

REPRESENTACIÓN DE LA MITOLOGÍA HIBERNO-ESCANDINAVA EN THE WITCHER 3: WILD HUNT

THE REPRESENTATION OF HIBERNO-SCANDINAVIAN MYTHOLOGY IN THE WITCHER 3: WILD HUNT

Paula Martínez Bernal

Universidad de Murcia

paula.martinezb1@um.es

Fecha de recepción: 30 de julio de 2022

Fecha de aprobación: 31 de julio de 2022

Resumen

Con el objetivo de permitir al jugador participar en una experiencia de juego más satisfactoria, surge la necesidad de desarrollar una ambientación correcta en el videojuego. Tal es el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, desarrollado por CD Projekt RED y publicado a mediados de 2015. Este, a su vez, se basa en la Saga de Geralt de Rivia publicada por el autor Andrzej Sapkowski. Por su parte, la compañía polaca no dudó en trabajar junto a historiadores para ambientar correctamente cada reino del Continente. De este modo, en cada territorio podemos ver el uso de elementos culturales de diversas civilizaciones y épocas, adaptado a las necesidades del videojuego.

Este artículo se centra en desentrañar los elementos culturales de un reino en concreto: las islas Skellige. Su base histórica se halla en el pueblo hiberno-escandinavo, la población escandinava que se asentó en Irlanda, Escocia, Gales, las islas Hébridas, Órcadas y Mann como parte del proceso de expansión y colonización de la Época Vikinga. De este modo, es posible encontrar numerosas referencias tanto a la mitología celta como escandinava a lo largo del archipiélago, que nos permiten acercarnos a este período histórico de manera lúdica y atractiva.

Palabras clave

“*The Witcher 3: Wild Hunt*”, Vikingos, Celtas, Arqueología y Videojuegos.

e-tramas 12 Julio 2022 – pp. 1-18

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – HDHV (E041-06)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

Abstract

In order to allow the player to participate in a more satisfying gaming experience, the need arises to develop the correct setting in the video game. Such is the case of *The Witcher 3: Wild Hunt*, developed by CD Projekt RED and published in mid-2015. The video game is based on *The Geralt of Rivia Saga* published by the author Andrzej Sapkowski. For its part, the Polish company did not hesitate to work with historians to produce each kingdom of the Continent. Thus, in each territory, we can see how cultural elements from different civilizations and eras have been used and adapted to the needs of the videogame.

This article focuses on unraveling the cultural elements of a specific kingdom: the Skellige Islands. Its historical basis is in the Hiberno-Scandinavian people, the Scandinavian population that settled in Ireland, Scotland, Wales, the Hebrides, Orkney, and Mann Islands as part of the expansion and colonization process of the Viking Age. Thus, it is possible to find numerous references to both Celtic and Scandinavian mythology throughout the archipelago, allowing us to approach this historical period playfully and attractively.

Keywords

“*The Witcher 3: Wild Hunt*”, Vikings, Celts, Archaeology, and Videogames.

INTRODUCCIÓN: TÉRMINOS Y MÉTODOS DE ANÁLISIS

A nivel académico, se considera que los términos "nórdico" y "vikingo" presentan una idea reduccionista dentro de los complejos procesos culturales producidos por la expansión escandinava. Por ello, en este artículo no haré uso la extendida denominación “Hiberno-nórdico”, sino que procederé a utilizar el término "Hiberno-escandinavo", el cual hace referencia a la Irlanda de la Época Vikinga. Este término está formado por la palabra “escandinavo”, utilizada para referenciar la cultura material derivada de Escandinavia en última instancia. Por otro lado, el prefijo “hiberno” significa “relativo a Irlanda”, una palabra derivada de “Hibernia” (el nombre latino que recibió dicha isla).

En definitiva, el término “hiberno-escandinavo” hace referencia a los artefactos producidos en un contexto cultural específico de confluencia de características derivadas de las civilizaciones anteriormente nombradas. Partiendo de esta base léxica, el pueblo hiberno-escandinavo hace referencia a la población escandinava que, a través de siglos de

incursiones, se asentó en Irlanda, Escocia, Gales, islas Hébridias, Órcadas y Mann como parte del proceso de expansión y colonización durante la Época Vikinga, el cual duró alrededor de trescientos años, desde el año 789 a 1100 (Haywood, 1995, p. 8).

En *The Witcher 3: Wild Hunt*, la cultura hiberno-escandinava se ve representada en las islas Skellige, donde es posible distinguir dos tendencias religiosas diferenciadas. El fin principal del estudio es contrastar la veracidad histórica que ofrece dicho reino en su intento por representar un aspecto concreto de la cultura hiberno-escandinava: la mitología. De este modo, presento un análisis exploratorio de los datos recogidos en las “fuentes materiales” presentes a lo largo del mapa, que toman forma de arquitectura religiosa y obras votivas. Por otro lado, referenciaré las “fuentes terciarias” que el videojuego propone en forma de tomos coleccionables, con el objeto de demostrar esta dualidad presente en la espiritualidad de sus habitantes. Por último, analizaré las “fuentes orales” ofrecidas por los distintos personajes que presenten información de carácter histórico o mitológico.

La información presentada será analizada y respaldada por fuentes históricas, evidenciando las inspiraciones que favorecieron la creación de una mitología propia de las islas Skellige. Para una sencilla comprensión, el estudio se encuentra dividido en tres secciones principales: el análisis de las características generales de la sociedad de Skellige; la principal corriente religiosa de las islas, inspirada en la mitología nórdica; y una religión minoritaria basada en la mitología celta, cuya presencia puede hallarse en otros reinos del Continente.

EL PUEBLO HIBERNO-ESCANDINAVO Y LAS ISLAS SKELLIGE: CARACTERÍSTICAS

La entidad política de Skellige abarca el archipiélago homónimo, compuesto por veinte islas individuales, siendo uno de los reinos en la saga *The Witcher*. Las más grandes son Ard Skellig, An Skellig, Undvik, Faroe, Spikeroog e Hindarsfjall.. Estas islas se sitúan en el Gran Mar, al oeste de Cidaris y Verden, y al noroeste de Cintra. En sus escenarios predominan los escarpados acantilados, arroyos vigorosos y bosques de pinos donde acechan los peligros (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 54).

