

# LA PERCEPCIÓN DEL *SELF* A TRAVÉS DEL *SHAPESHIFTING*: SOBRE LA CONDICIÓN HUMANA EN EL MEDIEVO NÓRDICO

MARIO MARTÍN PÁEZ  
(UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID)

mariom07@ucm.es

## Resumen

El objetivo de este artículo consiste en analizar la manera en que se comprendía la condición humana en el contexto nórdico medieval a través del fenómeno del *shapeshifting*. Se prestará particular atención a la relación entre el *self* y el significado que adquieren las transformaciones representadas en *Vǫlsunga saga*. Estos casos se dividirán en tres grupos diferenciados, con características propias. Por un lado, los intercambios de apariencia entre seres humanos tendrán como objetivo engañar y ocultar una identidad. Por otro, las transformaciones en animales inofensivos reflejan actitudes positivas hacia la sociedad o simple indiferencia, mientras que aquellas que involucran animales bestiales representan prácticas peligrosas para el mantenimiento del orden social. No obstante, todos estos casos coinciden en la forma en que es considerado el individuo. Se argumentará que aquellas características personales que sobreviven a la metamorfosis son signo de las cualidades más esenciales del individuo y se demostrará que el *self* se comprendía como una entidad pública e inseparable de la posición que este mantenía en la sociedad.

PALABRAS CLAVE: *Shapeshifting* – *Vǫlsunga saga* – *Self* – Condición humana

## Summary

The aim of this article is to analyze the ways in which human condition was understood in the Medieval Norse through the phenomenon of *shapeshifting*. Special attention will be paid to the relationship between the *self* and the meaning of the transformations represented in *Vǫlsunga saga*. These cases are divided into three different groups with their own characteristics. On the one hand, the exchanges of appearances among human beings have the objective to trick and conceal an identity. Conversely, the transformations into inoffensive animals reflect positive attitudes towards society or mere indifference, while those involving bestial animals represent dangerous practices that threaten the social order. Nonetheless, all these cases co-

incide in the way in which the individual is considered. It will be argued that those elements of the person that survive to the metamorphosis are signs of the most essential qualities of the individual and we will demonstrate that the *self* was understood as a public entity and was inseparable from his position in society.

KEYWORDS: Shapeshifting – *Völsunga saga* – Self – Human condition.

El *cambiaformismo* ha sido un fenómeno cultural central en las sociedades medievales, que fue especialmente en aumento a partir del siglo XII en lo que Caroline Bynum ha denominado el *Werewolf Renaissance*<sup>1</sup>. Su amplia manifestación en la literatura refleja un interés sobre temáticas diversas tales como la monstruosidad, la relación entre el individuo y la naturaleza, la ilusión<sup>2</sup>, la normatividad y, en gran medida, la identidad. Los casos de metamorfosis tratados por Giraldus Cambrensis a finales del siglo XII fueron interpretados como un cambio en la apariencia externa de un sujeto que, por otro lado, conservaba su personalidad. Esta postura fue igualmente compartida por cronistas del siglo XIII como Gervaise de Tillbury quien, al igual que Giraldus, “*shows the Christian compromise with shapeshifting: the externals were changed, behavior was bestial, but the essence remained human*”<sup>3</sup>.

En el contexto nórdico medieval encontramos también casos en los que una identidad original se mantiene en el nuevo cuerpo transformado. El objetivo de este artículo consiste en analizar la función y el significado que tienen las metamorfosis representadas en *Völsunga saga*, escrita en Islandia o Noruega durante las décadas de 1250 o 1260<sup>4</sup>, y dar cuenta de la relación

---

<sup>1</sup> Caroline Walker BYNUM, *Metamorphosis and Identity*, Nueva York, 2001, p. 94.

<sup>2</sup> La postura de la Iglesia frente al cambiaformismo se construyó alrededor de las consideraciones agustinas. El ser humano, bajo estas premisas, no era capaz de transformarse, sino que creían hacerlo en virtud del influjo y engaño de los dioses paganos (demonios). Tan solo Dios era capaz de efectuar, en su omnipotencia, ese cambio en el cuerpo humano. Sobre el *shapeshifting* desde una perspectiva Cristiana, véase Dennis M. KRATZ, “Fictus Lupus: The Werewolf in Christian Thought”, *Classical Folia*, 30 (1976), 57-80.

<sup>3</sup> Joyce SALISBURY, *The Beast Within. Animals in the Middle Ages*, Nueva York y Londres, 1994, p. 164.

<sup>4</sup> Se preserva en el manuscrito Nykgl. saml. 1824 b, 4to junto con la *Ragnars saga lóðbrókar*. Si bien estas sagas guardan diferencias de estilo y contenido, ambos textos pudieron ser comprendidos conjuntamente. Cfr. Caroline LARRINGTON, “*Völsunga Saga, Ragnars Saga* and Romance in Old Norse: Revisiting Relationships”, en Anette LASSEN, Agneta NEY y Ármann JAKOBSSON (eds.), *The Legendary Sagas. Origins and Development*, Reykjavík, 2012, pp. 251-270. De hecho, a través de un personaje que aparece en ambas obras, Áslaug, se traza la genealogía del rey de Noruega a un pasado mítico que lo vincularía con Sigurðr Fáfnisbani. Sea como fuere, esta obra se basa en narrativas anteriores plasmadas en la poesía éddica y en el *Skáldskaparmál* y guarda también relación con otras fuentes como Þiðriks saga af Bern. Sea como fuere, trabajos como los de Finch han de mostrado ya el carácter único y bien estructurado

que albergan estas realidades con el *self*. Este concepto se ha entendido de forma muy variada en distintos ámbitos de estudio, usualmente utilizándose como sinónimo de individuo, persona o personalidad<sup>5</sup>. En este artículo se entenderá como la propia entidad humana que, por medio de la reflexividad y la agencia, se orienta en un mundo simbólicamente constituido, apoyándose en identidades que pueden incluso entrar en contradicción. Lo que nos interesa analizar aquí es, pues, la forma en la que se percibe a este ser y su relación con las identidades y los roles. Veremos a lo largo del artículo que aquella parte del individuo que sobrevive a la transformación es la que se considera como el punto más definitorio del *self* y esencial de la persona.

El motivo por el que se prioriza la *Saga de los Volsungos* es porque esta contiene una detallada historia sobre uno de los *shapeshifters* más conocidos del contexto nórdico, Fáfñir, y también incluye uno de los casos de licantropía más detallados y extensos de todo el corpus de las sagas. Asimismo, cuenta también con un importante número de casos que elevan a diez el total de transformaciones que se producen a lo largo de esta narrativa y que tienen por protagonistas a distintos personajes. Estos son: Hljóð, la madre de Siggeirr, Signý, Sigmundur, Sinfjötli, Hjörðís, Otr, Andvari, Fáfñir y, por último, Sigurðr<sup>6</sup>.

De cara a comprender la función y el significado de estas mutaciones, así como de las formas en las que se manifiesta el *self* en el nuevo cuerpo, estructuraremos el artículo en función de las especies en las que se transforman los personajes. Ello repartiría los casos en tres grupos distintos: los que intercambian su apariencia con la de un humano, los que se transforman en animales inofensivos y los que acaban convirtiéndose en bestias o animales amenazantes para la sociedad<sup>7</sup>. No obstante, veremos que los ejemplos de

---

de *Völsunga saga* que, pese a tomar como referencia los trabajos anteriores, debe considerarse como una obra completa en sí misma. Cfr. Ronald George FINCH, “*Atlakviða, Atlamál, and Völsunga Saga: A Study in Combination and Integration*”, en Ursula DRONKE, Gudrún P. HELGADÓTTIR, Gerd Wolfgang WEBER y Hans BEKKER-NIELSEN (eds.), *Speculum Norroenvm: Norse Studies in Memory of Gabriel Turville-Petre*, Odense, 1981, pp. 123-138.

