



**Universidad**  
Zaragoza

# «Trabajo de Fin de Grado»

*Víkingr*: una sociedad más allá de los saqueos y  
la barbarie

Adrián Gómez Ortiz

Director: Germán Navarro Espinach

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS. GRADO EN HISTORIA  
CURSO 4.º GRUPO 1  
Año académico 2021/2022

# Índice

<b>1. Introducción:</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Resumen</b>	<b>3</b>
<b>1.2. Justificación y Objetivo</b>	<b>3</b>
<b>1.3. Metodología</b>	<b>4</b>
<b>1.4. Estado de la cuestión</b>	<b>5</b>
<b>2. Qué significa ser vikingo</b>	<b>8</b>
<b>3. Del rey al esclavo: en qué grupos se compone la sociedad</b>	<b>10</b>
<b>4. Familia vikinga y hogar</b>	<b>14</b>
<b>4.1. Matrimonio</b>	<b>14</b>
<b>4.2. Padres y madres de crianza</b>	<b>15</b>
<b>4.3. Divorcio y la cuestión sobre la obligación a casarse</b>	<b>16</b>
<b>4.4. El hogar</b>	<b>17</b>
<b>4.5. Infancia</b>	<b>18</b>
<b>5. Juegos y pasatiempos vikingos</b>	<b>20</b>
<b>6. La importancia de respetar la ley</b>	<b>26</b>
<b>7. ¿Mujeres vikingas?</b>	<b>32</b>
<b>8. Conclusión</b>	<b>36</b>
<b>9. Figuras y fichas técnicas</b>	<b>38</b>
<b>10. Bibliografía</b>	<b>45</b>

# **1. Introducción**

## **1.1. Resumen**

El presente trabajo realiza una aproximación cultural a lo que fue la sociedad vikinga, entendiendo como tal a los habitantes de la Escandinavia medieval precristiana, ofreciendo una visión general de lo que implica el término vikingo, desarrollando los diferentes grupos sociales y la manera en la que convivían entre sí. Se ofrece una visión de la vida de estos vikingos en sus épocas de descanso y permanencia en el hogar, explicando el concepto de familia existente en ese periodo, desde los matrimonios hasta la percepción que se tiene de los hijos y la infancia. La ley, normas y modos de pasar el tiempo libre también tienen su espacio al igual que la posición de la mujer en esta cultura, ya que ha supuesto tema de debate en la comunidad historiográfica en los últimos años. Todo ello explicado con ejemplos basados en las sagas vikingas especialmente, la mayor fuente literaria sobre la vida vikinga y su religión, pero también yacimientos arqueológicos y restos hallados en diversos lugares del mundo. A lo largo de todo el trabajo se expondrán ejemplos igualmente en series, películas o videojuegos que han sabido plasmarlo en la pantalla de una manera fidedigna.

## **1.2. Justificación y objetivo**

La necesidad de realizar un trabajo de temática vikinga es importante, debido a la escasez a lo largo de los años de investigaciones al respecto en comparación con el resto de la Europa medieval. La imagen general sobre la cultura vikinga en muchas ocasiones dista mucho de la realidad, y no se profundiza en su estudio, al menos en territorio español. Lo habitual que se estudia o lee sobre ello es acerca de los viajes, saqueos y conquistas que los vikingos realizaron, basándose en la política y geografía del contexto. El interés mostrado por comprender el modo en el que vivían, sus creencias, si tenían un estilo de vida semejante al resto de europeos medievales, y otros muchos aspectos de su sociedad ha sido muy poco. Un ejemplo de ello es la escasez de manuales históricos sobre ello, encontrando muy pocos nacionales, y los que existen internacionalmente rara vez son traducidos a otros idiomas.

Mi objetivo con este trabajo por tanto, es dar una voz acerca de esta cultura, alejándome de los saqueos, guerras y conflictos que tuvieron con Europa, para adentrarme en lo que era un pueblo escandinavo medieval más allá de la cultura de la lucha y el pirateo. Con un mínimo de investigación se puede comprender que era una sociedad muy culta e interesada en ser inteligente y honorable, con una gran importancia de lo

que es la familia y el trabajo, con una gran variedad de pasatiempos o un respeto máximo hacia la autoridad o las normas establecidas en su comunidad. A su vez, mi intención es aproximar este estudio histórico al cine y televisión: hay ejemplos muy válidos que representan la cultura vikinga de una forma fidedigna, sirviendo de fuente incluso para comprender mejor su contexto, o para corroborar la información aprendida de manuales u otras fuentes. Mi objetivo por tanto, también es el de demostrar que existen series y películas que saben mostrar con fidelidad el estilo de vida vikingo, incluso tratándose de relatos ficticios<sup>1</sup>.

### 1.3. Metodología aplicada

A partir de un trabajo realizado para la asignatura *Historia de la Alta Edad Media* con el profesor Julián M. Ortega, *La saga vikinga: una cultura en auge destinada al Ragnarök*, basado en la religión vikinga, he retomado esa temática para realizar este mismo trabajo y ampliar esa visión del mundo vikingo. He empleado fuentes secundarias en cuanto a recursos online y libros físicos. Alguno de los que aparecen en bibliografía ya los poseía personalmente en físico del trabajo previo, y otros como el de *Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos* o *Vikingo. El manual del guerrero vikingo* los he adquirido para la investigación de este proyecto; *La vida cotidiana de los vikingos* lo pude obtener de manera online en formato PDF. Mismamente, los trabajos académicos que aparecen referenciados en torno al papel de la mujer vikinga los pude obtener el curso anterior gracias al profesor Mario Lafuente en *Historia de las mujeres* al mostrarle mi interés en torno al tema tratado.

Como segundo método empleado recalco el uso de medios audiovisuales contemporáneos, es decir, series, películas y videojuegos. Mi objetivo, como he mencionado previamente, es el de poder comparar la realidad y ficción de estas obras y poder usarlas igualmente como una fuente de información siempre que estuviera contrastada por expertos. Para realizar esto he visionado la serie *Vikingos* y *Vikingos: Vallhalla*, de Michael Hirst. La primera la visioné a lo largo de los años hasta su final y recientemente he vuelto a ver sus dos primeras temporadas para observar con detenimiento algunos personajes que empleo en el trabajo o costumbres dentro del hogar. La segunda cuenta únicamente con una temporada, pero me sirvió igualmente para conocer el personaje de Leif Erikson, y plasmar visualmente la convivencia vikinga conversa al cristianismo y la pagana no conversa. La película *The northman* se estrenó recientemente y ha resultado ser una fuente de información y ejemplificación muy importante;

---

<sup>1</sup> José Ángel Gómez González, *La cultura Nórdica Antigua a través de los medios audiovisuales: Vikingos en el ideario colectivo*. Trabajo que expande este tema.

la he podido visualizar en dos ocasiones, tanto en su versión doblada al castellano como la original en inglés. Finalmente, el videojuego *Assassins Creed: Valhalla* lo pude completar de principio a fin a lo largo del curso pasado. Al final del trabajo se exponen sus fichas técnicas.

El desarrollo analítico del presente trabajo está separado en seis capítulos distintos: el primero dedicado al término vikingo, su uso y un contexto de la situación histórica en la que trataremos en los siguientes capítulos. El segundo está enfocado a los diferentes grupos sociales encontrados en la sociedad vikinga, explicándolos desde los estratos más altos hasta los más bajos. El tercer capítulo lo considero el central del desarrollo, hablando de la familia y todo lo que le envuelve, como la cuestión de los matrimonios y divorcios, el estilo de casas en las que vivían, cómo se educaban los niños, etc. El cuarto apartado del trabajo es un espacio para hablar del ocio y los pasatiempos vikingos: la existencia de juguetes, juegos de mesa o los juegos como diríamos actualmente deportivos eran muy importantes en el día a día vikingo, tanto en casa como en sus viajes. Las leyes y normas dentro de Escandinavia será el eje central del quinto capítulo y finalizaremos con la posición de la mujer en todo este contexto, poniendo de ejemplo algún personaje relevante, sus labores y el debate en torno a la existencia o no de esas guerreras vikingas.

A lo largo de todo el trabajo se hacen referencias a las obras de John Haywood al considerarlo uno de los mayores escritores sobre la temática vikinga, e Irene García Losquiño, la cual aporta una visión mucho más nueva de la cultura vikinga; entre otros autores que destaco está Régis Boyer también. A la vez, el uso de las sagas es muy importante para este trabajo, ya que aparecen muchas veces referenciadas; aunque no he trabajado de forma primaria con ellas, lo he hecho a través de traducciones realizadas por los autores que he comentado previamente, mencionados en su debido momento a lo largo del trabajo o recursos encontrados en Internet. También habrá referencias a yacimientos arqueológicos o lo ya comentado en cuanto a la comparación con series televisivas, cine y videojuegos.

#### **1.4. Estado de la cuestión**

Actualmente existen numerosas obras sobre temática vikinga, aunque como se ha comentado en el apartado anterior, la mayoría son internacionales y centradas en la expansión vikinga y no tanto en su sociedad como tal. Algunas obras indispensables son:

**HAYWOOD, John, *Los hombres del Norte. La saga vikinga (793-1241)*, Planeta, 2017.** Es uno de los escritores más reconocidos en este

ámbito internacionalmente, y con esta obra realiza un perfecto análisis sobre el origen del pueblo vikingo y toda su Historia a lo largo de sus viajes y expediciones hasta el final de los últimos vikingos. Su obra está basada, como la mayoría de manuales al respecto, en las sagas vikingas y yacimientos arqueológicos más relevantes de cada lugar en el que estuvieron asentados.

**HAYWOOD, John, *Vikingo. El manual del Guerrero nórdico*, Akal, 2014.** En esta ocasión el mismo autor hace una aproximación distinta a lo que se tiene acostumbrado en un manual de Historia, usando un lenguaje más vulgar o cotidiano, y centrándose en el concepto de los guerreros y su vida en campaña. Haciéndose pasar por un vikingo del siglo XI, Haywood explica cómo unirte a un ejército, los grupos sociales, cómo navegar y los tipos de barcos, cómo es la vida como tal en las campañas de saqueos o los botines habituales. Es un manual muy completo y que deja de lado la historia política para centrarse más en la militar y cultural.

**BOYER, Régis, *La vida cotidiana de los vikingos (800-1050)*, Palma de Mallorca, 2000.** Esta obra analiza las actividades propias de un granjero, artesano o comerciante en la época vikinga. Es una aproximación a la Historia cultural de esta sociedad hablando de su religión, estilo de vestimenta, los alimentos que comían y cuestiones semejantes.

**GAIMAN, Neil, *Mitos nórdicos*, Destino, 2017.** Obra que recoge multitud de relatos mitológicos. Aparecen sagas nórdicas en las que a través de la historia de dioses y criaturas mitológicas como enanos o gigantes se aprenden las costumbres tanto culturales como religiosas de los vikingos. A lo largo de este trabajo encontraremos algún que otro ejemplo de cómo una historia sobre el dios Thor o Freyja puede ofrecer una visión de cómo eran las bodas en esta época, entre otras cuestiones.

**GARCÍA LOSQUIÑO, Irene, *Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos*, Almuzara, 2020.** Obra dedicada a encontrar detalles curiosos de la cultura vikinga; a través de las sagas analiza detalles propios de esta sociedad y los desarrolla de una manera amena y poco técnica. Pone a disposición a la vez una gran cantidad de imágenes con las que evidenciar las explicaciones que desarrolla. Un detalle importante es su uso de las series y cine a modo de explicación. Es la primera obra española de temática vikinga que analiza la actualidad audiovisual del género vikingo y lo expone como ejemplos históricos de los que sacar información. Realiza continuas comparaciones de las sagas históricas con series como *Vikings* y aclara lo que es ficción y realidad.

**VELASCO, Manuel, *Breve Historia de los Vikingos*, Nowtilus, 2009.** En general, plantea una temática muy semejante a la que hace Haywood con su *Los hombres del Norte*, con la peculiaridad de dotar a la obra un estilo de diario en primera persona, en el que es un vikingo que vive en una granja y a través de esa escenificación desarrolla la cultura vikinga y sus expansiones por el mundo.

A pesar de no ser obras escritas y no pueden ser tratadas de fuentes secundarias como tal de la Historia vikinga, existen ejemplos de obras audiovisuales y cinematográficas con las que se puede trabajar para realizar comparaciones, o para el público general, servir de fuente de información:

**HIRST, Michael, *Vikingos*, 2013-2020.** Serie protagonizada por el personaje histórico/legendario Ragnar Lodbrook, el cual de ser un simple granjero acaba convirtiéndose en rey y teniendo una familia poderosa. La serie cuenta sus viajes por Inglaterra y el reino franco, mostrando a personajes históricos como el rey Ella, el cual le daría muerte, o Rollo el conde vikingo franco que se convirtió al cristianismo y creó la zona de la Normandía. Además, con la aparición de los hijos de Ragnar, se narran otros sucesos históricos como los viajes por el Mediterráneo, el descubrimiento de Islandia, Groenlandia o Vinlandia<sup>2</sup>. Hay una representación muy buena del estilo de vida vikingo, la navegación o los combates, a la vez que aproxima en muchos ámbitos de la religión y su contacto con el cristianismo.

