muerte fue provocada por ella misma como venganza por humillarla, Brunilda se encuentra atravesando el Helveg con el carro en el que fue incinerada (Crawford, 2015).

A lo largo de *Gylfaginning* pueden encontrarse múltiples menciones a un lugar más profundo en Hel, Niflhel (no confundir con Niflheim, su homólogo cosmológico), así como en los poemas éddicos *Baldrs draumar* y *Vafthrúdnismál*, “El desafío de Odín y Tejedor de Acertijos”, posiblemente las fuentes de las cuales Sturlson expandió posteriormente (Lindow, 2002). Niflhel es definido de la siguiente manera: “los hombres malvados irán a Hel y de allí a Niflhel que esta abajo en el noveno mundo” (Sturlson, 1966, pág. 31, trad. del inglés). Niflhel fue el lugar a donde descendió Odín en el *Baldrs Draumar* de la Edda Poética. En *Vafthrúdnismál* el gigante Vafthrúdnir, “Tejedor de Acertijos”, dice haber obtenido gran conocimiento de Niflhel, el noveno reino bajo Hel a dónde van los muertos, en respuesta a su conocimiento sobre los secretos de los gigantes y los dioses.

Sturlson (1966) habla de otro lugar donde van los muertos, presumiblemente tras el Ragnarök, en las profundidades de Yggdrasil. Lo llama Nastrandir, “La playa de los cadáveres”:

En Nastrandir hay un gran y horrible salón cuyas puertas apuntan al norte; está hecho de las espaldas de serpientes entretreídas como zarzos, con todas sus cabezas giradas hacia la estancia y liberando veneno para que sus ríos recorran el salón. Perjuradores y asesinos vadean estos ríos. (pág. 91, trad. del inglés)

Nastrandir es descrito de forma muy similar al Niflhel del *Völuspa*, la fuente de Sturlson del anterior párrafo citado (Lindow, 2002), proclamando que los perjuradores, los asesinos y los adúlteros acaban ahí al morir, y es donde un terrible dragón llamado Nidhöggr les atormenta durante la eternidad. Nastrandir parece estar ubicado en lo más profundo de Niflheim, ya que el río Slíd, ubicado en el mismo lugar por Sturlson (1966), fluye a través de los valles de veneno, descrito como un río de dagas y espadas. Esta situación de profundidad es reforzada por el hecho de que tanto en *Gylfaginning* como en *Grímnismál* se menciona que Nidhöggr habita en el otro extremo de Yggdrasil, royendo sus raíces y causándole gran dolor (Crawford, 2015; Sturlson, 1966).

Sturlson (1966) intenta presentar una explicación lógica y concreta de la creencia del inframundo nórdico, pero resulta inconcluso. Las incongruencias que muestran las fuentes en cuanto a la clasificación de los muertos son constantes. Como señala Roderick Ellis (1969): “la idea de que aquellos que entran en Hel han muerto por enfermedad o por vejez suena a un intento de reconciliar la tradición con la descripción que da del Valhalla” (pág. 84, trad. del inglés). Quizá el mito de más controversia en torno a este aspecto es el de la muerte de Baldr, quien tras ser asesinado en condiciones violentas no es enviado al Valhalla sino a Hel, contradiciendo la norma establecida por Sturlson de la distribución de los fallecidos. Similar a la observación de Price (2021) mencionada al principio de este subapartado, Roderick Ellis (1969) concluye con que quizá se deba a la imposición de la imaginación y raíces cristianas de Sturlson sobre las fuentes originales de las que disponía.

3.5.5. Dioses, espíritus y criaturas míticas de la muerte

A lo largo de este capítulo se han introducido, de manera breve, un conjunto de criaturas míticas relacionadas con la muerte. Las siguientes páginas completan la descripción de estos seres, en base a las fuentes de las que se originan.

3.5.5.1. Los Draugr y la figura del Troll

El retorno de los muertos a la vida es un suceso recurrente en la literatura islandesa de las Sagas. Los no muertos del mundo nórdico son los Draugr, poderosos espíritus vengativos en forma de cadáveres reanimados (Price, 2020). “Draugar” es el término islandés moderno con el que referirse a los fantasmas, mientras que Draugr es el término encontrado en los textos en nórdico antiguo (Jakobsson, 2017).

Los Draugr tienen el aspecto de la persona al momento de morir, de modo que una persona decapitada podría regresar sosteniendo su cabeza cortada, y los caídos en batalla se levantarían empapados de sangre (Roderick Ellis, 1968). Hacen uso de una fuerza inhumana y, en algunos relatos, magia oscura, siendo un símbolo de lo maligno capaz de aumentar de tamaño, el cual normalmente es mostrado acosando a la población (Price, 2021) tras ser despertado de su lugar de enterramiento, normalmente el túmulo en el que se guardan los tesoros del difunto (Roderick Ellis, 1968). El Draugr del desagradable Hrappr en la *Saga Laxadaela* hace precisamente esto, y sus malicias solo terminan cuando, tras vencer al monstruo en una pelea y se escondiera hundiéndose en el suelo, su cuerpo es exhumado y posteriormente cremado. La aparición de los muertos saliendo de su túmulo para acosar a los vivos también sucede en los sueños, tal y como sucede en la *Saga de Olaf Tryggvason* (Roderick Ellis, 1968).

Las fuentes escritas no dejan constancia de cómo “volvían” los muertos. Se especula que, tras ser enterrados, estos seres simplemente aparecían en la superficie como un fantasma, por lo que no se trataba del retorno físico del individuo como tal, aun teniendo una forma corpórea (Price, 2021). Alternativamente, Roderick Ellis (1968) dice que “está claro que el embrujo se lleva a cabo por el

propio cuerpo del difunto, el cual abandona su túmulo y es poseído por fuerza sobrehumana y malicia ilimitada (pág. 94, trad. del inglés). En todo caso, los Draugr eran monstruos sin espíritu, lo que los antiguos nórdicos entendían como *hugr*, “la esencia absoluta de una persona” (Price, 2021, pág. 80) y no hay indicios de que este pudiera volver a su cuerpo (Roderick Ellis, 1968).

En las historias, las personas que “regresan” suelen haber sido retorcidas en vida (tal es el caso del mencionado Hrappr) y algunas de ellas practicantes de magia negra. Jakobsson (2017), señala el término *Troll* como un similar a este tipo de comportamientos. En las fuentes escritas medievales el término *Troll* es utilizado por los islandeses como un término abierto, un representativo de “lo oculto, lo inhumano, muerte, peligro, lo salvaje y aquello extraño” (Jakobsson, 2017, pág. 17, trad. del inglés). Desde este punto, es posible establecer una comparación entre el *Troll* y el *Draugr* a partir del relato de Ógmundr, un criminal que antagoniza la *Saga de Örvar-Odds*. De Ógmundr se dice que estudió magia negra e ilusoria durante años, siendo adorado hasta tal punto en el que dejó de ser un ser humano como tal y se convirtió en algo más parecido a un espíritu inmortal. Ógmundr proclama ser inhumano, alegando que estaría más cerca de ser un muerto si estuviera en su naturaleza. Es descrito como azul y negro, algo común en los espíritus y no muertos islandeses (Jakobsson, 2017).

3.5.5.2. Las Valkirias y las Dísir

Las Valkirias son mujeres sobrenaturales mencionadas en las leyendas relacionadas con la guerra, su nombre significando “selectoras de los caídos en combate (Price, 2021, pág. 72). Suelen asociarse a Odín y a su figura como dios de la guerra, y parece que tienen la capacidad de elegir a quienes mueren en batalla y quienes salen victoriosos. Se les suele relacionar con el destino, hasta tal punto que la más joven de las *normas*, tejedoras del destino y el tiempo, cabalga con las Valkirias decidiendo el destino de las batallas (Sturlson, 1966; Price, 2021).

También son vistas como una figura de bienvenida a los héroes y reyes en el más allá, y parecen ser criaturas en las que los antiguos nórdicos podrían haber creído, debido a, primero, sus numerosas menciones en las fuentes escritas y, segundo,

sus aparentes representaciones encontradas a lo largo de la iconografía vikinga (Price, 2021). Por otro lado, siempre podrían ser imágenes usadas por los poetas y artistas como un método de expresar la imaginación o una manera de enseñar aprecio y respeto a un líder tras la muerte (Davidson, 1993). En algunas leyendas, las Valkirias que luchan y conviven con los humanos son vistas como objeto de deseo por los hombres, pero siempre desarrollan cierto apego por un héroe en concreto al que protegen en combate. Estos relatos a menudo desembocan en un amor no correspondido, una noción impuesta por el clero en base a lo que encontraron de la creencia real (Price, 2020).

Su descripción general es la de mujeres con escudo y armadas con una espada o lanza, vestidas en cota de malla acompañada, en algunos casos, por un yelmo (Price, 2020). Una de sus características más populares es su supuesta capacidad de volar, en ocasiones gracias a los caballos con los que descienden sobre el campo de batalla y en otras por sus capas hechas con plumas de cisne. Price (2021) ofrece una visión más cruenta de las Valkirias en la época vikinga, alegando que “eran la esencia de la violencia, inquietantes y terribles” (pág. 75). Las Valkirias eran seres poderosos que liberaban su ira sobre el campo de batalla, y sus nombres encarnaban los horrores y el caos de la guerra durante la época vikinga, simbolizadas como una tormenta violenta. Algunos de estos nombres son listados a continuación: Mist, “Nube”; Hlökk, “Cadena”; Hjalmthrimul, “Estrépito de Cascos”; Hjörthrimul, “Ruido de Espada; Geirahöd, “Batalla de lanzas”; Skalmjöld, “Tiempo de espada”; y Sváva, “Asesina” (Price, 2021).

Esta visión más cruenta de las Valkirias que contrasta con la que se puede encontrar en los textos posteriores a la Escandinavia pagana es también mencionada por Roderick Ellis (1968), de manera que establece una diferenciación entre una figura de Odín como gobernante y líder de los salones divinos con una basada en creencias anteriores donde se le considera un dios de la muerte y la guerra, en la que encajan mejor los seres sedientos de sangre descritos.

En relación a su rol en el destino de los hombres y su bienestar, algunos expertos han señalado la similitud de las Valkirias con los espíritus conocidos como *Dísir*, miembros del pueblo oculto, el *huldufólk*, criaturas folklóricas que moran las tierras nórdicas (Price, 2021; Lindow, 2002). Las *Dísir* eran una mezcla de diosa y espíritu

adoradas por las poblaciones locales como seres protectores de la familia, que brindaban buena fortuna en las cuestiones de la batalla, fertilidad y especialmente de la cosecha. Guardan una relación con Odín, pues aparecen mencionadas por él en algunos poemas cuando actúa como narrador. En ellos tienen la tarea de elegir a los que son invitados a sus salones, de manera similar al comportamiento de las Valkirias. La adoración de estos seres se llevaba a cabo en las salas llamadas *dísasalir*, siendo uno de ellos encontrados en el templo de Uppsala, Suecia, donde se dice que se llevaban a cabo sacrificios y ofrendas a las diosas en un evento conocido como el *dísablot* (Lindow, 2002). En ocasiones se les representaba como figuras encapuchadas y eran capaces de aparecer en los sueños, pasando a llamarse *spádísir*, “*Dísir* de profecía”, de modo que el color de su ropa, blanco o negro, comportaba un buen o mal presagio (Price, 2021). Las *Dísir* blancas se llamaban *fylgjur* y eran benignas, mientras que las oscuras eran malignas y una fuerza destructora, fundamentando aún más su relación con las Valkirias dado su ambivalente carácter que, de igual manera, surgió de una fe moderna que sustituyó a la antigua (Lindow, 2002).



Fig. 3.5.4: Figuras que parecen representar Valkirias o Dísir, encontradas por toda Escandinavia. Fuente: Lindow, 2002.

3.5.5.3. Hela, soberana de Hel

Roderick Ellis (1969) identifica la palabra “*hel*” del nórdico antiguo como un equivalente a la palabra “muerte”, que suele estar sujeta a la personificación por los poetas. Tal puede ser el caso de Hela, de la que, en la Saga del poeta Egill, se dice que “pisotea los cadáveres en las batallas” y “yace en la tierra donde el hijo del poeta ha sido enterrado” (Roderick Ellis, 1966, pág. 84, trad. del inglés). Quizá Hela pudo ser una diosa de la muerte real en la que creían los antiguos nórdicos, pero las fuentes literarias no dan ninguna razón para creerlo más allá de una recurrente conexión entre mujeres supernaturales y la bienvenida de los guerreros al más allá, tal y como ocurre con las Valkirias (Roderick Ellis, 1969).

En los mitos, Hela es la menor de tres hijos surgidos de la unión del dios Loki y la gigante Angrboda, siendo sus hermanos el gran lobo Fenrir y la serpiente de Midgard Jörmungand, ambos famosos por crecer hasta proporciones insostenibles. Estos tres hijos de Loki fueron percibidos como tres grandes males del mundo por una serie de razones. Primeramente, pertenecen al mundo de los gigantes, *Jotunheim*, los eternos enemigos de los dioses, además de que su padre era Loki, un conocido símbolo del engaño entre los dioses, responsable de la muerte del estimado dios Baldr. Y, en segundo lugar, los hijos de Loki fueron profetizados como una gran amenaza para los dioses en el Ragnarök, donde Fenrir sería el responsable de la muerte de Odín y Jörmungand mataría al poderoso Thor tras envenenarle. Elaborando un plan para contener a cada monstruo, Odín desterró a Hela a Niflheim, otorgándole “autoridad sobre nueve mundos, con la condición de que comparta todas sus provisiones con aquellos enviados con ella, principalmente hombres que mueran de enfermedad o vejez” (Sturlson, 1966, pág. 56, trad. del inglés). Así Hela pasó a convertirse en la soberana del reino de los muertos y una diosa de la muerte.

Hela es descrita como una mujer sombría y maligna, con el cuerpo dividido entre una parte negra, podrida como un cadáver, que contrasta con su mitad de piel normal (Sturlson, 1966). En base al pasaje de la Edda de Sturlson, Price (2021), proporciona la siguiente descripción: “el cuchillo de Hela se llama Hambruna; su cuenco, Hambre; duerme en el Lecho del Enfermo; el portal de su gran sala se llama Escollo, sus sirvientes son Pasolentos, etcétera” (pág. 280). La imagen

maligna que Sturlson (1966) presenta sobre Hela es un caso controvertido, pues el vocabulario que utiliza para describirla contrasta demasiado con el resto de fuentes que hablan sobre el reino de los muertos (Price, 2021). Roderick Ellis (1969) señala que Sturlson está “en el reino de la personificación literaria; y es en este reino que Hela como diosa en la literatura que poseemos parece pertenecer” (pág. 84, trad. del inglés).

Reforzando la percepción negativa de Hela, Lindow (2001) menciona un verso del poema *éddico Völuspá en skama* (La profecía corta del Ragnarök) en el que se menciona a una bruja como la hija de Loki, probablemente Hela. En la versión traducida por Crawford (2015), pasaría a ser “one child worse than all the others”:

[40] Loki fue padre de un lobo con Angrboda:

fue padre de Sleipnir con Svathilfari.

Pero había una niña peor que todos los demás

de aquellos nacidos de Loki hermano de Byleist.

(Crawford, 2015, pág. 165, trad. del inglés)

El relato en el que Hela cobra un papel más importante es *Baldrs Draumar*. Hela representa un obstáculo para Hermód, interponiéndose en la vuelta de Baldr al mundo de los vivos. Hela jura liberar al dios caído únicamente si todas las cosas del mundo, vivas o inanimadas, muestran su amor por él derramando lágrimas. Todo objeto y ser lloró por él excepto una solitaria gigante llamada Thökk quien, curiosamente, era en realidad Loki, haciendo uso de las habilidades de cambio de forma de los gigantes. Baldr se quedaría en Hel, y Loki recibiría un cruel castigo que duraría hasta el Ragnarök (Sturlson, 1966).

3.5.5.4. Nidhögg y los dragones

Nidhögg, traducido como “Golpe Maligno”, es un dragón cruel que reside en las profundidades de Niflhel, donde roe las raíces de Yggdrasil, y es uno de los seres que sobrevivirán al Ragnarök. Según Lindow (2002), Nidhögg era “un importante

símbolo del caos y del cercano fin del mundo” (pág. 239, trad. del inglés). En su hogar en Nastrandir, se dedica a sorber los cadáveres de los hombres que son enviados allí, partiéndolos con sus mandíbulas. Tras terminar el Ragnarök y amanezca una nueva era, se dice que el dragón descenderá de las montañas oscuras cargando los huesos de los cadáveres sobre sus alas (Crawford, 2015). Por otro lado, las fuentes poéticas de las que procede también ofrecen otra perspectiva del monstruo, en donde la ardilla Ratatosk recorre el tronco de Yggdrasil intercambiando insultos entre el dragón y un águila sin nombre sentada en las ramas superiores del árbol, al otro extremo del cosmos.

Sin ser Nidhögg una excepción, las fuentes suelen retratar a los dragones como serpientes (Sturlson, 1966; Roberts, 1995; Lindow, 2002; Crawford, 2015), una criatura asociada a la maldad en todo el canon nórdico (Roderick Ellis, 1969). En el mismo *Grímnismál*, algunos pasajes después del intercambio con el águila, se menciona que la base de Yggdrasil está podrida debido a las serpientes que la infestan. Los dragones, además, suelen describirse como seres avariciosos. Tal es el caso de Fafnir, el enano que encontró el oro maldito que le transformó en uno (Sturlson, 1966). Basándose en la poesía anglosajona, Ellis Davidson (1950) señala el caso del poema épico de la leyenda de Beowulf, donde un dragón gobierna un túmulo atraído por las riquezas de su interior. En este poema, los dragones son descritos como seres maliciosos y nocturnos que escupen fuego, los cuales brillan en la oscuridad envueltos en llamas. Las únicas alusiones a dragones voladores en fuentes nórdicas son en la literatura, en contraparte con sus representaciones en grabados de madera, postes de barco y otros medios artísticos, como caso del escudo de Sutton Hoo, en el que se distingue un dragón de cuatro pares de alas, tal como se observa en la Fig. 3.5.4. Teniendo en cuenta la reputación de los dragones en la literatura y el folklore, queda claro que tienden a estar relacionados con los lugares donde abunda tanto el tesoro como la muerte (Ellis Davidson, 1950).



Fig. 3.5.5: Representación en oro de un dragón encontrado en la réplica del escudo de Sutton Hoo. Fuente: The British Museum, s.f.

3.5.6. Diagrama de localizaciones y personajes influyentes

El siguiente diagrama organiza de manera visual las distintas moradas de los difuntos expuestas a lo largo de este capítulo, así como los personajes de mayor relevancia de cada caso.

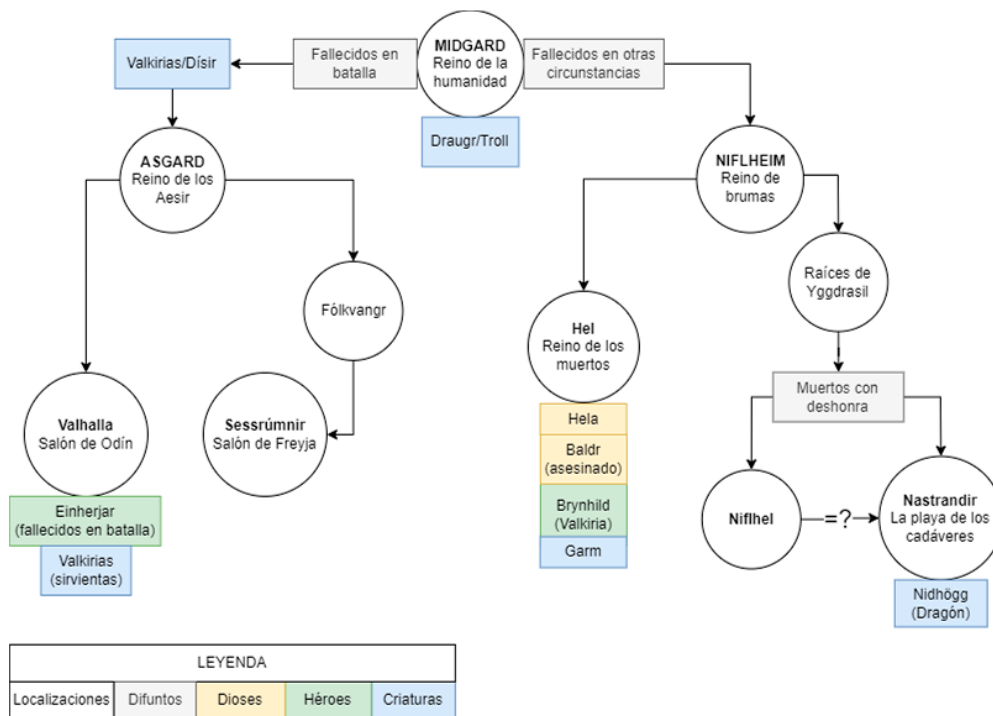


Fig. 3.5.6: Diagrama de localizaciones y personajes influyentes de los mitos de la muerte nórdica. Fuente: Elaboración propia.

3.6. El Surrealismo

En el año 1924, el poeta y artista francés André Breton fundó el movimiento cultural del Surrealismo en París con la publicación del *Manifiesto del Surrealismo* (más tarde conocido como el primero), en el que se explican los objetivos y motivaciones de esta nueva expresión creativa. El Surrealismo gira en torno a la negación de la razón y la expresión de lo irreal y onírico, influenciado por la teoría del subconsciente y el automatismo psíquico de Sigmund Freud (Hopkins, 2004).

Siendo concebido como un movimiento literario de origen francés, el Surrealismo se expandió rápidamente por toda Europa y con el tiempo por todo el mundo. Sus varias iteraciones toman distintas formas, adoptando las características culturales de cada país y expandiéndose al resto de artes además de la escrita: escultura, pintura, cine, fotografía, música, arquitectura, diseño, etc. Cada uno con una interpretación de lo surrealista propia y única. El Surrealismo en el arte pictórico, sin embargo, es el desarrollo más popular y característico del movimiento (Stockwell, 2017), contando con artistas de renombre mundial, entre muchos otros, como René Magritte, Pablo Picasso, Joan Miró, Max Ernst y Salvador Dalí, siendo este último una figura controvertida dentro del movimiento, pero popularmente recordado como su mayor exponente en el aspecto pictórico.

Aunque la obra artística es la parte del Surrealismo que llega al público, es necesario comprender que la producción de un estilo o estética no son el objetivo del movimiento, sino la expresión del mismo, una articulación. Siendo considerado un movimiento antiarte, es la motivación que hay tras la obra, la ideología del propio artista y que comparten los miembros del movimiento, lo que define el surrealismo como tal (Richardson, 2006).

Las siguientes páginas están dedicadas a comprender el Surrealismo como ideología, comenzando por entender la época histórica en la que acontece su apogeo, seguido de los movimientos artísticos que lo envuelven. A continuación, se han expuesto sus características principales y aquellas ideas que lo inspiran, haciendo énfasis en la expresión del movimiento en la pintura. Por último, se señalan los distintos métodos que sus artistas siguieron a la hora de trabajar la expresión del subconsciente.

3.6.1. Contexto histórico

El apogeo Surrealista se comprende como un período de entreguerras, cuyos orígenes se remontan a finales de la segunda década del siglo XX tras la Primera Guerra Mundial (1918) y concluye comienzos de cuarta, a principios de la Segunda Guerra Mundial (1939), cuando la mayoría de miembros del movimiento tuvieron que abandonar Europa en busca de refugio, especialmente hacia las américas (Stockwell, 2017).

Aún con el impacto de la guerra en la sociedad de inicios del siglo XX, esta época estuvo marcada por un cambio en la comprensión del mundo conocido hasta entonces, llevándose a cabo grandes avances tecnológicos y descubrimientos de la mente y la física por Freud y Einstein, respectivamente. El ámbito del arte también se vio afectado por la innovación debido a la aparición de movimientos vanguardistas, motivados por el descontento con las tendencias artísticas convencionales, los cuales contaban con un sentimiento de protesta política y social en busca de nuevas formas de representar el mundo. El Surrealismo forma parte de estos pretextos, y se ve acompañado por las corrientes del cubismo, el futurismo, el expresionismo y su predecesor directo, el dadaísmo, entre otros (Hopkins, 2004).

Aunque el movimiento original tuvo que disolverse dados los conflictos bélicos que asolaban Europa durante los años cuarenta, el Surrealismo siguió vivo como una fuente de inspiración creativa para las siguientes generaciones, dándose casos de su influencia a través de la década de los sesenta, llegando hasta principios del siglo XXI. No obstante, muchas de las obras emergentes, aun compartiendo ciertas temáticas y técnicas, ignoraban parte de la ideología revolucionaria que caracterizó al movimiento (Stockwell, 2017).

3.6.2. Antecedentes e influencias del Surrealismo

Los movimientos de vanguardia surgidos durante el siglo XX compartían una misma premisa: el arte moderno debía crear una nueva relación con su audiencia creando

nuevas formas paralelas a los cambios sociales emergentes. Bohn (2002) afirma que el Surrealismo no habría sido concebido como se conoce a día de hoy de no ser por la imprenta dejada por el Dadaísmo y el Cubismo, así como el Expresionismo alemán y el Futurismo (Hopkins, 2017)

La comprensión del movimiento Surrealista suele estar acompañada por el precedente movimiento Dadaísta (Stockwell, 2017; Hopkins, 2004; Bohn, 2002), ambos creyendo firmemente que el radicalismo social y político estaba ligado al arte innovador. Conocido como el precursor directo del Surrealismo, una versión inmadura del mismo, sus orígenes pueden trazarse hasta la Alemania de 1916, donde cobró un sentido de contrariedad, de una fuerza opuesta a los convencionalismos de la época, políticos y sociales, distorsionando todo uso de razón y lógica como protesta en contra del capitalismo que había enviado a miles de hombres a morir en la Gran Guerra. Estas tendencias, junto con el propósito de estimular los sentidos bajo el inconsciente, conformarían las bases del Surrealismo (Stockwell, 2017). No obstante, muchos de los miembros del movimiento se sintieron desilusionados con su caótico método de expresión. En busca de mayores principios, de un fin mayor centrado en la mente del individuo, nació el Surrealismo. En palabras de Hopkins (2004):

El Dadaísmo, por ejemplo, a menudo se deleitaba en el caos y la fragmentación de la vida moderna, mientras que el Surrealismo tenía una misión más restauradora, intentando crear una nueva mitología y poner al hombre y la mujer modernos de nuevo en contacto con las fuerzas del inconsciente. (Introducción pág. 2, trad. del inglés)

El Cubismo fue otro movimiento artístico nacido durante el siglo XX temprano de la mano de Pablo Picasso y Georges Braque, siendo considerado un rival del Surrealismo dado su influencia varios de los campos artísticos a lo largo de la época, desde la escritura hasta la pintura. Tanto en el arte pictórico del Cubismo como en del Dadaísmo y el Surrealismo puede encontrarse una distorsión espaciotemporal, donde el espectador cuestiona su relación con la realidad. La disonancia con el Cubismo proviene, en esencia, de su vocación hacia una estética concreta, una marca que gira en torno a las formas geométricas, apreciable en las obras de Picasso y Miró. No obstante, muchos de los descubrimientos acontecidos

en el apogeo del cubismo se trasladaron posteriormente al dadaísmo y al surrealismo, llevando sus ideas más lejos y alterándolas hasta ser irreconocibles (Bohn, 2002). Los mismos Picasso y Miró contribuyeron a este traspaso de conocimientos colaborando con la causa Surrealista (Hopkins, 2004).

3.6.3. Características del movimiento

Como muchos de sus precursores, el surrealismo surgió como una tendencia antiarte y antiburguesa, negándose a sí mismo como un movimiento estético y en contra de la noción antigua del arte exclusivo para la clase académica. Según Stockwell (2017), el surrealismo como concepción artística sigue una serie de patrones centrados en secuencias oníricas, en lo extraño y sin sentido, así como las disonancias semánticas, con un claro objetivo: llegar a la verdad de las cosas más allá de cualquier preocupación estética o moral.