<sup>5</sup> Melfrod SPIRO, “*Is the Western Conception of the Self «Peculiar» within the Context of the World Cultures?*”, *Ethos*, 21/2 (1993), p. 113.

<sup>6</sup> Tendremos en cuenta aquí, de forma exclusiva, las transformaciones físicas y dejaremos de lado la cuestión de si ciertas actitudes involucran o no un tipo de transformación.

<sup>7</sup> Hay otras categorías que también son útiles para diferenciar o equiparar las diferentes transformaciones. Teichert, por ejemplo, propone dividir las transformaciones en función de su carácter voluntario o involuntario, de las especies en las que se transforman y de su temporalidad (periódicas y permanentes): Matthias TEICHERT, “*Die Werwolf-Erzählung in Kap. 8 der ‘Völsunga Saga’*”, *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur*, 138 (2009), 281-295. En *Völsunga saga*, todas las transformaciones son de carácter temporal, con la notable excepción de Fáfñir. Por otro lado, hay cuatro casos en los que la metamorfosis es resultado de una imposición (Sigmundur, Sinfjötli, Fáfñir y Andvari), mientras que los seis restantes son fruto de una decisión consciente que tendrá como objetivo dotar al individuo de un nuevo cuerpo con el cual sea capaz de realizar las acciones que se propone.

estos distintos grupos comparten otras peculiaridades que van más allá de la especie en la que se transforman los personajes. Demostraremos también que, aunque pareciera no haber un nexo capaz de mantener unidas las transformaciones tratadas en el primer grupo con las de los otros dos, esa falta no abandona lo aparente, pues todas ellas colaboran al señalar que el cuerpo debe reflejar la cualidad del *self*, siendo anómala y engañosa la situación contraria.

## I. El rostro humano como máscara y la metamorfosis como engaño

Algo peculiar de las metamorfosis que involucran exclusivamente a la especie humana es que implican siempre el intercambio voluntario de las apariencias entre dos sujetos conscientes. No hay una transformación en un cuerpo totalmente nuevo, sino que se utiliza la apariencia de un personaje ya existente. Esto se ve reflejado en los conceptos que se emplean para definir el cambio de forma. De entre todas las metamorfosis de la saga, solamente en este grupo se utiliza el verbo *skipta* (dividir, cambiar). Esta noción figura cuando los personajes intercambian por primera vez su apariencia o sus vestidos con los de otra persona y también cuando retornan a su forma original, salvo en el caso de Hjördís, en el que no se representa este regreso. Por otro lado, en el resto de los cambios de forma –con la excepción de Andvari que simplemente aparece en la forma de un lucio (“*í geddu líki*”)<sup>8</sup> y de Sigmundr y Sinfjǫtli en la que se dice que los volsungos “*fóru í hamina*” (“se pusieron las pieles”)<sup>9</sup>– se utilizan verbos que involucran un cambio en la totalidad del ser, tales como *vera* (ser), *verða* (llegar a ser) y *bregða* (alterar, cambiar)<sup>10</sup>.

Sea como fuere, hay una característica más definitoria y exclusiva de este grupo, a saber: que la transformación tiene como objetivo el engaño. Contamos en la saga con tres claros ejemplos en los cuales los personajes recurren a la magia o a la astucia para ocultar sus verdaderas identidades y engañar a un individuo o grupo social determinado. Al comienzo de la narrativa, después de que el rey de los gautas, Siggeirr, hubiera traicionado a los volsungos, Sigmundr, quien junto con su hermana Signý fue el único superviviente de esta última familia, se preparaba para la venganza. Durante este proceso recibió la ayuda de Signý, quien envió a su hermano dos de los hijos que tuvo con su esposo Siggeirr para que le ayudasen en su cometido. No obstante, ellos no superaron las pruebas y fueron asesinados por tal razón. Fue en este momento cuando Signý decidió intercambiar su apariencia con la de una hechicera (*seiðkona*) para ocultar su identidad a su hermano y poder acostarse

---

<sup>8</sup> *Völsunga saga*, 25. La edición citada en este artículo es la de Ronald George FINCH, *Völsunga saga*, Londres, 1965. Las traducciones del nórdico antiguo al español son propias.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 11.

<sup>10</sup> Este verbo aparece de forma reflexiva: *brá á sik*, *brugðit á sik* (*Völsunga saga*, 3, 8).

con él. Fruto de esta unión nació Sinfjötli, quien tendría una vinculación más fuerte con la familia volsunga<sup>11</sup> y, por ello, fue capaz de superar las pruebas a las que le sometió su padre. No obstante, tanto Sigmundr como Sinfjötli desconocían por el momento el verdadero vínculo de parentesco que los unía<sup>12</sup>.

David Williams ha sostenido que una de las características esenciales del *shapeshifting* es el constante juego entre el hecho de esconder y revelar una determinada realidad<sup>13</sup>. Significativamente, que Signý hubiera ocultado su identidad afectó también a la forma en la que Sigmundr y Sinfjötli percibían su relación. Este suceso está en consonancia, además, con el episodio de liminalidad en el que se desarrollan los eventos<sup>14</sup>. En esta situación característica de los ritos de paso, el sujeto se encuentra en un momento de indefinición: la identidad se encuentra en formación y el individuo se ubica entre dos mundos<sup>15</sup>. El rito de paso solo finalizó cuando Signý reveló su embuste<sup>16</sup>: “*ek fór í skóg til þín [Sigmundr] í vöðulíki, ok er Sinfjötli okkarr sonr. Hefir hann af því mikit kapp at hann er bæði sonarsonr ok dóttursonr Völsungs konungs*” (“Yo fui al bosque hacia ti [Sigmundr] en la forma de una hechicera, y Sinfjötli es nuestro hijo. Él tiene un gran coraje porque es nieto del rey Völsungr tanto por vía paterna como materna”)<sup>17</sup>. Al hacer visible lo que previamente se ocultaba, se revela una nueva realidad que otorga a Sinfjötli un significado que lo ubicará en una posición definida dentro del sistema de clasificación de parentesco.

Sea como fuere, todo esto es parte de una estrategia planificada por Signý: “*Hefi ek þar til unnit alla hluti at Siggeirr konungr skyldi bana fá*” (“He hecho todo para garantizar que el rey Siggeirr fuese asesinado”)<sup>18</sup>. Queda claro por tanto que Signý intercambia su apariencia con la de una hechicera

---

<sup>11</sup> Que sus padres fueran gemelos enfatiza aún más este hecho.

<sup>12</sup> *Völsunga saga*, 6-10.

<sup>13</sup> David WILLIAMS, *Deformed Discourse. The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*, Exeter, 1996, pp. 121-126.

<sup>14</sup> Se han realizado algunas aportaciones para comprender el ritual que atraviesan los volsungos: Joyce Tally LIONARONS, *The Medieval Dragon: The Nature of the Beast in Germanic Literature*, Hisarlik, 1998, pp. 59-62. Algunas de ellas están marcadamente influidas por un enfoque fenomenológico: Jens Peter SCHJÖDT, *Initiation Between Two Worlds. Structure and Symbolism in pre-Christian Scandinavian Religion*, Odense, 2008, pp. 299-312. Sobre los ritos de paso en la literatura antropológica, véase Arnold VAN GENNEP, *Los ritos de paso*, Madrid, 2008 y Victor TURNER, *La selva de los símbolos*, México-Madrid-Buenos Aires, 1980.

<sup>15</sup> De ahí que sea común la representación de símbolos que aluden a la muerte y al renacimiento. Esto queda claro en el momento en el que Sinfjötli es herido de gravedad y logra recuperarse. Posteriormente, tanto él como Sigmundr serán enterrados en un túmulo por los gautas pero conseguirán escapar y finalizar el rito de paso asesinando al rey Siggeirr.

<sup>16</sup> Después de su discurso, Signý decidió morir finalmente con su familia política. intentando superar una situación contradictoria en la que debía guardar lealtades a dos grupos en conflicto.