**HIRST, Michael, *Vikingos: Valhalla*, 2021.** Serie que actualmente cuenta con una temporada; sirve de continuación varias décadas después de la serie *Vikingos*. En esta ocasión la temática está más enfocada en el proceso de convivencia que sufrió Escandinavia cuando el cristianismo estaba ya instaurado entre los vikingos. La convivencia entre conversos que seguían siendo vikingos y no conversos que luchaban por la pervivencia de sus viejas costumbres está reflejada en esta primera temporada, que cuenta como protagonista a Leif, el hijo del famoso Erik el Rojo<sup>3</sup>.

**EGGERS, Robert, *The Northman*, 2022.** Esta película recientemente estrenada es una adaptación del relato nórdico de Amleth, del cual se inspiró Shakespeare para escribir su Hamlet. En ella vemos cómo el príncipe Amleth se ve forzado a huir al ser asesinado su padre y rey a manos de su tío, y el secuestro de su madre a manos de éste. Jura venganza y la consumirá toda su vida hasta que años después la pueda llevar a cabo.

---

<sup>2</sup> Se trataba del continente americano.

<sup>3</sup> Fundó el primer asentamiento en Groenlandia.

Es una película con muchos detalles sobre la vida vikinga y con muchos usos de su mitología, como las valkirias o el volcán como sinónimo de fin del mundo. La creencia en monstruos, experiencias mágicas o hechizos está también presente, así como ejemplos de rituales a la hora de enterrar a los muertos.

*Assassins Creed Valhalla*, Ubisoft, Ubisoft Montreal, 2020. Último videojuego de la franquicia Assassins Creed, ambientado en el mundo vikingo en tiempos de conquista de Inglaterra. A través de un mundo abierto en el que puedes moverte libremente por esta Inglaterra asediada y por ciertos poblados escandinavos, el juego enseña multitud de personajes históricos como Ivar el Deshuesado o el rey inglés Alfred el Grande. Puedes crear tu propio asentamiento vikingo dentro de Inglaterra, hacerlo fuerte, realizar saqueos a monasterios y muchas otras acciones en las que se puede aprender mucho de la vida en campaña de los vikingos, así como el modo de uso de barcos por ríos, juegos de mesa o competiciones de rimas.

## **2. Qué significa ser vikingo**

Actualmente la sociedad relaciona el término vikingo con ese pueblo nórdico europeo medieval que se dedicó a saquear y aterrorizar medio mundo con su violencia y barbarie. Sin embargo, esta idea se ha ido moldeando con el paso de los años gracias a trabajos de investigadores del mundo vikingo, libros, etc. pero para el gran público que es la sociedad sirven como elementos educativos las series televisivas, el cine o los videojuegos. En esta última década el mundo audiovisual y del entretenimiento se ha visto rodeado de una explosión creativa en torno a los vikingos, dando tal vez el primer gran paso la serie *Vikings*. Las aventuras del personaje histórico/legendario de Ragnar Lodbrook y su mundo cautivaron a miles de personas ofreciendo una nueva perspectiva sobre lo que significa esa cultura olvidada en los manuales de Historia generales. Desde este momento surgieron otros éxitos como *The last Kingdom*<sup>4</sup>, *The Northman*, *Assassins Creed: Valhalla* o *Vikings: Valhalla* entre otros muchos ejemplos.

A pesar de todos los avances, quedan muchos puntos que no han sido del todo tratados o de la manera apropiada. Como la mayoría de manuales especializados en la cultura vikinga, es apropiado comenzar con el término.

---

<sup>4</sup> Dirigida por Peter Hoar, Anthony Byrne, Ben Chanan y Nick Murphy, cuenta la perspectiva inglesa de los saqueos vikingos.

Realmente se acuña la definición de vikingo para toda la sociedad escandinava<sup>5</sup> de la Alta Edad Media, en gran medida para simplificar conceptos, pero por otra parte por desconocimiento de ello. Como el historiador John Haywood explica<sup>6</sup>, vikingo tiene diversos significados según quién lo definía: para los estudiosos y monjes ingleses que experimentaron los saqueos este pueblo bárbaro eran *íviking*, gente que iban al “saqueo”, denominaban así a todos los piratas de la época, aunque finalmente apropiado a los escandinavos de la Alta Edad Media; el significado original, sin embargo, es “hombres de las bahías”. Irene García Losquiño aporta otro significado que usaban los vikingos: *vikingr*, como un sinónimo de “los que van a vikinguear”<sup>7</sup>, es decir, que la propia acción de ir a navegar, saquear y piratear te convertía en vikingo<sup>8</sup>. Por tanto, no toda persona asentada en la Escandinavia medieval recibía el título de *vikingr*. Cronológicamente el Mundo Vikingo puede tener diversos límites: 789-1500 (John Haywood), 793-1066 (Irene García). La primera cronología abarca desde el primer saqueo del que se tiene constancia de vikingos hasta la desaparición de la colonia nórdica en Groenlandia, haciendo un prisma mucho más abierto; mientras que la segunda se centra más en la época de piratería como tal, desde el saqueo de Lindisfarne<sup>9</sup> hasta la batalla de Stamford Bridge<sup>10</sup>, una cronología anglo-céntrica pero que define los años de “época dorada” de los vikingos, a pesar de existir previa y posteriormente. (Figura 1).



<sup>5</sup> Escandinavia estaba formada por Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia.

<sup>6</sup> *Los hombres del Norte*

<sup>7</sup> *Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos*

<sup>8</sup> En cierta medida un símil del pueblo griego antiguo al referirse a sus ciudades y ciudadanos

<sup>9</sup> Monasterio situado en Inglaterra saqueado en el 793.

<sup>10</sup> Última batalla con pretensión vikinga al trono inglés.

### **3. Del rey al esclavo: en qué grupos se compone la sociedad**<sup>11</sup>

Una vez establecido quiénes eran los vikingos, conviene desarrollar una explicación de las diferentes capas sociales existentes en esta sociedad. La población mayoritaria se dedicaba a la ganadería y agricultura, existiendo también otros oficios como el de herreros, sanadores, guerreros, comerciantes... Los vikingos como tal no siempre estaban de incursiones y viajes (sucedió sobre todo en primavera y verano), por lo que la mayor parte del año residían en sus casas con su familia. Cuando se ausentaban, tanto las mujeres como los hijos seguían haciéndose cargo de las tareas de la casa.

Es importante comprender que dentro de estos pueblos y urbes existían unas jerarquías, yendo desde los reyes hasta los esclavos:

**Reyes:** siguiendo el orden establecido por Haywood, en la escala más alta se encontraban los reyes y reinas, personas con la mayor autoridad sobre el pueblo que gobernaban. Esta figura fue evolucionando conforme lo hacían los reinos escandinavos, obteniendo mayor poder con las décadas. Si no poseías sangre real era muy difícil acceder al trono, por ello no era de extrañar que muchas veces pasasen de padres a hijos<sup>12</sup>.

Eran personas muy importantes para la sociedad sobre la que gobernaban, ya que destacaban por ser grandes guerreros, ser los primeros en ir a saqueos o incursiones vikingas e inspiraban un gran poder al pueblo. No es de extrañar por tanto que muchos reyes o guerreros fuertes que llegaban al trono se les consideraran herederos de los dioses. La fama y su riqueza la extraían fundamentalmente de los saqueos y los intercambios comerciales, por lo que era necesario que contaran con un buen ejército que les respaldara, los *hird*<sup>13</sup>. Sin embargo, este estilo de vida requería numerosos peligros, por lo que su esperanza de vida no solía llegar a la ancianidad: “los reyes están hechos para la gloria, no para vivir largo tiempo”.<sup>14</sup>

Es interesante recalcar que no siempre era necesario que un rey gobernara sobre un reino en concreto: si el pueblo o un grupo grande de gente consideraba a una persona digna del título de rey, lo trataban como tal, y él se reconocía así mismo como rey; esto era más común en los comienzos de la Etapa Vikinga, pasado el siglo IX las figuras políticas estaban más centradas en los territorios.

---

<sup>11</sup> Orden basado en el establecido en *Vikingo. El manual del guerrero nórdico* por Haywood.

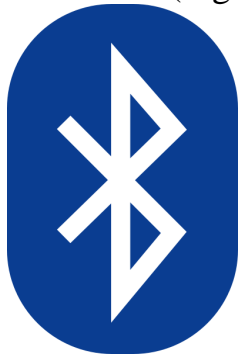
<sup>12</sup> No existían las monarquías hereditarias como tal.

<sup>13</sup> Ejército exclusivo de un rey o persona con suficiente poder como para convocar a guerreros a sus órdenes.

<sup>14</sup> *Vikingo. El manual del guerrero nórdico*, página 10.

Dentro de los muchos ejemplos de reyes nórdicos, destaco el de Harald I Cabellera Hermosa, rey famoso por haber unido el reino de Noruega en uno solo. Su historia sirve, como muchas otras, como manera de ensalzar de manera legendaria acontecimientos del pueblo vikingo, a través de las sagas o leyendas. En este caso la leyenda de Harald cuenta cómo desde bien joven se enamoró de la hija de un rey, Gyda Eiriksdottir, pero ella le ofreció su mano en matrimonio si él lograba hacerse rey de toda Noruega. Él aceptó el reto y no paró hasta conseguirlo. Otra anécdota de interés sobre Harald fue el de su apodo, Cabellera Hermosa, la cual podemos imaginar perfecta y de una belleza sin igual; sin embargo, eso no fue hasta que logró el trono, ya que se prometió a sí mismo no cortarse el pelo hasta lograr ser rey, y durante esos años lo llamaban Harald el Desgreñado, ya que no se lo tocó ni una sola vez.<sup>15</sup>

Otro papel que destacar fue el del rey Harald Bluetooth, responsable de unir los reinos de Noruega y Dinamarca, y de él se debe la aplicación con su nombre, al igual que el símbolo de Bluetooth es una combinación de sus dos runas. (Figura 2)



**Jarls:** vendría a significar algo semejante a conde; la figura más alta en el poder después de los reyes. Antes de la consolidación de los reinados, los *jarls* eran las personas más poderosas de la sociedad, teniendo libertad absoluta, pero con el ascenso de los reinados, este poder se vio mermado a un segundo plano. Por ello, los saqueos eran oportunidades perfectas para demostrar su poder, aumentar sus riquezas y ganarse el favor de otros guerreros. Hakon de Hladir o Sigurd de las Órcadas son de los nombres más reconocidos en las sagas y registros escritos. Muchos de los primeros reyes vikingos fueron probablemente con anterioridad *jarls* de un poder inmenso.

**Hersar:** dentro de la aristocracia escandinava son el poder más bajo. Eran personas de gran riqueza con muchas posesiones y tierras, con gente a su cargo trabajando. Al ser gente adinerada, se costeaban sin problema las

---

<sup>15</sup> Esto suponía un rechazo en el mundo vikingo, ya que el cuidado por la higiene era muy importante.

armas para la guerra, y desde pequeños eran adiestrados en combate. Por ese motivo eran los primeros en ser llamados para formar parte de los *hird*; solían tener un barco propio, por lo que eran buenos navegantes y formaban parte de los *thing*<sup>16</sup>. Sin embargo, su riqueza dependía de su lealtad al rey, por lo que debían tratarlo con fidelidad y siguiéndoles en sus viajes.

Las primeras familias que se asentaron en Islandia fueron *hersar*, ya que tenían los recursos suficientes para mover a toda su familia y posesiones ahí, y les servía a modo de empezar una nueva vida alejada del vasallaje a los reyes o *jarls*.

En la serie *Vikingos*, el personaje de Ragnar comienza como un *hersir*<sup>17</sup>: tiene en su posesión una granja, se puede permitir esclavos que trabajen para él y mantenerlos a la vez que su familia, participa en reuniones con su *jarl* y se le permite viajar con un grupo de gente y un barco; es un formidable guerrero y ello le permite ganarse el favor de su pueblo.

**Hombres/mujeres libres:** es el grupo social más amplio de Escandinavia, en el que se incluyen a agricultores, ganaderos, comerciantes, herreros, etc. Eran el pueblo llano, en otras palabras. Solían trabajar para los *hersar* o se mantenían por ellos mismos, pero sus riquezas llegaban justas para permitirse una lanza y escudo a modo de armas. Por eso mismo, aunque podían ser llamados para participar en las incursiones, siempre se elegían primero a los *hersar*, debido a su mejor adiestramiento y posesión de armamento que no tenía que costear el rey<sup>18</sup>.