Más allá, los paisajes se basan indudablemente en las zonas costeras de Europa del norte: los fiordos escandinavos, Escocia, Islandia y las islas Orcadas y Shetland (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 54). A nivel etimológico, el reino recibe su nombre de las islas irlandesas Sceilg Mhicíl y Sceilg Bheag, que en su conjunto son comúnmente conocidas como las islas Skellig (Maher, 2019).

Organización social y economía

Skellige es un reino aislado, con una cultura que se ha mantenido prácticamente invariable desde los tiempos de las batallas con los elfos. Originalmente, en Skellige, las diferentes islas se encontraban habitadas por clanes independientes; no obstante, más tarde unieron fuerzas para confrontar la creciente amenaza de los bárbaros y de las potencias emergentes del Continente. En ese momento, el archipiélago adoptó una monarquía electiva, gobernada por un rey elegido entre los jarls (jefes de clan).

La sociedad se dividió entonces en clanes, a menudo enfrentados entre sí por recursos o por cuestiones políticas, recordando a la Escocia medieval. Los seis clanes presentes en las islas principales reivindican a sus progenitores mitológicos, reforzando tanto su estatus como una noción romántica y glorificada de sus orígenes, un recurso utilizado por la mayoría de los clanes poderosos escoceses (Way, 2000, p. 5).

La Asamblea de Skellige es la encargada de votar qué clan posee al jefe cuya fuerza y capacidades son las más adecuadas para gobernar las islas. De este modo, para que un jefe de clan se convierta en monarca, debe tener control sobre varios clanes, convirtiéndose en conde, el estrato social inmediatamente inferior al propio konungeim (“rey”).

Kaer Trolde y Kaer Muire, las principales ciudades del archipiélago, se encuentran en la costa. Utilizan la montaña como medio de defensa natural, que permite a los lugareños el control de las aguas y sus recursos y, por ende, facilitando el comercio marítimo. Kaer Trolde es la capital del reino, donde se encuentra el bastión de Ard Skellig, tallado parcialmente en la roca del acantilado más alto. Es en este castillo donde habita el clan an Craite, que gobierna las islas. La altura del lugar permite controlar tanto la entrada y salida de naves al puerto, como el resto de las islas que forman el archipiélago. La única posible entrada a este fuerte es un túnel tallado a través de la montaña, extremadamente vigilado (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 59).

Es preciso comentar que, al contrario de lo ocurrido en los reinos del Continente, en Skellige cada habitante es considerado ciudadano y goza de los mismos derechos, independientemente de su clase social o capacidad económica. La economía de las seis islas depende fundamentalmente del mar, como fuente de recursos, alimento y comercio. Por otro lado, existe una mala fama de los isleños entre los diversos reinos del Continente, ya que son asociados tanto a incursiones y saqueos a ciudades costeras como a la piratería. Esta fama es la que generaron los colonos procedentes de Escandinavia, usualmente descritos como hombres violentos propensos a la aventura (Downham, 2009, p. 163).

Dada su economía marítima, los drakkars forman parte integral del paisaje. Su función es la de servir de medio de transporte para moverse a través de las decenas de islas independientes. También son utilizados para la pesca, durante las expediciones de carácter

comercial y los pillajes a otros reinos. De este modo, los asentamientos principales suelen contar con astilleros al aire libre muy cerca del mar, donde se construyen estos navíos (figura 1). Por ejemplo, el de Kaer Trolde produce anualmente más de una docena de ellos, además de la equipación necesaria, como remos y aparejos (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 70).

Estas largas embarcaciones equivalen a nivel histórico a las construidas en la Edad Media en Escandinavia. Su forma permite una agilidad notoria, que permite la navegación tanto en mares profundos como en ríos poco profundos. Están coronados por velas cuadradas, utilizadas usualmente para la navegación por alta mar. Por si fuera poco, su fuerza militar se basa principalmente en el drakkar, pudiendo tener una tripulación de decenas de guerreros (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 72).

CREENCIAS RELIGIOSAS EN SKELLIGE: INSPIRACIÓN EN LA MITOLOGÍA NÓRDICA

Las creencias religiosas de los habitantes de las islas Skellige ofrecen una representación simplificada de la mitología nórdica. A lo largo de la historia de las islas, es posible observar un desarrollo de esta religión, donde distintos dioses pierden o adquieren más importancia entre la población.

Modron Freya

Como en la mayoría de los reinos, la religión predominante en las islas Skellige tiene su origen en el culto prehistórico a la Gran Madre, es decir, la Madre Naturaleza. Sin embargo, existe un sincretismo entre esta deidad y la diosa Modron Freya, diosa de la fertilidad, el amor, la belleza y la abundancia. También es considerada la patrona de los oráculos, adivinos y telépatas. Cabe destacar que Modron, en la tradición galesa, es descrita como madre sobrenatural.

A esta figura sagrada se le dedica el templo principal de Hindarsfjall, situado en Hindar, una arboleda en la isla Hindarsfjall. La totalidad del recinto se encuentra en un aparente estado de abandono, ya que la vegetación lo cubre en su plenitud. En él, habitan sacerdotisas a modo de vestales que sirven a la deidad.

Al igual que su homóloga en el Continente, Melitele, Freya es representada en tres aspectos fundamentales: virgen, madre y vieja arpía. No obstante, la imagen más común de encontrar es la de madre, como se puede apreciar en dicho templo. En la escultura de piedra, Freya aparece como una joven embarazada vestida con ropajes sueltos, la cabeza inclinada y los brazos abiertos (figura 2). En su cuello cuelga un collar con un diamante, el Brisngamen (Sedgefield, 2018, p. 25). Los fieles depositan ofrendas ante su estatua, en un

altar que incorpora una gran pila de piedra rodeada de figuras de gatos y halcones, sus animales sagrados. Además de este santuario, hay diversos lugares de menor importancia repartidos por las islas, donde se puede adorar a la diosa y ofrecerle ofrendas.