Bretón (1969) recoge la definición absoluta del surrealismo según fue concebido en el primer *Manifiesto del surrealismo*:

SURREALISMO, *n.* Automatismo psíquico en su puro estado, por el que uno propone expresar verbalmente, por medio de la palabra escrita, o de cualquier otra manera, el auténtico funcionamiento del pensamiento. Dictado por el pensamiento, en la ausencia de cualquier otro control ejercitado por la razón, exento de cualquier preocupación estética o moral.

ENCICLOPEDIA. Filosofía. El surrealismo se basa en la creencia de la realidad superior de ciertas formas de asociaciones previamente abandonadas, en la omnipotencia del sueño, en el desinteresado acto del pensamiento. Tiende a arruinar de una vez por todos los demás mecanismos psíquicos y a sustituirse por los mismos para resolver todos los problemas principales de la vida. [...]. (pág. 26, trad. del inglés)

La relación con lo onírico y el automatismo surge de la propia experiencia de Bretón, tal y como describe en el Manifiesto de 1924. Siendo familiar con los métodos de Freud, durante la guerra utilizó sus técnicas de examinación del inconsciente para tratar pacientes, pidiéndoles un rápido e ininterrumpido monólogo sobre sus

aflicciones, una respuesta automática. La importancia del mundo de los sueños se hace clara en el Manifiesto de Bretón. Donde el desinterés contemporáneo por lo considerado supersticioso y por la búsqueda de la verdad que no siga las prácticas convencionales le provoca descontento, Freud trajo de vuelta el estudio de los sueños dentro del marco de la mente, que pudiera permitir llevar la investigación del ser más allá de los límites que ofrece la realidad. Bretón considera el sueño como una actividad psíquica igualmente válida y eficaz que los momentos en los que el hombre está despierto para conectar con su creatividad e imaginación, donde dice radicar la libertad. Bretón distingue el reino de los sueños del reino de la consciencia, del pensamiento y la razón, el último de los cuales limita el entendimiento del primero debido a las restricciones de la memoria. Es a través de los sueños, que el surrealismo vio el origen de su inspiración creativa, en los extraños episodios que surgen del subconsciente humano y liberan un mundo de posibilidades sin límites (Bretón, 1969).

Los miembros de la causa surrealista estaban comprometidos a una ideología que no giraba en torno a una convención estética, tal y como apunta Bretón (1969): “En la mente de sus autores los productos de asociación libre o escritura automática que el Surrealismo trajo adelante al principio no tuvieron nada que ver con ningún criterio estético.” (pág. 297). El auténtico propósito del movimiento era producir un cambio sociocultural, de percepción individual y de imagen juntando artistas, escritores y pensadores, impulsando la creatividad a partir de la exploración de la mente humana (Bohn, 2002; Stockwell, 2017). En palabras de Stockwell (2017): “Para los surrealistas, el objeto teórico principal que demostraba el funcionamiento del pensamiento era ‘la imagen surreal’, un fenómeno natural abstracto, no artístico, que puede emerger de la mente subconsciente o por accidente” (pág. 5, trad. del inglés). Pero más allá de su expresión artística y filosófica eran, ante todo, revolucionarios.

El surrealismo surgió como un movimiento de protesta política, polémico y agresivo (Stockwell, 2017), cuyos miembros trabajaban el contacto de la realidad con nuevos mundos, nuevas visiones a menudo relacionadas con lo bizarro e incoherente, en busca de la reivindicación de una cultura en pleno colapso. De esta premisa surge un componente mitológico reflejado en las obras del movimiento, una misión

colectiva en búsqueda de la utopía libre de la razón, lógica y consciencia que dominan la sociedad contemporánea, adoptando la inconsciencia, la fantasía y el automatismo como fundamentos, una idea introducida por Bretón (1969) al proclamar el Surrealismo como “un método de creación de mito colectivo” (pág. 210, trad. del inglés). De este modo, el Surrealismo busca llevar a la humanidad a un nuevo plano de existencia fuera del caos de la realidad. (Lepetit, 2014). Esta idea se ve reflejada en el *Segundo Manifiesto del Surrealismo* del 1930, donde Bretón (1969) ofrece un cambio importante del foco del movimiento, desplazándose hacia la fusión entre lo real y surreal, en busca del puente entre el mundo consciente y el inconsciente:

Todo tiende a hacernos creer que existe cierto punto en la mente en el que la vida y la muerte, lo real y lo imaginado, el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incommunicable, alto y bajo, dejan de ser percibidos como contradicciones. (Bretón, 1969, pág. 123, trad. del inglés)

Según Hopkins (2004), este fragmento contribuye a dar sentido al “Sur” del Surrealismo en términos de su tono transcendental.

3.6.3.1. El Surrealismo en el arte pictórico

La pintura fue una expresión del Surrealismo controvertida y problemática. Algunos autores de la época pusieron en duda su capacidad de expresar la naturaleza de los sueños, alegando, además, que la espontaneidad del automatismo podía verse fácilmente interrumpida por los métodos de balance compositivo y los hábitos estéticos de los artistas, traicionando de este modo la doctrina del movimiento. Además, el uso de técnicas académicas empuñadas por los artistas relacionó sus obras, inevitablemente, como de estilo burgués, rompiendo así con las raíces del movimiento. (Hopkins, 2017).

Pintores como Ernst o Dalí creaban mundos irreales y de características oníricas llamados por conveniencia “pintura de sueños”, una tendencia heredada del pintor italiano Giorgio De Chirico y de pintores Simbolistas franceses del siglo XIX. En muchos casos, los artistas no se basaban en sueños personales, sino en casos

estudiados por Freud, jugando así con las asociaciones derivadas de la paranoia patológica, visible en la obra de Dalí a principios de su introducción al movimiento en la década de 1930. El pintor belga Rene Magritte, otro de los grandes exponentes de la pintura Surrealista, también empleo técnicas académicas similares en su obra, plasmando fenómenos alucinatorios y acertijos filosóficos. (Hopkins, 2017).

3.6.4. La abstracción del subconsciente

Para entrar en contacto con el subconsciente y abandonar el uso de la razón, los artistas del Surrealismo empleaban una serie de técnicas y métodos para, esencialmente, borrar todo indicio de intención en la obra (Stockwell, 2017).

Con motivo de evadir la autoría, el Surrealismo creó la práctica del “cadáver exquisito”, en el cual diversos autores participan uno detrás del otro en la conformación de la obra. Utilizado tanto en el arte pictórico como el escrito, este método surgió de la poesía encadenada, de manera que un escritor comenzaría una frase y el siguiente tendría que continuarla, normalmente sin conocer las contribuciones anteriores. Alternativamente, se escribían distintas frases aisladas las unas de las otras para luego ordenarlas de forma aleatoria (Stockwell, 2017).

Una de las técnicas más utilizadas por el Surrealismo es el ya mencionado automatismo psíquico, definida por Bretón (1969) como “el procedimiento fundamental del Surrealismo” (pág. 268, trad. del inglés). Siendo concebido por Bretón como un método de escritura, el pintor francés André Masson buscó un equivalente para el arte visual, elaborando una secuencia de “dibujos automáticos”. Fue un recurso muy extendido en la obra de Masson, quien fusionaba un conjunto de formas e imágenes de carácter personal sin premeditación alguna, dejando que las formas se asociaran entre ellas (Hopkins, 2004). De este modo, el resultado obtenido del automatismo psíquico no solo tiene sorprender al espectador, sino también al artista en sí. (Stockwell, 2017).



Fig. 3.6.1: Nacimiento de pájaros, dibujo automático. Fuente: Masson, 1925.

Además de Masson, dos de las figuras clave en el automatismo pictórico fueron Ernst y Miró. Ernst, anteriormente miembro del Dadaísmo, consiguió fusionar la aleatoriedad de las composiciones Dadaístas con el automatismo Surrealista colocando papel en distintas superficies con relieve y pintando encima, permitiendo que las formas se sugirieran a sí mismas para luego crear un mundo personalizado surgido del subconsciente. Miró utilizaría el automatismo como técnica de para planear obras o como parte del resultado final (Hopkins, 2017).

Ernst también hizo uso del llamado *photocollage* en su obra, adaptando la técnica de collage establecida por los movimientos vanguardistas para los fines del Surrealismo. Ernst se basó en la yuxtaposición de fotografías, recortes de enciclopedias y demás libros, para crear realidades alternativas y perturbadoras que más tarde readaptó a la pintura, inspirado en la obra de De Chirico (Hopkins, 2004).

El concepto de la yuxtaposición se extiende en muchas de las obras del movimiento Surrealista, tanto que llevó a la creación del “método paranoico crítico” por parte de Salvador Dalí a principios de los años 30. La paranoia consiste en una reinterpretación de la realidad basada en la asociación inconsciente de objetos conectados únicamente por la irracionalidad. De este modo, Dalí fue capaz de unir dos o más elementos exponiendo su disonancia de forma deliberada para, en sus propios términos, desacreditar la realidad (Hopkins, 2017; Stockwell, 2017). El método paranoico crítico se fundamenta en un estado de delirio del artista, tal y como se experimentaría en sueños o pesadillas, alucinaciones, fiebres y estados de psicosis, permitiendo que la mente se disponga a la asociación de dos imágenes o elementos disonantes para cobrar, posteriormente, un nuevo sentido en su unión. Cada imagen debe mantener su forma original, tanto visual como lingüística, de manera que no pierdan su base en la realidad. Con la consecuente “aplicación crítica”, la imagen surreal es formulada y presentada de forma deliberada, dejando atrás al automatismo. De la combinación basada en el delirio surge, entonces, un nuevo objeto real, el objeto surrealista (Stockwell, 2017).



Fig. 3.6.2: *Teléfono langosta*, objeto surrealista. Fuente: Dalí, 1936.

4. Análisis de referentes

4.1. Referentes del surrealismo

4.1.1. Alfred Kubin

Alfred Kubin (1877-1959) fue un escritor y artista checo cuya obra se identifica como precursora del expresionismo y del surrealismo. Su obra está motivada por una vida con múltiples traumas que alimenta una mitología única, con símbolos que giran alrededor del terror (Cortés, 2014).



Fig. 4.1.1: *El camino al infierno* (izquierda) y *El espanto* (derecha).

Fuente: (Kubin, 1900) (Kubin, 1901)

Los dibujos en blanco y negro de Kubin suelen estar protagonizados por seres lúgubres, en ocasiones cadavéricos, creando escenas perturbadoras donde abundan los personajes aterrados, en un mundo cruel. Además, este mundo cuenta con elementos típicos del mundo onírico surrealista, como la repetición de objetos, la alteración de tamaños, la perversión sexual y la deformación del ser humano, negando la identidad del mismo. Una figura representativa de su obra es la imagen distorsionada de la mujer, actuando como una emisaria de la muerte y el dolor.

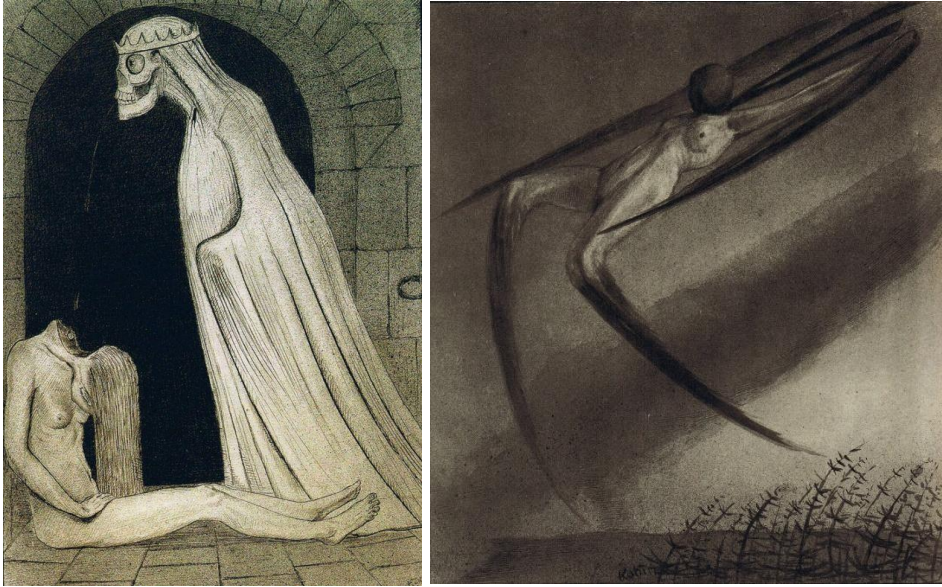


Fig. 4.1.2: *El ángel de la muerte* (izquierda) y *Cada noche viene un sueño a visitarnos* (derecha). Fuente: Kubin, 1900

Kubin es un referente, ante todo, debido a la representación de la muerte, el sufrimiento y la podredumbre, normalmente simbolizados por la mujer. Este es un concepto extrapolable al inframundo nórdico y su soberana, así como la figura terrible de la Valkiria.

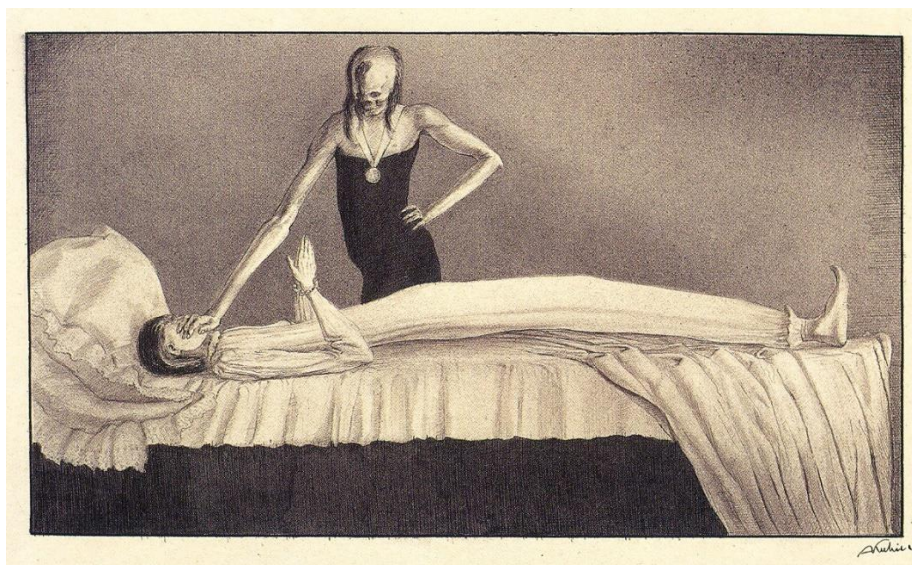


Fig. 4.1.3: Obra de Kubin, sin título. Fuente: Kubin, s.f.

4.1.2. Ángel Planells

Ángel Planells (1901-1989) fue un pintor, escritor e ilustrador español que, aun sin pertenecer al movimiento como tal, su estilo e inspiración le vincula al Surrealismo. Dentro de una gran galería de temáticas, la muerte y los espíritus ocupan un lugar fundamental dentro de la obra de Planells, mayormente pertenecientes al género de la naturaleza muerta y los bodegones (Ades, Cirlot, Miranda, Rattray, 2004).

En sus pinturas al óleo pueden encontrarse fragmentos del cuerpo humano fusionados con otro objeto que completan la silueta de la persona, personajes mayormente arraigados al suelo como si de árboles se tratara. La mujer suele tomar la forma de espíritu, difuminándose con el entorno en una nube o a través de reblandecimiento de la materia que la conforma. La muerte es representada a través de la figura de la calavera, deformada o integrada en el mismo escenario, generando una atmosfera de misterio e incertidumbre.

Para este proyecto, la obra de Planells es de interés por la relación que plasma entre la muerte y la naturaleza, así como las formas blandas que surgen de estos elementos.



Fig. 4.1.4: *Els fantasmes familiars* (izquierda) y *La mirada eterna* (derecha).

Fuente: (Planells, 1933-1934) (Planells, 1947).

4.1.3.H. R. Giger

Hans Ruedi Giger (1940-2014) fue un artista gráfico y escultor de origen suizo cuya obra gira en torno a la creación de paisajes y seres de pesadilla.

Giger fusiona dos objetos en principio contrarios: la expresividad del ser humano, lo vivo, con la artificialidad de las máquinas, lo muerto, estableciendo así su característica temática del ente biomecánico. Pero quizá el elemento más característico de su obra sea el eroticismo y la perversión de la figura femenina, creando una versión distorsionada y sensualmente perturbadora de la misma. Los objetos que más abundan en sus diseños son desnudos femeninos fusionados con tubos, cables o huesos y las figuras fálicas, aunque también pueden encontrarse bestias serpentinadas.

En su obra abundan los colores desaturados, casi grises, especialmente los amarillos realzados con azules para las partes de maquinaria, envueltos en oscuridad. Sus personajes, con algunas excepciones, son completamente pálidos.

De la obra de Giger se tiene en cuenta la perversa representación de la mujer y los intrincados dibujos y patrones que texturizan sus personajes, ofreciendo un aspecto macabro digno de un infierno gélido y caótico.



Fig. 4.1.5: *Li II*. Fuente: Giger, 1982.

4.1.4. Leonora Carrington

Leonora Carrington (1917-2011) fue una pintora, escultora y escritora inglesa perteneciente al movimiento Surrealista. Gran parte de su obra está inspirada por elementos de la naturaleza y la mitología, especialmente de la celta (Lepetit, 2014).

Sus coloridas pinturas ilustran un mundo onírico repleto de magia, hogar de divinidades, espíritus y criaturas que suelen tomar la apariencia de híbridos entre animal, humano y planta. Destacan las cabezas de algunos de estos seres surgidos de la imaginación de la artista, extendidas casi tomando la apariencia de alas o pétalos.

Su obra puede aportar variedad al diseño de los personajes de la parte práctica del proyecto, ofreciendo un componente sobrenatural y mágico a las criaturas con elementos de animal.



Fig. 4.1.6: *Y entonces vimos la hija del minotauro*. Fuente: Carrington, 1953.

4.1.5. Max Ernst

Max Ernst (1891-1976) fue un artista de origen alemán considerado como uno de los grandes representantes del movimiento Surrealista. Teniendo sus inicios en el movimiento dadaísta, su obra gira en torno a la colisión irracional de imágenes, fruto de formas autosugeridas. Cuenta con trabajos en el fotocollage, la pintura y la escultura (Hopkins, 2004).

De manera similar a Carrington, la naturaleza y los híbridos animales son elementos centrales de su obra, especialmente la figura del ave. Sin embargo, Ernst genera una atmósfera más oscura y lúgubre donde estos animales se convierten en monstruos cuya materia ha sido reformulada. De esta manera, los materiales son dotados de vida, principalmente telas, abrigos de pelo y vegetación. Las criaturas, entonces, emergen como seres deformes, apenas reconocibles por su silueta. La mujer, otro elemento recurrente en su obra, aparece como una figura elegante, mayormente embadurnada de rojo.

La obra de Ernst es un ejemplo peculiar de la asociación de objetos para crear personajes. Las texturas que plasma, muchas relacionadas con la naturaleza muerta, pueden tomarse como referencia en la parte práctica.



Fig. 4.1.7: *El triunfo del surrealismo* (izquierda) y *El robo de la novia* (derecha).

Fuente: (Ernst, 1937) (Ernst, 1940).

4.1.6. Salvador Dalí

Salvador Dalí (1904-1989) fue un artista español con trabajos en la escultura, la escritura, el cine y la pintura entre otros. Es considerado como uno de los mayores representantes del Surrealismo aun habiendo sido obligado a abandonar el grupo en 1939 (Brihuega, 1993).

El estilo único de Dalí viene dado en parte por la aplicación de su método paranoico crítico, el cual le permitió perturbar las formas de objetos familiares, reconocibles, así como sus asociaciones, hasta crear una nueva realidad. Esta nueva realidad rebela un impactante mundo de inquietudes y miedos del artista a partir de símbolos presentes a lo largo de su obra caracterizados como formas blandas, enigmáticas y viscerales, que deforman personas, animales, objetos, el tiempo, la sexualidad, la vida y la muerte, pudriendo todo a su paso de forma obsesiva (Brihuega, 1993).



Fig. 4.1.8: *El gran masturbador*. Fuente: Dalí, 1929

De la mitología de Dalí surgen criaturas espantosas y aterradoras, gigantescas figuras suspendidas en paisajes fríos y vacíos. Más allá de las obsesiones personales del artista, algunas de sus obras están inspiradas en relatos mitológicos, mientras que otras encarnan el horror de la guerra, motivada por la Segunda Guerra Mundial.



Fig. 4.1.9: *Tristan e Isolda*. Fuente: Dalí, 1944.

Dalí es un referente indispensable para este trabajo, dado el rango de ideas que trata y la aterradora forma con la que las expresa. Las siluetas podridas que dibujan las formas blandas, la representación de la mujer, sombría y sexual, son factores imprescindibles a la hora tratar el Surrealismo a la práctica.



Fig. 4.1.10: *El rostro de la guerra*. Fuente: Dalí, 1940.

4.1.7. René Magritte

René Magritte (1898-1967) fue un pintor belga y uno de los mayores exponentes del movimiento Surrealista. Su obra se caracteriza por crear imágenes alucinatorias y metafóricas, no tan cercanas al onirismo como sus homónimos.

La obra de Magritte se centra en una realidad más próxima al espectador de la época, una realidad mundana reconocible por la recurrente figura del hombre con gabardina, paraguas y sombrero. Esta realidad es entonces alterada a su gusto

creando imágenes enigmáticas, a partir de la colocación de objetos igualmente mundanos en los lugares más extraños o la deformación del ser.

Magritte es un referente debido a su manera de doblar la realidad conocida, un concepto que, en la parte práctica, puede ayudar a fusionar mito con realidad a través de la asociación de objetos.



Fig. 4.1.11: *El doble secreto*. Fuente: Magritte, 1927.

4.1.8. Zdzislaw Beksinski

Zdzislaw Beksinski (1929-2005) fue un artista polaco que, aunque no perteneció al movimiento Surrealista como tal, es considerado una figura representativa del arte surrealista polaco y gótico (Koptseva & Reznikova, 2015).

Su obra comprende la fotografía, la escultura, el dibujo, la pintura, y la composición digital, plasmando mundos fantásticos y abstractos. En su denominado período de realismo fantástico de entre 1970 y 1987, sus pinturas plasman la esencia del artista a través de la representación de mundos surgidos del interior propio, los cuales no necesariamente vienen acompañados de un significado conocido por el artista. De esta manera, el sentido, la intención y la coherencia creativa más allá de las técnicas de composición son irrelevantes, invitando al espectador a generar el contenido mientras el artista se preocupa únicamente por la forma, razón por la que ninguna de sus obras tiene título. (Cowan, 1998).

Las pinturas de Beksinski muestran la imagen de un universo con mitología propia donde hay poco espacio para el raciocinio, plasmando paisajes distópicos y desérticos poblados por seres esqueléticos y deformes. Sus obras cuentan con ejemplos de monstruos apelotonados como si de una fosa de cadáveres se tratara, seres fusionados con las estructuras del entorno o recubiertos de finas raíces que texturizan la carne. El lenguaje visual de Beksinski incita a lo grotesco, la desesperación y la muerte, creando un mundo de pesadilla meticulosamente detallado en busca de consuelo.

En cuanto al uso del color, hay ejemplos tanto con colores cálidos que crean un ambiente agresivo e infernal como con colores fríos, esencialmente amarillos, azules y verdes, que generan la imagen de desiertos pálidos.

El estilo único de Beksinski para crear personajes necróticos y grandiosos es un punto de referencia a partir del cual puede pivotar la reinterpretación de las criaturas del más allá nórdico que plantea el proyecto. Tanto la sensación de frialdad y vacío que transmiten sus obras como la aparente supremacía de personajes sombríos, ocasionalmente emprendiendo un camino, son capaces de encajar con el ambiente de Hel descrito en la poesía nórdica.



Fig. 4.1.12: Ejemplos de la obra de Beksinski, ambos sin título.

Fuente: (Beksinski, 1976) (Beksinski, 1978)

4.2. Referentes en la literatura

4.2.1. Mitos de las Eddas y las Sagas

Los relatos de los dioses y criaturas de la muerte encontrados en la literatura medieval nórdica conforman la base sobre la que pivota toda la parte práctica. Los poemas mencionados y estudiados en el Marco Teórico del trabajo permiten conocer la historia, la personalidad y el aspecto de los personajes mitológicos, permitiendo su posterior expansión y reinterpretación de manera que se adapte al arte Surrealista estudiado.

4.2.2. Novelas cortas de H.P. Lovecraft y el horror cósmico

Howard Phillips Lovecraft fue un escritor estadounidense de principios del siglo XX cuyas novelas cortas fantásticas se giran entorno el horror cósmico poniendo a prueba los límites del inconsciente humano. Sus obras constituyen una mitología única construida alrededor de antiguas criaturas semihumanas y seres extraterrestres o extradimensionales (Lovecraft & ,2017).

El universo ficticio de Lovecraft gira en torno a la limitada comprensión del ser humano respecto a la infinitud del universo, un concepto similar a una de las bases del Surrealismo, aunque extrapolado: crear mundos donde la razón carece de sentido. Convenientemente, el mundo de los sueños es también un componente vital en las novelas de Lovecraft, siendo un conducto por el que los hombres entran en contacto con el mundo de los dioses y viceversa. Estos dioses son conocidos como los Grandes Antiguos, criaturas pertenecientes al cosmos cuyo papel suele ser el de hostigar la mente de los hombres. Tal es al caso de uno de los Antiguos más reconocidos, el sacerdote Cthulhu, un dios durmiente en un templo bajo el océano que, a través de los sueños, vaticina su despertar y el inicio de una era donde la humanidad perderá la cordura.

Dada la relación con el mundo onírico y las descripciones que ofrece sobre sus monstruosos dioses, la obra de Lovecraft es un referente que, además, ha influido a algunos de los autores y obras que aparecen en este apartado, como en el caso del mencionado H.R. Giger.

4.3. Artistas digitales contemporáneos

4.3.1. Sadan Vague

El trabajo del artista ucraniano Sadan Vague engloba una galería de personajes 3D cadavéricos, grotescos y tan deformes que prácticamente llegan a entenderse como articulaciones que han cobrado vida. Las criaturas de Sadan Vague distorsionan la figura humana hasta crear monstruosidades comparables al mundo de pesadilla de la obra de Beksinski.

Las criaturas de Vague son un referente por tres factores concretos. Primero, la extrapolación de apéndices como componente principal de la figura. Segundo, la deformación de los huesos y musculatura para crear nuevas morfologías. Y, por último, la yuxtaposición de los elementos humanos anteriores con la biología de distintos animales, creando las formas monstruosas que definen su obra.



Fig. 4.3.1: Render de *Mother of Goat*.

Fuente: Vague, 2022

4.3.2. Christopher Franke

Christopher Franke es un *concept artist* alemán cuyos personajes en 3D giran en torno a seres sombríos de otros planetas. Su trabajo puede identificarse con el surrealismo oscuro, haciendo muestra de una estética similar a la de H. R. Giger donde abundan los colores desaturados y la figura de la mujer ocupa gran parte de su galería.

Las criaturas de Franke son un referente debido a su apariencia no física, casi espiritual, mayormente plasmados como híbridos entre carne y líquido. Los complejos patrones que texturizan la piel de sus criaturas son también un factor a tener en cuenta.



Fig. 4.3.2: *Sunken*, ilustración. Fuente: Franke, 2022.

4.3.3. Angrboda, de Sasha Ristic

En este caso, se tiene en cuenta como referente un modelo 3D del artista serbio Sasha Ristic, quien combina la estética de Beksinski y Giger en una reinterpretación del personaje mitológico Angrboda, una gigante y bruja que es además madre de Fenrir, Jörmungand y Hel, los tres monstruos de la mitología nórdica. El personaje de Ristic es de gran interés para el proyecto debido a que ilustra el objetivo final del mismo, la fusión entre la mitología nórdica y el Surrealismo.

Se tienen en cuenta los patrones hundidos en la piel del personaje, destacados por tonos oscuros, la extraña corona recubierta de pequeños cráneos que la asocia con la muerte y la mandíbula bestial que le otorga una apariencia salvaje y superior. El nivel de acabado realista que presenta es también un componente remarcable.