Al ser una población que muchas veces no vivía las “aventuras vikingas”, no existen muchas historias en torno a esta gente en las sagas, poemas o en restos arqueológicos de otros lugares del mundo que no sean escandinavos.

**Esclavos/as:** aquí encontramos una variedad de términos; por un lado el uso habitual de Escandinavia medieval para referirse a los esclavos es *thrall*, sin embargo, en las sagas islandesas<sup>19</sup> aparece la palabra *praelar* para referirse a hombres y mujeres que trabajan sin rentas y obligados bajo las órdenes de señores, reyes u hombres libres.

La esclavitud en la sociedad vikinga estaba muy normalizada, existiendo numerosos intercambios comerciales con ellos, siendo secuestrados de lugares de saqueo, etc. Trabajaban bajo la orden de su dueño y vivían en su casa teniendo que mantenerles, pero no necesariamente eran maltratados, podían formar parte de la propia familia con el tiempo. Muchos incluso

---

<sup>16</sup> Juicios y reuniones de carácter serio.

<sup>17</sup> El singular de *hersar*.

<sup>18</sup> Tenían la obligación de costear las armas a todo guerrero de su *hird* que no se lo pudiera permitir.

<sup>19</sup> Tanto históricas como mitológicas.

pasaban a ser hombres libres si sus labores eran buenas con la familia. Estaban a su vez obligados a ir a las batallas de su dueño.

“... en algunos casos sus vidas estaban tan ligadas a las de sus señores que hasta eran sacrificados para acompañarlos al más allá”<sup>20</sup>. El enterramiento o sepultura de dos personas en el mismo lugar no es de extrañar: en una tumba de Birka se hallaron dos personas una sentada encima de la otra, lo que indica una unión familiar o matrimonial de esas dos personas. Sin embargo, cuando se trata de un esclavo es muy sencillo detectar cuál es, ya que aparecen apartados del cadáver del señor, y muchas veces han sido sacrificados por decapitación, ahorcamiento o ruptura de cuello, o con armas blancas. Además, después de análisis científicos se ha demostrado que los cuerpos tienen genéticas distintas, que su alimentación no era la misma, o que en el momento del enterramiento estaban atados.

Era posible que si un hombre o mujer libre caía en bancarrota, se ofreciera a una familia para saldar sus deudas, pero este tipo de esclavitud podría considerarse de mejor tipo que la de los monjes secuestrados tras un saque, por ejemplo.

En la mayoría de ocasiones las mujeres esclavizadas eran objetos sexuales para quien las comprara. Los “clientes” podían acostarse con ellas y usarlas de concubinas, o incluso llegar a casarse con ellas. *The northman* crea un ejemplo perfecto de esto al descubrir que la mujer del rey fue en su origen una esclava tras un saqueo vikingo.

Stefan Brink es uno de los mejores investigadores en cuanto a la esclavitud vikinga, y a parte de explicar todo lo previamente dicho, aclara la gran dificultad de encontrar información fiable sobre los esclavos en las sagas, ya que siempre son descritos despectivamente. Sin embargo, afirma que tenían tareas domésticas, en la granja o incluso a modo de mayordomos reales en las familias más importantes. La inexistencia de documentos escritos acerca de las transacciones de esclavos o su uso dificulta más su estudio. Sin embargo, una de las pocas fuentes que encontramos a este aspecto es en los *Anales de Ulster*, recogida por un eclesiástico que vivió la incursión vikinga al sur de Dublín en el año 821:

“Año 821. Los paganos saquean Étar y se llevan como captivas a un gran número de mujeres.”<sup>21</sup>

Otro ejemplo acerca de la existencia de la esclavitud se encuentra en la *Saga de Laxdaela*, presentando al personaje de Melkorka,

---

<sup>20</sup> Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos, página 219.

<sup>21</sup> Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos, página 223.

posiblemente ficticio, pero ejemplifica la compra a un señor islandés a través de un rus<sup>22</sup> de esta mujer, llevándosela a su casa en Islandia como concubina, dándole un hijo y haciendo de sirvienta durante esos años.

#### **4. Familia vikinga y hogar**

Una vez desarrollado lo que significaba ser vikingo y las diferentes capas en las que se componía esta sociedad en la Etapa Vikinga, considero de relevancia conocer de qué manera se conformaba todo el entramado familiar. Esos guerreros vikingos, reyes, comerciantes, etc. poseían un hogar y una familia con la que vivían. Las series y películas, incluso los manuales de Historia se centran en desarrollar la expansión de este pueblo, de su paso por Inglaterra o su asedio a París... pero poco espacio se concede a la familia. ¿Existía el matrimonio o divorcio? ¿Cómo era la convivencia en una casa de periodo vikingo? ¿Qué papel poseían los niños en todo esto? Son preguntas que no surgen lo suficiente, en mi opinión, y por ello este apartado tratará de resolver ligeramente estas cuestiones.

##### **4.1. Matrimonio:**

Como la historiadora Irene García expone en *Esto no estaba en mi libro de la Historia de los Vikingos*<sup>23</sup>, el matrimonio es en realidad un contrato en muchos términos, tanto sociales, económicos o políticos. A pesar de que en la actualidad no estamos acostumbrados en nuestra cotidianidad europea, quitando el apartado emocional y sentimental, siguen siendo contratos que necesitan de un rito o proceso con personas como testigo de lo que se está llevando a cabo y unas palabras que han de ser pronunciadas. En la Edad Media europea los matrimonios entre monarquías, nobleza, etc. eran en la mayoría de casos esos contratos beneficiosos para las familias.

En el mundo vikingo la realidad no era muy diferente; a pesar de que existían mujeres y hombres de gran poder que no estaban casados, lo más beneficioso era tener un matrimonio, con una herencia segura para de esta manera ser más poderosos y fuertes dentro de su poblado/urbe; además de ofrecer un crecimiento a su pueblo.

---

<sup>22</sup> Pueblo vikingo que viajó y se asentó en el Este europeo; es el origen del pueblo ruso.

<sup>23</sup> Capítulo 3: Hogar, dulce hogar: la familia vikinga.

Como mucha otra información del mundo vikingo, la falta de textos escritos o de insuficientes restos arqueológicos hace que en muchas ocasiones la mejor fuente de conocimiento sobre esta cultura sea a través de las sagas o los relatos mitológicos. A pesar de contar con ese obvio apartado religioso y ficticio sobre las historias y aventuras de los dioses, en muchas ocasiones encierran detalles que podrían reflejar perfectamente la sociedad que los contaba. Un caso claro de ello es el de la boda falsa de la diosa Freyja<sup>24</sup> en el que Thor ha perdido su martillo *Mjölner*, y gracias a Loki descubren que lo tiene el rey de los gigantes (*jötnar*/singular *jötun*) y solo lo devolverá si se casa con Freyja. Ante la negativa de ésta, Thor se disfraza de mujer y se viste para la boda, al igual que Loki como su doncella; y finalmente consiguen su objetivo.

El propósito aquí no yace en desarrollar el relato, pero sí detenernos en una parte en la que especifican cómo ha de vestirse Thor de novia, dando pistas importantes de cómo se vestiría una mujer de importancia en la sociedad vikinga:

*“Dejad que tintineen las llaves alrededor de su cintura,  
y que sobre sus rodillas caiga el vestido de mujer;  
de grandes gemas cubierto al pecho,  
y un bonito tocado sobre su cabeza.”*<sup>25</sup>115

Las mujeres de importancia eran administradoras de sus propiedades y de otras funciones de su hogar, por lo que en la boda se ejemplifica portando esas llaves alrededor de la cintura, que serían las de su casa y dominios. A su vez, era típico como vestimenta una especie de peto o delantal como entenderíamos actualmente, el *hangerok*, el cual estaba cubierto por la parte de atrás, y delante colgaba adornos, joyas, etc. Cuanto más poder poseía la novia, mayores adornos colgaba.

El poema nos indica la existencia de un gran banquete, dato nada sorprendente dentro del mundo vikingo, ya que era un signo de ostentación y poder para los reyes y *jarls*.

Al igual que en otras muchas sociedades del mundo a lo largo de la Historia, las bodas sirven como contrato económico, una especie de finanzas, aportando dotes a los familiares del novio o novia. En las bodas de periodo precristiano al menos, en Escandinavia también existía esa dote, llamada en el relato *brúdfé*, “la riqueza de la novia”. A su vez, como Irene García explica, es muy posible, aunque no haya certezas arqueológicas al

---

<sup>24</sup> Neil Gaiman, *Mitos nórdicos*.

<sup>25</sup> *Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos*, página 115.

respecto, que las bodas concluyeran con algún intercambio material entre ambas partes, algún objeto de importancia familiar o semejante<sup>26</sup>.

A modo de aportación final a este tema, podría desarrollarse un debate muy interesante sobre los roles e identidad de género dentro de esta cultura, analizando lo que supone que dos dioses se disfracen de mujeres sin problema, a pesar de que sean objeto de comedia a lo largo del poema.

#### 4.2. Padres y madres de crianza:

El concepto familiar vikingo puede alejarse un poco del modelo de familia que tenemos actualmente. Dentro de la familia entraban el marido, la mujer y los hijos que pudieran tener, pero no se quedaba en eso. A parte de la relación entre hermanos, tíos, abuelos... existía un vínculo familiar con personas que compartían hogar. Mencionando de nuevo a la historiadora Irene García, tiene un capítulo ejemplificando lo que significaba ser un “padre de crianza” con el personaje de la serie *Juego de Tronos*, Ned Stark<sup>27</sup>.

Las familias en ocasiones podían aceptar el cuidado y crianza de los hijos de otra familia, ya fueran amigos, del poblado, debido a tratos o deudas, etc. Ese niño o niña pasaba a formar parte de la familia y era criado como un hijo/a más.

El término literal es *Fóstr*, usado cuando el hijo de crianza es de amigos de la familia, se realiza en confianza. Un ejemplo claro de que esto no era inusual es el del rey Haakon el Bueno<sup>28</sup> de Noruega, el cual fue criado por el rey inglés Athelstan<sup>29</sup>.

Y, al igual que con las bodas, en estos casos también encontramos ejemplos en las sagas mitológicas, como es el de *Hálfðanar saga Brönuþóstra*<sup>30</sup>, historia de cómo una gigante es madre de crianza de un danés llamado Halfdan.

La *saga de Njál* narra la historia de este hombre y de los primeros asentamientos islandeses, pero nos interesa un fragmento que comenta la pérdida de un hijo de crianza:

*“Os digo que le amaba más que a mis propios hijos y cuando escuché que había sido asesinado, pensé que la luz más dulce de mis ojos se apagaría, y aún hubiese preferido perder a todos mis hijos y que él siguiese vivo”*<sup>31</sup>.

---

<sup>26</sup> Tenemos una similitud con la ceremonia cristiana de intercambiar los anillos.

<sup>27</sup> Cría a un niño tomado de un líder derrotado en una rebelión. Sirve a modo de castigo, pero lo cuida como a un hijo propio.

<sup>28</sup> 920-961 d.C.

<sup>29</sup> 894-939 d.C.

<sup>30</sup> *Mitos nórdicos*.

<sup>31</sup> *Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos*, página 157.

Dentro de este entramado familiar, incluso los esclavos podían llegar a ser considerados parte de la familia, siempre que existiera una buena relación entre ellos, ya que eran personas que trabajaban, dormían y vivían con ellos.

### 4.3. Divorcio y la cuestión sobre la obligación a casarse:

Como se ha mencionado previamente, el matrimonio siempre ha funcionado más como un contrato con dotes y finanzas que relaciones solamente amorosas. En el caso vikingo, gracias a las sagas parece que hay un rol muy definido para cada parte de la pareja, al menos en estas ficciones medio realistas: mientras el hombre suele ser el aventurero, poeta o guerrero enamorado de una mujer y trata de ganarse su amor o su mano a través de tratos o pactos familiares, la mujer se basa en aceptar dichas “ofertas”, a que el hombre se gane su mano sin realmente importar sus sentimientos hacia él. Parece que prima en primer lugar el honor del hombre y sus actos para conseguir a la dama<sup>32</sup>.

Pero ¿es posible que las mujeres fueran casadas a la fuerza, o forzadas a “amar” al hombre? Ya se ha mencionado previamente que no era extraño ver a una esclava convertida en la esposa del que había sido su amo, por capricho del hombre y probablemente como vía de salvación a la libertad de ella.

También en la literatura encontramos un ejemplo de la facilidad o naturalidad que se le podía otorgar a este deseo forzado: los dichos de Skírnir, o *Skírnismál*, cuentan como el dios Freyr se enamora de una gigante y envía a Skírnir para que acceda a estar con él, mientras que este amenaza y maldice a la gigante para que desee al dios. Más que deseo amoroso aquí parece que hay mayor deseo sexual, sin embargo, sirve como ejemplo de la poca palabra que podría llegar a tener una mujer.