El objeto coleccionable “El culto de Freya” narra que los isleños la veneran en su día a día:

Freya Modron, la Gran Madre, nos enseña a poner nuestra fe en ella sin importar lo que la vida nos depare. Así, los guerreros le rezan antes de partir a la batalla, y las mujeres que dejan atrás rezan por el regreso seguro de sus hombres. Freya, como madre y diosa, comprende todas las pruebas de la humanidad, alivia nuestros dolores y nos reconforta. Sin embargo, pobre de aquel que actúe contra ella y viole sus leyes eternas, dictadas para el bien de los hombres y del mundo. A esos hombres les espera la condena: serán apartados de la fuente vivificante del amor materno, y si no reparan sus caminos y, renunciando al mal, vuelven al seno de la diosa-madre, serán malditos por toda la eternidad, ellos y toda su estirpe.

Hemdall y el Ragh nar Roog

Por otro lado, existe un extendido culto a Hemdall, una deidad basada en el dios nórdico Heimdall, una manifestación del dios del cielo y de la luz y el guardián de los dioses (Mortensen, 2011, p. 72). En Skellige, esta figura es considerado un gran guerrero y el primer padre de las islas. La gran veneración que sienten hacia esta figura se puede observar en Kaer Hemdall, una roca de gran tamaño ubicada en la costa de la isla Hindarsfjall, visitada por los creyentes para realizar ofrendas o rezos. En Faroe, existen un total de tres santuarios dedicados a la figura mítica de Hemdall. Están contruidos con restos de embarcaciones, y presentan tallas en madera de gran tamaño del dios, a las que el jugador puede rezar (figura 3). Junto al altar, un petroglifo blanco de un trisquel se halla en una roca cercana (figura 4).

Tras la misión secundaria “Los cuatro rostros de Hemdall”, al noroeste de Trottheim en la isla Faroe, un peregrino habla a Geralt sobre este héroe legendario. Este afirma que antes de la llegada de la Tedd Deireádh, la Era final, Hemdall volverá, caminará entre los vivos y se enfrentará en el Ragh nar Roog a los poderes malignos, demonios y espectros del caos. Además, el gallo dorado Kambi cacareará para avisar a Hemdall de la llegada de Naglfar y su ejército de la oscuridad proveniente de Mörhogg, la tierra del Caos.

A esto le seguirá la batalla del Ragh nar Roog, donde Hemdall se enfrentará a las fuerzas de la oscuridad. Sin embargo, la profecía afirma la existencia de un futuro desolador en el que el mundo acabará, sin importar qué bando resulte vencedor. Esta descripción coincide con la leyenda del Ragnarök, narrada en “Völuspá” (“La profecía de la Vidente”), el primer poema proveniente del Codex Regius en la Edda poética. Más allá, el dios Heimdall

es efectivamente el encargado de informar sobre el inicio de esta batalla haciendo sonar su cuerno, Gjallarhorn (Lindow, 2002, p. 143).

El Ragnarök era el término usado por la sociedad nórdica antigua sobre el fin del mundo conocido y, por ende, de la caída de los poderes divinos que lo hacían funcionar. Por ello, en la batalla final estaban predestinados a morir tanto dioses como jotun. En primer lugar, los poderes del caos se liberan: el lobo Fenrir consigue librarse de las cadenas que lo controlan, Naglfar, el barco construido con clavos de hombres muertos, consigue elevar su ancla; Loki escapa de su detención para liderar un ejército de Jotun. En el Valhalla, los guerreros vikingos periclitados ya han sido entrenados para este enfrentamiento. En la batalla, Odín se enfrenta contra Fenrir, Thor ataca a la Serpiente de Midgard, Heimdal a Loki y Frey a Surt, el gigante de fuego. Tras la destrucción total, la vida surge en un nuevo mundo, preservando el círculo vicioso de oscuridad (Hjardar & Vike, 2016, p. 37).

En relación al Ragh nar Roog, se encuentra la “profecía de Ithlinne”, también conocida como Aen Ithlannespeath. Se trata de una predicción hecha por la profetisa y princesa élfica Ithlinne. En el diario que porta Geralt en el video juego, se encuentra la siguiente descripción sobre la antigua profecía élfica sobre el fin del mundo:

Se aproxima la ventisca del lobo, la era de la espada y del hacha. La época del Frío Blanco y la Luz Blanca se acerca, la hora de la locura y del desprecio, Tedd Deireadh, el fin de los tiempos. El mundo perecerá entre los hielos y renacerá con el nuevo sol. Renacerá de la vieja sangre, de Hen Ichaer, de una semilla plantada. ¡Una semilla que no germinará sino que estallará en llamas!

La profecía asegura que el mundo será destruido por una edad de hielo. Una serie de catástrofes precederán este caótico final, que comenzará con el derramamiento de sangre élfica en la tierra. Entonces, llegará un enfrentamiento que se prolongará en el tiempo. En este, los elfos, serán salvados por un descendiente de la vieja sangre, la Golondrina. Esta salvadora no es otra que Ciri, cuyo nombre deriva de la palabra élfica "Zireael", cuyo significado es “golondrina”.

Por otro lado, la aparición de la serpiente de Uróboros en la saga es constante, y no simboliza otra cosa que a Ciri, fuerza destructora y renovadora. Esto, a su vez, es una referencia al mito nórdico de la serpiente Jörmungander ("Cinta del mundo"), que llegó a crecer tanto que pudo rodear el mundo y apresarse su propia cola con los dientes. Thor la lanzó al mar, quedando atrapada hasta el Ragnarök, el día de la destrucción total (Daly, 2013, p. 82). Este símbolo también aparece en las pantallas de carga del videojuego.