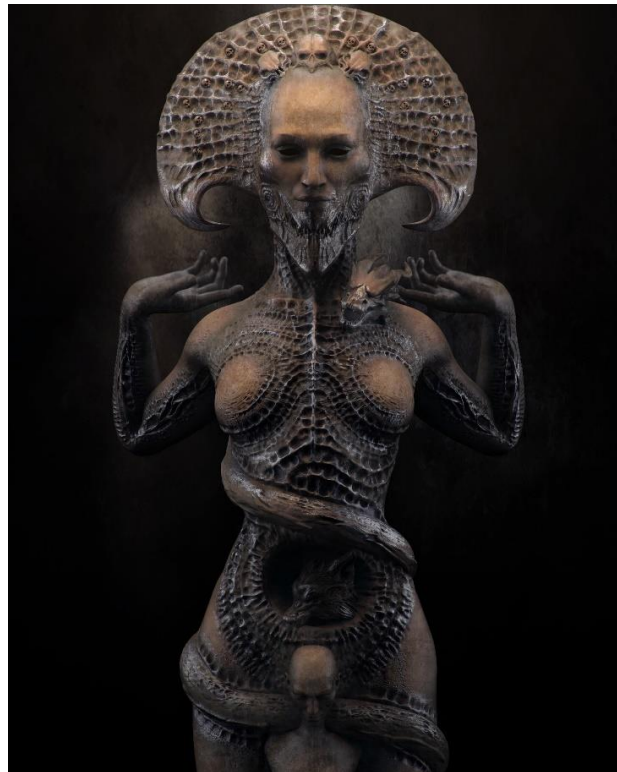


Fig. 4.3.3: Render de *Angrboda*. Fuente: Ristic, 2021.

4.4. Referentes en la industria del videojuego

4.4.1. Bloodborne (2015)

Bloodborne es un videojuego de rol, acción y horror desarrollado por FromSoftware y distribuido por Sony Interactive Entertainment Japan Studio, publicado el 2015 como exclusivo de la consola PlayStation 4. El complejo universo del juego se centra en un plano dimensional onírico conocido como la Pesadilla del cazador, un mundo onírico victoriano dominado por dioses cósmicos.

Así como Lovecraft llama a sus dioses Los Grandes Antiguos, *Bloodborne* tiene una serie de equivalentes conocidos como los Grandes, aterradores seres divinos que debe destruir el jugador, cuyo diseño se inspira en la imagen irracional que el autor inglés dibuja en sus criaturas cósmicas. Los Grandes son un referente para el proyecto debido a su asociación con Lovecraft y el mundo onírico, así como por su extraño y aterrador diseño. Estos personajes están listados a continuación:

- Amygdala: se trata de un ser antropomorfo gigantesco, con una larga espalda curvada de la que extruden tres brazos a cada lado, cada uno con cuatro articulaciones hasta la muñeca, lo cual le da, en primera instancia, la apariencia de un arácnido. Es completamente pálido y tiene pelos por todo el cuerpo. La cabeza es su rasgo más enigmático, pues tiene forma de almendra y está lleno de agujeros que crean una especie de jaula de hueso.



Fig. 4.4.1: Amygdala, fotograma de *Bloodborne*. Fuente: FromSoftware: 2015.

- Ebrietas Hija del Cosmos: quizá uno de los diseños más abstractos de los Grandes, Ebrietas se presenta como una babosa pálida con múltiples tentáculos que se bifurcan finamente hasta crear dedos, pies e incluso alas a su espalda. Una vez más, la cabeza es el rasgo más distintivo de esta bestial criatura, consistiendo en dos “labios” verticales que se abren para revelar una masa de carne roja donde tiene los ojos. La cabeza esta recubierta por cientos de tubos ocres, dándole el aspecto de dientes.



Fig. 4.4.2: Ebrietas Hija del Cosmos, fotograma de *Bloodborne*.

Fuente: FromSoftware, 2015.

- Huérfano de Kos: este ser representa un recién nacido, de tal manera que utiliza su propia placenta como arma. El resto del cuerpo es el de un humanoide esquelético con las tripas expuestas, que además cuenta con varias espinas en los antebrazos y un par de alas a la espalda, agujereadas y muy finas.



Fig. 4.4.3: Huérfano de Kos, fotograma de *Bloodborne*.

Fuente: FromSoftware, 2015.

- Presencia Lunar: este es el enemigo final del juego y la entidad detrás de la creación del mundo onírico de *Bloodborne*. Una vez más se repite el elemento de los tentáculos, en esta ocasión creando varias colas y lo que parece ser una melena. Tiene la piel oscura y rojiza. Al igual que Amygdala es antropomórfico con una columna exageradamente larga, dejando que las costillas expuestas den forma a su delgado tronco. La cabeza carece de rostro como tal, dejando únicamente un gran agujero rodeado de otros más pequeños que, en conjunto, simulan una expresión de lamentación.



Fig. 4.4.4: Presencia lunar, fotograma de *Bloodborne*. Fuente: FromSoftware, 2015.

4.4.2. God Of War (2018)

God Of War es un videojuego de aventuras y *hack and slash* publicado el 20 de abril de 2018, desarrollado por Santa Monica Studio y publicado por Sony Interactive, siendo la séptima entrega de la saga del mismo nombre. A diferencia de las anteriores, esta entrega está ambientada en la mitología nórdica.

God Of War lleva a cabo una interpretación de los mitos bastante fiel a las fuentes literarias y es por eso que se tiene en cuenta como referente. A lo largo del juego, los protagonistas se enfrentan a un gran abanico de enemigos, algunos de ellos relacionados con las leyendas del más allá o directamente surgidos de él. A continuación, se listan los personajes de mayor interés:

- Dragones: En *God of War* aparecen cuatro dragones distintos, todos ellos cuadrúpedos y con un único par de alas en la espalda. El primero es llamado Hraezlyr, quien vive dentro de una montaña. Es interesante debido a que su fisiología se ha adaptado a su hogar, de modo que su piel es pálida y rocosa, sus alas han menguado dramáticamente debido al desuso y cuenta con una mandíbula exterior que utiliza para triturar roca.



Fig. 4.4.5: Ilustración de Hraezlyr, de *God of War*.

Fuente: Santa Monica Studio, 2018.

El segundo dragón a destacar es el mítico Fafnir. Este es capaz de desplegar sus alas y su facción más destacable es una cabeza completamente cubierta de hueso que le da un aspecto lúgubre.



Fig. 4.4.6: El dragón Fafnir en *God of War*. Fuente: Santa Monica Studio, 2018.

- Draugr: Estos seres son grandes y poderosos guerreros que han regresado de la tumba como coléricas bestias. La armadura que llevaba el guerrero en vida se ha fusionado con su carne, generalmente azulada y rasgada, exhibiendo los huesos. En otras zonas (mayormente el rostro) la carne se ha endurecido y fracturado, cobrando un aspecto de madera. Los agujeros de su carne dejan ver que su interior exhume fuego, algo que refuerza su carácter descontrolado y sobrenatural.



Fig. 4.4.7: Ilustración del Draugr en *God of War*.

Fuente: Santa Monica Studio, 2018.

- Valkirias: Las Valkirias son de los enemigos más peligrosos del juego, representadas como agentes alados de los dioses Odín y Freya, guerreras temibles a la par que elegantes que juzgan a los guerreros caídos de ser dignos de entrar en el Vallhala. Hay un total de nueve Valkirias, cada una engalanada en armadura dorada con un diseño único en cada caso, destacando los yelmos que representan un animal distinto. Sus mortíferas alas brotan de sus espaldas y también están recubiertas por la armadura.

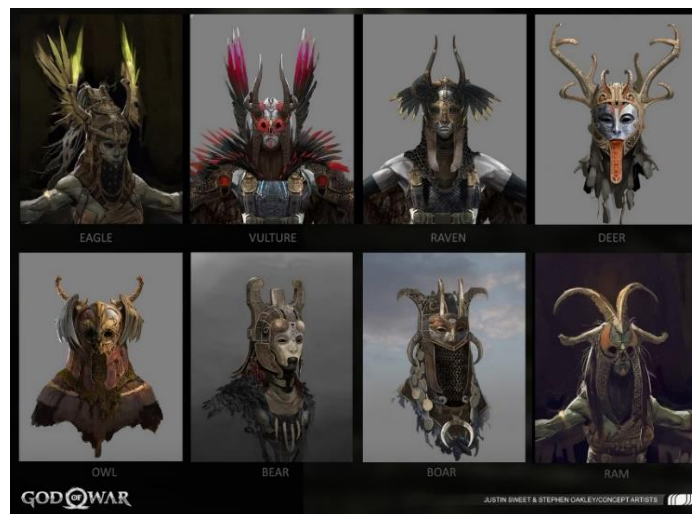


Fig. 4.4.8: Ilustración de los yelmos de las Valkirias en *God of War*.

Fuente: Santa Monica Studio, 2018.



Fig. 4.4.9: Render de la Valkyria Sigrún, de *God of War*.

Fuente: Santa Monica Studio, 2018.

- Caminantes de Hel: Este apartado engloba a un conjunto de enemigos humanoides cuyo origen es el reino de los muertos de Helheim, compartiendo un diseño similar. Estos personajes representan una versión violenta de los habitantes del inframundo, quienes se han adaptado a las condiciones gélidas del lugar hasta tal punto que su piel se ha congelado. A diferencia de los Draugr, estos aún conservan su fisiología humana, aunque tienen partes de su cuerpo cadavérico recubiertos de una densa escarcha.



Fig. 4.4.10: Caminante de Hel, de *God of War*.

Fuente: Santa Monica Studio, 2018.

4.4.3. Hellblade: Senua's Sacrifice (2017)

Hellblade: Senua's Sacrifice es un videojuego de aventuras y terror psicológico publicado el 8 de agosto de 2017 desarrollado por Ninja Theory (Ninja Theory, 2017). El juego cuenta la historia de la guerrera celta Senua en su viaje hasta el reino de Helheim, en busca del alma de su enamorado, Dillon, tras haber sido asesinado por invasores vikingos.

Desde el original punto de vista de una protagonista que padece psicosis, el videojuego explota los rasgos más tenebrosos del más allá según la obra de Snorri Sturlson, convirtiendo el reino de Hel en un infierno que es, además, gobernado por las leyes del Surrealismo, es decir, que trastorna los límites de la realidad en la que

vive la protagonista estableciendo una visión onírica del espacio. El resultado es un mundo oscuro, fragmentado, caótico y opresivo que atormenta al jugador a lo largo de la experiencia.



Fig. 4.4.11: Escena de *Hellblade*, ejemplo del mundo onírico de Hel.

Fuente: Ninja Theory, 2017.

Para este proyecto, se han señalado dos personajes del videojuego pertenecientes al canon de la muerte nórdica cuyo valor de referente gira en torno a su macabro y aterrador diseño visual.

- Hela: Diosa de la muerte y soberana del inframundo de Helheim, Hela es la fuerza antagonista principal que impide a Senua rescatar el alma de Dillion. Similar a las leyendas, Hela es representada como una mujer sombría con el cuerpo dividido en dos mitades, en este caso, verticalmente. Su mitad derecha está completamente carbonizada (diferenciándose del mito, donde se dice que está podrida) y la otra, aunque conserva su piel, adopta una apariencia completamente pálida con necrosis en varios lugares, estando cubierta de runas que le otorgan una relación visual con la divinidad. Aunque siendo humanoide, en el juego despliega un comportamiento animalístico, acompañado por su movimiento.

En conjunto, Hela es retratada como una aterradora figura cadavérica surgida de un mundo de pesadillas, que además tiene la capacidad de alterar su tamaño a voluntad propia (una habilidad típica de los gigantes en la mitología, de los cuales desciende).

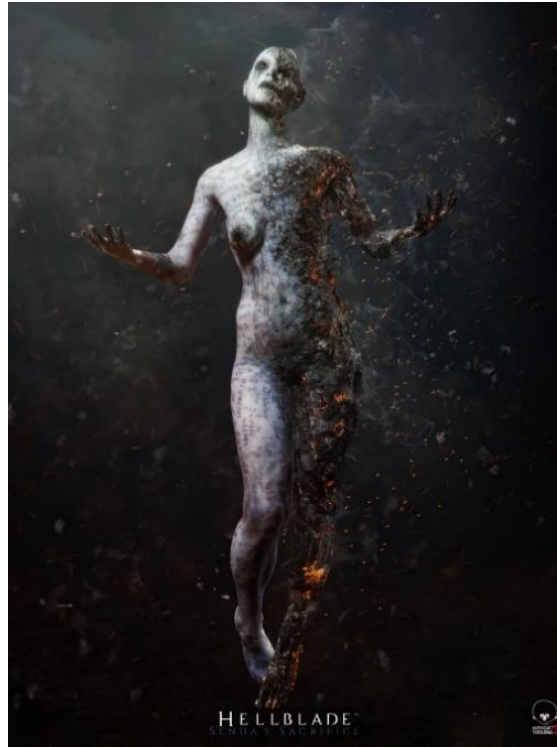


Fig. 4.4.12: Render de Hela en *Hellblade*. Fuente: Giboire, 2019

- Garm: Como en la mitología, *Hellblade* otorga a Garm el papel de sabueso guardián de Helheim. Garm se presenta como un gran cuadrúpedo del cual destaca su cabeza de jabalí, llena de cuernos y colmillos, así como su piel rasgada y podrida que deja ver la musculatura interior. Sus enormes garras curvadas se parecen más a las de un felino, un concepto que acompaña la parte trasera de su cuerpo, de complexión delgada, y que contrasta con su robusto torso.

Al igual que Hela, Garm posee una serie de habilidades sobrenaturales. En su caso, es capaz de fundirse completamente con la oscuridad, permitiendo atormentar al jugador desde las sombras y atacar por sorpresa.



Fig. 4.4.13: Render de Garm en *Hellblade*. Fuente: Goslan, 2018

4.4.4. Elden Ring (2021)

Elden Ring es un videojuego de rol y acción desarrollado por FromSoftware y publicado por Bandai Namco Entertainment el 25 de febrero de 2022. El mundo de *Elden Ring* bebe de diversos medios artísticos, literarios y mitológicos para crear un universo de fantasía medieval oscura.

Además de la influencia de los dioses cósmicos de Lovecraft, reflejada en aquellas entidades mencionadas como responsables del estado actual del mundo, el videojuego refleja en varias ocasiones obras de procedencia Surrealista para forjar la estética de tanto escenarios como personajes.



Fig. 4.4.14: Similitud entre una escena de Elden Ring y la obra de Dalí.

Fuente: (FromSoftware, 2022) (Dalí, 1943)

Otra de las fuentes de inspiración que sostienen el universo de *Elden Ring* es la mitología nórdica, de la cual se pueden encontrar múltiples alusiones tanto en la simbología del juego como en la historia de los personajes y su diseño como tal. Tal es el caso del personaje llamado Malenia Espada de Miquella, una semidiosa temida como una guerrera imbatible cuyo atuendo, especialmente el casco alado, recuerda a la imagen moderna con la que se representa a las Valkirias vikingas.

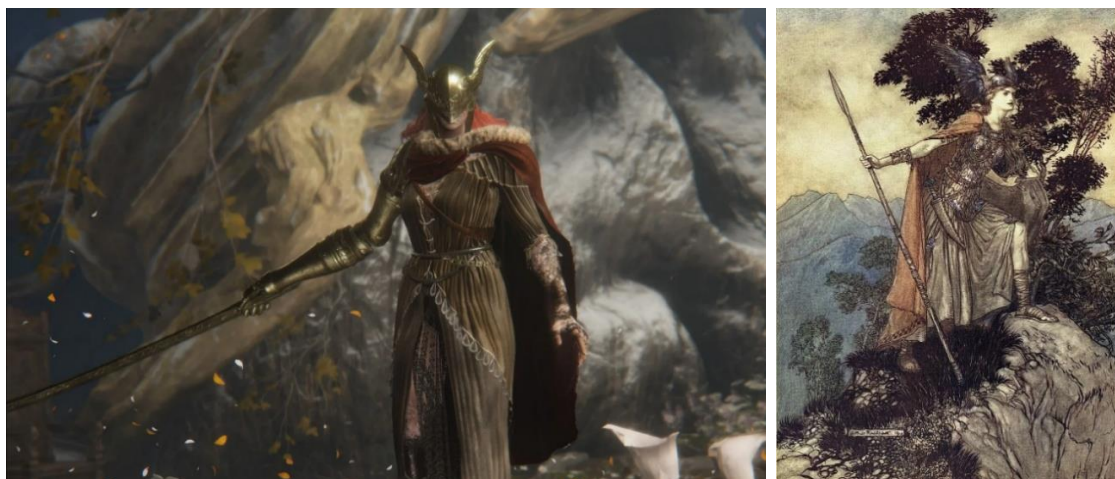


Fig. 4.4.15: Malenia de Elden Ring y una ilustración de la Valquiria Brunilda.

Fuente: (FromSoftware, 2022) (Rackham, 1910).

Sin embargo, este trabajo toma como principal referente el cambio estético del personaje durante la segunda fase de su enfrentamiento. Malenia se convierte en la Diosa de la Putrefacción, dejando al descubierto un cuerpo escamado del cual brotan unas alas enormes formadas por flores y raíces rojizas, así como hojas podridas, de las que surgen mariposas. A partir de sus alas, el personaje adquiere la capacidad de volar, una característica ocasional de sus homónimas en la mitología.

Una imagen similar puede encontrarse en la obra Zdzislaw Beskinski, donde de una figura femenina desnuda con una cabeza pelirroja malformada brotan diversas venas (o raíces) que terminan conectando el cuerpo con lo que parecen ser alas. El concepto de la podredumbre aplicado como sustituto de plumas, aun manteniendo la forma de las alas, es un punto de partida con el cual reimaginar la apariencia de un elemento característico de un personaje fuera de lo convencional.



Fig. 4.4.16: Comparativa entre Malenia y la obra de Beksinski, sin título.

Fuente: (FromSoftware, 2022) (Beksinski, 2002).

4.4.5. The Medium (2021)

The Medium es un videojuego de terror psicológico publicado el 28 de enero de 2021 y tanto desarrollado como publicado por el estudio polaco Bloober Team. En *The Medium* el jugador encarna a una médium capaz de moverse entre el mundo real y el mundo espiritual, un reflejo oscuro y macabro del primero donde moran criaturas paranormales y demoníacas.

El mundo espiritual del juego está inspirado en los paisajes desolados de Zdzislaw Bekinski, utilizando su estética como un símbolo de la capacidad de romper las barreras de la realidad. En *The Medium* hay dos personajes antagónicos, cuya apariencia macabra son de gran interés para el proyecto:

- Fauces: un espíritu maligno de figura femenina. Su deforme composición incluye unas piernas exageradamente largas que terminan en una punta afilada, piel pálida y desgarrada, un abdomen recubierto de agujeros, un cráneo que se extiende en forma de hacha y unas alas desgarradas. Su rostro es el de una calavera con una máscara de piel humana que recubre la zona de sus ojos, blancos y sin pupila.
- Sabueso: este espíritu tiene el cráneo y las manos de un humano, pero su complexión es la de un gran perro. Su piel esta desgarrada y cuenta con varios brazos colgando de su lomo, de los cuales destacan dos frontales. Tiene el abdomen lleno de los cráneos de sus víctimas.



Fig. 4.4.17. Ilustraciones de Fauces (izquierda) y Sabueso (derecha), en *The Medium*. Fuente: Bloober Team, 2021.

4.5. Referentes en el cine

4.5.1. Alien: el octavo pasajero (1979)

“Alien: el octavo pasajero”, de 1979, marcó un precedente en el cine de terror ambientado en el espacio exterior. La visión original del director Ridley Scott fue la de enfrentar a una tripulación prácticamente indefensa en mitad del espacio con una aterradora forma de vida desconocida. El impacto de la película fue tal que el Alien se convirtió en una de las criaturas de mayor impacto en el cine de ciencia ficción, generando múltiples secuelas, cómics, videojuegos y novelas que giran alrededor del mundo de Alien. El diseño de la criatura de la primera película es obra de H.R Giger y es precisamente su visión original la que este trabajo tendrá en consideración.

El Alien, en su versión adulta, se alza como una imponente criatura recubierta por un exoesqueleto oscuro, combinando parte de la morfología humana con la creada por el propio Giger. Quizá la parte más destacable sea el cráneo, cuya nunca se extiende hasta crear una forma fálica. El rostro, sin la más mínima pista de humanidad, carece de ojos y expone de forma constante los dientes y las encías, dándole una expresión bestial y agresiva.



Fig. 4.5.1: Ilustración del Alien de H. R. Giger. Fuente: Giger, 1976.

4.5.2. Destino (2003)

Destino es un cortometraje de animación inicialmente desarrollado por Salvador Dalí y Walt Disney a mediados de los años 40. Debido a las dificultades financieras de Disney por la Segunda Guerra Mundial, esta magnífica obra surrealista de animación no vio la luz del día hasta el año 2003.

Destino es una obra sin diálogo, únicamente acompañada por música, que sigue a una bella mujer a medida que explora y baila en un mundo instantáneamente reconocible como propio de las obras de Dalí. La obra es un referente en cuanto a las formas que toma la asociación de objetos, así como su disposición, y las metamorfosis por las que pasan los personajes a lo largo del cortometraje.



Fig. 4.5.2: Fotograma de *Destino*. Fuente: Monfery, 2003.

4.5.3. El hombre vacío (2020)

El hombre vacío es una película de terror sobrenatural y suspense de 2020 dirigida por David Prior, basada en el comic del mismo nombre. El argumento sigue la historia de un expolicía en busca de una niña desaparecida quien, tras seguir una serie de extraños suicidios, termina por descubrir una misteriosa secta que adora a un ser paranormal capaz de trastornar la percepción de la realidad, conocido únicamente como el Hombre vacío.

La película crea un mito alrededor de un extraño ser adorado como un dios en un guion que combina una leyenda de terror urbana con el horror cósmico de

Lovecraft. El Hombre vacío adquiere diversas formas a lo largo de la película, pero es durante el prólogo que muestra su forma primigenia en letargo, siendo una figura cadavérica con una anatomía desfigurada. Múltiples apéndices surgen de la espalda de la criatura, enorme y pálida, cuyas huesudas manos se extienden en decenas de dedos. El diseño de estas manos es muy similar a una de las obras de Beksinski.



Fig. 4.5.3: Similitud entre fotograma de *El Hombre Vacío* y la obra de Beksinski.

Fuente: (Prior, 2020) (Beksinski, 1983)

4.6. Referentes en televisión

4.6.1. Oats Studios: *Cigoto* (2020)

Cigoto es el quinto episodio de la serie de cortos cinematográficos creada por Neill Blomkamp, producida por Oats Studios y distribuida por Netflix el 2020. La serie trata escenarios postapocalípticos y terroríficos en historias totalmente independientes entre ellas. En *Cigoto*, la tripulación de una nave espacial minera es asesinada por una horrible criatura que persigue a los dos últimos supervivientes.

La criatura del corto es una forma de vida alienígena compuesta por los restos de sus víctimas, creando una corpulenta masa de carne fresca y ensangrentada con la apariencia de una abominable amalgama de manos, ojos y pies, solamente imaginable en un mundo de pesadilla. Las piernas de la criatura están compuestas

por piernas humanas, teniendo el resto del cuerpo compuesto por brazos. Como cabeza, tiene una enorme bola de carne con los ojos de sus víctimas incrustado. El diseño es sin duda terrorífico e inusual, repitiendo incontables veces los elementos descritos para crear una figura completa y conjunta.



Fig. 4.6.1: Fotograma de *Oats Studios: Cigoto*. Fuente: Blomkamp, 2020.

5. Diseño metodológico y cronograma

5.1. Metodología

5.1.1. Investigación previa

La investigación previa del proyecto fundamenta el marco teórico del mismo, estudiando desde un punto de vista histórico la cultura nórdica desde sus inicios hasta el apogeo de los saqueos vikingos del siglo VIII al XI. A partir de este punto, se busca entender su visión única de la muerte a través del estudio de sus costumbres y mitología, tomando como base los estudios contemporáneos del contenido literario escrito posteriormente a la época vikinga, así como la obra de arqueólogos y académicos actuales que exponen los hallazgos de una cultura cuyo legado se ha visto alterado por el transcurso de la historia.

Siendo un proyecto de doble vertiente, el segundo bloque consiste en la exploración del movimiento cultural Surrealista del siglo XX, exponiendo sus precursores, el contexto histórico que lo envuelve y las características principales que lo definen en torno a la ideología del movimiento. En este apartado, además, se han estudiado distintas técnicas creativas utilizadas por los autores surrealistas, permitiendo estudiar la opción de aplicar, en parcial o total medida, estos métodos a la parte práctica del trabajo.

5.1.2. Análisis de referentes

El apartado de análisis de referentes está dedicado a la búsqueda de personajes a través de distintos medios cuya estética recuerde a la muerte y el terror desde el punto de vista onírico. Idealmente, los personajes deben provenir de obras que encajen tanto con los criterios del Surrealismo como con la descripción del más allá nórdico estudiado en el Marco Teórico.

Con motivo de estudiar el trato del horror en el Surrealismo, un primer bloque está dedicado al movimiento en el arte pictórico, analizando la obra de aquellos autores que hayan llegado a tratar la temática de la muerte y el terror en su obra. De cada

obra expuesta se extraerá una paleta de colores, permitiendo así elegir la más adecuada a la hora de elaborar los personajes de la parte práctica del proyecto.

El segundo bloque está dedicado al estudio de trabajos en distintos medios contemporáneos que, aunque no estén estrictamente relacionados con el Surrealismo, compartan ideas con el mismo, así como obras que traten el terror desde lo irreal y desconocido a través del diseño de personajes. Se han buscado ejemplos de esta noción, además, en las obras que exploran el más allá descrito en los mitos nórdicos desde un punto de vista más oscuro y maligno. Por último, se ha llevado a cabo un análisis comparativo de aquellos referentes contemporáneos que guarden relación con el movimiento Surrealista, independientemente de si es intencional o accidental.

5.2. Trabajo aplicado

El trabajo aplicado del proyecto consiste en crear una serie de personajes 3D surgidos de los mitos nórdicos de la muerte reinterpretados como criaturas basadas en la imagen surrealista. Estos personajes deben ser aplicables a un videojuego basado en los mitos nórdicos y de terror surreal, y como tal se ha desarrollado una propuesta de juego que recoja las características principales del *setting* y el rol de los personajes en el mismo.

El diseño de los personajes propone implementar una metodología que combina el proceso tradicional de creación de personajes 3D con los métodos de estimulación del subconsciente del Surrealismo, elaborando una visión única de una serie de personajes míticos. La propuesta cuenta con el uso del método paranoico crítico, el automatismo psíquico y la asociación de objetos, aplicados durante el proceso de conceptualización.

5.2.1. Propuesta de juego

Como base se ha escogido un videojuego *single-player* de acción y terror para ordenadores. Ambientado en el reino de Hel, el jugador encarna a un héroe vikingo caído en batalla y maldecido al morir que se ve obligado a embarcarse en un periplo a través de una versión surrealista del inframundo nórdico. Explorando las profundidades de Niflheim, su objetivo es el de buscar una manera de llegar al Valhalla, el lugar donde debería estar.

El mundo donde toma lugar el juego es una reinterpretación, basada en el Surrealismo, de las descripciones del más allá descrito en la poesía medieval nórdica. De este modo, las reglas del mundo están regidas por el onirismo y lo irrazonable, donde la vida y la muerte, lo real y lo ilusorio, así como el presente, pasado y futuro, dejan de ser conceptos incompatibles. En conjunto, se trata de una dimensión aterradora e inentendible para los muertos recién llegados y un hogar idílico para los ya asentados, fundiéndose con el frío y la oscuridad que envuelven el reino.

La propuesta otorga gran importancia a la historia y los personajes del juego, siendo estos últimos directamente extraídos de las leyendas. De este modo, los personajes deben reflejar la misma premisa que el mundo planteado aun siendo capaces de verse identificados con sus orígenes en los mitos.

Los personajes a desarrollar en el proyecto tendrán el papel de Personajes No Jugables (PNJ), actuando como poderosos enemigos a los que tendrá que enfrentarse el jugador para avanzar en el juego.

5.2.2. Selección de los personajes míticos

A partir de la exposición del marco teórico, se hará una selección de los personajes legendarios de interés para reinterpretar, ya sean humanoides o criaturas.

El grado de interés de cada personaje se basa en cómo son plasmados en las leyendas del más allá, de manera que los seres con más potencial de relacionarse con el surrealismo son los de mayor interés. Otro factor que condiciona la selección

es la variedad de género y morfología general entre los personajes, de modo que el resultado final sea un variado abanico de criaturas.