<sup>17</sup> *Völsunga saga*, 13.

<sup>18</sup> *Ibid.*, 13-14.

como parte de la estrategia para vengar a su familia. Así, la parte del *self* que sobrevive a la transformación alude a un rol familiar bien definido y a unas intenciones derivadas de la estructura de parentesco. La conciencia e intenciones de Signý actúan acorde con su condición de hija y hermana.

El caso de Hjǫrdís cuenta también con elementos similares al recién planteado. Si bien pudiera ser un ejemplo que la mayoría de los lectores no advertirían como *shapeshifting* (en la medida en que Hjǫrdís no cambia literalmente su cuerpo y su piel no sufre alteración alguna), sí se modifica la apariencia del *self* mediante el intercambio de ropajes. Después de la batalla en la que murieron su esposo Sigmundr y su padre Eylimi, Hjǫrdís avista un grupo de vikingos y decide intercambiar sus ropajes con los de su esclava: “*Vit skulum skipta klæðum, ok skaltu nefnask nafni mínu ok segsk konungsdóttir*” (“Nosotras deberemos cambiar nuestros vestidos, y tú deberás usar mi nombre y decir que eres la hija del rey”)<sup>19</sup>. Aunque no se explica el verdadero motivo de esta decisión, al igual que en el caso anterior se pretende esconder la condición del individuo transformado. Curiosamente, este es el único caso en el que el narrador decide intercambiar los nombres de los personajes, algo que va en consonancia con la intervención de Hjǫrdís.

Sea como fuere, la verdad que ahora permanece oculta será revelada. Los vikingos que capturaron a Hjǫrdís y a su esclava empezaron a sospechar sobre la identidad de ambas. La reina descubrió que la mujer que se hacía pasar por Hjǫrdís tenía menos anillos y peores vestidos (*verra búnað*) y su hijo también desconfiaba de ellas en tanto la esclava no mostraba las maneras (*mót*) propias de su condición. Esto se verificó con una pregunta que ambos formularon y por medio de la cual descubrieron que, aquella que en apariencia era una esclava tenía hábitos más propios de una princesa (y viceversa)<sup>20</sup>. Hay, por tanto, ciertos elementos que sobreviven a la transformación y que son signo de la identidad de los personajes. Estos aluden especialmente a las costumbres y a la referida apariencia lujosa. Parece contradictorio que si los personajes cambiaron sus ropajes para fingir que tenían otro estatus social sea precisamente la vestimenta lo que haga sospechar a la reina del embuste. No obstante, mediante la permanencia de un elemento que se pretendió cambiar se enfatiza aún más que la ropa forma parte indispensable del individuo. Asimismo, también podría haberse esperado de Hjǫrdís y su esclava cierta picardía a la hora de responder a la pregunta, pero ello de nuevo enfatiza que las costumbres y los hábitos son parte inherente del *self*, siendo este definido a través de signos que lo reducen a la posición que ocupa en la jerarquía social.

Por otro lado, también encontramos, en el caso de Sigurðr, dinámicas similares a las anteriormente planteadas. Después de que este personaje

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, 21.

<sup>20</sup> *Ibid.*, 22.

hiciese juramentos con sus cuñados, decidió ayudar a Gunnarr a casarse con Brynhildr. No obstante, aquel que deseara contraer enlace con ella debía atravesar el fuego que rodeaba su salón. Pese a que Gunnarr intentó cruzarlo, su montura rehusó hacerlo. Tampoco sirvió que Sigurðr le prestara su caballo Grani, pues este se negó también a atravesar el fuego bajo sus órdenes. Ante lo cual, “*Skipta nú litum, sem Grímhildr kenndi þeim Sigurði ok Gunnari*” (“Sigurðr y Gunnarr cambiaron ahora su apariencia, tal y como Grímhildr les había enseñado”)<sup>21</sup>. Hecha la transformación, Grani respondió ahora a las indicaciones de su verdadero dueño, por mucho que este tuviera la fisonomía del hombre al que rechazó obedecer; algo que apunta a una continuidad del *self*. Además, otro elemento que contribuye a esta continuidad es que Brynhildr deja claro que solamente Sigurðr sería capaz de atravesar las llamas que rodeaban su salón<sup>22</sup>. Asimismo, aunque la budlunga no llegó a descubrir el engaño cuando este estuvo en marcha, confiesa posteriormente a Sigurðr que reconoció su mirada en aquel momento: “*Ek undruðumk þann mann er kom í minn sal, ok þóttumk ek kenna yður augu, ok fekk ek þó eigi víst skilit fyrir þeiri huldu er á lá á minni hamingju*”<sup>23</sup> (“Estaba impresionada por el hombre que vino a mi salón, y pensé que reconocí tus ojos, pero no pude darme cuenta por el velo que cubría mi *hamingja*”). Sea como fuere, Sigurðr fue capaz así de engañar a Brynhildr y formalizar un matrimonio entre ella y Gunnarr. La definición del *self* queda relegada a un rol intrincado en una estructura de parentesco que motiva al personaje a actuar como un cuñado en favor de su familia política.

## II. Cuervos, nutrias y lucios: sobre la relevancia y la intrascendencia social

Entre los tres grupos aludidos, al que haremos referencia ahora es al que contiene los ejemplos con menor desarrollo en la saga. Estos casos involucran la transformación de Hljóð en cuervo, el cambio de forma de Otr en nutria y, finalmente, la metamorfosis de Andvari en lucio.

Al comienzo de la saga se muestra la incapacidad del rey Rerir y de su mujer para concebir un hijo. No obstante, Óðinn, el antepasado del monarca, ordenó a Hljóð llevarles la manzana que proporcionará al matrimonio la capacidad de tener descendencia. Al hacerlo, adopta la forma de un cuervo y acaba depositando tal manzana en el regazo de Rerir<sup>24</sup>. Esta transformación

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, 48.

<sup>22</sup> *Ibid.*, 50.

<sup>23</sup> El concepto de *hamingja* suele aludir a una entidad sobrenatural, usualmente relacionada con las *fylgjur*, que estaban estrechamente asociadas al devenir del individuo o de una familia entera y que normalmente actuaban en favor de estos.

<sup>24</sup> Hljóð posteriormente se relaciona en matrimonio con el rey Volsungr, quien precisamente nació gracias a su intervención. Judy Quinn señala que esta alianza supone una ventaja para

cumple el propósito de favorecer el desplazamiento<sup>25</sup>. Pero al convertirse en cuervo, Hljóð enfatiza su relación con Óðinn en tanto es un animal indisociable del dios. Así, señala Hedeager, “*whether ravens or wolves, the animals are in a sense ‘followers’ representing Odin’s extended mind and qualities*”<sup>26</sup>. Ello remarca que el acto en cuestión expresa la voluntad de Óðinn, algo que además puede deducirse por ser una óskmey, nombre que a veces reciben las *valkyrjur* al servicio de este dios. Es precisamente este rol lo que se mantiene en la transformación. La intención de Hljóð es únicamente llevar la manzana al rey volsungo y acatar la orden de su superior, siendo fiel así a una relación jerárquica equivalente a la que mantiene un soberano con sus súbditos.

En el caso de Otr también se puede ver una relación entre la forma que adopta el personaje y su posición en la estructura social. Su hermano Reginn proporciona una interesante descripción de dicho personaje:

*Otr, bróðir minn, hafði aðra iðn ok náttúru. Hann var veiðimaðr mikill ok um fram aðra menn ok var í otrs líki um daga ok var jafnan í ánni ok bar upp fjíska með munni sér. Veidiföngin færði hann feðr sínum, ok var honum þat mikill styrkr.*

Otr, mi hermano, tenía otra ocupación y naturaleza. Era un gran pescador, superior a otros hombres y siempre estaba en la forma de una nutria por el día en el río y traía peces en su boca. Llevaba lo que capturaba a su padre, y eso era de gran ayuda para él<sup>27</sup>.