Descendientes de Hemdall: la fundación de los clanes de Skellige

Hemdall y su esposa Heulyn tuvieron seis hijos varones, que se convirtieron en héroes y fundaron sus propios clanes. El padre bendijo a cada uno de ellos con dones iguales, pese a que no se revelarían para todos al mismo tiempo. En “Völuspá”, Snorri se refiere a los hombres como hijos de Heimdall. Este sobrenombre no implica que Heimdall fuese considerado como una deidad superior, sino que esta expresión proviene de una canción éddica anterior. En ella, el dios, bajo el nombre de Rig (palabra celta que significa “rey” o “príncipe”), es representado como el ancestro de las diversas clases de la sociedad (Mortensen, 2011, p. 73).

Tyr: el clan Tuirseach

Otro de los grandes dioses venerados por los isleños es Tyr, el primer señor de An Skellig y progenitor del Clan Tuirseach, uno de los más ricos y poderosos. Esta figura legendaria se basa en Týr, conocido por ser el dios de la guerra, cuya característica principal es tener una sola mano. Según el poema Hymiskviða de la Edda mayor, el gigante Hymir y su esposa Hrodr, son los padres del dios Týr. Sin embargo, en otras fuentes, Hymir es su tío y Odín su padre. No obstante, en la Edda menor, Snorri lo considera hijo de Odín, siendo Hymir su tío (Snorri, 2006, p. 113).

El libro coleccionable “Héroes de Skellige: Tyr” afirma que para reclamar la tierra que su padre, Hemdall, le había prometido, Tyr venció a un poderoso y gran oso llamado Yngvar. Este dios nunca había sido vencido por ningún mortal antes, por lo que Tyr hizo especial hincapié en prepararse para la batalla. Para forjar una espada extremadamente poderosa, se dirigió a la cueva más profunda de Skellige y utilizó el fuego de las entrañas de la tierra. Además, Heulyn, su madre, grabó runas protectoras en el arma con la primera luz del amanecer.

En relación a este mito, en el poblado abandonado de Fornhala, se halla un misterioso círculo de piedra coronado por un altar. Sus elementos escultóricos se encuentran decorados con representaciones de osos con sus fauces abiertas (figura 5). Se trata de una representación de la antigua deidad Svalblod de Skellige, que adopta forma de oso pardo. A primera vista, el lugar parece en desuso, ya que la vegetación crece entre los pilares, encontrándose algunos incluso caídos y dañados. Sin embargo, al observar detenidamente esta grotesca arquitectura decorativa, se pueden percibir manchas de sangre, que evidencian que el culto sigue vigente (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 83).

En el mismo pueblo se encuentran las ruinas del templo de Svalblod. La leyenda cuenta que este olvidado culto fue expulsado de tierras isleñas en el pasado debido a la crueldad de sus prácticas rituales. A nivel histórico, en tiempos de angustia y en relación con las ceremonias de entierro, era común que los nórdicos sacrificaran a seres humanos. Esto

se debe a que se consideraba al ser humano el regalo más significativo que se podía ofrecer a los dioses (Hjardar & Vike, 2016, p. 36).

Grymmdjarr: el clan an Craite

Grymmdjarr, famoso por su asombrosa fuerza, fue el primer señor de Ard Skellig y progenitor del Clan an Craite. El tomo coleccionable “Héroes de Skellige: Grymmdjarr” narra su historia: tras atravesar la isla Ard Skellig y no encontrar un sitio propicio para asentarse, le pidió a su padre, Hemdall, que le diera la cadena más gruesa que pudiese forjar. El héroe la sumergió en las profundidades del mar, arrastrando una gigantesca roca a la superficie, que colocó en la orilla noreste de la isla. A partir de ella, talló Kaer Trolde con sus propias manos.

En Ard Skellig, se encuentra el monumento al héroe Grymmdjarr, un gran inukshuk (figura 6). Allí se activa la misión secundaria “Los temerios mueren jóvenes”, en la que Geralt puede elegir entre ayudar a un joven devoto que se ha roto la pierna o no. El chico, acompañado de su amigo, intentó encender una hoguera en los hombros de la estatua, con el objetivo de recibir la bendición de los dioses guerreros. Tras esto, el monumento será visitado por un grupo de guerreros, confirmando la idea de que es un lugar sacro.

Sove: el clan Brokvar

Sove fue el progenitor del clan Brokvar, cuya sede se encuentra en Spikeroog, en Svorlag. El libro coleccionable “Héroes de Skellige: Sove” narra un mito sobre su relación con su esposa, Ulula. El matrimonio no gozaba de una buena relación debido al fuerte e indomable carácter de la mujer. Tras frustrarse por los innumerables intentos, navegó hasta Hindarsfjall para meditar en la arboleda sagrada de Hindar. Allí, Hemdall y Freya le ofrecieron la fórmula de una poción que le concedería el Entendimiento. Sin embargo, también le aconsejaron que buscara un nuevo enfoque para solucionar el conflicto con ella.

Con el objetivo de reunir los ingredientes precisos para realizar el encantamiento, Sove tuvo que matar a un monstruo, escalar la más alta de las montañas y sumergirse en la sima submarina más profunda de Skellige. Tras prepararla y consumirla, meditó colgado del árbol Irminsul por una pierna, alcanzando la iluminación. Tras esto, regresó a Spikeroog para vivir con su esposa en buenos términos hasta el final de sus días.

Encontramos la idea de “árbol cósmico” en distintas mitologías. Por ejemplo, la leyenda escandinava del tejo de Yggdrasil es idéntica al mito sajón de Irminsul. En definitiva, se trata del árbol terrestre de las ofrendas que actúa como emblema del Mundo debido a que estaba imbuido bajo la influencia divina (Thorpe, 1851, pp. 154-155). La Edda de Snorri

explica que sus ramas se extienden por todo el mundo y su copa alcanza el cielo. intentar. El nombre de Yggdrasill significa "el caballo de Ygg", lo cual debe ser una metáfora para simboliza la horca en la que Odín fue colgado (Hagen, 1903, p. 57).