Esto podría dar pie a que la sociedad vikinga veía con buenos ojos la violación, sin embargo no es así, tal y como veremos en el capítulo sobre la ley. En todo momento cuando un hombre consigue a una mujer parece que se debe a tretas, actos heroicos, pactos familiares o semejantes. En la actualidad estos actos serían igualmente condenables y mal vistos ya que la mujer sigue siendo obligada a aceptar unas condiciones que no tiene por qué desear.

Por tanto, podríamos pensar que el divorcio era igual de ficticio que la propia mitología. Sin embargo, diferentes fuentes demuestran su existencia.

---

<sup>32</sup> Similar a los cuentos tradicionales de la princesa salvada o conquistada por el príncipe valiente.

Es posible que únicamente tuvieran derecho o capacidad para divorciarse de sus maridos mujeres de poder, con riquezas o un alto estatus. La *Saga de Kormak* es uno de los pocos relatos sobre *skalds*<sup>33</sup> islandeses que existen, en el que cuenta su amor por una mujer llamada Steingerd. Sin entrar en la saga, en un momento se menciona que dicha mujer “dijo las palabras de divorcio” para separarse de su previo marido. Esto nos puede indicar una especie de rito oficial en el que hay que decir unas palabras concretas que valide un divorcio cuando una mujer lo desea. Por tanto, sigue unos patrones legales que están dirigidos o establecidos dentro de la comunidad, a pesar de que cada una pueda tener sus propias normas en torno a ello.

Una de las grandes fuentes en cuanto al tema del divorcio, sin embargo, no proviene de las sagas escandinavas, sino de los escritos de Al-Ghazal, un diplomático proveniente del emirato de Córdoba y que convivió con los vikingos una temporada. Su objetivo era convertir al islam a cuantos pudiera, y se jacta en algún momento de sus escrituras de que consiguió convertir a una comunidad completa de 5.000 personas dejando atrás sus creencias.

A pesar de que la religión vikinga era abierta a aceptar otros cultos, es improbable pensar que un misionero lograra tal hazaña; probablemente convirtió a un buen número de ellos y exageró la cantidad para obtener mayor mérito. En cambio, lo que nos interesa de Al-Ghazal en esta ocasión es un episodio en el que se sorprende por la existencia del divorcio cuando visita una corte vikinga. El relato cuenta cómo establece un contacto estrecho con la reina del lugar, y le advierten de que no haga enojar al marido con celos. Pero la reina, al escuchar sus temores le responde con esta frase que esclarece toda duda: “Nosotras no tenemos problemas de celos, pues nos unimos a nuestros hombres por deseo propio. Estamos con ellos tanto tiempo como gustemos, pero podemos dejarles si ya no los deseamos”<sup>34</sup>.

#### **4.4. El hogar:**

Las casas vikingas dependían, como hoy en día, de su ubicación y las diferencias sociales. No era lo mismo una casa en Birka, Suecia, donde existían urbes dedicadas al comercio además de la agricultura, y por tanto requerían espacios mucho más próximos entre unas casas y otras, que en las granjas de Islandia, isla mucho más tardía en crecer y con poca población. Sin embargo, la estructura de todas ellas era muy similar.

Hay que tener en cuenta que dentro de estas casas convivían el matrimonio, los hijos, esclavos, posibles visitas o amigos, hijos de crianza, animales...

---

<sup>33</sup> Escaldos, eran poetas además de guerreros.

<sup>34</sup> *Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos*, página 124.

Una granja media escandinava tenía a parte de la casa central con un salón comunal y habitaciones, edificios externos como establos para guardar caballos, muelle para el barco, y estructuras para conservar y criar animales. Podían ser casas desde 80 metros cuadrados a las más sencillas de unos 10, con dos o tres estructuras externas. En Lofoten, Noruega, (Figura 4) se reconstruyó una casa vikinga que habría pertenecido a un jarl o rey, ya que sus dimensiones son desorbitadas.

Es lo que denominaban salas: lugares dónde celebrar los banquetes, juntar a un gran número de gente del poblado y mostrar tus riquezas; a su vez eran un modo de visualizar lo que serían las salas de los dioses en Asgard<sup>35</sup>, como la sala de Odín en el Valhalla.



Esta diferencia en los tamaños de los hogares recalca esa diferenciación social que desarrollaba en el capítulo anterior, distando mucho de una casa de jarl o rey a la de un hombre libre.

La casa de Lofoten reconstruida, por ejemplo, tiene 83 metros de largo y está hecha a partir de una que existía del siglo VI, indicando que este formato de casas ya era usual incluso antes de la Etapa Vikinga como tal. Gracias a esta reconstrucción se ha podido explicar mucho mejor la organización de las casas y sus funciones: divididas en diferentes secciones con sus respectivas puertas, había salas para dormir, una sala central con un fuego en el que se organizaban las reuniones (y se narraban las sagas y

---

<sup>35</sup> El mundo de los dioses: Vanir y Aesir.

relatos mitológicos) o para cocinar; en la parte trasera por ejemplo, existe una zona destinada a tirar la basura, de dónde se ha podido analizar qué tipo de alimentos consumían. Además de todo esto contaba con los establos, zonas para conservar a animales (gallinas, cerdos, etc.) o cobertizos para el almacenamiento de barcos como hemos mencionado previamente.

En resumen, este tipo de casas servían de hogar y a su vez de centro de reuniones, de organización, de eventos religiosos o de fiestas.

En este sentido películas como *The Northman* consiguen recrear y visualizar para el espectador una granja islandesa o un poblado noruego. *Assassins Creed: Valhalla* es un ejemplo perfecto para reproducir este formato, ya que podemos recorrer un asentamiento nórdico en plena etapa de conquistas por Inglaterra, a la vez que visitar ciudades en Escandinavia, mostrando esas salas para banquetes, casas modestas o edificios circundantes como herrerías, establos o comercios más próximos a los muelles donde atracan los navegantes y extranjeros.

#### **4.5. Infancia:**

Cada cultura posee un concepto sobre la infancia algo diferente, a pesar de tener aspectos en común. Está claro que la época infantil son años de aprendizaje, de asimilación de todo lo que implica ser una persona de la sociedad en la que vive y su contexto. En el caso de la infancia vikinga, se puede considerar una infancia muy vinculada desde el principio con la vida adulta, dependiendo también del estrato social en el que vivas.

Si has nacido de una familia poderosa, lo más probable es que comiences con el manejo de las armas y el arte de la guerra desde pequeño, para así al alcanzar la mayoría de edad poder ir de incursiones o participar en un *hird*. Haywood afirma que algunos niños se hacen guerreros de pleno derecho incluso a los trece o catorce años, siendo casos aislados. Lo normal es que comiencen esa vida a los diecisiete años aproximadamente. En yacimientos de Dublín<sup>36</sup> se han encontrado espadas de madera, las cuales podrían pertenecer a niños a modo de juguetes, o ser espadas de entrenamiento, las cuales también usarían estos infantes.

Sin embargo, las capas sociales más bajas que no se podían permitir una educación a base del entrenamiento de armas, aprendían a participar en las tareas del hogar pronto. Restos hallados también en Dublín afirman la existencia de molinos pequeños que usarían los niños para moler.

---

<sup>36</sup> Asentamiento vikingo durante décadas.

Irene García aproxima el comienzo de la edad adulta de una mujer en torno a los veinte años, ya que a través de sagas se afirma que una mujer a esa edad ya es capaz de administrar un hogar, estar casada y tener descendencia.

Durante la infancia, aprenden entre otras cosas su mitología y religión, a través de los relatos y las sagas, contadas oralmente alrededor del fuego. La serie *Vikings* tiene un claro ejemplo de ello en su primera temporada cuando Ragnar se sienta en torno al fuego con sus hijos, mujer y su nuevo esclavo, y narra lo que será el Ragnarök<sup>37</sup>. También aprenden a escribir las runas, puesto que es su método de escritura. Aunque se da por hecho de que la cultura vikinga era ágrafa, el uso de runas era habitual en muchos contextos. Un ejemplo interesante es el de las runas grabadas y la pintura de un barco vikingo en las paredes de Hagia Sophia, en la actual Estambul. En ellas podemos leer frases como “Halfdan estuvo aquí”, acto que Irene García considera semejante al de un adolescente al marcar su pupitre de instituto.

En piedras y restos funerarios también se han encontrado runas y grabados, narrando quién era la persona que ahí reposa o alguna mención a dioses. (Figura 5)



Un último punto que destacar es el del sacrificio o abandono infantil. La cultura vikinga no veía con malos ojos el abandono de niños/as cuando no se podía permitir su cuidado o existía algún tipo de problema. Los niños con defectos físicos o mentales eran abandonados directamente en los bosques, o incluso sacrificados como modo de homenaje a los dioses. Con

---

<sup>37</sup> La batalla final en la que casi todos los seres del universo morirán, incluidos los dioses.

la llegada del cristianismo a Escandinavia, esta práctica fue desapareciendo a excepción ocasional de los abandonos de niños con deformidades. Eran considerados una ofensa a los dioses, como un mal presagio, o simplemente porque consideraban que no podrían soportar su estilo de vida en ese contexto. Reiterando la serie *Vikings*, vemos como Ragnar abandona a su hijo Ivar al nacer con una deformidad en las piernas, pero su madre lo rescata, convirtiéndose en un futuro en el histórico Ivar el Deshuesado.

## 5. Juegos y pasatiempos vikingos

Los vikingos conferían una gran importancia a los juegos de mesa, a las actividades deportivas o cualquier pasatiempo que requiriera del intelecto. Aquí Régis Boyer con *La vida cotidiana de los Vikingos* nos muestra un gran abanico de ejemplos sobre esta temática.

Antes de ello me gustaría dedicar un espacio al entretenimiento de los niños, el cual no se aleja demasiado de lo que hace un niño en nuestra sociedad. Existen numerosas evidencias, como en Dublín, de pelotas de madera, juguetes tallados a madera con forma de soldados, caballos o espadas, por lo que podemos imaginar el juego habitual de los niños. En algunas sagas igualmente, Irene García afirma que hay evidencias de niños fantaseando a realizar acciones de los adultos, como participar en *things*.

Si pasamos al mundo adulto, existen numerosos ejemplos, con actividades tanto físicas como intelectuales. Cualquier persona podía participar sin importar realmente su posición en la sociedad, a pesar de que solía estar emparejado a tu grupo social, podría ocurrir que un rey jugara al ajedrez con un granjero por ejemplo. Si que es cierto, que por los registros de sagas se deduce que las actividades lúdicas estaban reservadas especialmente a los hombres; no se excluye que las mujeres pudieran participar, pero no se han encontrado evidencias de ello hoy en día. Un gran recurso para la investigación de estas actividades es la *saga de Njál*, mencionada previamente.

Los juegos o pasatiempos que requerían algún tipo de destreza física eran muy comunes, hay ejemplos desde competiciones de tiro con arco, lanzamientos de jabalina, carreras de caballos hasta juegos de pelotas.

Es un terreno aún por investigar, pero por restos arqueológicos y definiciones muy explícitas en relatos nórdicos podemos definir uno de los más populares: *knattleikr*, literalmente “juego de pelota”. Este juego

contenía bates de madera como pueden ser los de beisbol en la actualidad, y con una pelota debían golpearla y tocar un palo al otro extremo del campo. Era un juego por equipos, de contacto y bastante violento. Se desconocen con exactitud los detalles del juego como la puntuación, cuándo terminaba, las posiciones de jugadores, etc. En la película *The Northman* sin embargo se hace una escenificación de cómo podrían ser estos partidos: muy violentos, con descenso de jugadores con cada marcación del otro equipo y ganaría el equipo que terminara con jugadores en el campo. También sirve para exponer la posibilidad de que este tipo de juegos podrían servir a modo de “peleas de gladiadores”, haciendo referencia al entretenimiento romano, ya que las aristocracias vikingas como reyes, *hersar* o jarls podrían ser espectadores mientras sus esclavos competían, creando una especie de campeonato entre los esclavos de una familia y otra.

Boyer menciona también un tipo de lucha deportiva, alejada de los duelos<sup>38</sup>, denominada *glima*: era una lucha en la que debían derribar y agarrar al oponente, igualmente con mucha brutalidad y pocas normas en cuanto al nivel de contacto permitido.