---

los volsungos en tanto la mujer carece de familiares hostiles a ellos, algo que se contrapone al caso de Signý y de Sigi, cuya familia política infringe un gran daño al núcleo familiar. Cfr. Judy QUINN, “The Realisation of Mythological Design: The Early Generations of the Völsung Dynasty”, en Agneta NEY, Ármann JAKOBSSON y Annette Lassen (eds.), *Forlandarsagaerne. Myter og virkelighed*, Copenhagen, 2009, pp. 123-142.

<sup>25</sup> La adopción de una nueva forma para superar obstáculos o simplemente potenciar las habilidades es común también en la mitología. Véase, por ejemplo, a Óðinn en el *Skáldskaparmál*, transformándose en serpiente para conseguir el hidromiel. La diferencia central con este caso es que la identidad de Óðinn no parece limitarse a la estructura social, pues actúa –igual que en la saga– con mayor libertad y arbitrariedad. Cfr. Anthony FAULKE, *Skáldskaparmál*, Londres, 1998, pp. 4-5.

<sup>26</sup> Lotte HEDEAGER, *Iron Age Myth and Materiality. An Archeology of Scandinavia AD 400-1000*, Londres y Nueva York, 2011, p. 11. De manera similar, cuando Sinfjötli estuvo a punto de morir, un cuervo entrega una hoja con la que finalmente podrá recuperarse siguiendo el ejemplo de un par de comadreas. Curiosamente, esta forma en la que se cura Sinfjötli encuentra su paralelo en la obra *Eliduc* de Marie de France, donde una doncella recupera la vida gracias al ejemplo que sigue de dos comadreas. Cfr. Carol CLOVER, “*Völsunga saga* and the Missing *Lai* of Marie de France”, en Rudolf SIMEK, Jónas KRISTJÁNSSON y Hans BEKKER-NIELSEN (eds.), *Sagnaskemmtun: Studies in Honour of Hermann Pálsson on his 65th birthday, 26th May 1986*, Viena, 1986, pp. 79-84; Marianne KALINKE, “Arthurian Echoes in Indigenous Icelandic Sagas”, en ID. (ed.), *The Arthur of the North. The Arthurian legend in the Norse and Rus’ Realms*, Cardiff, 2011, pp. 145-167.

<sup>27</sup> *Völsunga saga*, 25.

El cambio de forma proporciona a Otr la posibilidad de potenciar sus habilidades y actividades de pesca, obteniendo así alimentos de los que se beneficia su familia<sup>28</sup>. En este sentido, la parte del *self* que permanece en la nutria está relacionada con una estructura económica, aunque alberga también un compromiso con su parentesco.

Así, tanto el ejemplo de Hljóð como el de Otr ponen en evidencia que el *self* que se despega de su cuerpo original reafirma una realidad con la que se siente más identificado: un rol que siempre ubica al individuo en un sistema de relaciones. Estas funciones que desempeña tal individuo son claves para darle una identidad y una entidad reconocible en la sociedad. El ejemplo de Andvari podría señalar en esta misma dirección. Aunque se dice poco de este caso, se representa al enano viviendo en una cascada “í geddu líki ok fekk sér þar matar, því at þar var fjöldi fiska í þeim forsi” (“en la forma de un lucio y tomaba allí su comida, porque en las cascadas había muchos peces”)<sup>29</sup>. En esta ocasión, el cuerpo del pez no parece permitir que el individuo desarrolle ninguna habilidad reconocible para la sociedad. Aunque no queda clara la forma que emplea Andvari para alimentarse, estas acciones solo repercuten en sí mismo. Probablemente, la imposibilidad de adquirir una identidad bien definida es lo que le lleva a insultar a la miserable norna (*aumlig norn*) que decidió transformarle en lucio<sup>30</sup>.

### III. Dragones y hombres lobo como el *embodiment* del caos

Finalmente nos encontramos con cuatro ejemplos en los cuales los individuos se transforman en animales o bestias que son un peligro para la humanidad. Esto va en consonancia con las actitudes que entrañan los personajes transformados, en tanto que también ponen en riesgo un orden social deseable. En oposición a los cambios de apariencia entre humanos, el nuevo cuerpo que adoptan los individuos de este grupo no tiene la intención de engañar, sino de revelar un significado concreto. Para dar cuenta de ello dividiremos esta sección en dos partes. En la primera, trataremos en conjunto los casos de licantropía para, posteriormente, analizar la figura de Fáfñir en sí misma.

#### a) *De la licantropía y las obligaciones de parentesco*

La teriantropía de Sigmundr y Sinfjötli se produce durante el desarrollo del rito de paso que se ha comentado antes y que tenía por finalidad preparar a los volsungos para vengar a sus familiares. Después de que Sinfjötli demos-

---

<sup>28</sup> Paradójicamente, la muerte de Otr también traerá riquezas a la familia, aunque estas la llevarán a su propia desintegración.

<sup>29</sup> *Vílsunga saga*, 25.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 25-26.

trara su valía, él y su padre Sigmundr decidieron dar muerte a todos aquellos que se encontraran en el bosque. Dos de los oponentes con los que se enfrentaron eran príncipes, y “*Þeir hófðu orðit fyrir ósköpum því at úlfahamir hengu í húsinu yfir þeim*” (“una maldición se había impuesto sobre ellos, porque había unas pieles de lobo colgando por encima de ellos en una cabaña”)<sup>31</sup>. Al ser asesinados, los volsungos se vistieron con esas pieles de lobo, pero pronto se vieron dominados por su poder sobrenatural (*náttúra*). La descripción del hecho se hace en términos desafortunados, algo que se enfatiza con el intento de los mismos volsungos de quitarse las pieles inmediatamente después de habérselas puesto. Estas conductas autodestructivas hacia la piel reflejan el deseo del individuo de arrancar y eliminar un nuevo contenido<sup>32</sup>. Ello se reafirma cuando Sigmundr y Sinfjötli quemaron esas pieles en el fuego, pudiendo desprenderse totalmente del significado al que se vieron sometidos durante este proceso. ¿Qué significado, pues, pretenden rechazar?

La caracterización del lobo en la literatura nórdica en general adopta connotaciones negativas. Junto con el águila y el cuervo, el lobo guarda una profunda relación con la muerte y la guerra, así como con los *jötnar* y fuerzas destructivas<sup>33</sup>. Como señala Plukowski,

*The predatory status of the wolf in the north European landscape was widely acknowledged by the time of the religious conversion; from killer of livestock to eater of corpses, the wolf was conceptualized as a bringer of death, linking this world with the next through its seemingly insatiable hunger*<sup>34</sup>.

Las tendencias voraces de los lobos encuentran su máxima expresión en Fenrir. Su liberación anunciará el Ragnarök, momento en el que podrá devorar a Óðinn<sup>35</sup>. En el *Gylfaginning*, los lobos Sköll y Hati persiguen constantemente al sol y la luna con la finalidad de comerlos, objetivo que terminarán cumpliendo para presagiar también el destino final del mundo conocido<sup>36</sup>.

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, 11.

<sup>32</sup> Cfr. Jorge ULNIK, *El psicoanálisis y la piel*, Buenos Aires, 2011, p. 88.

<sup>33</sup> Cfr. Judith JESCH, “Eagles, ravens and wolves: beasts of battle, symbols of victory and death”, en ID. (ed.), *The Scandinavians from the Vendel Period to the Tenth Century. An Ethnographic Perspective*, San Marino, 2002, pp. 151-80.

<sup>34</sup> Aleks PLUKOWSKI, “Apocalyptic Monsters: Animal Inspirations for the Iconography of Medieval North European Devourers”, en Bettina BILDHAUER y Robert MILLS (eds.), *The Monstrous Middle Ages*, Toronto y Buffalo, 2003, p. 159.

<sup>35</sup> Margaret Clunies Ross vincula esta figura con las tendencias desbordantes e imparables que también representan personajes como Midgardsormr: Margaret CLUNIES ROSS, *Prolonged Echoes. Old Norse myths in medieval Northern society. Volume 1: The myths*, Odense, 1994.