Otkell: el clan Heymaey

Otkell fue el primer señor de Hindarsfjall y progenitor del clan Heymaey. Por su parte, el tomo "Héroes de Skellige: Otkell" relata que cuando navegaba hacia Hindarsfjall, se desató un temporal. Otkell pidió auxilio a su padre, pero éste no pudo oírlo debido al estruendo de un poderoso trueno. Entonces, Freya acudió a su ayuda, ofreciéndole un juego de pipas, y tras soplar una, la tempestad cesó. Tras enterarse Hemdall de la ayuda ofrecida por la diosa, le ordenó a su hijo que erigiese un templo dedicado a ella en dicha isla. Desde entonces, los isleños comenzaron a venerarla fervientemente. Por si fuera poco, las mujeres del linaje de Otkell eligen convertirse habitualmente en sus sacerdotisas, quedándose a vivir en este santuario.

Modolf: el clan Drummond

El libro "Héroes de Skellige: Modolf" relata la historia de Modolf, el progenitor del clan Drummond y señor de la isla de Undvik. A diferencia de sus hermanos, no pudo hacer brillar su don, por lo que se enfadó por ello con su progenitor por, supuestamente, haberlo dejado en desventaja. Tras vivir una larga y tumultosa vida de aventuras sorprendentes, murió sin haberlo descubierto. Sus descendientes abandonaron Undvik e invadieron Ard Skellig, llegando a poseer el dominio de la mitad de la isla. Durante la historia principal del videojuego, este clan pretende hacerse con la otra mitad del islote.

Broddr: el clan Dimun

Por último, el libro coleccionable "Héroes de Skellige: Broddr" relata la vida del progenitor del Clan Dimun, cuya base está en la Isla Feroe. Broddr fue un hombre de gran bondad, dispuesto a aconsejar y a ofrecer ayuda a todos los que acudían a su encuentro. Gobernó con enorme sabiduría hasta una longeva edad. Fue entonces cuando fue llamado ante Hemdall, viaje que nunca llegó a completa dado que una ballena devoró su navío. Desde entonces, los descendientes de su clan se han dedicado a la caza de ballenas, pues siguen en busca del esqueleto de su antepasado.

Berserkers

En Skellige, los berserkers se utilizan a menudo para asustar a los niños, describiéndolos como hombre del saco. Por ello, los isleños crecen temiendo a los osos. Por

otro lado, los guerreros afirman que los berserkers se transforman al enfurecerse por una derrota inminente o por la muerte de un compañero. El primer contacto del jugador con estos es en la misión principal "La maniobra del rey", en la cual se asiste al banquete dedicado a la muerte del rey Bran. Birna, la viuda, se opone a la monarquía electiva de Skellige, y prefiere el modelo Continental, donde el poder es hereditario. Con el objetivo de que su hijo, Svanrige an Tuirseach, se convierta en el próximo rey, decide eliminar a los demás candidatos al trono.

Con la ayuda del sirviente Arnvald, mezcla sangre y hongos en las bebidas del banquete funerario en conmemoración a su difunto marido. Estimulados, los berserkers se transforman y empiezan a asesinar a los invitados, incluidos casi todos los candidatos a rey, excepto a los hermanos Cerys y Hjalmar an Craite. Allí, Geralt tiene la capacidad de elegir a quién de los dos apoyar para convertirse en el nuevo gobernante. En caso de no decidir activamente, Svanrige an Tuirseach, hijo de Bran y Birna, será coronado como rey legítimo, estableciéndose la primera dinastía hereditaria de las Skellige.

Los berserkers y los "pieles de lobo" eran un grupo especial de guerreros. Su característica principal es la incontrolable furia de combate otorgada por el mismo dios Odín. En las fuentes, su descripción se encuentra en el límite entre la fantasía. Sin embargo, según estas, podían alcanzar una fuerza sobrehumana, y al atacar a sus enemigos aullaban como lobos. Por otro lado, se creía que no eran capaces de sentir dolor durante su trance, y que ni el hierro ni el fuego podían herirlos. No obstante, tras el enfrentamiento se encontraban exhaustos tanto física como psicológicamente (Hjardar & Vike, 2016, p. 97).

Los berserkers consideraban como modelos a seguir a los dioses y antepasados heroicos. Su estilo en la batalla estaba reforzado en tradiciones tribales, cultura e identidad, fortaleciendo al combatiente de forma individual. La fuerza heroica que lo imbuía lo transformaba mayor que él mismo, mimetizándose con los antepasados caídos antes que él. Esta influencia se mostraba en la elección de las armas, su vestimenta, y sus técnicas de lucha (San José Beltrán, 2019).

Varios tipos de hongos han sido sugeridos como causante de este estado de. En 1784, un sacerdote llamado Ödmann, basándose en informes realizados sobre chamanes siberianos, teorizó que ingerir *Amanita muscaria* podía generar la pérdida del juicio. Del mismo modo, el tóxico agárico blanco se ha sugerido como origen de esta cólera (Hjardar & Vike, 2016, p. 99). En la misión anteriormente mencionada, presenciamos la transformación de unos guerreros en berserkers mediante un antiguo ritual. Antes de ser poseídos por el espíritu del oso, estos hombres son engañados para consumir en su bebida un hongo blanquecino similar en aspecto a la *Amanita muscaria* blanca.

No obstante, la explicación más factible de la furia de los guerreros proviene de la psiquiatría: se teoriza que, mediante procesos rituales realizados con antelación a la batalla,

los combatientes conseguían autoconducirse en un trance hipnótico. Como consecuencia de dicho estado disociativo, presentarían una mayor fuerza muscular, pero perderían el control consciente de los actos, así como la conciencia del dolor (Hjardar & Vike, 2016, p. 99).