5.2.3. Proceso de conceptualización

Realizando una aproximación al método paranoico crítico de Dalí, se plantea estudiar las obras surrealistas y del horror expuestas como referentes, así como la descripción de las criaturas mitológicas seleccionadas, previamente a las horas de sueño. De este modo, se busca estimular el subconsciente y un estado de demencia que se aplicará en un boceto inicial de las criaturas en un proceso, además, basado en el automatismo psíquico, priorizando la forma antes que el contenido.

Por cada boceto se desarrollará un *briefing* que relacione la imagen obtenida con el contexto mitológico de cada personaje, combinando los elementos de la cultura nórdica que giren a su alrededor y emulando la asociación de objetos del Surrealismo.

Con los *briefings* terminados, se creará un Moodboard por cada personaje con referencias anatómicas y de color que encajen con la idea descrita. A partir de este punto podrá comenzar la conceptualización final del personaje.

5.2.4. Proceso de creación 3D

El proceso de creación 3D dará comienzo una vez terminada la fase de conceptualización. Siguiendo el *pipeline* mayormente utilizado para la creación de personajes, por cada *concept* se comenzará esculpiendo una versión *high poly* que, al terminar todos los detalles, se utilizará como molde para la retopología en *low poly*. Tras extraer los mapas UV del modelo de baja resolución, se procederá a texturizar y finalmente extraer los mapas de textura que den color y realismo al personaje, los cuales serán implementados como distintos materiales en el motor de videojuegos seleccionado.

Todo este proceso se llevará a cabo como una *vertical slice* por cada personaje. De esta manera, en vez de terminar un personaje antes de empezar el siguiente,

se irá alternando de uno a otro a medida que se completen los pasos descritos en el párrafo anterior.

5.2.5. Selección del software

- Adobe Photoshop: Siendo uno de los programas predilectos a nivel profesional para la ilustración y edición de imágenes, *Photoshop* es la herramienta a utilizar para la conceptualización del diseño de los personajes previamente a la fase de diseño 3D.
- Zbrush: El programa de esculpido digital considerado un referente en la industria, *Zbrush* permite crear distintos modelos *high poly* y aplicar detalles de forma óptima. A partir de los modelos de alta resolución creados, se ha aprovechado la función del programa llamada ZRemesher para disminuir la poligonación y obtener un modelo *low poly* con topología decente de la que partir.
- Blender: *Blender* es un programa versátil de desarrollo 3D, cuyas múltiples funciones permiten modelar, esculpir, texturizar y renderizar modelos 3D, entre otros. *Blender* se ha utilizado para el proceso de extracción de mapas UV y, previamente, como herramienta con la que modificar la topología de los modelos *low poly* en caso de que ZRemesher no terminara de dar un resultado correcto.
- Adobe Substance: Para dar color a cada uno de los personajes y, subsecuentemente, extraer los mapas de textura PBR, se ha hecho uso de *Adobe Substance*.
- Unity: Tal y como plantea uno de los objetivos del proyecto, los modelos finales deben ser implementados en un motor de videojuegos 3D, siendo *Unity* la opción que permite mayor capacidad de maniobra e implementación. Para una mejor calidad visual, se ha creado un proyecto configurado con el *Universal Render Pipeline*.
- Marmoset Toolbag: Con motivo de extraer fotografías de mayor calidad y un vídeo que muestre cada modelo desde distintos ángulos, *Marmoset Toolbag* ha sido el último programa a utilizar.

5.3. Cronograma

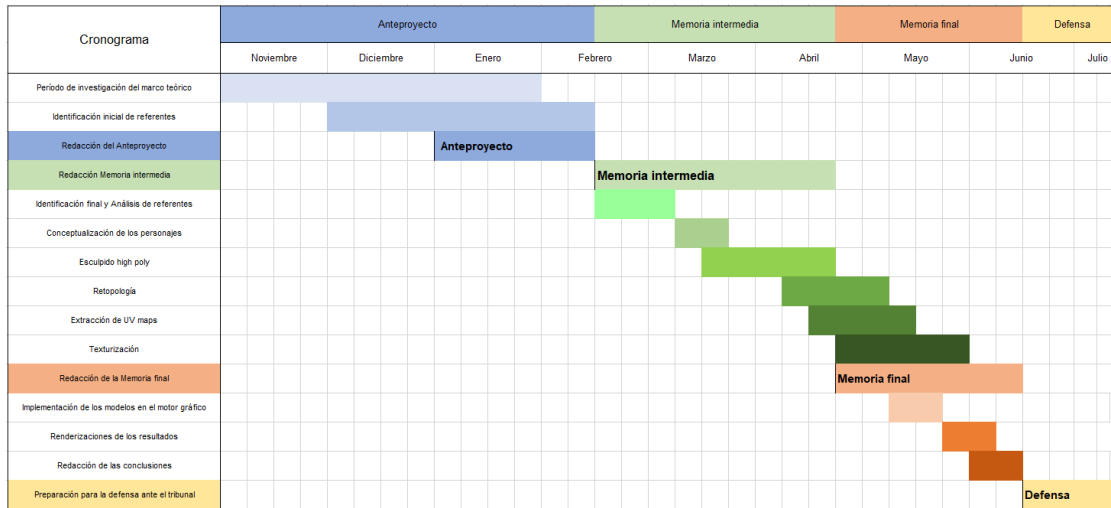


Fig. 5.3.1: Cronograma del proyecto.

6. Resultados finales

Este capítulo enmarca los resultados de la aplicación del marco teórico sobre la práctica con el desarrollo 3D de personajes mitológicos. Cada apartado representa un paso adelante hacia los resultados finales, de manera que se describe el proceso seguido.

6.1. Selección de personajes míticos

A raíz del estudio de las criaturas de la muerte nórdica y el criterio especificado en metodología, se han elegido a cuatro de los personajes míticos estudiados, cuya descripción y trasfondo se cree que puede encajar con el mundo onírico planteado en la propuesta de juego.

- El Draugr: el cuerpo sin *hugr* de un fallecido que se ha levantado de la tumba, podrido y despedazado. Este concepto puede extrapolarse a un símbolo de la negación de la razón y el pensamiento, una intromisión del mundo onírico sobre el de la vigilia.
- La Valkiria Brunilda: su lugar como Valkiria la convierte en un puente entre la vida y la muerte, un puente que ella misma cruzó cuando dio su vida en la pira, terminando en Hel. Las Valkirias, además, son mujeres que simbolizan el dolor y la crueldad de la guerra, un concepto extrapolable a la visión macabra de la mujer mostrada por algunos de los referentes.
- Hela, diosa de la muerte: la personificación de la muerte y, sin embargo, su descripción física también incluye el otro espectro de la existencia, es decir, la vida. Su carácter dual puede reinterpretarse como la personificación del mundo real y el onírico, estableciendo la unión y equilibrio entre ambos, aquello que buscaban los miembros del Surrealismo.
- Nidhög, el dragón maligno: este dragón representa la amenaza constante, un caos acechante que pone en peligro la mismísima existencia royendo las raíces del árbol que sostiene el cosmos. Alimentándose de los propios muertos, Nidhög es un agente de la agonía y el sufrimiento que representa la pesadilla, el lado más cruento del mundo onírico.

6.2. Bocetos iniciales

Los siguientes bocetos se han llevado a cabo estudiando las obras referentes y la descripción de cada criatura antes de dormir, con la intención de estimular el subconsciente durante las horas de sueño. Para que el resultado tuviera una mayor aproximación con el personaje mítico en cuestión, cada boceto se ha construido alrededor de una idea que caracterice a cada uno, una breve premisa. A partir de este punto de inicio, se ha tomado la libertad de dejar que las ideas surgieran de forma espontánea a medida que avanzaba el dibujo, dejando que las formas se sugirieran a sí mismas.

6.2.1. Boceto del Draugr

La idea inicial del boceto ha sido “decapitado en muerte”. El resultado es el de un ser deforme con los brazos más largos de lo normal y las piernas, por contrario, más cortas. Ambas extremidades son decrepitas y tienen la piel rasgada, de cuyos extremos surgen nuevos apéndices, pintados de negro. La criatura tiene un gran tórax, unido a la pelvis a partir de unas líneas que podrían interpretarse como finos tendones, vistos en todo el cuerpo. De la espalda surgen un par de brazos en forma de abrazo. Aunque la cabeza le ha sido extirpada, hay una especie de calavera pequeña y ciega conectada al torso a través de más tendones.



Fig. 6.2.1: Boceto inicial del Draugr.

6.2.2. Boceto de la Valkiria

El boceto ha surgido bajo la premisa de “guerrera alada”. Comenzando por dibujar el cuerpo de una mujer fuerte, la parte delantera del tórax ha quedado expuesta, revelando un gran agujero en el vientre. De la espalda surgen unas grandes alas que no siguen un patrón específico. Partes de la piel se han endurecido hasta parecer armadura, destacando el rostro y el brazo izquierdo, convertido en lanza.



Fig. 6.2.2: Boceto inicial de la Valkiria Brunilda.

6.2.3. Boceto de Hela

El boceto de Hela surge de “vida y muerte”. La imagen resultante es la de dos mujeres encaradas la una con la otra, una con la cara cadavérica. En medio de estas se dibuja la silueta de una tercera mujer, quien mira al frente con las manos en la espalda.

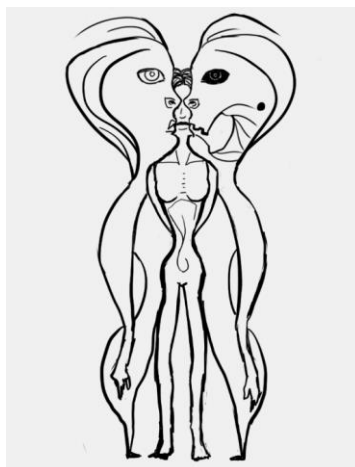


Fig. 6.2.3: Boceto inicial de Hela.

6.2.4. Boceto de Nidhög

En este caso se han llevado a cabo tres bocetos para experimentar con distintas formas. La idea tras estos bocetos es “serpiente alada de la agonía”.

El primer dibujo plasma una serpiente alada gigantesca, tanto que no cabe en el lienzo. Su apariencia es excepcionalmente huesuda, teniendo las costillas expuestas tanto en tórax como casi al final de la cola, y las alas hechas de varias cadenas de huesos. La punta de la cola parece estar formada por varias colas más pequeñas. Por último, la cabeza cuenta con una boca alargada y delgada, de la cual sale una lengua muy larga, y las cuencas de los ojos están vacías.

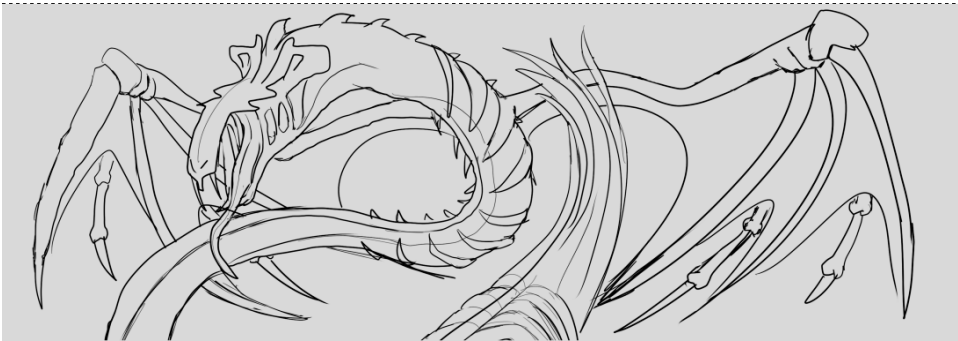


Fig. 6.2.4: Primer boceto de Nidhög.

El segundo dibujo es totalmente distinto, aunque mantiene la forma serpentina. Esta vez el cuerpo es como tal no tiene los huesos expuestos, pero el cráneo ha adquirido una nariz humana, dientes de sierra y una lengua aún más larga con un orificio en la punta, además de varias colas de serpiente que surgen de la parte de atrás de la cabeza como si fuera pelo. Las alas son ahora manos humanas delgadas y gigantescas de cuatro dedos cada una.



Fig. 6.2.5: Segundo boceto de Nidhög.

El último boceto tiene elementos comunes los dos anteriores, exagerando aún más los atributos descritos. La cabeza mantiene las colas de serpiente como pelo, pero ahora todo su cuerpo está hecho de serpientes. Tiene unos labios completamente humanos, además de un par de ojos en la frente. Lo que antes eran alas son ahora unos tentáculos muy delgados. Los más largos son los de delante, envueltos y unidos por puntiagudos huesos. Detrás tiene otros tres pares de tentáculos, cada uno recubierto de múltiples huesos que salen de ambos lados.



Fig. 6.2.6: Tercer boceto de Nidhogg.

6.3. Desarrollo de los briefings y moodboards

A partir del resultado obtenido en los bocetos, se ha redactado un briefing que dé sentido al diseño de cada personaje y con el que se termine de formaliza la asociación de objetos, tomando como referencia lo estudiado en el apartado de la muerte nórdica de este trabajo.

Bajo el briefing se ha añadido el *moodboard* con el que se pasará a conceptualizar el personaje en cuestión, compuesto por las obras estudiadas en referentes que más se ajusten a la idea tras el personaje según la anatomía, las texturas y los colores que necesite. En caso de necesitarlo, también se han añadido referencias de objetos reales.

6.3.1. Briefing del Draugr

El Draugr representa la intromisión del mundo onírico en la realidad y la manifestación de la irracionalidad. Debido a que su ritual de enterramiento implicaba que le cortaran la cabeza y le aplastaran las extremidades con rocas, este monstruoso ser tuvo que injertarse aquellas partes que le faltaban a partir de aquellos objetos con los que le enterraron: las rocas, su perro y su estimada esposa. Esta combinación terrible crea una masa antinatural de carne necrótica a partir del cadáver del que una vez fue un humano, pero su transformación comporta que la maldad que encarna el Draugr salga del cuerpo como otro ser.

Debido a la apariencia grotesca y necrótica del Draugr, así como los varios objetos y seres que lo conforman, los referentes principales serán Beksinski, Bloodborne, Dalí, y Ernst.

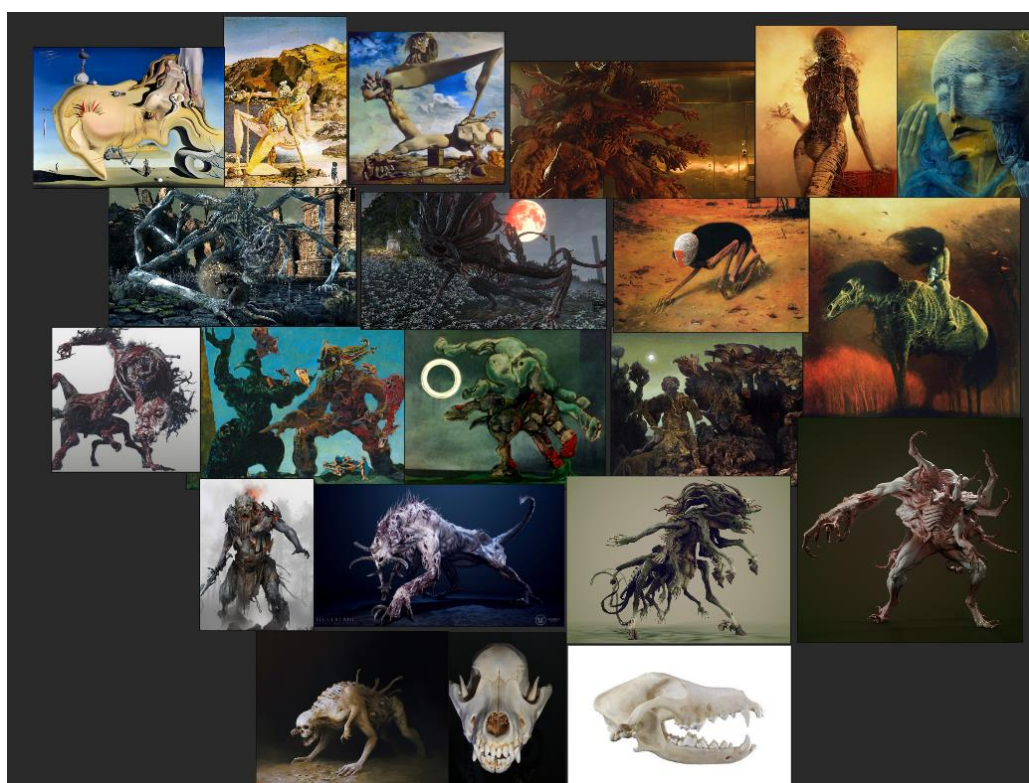


Fig. 6.3.1: Moodboard del Draugr.

6.3.2. Briefing de la Valkiria

Brunilda es una Valkiria que se sacrificó en la pira de fuego por amor, pero sigue siendo una tormenta imparable en batalla con la misión de elegir y transportar a los caídos en batalla al Valhalla. Su llegada a Hel ha hecho que su apariencia se trastorne, convirtiéndose en una versión más mortífera y salvaje de su yo humana. De esta manera, ahora sus alas son el humo de la batalla, sus brazos las espadas de los caídos y su armadura de cota de maya se ha fundido con la piel carbonizada, fruto del fuego de la pira. No obstante, todavía conserva parte de su apariencia humana y sensualidad por la que los hombres amaban a las Valkirias. El puente entre mundos, entonces, reside en su abdomen abierto, con forma vaginal. Los hombres vivos salen al mundo real del mismo modo que los muertos entran al mundo onírico.

Para Brunilda se han tenido en cuenta aquellos referentes que traten una visión más cruenta y mortífera de la mujer aun manteniendo su elegancia, siendo Giger el de mayor influencia. También se han incluido referentes alados, así como los personajes con texturas desgarradas y quemadas.

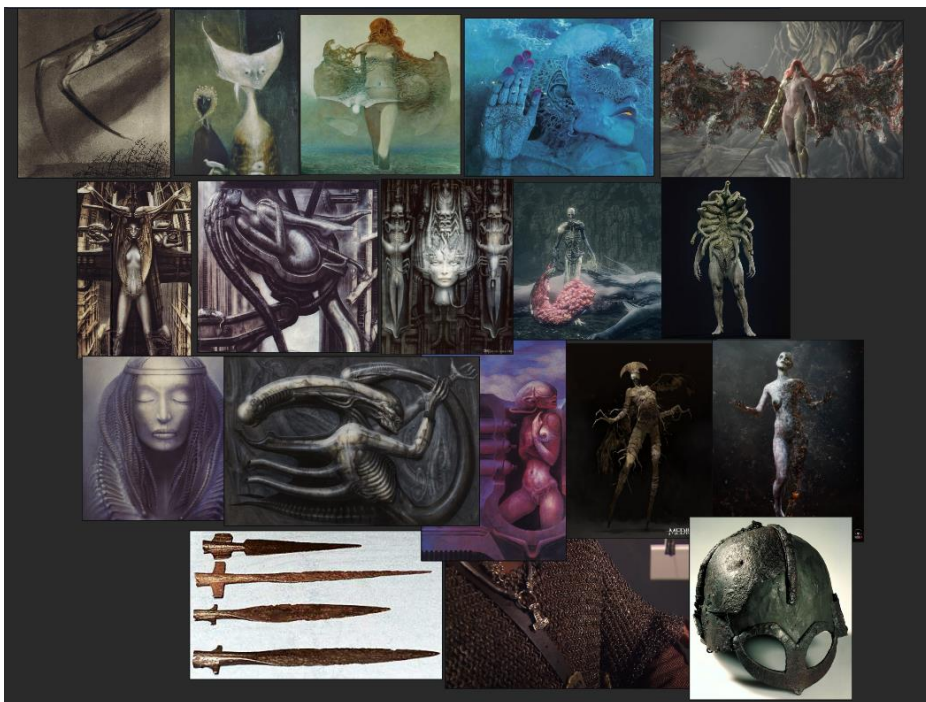


Fig. 6.3.2: Moodboard de la Valkiria Brunilda.

6.3.3. Briefing de Hela

Hela es la personificación del más allá nórdico, la vida tras la muerte, y el equilibrio perfecto entre el mundo onírico y el de la vigilia encarnado. Siendo hija de gigantes y una de los tres hermanos que traerían el fin de los dioses, Odín encerró a Hela en Niflheim dándole soberanía sobre la muerte y el reino de Hel. Aun con un poder inmenso, es una prisionera de los dioses confinada a vagar en su gran salón, donde se alza como un gigantesco ser dividido en tres partes: la vida, la muerte y ella misma.

Debido a que Hela debe representar la forma más pura del mundo onírico, los referentes principales serán exponentes del Surrealismo como Dalí, Ernst y Magritte. Su lado necrótico, fusionado con un escenario, se basará principalmente en Beksinski. En conjunto, se tendrá especial atención a las obras donde se represente a la mujer de manera imponente.

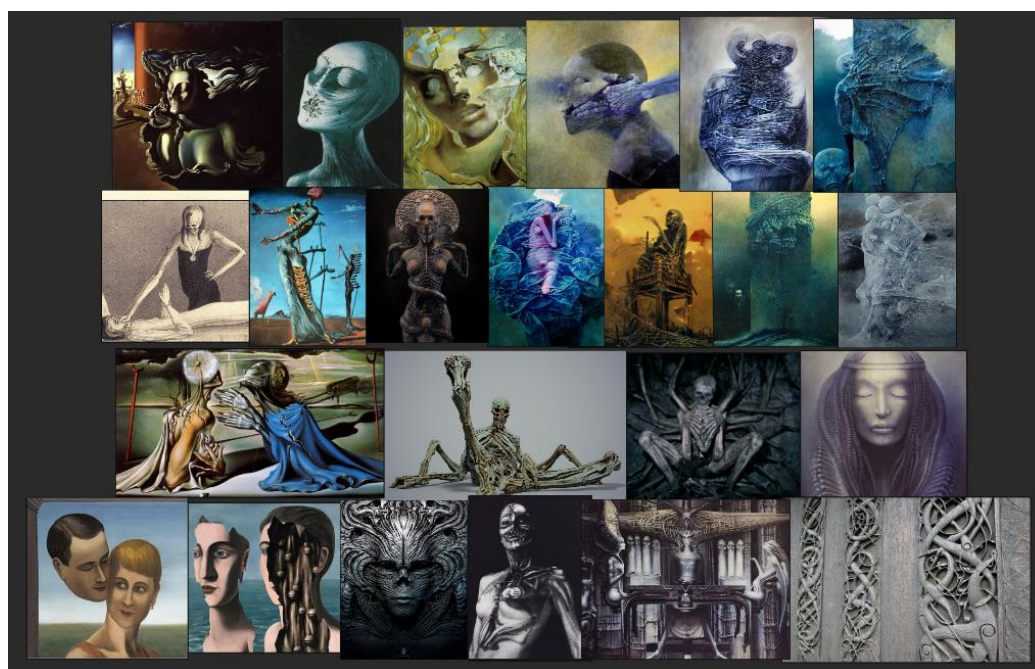


Fig. 6.3.3: Moodboard de Hela.

6.3.4. Briefing de Nidhög

Nidhög encarna la pesadilla, pues vive en la zona más profunda del cosmos en Nastrandir, donde se dedica a sorber los cadáveres de los muertos que fueron malvados en vida y a roer las raíces de Yggdrasil. Su cuerpo serpentino, formado por su propia carne y la de las serpientes que inundan las raíces del gran árbol, es escamoso y pálido debido a la falta de luz. De su huesudo lomo salen cuatro pares de grandes alas donde reposan los huesos de sus víctimas. Es capaz de hablar, pues intercambia insultos con la gran águila a través de la ardilla Ratatosk, de modo que su rostro, aun alargado como el de una serpiente, posee algunos rasgos humanos.

Debido a las connotaciones negativas asociadas a Nidhög, los referentes principales serán aquellos cuya obra refleje un lado más oscuro y cruento del mundo onírico: Giger, Beskinski y Bloodborne, principalmente. Giger es de especial interés debido a la representación de la serpiente en su trabajo.

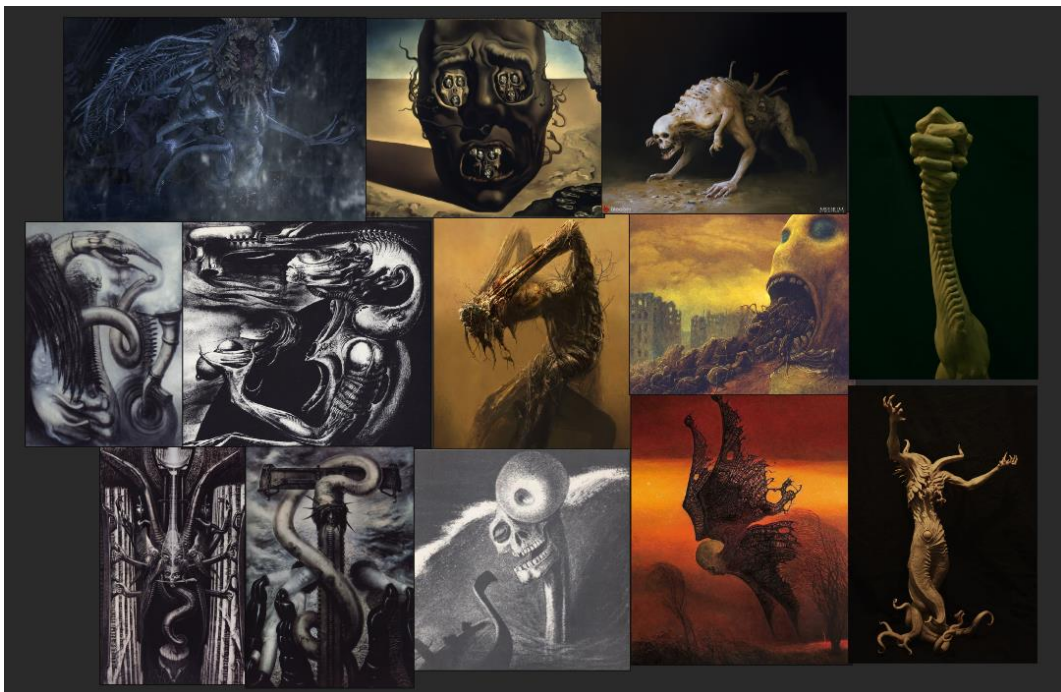


Fig. 6.3.4: Moodboard de Nidhög.

6.4. Conceptualización

Este apartado muestra el proceso de conceptualización de cada uno de los personajes. En cada imagen final se ha añadido la selección de colores utilizados, siguiendo las necesidades del personaje y estando basados en el Moodboard.

6.4.1. Concept del Draugr

La primera iteración del Draugr es el de una amalgama grotesca de carne que combina elementos humanos con los de un canino, otorgándole una apariencia monstruosa. La altura aproximada del personaje es de 2,2 metros. De este modo, aun siendo mucho más grande que un humano, no impone más que el resto de personajes, mucho más poderosos según las leyendas.

Las rocas con las que aplastaron al difunto son reutilizadas para elevar el cráneo de perro. El cráneo derretido alude a las formas blandas Surrealistas y refuerza el propósito de simbolizar la carencia de razón. Por este mismo motivo, las manos de la esposa del difunto, cuyo cuerpo esta macabramente unido con el resto de carne, tapan unos ojos asimétricos surgidos de la maldad del Draugr debido a su falta de cabeza, borrando así cualquier indicio de humanidad. Esta maldad, además, ha provocado que le salgan un nuevo par de brazos finos y largos.

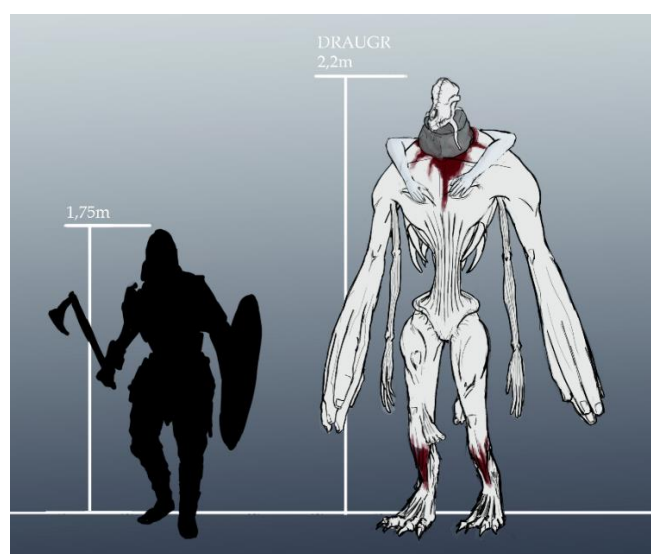


Fig. 6.4.1: Primera iteración del Draugr.