<sup>36</sup> Anthony FAULKES, *Gylfaginning*, Londres, 2005, p. 14. Larrington interpreta estos lobos como símbolos de un Tiempo destructor, “*that which swallows up the creations of men and gods, forming a limit to human and divine endeavors which neither gods nor men can circumvent, their unbinding marks the onset of apocalypse, the end of present Time*”. Carolyne

Asimismo, en la saga que nos ocupa, la madre de Siggeirr se transforma en loba por medio de la hechicería para devorar a los hijos del rey Vǫlsungr. Pero estas tendencias destructoras son también incorporadas en los volsungos al asumir la forma lupina. Si bien en este pasaje no se hace referencia directa a los alimentos que consumen, en el capítulo nueve Granmarr acusa a Sinfjǫtli de haberse nutrido de cadáveres y del alimento de los lobos:

*Mun hitt sannara at þú munt lengi hafa fæzk á mǫrkum úti við vargamat ok drepit bræðr þína, ok er kynligt er þú þorir at koma í her með góðum mǫnnum, er margt kalt hræ hefir sogit til blóðs.*

Será más cierto decir que tú por largo tiempo te has alimentado fuera, en el bosque, de la comida de los lobos y asesinaste a tus hermanos, y es sorprendente que tú te atrevas a venir en un ejército de buenos hombres, porque has chupado la sangre de muchos cadáveres fríos<sup>37</sup>.

Pero también su lenguaje se ve modificado. Inmediatamente después de ponerse las pieles de lobo, Sigmundr y Sinfjǫtli adquieren la habilidad de aullar, lo que los acercaría a lo salvaje y lo monstruoso<sup>38</sup>. No obstante, la nueva forma de comunicación no sustituye la facultad del habla, sino que se incorpora como una habilidad más. Los volsungos continuaron comunicándose por ambas vías, aullando para pedir auxilio o conversando para planificar los ataques. Así, el uso de verbos como *segja* y *mæla* (contar, decir) en sus discursos enfatizaría la relación que mantienen todavía con la humanidad. Además, al igual que el hombre lobo de la historia de *Bisclavret* de Marie de France<sup>39</sup>, puede verse una racionalidad detrás de sus ataques. De hecho, llegan a elaborar estrategias para abordar al enemigo de forma más eficaz.

Así pues, durante este episodio se enfatizan las influencias agresivas y devoradoras de los volsungos. Sinfjǫtli fue capaz de dar muerte, él solo, a dos grupos compuestos por siete y once hombres cada uno. De hecho, se vanagloriaba de ello: “Þú þátt lið til at drepa sjau menn, en ek em barn at aldri hjá

---

LARRINGTON, “Loki’s children”, en John MCKINNELL, David Ashurst y Donata KICK (eds.), *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature: Preprint Papers of the 13th International Saga Conference, Durham and York 6th-12th August 2006*, Durham, 2006 pp. 541-550.

<sup>37</sup> Vǫlsunga saga, 16.

<sup>38</sup> Friedman establece varios puntos en función de los cuales se puede identificar la monstruosidad, aludiendo estos a la vestimenta, la dieta, el lenguaje, y la residencia. Cfr. John BLOCK FRIEDMAN, *The Monstrous Races in Medieval Art and Thought*, Nueva York, 2000, pp. 26-36. Curiosamente, algunos aspectos que son centrales en la definición de la monstruosidad también son claves para comprender a los sujetos liminares que atraviesan un rito de paso. De hecho, el lugar donde residen los volsungos durante todo este proceso es un espacio bajo tierra (*jarðhús*). La liminalidad se comprende aquí como algo monstruoso, un tabú que genera ansiedad al no poder definirse claramente y al situarse entre medias de categorías definidas.

<sup>39</sup> Cfr. Leslie DUNTON-DOWNER, “Wolf man”, en Jeffrey Jerome COHEN y Bonnie WHEELER (eds.), *Becoming Male in the Middle Ages*, Nueva York y Londres, 1997, pp. 203-218.

bér, ok kvadda ek eigi liðs at drepa ellifu menn” (“Tú recibiste ayuda para matar a siete hombres, pero yo, que soy un niño a tu lado, no he pedido ayuda para matar a once hombres”)<sup>40</sup>. Esta jactancia provoca la reacción de Sigmundur, quien seguidamente le muerde la garganta y, de no ser por la posterior ayuda de Óðinn, Sinfjötli hubiera muerto<sup>41</sup>. No obstante, Sigmundur queda en cierto modo excusado al arrepentirse inmediatamente después de haberle mordido y, también, por haber actuado bajo el influjo de las pieles del lobo<sup>42</sup>.

Paradójicamente, las pieles de lobo resultan igualmente útiles a los volsungos para realizar el cometido que tenían en mente. Al igual que en los casos anteriores, esas inclinaciones se ven sujetas a una determinada estructura. El rito que atraviesan Sigmundur y Sinfjötli, recordemos, tiene el objetivo de dar muerte al rey Siggeirr y vengar el asesinato de sus ancestros, siendo el propósito de matar individuos en el bosque una prueba necesaria para cumplir el objetivo final. De forma similar, en *Hrólfs saga kraka* y en la *Gesta Danorum*, encontramos episodios en los que distintos individuos

---

<sup>40</sup> *Völsunga saga*, 11.

<sup>41</sup> Mediante esta acción, Sigmundur reestablece la relación de subordinación entre padre e hijo. Esta subordinación es central en la saga y tendrá repercusiones negativas, algo bien ejemplificado en la muerte de Sinfjötli, quien encuentra su final por obedecer a su padre y tomar la bebida envenenada. Asimismo, el acatamiento de la voluntad del padre o de la madre para entrar en matrimonio acarrea, como en el caso de Signý y de Guðrún, desastrosas consecuencias para sus respectivas familias.

<sup>42</sup> De hecho, a lo largo de la saga se utilizarán continuos elementos que ponen el foco de atención en la idea de la intencionalidad y que minimizan la responsabilidad de los individuos. Cfr. Torfi H. TULINIUS, *The Matter of the North. The Rise of Literary Fiction in Thirteenth-Century Iceland*, Odense, 2002, p. 143. Estos elementos suelen ser pociones o bebidas que influyen en el estado consciente del sujeto. Dos de los ejemplos más claros son el de Sigmundur y su hijo Sigurðr. El primero, estando borracho, ordenó a su hijo Sinfjötli ingerir un bebedizo que estaba envenenado, algo que le causó finalmente la muerte. Por otro lado, Sigurðr fue engañado por la familia de los *gjúkungar* e ingirió una poción que le hizo olvidar a Brynhildr y los votos de matrimonio que se juraron entre ellos, lo que facilitó su nuevo matrimonio con Guðrún. Esto puede relacionarse con el proceso de formación del Estado en Noruega y del desarrollo de la ideología del *rex iustus*. En *Konungs skuggsjá*, obra temporalmente próxima a la *Saga de los Volsungos* (c. 1255), la noción de intención es una de las virtudes básicas y más valoradas que el rey debe tener en cuenta a la hora de hacer justicia. Cfr. Sverre BAGGE, *From Viking Stronghold to Christian Kingdom: State Formation in Norway c.900-1350*, Copenhague, 2010. La intencionalidad, si bien pudo conocerse con anterioridad, no podía tener tanta importancia como en un sistema en el que hay un juez situado por encima de las partes implicadas. Cfr. Sverre BAGGE, *Cross and Scepter. The Rise of the Scandinavian Kingdoms from the Vikings to the Reformation*. Princeton y Oxford, 2014, p. 81. Este énfasis en la intencionalidad puede albergar cierta relación con los primeros pasos que se dieron en el siglo XII con respecto a la reflexión en torno al vínculo entre crimen y pecado, siendo Abelardo la primera persona reconocida en avanzar en este campo y quien influirá en posteriores autores como Alano de Lille y decretistas que considerarán la intención como una parte importante del proceso de justicia. Cfr. Alejandro MORÍN, “Muertos y pecados en Primera Partida: la noción de pecado criminal en Alfonso X”, *Anuario del Centro de Estudios Históricos “Prof. Carlos S. A. Segreti”*, 7 (2007), 371-390; César RAÑA DAFONTE, “*Scito te ipsum*. La responsabilidad individual y los penitenciales del siglo XII”, *Revista Española de Filosofía Medieval*, 18 (2011), 69-80.