Jötun

En la misión secundaria “El señor de Undvik”, Geralt se enfrenta a un gigante de hielo, un ser mítico únicamente conocido en Skellige a través de narraciones orales y leyendas. Los isleños lo describen como un ser cuya piel es azul, ya que, supuestamente, nació de la nieve y el hielo. Es conocido por su crueldad y por su afición a devorar humanos. El Bestiario, la enciclopedia que posee Geralt, lo describe de la siguiente manera:

Este monstruo, primitivo y poderoso, es posiblemente el último de su raza. El gigante de hielo se parece a un hombre en muchos aspectos, solo que es azul como la escarcha y más alto que un pino. Aunque parece capaz de razonar, hasta el día de hoy, todos los intentos de comunicarse con él han acabado de la misma manera: con una muerte rápida y dolorosa.

En las Edda se describe a los Jötun como gigantes que comparten el nivel medio de la trilogía empírea con los enanos de Svartalfheim y los humanos de Midgaard. Habitan en Jötunheim, al este de Midgaard, de donde provenía el gigante original, Ymtr. Se trata de los principales rivales de los dioses y diosas, aunque las dos razas se desposaban entre sí. Entre la gente del norte, estos seres simbolizaban la amenaza del invierno, la oscuridad y la esterilidad (Daly, 2013, p. 59).

En esta aventura, el gigante de hielo llamado Myrhyff se encuentra en proceso de construir un inmenso barco de carga. Con él, planea navegar con el objetivo de encontrarse con los dioses en la batalla. Este personaje se basa en Hrym, descrito en “Völuspá” de la Edda poética, como el piloto de Naglfar, una nave cargada con hordas provenientes de Helheim y construida con los clavos arrancados a los hombres muertos (Daly, 2013, p. 52).

Hräsvelg y las sirenas

El tomo coleccionable “Viaje al final del mundo” habla de las sirenas, parientes lejanas de las arpías, son monstruos alados que se encuentran en el archipiélago de Skellige. Habitualmente, pueden ser avistados en islas despobladas o en áreas costeras inaccesibles. Según la leyenda, son hijas del mítico gigante alado Hräsvelg, quien habita en los confines del mundo, generando vendavales con el movimiento de sus alas (Daly, 2013, p. 51).

Estos seres buscan la compañía de los gigantes, estableciendo sus nidos en las proximidades de sus guaridas. Además, atacan a los navíos desde el aire, destrozando sus velas para inmovilizarlos. Usualmente, elevan a los hombres o al ganado situado en la cubierta, dejándolo caer desde las alturas para causarles la muerte. También son conocidas por ser un peligro para los isleños que se atrevan a visitar playas aisladas.

El botchling y su transformación en lubberkin

El botchling es un ser que se asemeja en forma a un feto que atormenta a las mujeres embarazadas. Es creado a partir del entierro inadecuado de niños no deseados que han nacido fallecidos. Estos se esconden bajo las camas, consumiendo la fuerza a las futuras madres. Cuando las consiguen debilitar lo suficiente, pasan a alimentarse de su sangre, causando la muerte de la mujer y del bebé nonato. Sin embargo, se puede transformar a estas criaturas en un lubberkin, un espíritu guardián del hogar, realizando el ritual de nombramiento de los elfos, Aymm Rhoín, y dándoles un entierro adecuado bajo el umbral de la finca familiar. En la misión "Asuntos familiares", Geralt descubre que un botchling acechaba a la mujer y la hija del Barón Sanguinario, y puede decidir matarlo o convertirlo en lubberkin.

Estas criaturas se encuentran en relatos de distintos folklores, pero muy posiblemente se basen en los myllingar, niños fantasmas a menudo nacidos de relaciones extramatrimoniales que han dado lugar a un embarazo no deseado. Este mito procedente de la mitología nórdica consideraba que el alma encarnada de un feto abortado vagaría en busca de un entierro digno (Thorpe, 1851, p. 94). A nivel histórico, debido al problema legal que acarrea traer al mundo a un hijo fuera del matrimonio, muchas mujeres optaban por acabar con la vida de los recién nacidos. Esta cuestión se convirtió en un problema social, como indican los primeros códigos legales nórdicos cristianos (Posse, 2021).

CREENCIAS RELIGIOSAS EN SKELLIGE: INSPIRACIÓN EN LA MITOLOGÍA CELTA

Los discípulos del panteón local de las Skellige no son los únicos devotos, ya que en el archipiélago también habitan los espirituales druidas. No obstante, la diversidad religiosa no genera conflictos, ya que prima el respeto entre los devotos de Freya y el Círculo de Druidas. Más allá, ambas religiones tienen puntos en los que convergen, haciendo más sencilla esta coexistencia. Por ejemplo, ambas muestran un culto común a la divinidad que de la tierra, la fertilidad, el amor y el nacimiento.

Druidas

Para los druidas, los humanos forman parte de la naturaleza y, por ende, debe mostrar el mayor de los respetos al mundo que les rodea. Dado que la naturaleza les dio el regalo de la vida, es importante que tanto ellos como las demás razas civilizadas vivan en completa armonía. En las Skellige, los isleños consideran a los druidas como hombres sabios y los sacerdotes son tenidos en alta estima. Dedican su tiempo a formarse para ser guías espirituales, herbolarios y alquimistas, e incluso pueden ser capaces de dominar la magia. En tiempos difíciles, los habitantes los convocan para curar enfermedades o resolver conflictos complejos. Al igual que sus hermanos del Continente, los druidas de Skellige tienen un Círculo, un área privada en su arboleda sagrada donde se reúnen, meditan y estudian tomos sagrados.

Los druidas habitan en una arboleda de Ard Skellig, dentro de cavernas rocosas y madrigueras subterráneas excavadas bajo las raíces de Gedyneith, un antiguo roble sagrado venerado por los druidas y los seguidores de Freya. Habitan en sencillas estancias desprovistas de todas las comodidades, algo que no supone ningún problema, puesto que están acostumbrados a un estilo de vida ascético. Además, bajo la sombra de este árbol, se celebran ceremonias religiosas y asambleas que reúnen a todos los clanes de Skellige (CD Projekt Red & Ch, 2021, p. 82). Para señalar la importancia de este lugar, cabe decir que es allí donde las ceremonias de coronación de los reyes se realizan (figura 7).

