

# Liminaridad y licantropía: sobre los ritos de paso y la ascendencia en *Vǫlsunga Saga*\*

## *Liminality and Lycanthropy: on Rites of Passage and Ancestry in Vǫlsunga Saga*

MARIO MARTÍN PÁEZ

Universidad Complutense de Madrid  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociología  
Departamento de Antropología Social y Psicología Social  
Campus de Somosaguas  
28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid) (España)  
[mariom07@ucm.es](mailto:mariom07@ucm.es)



RECIBIDO: MAYO DE 2021  
ACEPTADO: MAYO DE 2021

**Resumen:** *Vǫlsunga Saga* es una de las fuentes de mayor riqueza literaria producidas en el contexto nórdico medieval. El objetivo del artículo es demostrar las formas en las que se configura la identidad dentro de la familia de los Volsungos durante la representación de un rito de paso. Durante este proceso, varios personajes adoptan comportamientos lupinos. Se argumentará que la metamorfosis es determinada por la presión estructural ejercida sobre el cuerpo y afecta no solo al individuo transformado, sino también al grupo enemigo que se convertirá en su presa. Previamente, mostramos las condiciones y el desarrollo del rito de paso, en el que se otorga a los ancestros el poder de influir sobre su descendencia. Asimismo, demostraremos que las definiciones y obligaciones que se desprenden de la estructura de parentesco tienen la capacidad de caracterizar al grupo enemigo como un «otro» y legitimar los actos de violencia cometidos en su contra.

**Palabras clave:** Rito de paso. Licantropía. Obligaciones de parentesco. *Vǫlsunga Saga*. Medievo nórdico.

**Abstract:** *Vǫlsunga Saga* is one of the sources of the greatest literary wealth produced in the medieval Nordic context. The objective of this paper is to demonstrate the ways in which identity is configured within the family of the Volsungs during the representation of a rite of passage. During this process, some characters behave like wolves. It will be argued that the metamorphosis is determined by the structural pressure exerted on the body. It affects not only the transformed individual, but also the enemy group that will become its prey. Prior to that, we illustrate the conditions and the development of the rite of passage in which ancestors have the power to influence their offspring. Moreover, we will demonstrate how the definitions and obligations imposed by kinship structure characterize the enemy group as the «other» and legitimize the acts of violence committed upon them.

**Keywords:** Rite of Passage. Lycanthropy. Kinship Obligations. *Vǫlsunga Saga*. Medieval Norse.

---

\* Investigación financiada por el Ministerio de Universidades del Gobierno de España, FPU2016.

## INTRODUCCIÓN

*Völsunga Saga* aparece junto con *Ragnars saga lóðbrókar* en un mismo manuscrito: Ny kgl. Saml. 1824 b 4to. No obstante, aunque mantienen claras vinculaciones entre sí, tanto la estructura como su estilo no permiten pensar ambas obras como partes de una misma saga individual<sup>1</sup>. Tomaremos aquí como punto de partida la *Saga de los Volsungos*, basada en buena medida en material poético preexistente<sup>2</sup> y compuesta por un autor anónimo en la década de 1250 o de 1260 en Islandia o en Noruega, regiones con claras vinculaciones culturales en la época aquí referenciada.

Hay evidencias arqueológicas en Suecia, en el norte de Inglaterra y en la isla de Man que demuestran la existencia de una tradición oral sobre la leyenda de Sigurðr durante los siglos X y XI. Aðalheiður Guðmundsdóttir<sup>3</sup> muestra de forma convincente que distintas partes de esta narrativa circulaban ya en el siglo IX, aunque poco podemos saber de sus formas y contenidos. No obstante, a veces las representaciones de los bracteatos y de las piedras pictóricas han sido objeto de especulación<sup>4</sup>. Sea como fuere, aun en el caso de existir reminiscencias de un pasado oral, estas ya no pueden ser ni escuchadas ni estudiadas: aquello que se puede estudiar y a lo que tenemos acceso no es otra cosa que el texto propiamente dicho<sup>5</sup>. Independientemente de cuál fuera el pasado de ciertos elementos de la saga, estos aparecen imbricados en nuevo contexto y adquieren un nuevo significado en tanto permanecen vinculados con nuevos elementos literarios y contextuales. Como se sabe con seguridad que la *Saga de los Volsungos* fue compuesta durante el siglo XIII, será en este marco temporal específico donde permaneceremos.