adoptan una forma lupina durante el proceso de preparación de la venganza<sup>43</sup>. En *Völsunga saga* hay, además, otros ejemplos en los que se establece esta misma vinculación. Así, Sigurðr es aconsejado por Brynhildr a no fiarse de ningún familiar de cualquier grado de sus víctimas, incluyendo incluso a los miembros más jóvenes, pues “*opt er úlfr í ungunum syni*” (“A menudo hay un lobo en un hijo joven”)<sup>44</sup>. Posteriormente, Brynhildr ordena a Gunnarr matar al hijo de Sigmundr diciendo: “*Al eigi upp úlfhvelpinn*” (“No permitas crecer al lobezno”)<sup>45</sup>. La razón por la que es necesario prevenirse frente a estos lobeznos es para evitar ser muertos por ellos, pues buscarán la venganza. Así pues, parece que el rol que desempeñan Sigmundr y Sinfjötli con una forma lupina es resultado de las demandas de la estructura de parentesco que exige que ellos realicen tal práctica. Que adopten la forma de un animal amenazante entraña una actitud negativa con respecto a la venganza. En Noruega, a través del *konungs skuggsjá* (ca. 1255) y de la *Nueva Ley* de Hákon Hákonsson (1260) se empezó a limitar el papel de la venganza y a castigar el hecho de que estas se cometieran en un estado de furia, aunque no llegó a prohibirse del todo (con alguna excepción) hasta el desarrollo en 1274 del *Landslog*<sup>46</sup>. En Islandia, aunque no se prohibió la venganza hasta 1281 con el *Jónsbók*, eso no implicaba que esta no se pudiera representar en términos negativos<sup>47</sup>. Como señala Torfi Tulinius, la intención del autor de *Völsunga saga* es exponer “*the absurdity of excessive vengeance and the importance of keeping commitments*”<sup>48</sup>. Asimismo, aunque fuera del ámbito de la venganza, la madre de Siggeirr parece actuar en sintonía con las inclinaciones de su hijo y se transforma en loba para devorar a los miembros de una familia que había demostrado ser superior a la suya<sup>49</sup>. Estas actuaciones agresivas no representan por tanto a ninguna bestia interna del hombre, como se suele señalar mediante algunos dichos (*the beast within*), sino que el origen de estos

---

<sup>43</sup> Gerard BREEN, “The Wolf Is at the Door’ Outlaws, Assassins, and Avengers Who Cry «Wolf!»”, *Arkiv för nordisk filologi*, 114 (1999), 32-33.

<sup>44</sup> *Völsunga saga*, 40.

<sup>45</sup> *Ibid.*, 57.

<sup>46</sup> Sverre BAGGE, *The Political Thought of The King’s Mirror*, Odense, 1987.

<sup>47</sup> Comparativamente, durante la sucesión de venganzas en el Carnaval cruel del siglo XVI, el bando agresor se asociaba también al lobo e incluso era acompañado por perros de caza. No obstante, estas prácticas, sostiene Muir, encontraron su oposición con la emergencia de un Estado y, tras la instauración de este, su final: Edward MUIR, *Mad Blood Stirring. Vendetta in Renaissance Italy*, Londres, 1998, p. 133. En el contexto noruego, las venganzas deberían ser limitadas porque era responsabilidad del rey mantener el orden e impartir justicia sobre todos sus súbditos, en tanto representante de Dios en la Tierra.

<sup>48</sup> Torfi H. TULINIUS, *The Matter of the North. The Rise of Literary Fiction in Thirteenth-Century Iceland*, Odense, 2002, p. 158.

<sup>49</sup> Uno de los hechos que demuestra la superioridad volsunga frente a la de los gautas atañe a la posesión de la espada Gramr, clavada por Óðinn en el tronco de un árbol durante la celebración de una boda y que solamente Sigmundr fue capaz de extraer. Posteriormente, el volsungo rechazará la oferta de Siggeirr y se negará a intercambiar su espada por riquezas, lo que provocará la respuesta bélica de los gautas. Cfr. *Völsunga saga*, 4-6.

comportamientos se sitúa fuera del individuo y se enraízan en una estructura social considerada por el autor en términos desfavorables.

### **b) Sobre Fáfñir, la codicia y el miedo**

En *Beowulf: the monsters and the critics*, Tolkien atribuyó a Fáfñir un rol central dentro de la literatura nórdica<sup>50</sup>. Su historia, representada también en poemas éddicos, representa un papel significativo en la *Saga de los Vol-sungos*. En este caso, un acontecimiento original influye en su propio destino. Loki, en compañía de Óðinn y Hænir, mató a Otr cuando este había adoptado la forma de una nutria. Los dioses la despellejaron y posteriormente enseñaron la piel a quienes eran sus familiares. Estos exigieron compensación y los dioses se vieron obligados a entregarles riquezas. Se hicieron por la fuerza con el oro de Andvari, quien decidió maldecirlo en el último momento: “*Hverjum skyldi at bana verða er þann gullhring ætti ok svá allt gullit*” (“Acabaré muerto cualquiera que posea este anillo de oro y el resto del oro”)<sup>51</sup>. Al entregar los dioses el tesoro maldito a la familia, Fáfñir asesinó a su padre Hreiðmarr con el objetivo de quedarse con todo el oro. Así, cuenta Reginn, “*Hann [Fáfñir] gerðist svá illr, at hann lagðist út ok unni engum at njóta fjárins nema sér ok varð síðan at inum versta ormi ok liggr nú á því fé*” (“Él [Fáfñir] se volvió tan malvado que se fue a vivir fuera y no permitió a nadie más que a él tener el disfrute de la riqueza y se convirtió en la peor de las serpientes y yace ahora sobre el tesoro”)<sup>52</sup>.

Hay, por tanto, una estrecha relación entre el tesoro y la transformación de Fáfñir. Santiago Barreiro ha señalado ya que aquello que define a este dragón “*is his unavoidable link to an extreme, inhuman level of greed, trig-*

---

<sup>50</sup> John Ronald Reuel TOLKIEN. “Beowulf: The Monsters and the Critics”, en Christopher TOLKIEN (ed.), *The Monsters and the Critics and Other Essays*, Londres, 1983, p. 11.

<sup>51</sup> *Völsunga saga*, 26. Aunque con sustanciales diferencias, trabajos como los de Marcel Mauss, Annette Weiner y Maurice Godelier ya han señalado una relación inalienable entre los dones y sus primeros poseedores. Véase Marcel MAUSS, “Essai sur le don: forme et raison de l’échange dans les sociétés archaïques”, *L’Année Sociologique*, 1 (1925), 30-179; Maurice Godelier, *El enigma del don*, Barcelona-Buenos Aires-México, 1998; Annette WEINER, *Inalienable Possessions: the Paradox of Keeping-While-Giving*, Berkeley, 1992. Esta relación entre el don y su poseedor original se manifiesta en el caso aquí planteado mediante la maldición de Andvari, de la que el tesoro nunca pudo desprenderse. Por otro lado, si damos cuenta de los efectos del tesoro más allá del discurso de Andvari, parece que tales efectos van más allá de afectar al que posee el oro y destruye también las relaciones familiares en su totalidad. Así, Judy Quinn señala que “*during the course of Völsunga saga, the ring Andvaranautr passes from the hand of Sigurðr to Brynhildr and then to Guðrún, damming their lives and snuffing out their dynastic lines*” (Judy QUINN, “Trust in words. Verse quotation and dialogue in *Völsunga saga*”, en Ármann JAKOBSSON, Annette LASSEN y Agneta NEY (eds.), *Fornaldarsagnas Struktur och Ideologi*, Uppsala, 2003, p. 92).