En la antigua Irlanda, los druidas fueron protagonistas de arcaicas leyendas orales. Tanto la mitología como los manuscritos medievales señalan que la importancia del druida proviene de sus funciones como sacerdotes. Ser sacerdote era un encargo que otorgaba una extensa autoridad religiosa. Además, gozaban de un importante poder derivado de esta, ya que podían decretar sanciones de gran dureza. Por si fuera poco, el druida contaba con una serie de prerrogativas que le otorgaban un poder socio-político que incluso superaba con creces al religioso. Como ejemplo está su papel como consejeros de los monarcas, además de su posición como tutores de jóvenes de alta alcurnia (Alberro, 2010, pp. 156-157).

Más allá, según la mitología irlandesa, los druidas eran magos elementales que podían controlar el tiempo atmosférico. Una referencia a esto podría ser la misión "Ecos del pasado", en la que el druida Armiño advierte a Yennefer y Geralt del peligro de usar la máscara de Uróboros, ya que puede desencadenar peligrosas tormentas.

Los Aen Elle

El primer contacto que tiene el jugador con las ilas Skellige es en la misión "Destino: Skellige". En ella, el barco en el que Geralt viaja es atracado por piratas, además de sufrir

una colisión contra unas rocas por una tempestad, que provoca la destrucción total de la embarcación, así como la muerte de la tripulación. Por suerte, el brujo consigue sobrevivir y despierta en la costa entre los restos del naufragio. Por si fuera poco, es en este archipiélago donde el protagonista deberá enfrentarse en la batalla final a una antigua raza Aen Elle de elfos espectrales que residen en otro mundo, es decir, a la misma Cacería Salvaje.

En la historia irlandesa, la primera mención que se hace a la isla de Sceilg Mhicil se encuentra en un mito folclórico. Este narra una de las batallas entre los milesianos, llegados desde Galicia, con los Thuatha de Danans, una raza supernatural de antiguos seres. Ellos maldijeron al barco del príncipe, hijo de Milesiano, haciendo que colisionara con las rocas de la costa. El mito cuenta que el cuerpo de este noble fue encontrado en la costa sin vida y enterrado en la misma isla (Keating, 1732, p. 102).

El nombre Tuath Dé Donann equivale a las expresiones aes síde (gente del síd, provenientes del otro mundo). En efecto, se consideraba que provenían de el Otro Mundo celta, una tierra donde habitan los dioses, las almas de los dioses y otros seres sobrenaturales (Koch, 2012, p. 624). Los Tuath Dé Donann aparecen en relatos ambientados en el periodo mítico anterior a la llegada de los galos a Irlanda (Érm). Fuentes literarias como el ScÉL Tuárn mec Carr (El cuento de Túan, hijo de Cairell), del siglo VIII, habla del asentamiento de los Tuath Dé ocus Andé (una tribu de dioses y no dioses) en Irlanda, cuyos orígenes son desconocidos (Koch, 2012, p. 752).

Hombres lobo

En el templo de Hindarsfjall, Geralt se enfrenta a un monstruo que atemoriza a las devotas: un hombre lobo. La misión "Piel de Lobo" tiene como objetivo final que alimentes a Morkvarg con su propia carne para liberarlo de su inmortalidad y devolverle su forma humana. La existencia de hombres lobo ha sido representada por todo tipo de culturas desde tiempos inmemoriales. Sin embargo, en relación al contexto sociocultural que nos atañe, es preciso nombrar una colección de cuentos galeses del siglo XI. Estos fueron recogidos y traducidos al inglés en la obra clásica Lady Guest's de 1877. En estas historias, personajes de dudosa moralidad son convertidos en hombres lobo a través de hechizos como castigos por sus actos (Guest, 1877, p. 249).

Se trata de un principio moral que compartía la sociedad escandinava: el peor castigo que podía recibir un individuo en una sociedad donde eras identificado con tu afiliación familiar o social, era ser desterrado de la comunidad. De este modo, la libertad era entendida como el derecho a ser parte de un grupo social, ya que los extraños eran considerados enemigos (Brink, 2011, p. 50).

Al leer el tomo coleccionable “Diario de Morkvarg”, entendemos el porqué de su castigo divino infundido por la misma Freya:

Nuestra visita a Hindarsfjall fue un éxito. Sacerdotisas muertas, monumento destrozado, tomos sagrados quemados, barriles de hidromiel vaciados. Nos repartimos la plata: yo me quedé con los exvotos, Norulf hijo de Oddleik con los cuencos y las cucharas, Mons hijo de Gudvar con los candelabros y las joyas, mientras que Einar, hijo de Toradar, renunció a su parte por miedo a la ira de Freya. Bien, más para nosotros. Mañana navegaremos a Spikeroog, para ver lo que las mozas mercantes han traído al mercado.

Por otro lado, Thomas Keightly narró en su libro *Fairy Mythology of Various Countries* publicado en 1884 un cuento bretón que señalaba un método para romper este embrujo. En efecto, para convertir en humano a un hombre lobo, se le deben ofrecer las ropas que llevaba cuando se transformó (Keightley, 1850, p. 215). Esta fórmula se asemeja a la de la misión, ya que reproduce la idea de entregar algo que ya pertenecía al ser sobrenatural.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto que CD Projekt RED se basó en la Saga de Geralt de Rivia de Andrzej Sapkowski para el desarrollo de *The Witcher 3: Wild Hunt*, el estudio de videojuegos también se tomó licencias creativas para recrear su universo. De este modo, trasladaron visualmente y de forma interactiva a la pantalla un mundo sólo transitable de manera pasiva a través de la lectura. Así, cumplieron su objetivo de hacer accesible a todos los públicos una historia inspirada fundamentalmente en la historia medieval europea.