Con motivo de obtener una mayor variedad de personajes, se ha reajustado la pose del Draugr para que camine con cuatro extremidades. De este modo, no solo se refuerza la sensación de gigantismo y peso de la criatura, sino además el elemento canino que completa el diseño. Aun con la pose cambiada, la altura del personaje se mantiene, con motivo de mantener la misma intimidación.

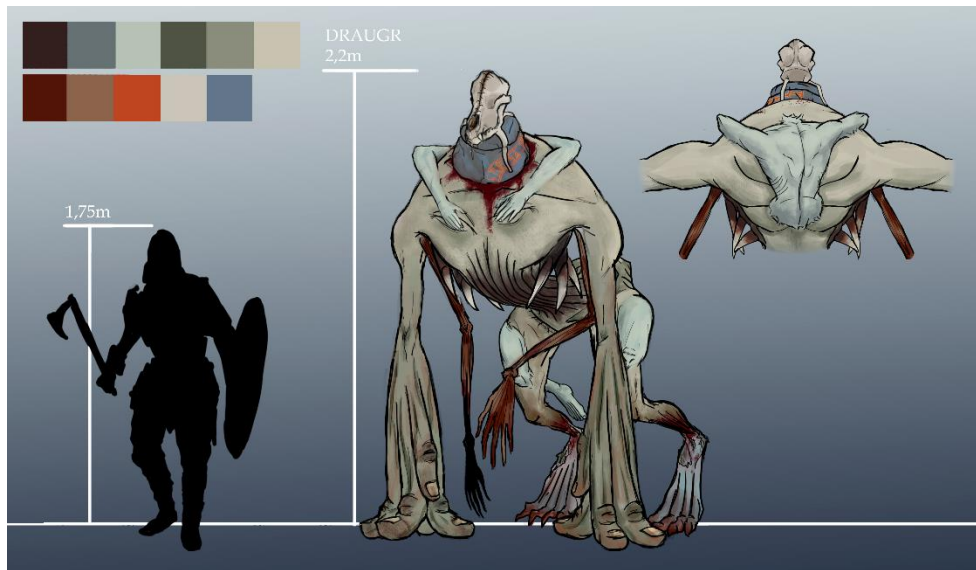


Fig. 6.4.2: Concept final del Draugr.

6.4.2. Concept de la Valkiria

El diseño de Brunilda ha procurado plasmar los efectos secundarios de su estancia en Hel, provocado grandes cambios en la apariencia de anteriormente una bella mujer. Su rostro se ha estirado hasta moldear dos protuberancias similares a alas, cosa que, combinado con el yelmo incrustado en su rostro, genera la apariencia clásica del yelmo alado visto en el capítulo de Referentes, cuyo diseño está basado en un yelmo vikingo real encontrado en Noruega, así como su color. Tanto manos como pies se han carbonizado por completo debido al fuego de la pira. Estos últimos se han desprendido por completo, de modo que su forma de luchar pueda cobrar la elegancia de una bailarina de puntillas, gracias a su figura esbelta. Su carácter cruel y brutal se ha simbolizado con la inclusión de las espadas de los guerreros que la han desafiado incrustadas en sus antebrazos.

Respecto a la altura, llega a medir más del doble que un humano corriente, una decisión principalmente justificada por su rol dentro de la propuesta de juego. Llegar hasta la Valkiria sería el objetivo final del protagonista para entrar en el Valhalla, por eso Brunilda ha sido considerada como uno de los últimos enemigos del juego y por ende de los más imponentes, aun partiendo de la altura de una humana de cuando aún estaba viva.

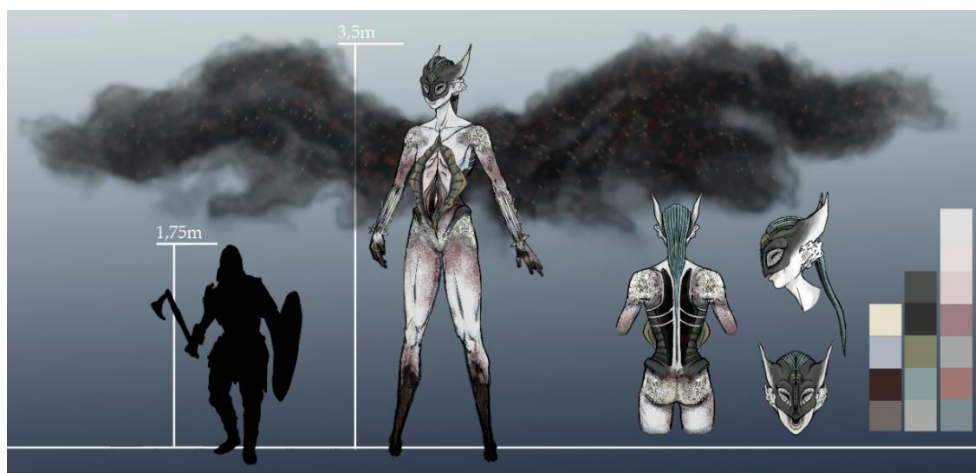


Fig. 6.4.3: Primera iteración de la Valkiria.

Tras revisar el diseño, se han añadido más quemaduras en las piernas y rugosidad en las zonas de la piel que envuelven el vientre. Estos detalles añaden realismo y cohesión entre los elementos, factores importantes para la fase de desarrollo 3D.

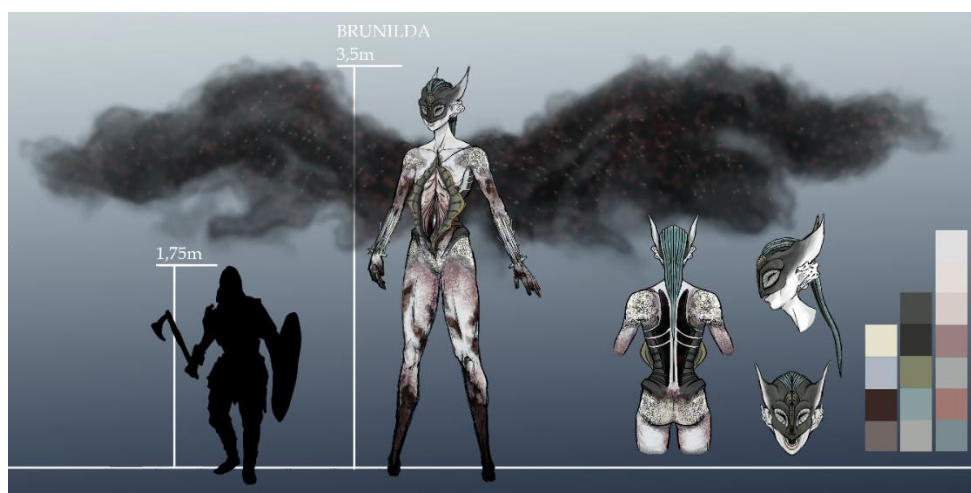


Fig. 6.4.4: Concept final de la Valkiria Brunilda.

6.4.3. Concept de Hela

Hela se alza como un ser colosal de 8 metros, debido a sus orígenes de gigante y su estatus como soberana y diosa. La primera iteración del personaje ha intentado condensar su boceto previo, de manera que las dos mujeres extra están completamente fusionadas en un solo cuerpo, siendo únicamente distinguibles por el rostro partido en tres partes y los grandes brazos protuberantes de su espalda, los cuales son acompañados de otro par de brazos más pequeños atados a la espalda, simbolizando el estado de prisionera del personaje. El diseño de la melena está pensado para que pueda ondear al aire como si estuviera bajo el agua, de manera que cuestione las leyes de la física.

En el caso del vientre, está abierto pero unido por pequeños filamentos y contiene un cuenco que tapa el agujero de su estómago. Este objeto hace referencia a la descripción de Snorri Sturlson en su Edda Prosaica, donde se dice que su cuenco es Hambre.

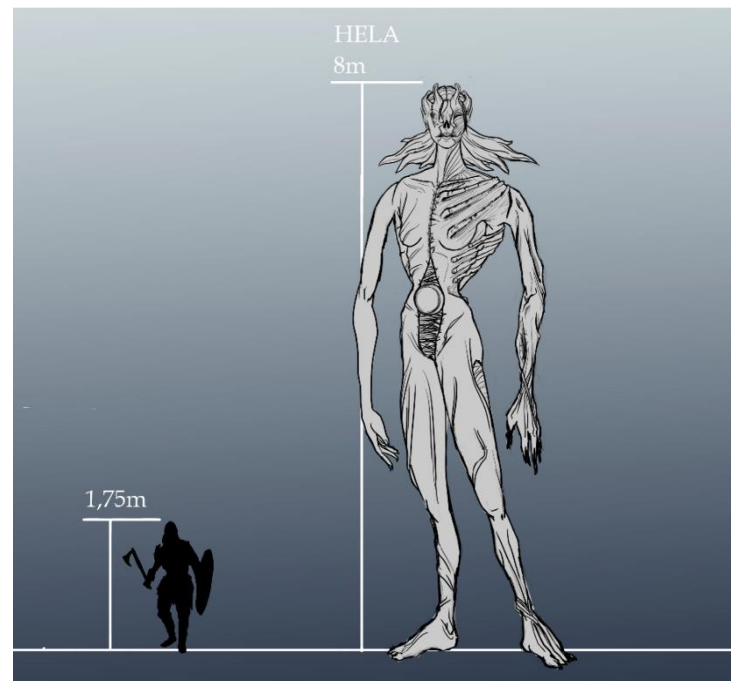


Fig. 6.4.5: Primera iteración de Hela.

Una revisión del diseño inicial ha permitido reforzar aquellos elementos que convierten a Hela en una prisionera y en la personificación del reino de Hel, además

de acercarse más al boceto inicial y, adicionalmente, a la obra del referente Zdzislaw Beksinski.

Ahora el personaje esta fusionado con las paredes del gran salón de Hel, de modo que es incapaz de desplazarse y solo puede moverse mínimamente de hombros arriba. A cada lado yacen dos cuerpos que acomodan su torso central, un izquierdo moribundo y corroído y otro derecho entero, pero pálido, fruto del frío de Hel. De estos cuerpos surgen varias raíces que la encadenan por completo a la pared.

El diseño de la pared está basado en los grabados que presenta la iglesia de Urnes en Noruega, encontrado en el Moodboard del personaje. Como se ha visto en el Marco Teórico, la serpiente es un animal de relevancia en los mitos de Hel y Niflhel, y los grabados de la iglesia tienen cierto parecido a serpientes trepando las paredes

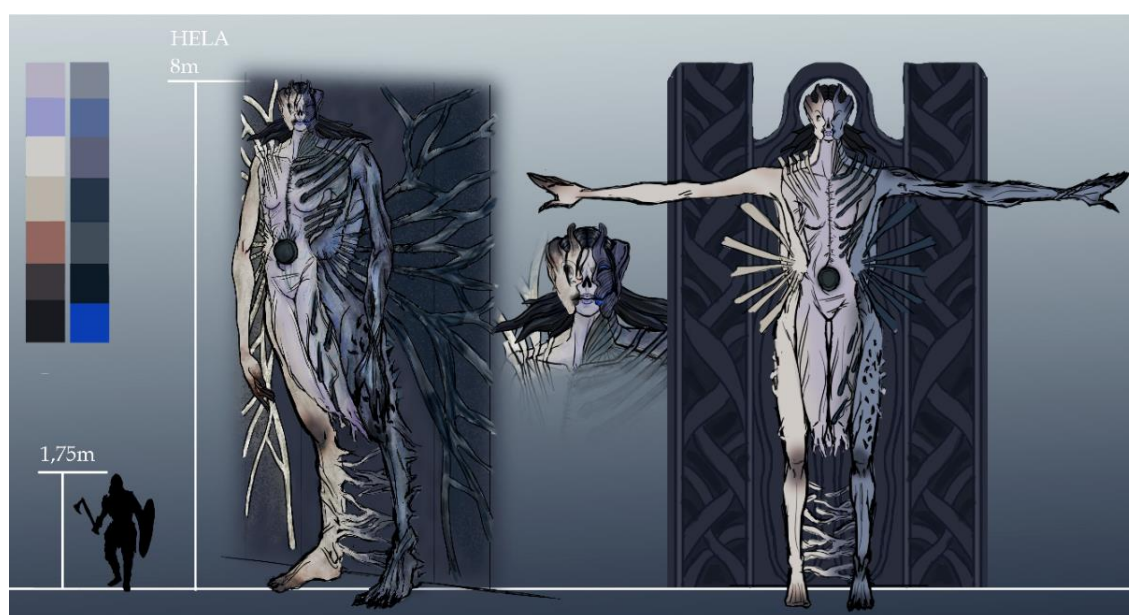


Fig. 6.4.6: Concept final de Hela, diosa de la muerte.

6.4.4. Concept de Nidhög

La conceptualización de Nidhög ha intentado combinar los elementos más destacables de los bocetos iniciales, de manera que su cabeza y vientre esta recubierta de tentáculos, mientras que su lomo está protegido por hueso endurecido. Su rostro mantiene los labios y la nariz, estando hecho de hueso. Las

alas se extienden como dedos deformes, cuyas puntas puede usar para apoyarse en el suelo y caminar, similar a un arácnido. La lengua es larga como la de un réptil, y el orificio de la punta le permite sorber los restos de sus víctimas.

Como se relata en el mito del Ragnarök, Nidhogg porta los huesos de los muertos de Nastrandir en sus alas, en este caso surgiendo de su chepa como un montículo de cráneos. Así mismo, su cola termina en una gran aglomeración de cráneos que puede utilizar como maza, una referencia a la traducción de su nombre, “*Evil-Blow*” o “golpe maligno” (Lindow, 2002).



Fig. 6.4.7: Primera iteración de Nidhogg.

En una segunda iteración, se han corregido los tamaños de la cola y los apéndices traseros de las alas, de manera que son más delgados. El tejido de las alas se ha actualizado con un patrón más intrincado que combina venas y raíces de árbol, una alusión a Yggdrasil donde tiene hogar Nidhogg.



Fig. 6.4.8: Concepto final de Nidhogg, el dragón de Nastrandir.

6.5. Proceso de creación 3D de los personajes

Este apartado describe los pasos que se han seguido para diseñar los personajes a través de los distintos softwares de 3D especificados en el capítulo de Diseño metodológico. También se señalan los problemas encontrados durante el proceso, así como las decisiones tomadas para solucionarlos.

6.5.1. Esculpido en Zbrush

Empezando por el esculpido *high poly* en ZBrush, el primer paso ha sido dividir cada personaje en distintos elementos que esculpir de manera individual, para luego fusionarlos con la función de DynaMesh. Debido a que el proceso de fusión puede restar parte del detalle a las piezas, el esculpido se ha iniciado con formas simples que pudieran conformar la silueta del personaje, conformando así el *blockout* de cada uno.

Uno de los primeros problemas encontrados y que se ha repetido con todos los personajes es el planteamiento de qué piezas se deberían fusionar y cuáles deberían quedar separadas, debido a la complejidad de su diseño. Este factor se ha tenido en cuenta principalmente para que el proceso de retopología sea más rápido y facilite un personaje con una topología lo suficientemente buena como para que se pueda animar en un futuro, tal y como se haría en un videojuego. En este aspecto el Draugr ha sido el personaje de mayor complejidad, debido a que el cuerpo de la mujer inscrito en el del monstruo rompe en gran medida la simetría del personaje.

Finalmente se ha optado por fusionar únicamente aquellas partes que conforman el cuerpo base de los personajes, dejando sueltos aquellos objetos que se consideren complementos, ya porque deben llevar un material muy distinto o simplemente porque no están planteados para que se fusionen con los demás. Tener distintos objetos, aunque posteriormente ha requerido la creación de más materiales, ha facilitado el proceso de retopología y el resultado extraído de ZRemesher.

Además del esculpido con pinceles, se han utilizado herramientas de curva para crear rápidamente objetos alargados. Tal es el caso de las gotas de la calavera del Draugr, el pelo de la Valkiria, las raíces de Hela o los tenáculos, costillas y cuerpo de Nidhög. Cabe señalar que, debido a la falta de experiencia con Zbrush para construir estructuras, el muro que sostiene a Hela se ha modelado en Blender para luego esculpir los detalles en Zbrush.

A lo largo del proceso de esculpido, y especialmente tras terminar los detalles finales, se han pintado diversos *polygroups* sobre la superficie del modelo, especialmente en las zonas de articulación.



Fig. 6.5.1: Modelo high poly del Draugr en Zbrush.



Fig. 6.5.2: Modelo high poly de la Valkiria en Zbrush.

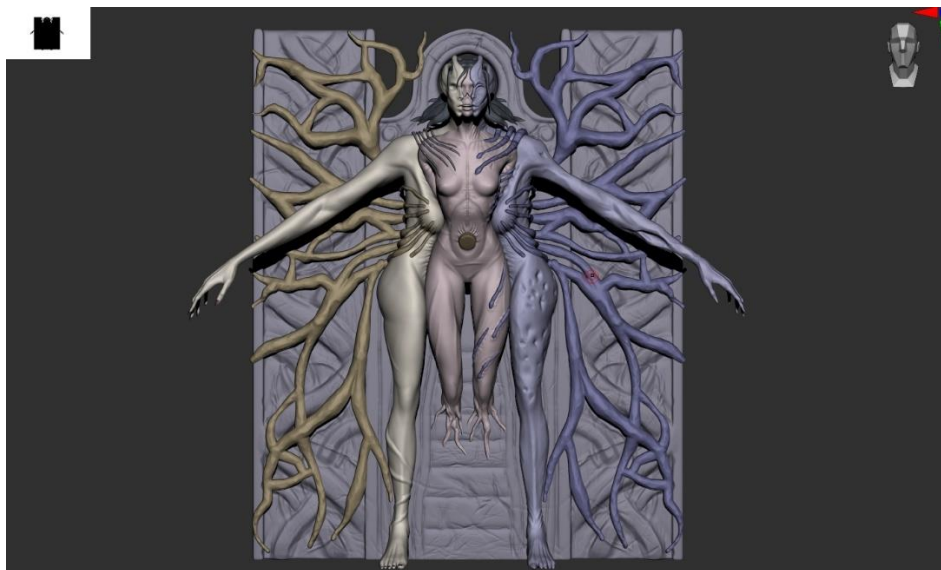


Fig. 6.5.3: Modelo high poly de Hela en Zbrush.

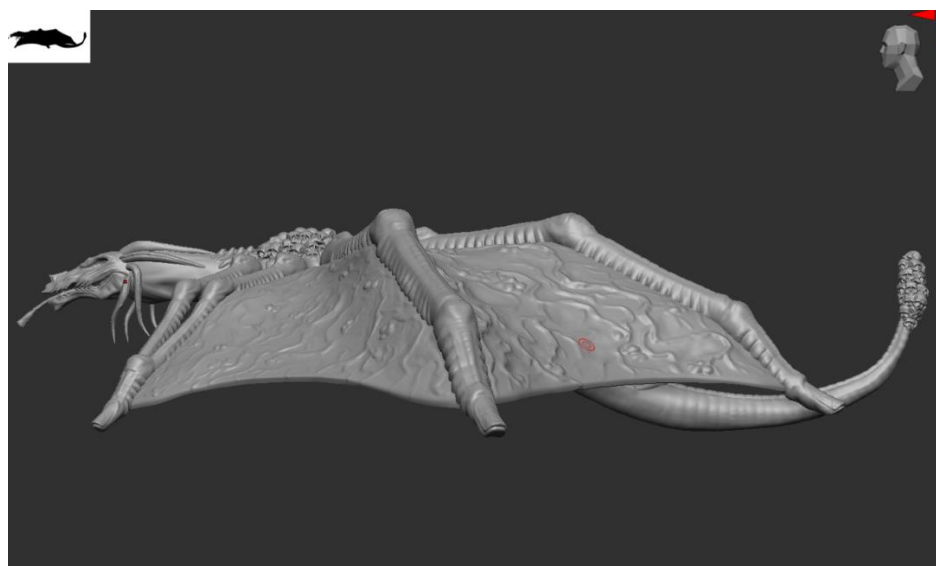


Fig. 6.5.4: Modelo high poly de Nighögg en Zbrush.

Finalmente se ha hecho una copia de cada pieza del modelo sobre la que aplicar ZRemesher y obtener su versión *low poly*. Los *polygroups* han permitido controlar, hasta cierto punto, la dirección de la geometría. Mayormente los resultados obtenidos han cojeado mucho con los objetos de mayor detalle, encontrando polígonos solapados y *loops* distorsionados en zonas de articulación. Tras probar distintas configuraciones de polígonos deseados el *low poly* resultante ha mejorado, a cambio de tener una poligonación más alta de lo deseado.

Otro factor que ha complicado la extracción de un *low poly* usable ha sido la falta de simetría de la mayoría de modelos. Aunque este contratiempo se ha planeado con antelación, la única solución encontrada ha sido la de ejecutar ZRemesher con la simetría activada para luego modificar las zonas no simétricas a mano en Blender.

6.5.2. Retopología en Blender

Ya que ZRemesher no ha terminado de hacer un buen trabajo con los objetos de mayor detalle, en Blender se han borrado aquellos polígonos y *loops* que causaban problemas en el modelo *low poly*, así como aquellas zonas no simétricas, pasando a reconstruirse manualmente.

Para cumplir con esta tarea se ha requerido de los modelos *high poly* con sus distintas partes en Blender, de manera que con el modificador Skinwrap se ha podido reconstruir la topología siguiendo el contorno y las formas del modelo original. Para aquellos objetos simétricos se ha utilizado, además, el modificador Mirror, permitiendo así optimizar el tiempo trabajando un único lado del modelo.

En el caso específico del dragón Nidhögg, el modelo *low poly* ha presentado muchos más errores en su topología de los que se anticipaba, especialmente en los brazos, de manera que una retopología manual total deja de ser óptima. En este caso se ha buscado una herramienta alternativa a ZRemesher, el *add-on* de Blender QuadRemesher. Esta herramienta funciona de forma muy similar a su homónimo de Zbrush, de modo que a partir de un modelo *high poly* extrae una versión con un número de polígonos concreto. Los *loops* resultantes han sido mucho mejores, permitiendo coser la nueva topología a la extraída de Zbrush con solo unos cuantos ajustes manuales del resto de polígonos.

El siguiente paso ha sido el de crear y aplicar un material a cada objeto para que Substance permita navegar por los distintos mapas UV del modelo en conjunto. Después se han marcado las *seams* con las que dividir la topología y crear los mapas UV de cada material.

Por último, se ha modificado la escala de cada modelo *low poly* de manera que siga las alturas planteadas en la fase de conceptualización. Para que el *baking* de texturas en Substance funcione, también se ha modificado la escala del *high poly* simultáneamente.

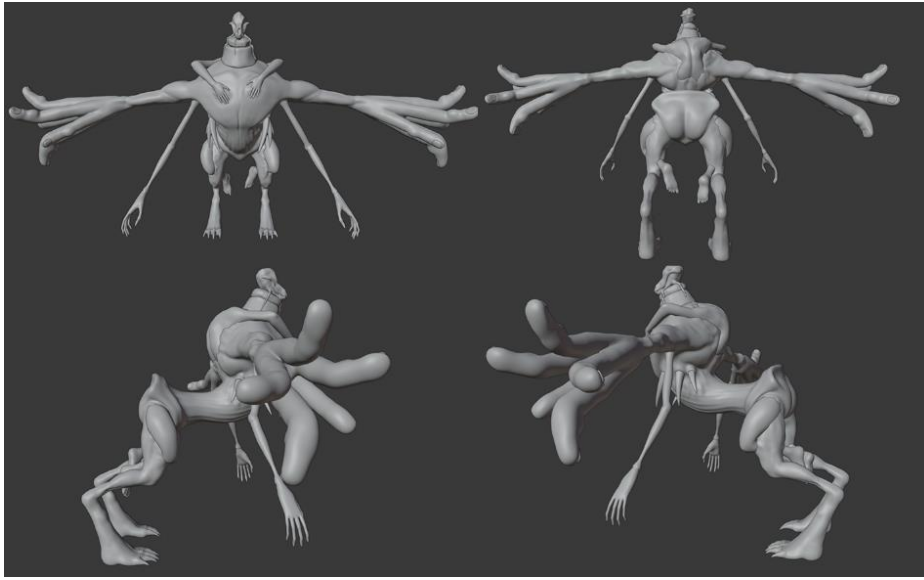


Fig. 6.5.5: Modelo low poly del Draugr en Blender, distintas vistas.

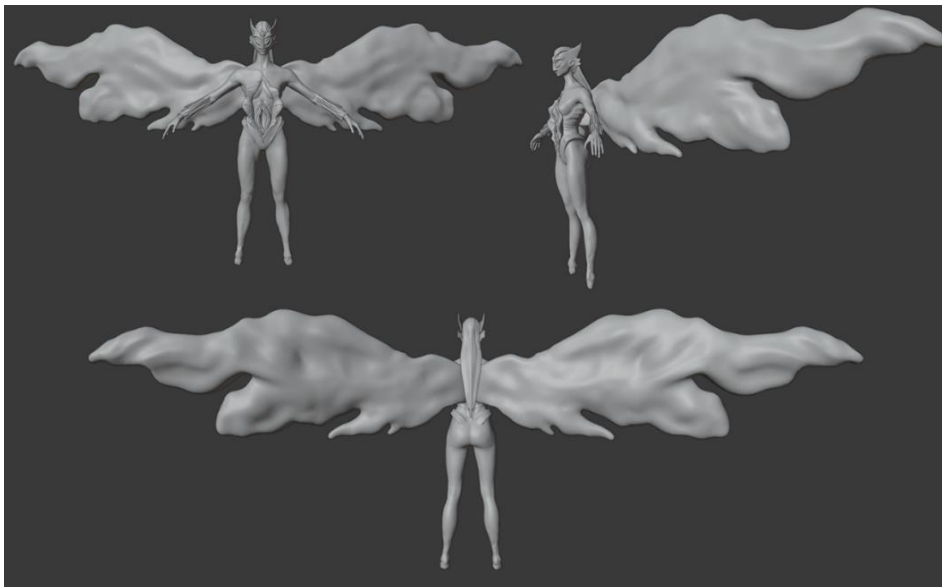


Fig. 6.5.6: Modelo low poly de la Valkiria en Blender, distintas vistas.

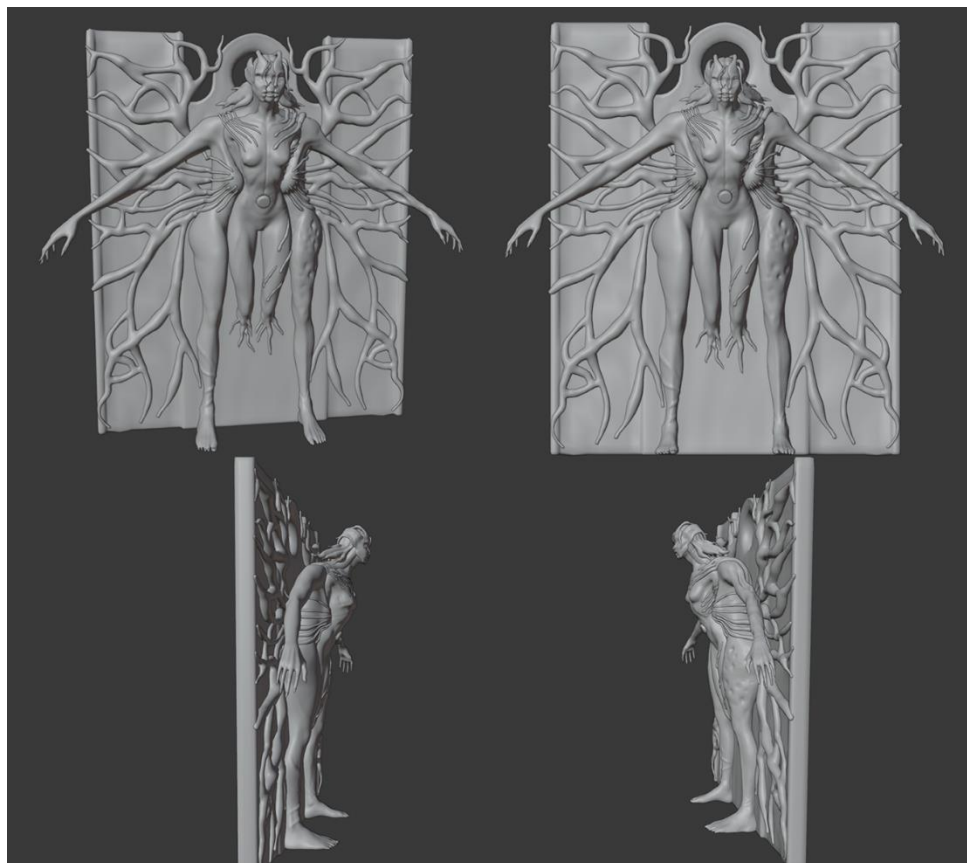


Fig. 6.5.7: Modelo low poly de Hela en Blender, distintas vistas.