<sup>52</sup> *Völsunga saga*, 26.

gered (or at least amplified) by the cursed hoard”<sup>53</sup>. Esto se enmarca en la tradición académica que asocia la figura del dragón con la función de guardar un tesoro e impedir su circulación<sup>54</sup>. No obstante, el miedo tiene también un importante papel en su descripción<sup>55</sup>. Así, dice Fáfñir:

*Ek bar ægishjálmm yfir öllu fólki, síðan ek lá á arfi míns bróður,  
ok svá fnýsta ek eitri alla vega frá mér í brott, at engi þorði at  
koma í nánd mér, ok engi vápn hræddumst ek, ok aldri fann ek  
svá margan mann fyrir mér at ek þættumst eigi miklu sterkari,  
en allir váru hræddir við mik.*

He portado el casco del terror frente a todos los hombres desde que yací en la herencia de mi hermano, y tanto veneno escupía yo a mi alrededor que ninguno se atrevió a venir cerca de mí, y ningún arma temí, y nunca he conocido a nadie de entre tantos hombres que yo no me considerase el más fuerte, pues todos sentían temor ante mí<sup>56</sup>.

La importancia que tiene el miedo no excluye el papel de la codicia<sup>57</sup>. En tanto símbolo, no se teme la forma de Fáfñir, sino lo que este representa. En la medida en que aquello que define al dragón es el deseo por guardar riquezas, parece sensato sugerir que esta realidad es la que produce miedo. El peligro de su veneno y de su fuerza es análogo al daño que puede causar la codicia. Ese miedo queda justificado por la enorme peligrosidad que entraña el comportamiento del dragón. Sus tendencias resultan caóticas o peligrosas para una sociedad cuyo mantenimiento depende de la distribución de riquezas. De hecho, el *Grágás* establece que aquel que entierre sus riquezas para su propio beneficio perderá toda su propiedad y estará condenado al exilio

---

<sup>53</sup> Santiago BARREIRO, “The Hoard Makes the Dragon. Fáfñir as a Shapeshifter”, en Santiago BARREIRO y Luciana CORDO RUSSO (eds.), *Shapeshifters in Medieval North Atlantic Literature*, Amsterdam, 2019, p. 62.

<sup>54</sup> Esta asociación entre el dragón y la codicia también está presente en el *Beowulf*, aunque hay importantes diferencias. Como señala Taylor, la lucha de Beowulf y de Sigurðr contra el dragón “is to rehabilitate a treasure by restoring it to life and use, though his intent [de Beowulf], unlike the *Völsung* hero’s, is communal rather than individual” (Paul Beekman TAYLOR, “The Dragon’s Treasure In «Beowulf»”, *Neuphilologische Mitteilungen*, 98 (1997), p. 230).

<sup>55</sup> Cfr. Ármann JAKOBSSON, “Enter the Dragon. Legendary Saga Courage and the Birth of the Hero”, en Martin ARNOLD y Alison FINLAY (eds.), *Making History: Essays on the Fornaldarsögur*, Exeter, 2010, pp. 33-52.

<sup>56</sup> *Völsunga saga*, 32.

<sup>57</sup> Ármann Jakobsson admite que la codicia tiene un papel en el simbolismo del dragón, pero no establece una relación entre esta realidad y el miedo. La convivencia de ambos elementos no es ajena a la naturaleza del símbolo, compuesta por un polo ideológico que condensa normas y valores y un polo sensorial que provoca deseos y sentimientos. Cfr. Victor TURNER, *La selva de los símbolos*, México, 1980, p. 31.

durante tres años<sup>58</sup>. Como señala Jón Viðar Sigurðsson, una de las características centrales y que más se valoraban de los jefes islandeses y reyes noruegos era su generosidad<sup>59</sup>, debiendo ser esta correspondida con servicios. Esta cualidad era por tanto esencial para mantener un sistema de relaciones. Al convertir la acumulación de las riquezas en un fin en sí mismo, el dragón genera angustia al poner en peligro este orden<sup>60</sup>. Si se siguiera aquí una postura cercana al psicoanálisis, podría argumentarse que el dragón no es sino la externalización del deseo por acumular riqueza que la misma sociedad encuentra deleznable y, por ello, el individuo muestra pavor al sentir prohibida esa disposición y reacciona ante ella por medio de su representación y su derrota frente a un héroe impasible<sup>61</sup>.

Sea como fuere, de nuevo el *self* queda definido en función de la posición que ocupa con respecto al resto de la sociedad. En este caso, funciona como el contrapunto de la comunidad en tanto el individuo *es* un rol que pone en riesgo la convivencia. Por ello se sitúa al *self* en un cuerpo inhumano que sobrevive en la periferia, características compartidas por Sigmundur y Sinfjötli, quienes también adquieren connotaciones antisociales por realizar actos igualmente perniciosos para un orden deseable. Así pues, las dos tendencias más destructivas que caracterizan la saga (la sobreestimación del parentesco consanguíneo<sup>62</sup> y la posesión de riquezas) encuentran su representación en

---

<sup>58</sup> William Ian MILLER y Helle VOGT, “Finding, sharing and risk of loss: of whales, bees and other valuable finds in Iceland, Denmark and Norway”, *Comparative Legal History*, 3/1 (2015), p. 42. Helgi Þorláksson ofrece un análisis sobre la percepción negativa de comerciantes cuyo objetivo final no era el de aumentar su estatus social, sino el de enriquecerse. Ver, de este autor, “Social ideals and the concept of profit in thirteenth-century Iceland”, en Gísli PÁLSSON (ed.), *From sagas to society. Comparative approaches to early Iceland*, Hisarlik, 1992, pp. 231-245.

<sup>59</sup> Jón Viðar SIGURÐSSON, *Viking friendship: the social bond in Iceland and Norway, c. 900-1300*, Ítaca, 2017. Asimismo, la generosidad podía manifestarse en forma de regalos y a veces fundirse con la hospitalidad. Cfr. Viðar PÁLSSON, *Language of Power. Feasting and Gift-Giving in Medieval Iceland and its Sagas*, Nueva York, 2016.

<sup>60</sup> El deseo por las riquezas como bien en sí mismo podría vincular también a Fáfnir con el dominio del pecado. Esto estaría en consonancia con las formas de entender la monstruosidad dentro del pensamiento medieval, donde figuras reptantes como la Gorgona se relacionaban con el apego a los bienes terrenales. Ver Alejandro MORÍN, “La Medusa como imagen de pecado en la Edad Media”, *Incipit*, XIX (1999), 187-206. No obstante, la idea de pecado no aparece de forma clara en la narrativa y es dudoso que Fáfnir hubiera sido representado en la saga en estos mismos términos, lo que guarda consonancia con la ausencia general de una reflexión teológica en los escritos islandeses.

<sup>61</sup> Además de que Sigurðr es representado en distintas partes de la saga como un personaje que no conoce el miedo, esta facultad se hace particularmente evidente en su enfrentamiento con el dragón. No solamente es el único con la valentía suficiente para acometerlo, sino que se muestra además impasible ante este: “*Hann [Fáfnir] fnýsti eitri alla leið fyrir sik fram, ok eigi hræddist Sigurðr né óttast við þann gný*” (“Él [Fáfnir] escupía veneno por todo el camino, pero Sigurðr no sintió ni miedo ni temor por ese estruendo”) (*Völsunga saga*, 31).

<sup>62</sup> Esta no solamente se representa por medio de la venganza, sino que los constantes ejemplos en los que se obedece a un ancestro suelen acarrear también resultados desastrosos.

bestias o animales salvajes con el propósito de enfatizar su carácter amenazante y caótico con respecto a la comunidad.