Tanto los distintos reinos del Continente se ven influenciados por distintas naciones en diferentes épocas históricas. Por ello, cada uno presenta códigos visuales específicos, que CD Projekt RED tuvo que llevar más allá de las descripciones ofrecidas por el escritor. No obstante, para presentar un territorio atractivo y creíble para el jugador, se precisa de un trabajo de investigación previo de carácter exhaustivo.

Centrándonos en el tema principal del artículo, las islas Skellige, fue necesario que los distintos miembros del proyecto comprendieran a nivel histórico y antropológico las características de la sociedad hiberno-escandinava. En el libro *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook*, se asegura que los artistas realizaron un proyecto previo de estudio de las culturas escandinava y celta, tanto en términos de paisaje y clima como de creencias morales y espirituales acordes a su contexto histórico.

Este intensivo análisis se ve reflejado en el producto final, en el que nos encontramos una sociedad fundamentalmente influenciada por la mitología escandinava. La religión principal de los isleños se basó en un comienzo en el culto al dios Hemdall, considerado

fundador de las Skellige; sin embargo, con el tiempo, la figura principal pasó a ser Freya Modron. Se trata de un fenómeno que evidencia la complejidad de la religión en Skellige, puesto que presenta una evolución espiritual como producto de la difusión de leyendas asociadas a acontecimientos sociopolíticos.

Este proceso es explicado en uno de los principales mitos sobre el héroe Otkell, hijo de Hemdall y progenitor del clan Heymaey. Así, podemos observar cómo la creación del templo de Hindarsfjall por parte de este grupo social influyó un cambio dentro de las creencias espirituales de la población. Sin embargo, no existe ningún equivalente en la religión nórdica a los mitos relacionado con la mayoría de hijos de Hemdall. Aún así, es importante señalar que, aunque el dios Heimdall no presente hijos específicos recogidos en las fuentes históricas, sí es considerado rey y ancestro de las distintas clases de la sociedad por Snorri; mientras, en el videojuego es efectivamente padre de los seis progenitores de los seis clanes de las islas, además de fundador de Skellige.

Del mismo modo, se nos indica que las islas Skellige se ven enormemente influenciadas por el Círculo de Druidas, un culto extendido en menor medida por otros reinos del Continente. Esta religión de origen celta tiene su sede en la arboleda donde se encuentra el Gedyneith, el árbol sagrado. Se trata de un lugar extremadamente importante a nivel simbólico, puesto que representa el punto de convergencia entre ambas religiones. Este encuentro no es nada menos que la veneración de la Madre Naturaleza y a su enorme poder, cuya contraparte es Freya. De este modo, los isleños respetan a los druidas, pues consideran que poseen una sabiduría extremadamente valiosa.

Por lo tanto, pese a que la mitología nórdica predomine indiscutiblemente en las creencias de Skellige, es destacable el complejo sincretismo que presenta con la cultura celta. Evidencia la existencia de la colisión de dos culturas que, poco a poco, han abrazado sus semejanzas, adaptándose la una a la otra para crear un entorno propicio para la evolución de una sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Alberro, M. (2010). Enciclopedia de la cultura céltica. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Brink, S. (2012). The Viking world. London: Routledge.
- CD Projekt Red, & Ch, M. (2021). The Witcher 3: Wild Hunt Artbook. CD Projekt Red.
- Daly, K. (2013). Norse Mythology A to Z.
- Downham, C. (2009). 'Hiberno-Norwegians' and 'Anglo-Danes': Anachronistic Ethnicities in Viking Age England. *Mediaeval Scandinavia*, 19, 139-169. Recuperado de <https://abdn.pure.elsevier.com/en/publications/hiberno-norwegians-and-anglo-danes-anachronistic-ethnicities-in-v>

- Hagen, S. N. (1903). The Origin and Meaning of the Name Yggdrasil. *Modern Philology*, (1), 57- 69. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/432424>
- Haywood, J. (1995). *The Penguin historical atlas of the Vikings*. London ; New York: Penguin Books.
- Hjardar, K., & Vike, V. (2016). *Vikings at war*. Oxford Philadelphia: Casmate.
- Keating, G. (1732). *The general history of Ireland (Segunda)*. London: Red Bible.
- Keightley, T. (1850). *The Fairy Mythology: Illustrative of the Romance and Superstition of Various Countries (Vol. 10)*. Londres: H. G. Bohn.
- Koch, J. T., & Minard, A. (Eds.). (2012). *The Celts: history, life, and culture*. Santa Barbara, Calif: ABC-CLIO.
- Lindow, J. (2002). *Norse mythology a guide to the Gods, heroes, rituals, and beliefs*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Maher, C. (2019, junio 11). The Irishness of The Witcher 3's Skellige. Recuperado de Eurogamer website: <https://www.eurogamer.net/the-irishness-of-the-witcher-3s-skellige>
- Mortensen, K. (2011). *Handbook of norse mythology*. Place of publication not identified: Lulu Com.
- Posse, L. S. (s. f.). *Children of the Night – Scandinavian Archaeology*. Recuperado 18 de junio de 2022, de <http://www.scandinavianarchaeology.com/children-of-the-night/>
- San José Beltrán, L. (2019, diciembre 17). *Animales de guerra: berserker, úlfhéðnar y svinfylking*. Recuperado 20 de junio de 2022, de The Valkyrie's Vigil: <https://www.thevalkyriesvigil.com/berserker-ulfhednar-y-svinfylking/>
- Schreiber, C. (1877). *The Mabinogion: From the Welsh of the Llyfr Coch O Hergest (The Red Book of Hergest) in the Library of Jesus College, Oxford (Vol. 2)*. Londres: Bernard Quaritch.
- Sedgefield, W. J. (2018). *An Anglo-saxon Verse-book*. Manchester University Press.
- Snorri Sturluson. (2006). *The prose Edda: tales from Norse mythology*. Mineola, N.Y.: Dover Publications.
- Thorpe, B. (1851). *Northern Mythology, Comprising the Principal Popular Traditions and Superstitions of Scandinavia, North Germany, and the Netherlands*. E. Lumley.