El mundo vikingo, sin embargo, no tenía únicamente juegos físicos en los que primaba la fuerza; el intelecto era muy importante, y en especial entre las aristocracias y jefes guerreros. Para un vikingo, dominar los juegos en los que reinaba el pensamiento era clave para dominar la batalla. Si eras culto en estrategia luego podrías plasmarlo en el campo de combate, ya fuera dirigiendo a tus compañeros, adelantándote a tu enemigo o luchando de la mejor manera posible. Era tan importante saber luchar, como jugar al ajedrez o ser diestro en las rimas, entre otras artes intelectuales. Boyer deja el extracto de un jarl de las Orcadas, Rögnvaldr Kali (1135-1158) en el que presume de sus talentos intelectuales:

*“Hay nueve artes conocidas por mí:  
Juego a las tablas como un experto,  
Me equivoco raramente en cuestión de runas,  
Leer, tallar hierro o madera son cosas a mi alcance,  
Sé deslizarme con suavidad con los esquíes,  
Manejar un arco, remar a placer;  
Sé aplicar mi mente a una u otra de estas artes:  
El lai del poeta y la música del arpa.”<sup>39</sup>*

---

<sup>38</sup> Siguiente capítulo aparecen definidos.

<sup>39</sup> *La vida cotidiana de los vikingos*, página 231.

Este fragmento deja claro la importancia que se le daba a la maestría en actividades físicas como remar correctamente o jugar a las tablas (juegos semejantes al ajedrez).

Previamente se detalló al hablar de la infancia la importancia de educar a los niños en el conocimiento de las runas y su escritura (*futhark*), y aquí lo podemos ver ejemplificado cómo el jarl se jacta de su conocimiento de ellas, de su escritura y tallaje. Este conocimiento resultaba más importante entre la sociedad poderosa que entre los hombres libres ganaderos que no podían permitirse más tiempo que el de la granja.

Los juegos de mesa fueron clave dentro del pasatiempo del guerrero vikingo. Un hallazgo encontrado en la isla de Lewis, Escocia, en el siglo XIX, concretamente 1831, de setenta y ocho piezas de ajedrez y catorce piezas de tablas fue clave para el estudio del mundo vikingo. (Figura 6) A raíz de este descubrimiento, los estudios en torno a cómo se divertían o pasaban el tiempo libre estos guerreros fueron en aumento. Actualmente se sabe que los juegos de mesa como el ajedrez encontrado en Lewis, o referencias a otro similar denominado *hentfataft*<sup>40</sup> fueron claves.

Ayudaban a estas personas a desarrollar su intelecto en la estrategia tal y como se ha mencionado previamente. Jugaban tanto en sus poblados como en lugares extranjeros; jugaban durante las travesías por mar y en los asentamientos de los lugares a los que iban a saquear/comerciar, etc. por lo que servía de entretenimiento y entrenamiento de la mente.



Creían que los mejores guerreros debían ganar estas partidas para hacerlo también en el combate real. Las piezas encontradas son muy similares a lo que entendemos como el ajedrez actual, aunque las figuras están adaptadas lógicamente a las formas reconocibles de su contexto. Haywood destaca por ejemplo la relevancia de una de las piezas: se trata de un guerrero con

---

<sup>40</sup> Se desconocen sus reglas.

un escudo, el cual lo está mordiendo. Esta representación afirma pertenecer a la de los famosos guerreros berserker.

Los berserker entraban en una especie de trance antes de combatir debido a setas alucinógenas y brebajes semejantes para convertirlos en animales, como lobos y osos, ambos reconocidos como animales fuertes, temidos y mitológicos<sup>41</sup>. Durante la batalla solían luchar semidesnudos y se comportaban como verdaderos animales sin temor a la muerte y realizaban carnicerías con sus enemigos.

La imagen del berserker ha creado un gran impacto en el imaginario literario ya desde su época, en la que textos del historiador Saxo Gramático hacen referencia a estos temibles hombres. La película de *The Northman* aparece de nuevo como ejemplo, y es que el protagonista, el príncipe Amleth, se ve envuelto en una comunidad berserker durante una época de su vida, escenificando la noche previa a un asalto en el que se comportan como lobos alrededor de una hoguera, y al día siguiente combaten con crueldad, exhalando aullidos de lobo e incluso mordiendo a los enemigos.

Volviendo a los juegos de mesa, se han encontrado también ejemplos de ellos en túmulos vikingos, como en el yacimiento de Birka. Esto nos puede indicar que dentro del pensamiento de la sociedad, el fallecido podría usar esos juegos durante su trayecto a uno de los mundos del más allá, o una vez llegado ahí; teniendo la misma importancia que sus armas con las que eran enterrados o las joyas que demostraban su riqueza y poder en Midgard<sup>42</sup>.

Otro signo importante de virtuosidad era el de ser ágil con las palabras y las rimas, y de aquí el concepto de escaldos o *skalds*. Estos eran lo que denominaríamos poetas o bardos, pero de una manera menos “fina” de lo que se tiene en concepto en nuestra imaginería. Los escaldos eran, entre otras cosas, vikingos de pleno derecho, guerreros que saqueaban y personas de renombre; pero a su vez sabían cantar y entonar rimas que servían para relatar hazañas o hechos memorables. Eran el instrumento perfecto para crear de un guerrero una leyenda, por lo que los *skalds* eran muy bien tratados dentro de las comunidades vikingas (nadie quería que crearan historias deshonrosas de él).

Haywood hace una definición muy esclarecedora de estos poetas en *El manual del guerrero vikingo*, aclarando que sus palabras nada tenían que ver con la finura del lenguaje, sino que empleaban insultos, palabras grotescas y narraban historias de violencia y sexo sin contemplación alguna.

---

<sup>41</sup> Odín tenía dos cuervos y dos lobos que le acompañaban siempre.

<sup>42</sup> Mundo de los hombres, es el que conocemos como tal.

Además de ser los narradores de las aventuras y batallas de sus compañeros al volver al hogar, era común en los banquetes crear competiciones de rimas, denominadas escarnios, para ver quién poseía mayor virtud de palabra. Solían ser turnos de rimas en los que se intentaba dejar en mal lugar al oponente a la vez que se engrandecía el honor de uno mismo, haciendo referencias a hechos ocurridos o metiendo a los dioses de por medio<sup>43</sup>.

El videojuego *Assassins Creed Valhalla* posee esta posibilidad a lo largo de toda su aventura, ejemplificando esas figuras de *skalds*, y pudiendo realizar escarnios para medir tu ingenio. Dentro del propio juego se muestra que puede haber buenos oradores o malos; si es el caso de este último tu honor se veía ridiculizado y debía ser compensado con una buena acción en batalla. Incluso hay una representación de los dioses compitiendo en estas rimas, tal y como las sagas mitológicas narran.

Haywood añade un detalle importante: seguramente estos escaldos aprovechaban los momentos de batalla para cantar o recitar rimas de corte épico para envalentonar a sus compañeros de *hird*. Esto mismo se ve ejemplificado en el personaje de Rollo, en la serie *Vikings*, el cual justo antes de un combate y posicionados en un muro de escudos<sup>44</sup> entona una canción la cual terminan de cantar sus compañeros.

## **6. La importancia de respetar la ley**

El imaginario creado sobre la cultura vikinga nos podría indicar un pueblo dictado por la anarquía legislativa, sin ningún tipo de ley ni control sobre los actos de estos escandinavos “bárbaros”. Las fuentes escritas, ya que son las que más pueden aportar al respecto, nos indican lo contrario. Es cierto que el pueblo vikingo no empleaba un medio escrito en el que plasmar unas leyes o normas que se debían obedecer a modo similar de una constitución actual como podríamos comprender. Las muestras de existencia de leyes provienen en su mayoría de las fuentes escritas inglesas medievales, en ese afán de traducir y plasmar por escrito las sagas vikingas. También son de relevancia manuscritos encontrados por ejemplo en la zona de la antigua Constantinopla, donde el pueblo rus y la Guardia Varega<sup>45</sup> tuvieron una importancia vital. En esos manuscritos, como el de *Skylizes Matritensis*, se

---

<sup>43</sup> Los dioses tienen una imagen muy humana para los escandinavos precristianos, siendo mortales como ellos y con defectos.

<sup>44</sup> Técnica de combate en grupo más usada entre los vikingos.

<sup>45</sup> Cuerpo militar o ejército vikingo al servicio del gobernante de Constantinopla.

muestran representaciones pictóricas o se explican aspectos de la ley vikinga.

El concepto de respetar las normas establecidas era muy importante tanto para el guerrero escandinavo/vikingo como para la agricultora o esclavo. Se involucraba en este aspecto el honor y respeto. Ser un guerrero con fama y que destacara por su brutalidad y fuerza en el combate no servía de nada si luego no era capaz de respetar las normas de su comunidad, o en el caso de personas con autoridad, hacer respetar estas normas. Los mejores guerreros que habían combatido y vivido con honor y bravura eran los adecuados para ir al Valhalla con Odín.

Dentro de los propios *hird* existían unas leyes básicas que respetar para que no existiera el caos. Hay que tener en cuenta que estas agrupaciones de guerreros estaban conformadas en torno al liderazgo de un rey o jarl, por lo que sus compañeros, a pesar de tener un trato de familiaridad, confianza y amistad, tenían una cierta rivalidad entre ellos. Los saqueos y las batallas servían para demostrar al líder lo que uno podía aportar al tenerlo cerca, y se ganaban la posición de los banquetes<sup>46</sup>. Esto implicaba la posibilidad de envidias y rencores, ya que bajar de posición dentro del *hird* suponía un acto de deshonor; consecuentemente podía terminar en episodios de violencia.

*“Según la costumbre, los lugares eran asignados en función del valor de los guerreros, su veteranía o la nobleza de su estirpe, de forma que los más viejos y los más nobles ocupaban los lugares de privilegio. Por eso nadie podía perder su lugar sin sufrir una gran deshonor.”*<sup>47</sup>

Para evitar esto, existían estas normas, que variaban de un *hird* a otro, pero que poseían unos elementos comunes entre todos<sup>48</sup>:

- Disputas entre guerreros se resolvían con un juramento en el que debía haber superioridad de dos testigos contra uno.
- Faltar de forma leve a tu *hird* suponía descender dentro del “*cursus honorum*”<sup>49</sup> de los banquetes.
- Un guerrero podía pasar su lealtad y participación de un *hird* y señor a otro sin represalias. Siempre que fuera una vez al año e informando de ello al líder.

---

<sup>46</sup> Estaban jerarquizados en importancia según el lugar de asiento.

<sup>47</sup> *Vikingo. El manual del guerrero nórdico*, página 25. Extracto de Sven Aggesen, *La ley de los seguidores*.

<sup>48</sup> *Vikingo. El manual del guerrero nórdico*.

<sup>49</sup> Referencia a la escala de posiciones políticas en la Antigua Roma.

- Los guerreros que traicionaban a su señor eran privados de todas sus posesiones, expulsados del *hird* y nombrados proscritos, convirtiéndose en lo que denominaban *nioing*, un sinónimo de nada, semejante a ser un renegado de la comunidad.
- Si algún miembro del *hird* hería con armas o golpeaba a otro compañero era igualmente expulsado del *hird*, nombrado proscrito y declarado *nioing*.
- Los guerreros del *hird* deben jurar enfrentarse y matar a los proscritos que se encuentren.
- Si algún miembro del *hird* reniega de su obligación a matar proscritos será considerado uno, expulsado del grupo y llamado cobarde y *nioing*. Esto se cumplía siempre que el afectado tuviera un guerrero o arma de ventaja en contra del proscrito; si estaba igualado o en desventaja se podría perdonar.

Cada urbe o poblado en Escandinavia tenía sus propias leyes, especialmente antes de la unificación de los reinados en uno solo, como Noruega o Dinamarca. No existía una figura específica de alguien que velara por la seguridad, como podría ser algún tipo de cuerpo policial. En las concentraciones grandes de población, donde se movía mucha gente, riquezas y personas de poder generalmente, era común que la persona al mando (ya fuera un *jarl* o rey) contratara guardias y guerreros para patrullar las calles y vigilar los lugares de importancia como su propia estancia o muelles. El papel de juez era ejercido por el *jarl* o rey, aunque era una cuestión comunitaria.

Cuando un delito era cometido, existía una disputa entre dos vecinos o había algún tema importante que tratar se convocaba el *thing*. Estos *things* servían en la mayoría de ocasiones de juicios donde el *jarl* presidía la reunión, los *hersar* tenían voto y opinión en el asunto a tratar y cualquier hombre o mujer libre podía acudir e incluso hablar. Generalmente se realizaban en las salas de los señores de la comunidad, en el mismo espacio donde se producían los banquetes.

La violación dentro de esta cultura es un debate bastante interesante: se sabe que durante los saqueos los vikingos violaron a multitud de mujeres que apresaban esclavizadas y era visto como un derecho del guerrero a poseerlas después del combate. Una mujer esclava podía ser usada para mantener relaciones sexuales y no lo consideraban una violación.