El núcleo de este artículo estará constituido por el análisis de la representación de un rito de paso que afecta a dos miembros de la familia de los Volsungos: Sigmundr y Sinfjötli. Las pocas aportaciones sobre este rito de paso han

<sup>1</sup> Larrington, 2012, p. 251.

<sup>2</sup> Los poemas Éddicos están preservados principalmente en el manuscrito *Codex Regius* (ca. 1270), aunque antes de que los islandeses desarrollaran las técnicas para escribir, buena parte de estos poemas podrían haber circulado previamente de forma oral en el contexto nórdico. Ver Fidjestøl, 1999 y Harris, 2005. Asimismo, también en el *Skaldskaparmál* de la *Snorra Edda* encontramos versiones similares de la historia aquí presentadas.

<sup>3</sup> Guðmundsdóttir, 2012, pp. 75-76.

<sup>4</sup> La variabilidad y las posibles interpretaciones de un mismo hallazgo arqueológico son comunes y no siempre generan acuerdo. Staecker, 2006, por ejemplo, sostiene que la piedra pictórica de Ardre VIII en Gotlandia alude a motivos representados en *Völsunga Saga*, aunque la postura hegemónica ha entendido siempre la figura central como Óðinn y su caballo Sleipnir.

<sup>5</sup> Sveinsson, 1958.

venido marcadas por la fenomenología de Mircea Eliade y de Jens Peter Schjødt, mas falta profundidad en el análisis simbólico del suceso que revele los procesos internos del ritual y su significado<sup>6</sup>. No es nuestra intención aplicar modelos clásicos simplemente por el gusto a sus teorías, sino que lo hacemos con el objetivo de comprender especialmente la representación de identidades, valores y obligaciones que unifican a un grupo cultural representado en la literatura y las consecuencias que ello conlleva. El punto central de este ritual será la configuración de una identidad inseparable del parentesco consanguíneo. Este elemento nos lleva necesariamente a profundizar en el fenómeno de licantropía que sucede durante el propio ritual. Las posibilidades de análisis que ofrece este caso son tan amplias que merece un espacio propio en el presente artículo, sin que por ello se olvide la relación de este suceso con el momento en el que se desarrolla. Sea como fuere, si el cuerpo es el lugar existencial de la cultura<sup>7</sup>, uno esperará ver en él el reflejo de los ideales centrales en su sociedad. Se demostrará que, una vez producida la metamorfosis de los Volsungos, la silueta lupina de Sigmundr y Sinfiotli acabará representando unas tendencias devoradoras que son motivadas por las obligaciones que se desprenden de la estructura de parentesco<sup>8</sup>.

Respecto al análisis de la fuente, he utilizado la versión diplomática de Grimstad, pero las citas en nórdico antiguo están formalizadas por Finch. Las traducciones del nórdico al español son, todas ellas, propias.

#### I. SOBRE EL INICIO DEL RITO DE PASO Y LA ESPADA COMO OBJETO INALIENABLE

Los ritos de paso se componen por una fase de separación, una de margen y una de agregación<sup>9</sup>. Lo fundamental en ellos es la metamorfosis del sujeto y la adquisición de una nueva situación culturalmente reconocible, pudiendo esta aludir al estatus, al oficio o incluso a cuestiones físicas o de cariz psicológico y comportamental. Estos procesos se verán reflejados en la representación del rito de paso que pronto analizaremos, pero previamente tenemos que introducir la situación que dará origen a dicha práctica para enmarcarla en su debido contexto.

<sup>6</sup> Eliade, 2001; Schjødt, 2008. Weiser, 1927 y Höfler, 1934 también han realizado alguna significativa aportación sobre este rito de paso en concreto y el episodio de la transformación en lobo. Lionarons, 1998, pp. 59-62 ofrece una interesante panorámica de este ritual, pero deja fuera de análisis elementos simbólicos importantes y no profundiza en las relaciones entre el rito de paso y la estructura de parentesco.

<sup>7</sup> Csordas, 1990, p. 5.

<sup>8</sup> Algunos han señalado que la relación entre la licantropía y los ritos de iniciación es ciertamente antigua. Sundqvist y Hultgård, 2004 puntualizan que esta vinculación encuentra su representación en las inscripciones rúnicas de Listerlandet y Blekinge (del periodo 550-650), donde los nombres licantrópicos pueden relacionarse además con una ideología heroica y guerrera.