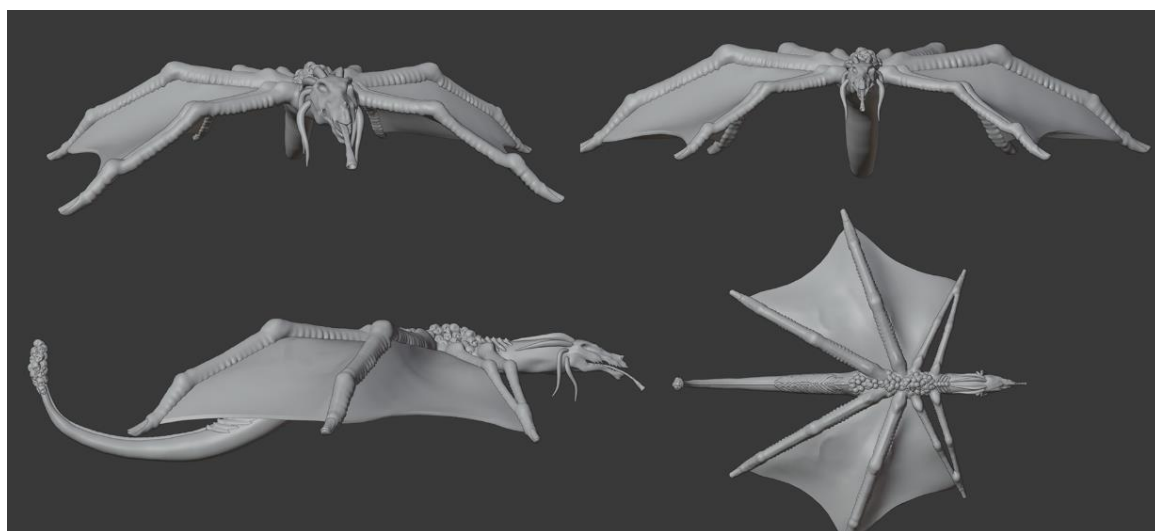


Fig. 6.5.8: Modelo low poly de Nidhög en Blender, distintas vistas.

6.5.3. Texturización en Adobe Substance

Tras completar la retopología de los modelos y sus respectivos mapas UV, estos han sido exportados de Blender como un único objeto OBJ, de manera que cada uno de sus componentes sigan manteniéndose independientes con su propio material.

Al comenzar un nuevo proyecto en Substance, lo primero ha sido comprobar los distintos materiales y las UV's que contienen, en caso de que hubiera islas superpuestas por error o los materiales no contuvieran las UV's correspondientes. Subsecuentemente se ha procedido a realizar el *baking* del modelo *high poly* sobre el *low* para obtener los mapas de normales, *ambient occlusion* y *curvature*, entre otros. En general se han extraído mapas a una resolución de 2048x2048 píxeles, a excepción de los objetos más grandes, como los cuerpos principales, los cuales se han renderizado a 4096x4096 píxeles para conseguir un mayor grado de detalle.

Los modelos se han texturizado utilizando tanto materiales personalizados como *Smart Materials* propios del programa, aunque modificados para cumplir con las necesidades de cada personaje.

Para finalizar la fase de texturización, se han llevado a cabo dos exportaciones de texturas debido a que el proyecto requiere implementar los modelos tanto como en Unity URP y Marmoset. Esta decisión se debe a que mientras los materiales de Marmoset tienen un canal para el mapa de *roughness* y otro para el mapa de *metallic*, los materiales de Unity URP tienen un canal compartido para ambos, de manera que el mapa de *roughness* se convierte en un alfa del mapa *metallic*. Exportar el mapa *metallic-roughness* para Unity URP ha requerido modificar el preset de exportación que incluye Substance para el motor, de manera que se ha modificado el canal de *metallic* sustituyendo el mapa de *smoothness* como alfa por el de *roughness* y se han eliminado el resto de canales ya que estos pueden aprovecharse con las texturas previamente exportadas por Marmoset Toolbag.



Fig. 6.5.9: Render del Draugr en Substance.

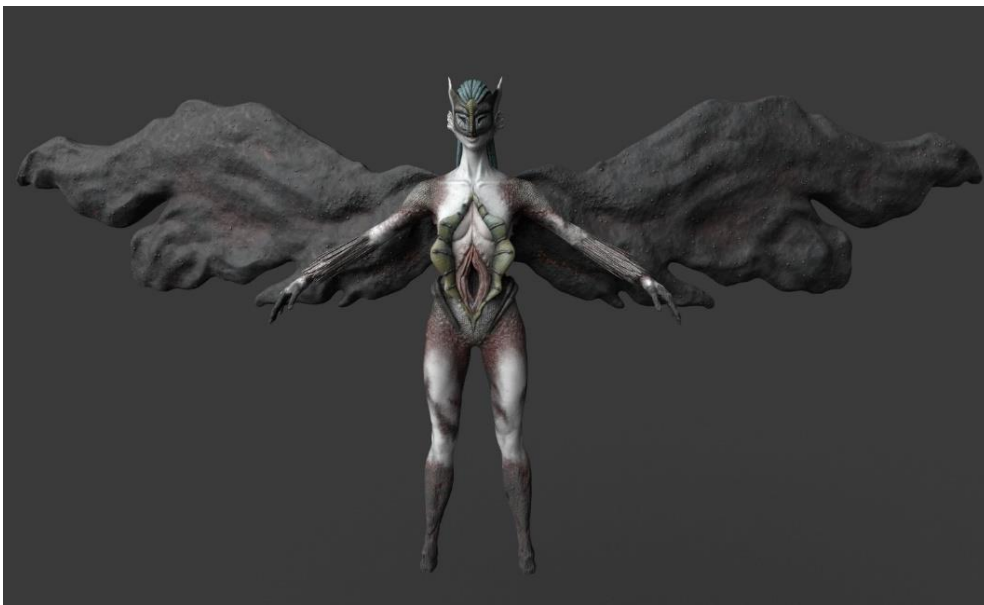


Fig. 6.5.10: Render de la Valkiria en Substance.



Fig. 6.5.11: Render de Hela en Substance.



Fig. 6.5.12: Render de Nidhogg en Substance.

6.6. Implementación de los modelos en Unity

Cumpliendo con uno de los objetivos del proyecto, los modelos y sus respectivas texturas han sido importados en el motor de videojuegos Unity.

Primero, se ha montado una sencilla escena con un plano por el que el usuario pueda moverse y ver los personajes expuestos. Para ello, se ha descargado desde

la Asset Store de Unity un paquete gratuito que contiene el *prefab* de un *First Person Controller* (Mini First Person Controller, 2021). Para mejorar mínimamente la ambientación de la escena, también se ha importado un paquete gratuito con distintos *Skybox* (Skybox Series Free, 2022).

Los modelos de baja poligonación se han importado en escena y colocado en fila. Se ha aplicado un nuevo material por cada uno de los objetos que componen los modelos en sí, utilizando las texturas preparadas para Unity URP.

Teniendo los modelos ya texturizados en escena, visualizarlos desde la vista de un personaje de 1,75 metros ha permitido ver que algunas de las escalas planteadas en la conceptualización son mejorables. En el caso del Draugr, la escala planteada debía aumentar porque, descontando las piedras y el cráneo, el jugador medía lo mismo que la criatura. Hela también ha necesitado aumentar de escala, debido a que su altura era demasiado parecida a la de Nidhög y, por encima de cualquier otro personaje, Hela debe ser la más imponente en tamaño.

Para mantener el componente escala en 1 de los *asset* en Unity, se ha vuelto al proyecto de Blender de cada uno y se les ha cambiado la escala. El Draugr ha pasado a medir de 2,2 metros a 2,6 metros, y Hela de 8 metros a 12 metros. Con los cambios hechos, los modelos se han vuelto a importar a Unity y se han aplicado de nuevo los materiales.



Fig. 6.6.1: Modelo del Draugr desde la build en Unity.



Fig. 6.6.2: Modelo de la Valkiria Brunilda desde la build en Unity.

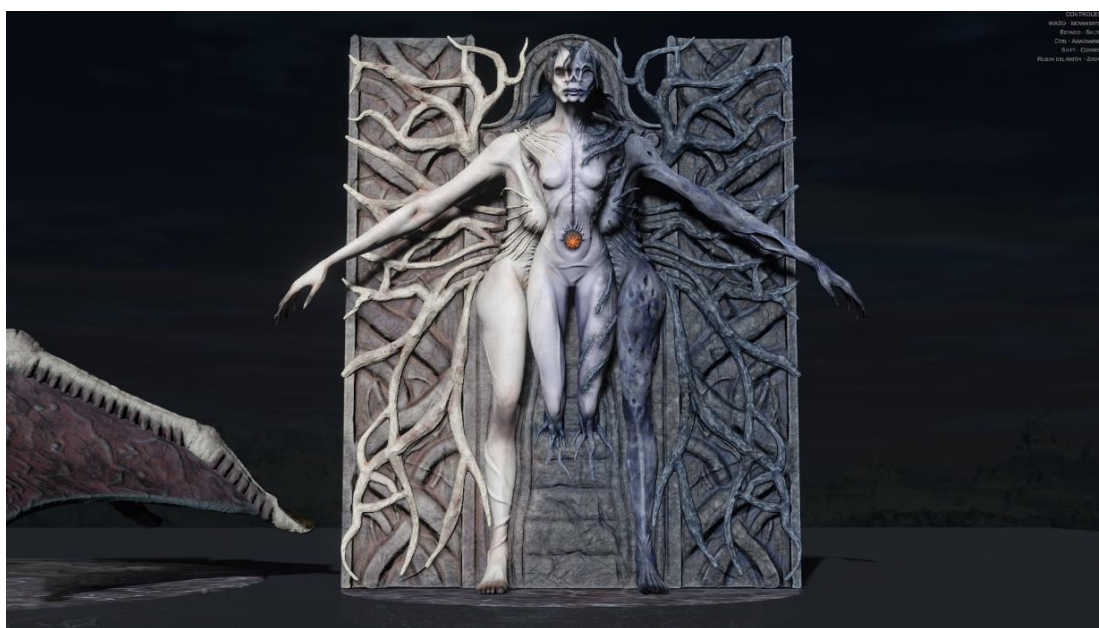


Fig. 6.6.3: Modelo de Hela desde la build en Unity.



Fig. 6.6.4: Modelo de Nidhöggr implementado en Unity.

6.7. Resultados finales en Marmoset Toolbag

Para extraer los renders finales y un vídeo para la Demo Reel del trabajo, se ha creado un proyecto en Marmoset Toolbag por cada uno de los personajes. Con los modelos dentro de la escena, se han colocado los mapas de textura exportados para Marmoset en cada material del modelo. A continuación, se han creado un nuevo conjunto de luces con las que iluminar el personaje. Por motivos de presentación, se ha añadido un podio de elaboración propia a los pies de cada personaje, modelado en Blender y texturizado en Adobe Substance.

El acceso a la build del proyecto de Unity está disponible en los Anexos del trabajo en este mismo documento, así como las escenas de Marmoset de cada personaje.



Fig. 6.7.1: Render del Draugr en Marmoset.

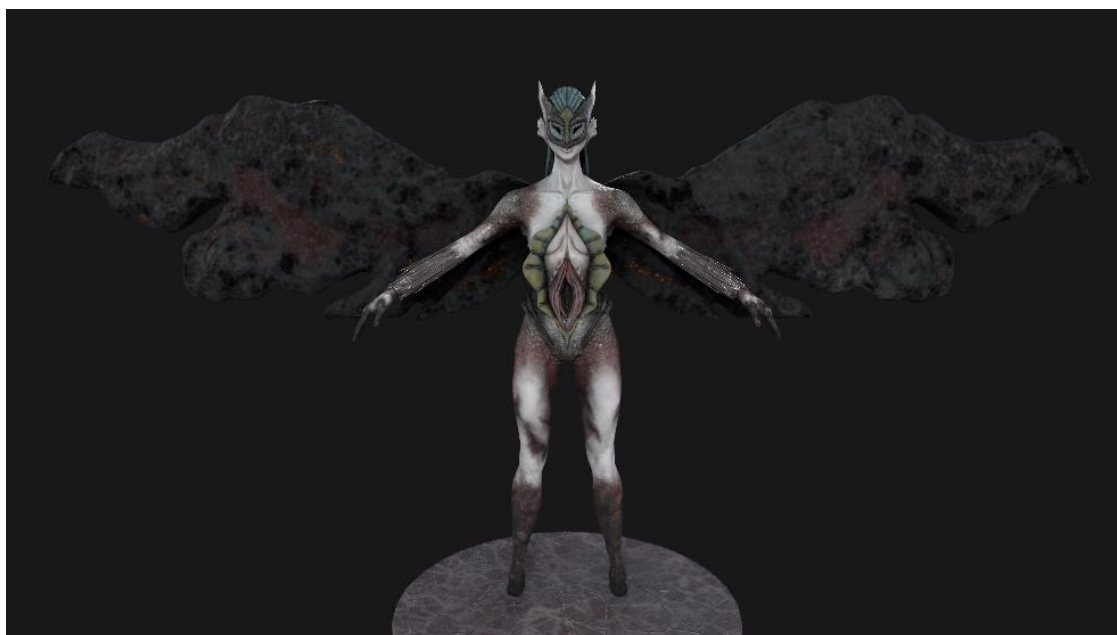


Fig. 6.7.2: Render de la Valkiria Brunilda en Marmoset.



Fig. 6.7.3: Render de Hela en Marmoset.



Fig. 6.7.4: Render de Nidhogg en Marmoset.

7. Conclusiones

7.1. Conclusiones del estudio

Este trabajo buscaba encontrar una serie de relaciones entre dos conceptos aparentemente independientes entre ellos, los mitos de la muerte nórdica y el movimiento Surrealista. A partir del estudio teórico y el análisis de referentes, ha sido posible extrapolar el reino de los muertos nórdico a un mundo de términos Surrealista en su lado más atado al horror y la muerte. Esto se justifica, primeramente, debido a que tanto los antiguos nórdicos como los Surrealistas buscaban algo más allá de lo que les ofrecía su realidad, cada uno confeccionando una mitología propia. Por supuesto, el concepto de extrapolar la realidad no es de extrañar en el caso del Surrealismo, pero en el caso de los múltiples reinos de la muerte nórdica tampoco lo es. El reino gélido de Niflheim que contenía el salón de Hel parece aludir al duro clima al que estuvieron sometidos los nórdicos durante la era vikinga y que dejaba estériles los cultivos de los que subsistían las comunidades granjeras. Los salones del reino divino de Asgard eran versiones engrandecidas de los salones que ocuparon las poblaciones, donde los guerreros disfrutaban de la batalla y los festejos en un ciclo diario. Similarmente, el más allá terrenal en Helgafell se presenta como un lugar donde las preocupaciones en vida dejan de existir, pasando a disfrutar de grandes banquetes junto antepasados y familiares.

Volviendo al concepto de la mitología, tal y como expresó Bretón (1969), una de las misiones del Surrealismo era convertirse en un mito colectivo libre de razonamiento, con el subconsciente y el automatismo como herramientas con las que crear un nuevo mundo, algo que ha facilitado el planteamiento de los personajes de la parte práctica. Con el estudio de referentes se ha podido observar que los artistas del movimiento articulaban esta idea, cada uno plasmando una realidad única y propia surgida de su mundo interior y creativo. Tampoco eran extraños a plasmar relatos y temas mitológicos de culturas antiguas, tal y como se ha visto en los casos de Carrington y Dalí.

Se ha encontrado que la figura de la mujer cobra un papel de gran importancia en la obra Surrealista, en ocasiones siendo representada de manera distorsionada, en ocasiones sexualizada, y en otras como un ser que trae muerte o se relaciona con

la misma, algo que la mitología nórdica también comparte, tal y como sucede con las Valkirias y Hela.

Un componente no menos importante del proyecto era estudiar el horror tras el Surrealismo para luego aplicarlo a los personajes de la parte práctica. Aunque se ha estudiado en el capítulo de Análisis de referentes, habría que tomar en consideración añadir un apartado en el Marco Teórico que fundamente la relación del Surrealismo con el horror, algo que, por falta de fuentes que hablen del tema explícitamente, no ha podido llevarse a cabo en este proyecto. Adicionalmente, se ha encontrado muy útil como referencia el trato con los muertos en la tradición nórdica, debido a las terribles escenas de algunas de las tumbas encontradas a lo largo de Escandinavia, cuya falta de explicación lógica por parte de los expertos ha permitido el posterior desarrollo del Draugr como expresión de la negación de raciocinio. Para futuras ampliaciones del proyecto, sería recomendable estudiar más tumbas de este tipo en busca de referencias interesantes.

7.2. Conclusiones de los resultados

Tal y como se planteó a inicios del proyecto, su valor residía en crear personajes únicos que, aun partiendo de una base teórica y unos referentes concretos, tuvieran una identidad propia, algo que se ha conseguido aplicando los conocimientos obtenidos del estudio y las relaciones planteadas. Adicionalmente, se estima que el aprendizaje que se ha llevado a cabo sobre el Surrealismo puede aplicarse a trabajos de otras temáticas, no necesariamente relacionadas con la nórdica. Se ha encontrado especialmente útil el dibujo automático para crear conceptos únicos, de manera que puede ser una herramienta de valor para el desarrollo de personajes como tal.

A través de la fase de retopología, los personajes desarrollados han adquirido la capacidad de ser animados, de modo que son usables para un videojuego tal y como requería el último de los objetivos principales del trabajo, hecho reforzado por haber sido implementados en Unity. No obstante, la cantidad de poligonación de algunos personajes, en específico la Valkiria y Hela, podría haber sido mucho menor, llegando a superar los cien mil polígonos. La extracción de versiones de

menor poligonación con la herramienta ZRemesher ha provocado que el proceso de creación se ralentizara, debido a la complejidad de los modelos y la falta de experiencia con la herramienta, por lo que debería haberse estudiado y practicado con antelación al proyecto. La herramienta alternativa utilizada con Nidhögg, QuadRemesher de Blender, ha ofrecido un mejor resultado general aun habiendo requerido de trabajo manual posterior, por lo que en futuras ampliaciones de este proyecto o uno similar se recomienda estudiar el uso de esta herramienta desde el principio.

Por último, cabe decir que aun con las dificultades que planteaba el proyecto se ha conseguido cumplir con todos los objetivos planteados y que, teniendo en cuenta que la parte técnica del desarrollo de personajes no ha sido óptima, se ha conseguido llegar hasta el final con unos resultados cuya calidad superaba las expectativas iniciales.

8. Bibliografía y referencias

- Ades, D., Cirlot, L., Miranda, S., Rattray, J. (2004). *Planells Surrealista*. Blanes: Fundació Àngel Planells.
- Anlengðarclan, G. (2021, agosto 28). Norse Afterlife. Recuperado de <https://www.celebratepaganholidays.com/general/norse-afterlife>
- Bretón, A. (1969). *Manifestoes of Surrealism (Ann Arbor Paperbacks)* (Seaver, R. & Lane, R., Trad.). University of Michigan Press. (Obra original publicada en 1924).
- Bohn, W. (2002). *The Rise of Surrealism. Cubism, Dada and the Pursuit of the Marvelous*. New York: State University of New York Press.
- Crawford, J. (2015). *The Poetic Edda: Stories of the Norse Gods and Heroes*. Indianápolis: Hackett Publishing
- Cornell University. (2012, diciembre 11). *Life and Afterlife: Dealing with the Dead in the Viking Age*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=uu2gN8n15_A&t=1386s
- Cortés, J. M. G. (2014). *La construcción de mundos imaginarios: la obra de Alfred Kubin*. Herejía y Belleza 2, 9-35. Recuperado de: <https://repositorio.uam.es/handle/10486/660427>
- Cowan, J. (1998). *The Fantastic Art of Beskinski*. Beverly Hills: Morpheus International.
- Curto, I. (2017). *Los vikingos y sus expediciones a la Península Ibérica*. Madrid: Ediciones de La Ergástula.
- Davidson, H. E. (1993). *The Lost Beliefs of Northern Europe*. New York: Routledge
- Ellis Davidson, H. R. (1950). *The hill of the dragon*. *Folklore*, 61(4), 169-185.
- Graham-Campbell, J., Batey C., Clarke H., Page R.I., & Price N. (1995). *Los Vikingos: Orígenes de la cultura escandinava*. Barcelona: Ediciones Folio.
- Griffith, P. (2004). *Los vikingos: El terror de Europa*. Barcelona: Editorial Ariel.

- Hopkins, D. (2004). *Dada and Surrealism: A very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Jakobsson, Á. (2017). *The Troll Inside You: Paranormal Activity in the Medieval North*. Punctum Books: <https://punctumbooks.com/titles/the-troll-inside-you-paranormal-activity-in-the-medieval-north/>
- Koptseva, N. P., & Reznikova, K. V. (2015). *Three paintings by Zdzisław Beksiński: making art possible "After Auschwitz"*. Journal of Siberian Federal University, 879-900: <https://cyberleninka.ru/article/n/three-paintings-by-zdzis-aw-beksi-ski-making-art-possible-after-auschwitz>
- Lepetit, P. (2014). *The Esoteric Secrets of Surrealism: Origins, Magic and Secret Societies* (E. Graham, J., Trad.). Vermont: Inner Traditions.
- Lindow, J. (2002). *Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Nueva York: Oxford University Press.
- Lovecraft, H. P. (2017). *Narrativa completa / Vol. 1*. (8ª edición) (Torres Oliver, F., María Nebreda, J., Molina Foix, J. A., Trad.). Madrid: Valdemar.
- Nordland, O. (1969). *Valhall and Helgafell: syncretistic traits of the Old Norse religion*. Scripta Instituti Donneriani Aboensis, 3, 66-99: <https://doi.org/10.30674/scripta.67032>
- McCoy, D. (2017, febrero 12). *Hel (The Underworld)*. Recuperado de <https://norse-mythology.org/cosmology/the-nine-worlds/helheim/>
- Price N. (2021, marzo). *Vikingos: La historia definitiva de los pueblos del norte* (2ª edición). Barcelona: Ático de los libros.
- Richardson, M. (2006). *Surrealism and Cinema*. Oxford: Berg Publishers.
- Roberts, M. J. (1995). *Vikingos: Dioses y Héroe*s. Madrid: Editorial LIBSA.
- Roderick Ellis, H. (1968). *The Road to Hell: A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature*. New York: Greenwood Press.
- Stockwell, P. (2017). *The Language of Surrealism*. London: McMillian Publishers.

Sturlson, S. (1966). *The Prose Edda: Tales from Norse Mythology* (Young, J. I., Trad.). Berkeley y Los Angeles: University of California Press.

8.1. Filmografía

Bloodworth, B., Disney, R. E., (Productores) & Monfery, D. (Director) (2003). *Destino. El encuentro de dos grandes genios* [Cortometraje]. Walt Disney Feature Animations; Walt Disney Pictures.

Caroll, G., Giler, D., Hill, W. (Productores) & Scott, R. (Director) (1979). *Alien: el octavo pasajero* [Película]. 20th Century Fox; Brandywine Productions.

Ritchie, R., Christy, S. (Productores) & Prior, D. (Director) (2020). *El Hombre Vacío* [Película]. Boom! Studios; 20th Century Fox.

St. Arnaud, S. (Productor) & Blomkamp, N. (Director) (2020). *Oats Studios: Cigote* [Cortometraje]. Oats Studios.

8.2. Ludografía

Bloober Team (2021). *The Medium* (PC) [Videojuego]. Polonia: Bloober Team.

From Software (2015). *Bloodborne* (PlayStation 4) [Videojuego]. Tokio: SIE Japan Studio.

From Software (2022). *Elden Ring* (PC) [Videojuego]. Tokio: Bandai Namco Entertainment

Ninja Theory (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* (PC) [Videojuego]. Cambridge: Ninja Theory.

Santa Monica Studio (2018). *God of War* (PC) [Videojuego]. Santa Mónica, CA: Sony Interactive Entertainment.

8.3. Software

Mini First Person Controller (1.2.0) [Software]. (2021). Recuperado de

<https://assetstore.unity.com/>

Skybox Series Free (4.3) [Software]. (2022). Recuperado de

<https://assetstore.unity.com/>



Centres universitaris adscrits a la



Grau en Disseny i Producció de Videojocs

La muerte nórdica: Creación de personajes surrealistas para un videojuego de terror Anexos

Sergi Gómez Segura
Tutor: Enric Sant Marqués
2021 - 2022



Índice

1. Acceso a la build en Unity	1
2. Personajes excluidos de la parte práctica.....	2
3. Proceso de creación del pedestal	3
4. Renders adicionales del proceso de creación 3D	5
4.1. Esculpido en Zbrush.....	5
4.2. Retopología en Blender.....	7
4.3. Texturización en Adobe Substance.....	13

Índice de figuras

Fig. 1.1: Modelos finales en Unity.	1
Fig. 2.1: Concept del Draugr junto a sus esbirros.	2
Fig. 3.1: Versión low poly del pedestal con wireframe.	3
Fig. 3.2: Render del pedestal en Substance.	4
Fig. 4.1: Versión high poly del Draugr desde distintas vistas.	5
Fig. 4.2: Versión high poly de la Valkiria desde distintas vistas.	5
Fig. 4.3: Versión high poly de Hela desde distintas vistas.	6
Fig. 4.4: Versión high poly del muro de Hela.	6
Fig. 4.5: Versión high poly de Nidhögg desde distintas vistas.	7
Fig. 4.6: Versión low poly del Draugr en wireframe, vista frontal.	7
Fig. 4.7: Versión low poly del Draugr en wireframe, vista trasera.	8
Fig. 4.8: Versión low poly del Draugr en wireframe, vista cercana.	8
Fig. 4.9: Versión low poly de la Valkiria en wireframe, vista frontal.	9
Fig. 4.10: Versión low poly de la Valkiria en wireframe, vista trasera.	9
Fig. 4.11: Versión low poly de la Valkiria en wireframe, vista cercana.	10
Fig. 4.12: Versión low poly de Hela con wireframe, vista delantera.	10
Fig. 4.13: Versión low poly de Hela con wireframe, vista trasera.	11
Fig. 4.14: Versión low poly de Hela con wireframe, vista cercana.	11
Fig. 4.15: Versión low poly de Nidhögg con wireframe, vista superior.	12
Fig. 4.16: Versión low poly de Nidhögg con wireframe, vista lateral.	12
Fig. 4.17: Versión low poly de Nidhögg con wireframe, vista cercana.	13
Fig. 4.18: Renders en Substance del Draugr, distintas vistas.	13

Fig. 4.19: Renders en Substance de la Valkiria, distintas vistas.	14
Fig. 4.20: Renders en Substance de Hela, distintas vistas.....	14
Fig. 4.21: Renders en Substance de Nidhögg, distintas vistas.....	15

1. Acceso a la build en Unity

La build del proyecto en Unity permite al usuario navegar por un escenario con los personajes desarrollados desde la vista de un jugador con una altura estándar de 1,75 metros. El GameObject del jugador es un *prefab* descargado de forma gratuita de la Asset Store de Unity. Los controles del jugador están especificados en la esquina derecha superior de la pantalla en la *build*, y son listados a continuación:

- WASD: Movimiento.
- Shift: Sprint.
- Espacio: Salto.
- Ctrl: Agacharse.
- Rueda del ratón: Zoom.
- Esc: Salir de la aplicación.