Sin embargo, sí que existía este concepto dentro de las leyes vikingas, y era condenable. Era uno de los peores delitos que un hombre podía cometer, siendo deshonoroso y mancillaba la imagen de él. Hay un ejemplo de ello en el manuscrito previamente mencionado, *Skylizes Matritensis*, en el que se

alega que un guerrero había intentado tomar a la fuerza sexualmente a una mujer libre del pueblo que acababa de tomar la Guardia Varega. Se informa que como consecuencia ella había matado al vikingo en cuestión y se había apropiado de todas sus pertenencias. Todo esto fue presenciado por los compañeros del violador, que aprobaron el acto de la mujer como causa noble y le permitieron quedarse con los bienes.

Y es que, dentro de las leyes vikingas, violar, intentar forzar o incluso besar sin su consentimiento a una mujer libre era penado. Las consecuencias podían pasar desde la ejecución del violador a ser expulsado de la comunidad como un proscrito; y como se ha visto previamente, podía tratarse de cualquier mujer libre independientemente de que fuera escandinava o no.

La serie *Vikings* nos ofrece un ejemplo de estos actos condenables: tras el saqueo a un pueblo inglés, Ragnar está paseando por las calles y casas para ver la situación, y en una de ellas encuentra a un compañero de la expedición tratando de forzar a una aldeana que estaba escondida. Ragnar le aparta con brusquedad y al querer seguir con el delito, éste termina ejecutándolo ahí mismo. Podríamos debatir la moralidad de este acto, ya que si el vikingo hubiera apresado a la mujer y se aprobaba como esclava, no habría importado que la forzara para mantener relaciones sexuales con ella, y aquí Ragnar como hombre de su pueblo y conocedor de sus leyes, no habría objetado en el asunto.

He comentado con anterioridad la importancia que residía en mantener el honor. Si ese honor era mancillado o insultado por una segunda persona, esto podía desencadenar en violencia no deseada. Para evitar esto, si sucedía la norma establecía que se podía o convocar un *thing* ante el *jarl*/rey o desafiar a un *holmgang*, un duelo.

Este método servía para verificar si el insulto al honor del afectado estaba infundado o no, dependiendo del victorioso. También se empleaba para otro tipo de resoluciones, cuando el *thing* no había sido efectivo o así lo demandaban las personas afectadas. En las etapas más primarias del fenómeno vikingo, era posible desafiar a duelo a tu señor, *jarl* o incluso rey a muerte para obtener su título. Si salías vencedor relevabas el puesto con naturalidad y el pueblo debía aceptarlo, y si fracasabas podías resultar muerto con la deshonra de haber sido codicioso e inferior a tus posibilidades, o vivir con la vergüenza de la derrota si tu oponente perdonaba la vida. Reitero *Vikings* para ejemplificar esto: al desafiar

Ragnar a duelo contra su *jarl*; sale victorioso y se convierte en el nuevo señor de Kategat<sup>50</sup>.

El término *holmgang*, o *holmganga*, dependiendo la traducción encontrada significa “excursión a la isla”, puesto que originariamente se cree que viajaban hasta algún pequeño islote rodeado de agua para que el duelo fuera cerrado en ese terreno. Posteriormente, se buscó una solución más práctica y se estableció que estos duelos fueran alrededor de una pila de piedras en círculo, de la cual no podían salirse para no ser derrotados.

Los duelos no implicaban la necesaria muerte del oponente, podían terminar al herirlo o con su rendición; si el herido deseaba continuar hasta la muerte así se realizaba.

Las condenas que se efectuaban sobre el infractor variaban conforme la gravedad del delito: podían ser compensaciones materiales o económicas (el uso de la moneda como transacción económica no estaba generalizado en Escandinavia en estos siglos y valían su peso en plata), ser declarado proscrito y desterrado, algo muy común en delitos considerados de nivel medio-grave; o llegar a la ejecución. Las ejecuciones tenían un procedimiento casi ritual y sacrificial, por lo que muchos investigadores como Irene García consideran que eran un momento perfecto para demostrar a los dioses su cercanía con ellos ofreciendo vidas humanas.

Una de las ejecuciones más extendidas fue probablemente el ahorcamiento. El componente religioso que posee ahorcar a una persona en el mundo vikingo precristiano es enorme: se intenta atraer la atención del Padre de todos, el dios Odín. Odín es una de las deidades más recurrentes en la mitología nórdica y en la vida habitual de los vikingos. Su imagen y características variaba de una zona a otra, y a pesar de ser uno de los personajes mitológicos más estudiados, es de los más misteriosos actualmente. Lo que sí conocemos gracias a las *Eddas*<sup>51</sup> es que Odín realizó muchos sacrificios en búsqueda del conocimiento y bienestar de la humanidad. Algunos episodios incluyen arrancarse su propio ojo para tirarlo al pozo de la sabiduría custodiado por un hombre llamado Mímir, o el que nos interesa para asociar los ahorcamientos con la religión: el propio ahorcamiento de Odín durante nueve días sobre el árbol Yggdrasil, sobre el que se sustentan los nueve mundos que existen en el universo. Atravesado por su lanza y ahorcado pasó esos días como sacrificio para que la humanidad obtuviera la inteligencia y la sabiduría. De esta manera, la

---

<sup>50</sup> Pueblo escandinavo comercial y naval ficticio que sirve de ejemplo de lo que sería uno real en esa época.

<sup>51</sup> Sagas sobre la mitología recogidas por Snorri Sturluson.

forma que los hombres y mujeres tienen de recompensarle ese sacrificio es haciendo lo mismo con esos condenados.

La venganza fue un asunto muy reiterado en la Historia Vikinga, especialmente en las primeras generaciones que se fueron a vivir a Islandia, una gran fuente de ello es la ya citada *saga de Njál*.

A lo largo de estas páginas se ha ido explicando la importancia que se le daba a la familia en esta sociedad, a la vez que la del honor: el honor de un individuo podía afectar directa o indirectamente a su familia, por lo que muchas veces los asuntos del padre pasaban a ser los de los hijos, el de la mujer del marido o viceversa. Cuando se hería, atacaba o asesinaba a un miembro de la familia, esta tenía derecho a la “sangre por sangre”, lo que en nuestro recopilatorio de oraciones populares sería el “ojo por ojo”. Ante la ley vikinga, estos delitos debían ser condenados de las maneras que hemos mencionado, pero en muchas ocasiones el odio de la familia y la necesidad de llevar la justicia por su propia mano hacía que la ley se pudiera, no faltar, pero sí dejar de lado. Las venganzas personales estaban muy presentes, pero esto solía terminar en delito por parte de la persona que deseaba venganza.

La *saga de Njál* cuenta cómo esas primeras familias de *hersar* que fueron a Islandia comenzaron una serie de episodios de violencia y muerte entre ellas que parecían no tener fin. Estas personas fueron a la nueva isla con el fin de alejarse de las autoridades y leyes que les impedían vivir en su libre albedrío. Sin embargo, al querer ese poder todos y esa negación a dejarse mandar por un igual suyo, los debates evolucionaban en duelos o asesinatos. Como la ley no estaba establecida del todo en esta nueva tierra, los padres se tomaban la venganza matando al hijo de la otra familia, ésta a su vez asesinando a otro hermano o quemando a la esposa dentro de casa y de esta forma consecutivamente.

*Vikings* hace uso de la *saga de Njál* mostrando en escena los acontecimientos que sucedieron. Aparece el propio personaje de Njál junto a su familia y otra, con la cual mantienen estas hostilidades y rivalidad de fuerza hasta que comienza la oleada de violencia. El personaje de Floki, un constructor de barcos profundamente devoto de la religión nórdica y los dioses por encima de cualquier otra y especialmente el cristianismo, intenta hacer de mediador entre ambas familias sin éxito. Su papel intenta funcionar de *jarl* para imponer una sociedad pacífica, devota a los dioses y lejos de las leyes de Escandinavia, pero ambas familias se van a negar a seguir a alguien como Floki.

A pesar de no estar relacionado con esta cuestión, me parece oportuno señalar que también se escenifica en este mismo momento y con este personaje la existencia de cristianos antes de la llegada vikinga en Islandia.

Se muestra con la existencia de una cruz cristiana dentro de una cueva, representando lo que en la realidad fueron un grupo de monjes cristianos ingleses, los cuales migraron a la isla con la intención de aislarse y orar. Con la llegada del pueblo vikingo trataron de establecer unas fronteras pero finalmente se marcharon del lugar.

## **7. ¿Mujeres vikingas?**

A lo largo de estos capítulos se han ido definiendo diversos aspectos de la vida escandinava medieval, hablando de todos los estratos sociales y sus funciones dentro de esta sociedad. Sin embargo, existe la tendencia desde sus inicios a la hora de investigar, estudiar y explicar la Historia, de centrarla en un protagonismo puramente masculino, dejando como máximo un pequeño espacio de ejemplos para mujeres que hubieron destacado en un momento concreto en la “Historia de los hombres”.

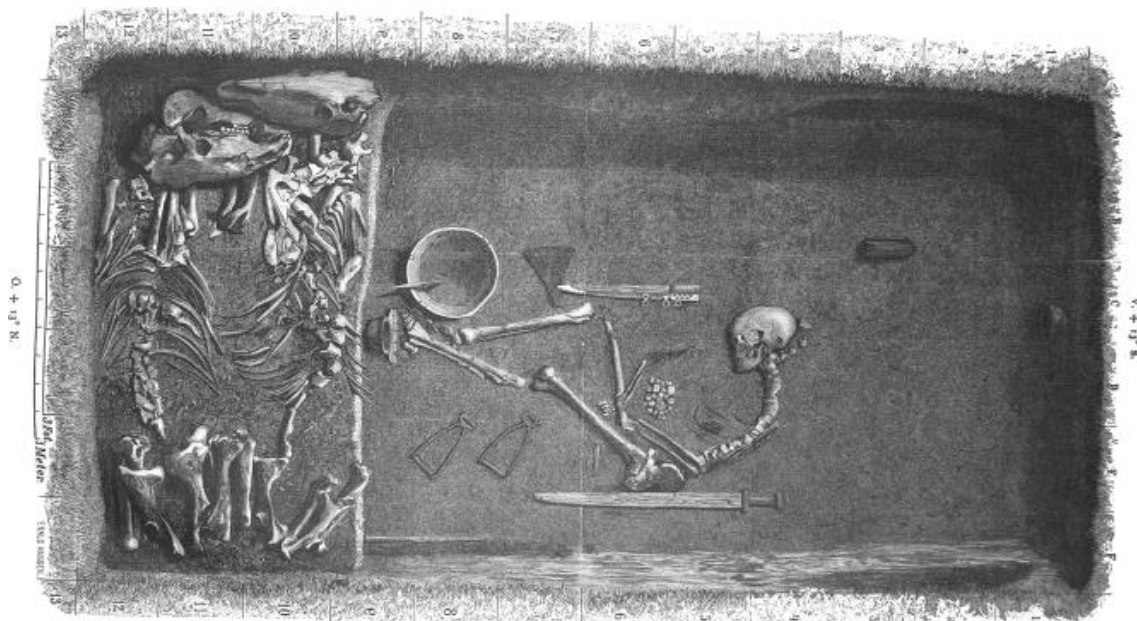
Este mismo capítulo del trabajo no deja de ser prácticamente un modo más de apartar en una zona especial el papel que pudieron tener las mujeres en la sociedad vikinga; pero considero que es necesario aportar estas líneas únicamente para esas mujeres que vivieron en un mundo investigado para el hombre. Hasta que el estudio de la Historia se centre igualitariamente entre los distintos géneros y sexos será necesaria la aportación especial del papel femenino en la Historia para que, no que caiga en el olvido, sino que se alce con mayor voz progresivamente.

El estudio de la cultura vikinga ha resultado más difícil de por sí que el resto de la Europa medieval: esa falta de escritura a parte de las runas y los textos cristianos, y una falta de interés hasta el siglo XIX por investigar sobre ellos al ser un “pueblo bárbaro que se dedicó a aterrorizar y saquear Europa” han hecho que actualmente esta sociedad siga estando en un progreso de conocimiento histórico. Por tanto, se ha de imaginar que el papel que realizaba la mujer dentro de este contexto es aún más desconocido.

Gracias a las sagas mitológicas hemos podido aprender que el papel de la mujer y las diosas era importante en su religión, pero autores como Haywood sostenían que no iba más allá de la religión. En sus obras aclara que esa imagen de una mujer vikinga, mujer guerrera que puede llegar a comandar y reinar solo es fruto de la mitología y no se representa en la realidad. Esto ha supuesto un gran debate dentro de la comunidad

historiadora vikinga, ya que en los últimos años ha habido indicios de lo contrario.