<sup>9</sup> Turner, 1980; Van Gennep, 2008.

Durante la primera parte de la saga se representa la historia del pasado familiar de los Volsungos. En ella, Vǫlsungr organiza un matrimonio entre el rey de los Gautas, Siggeirr, y su hija Signý, quien había demostrado inútilmente su desacuerdo para casarse con él<sup>10</sup>. Durante la celebración de la boda, Óðinn se presenta en el salón, hincó la espada Gramr en el tronco de un árbol y enuncia:

Aquel que saque la espada del tronco tendrá que aceptarla como mi regalo, y comprobará por sí mismo que nunca habrá blandido una espada en su mano mejor que esta» («Sá er þessu sverði bregðr ór stokkinum, þá skal sá þat þiggja at mér at gjøf, ok skal hann þat sjálfir sanna at aldri bar hann betra sverð sér í hendi en þetta er»)<sup>11</sup>.

Después de que todos hayan intentado extraer a Gramr sin éxito alguno, Sigmundr, hijo de Vǫlsungr, será quien consiga liberarla del tronco del árbol. El hecho de poner en circulación la espada en este preciso momento permitirá la comparación de la valía no solo entre los individuos presentes, sino entre dos grupos familiares distintos. Sigmundr no solo demuestra ser simplemente el más capaz de entre todos ellos, sino que también consigue que los Volsungos se sitúen por encima de los Gautas. Asimismo, sabemos, que los dones son acompañados por la esencia de su primer poseedor<sup>12</sup>, por lo que la posesión de la espada recordará constantemente a los Volsungos que son descendientes del dios Óðinn. En tanto símbolo de la historia familiar, no es sorprendente que este objeto vaya a tener un papel fundamental durante el rito de paso, donde los Volsungos necesitarán reafirmar su relación con el dios mediante la posesión de esta espada para poder finalizar el rito de paso<sup>13</sup>.

Sea como fuere, una vez se hace Sigmundr con la espada, Siggeirr intenta negociar con él para hacerse con ella. Pero el Volsungo lo rechaza recriminándole

<sup>10</sup> Signý se negó en un principio a casarse con Siggeirr y, avisando a su padre sobre las nefastas consecuencias que tendría esta estrategia, Vǫlsungr insiste en arreglar el matrimonio. Este patrón se repetirá más adelante en la saga con Guðrún, quien se negará a casar con Atli, pero acaba obedeciendo a su madre. Bajo la representación de estos penosos resultados puede encontrarse la influencia de la doctrina cristiana que consideraba el consentimiento mutuo entre la pareja un requisito indispensable para conformar un matrimonio. El consentimiento paterno era deseable, pero no tenía trascendencia legal. Sobre este tema: Arnórsdóttir, 2010, pp. 67-77; Korpiola, 1999; Jochens, 1986, 1995, pp. 36-52; Bandlien, 2002.

<sup>11</sup> *Vǫlsunga Saga*, 1965, p. 5; *Vǫlsunga Saga*, 2005, p. 82.

<sup>12</sup> Mauss, 1925; Godelier, 1998. Esto es más evidente posteriormente en la saga cuando Andvari, una vez que los dioses le roban su tesoro, vierte sobre él una maldición que afectará de forma negativa no solo a aquel que lo posea, sino directamente a la estructura de parentesco en la que él mismo se posiciona.

<sup>13</sup> La concepción de la espada como símbolo que certifica una relación de parentesco no es exclusiva de *Vǫlsunga Saga*. En *Eyrbyggja saga*, Kjartan, quien oficialmente era hijo de Þóróddr, recibe de su verdadero padre Björn Breiðvíkingakappi una espada que reafirmará la relación de parentesco que había entre ellos. Sveinsson y Þórðarson, 1935, pp. 176-180. En *Hervarar saga*, la espada Tyrfringr representa un patrimonio: «not only treasures and lands, but family name and ancestral spirit- that each generation must secure for itself and pass on to the next». Clover, 1986, p. 38.

no haber podido sacarla del árbol en su debido momento. La negación de la espada, símbolo central de la identidad de los Volsungos<sup>14</sup>, conlleva inevitablemente la exclusión de Siggeirr de ese sistema de relaciones, a quien se le niega la existencia dentro del grupo familiar. Este rechazo ofende a Siggeirr, quien trama en consecuencia una estrategia para acabar con la vida de los Volsungos<sup>15</sup>.