Ciertamente, los *cambiaformas* de este grupo y del anteriormente analizado coinciden en la forma de expresar el *self* a través de un cuerpo nuevo. Esto marca un claro contraste con las transformaciones del primero, donde la nueva apariencia del individuo no refleja su verdadero yo. Esta diferencia se explica por el carácter engañoso de la primera clase de transformaciones. En ellas, aquello que se pretende ocultar es lo que alude al verdadero ser. Y es precisamente esta dificultad de hallar una relación entre el nuevo cuerpo y el ser lo que constituye el engaño. Vemos, por tanto, que los tres grupos apuntan a una misma dirección: el cuerpo debe reflejar el *self* y, de no ser así, estaríamos ante un engaño que pretende ocultar el verdadero orden de las cosas.

#### IV. Consideraciones finales

En este artículo se ha pretendido demostrar que la continuidad del *self* en el nuevo cuerpo transformado obedece específicamente a las obligaciones que la estructura social demanda al individuo. Ello no quiere decir que carezcan de ciertas cualidades. En la *Vǫluspá*, Óðinn, Hæmir y Lóðurr dan vida a Askr y Embla<sup>63</sup> otorgándoles aliento (*ond*), mente o sentimiento (*óð*), sangre (*lá*) y buen aspecto (*litu góða*)<sup>64</sup>. Esta historia se repite en el *Gylfaginning*, aunque se añaden distintos elementos que contribuyen a la humanización de dos troncos de madera. Además de darles aliento, ellos les otorgan vida (*líf*), conciencia (*vit*), movimiento (*hrœring*), apariencia (*ásjónu*), habla (*málit*), oído (*heyrrn*) y vista (*sjón*). Significativamente, también les dieron ropas (*klæði*) y nombres (*nöfn*)<sup>65</sup>. Parte de estas características, que hacen que algo inerte llegue a ser humano, suelen conservarse también en los *shapeshifters* de *Vǫlsunga saga*. Fáfmir mantiene su lenguaje y muestra de hecho gran sabiduría en su enfrentamiento contra Sigurðr, al igual que Sigmundur y Sinfjötli, quienes utilizan estas facultades para enfrentarse al enemigo. Pero, según vemos, estas cualidades no suelen actuar con independencia de las exigencias que demanda la estructura social. Así, en la mitad de las transformaciones, la identidad del personaje queda reducida en buena medida a su pertenencia a un núcleo familiar, como puede verse en los casos de Signý, Sigmundur, Sinfjötli, de la madre de Siggeirr y de Sigurðr. Por otro lado, el cambio de apariencia entre Hjörðís y su esclava ponen en el centro de la atención su

---

<sup>63</sup> Respectivamente, fresno y, probablemente, olmo.

<sup>64</sup> *Eddukvæði I. Goðakvæði* 295.

<sup>65</sup> Véase la relación indisoluble entre Hjörðís y su esclava con sus respectivos ropajes y la conservación de los nombres de los cambiaformas. Curiosamente, en el *Gylfaginning* los nombres son cualidades que los dioses dan a algo inerte para atribuirles humanidad. Contrariamente, en la *Vǫluspá* los nombres formaban ya parte de unos troncos sin futuro (*örloǫglausa*).

estatus social, mientras que Hjóð actúa como la parte subordinada de una relación política jerárquica. Con respecto a la familia de Hreiðmarr, encontramos curiosamente la representación de dos modelos enfrentados en los ejemplos de los hermanos Otr y Fáfñir. Mientras que el primero vinculaba su existencia a la producción de bienes de los que se beneficiaba su familia, el avaro dragón supone un peligro para la distribución de la riqueza y se convierte en el contrapunto de su hermano y del orden deseable de la sociedad. Paradójicamente, aunque se sitúe a Fáfñir fuera de la estructura social, se lo sigue pensando siempre en relación a esta. Algo similar podría suceder con Andvari, cuya transformación en lucio no permite al enano realizar ningún tipo de actividad reconocible para la sociedad y eso explicaría su disgusto con la norna que decidió su destino. Esta comprensión del *self* como una entidad totalmente pública coincide con uno de los puntos centrales planteados en el *Rígsþula*<sup>66</sup>. En este mito, cada una de las familias representadas se definen en función del rol que mantienen en la sociedad: los esclavos son caracterizados como ruidosos, feos y encorvados<sup>67</sup>, mientras que, como era de esperar, los *jarlar* son descritos en términos más favorables, poseedores de objetos más lujosos y asociados a actividades de caza o guerra. No obstante, en la *Saga de los Volsungos* parece haber un mayor dinamismo con respecto a la relación entre el individuo y sus habilidades y apariencia<sup>68</sup>. El ejemplo más claro es el del esclavo Breði, quien llegó a superar en habilidades al rey Sigi. No obstante, es precisamente por esta razón por la que fue asesinado: la contradicción entre la apariencia y la posición social genera ansiedad y debe ser eliminada para mantener el orden establecido. Esta misma lógica puede aplicarse en cierta forma a las transformaciones que pretendían ocultar la

<sup>66</sup> La datación de esta narración es objeto de una gran controversia. Una aproximación a las distintas posturas puede encontrarse en Frederic AMORY “The historical worth of *Rígsþula*”, *Alvissmál*, 10 (2001), 3-20. Sverre Bagge sostiene que la ideología que aparece en el trasfondo de este mito debe ser necesariamente anterior a la implantación del modelo del *rex iustus*. Cfr. Sverre BAGGE, “Old Norse Theories of Society. From *Rígsþula* til konungs skuggsiá”, en J. E. SCHNALL y Rudolf SIMEK (eds.), *Speculum regale: der altnorwegische Königsspiegel (Konungs skuggsjá) in der europäischen Tradition*, Viena, 2000, pp. 7-45. Sobre la datación de los poemas éddicos: Bjarne FIDJESTØL, *The Dating of Eddic Poetry. A Historical Survey and Methodological Investigation*, Copenhagen, 1999.

<sup>67</sup> Que se utilicen los nombres propios como adjetivos peyorativos hacia los esclavos enfatiza aun más la relación entre su posición social y sus características. Como apunta Steblin-Kamenskij, “The name was of itself so “embodied” that its mere mention mean the introduction of the person into the saga. The name was a part of the human personality” (Mikhail STEBLIN-KAMENSKIJ, *The Saga Mind*, Odense, 1973, p. 68).

<sup>68</sup> En el corpus de sagas, la jerarquía mostrada en el *Rígsþula* no suele ser representada de forma tan nítida. No obstante, como señala Jón Viðar Sigurðsson, sigue habiendo una estrecha relación entre las habilidades de un sujeto y la posición que ocupa este en la jerarquía social (Jón Viðar SIGURÐSSON, “The Appearance and Personal Abilities of Goðar, Jarlar, and Konungar: Iceland, Orkney and Norway”, en Beverley Ballin SMITH, Simon TAYLOR y Gareth WILLIAMS (eds.), *West over Sea Studies in Scandinavian Sea-Borne Expansion and Settlement Before 1300*, Leiden y Boston, 2007, pp. 95-109).

identidad del *self*. Precisamente, esta anomalía en la relación entre la apariencia y el individuo es lo que constituye el engaño. Aún más, esa identidad acabará revelándose, ya sea por voluntad de la propia impostora o por la supervivencia, tras la transformación, de algunos elementos del cuerpo original. A juzgar también por el resto de los casos, nos parece sensato concluir que, paradójicamente, el cambio del cuerpo no implica una disociación entre la apariencia y el individuo<sup>69</sup>, sino que precisamente se realiza para reflejar con mayor eficacia la naturaleza del propio *self*.

Fecha de recepción: 11 de enero de 2020

Fecha de aceptación: 25 de febrero de 2020

---

<sup>69</sup> Ver, por ejemplo, la consideración de David Williams, *op. cit.*, p. 124, quien supone que “*The shape-shifter declares the independence of life from the material body*”.