El mejor ejemplo arqueológico encontrado hasta la fecha ha sido en el yacimiento de Birka, en concreto la tumba Bj. 581 (Figura 3) la cual contenía un guerrero vikingo enterrado con numerosas armas y joyas, para su paso al Valhalla probablemente. En todo momento se aceptó la masculinidad del cuerpo encontrado, pero una investigación sobre esto mismo descubrió que realmente ese vikingo se trataba realmente de una vikinga. Este descubrimiento ha hecho plantearse un gran debate, e investigadores como Irene García sostienen que se ha de realizar un reanálisis de las tumbas halladas tanto en Birka como en otros yacimientos. El dar por hecho el género masculino de los restos hallados resultó ser un error, y podrían hallarse más ejemplos como el de la guerrera de Birka.



Por tanto, se sabe que sí existieron esas mujeres guerreras que viajaban en los drakkars<sup>52</sup> y saqueaban junto a los hombres. Sí que es cierto que probablemente el número de estas mujeres fuera minoritario, pudiéndose solo permitir solamente las pertenecientes a los estratos sociales más altos, como hijas de reyes, *jarls*, o *hersasr* con recursos suficientes como para educar a sus hijas en el mundo de la guerra.

El número de mujeres que han pasado a la Historia en las sagas son muy escasas, pero no por ello deben ser olvidadas. El ejemplo más conocido en la actualidad es el de Lagertha, en gran medida gracias a la serie *Vikings*, apareciendo como una de las protagonistas y primera esposa de Ragnar Lodbrok. La serie la presenta como una de las más famosas escuderas del

---

<sup>52</sup> Barcos más comunes vikingos.

mundo vikingo: una escudera se representa por ser hábil en el combate con el uso del escudo y la espada.

Se considera que en los comienzos de siglo IX el número de escuderas sería muy escaso, prácticamente inexistente, pero llegados al siglo XI con los reinos unidos y la existencia de reinas sobre territorios como Noruega, se cree que las reinas creaban su propio *hird*, un cuerpo de guerreras exclusivamente femenino y compuesto de escuderas<sup>53</sup>.

Lo cierto es que el personaje de Lagertha no es un invento televisivo, ya que está recogido en los escritos del historiador Saxo Gramático, el cual narra la historia de una Lagertha y un grupo de mujeres danesas obligadas a prostituirse, pero para evitarlo se disfrazan de hombres y combaten fieramente contra sus captores. Los detalles sobre estas mujeres añaden pelo largo y una gran belleza, a la vez que poderes sobrenaturales.

Los escritores cristianos medievales muchas veces al escribir sobre el pueblo vikingo atribuían elementos que consideraban mágicos o les añadían exageraciones para destacar su procedencia pagana. En este caso, el que unas mujeres fueran capaces de luchar y asesinar hombres solo podía ser debido al uso de magia y hechicerías. El nombre de Lagertha aparece de nuevo en las narraciones de la vida del legendario Ragnar Lodbrook, ya que habría sido su segunda o primera esposa, no está del todo claro ya que varía según la procedencia de la narración.

Dejando atrás la imagen de la mujer guerrera, ¿qué función tenía en la sociedad escandinava una mujer?

Previamente ya se ha explicado que muchas mujeres eran esclavizadas y usadas como objetos sexuales por los hombres que las compraban o raptaban; más allá de eso, una mujer libre también hemos comentado que era imposible que fuera violada o forzada contra su voluntad, bajo riesgo de ser asesinado el infractor o desposeído de todas sus pertenencias.

Una mujer libre generalmente estaba casada con un hombre de su comunidad (la soltería no estaba del todo bien vista, demostraba debilidad al no tener familia), vivían en una granja y ambos se encargaban de mantenerla. Las tareas como cocinar o tener la estancia de la casa en orden sí que pertenecían a sus labores como mujer, siempre que no tuviera esclavos que realizaran ese trabajo por ella. Criar a los hijos dependía tanto del padre como de la madre, muchas veces teniendo más incidencia el padre en el arte de la lucha y mantener la granja, y la madre cuestiones del hogar, de comportamiento o educación sobre las sagas, leyes y comprender el contexto en el que vivían.

---

<sup>53</sup> *Women and ships in the Viking World*, Judith Jesch.

Las épocas de navegación suponían la ausencia del marido durante meses, por lo que la mujer se convertía en la completa dirigente de granja y casa; participaban también en los *things*.<sup>54</sup>

Muchas de las piedras rúnicas que se levantaban en túmulos o lugares de entierro en recuerdo de los fallecidos eran encargadas por las mujeres, y ellas vigilaban el tallaje y todo el proceso hasta la colocación.

Como último punto vamos a centrarnos en el ámbito religioso o espiritual. Aquí las mujeres también tenían su espacio: la figura de la *völva* es el más común.

Este concepto hace referencia a mujeres que generalmente vivían apartadas del poblado, estaban solteras y dedicaban sus vidas al arte de la sanación y la adivinación. Se creía que eran personajes semi mitológicos por sus capacidades de ver presagios de futuro y entablar contacto con las nornas<sup>55</sup> y deidades. Las personas iban a visitar a las *völvur* siempre que tenían necesidad de ver partes de su futuro, comprender situaciones que les estaban sucediendo en su día a día y no encontraban solución o para la cura de algún mal que no tenía remedio.

La figura femenina dentro de la religión nórdica precristiana es clave, con personajes tan importantes como las valkirias o deidades como Freyja. Las valkirias eran guerreras al servicio personal de Odín, eran las mejores guerreras que el universo había tenido, por lo que Odín las empleaba en el tránsito de los guerreros al Valhalla.

Cuando terminaba una batalla, las valkirias descendían de los cielos y cogían a la mitad de los guerreros caídos en combate, para llevarlos de modo seguro hasta los salones de Odín, donde luchaban y festejaban hasta la llegada del Ragnarök. Las valkirias han sido representadas como mujeres fieras de pelo largo, a veces montadas a caballo y con cascos dorados.

*The northman* posee una escena en la que recrea esa imagen de valquiria temible pero transportadora del guerrero hacia Valhalla, el cual se considera está por encima de las nubes yendo a las estrellas. También *Vikings* tiene una escena inicial en la que tras la batalla, Ragnar observa cómo del cielo descienden las valkirias y se llevan lo que sería para nosotros las almas de los guerreros, mientras se le aparece Odín (con un ojo, rodeado de cuervos y un bastón) en el terreno.

---

<sup>54</sup> Ben Raffield, Neil Price y Mark Collard, *Polygyny, concubinage, and the social lives of women in viking age Scandinavia*. Chris Callow, *Gender landscape*.

<sup>55</sup> Mujeres ciegas que hilaban el destino de la humanidad.

Relacionado con esta ascensión al Valhalla es importante destacar la figura de la diosa Freyja. Esta deidad está asociada más a las mujeres, a la fertilidad, pero también al campo, a la salud y a la batalla. Los medios televisivos o literatura no se han detenido nunca en un dato muy importante: las valkirias solamente se llevan a la mitad de guerreros al Valhalla.

¿Qué sucede con la otra mitad de caídos en combate? Irene García nos aclara esta pregunta en su capítulo cuarto de *Esto no estaba en mi libro de Historia de los vikingos*: la otra mitad pasaban a manos de Freyja, la cual también poseía un salón como el de Valhalla. Hay muchas dudas acerca de este salón y su función, por falta de fuentes y de interés a la hora de investigar, puesto que Valhalla siempre ha suscitado una preocupación mayor y su relación con el fin de los tiempos<sup>56</sup>.

¿Tenía el salón de Freyja una labor parecida? ¿Era igual de grande e importante que el de Odín? ¿Sería un enfrentamiento entre ambos salones? Son preguntas de las que es difícil todavía establecer una respuesta medianamente segura.

## **8. Conclusión**

A lo largo de estos capítulos hemos podido profundizar en ciertos aspectos de la sociedad vikinga, dejando de lado lo más conocido de ellos, esa fama de violencia y barbarie. Esos vikingos tenían un lugar al que volver después de las incursiones, una familia que era igual de importante que la fama y el honor. Era una sociedad estratificada y con un afán muy importante por el respeto a las normas de su pueblo. Es una cultura muy poco desarrollada en las investigaciones históricas, y a pesar de que está habiendo un auge de ello, en parte gracias al éxito de la industria cinematográfica y televisiva o del videojuego, en los manuales de Historia (especialmente españoles) vemos un vacío de su existencia: un pueblo que viajó por medio mundo, comerció o dejó su rastro de violencia o se asentó durante décadas e incluso siglos. Territorios como Normandía, Dublín o Islandia prosperaron por la presencia vikinga, fueron los verdaderos descubridores de América, el pueblo ruso descende de los primeros vikingos, los rus, visitaron Al-Ándalus o fueron mercenarios en pueblos gallegos, y un largo etcétera el cual no aparece reflejado en ningún libro de texto histórico español.

---

<sup>56</sup>Los guerreros debían luchar con Odín cuando el universo llegara a su fin.

Existen en muchos lugares de nuestra actualidad referencias a la cultura vikinga que son imperceptibles, o anécdotas de la Historia vinculadas a ello: Himmler<sup>57</sup> estuvo obsesionado con encontrar el Mjöltnir, el martillo de Thor, el cual consideraba real; el cuento de la *Bella Durmiente* es realmente la saga de una valquiria y un guerrero con la capacidad de despertarla, *Hamlet* de Shakespeare está basado en una narración nórdica llamada *Amleth*, en la cual se inspira la película *The northman*; o incluso los nombres que emplea Tolkien en su obra *El Hobbit* para el grupo de enanos y el mago Gandalf están directamente sacados de *Völuspá*, la narración sobre la creación del pueblo enano en la mitología nórdica. Estos y muchos otros ejemplos hacen ver que realmente la cultura vikinga sí que supuso un verdadero impacto para la Europa medieval y hasta nuestros días lo estamos viendo reflejado.

Obras españolas como la que he estado empleando para este trabajo de Irene García Losquiño sobre curiosidades de la sociedad vikinga ayudan a realizar una mayor aproximación de este pueblo. Sin embargo, considero necesario que un pueblo que supuso un cambio tan relevante en la Historia medieval sea estudiado de forma general en la educación, mínimamente universitaria de Historia.

Me gustaría haber empleado más espacio a detallar más aspectos relacionados con la religión vikinga, la cual es de sumo interés y tiene una gran conexión con el cristianismo. El aproximamiento de los vikingos al cristianismo y cómo comenzaron a convertirse supone una gran revelación de por qué desaparecieron como tal seguramente; la convivencia con conversos y no conversos, esa imagen de Jesucristo dentro del panteón divino vikingo, etc. Sin embargo, he decidido dejar menor espacio a este tema ya que realicé el trabajo mencionado al inicio de este para el profesor Julián M. Ortega relacionado con este tema<sup>58</sup>. Podría considerarse este trabajo como una evolución de aprendizaje de ese primero realizado en segundo curso: en el momento logré abrir un mundo nuevo a través de su religión y lo que sería la desaparición del fenómeno vikingo, con este he logrado ampliar esa cultura a nuevas fronteras, ya que he conocido lo que era su vida privada, familia o diversiones. Supone un adelanto muy significativo dentro del conocimiento de esta sociedad y todo su contexto, permitiendo seguir evolucionando en otros muchos aspectos que aún me faltan por profundizar, como sus diferentes viajes por el mundo, sus orígenes o su lengua, entre otros ámbitos.

---

<sup>57</sup> Comandó las SS nazis de Hitler durante la Segunda Guerra Mundial.

<sup>58</sup> *La saga vikinga: una cultura en auge destinada al Ragnarök.*

Igualmente, considero que obras como la serie *Vikings* o videojuegos como *Assassins Creed: Valhalla* realizan una importante labor a la hora de acercar esta cultura a la población. Aunque cuentan con detalles ficticios, el realismo que consiguen a la hora de mostrar el entorno de vida de un vikingo, el proceso de saqueos y navegación, la manera en la que se asentaban, o mostrando personajes míticos de las sagas vikingas en momentos históricos como el saqueo de París, el asalto al monasterio de Lindisfarne o la conquista a través de Inglaterra, entre otros. Gracias a estas obras mucha más gente se puede sentir interesada por aprender e investigar, mayor número de trabajos como este pueden ir surgiendo y permitirá a la Historia hacer mayor eco de una cultura que aún actualmente está por descubrirse en muchos aspectos.