### 1.1. De la fase de separación y la pérdida de relaciones

De forma seguida al conflicto suscitado por la negación de poner en circulación la espada, Siggeirr regresa a su reino junto con su nueva esposa Signý y traiciona a los Volsungos, a quienes desea matar. Por tanto, los hijos del rey Volsungr son apresados y atados a un poste para extremar su dolor hasta su muerte. Cada noche, una loba irá matando uno a uno a todos los hermanos, aunque tan solo conseguirá devorar a nueve de ellos. El último, Sigmundr, ayudado por su hermana Signý, conseguirá huir hacia el bosque<sup>16</sup>.

Durante este fragmento se conforman estrategias simbólicas para representar la separación del individuo de su comunidad y de la posición que ocupaba en ella. Se despoja a Sigmundr de las relaciones sociales que mantenía con los miembros de su familia mediante el asesinato de sus hermanos. Significativamente, el número de hermanos que son asesinados y devorados por la loba (nueve) está profundamente asociado en gran variedad de fuentes nórdicas con límites y espacios liminares<sup>17</sup>. En el *Gylfaginning*, Freyr tuvo que esperar nueve noches para casarse con Gerðr. También son nueve los pasos que da Þórr antes de caer muerto por el veneno de la Serpiente de Midgard durante el Ragnarøk. El punto que los une es precisamente un estadio liminar y la situación del individuo en un espacio fronterizo que lo sitúa entre dos estados existenciales distintos: entre la soltería y el matrimonio en el caso de Freyr, o entre la vida y la muerte en el caso de Þórr<sup>18</sup>.

<sup>14</sup> Weiner, 1992, p. 6, señala que hay distintos tipos de bienes cuyos poseedores son reticentes a regalar y suelen formar parte central de la identidad de la familia: «there are other possessions that are imbued with the intrinsic and ineffable identities of their owners which are not easy to give away. Ideally, these inalienable possessions are kept by their owners from one generation to the next within the closed context of family, descent group, or dynasty».

<sup>15</sup> Lévi-Strauss, 1969, pp. 107-1088, señaló ya la relación entre el conflicto y el intercambio. En el caso aquí tratado, el fenómeno de la guerra suplanta los vínculos de reciprocidad que se han negado.

<sup>16</sup> *Volsunga Saga*, 1965, pp. 5-8; *Volsunga Saga*, 2005, pp. 85-90.

<sup>17</sup> Lindow, 1997, p. 116.

<sup>18</sup> Desde una perspectiva psicoanalítica podrá argumentarse de forma especulativa que los procesos del sueño (inconscientes y, a fin de cuentas, extrapolables a este caso) tratan «a los números como material para la expresión de sus propósitos», despojándolos asimismo de su contexto. Ver Freud, 1990-1991, p. 419. Es precisamente en función de los procesos simbólicos de condensación y desplazamiento como el denominador del número cambia, mas el propio dígito conserva la misma forma en el plano inconsciente que en el

Sea como fuere, en el caso en que aquí nos ocupa, la separación de Sigmundr con sus familiares anuncia la consiguiente situación liminar.

### 1.2. Sobre la preparación de los Volsungos y el periodo liminar

Durante el proceso liminar, el sujeto ritual no se encuentra ni en su situación social pasada ni en la posición que ocupará en el futuro, ocupando a la vez un lugar simbólico entre la vida y la muerte. En la medida en que la definición de un sujeto con estas características es contradictoria, la ocultación de estos es una estrategia eficaz para representar su estado. Esta naturaleza invisible —tanto estructural como físicamente— caracterizará a Sigmundr una vez consigue huir hacia el bosque. De hecho, el rey de los Gautas, Siggeirr, da por hecho que ya había muerto toda la estirpe de los Volsungos («*En Siggeirr konungr ætlar at þeir sé allir dauðir Völsungar*»)<sup>19</sup>.

También se establecen otras estrategias para representar un espacio simbólico liminar situado más allá de lo humanamente conocido. Sigmundr, con la ayuda de su hermana Signý, construye un espacio bajo tierra (*jarðhús*)<sup>20</sup>, esto es: una dimensión ecológica que no es reconocible para la sociedad.