El siguiente enlace lleva a una carpeta en Drive con la *build* de Unity y el material del proyecto:

<https://drive.google.com/drive/folders/1AO3jc7PgV3C-Q9n651z3CHw-uSrok-Zd?usp=sharing>

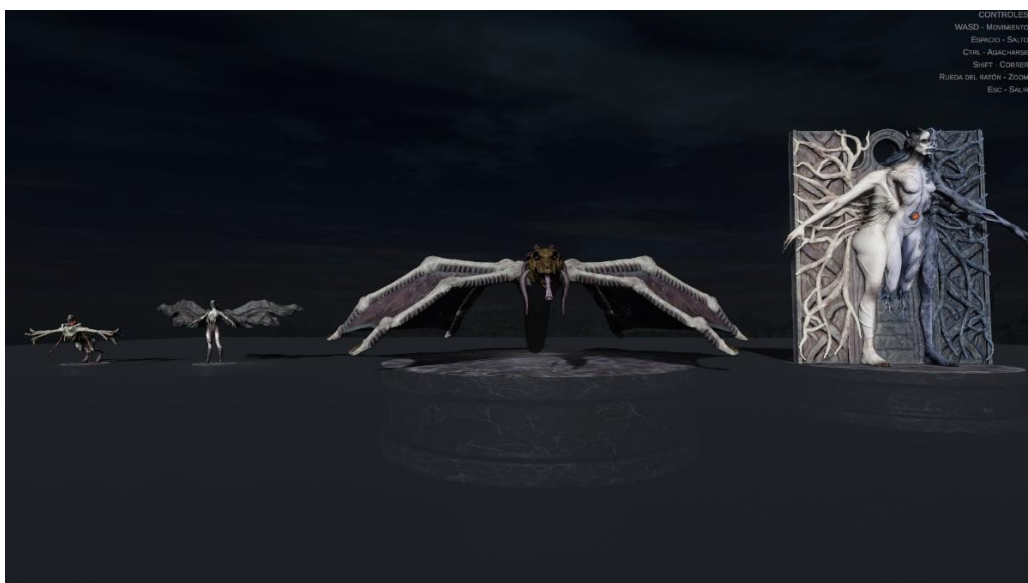


Fig. 1.1: Modelos finales en Unity.

2. Personajes excluidos de la parte práctica

La parte práctica contempló desarrollar dos personajes más, los cuales tuvieron que quedarse en fase de conceptualización debido al tiempo invertido en los primeros personajes y, además, porque no procedían de un mito en concreto, de manera que se priorizaron los cuatro anteriores. Estas criaturas habrían sido derivadas del Draugr.

Aprovechando el mito del uso de magia negra del Draugr y el concepto planteado de una criatura conformada por una amalgama de carne, se diseñaron dos esbirros formados por los restos del perro y la mujer del difunto. Tal y como se planteó, estos esbirros son invocados por el Draugr y expulsados desde la palma de sus gigantescas manos, dentro del brazo, razón por la que son tan pequeños. Dentro del universo del juego, estos esbirros tendrían la función de ser los ojos del Draugr, motivo por el que cada uno tiene un ojo en el rostro.

La metodología a seguir en la fase de esculpido en Zbrush habría sido aprovechar las partes ya esculpidas del Draugr para formar nuevos personajes, esculpiendo, además, las partes extra que fueran necesarias para crear al personaje.

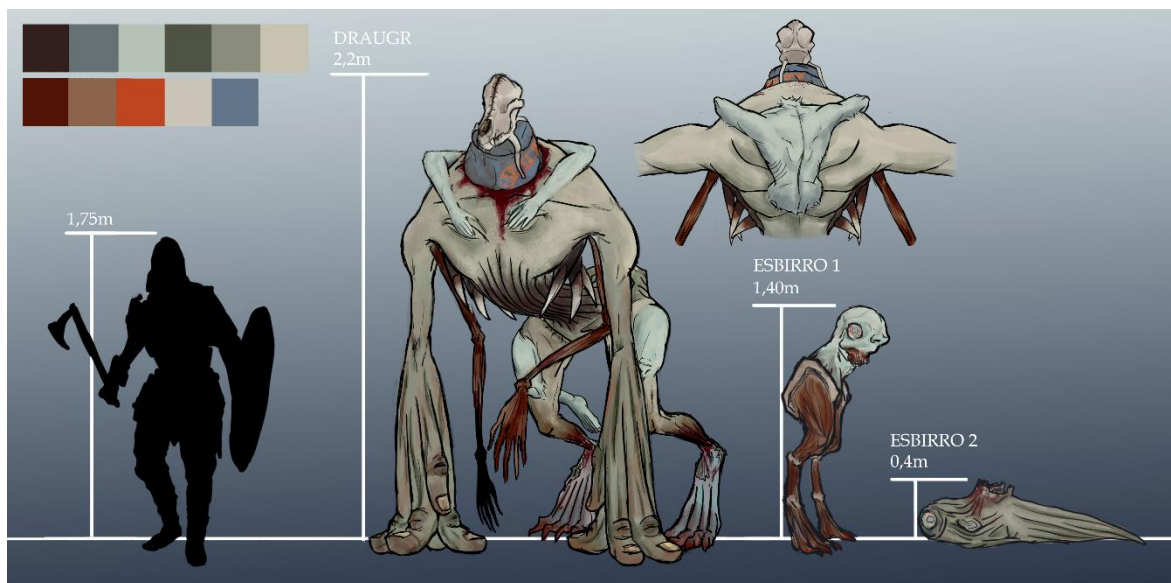


Fig. 2.1: Concept del Draugr junto a sus esbirros.

3. Proceso de creación del pedestal

Para tener una mejor presentación en los renders finales de los personajes y, por otra parte, complementar el muro que sostiene al modelo de Hela, se ha creado un pequeño pedestal sobre la que poner los personajes.

Al contrario que el resto de modelos, el objeto ha sido creado directamente desde Blender sin pasar por ningún proceso de esculpido debido a su simplicidad, de manera que se ha modelado a partir de un cilindro. El pedestal se ha creado en el proyecto de Blender de la Valkiria para contar con un tamaño de personaje de referencia. La versión *high poly* del modelo se ha creado aplicando el modificador Multiresolution al modelo *low poly*.

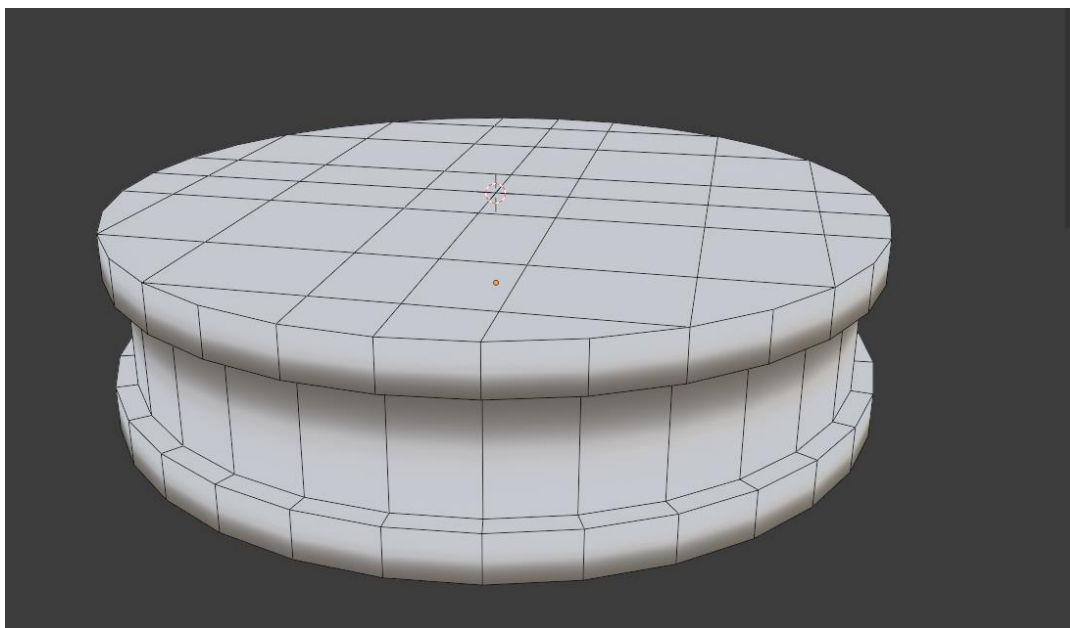


Fig. 3.1: Versión low poly del pedestal con wireframe.

Tras completar el mapa UV del objeto, se ha importado a Substance y se ha seguido la misma metodología descrita en el capítulo de Resultados finales de la Memoria. El diseño y coloración se ha basado en el muro que sostiene a Hela.

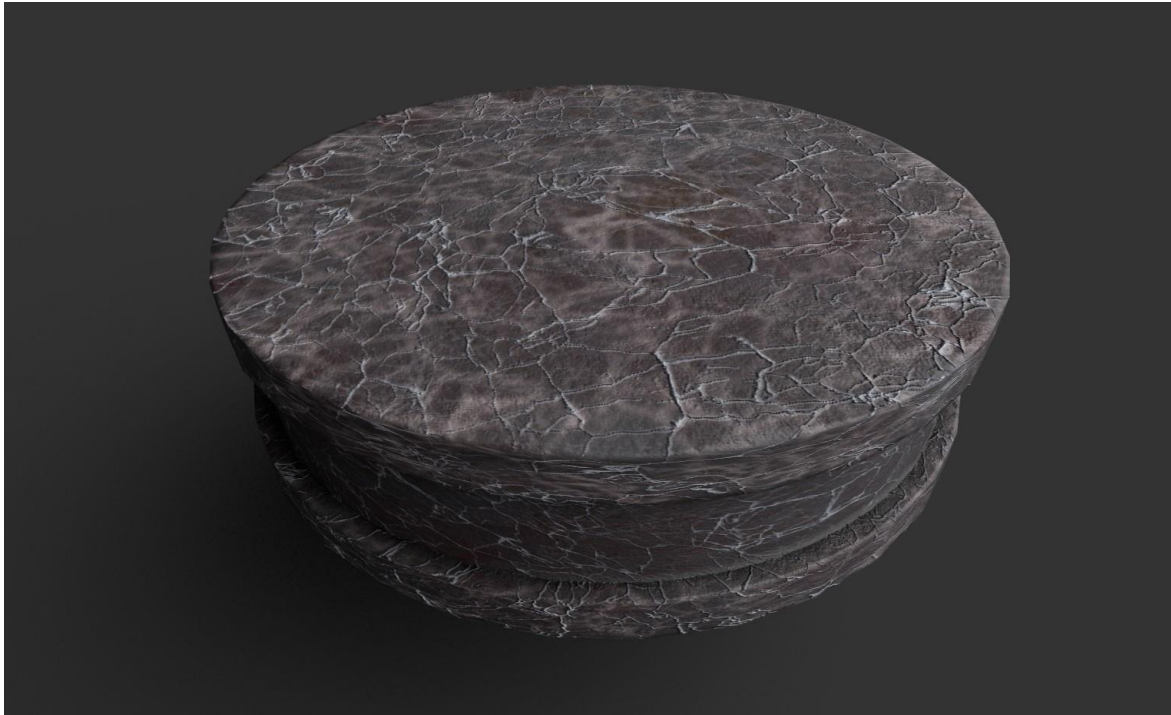


Fig. 3.2: Render del pedestal en Substance.

4. Renders adicionales del proceso de creación 3D

4.1. Esculpido en Zbrush

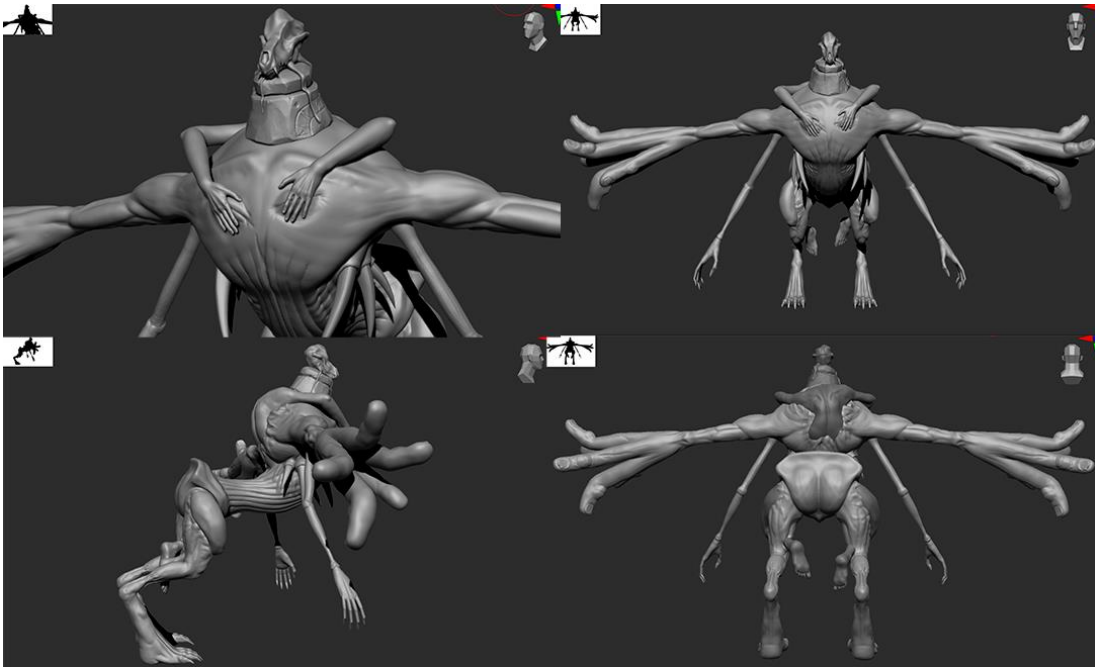


Fig. 4.1: Versión high poly del Draugr desde distintas vistas.

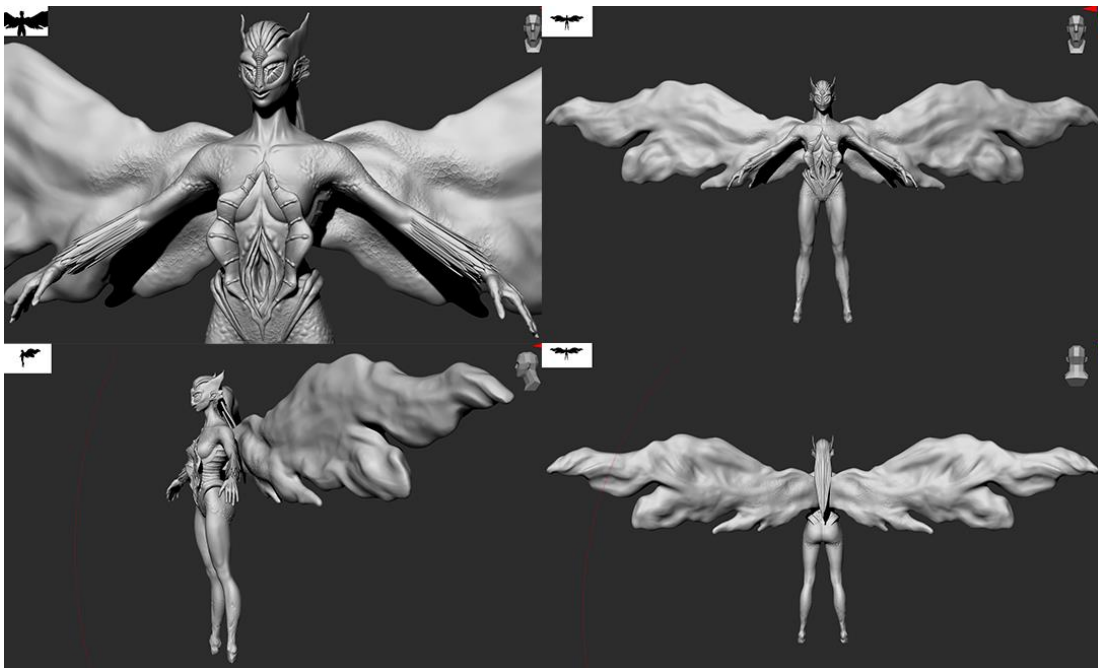


Fig. 4.2: Versión high poly de la Valkiria desde distintas vistas.

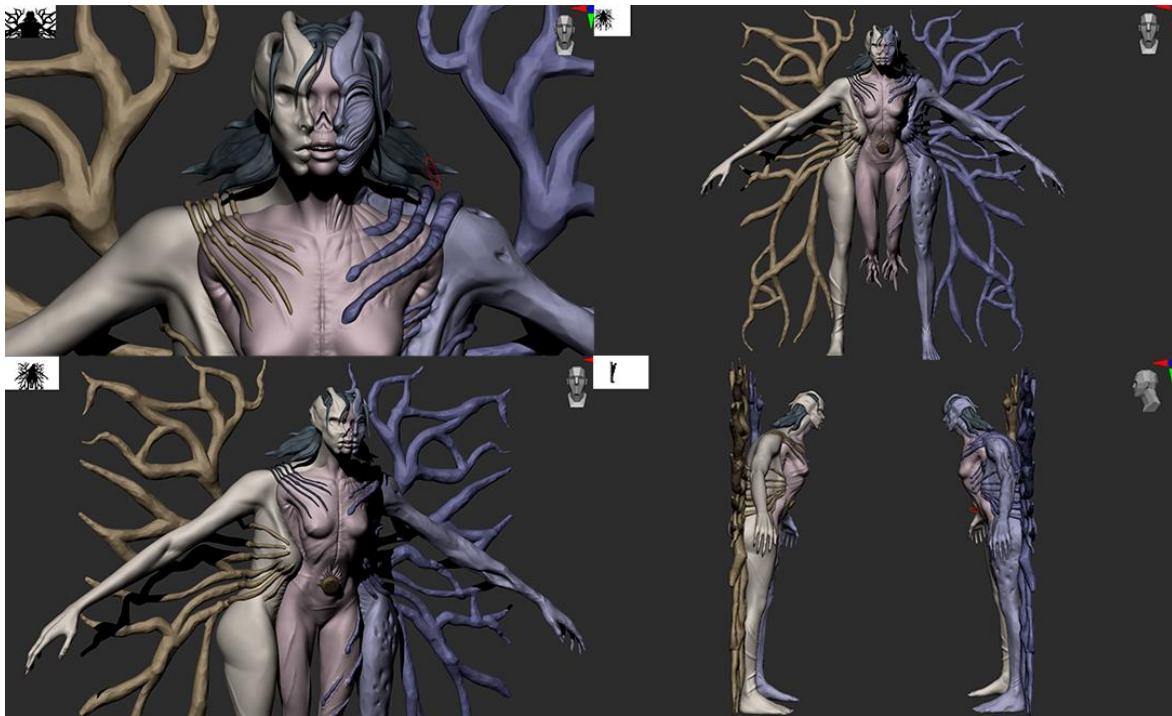


Fig. 4.3: Versión high poly de Hela desde distintas vistas.

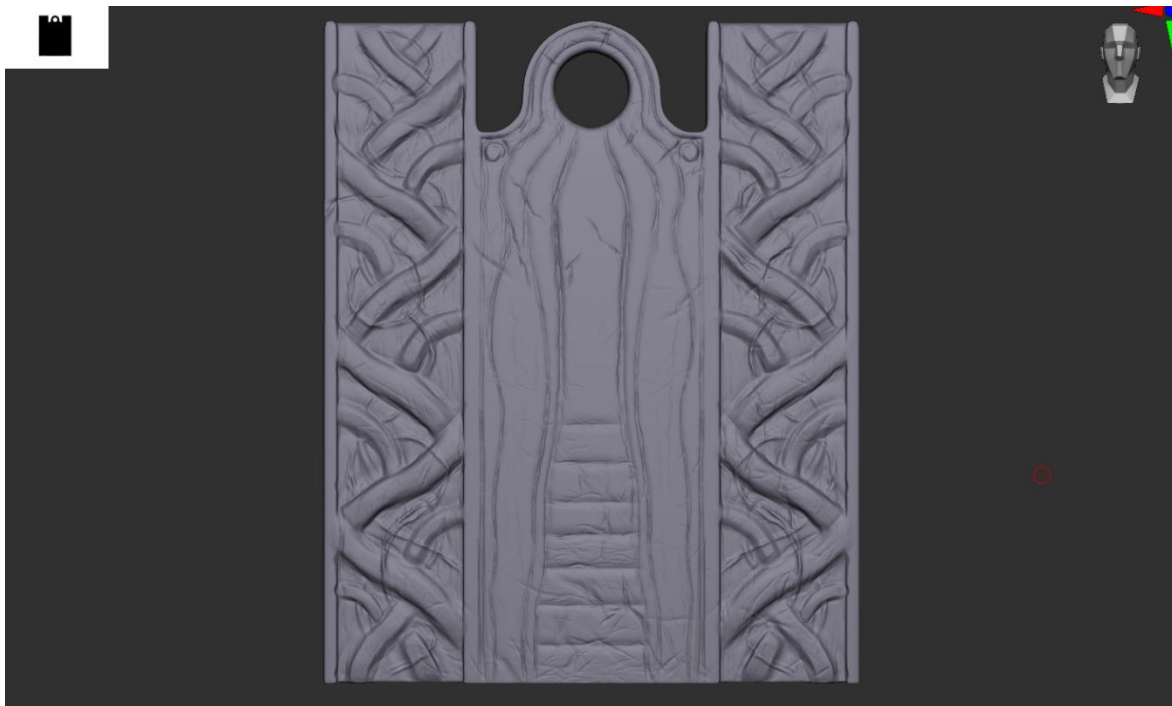


Fig. 4.4: Versión high poly del muro de Hela.

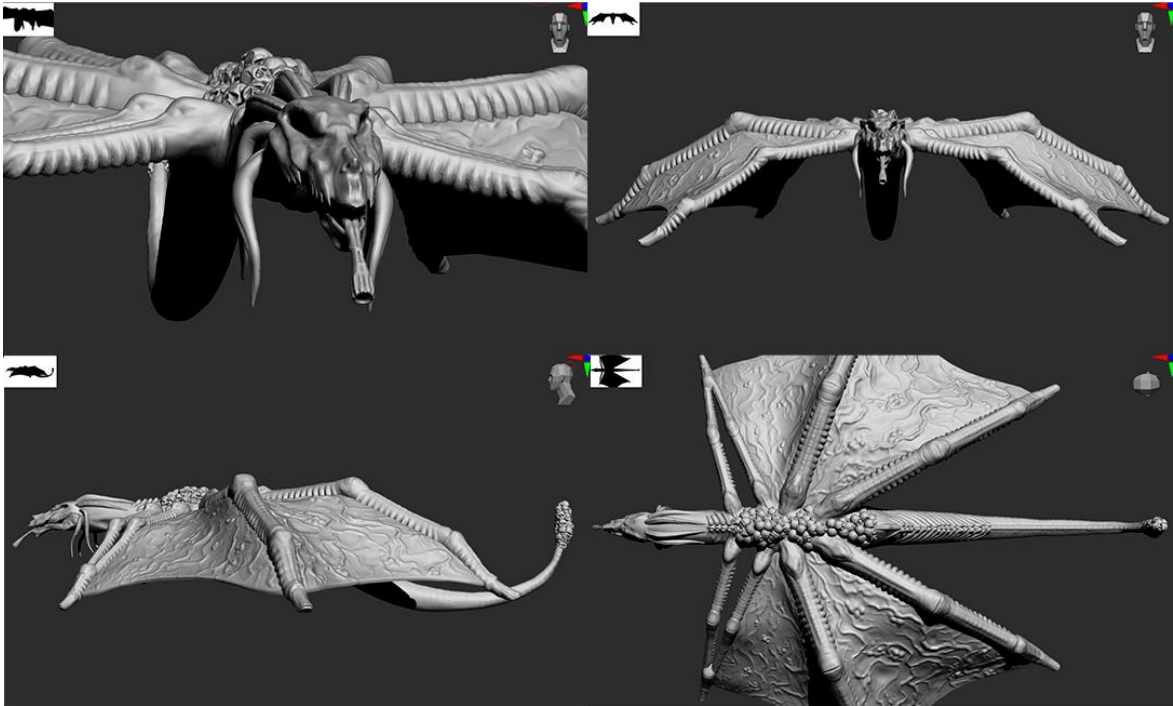


Fig. 4.5: Versión high poly de Nidhöggr desde distintas vistas.

4.2. Retopología en Blender

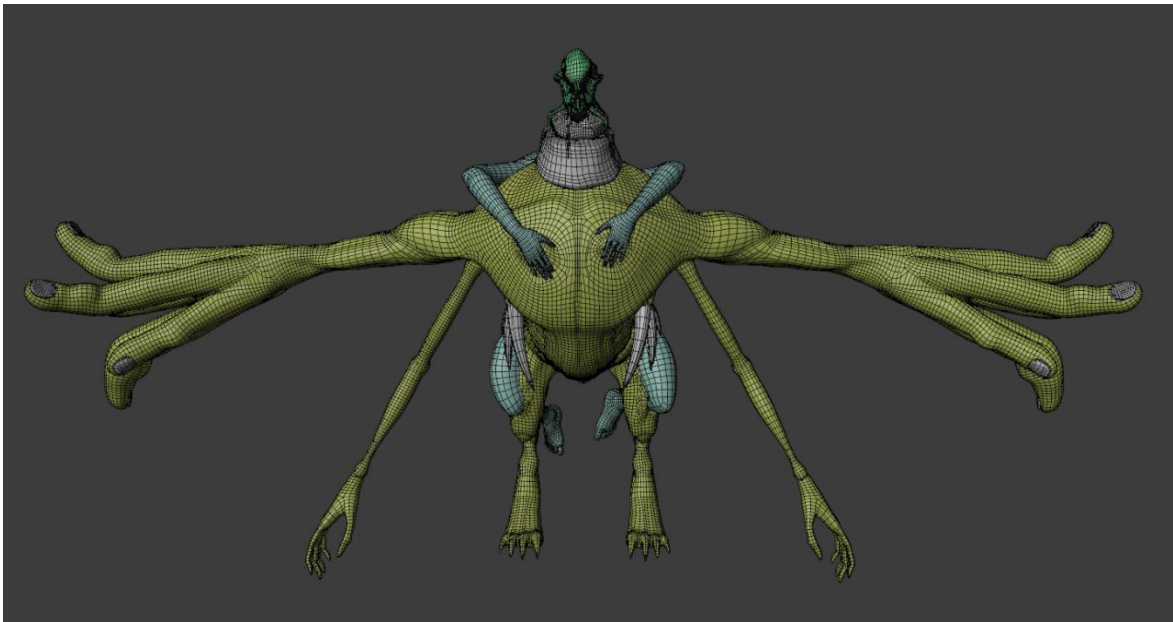


Fig. 4.6: Versión low poly del Draugr en wireframe, vista frontal.

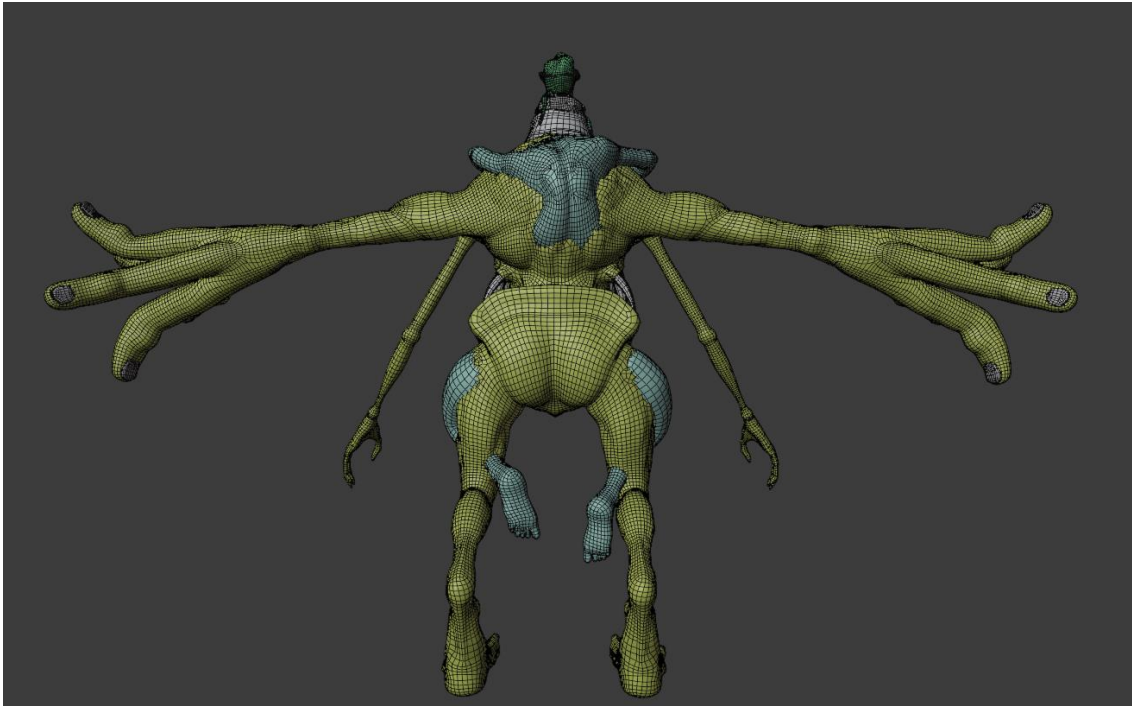


Fig. 4.7: Versión low poly del Draugr en wireframe, vista trasera.