## 9. Figuras

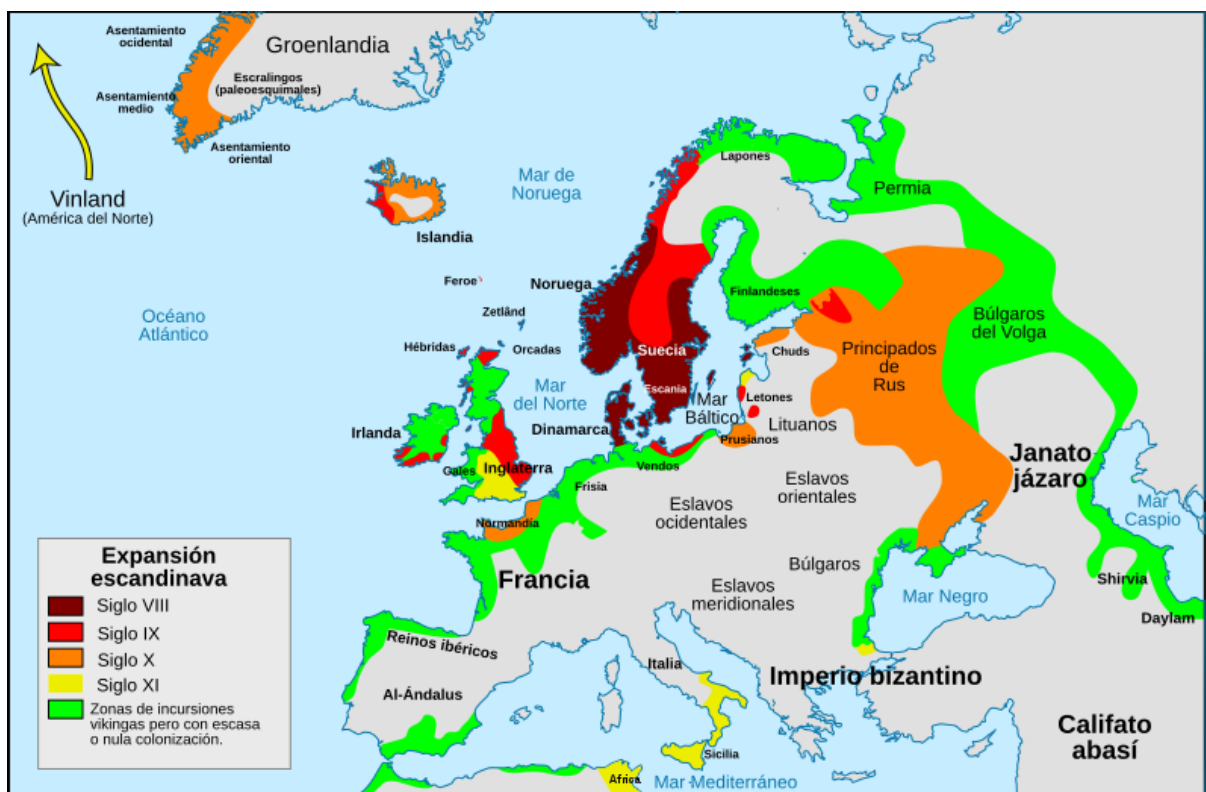


Figura 1: mapa de la expansión escandinava. Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Viking\\_Expansion-es.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Viking_Expansion-es.svg)

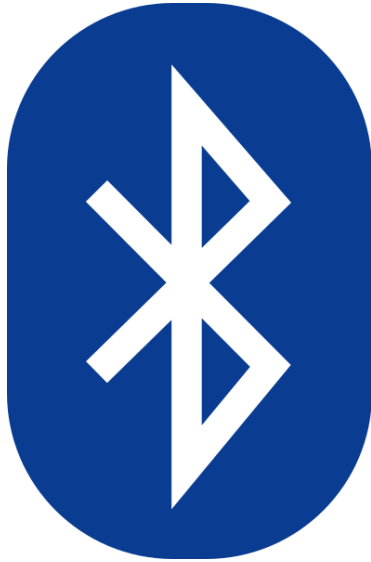


Figura 2: Símbolo de Bluetooth siendo una combinación de las runas del rey Harald Bluetooth.

Fuente: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bluetooth.svg>

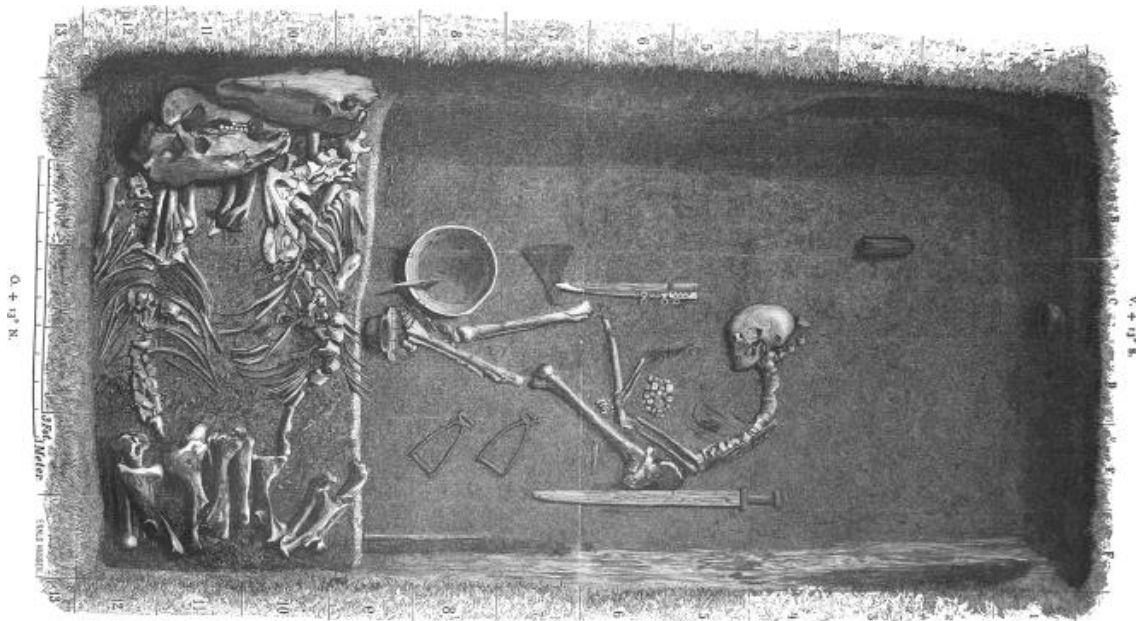


Figura 3: tumba de mujer guerrera en el yacimiento de Birka. Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Viking\\_grave\\_Bj\\_581\\_in\\_Birka,\\_Sweden\\_by\\_Hjalmar\\_Stolpe\\_in\\_1889.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Viking_grave_Bj_581_in_Birka,_Sweden_by_Hjalmar_Stolpe_in_1889.png)



Figura 4: casa vikinga reconstruida en Lofoten. Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Borg\\_Vestv%C3%A5g%C3%B8y\\_LC0165.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Borg_Vestv%C3%A5g%C3%B8y_LC0165.jpg)



Figura 5: piedra rúnica de Karlevi. Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karlevi\\_runestone\\_2014-08-09.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karlevi_runestone_2014-08-09.jpg)



Figura 6: piezas del ajedrez hallado en Lewis. Fuente: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NMSLewisChessmen29.jpg>

### Fichas técnicas



**Título:** *Vikingos*  
**Creación:** Michael Hirst  
**Año:** 2013  
**País:** Irlanda

**Dirección:** Michael Hirst, Ken Girotti, Ciaran Donnelly, Jeff Woolnough, Stephen St. Leger, Helen Shaver, Daniel Grou, Johan Renck, Kari Skogland, Kelly Makin, Sarah Harding, Ben Bolt, David Wellington.

**Guión:** Michael Hirst

**Fotografía:** John S. Bartley, Peter Robertson, Owen McPolin, Suzie Lavelle.

**Música:** Trevor Morris

**Reparto:** Travis Fimmel, Katheryn Winnick, Gustaf Skarsgård, Alexander Ludwig, Clive Standen, Maude Hirst, Alyssa Sutherland, Moe Dunford, Linus Roache, Gabriel Byrne, Jordan Patrick Smith, Alex Høgh Andersen, George Blagden, etc.

**Productora:** Coproducción Irlanda-Canadá; Irish Film Board, Take 5 Productions, World 2000 Entertainment, MGM Television. Emitida por: History Channel.

**Sinopsis:** Serie de TV (2013-2020). 6 temporadas. 89 episodios. Narra las aventuras del héroe Ragnar Lothbrok, de sus hermanos vikingos y su familia, cuando él se subleva para convertirse en el rey de las tribus vikingas. Además de ser un guerrero valiente, Ragnar encarna las tradiciones nórdicas de la devoción a los dioses. Según la leyenda era descendiente directo del dios Odín. (Filmaffinity)

Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film801710.html>



**Título:** *Vikings: Valhalla*

**Creación:** Michael Hirst, Jeb Stuart

**Año:** 2022

**País:** Estados Unidos

**Dirección:** Michael Hirst, Jeb Stuart, Stephen St. Leger, Hannah Quinn, Niels Arden Oplev

**Guión:** Jeb Stuart, Vanessa Alexander, Declan Croghan, Eoin McNamee

**Música:** Trevor Morris

**Fotografía:** Peter Robertson

**Reparto:** Sam Corlett, Laura Berlin, Bradley Freegard, Frida Gustavsson, Caroline Henderson, Jóhannes Haukur Jóhannesson, Pollyanna McIntosh, Asbjørn Krogh Nissen, David Oakes, Julian Seager, Leo Suter, Pääru Oja, James Ballanger, etc.

**Productora:** Coproducción Estados Unidos-Irlanda-Canadá; Metropolitan Films International, MGM Television. Distribuidora: MGM Television, Netflix

**Sinopsis:** Secuela de 'Vikingos' ambientada cien años después, cuando las tensiones entre los vikingos y la realeza inglesa alcanzan un sangriento punto de ruptura y los propios vikingos chocan por sus creencias cristianas y paganas en conflicto. Leif Erikson, Freydis Eriksdóttir y Harald Hardrada comienzan un viaje épico que los llevará a través de los mares y campos de batalla, desde Kattegat hasta Inglaterra y más allá, mientras luchan por la supervivencia y la gloria. (Filmaffinity)

Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film981995.html>



**Título:** *El hombre del norte*

**Año:** 2022

**Duración:** 136 min

**País:** Estados Unidos

**Dirección:** Robert Eggers

**Guión:** Robert Eggers, Sjón Sigurdsson

**Música:** Robin Carolan, Sebastian Gainsborough

**Fotografía:** Jarin Blaschke

**Reparto:** Alexander Skarsgård, Nicole Kidman, Anya Taylor-Joy, Claes Bang, Ethan Hawke, Willem Dafoe, Gustav Lindh, Oscar Novak, Björk, Ralph Ineson, Kate Dickie, Murray McArthur, Ian Gerard Whyte, etc.

**Productora:** Regency Television, Focus Features.

Distribuidora: Focus Features

**Sinopsis:** En Islandia, en pleno siglo X, un príncipe nórdico (Skarsgard) busca vengar a toda costa la muerte de su padre. (Filmaffinity)

Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film880392.html>

## **10. Bibliografía**

### **Libros**

BOYER, Régis, *La vida cotidiana de los vikingos (800-1050)*, Palma de Mallorca, 2000.

GAIMAN, Neil, *Mitos nórdicos*, Destino, 2017.

GARCÍA LOSQUIÑO, Irene, *Eso no estaba en mi libro de Historia de los vikingos*, España, Almuzara, 2020.

HAYWOOD, John, *Los hombres del norte. La saga vikinga (793-1241)*, Barcelona, Planeta, 2017.

HAYWOOD, John, *Vikingo. El manual del Guerrero nórdico*, Akal, Madrid, 2014.

SANZ CAMAÑES, Porfirio, MOLERO GARCÍA, Jesús M., RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, David (coords.), *Cómo se hace un trabajo académico en Historia*, Madrid, Libros de la Catarata, 2021.

### **Trabajos académicos**

CALLOW, Chris, *Putting women in their place? Gender, landscape, and the construction of Landnámabók*.

JESCH, Judith, *Women and ships in the Viking world*

RAFFIELD, Ben, PRICE, Neil, COLLARD, Mark, *Polygyny, concubinage, and the social lives of women in Viking age Scandinavia*.

### **Recursos online**

<https://guiadenoruega.com/noruega/vikingos/hakon-el-bueno-historia/>  
(01/06/2022)

<https://dokumen.pub/la-vida-cotidiana-de-los-vikingos-800-1050-8476518293.html> (03/06/2022)

<https://mundovikingo.com/la-falsa-boda-de-freya/> (03/06/2022)

<https://lilianviajera.com/leyenda-noruega-del-rey-harald-i/>  
(31/05/2022)

[https://www.abc.es/historia/abci-furia-gran-ejercito-vikingo-conquisto-y-colonizo-inglaterra-siglo-201810220116\\_noticia.html](https://www.abc.es/historia/abci-furia-gran-ejercito-vikingo-conquisto-y-colonizo-inglaterra-siglo-201810220116_noticia.html)  
(15/05/2022)