Este espacio subterráneo presenta claras analogías con el ritual de la hermandad de sangre, en el que los participantes construyen con turba un espacio que atravesarán para reforzar las relaciones sociales que mantienen entre ellos<sup>21</sup>. Uno de los elementos comunes que aparece en la representación de este tipo de ritual en diferentes sagas es la expresión *ganga undir jarðarmen*<sup>22</sup>, que hace alusión al paso por debajo de la tierra donde los practicantes mezclarán (aunque no necesariamente) su sangre. Así, sugiere Lindow, «in this mini-cosmos the participants mingle their blood in the earth, thus suggesting a relationship that goes back, like that of a real family (de Vries 1928-29), to an ancestor buried in the earth»<sup>23</sup>.

---

consciente. «Por tanto, nueve años en el sueño muy bien pueden corresponder a nueve meses de la realidad». Freud, 1923, p. 91. No resulta extraño bajo esta perspectiva que Óðinn pendiese ahorcado del árbol Yggdrasill durante nueve noches para renacer de nuevo con un mayor conocimiento sobre el saber rúnico. Estos días aludirían a los meses que el periodo de gestación pudiera durar, enfatizando así el nuevo nacimiento del dios.

<sup>19</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 8; *Völsunga Saga*, 2005, p. 90.

<sup>20</sup> Veremos a este personaje auxiliando eventualmente a su hermano durante el proceso ritual, algo que podría vincularle con la figura del ayudante que acompaña en ocasiones a los individuos y les presta ayuda muchas veces indispensable. Schjødtt, 2008, p. 312.

<sup>21</sup> Las dinámicas de este ritual pueden verse de forma clara (con algunas diferencias entre ellas) en *Gísla saga Súrssonar*, *Fótbæðra saga* y *Þorsteins saga Víkingssonar*.

<sup>22</sup> Schjødtt, 2008, p. 357.

<sup>23</sup> Lindow, 1997, p. 57.

La similitud con las dinámicas del rito de paso que atraviesa Sigmundr es clara. En ambos casos los individuos cruzan un lugar subterráneo con el objetivo de adquirir una nueva posición social. Pero hay otro elemento fundamental que une estos dos tipos de rituales: la venganza. Mientras que los hermanos de sangre juran cometer venganza contra aquellos que acaben con la vida de su nuevo familiar, la razón por la que Sigmundr (y posteriormente Sinfjǫtli) atraviesa este rito de paso es precisamente para preparar su vindicta contra el rey de los Gautas Siggeirr.

Mas para ello Sigmundr necesitará ayuda y, tan pronto como Signý tuvo hijos con Siggeirr, los envió con temprana edad a su hermano para que le ayudaran a tramitar la venganza. Los dos fueron sometidos a distintas pruebas. El primero, de diez años, no consiguió superarlas al asustarse de una serpiente y, por orden de Signý, Sigmundr acabará quitándole la vida; escena que se repetirá de forma idéntica con el segundo de los hijos. Sucedido lo cual, Signý intercambia su apariencia con la de una hechicera (*seiðkona*) y visitará a su hermano, con quien se unirá en el lecho durante tres noches seguidas sin que este supiera la verdadera identidad de la persona. Fruto de esta unión nacerá Sinfjǫtli, quien heredará por completo el linaje de los Volsungos sin las impurezas que compartían sus hermanastros Gautas. Ahora bien, no será hasta que finalice el rito de paso cuando Sinfjǫtli conocerá su verdadero parentesco, creyendo por el momento que su verdadero padre es Siggeirr<sup>24</sup>. A diferencia de sus hermanastros, Sinfjǫtli conseguirá superar las pruebas y durante ellas minimizará la importancia del dolor al que se le sometió: «Este dolor le parecerá insignificante a un Volsungo» —«*Litit mundi slikt sárt Þykkja Volsungi*» —<sup>25</sup>. Esto demostrará no solamente que Sinfjǫtli es válido para cumplir la venganza contra Siggeirr, sino que además se enfatizará que la familia volsunga es superior a la de los Gautas. Aguirre sostiene que la razón por la que fue el tercer hijo el que superó las pruebas es meramente para representar la dificultad de producir una persona merecedora de ser descendiente de la estirpe Volsunga<sup>26</sup>. No obstante, parece más bien una estrategia para comparar dos grupos familiares distintos y presentar a uno de ellos con mayor potencia y validez que el otro.