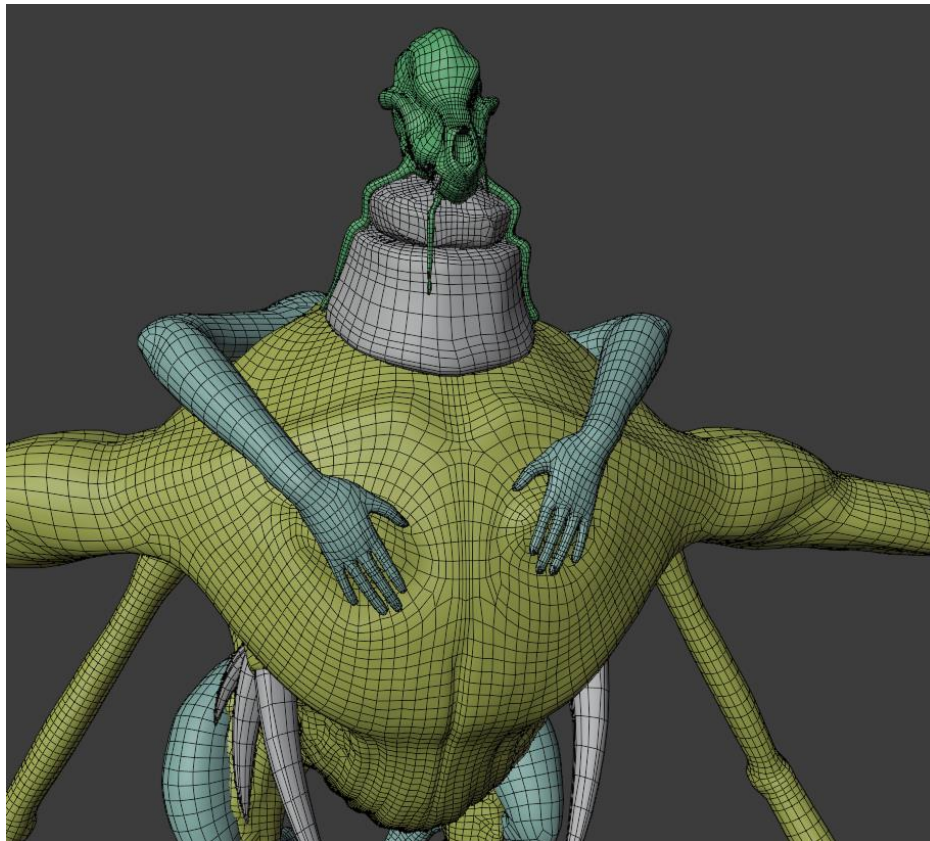


Fig. 4.8: Versión low poly del Draugr en wireframe, vista cercana.

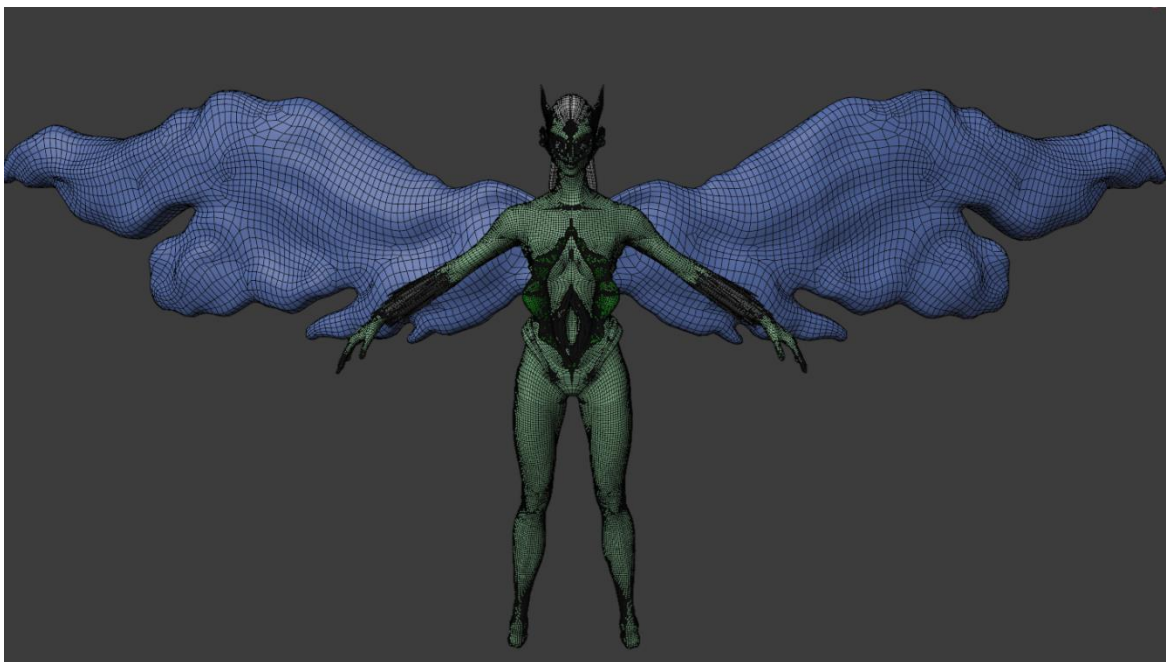


Fig. 4.9: Versión low poly de la Valkiria en wireframe, vista frontal.

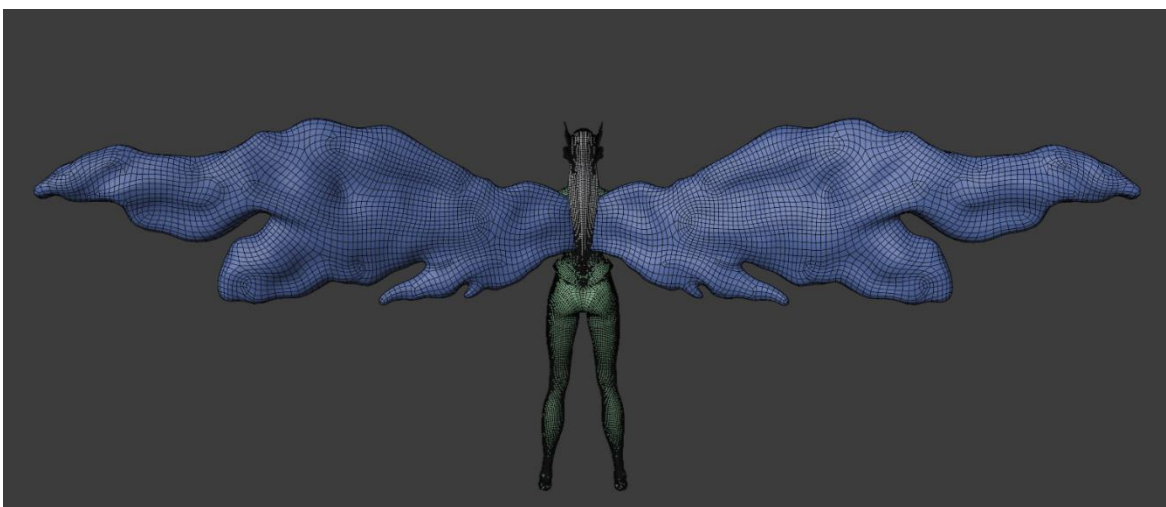


Fig. 4.10: Versión low poly de la Valkiria en wireframe, vista trasera.

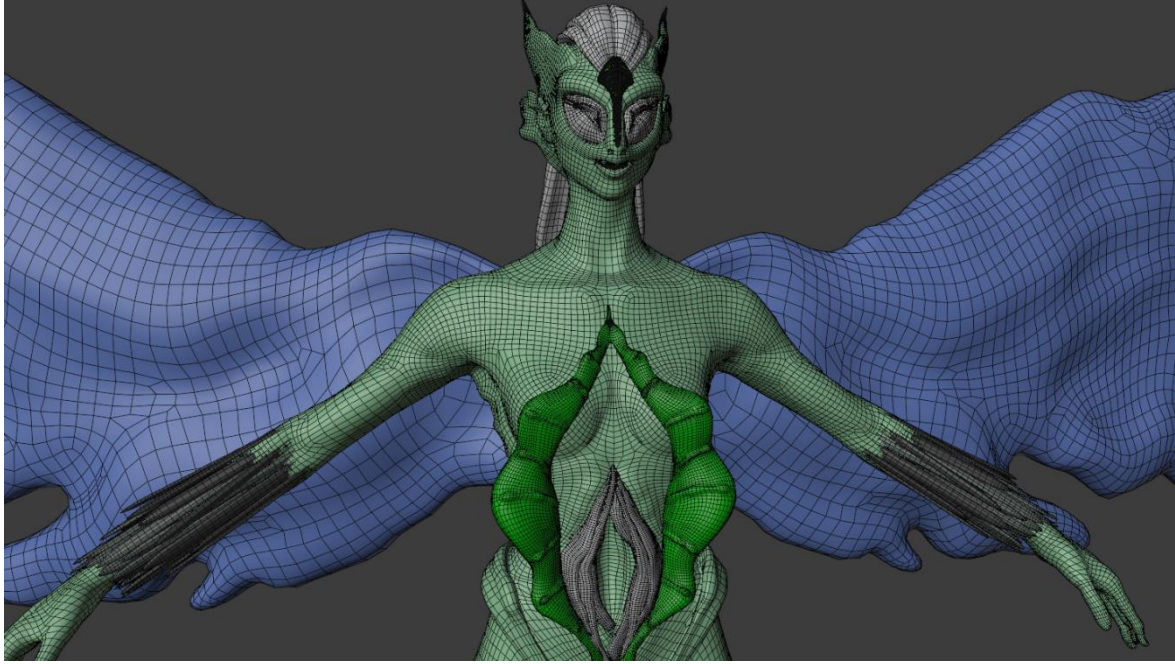


Fig. 4.11: Versión low poly de la Valkiria en wireframe, vista cercana.

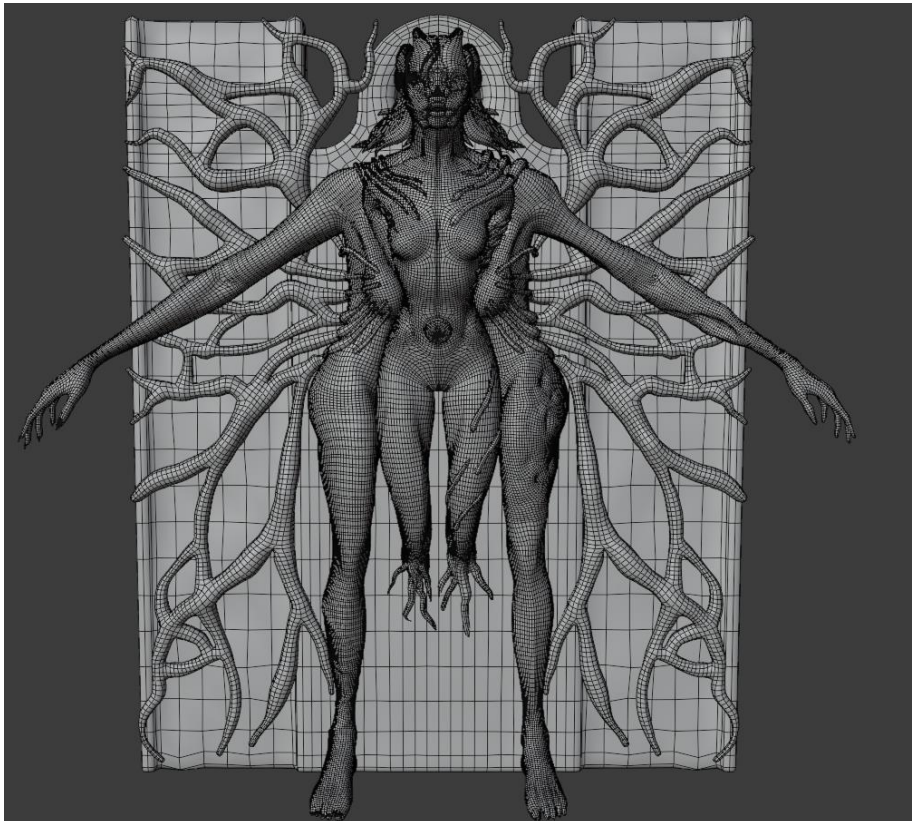


Fig. 4.12: Versión low poly de Hela con wireframe, vista delantera.

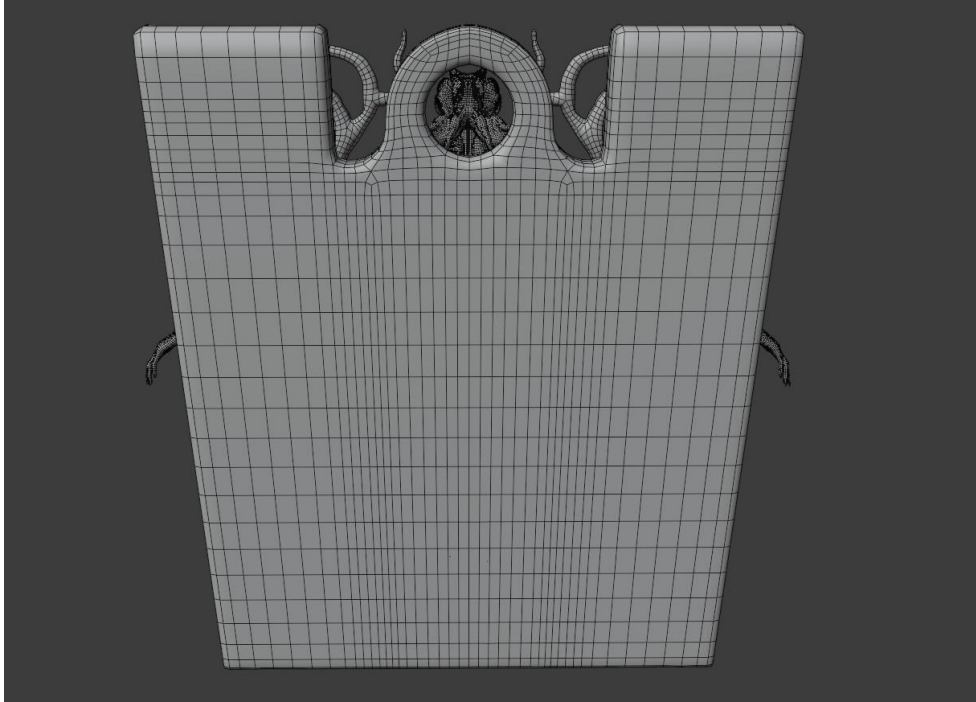


Fig. 4.13: Versión low poly de Hela con wireframe, vista trasera.

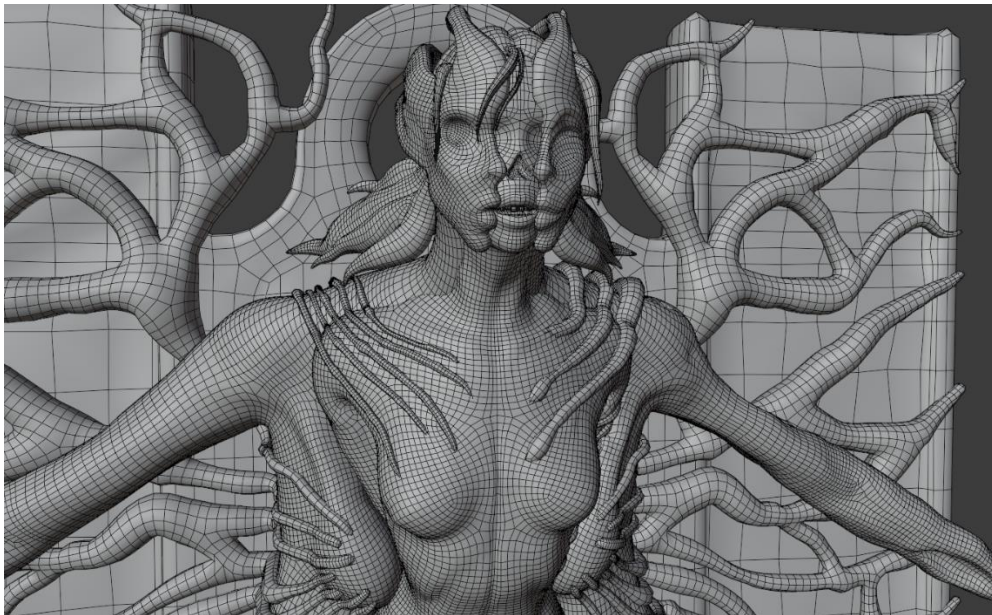


Fig. 4.14: Versión low poly de Hela con wireframe, vista cercana.

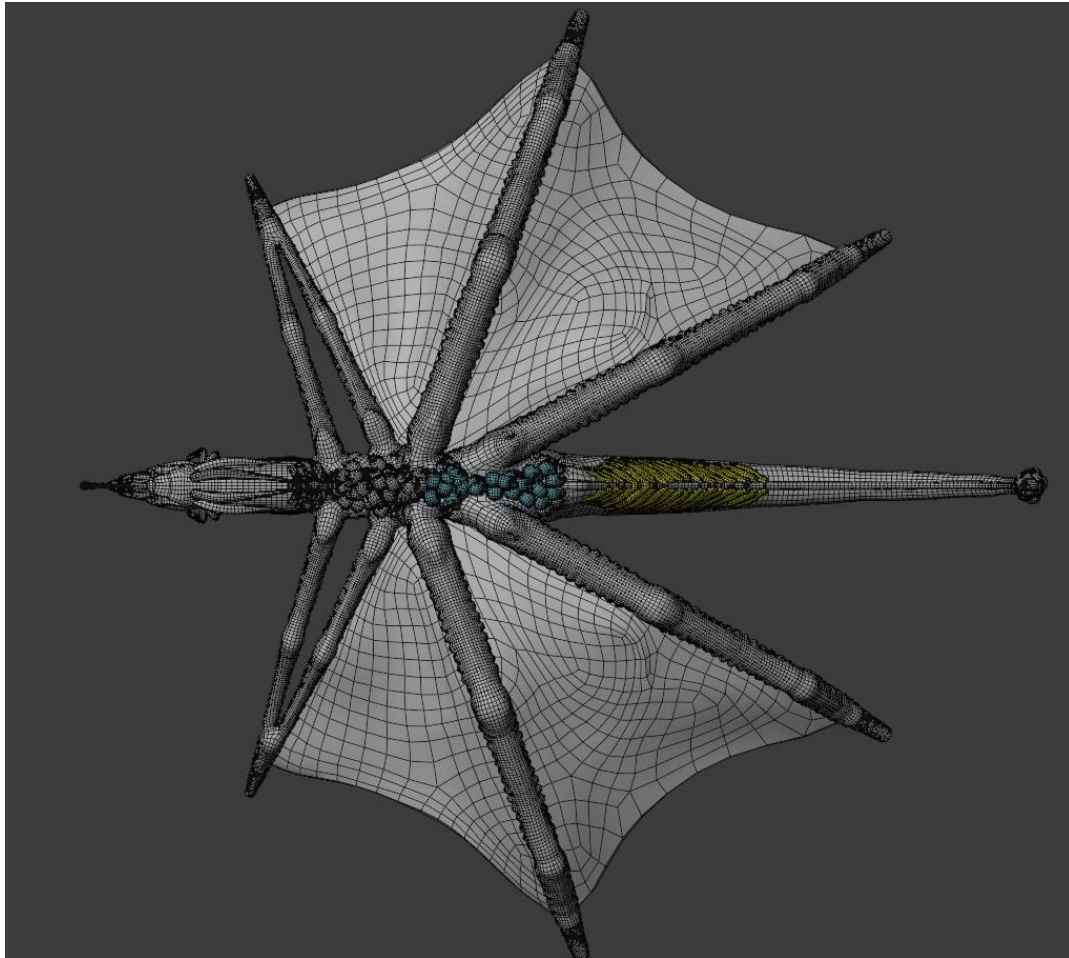


Fig. 4.15: Versión low poly de Nidhöggr con wireframe, vista superior.

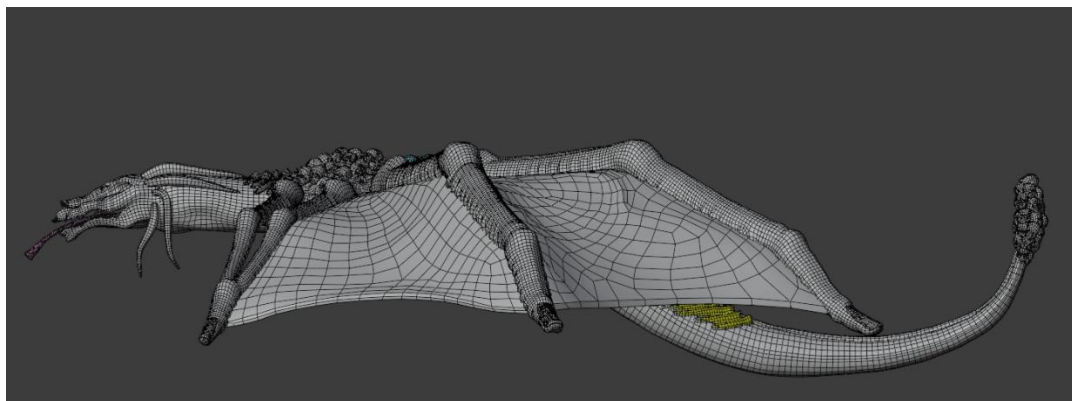


Fig. 4.16: Versión low poly de Nidhöggr con wireframe, vista lateral.

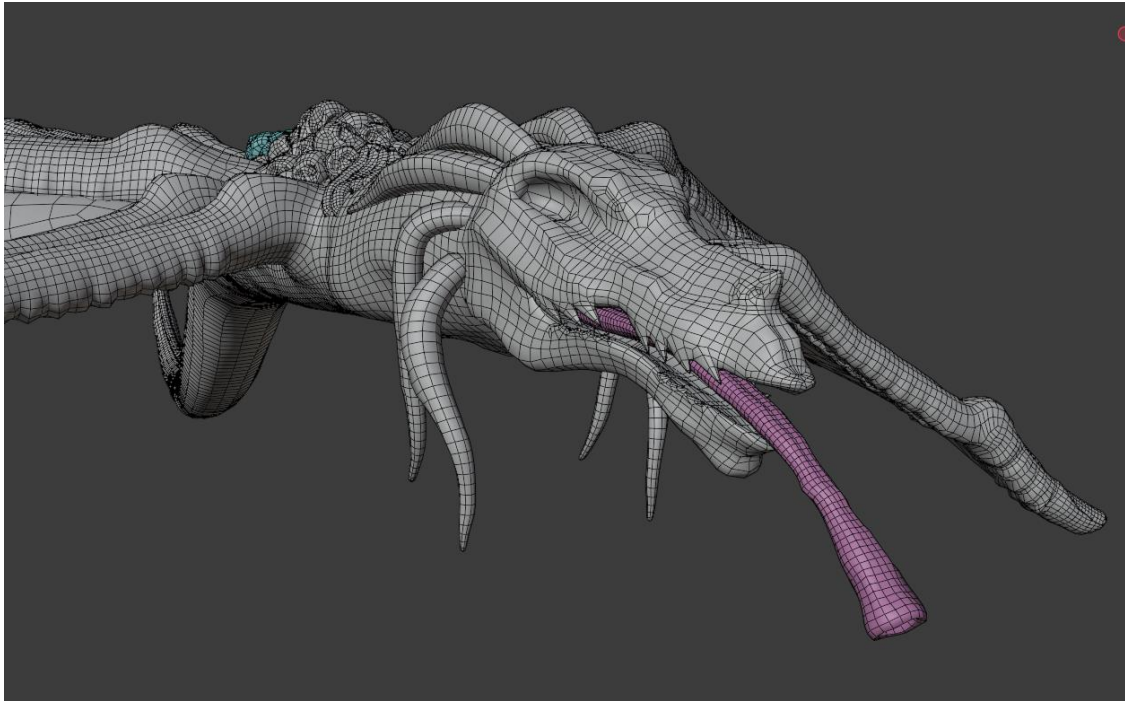


Fig. 4.17: Versión low poly de Nidhög con wireframe, vista cercana.

4.3. Texturización en Adobe Substance



Fig. 4.18: Renders en Substance del Draugr, distintas vistas.

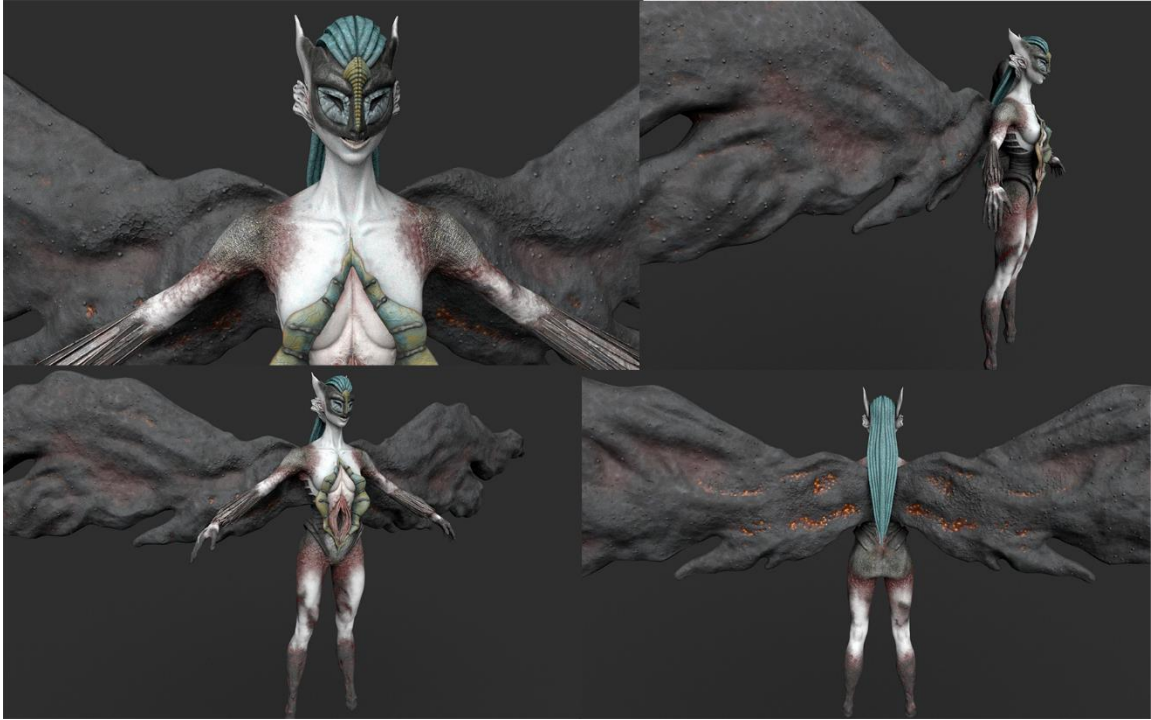


Fig. 4.19: Renders en Substance de la Valkiria, distintas vistas.



Fig. 4.20: Renders en Substance de Hela, distintas vistas.



Fig. 4.21: Renders en Substance de Nidhöggr, distintas vistas.