Sea como fuere, los individuos no estaban todavía listos para cometer venganza contra Siggeirr y continuaron con un proceso de definición y de aprendizaje. Para ello, los Volsungos deciden dar muerte a todos aquellos con los que se

<sup>24</sup> Esto puede compararse con las aportaciones de Godelier sobre la producción de grandes hombres. Entre los Baruya, los niños son separados de las madres y de la feminidad (como Sinfjǫtli al ser separado de Signý) para iniciarse en la vida adulta e integrarse en un mundo masculino. Godelier, 1986, 47-57.

<sup>25</sup> *Volsunga Saga*, 1965, pp. 8-10; *Volsunga Saga*, 2005, pp. 90-94.

<sup>26</sup> Aguirre, 2002.

encontraban en el bosque. Acaban con la vida de dos príncipes, quienes poseían dos pieles de lobo (*úlfahamir*). Una vez muertos, Sigmundr y Sinfjötli se visten con ellas. Pero las pieles siguen manteniendo su extraño poder (*náttúra*) y, aun tratando de quitárselas, sus esfuerzos acaban siendo inútiles. Ahora son capaces de aullar como los lobos (*vargsrøddu*), aunque siguen entendiéndose entre ellos<sup>27</sup>. De esta forma asimilan en su propio ser un objeto con el que buscan una identificación<sup>28</sup>. Así, acuerdan atacar bajo esta nueva forma bestial tan solo a grupos de, como máximo, siete hombres, y en el momento en el que uno peligre deberá aullar para comunicárselo al otro. De esta manera, cuando Sigmundr divisa siete hombres, aulla para llamar a Sinfjötli, quien acude en su ayuda y es capaz de vencer él solo a todos los enemigos. Tras este suceso, vuelven a separarse. Esta vez Sinfjötli divisa a un grupo de once hombres y, sin pedir auxilio, da muerte a todos ellos por su propia cuenta. Jactándose de tal hazaña, se vanagloria frente a Sigmundr: «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» —«Þú þátt lið til at drepa sjau menn, en ek em barn at aldri hjá þér, ok kvadda ek eigi liðs at drepa ellifu menn»—<sup>29</sup>.

Sigmundr reacciona violentamente, derriba a Sinfjötli y le muerde la garganta causándole graves heridas. Mostrando arrepentimiento inmediatamente después, Sigmundr trata de curarlo. Un cuervo, animal estrechamente asociado a Óðinn, deja caer una hoja que Sigmundr utilizará para curar a Sinfjötli, quien se levantará completamente recuperado. Posteriormente, vuelven bajo tierra hasta que pueden quitarse las pieles de lobo y arrojarlas al fuego<sup>30</sup>.

Habiéndose deshecho ya de las pieles, los Volsungos deciden cometer, por fin, el acto de venganza. Pero después de adentrarse en los territorios de los Gautas, son inmediatamente delatados por otros dos hijos de Signý y Siggeirr. Repitiendo la escena anterior, Signý ordena de nuevo a Sigmundr matar a sus hijos, aunque recibe por primera vez una respuesta negativa. Es finalmente Sinfjötli quien demostrará, ahora de forma directa, su superioridad frente al linaje de los Gautas y acabará con la vida de sus hermanastros para arrojar posteriormente sus cadáveres frente a Siggeirr<sup>31</sup>.

<sup>27</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 11; *Völsunga Saga*, 2005, p. 96.

<sup>28</sup> Ver más abajo un análisis sobre el fenómeno de la licantrópia.

<sup>29</sup> *Völsunga Saga*, 1965, pp. 11; *Völsunga Saga*, 2005, p. 96.

<sup>30</sup> *Völsunga Saga*, 1965, pp. 11-12; *Völsunga Saga*, 2005, pp. 94-96.

<sup>31</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 12; *Völsunga Saga*, 2005, p. 100.



### 1.3. De la fase de agregación y la muerte de Siggeirr

Tanto Sigmundr como Sinfiðtli no pueden cumplir aún con su propósito y son apresados y encerrados en un túmulo de piedras y de turba, donde permanecen separados por una losa de piedra. Vemos, por tanto, cómo durante este proceso los símbolos que gravitan alrededor de los sujetos liminares aluden constantemente a procesos biológicos y culturales como el nacimiento y la muerte. No por casualidad, es la tierra, que abraza la existencia última del individuo, la que toma protagonismo ecológico en esta escena. La razón por la que vuelven a ocupar un espacio de tal tipo es porque todavía les falta integrar en su ser algo que necesitan para dar por concluido el rito de paso. Ese elemento es precisamente un don divino: la espada Gramr, que será entregada a los Volsungos por medio de las artimañas de Signý. Seguidamente, Sigmundr y Sinfiðtli, utilizando conjuntamente la espada, consiguen romper la piedra y escapar del túmulo<sup>32</sup>. Nos encontramos, de nuevo, en una escena de renacimiento, en el que el nuevo elemento que integran los personajes en su ser es un símbolo que marca una relación de parentesco entre los Volsungos y el dios Óðinn. Así pues, del mismo modo que una maorí que expone con orgullo su capa sagrada estaría mostrando que ella es algo más que sí misma —«That she is her ancestors»<sup>33</sup>—, Sigmundr y Sinfiðtli enfatizan con la espada en su poder la relación de identidad y de parentesco que albergan con el dios, algo sin lo cual no podrían avanzar en el rito de paso ni asesinar finalmente al rey Siggeirr.

Ahora sí, los Volsungos prenden fuego al salón de los Gautas y acaban con su vida. No obstante, Signý tiene la posibilidad de salvarse de las llamas del fuego, pero decide morir justo después de haber desvelado el verdadero parentesco de Sinfiðtli<sup>34</sup>. De tal forma se agrega al joven Volsungo no solamente al mundo de los adultos —pasará a ser además un guerrero—, sino que abrazará por fin una situación definida dentro de una familia determinada<sup>35</sup>. Por otro lado, Sigmundr será representado con un estatus completamente distinto al que tenía de forma previa al rito de paso. Se convertirá en un poderoso rey (*ríkr konungr*) y será

<sup>32</sup> *Volsunga Saga*, 1965, p. 13; *Volsunga Saga*, 2005, pp. 100-102.

<sup>33</sup> Weiner, 1992, p. 6.

<sup>34</sup> *Volsunga Saga*, 1965, pp. 13-14; *Volsunga Saga*, 2005, p. 102.

<sup>35</sup> Aunque la pertenencia del individuo a las familias sea fruto de cuestiones hereditarias, resulta extraño que se considere desde el principio al niño como un miembro totalmente completo desde sus comienzos, siendo por lo tanto necesario agregarle a la familia mediante rituales. Ver Van Gennep, 2008. Esto pone en duda las tesis de Ariés, quien afirmó que no había en época medieval una conciencia sobre las diferencias entre la infancia y la edad adulta: «in medieval society the idea of childhood did not exist», Ariés, 1962, p. 128. Esta postura ya ha sido ampliamente criticada en tanto la realidad empírica señala que la infancia se concebía como una realidad diferente de la adultez mucho antes del renacimiento: Jakobsson, 2004.

considerado como un individuo notable (*ágætr*), sabio (*vittr*) y de grandes ambiciones (*stórráðr*)<sup>36</sup>. Tan solo un proceso ritual ha sido necesario para transformar dos individuos distintos y vincularlos a roles y estatus diferentes. Pero no solamente adquieren una nueva posición, sino que adaptan en su ser aprendizajes necesarios para cumplir el nuevo rol que se les impone, como el deber de la venganza y la subordinación a las obligaciones de parentesco.

## 2. LICANTROPÍA, IDENTIDAD Y PARENTESCO

Uno de los aspectos centrales del presente rito de paso es que en él se canalizan por distintos medios el poder de los ancestros sobre sus descendientes. No obstante, es la teriantropía uno de los episodios que mejor condensa esta influencia y enfatiza la inexorabilidad las obligaciones que se desprenden de la estructura de parentesco. De cara a entender este fenómeno, analizaremos primero a la relación entre la descendencia y la licantropía para continuar posteriormente con el significado que revelan los cuerpos transformados en lobo y finalizar estableciendo una relación entre los dos puntos anteriores.

### 2.1. Sobre la teriantropía y su relación con el linaje

Un acontecimiento situado en los inicios históricos de la familia de los Volungos podría pensarse como el origen familiar que influye en el carácter lupino de Sigmundr y Sinfiotli. Descontando a Óðinn, el primer ancestro de la línea familiar es Sigi. Comienza la saga representando a este personaje mediante su comparación con otro ilustre rey (Skaði), al que no obstante gana en prestigio. Ahora bien, el esclavo de Skaði, Breði, supera en habilidades al rey Sigi, algo que le costará su propia vida<sup>37</sup>. Por haber matado y escondido el cadáver del esclavo, Sigi será considerado como forajido, y huirá en consecuencia del lugar para fundar otro reino<sup>38</sup>. La asociación entre los forajidos y el lobo viene enfatizada por el concepto empleado para designar a ambos: *vargr*. Del mismo modo, el concepto *vargdropi* (hijo de forajido) aparece igualmente vinculado con un comportamiento lupino y de venganza<sup>39</sup>. Asimismo, aquel asesino que no haya declarado la muerte que cometió —como es el caso de Sigi— es considerado *morðvargr*, lobo asesino. De forma similar, después de que Sigi hubiera cometido el crimen,

<sup>36</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 14; *Völsunga Saga*, 2005, p. 102.

<sup>37</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 1; *Völsunga Saga*, 2005, p. 76.

<sup>38</sup> El forajido se encontraba fuera de la ley en las sociedades nórdicas y podía ser asesinado sin repercusiones legales. A pesar de que pueda haber una aparente dicotomía entre el rey, que debe garantizar el cumplimiento de la ley, y el forajido, que se encuentra fuera de ella; «the distance between a king (or a noble ruler) and an outlaw is not rigid». Ver Polívez, 2018, p. 122; y 2017.

<sup>39</sup> Breen, 1999, pp. 32-33.

será considerado como *varg í véum*, «lobo en espacio sagrado»<sup>40</sup>. No obstante, Robinson apunta que el concepto *vargr* significaba originariamente criminal o forajido, siendo posteriormente aplicado al lobo. Así, no es el forajido el que recibe connotaciones lupinas, sino el lobo el que es entendido como un criminal<sup>41</sup>.

Sea como fuere, los comportamientos criminales de Sigi serán recreados durante el rito de paso cuando Sigmundr y Sinfjǫtli son transformados en lobos<sup>42</sup>, algo que podría estar vinculado con la idea del pecado original<sup>43</sup>. Compartiendo con su ancestro tanto suerte como destino, los dos Volsungos incorporan en su propio ser la historia de su familia mediante la transformación de sus cuerpos. Esta marca afectará también a otros descendientes de la línea Volsunga: el hijo de Sigurðr está relacionado con este animal en *Vǫlsunga Saga*, siendo llamado lobezno (*úlfrhvelp*) por parte de Brynhildr<sup>44</sup>. Guðmundsdóttir propone la posibilidad de que Sigurðr guarda también relación con una naturaleza lupina. Se apoya en la enigmática respuesta que el héroe da a Fáfnir cuando este le pregunta por su nombre. Ocultando su identidad, Sigurðr se llama a sí mismo «bestia noble» (*gǫfugt dýr*)<sup>45</sup>. Asimismo, Guðmundsdóttir se apoya también en el *Reginismál*, donde el héroe es llamado «lobo agresivo» (*frékan ulf*) por parte de Reginn<sup>46</sup>. No obstante, que el autor de *Vǫlsunga Saga* omitiese ese insulto parece tener el claro objetivo de proteger al héroe frente a caracterizaciones negativas. Además, la respuesta de Sigurðr puede interpretarse de forma distinta. *Dýr*, aparte de bestia, puede significar también ciervo. Si tenemos en cuenta que la representación de

<sup>40</sup> *Vǫlsunga Saga*, 1965, p. 1; *Vǫlsunga Saga*, 2005, p. 76. A pesar de no sufrir una transformación física, los actos de Sigi le costarán habitar un espacio ideológico asociado a la monstruosidad, ya que esta no se define sobre la base de una diferencia física, sino que tiene más en cuenta la transgresión social. Ver Neville, 2001, pp. 103-122; Olsen, 2001, pp. 138-139; Merkelbach, 2019; 2014, p. 23; 2016, pp. 62-65; y 2019b, p. 92. No extraña, por tanto, que a los criminales se los asocie con la otredad y ocupen un espacio salvaje alejado de la comunidad, algo particularmente claro entre los forajidos (Polivez, 2012 y 2016), y en el caso de licantropía de Sigmundr y Sinfjǫtli.

<sup>41</sup> Robinson, 2006.

<sup>42</sup> Esta similitud entre el ancestro y sus descendientes está probablemente conectada con la idea del destino y de la suerte, realidades que son igualmente heredadas dentro de una misma familia. Ver Gropper, 2017, p. 205. Además, conceptos como *Gæfa* o *hamingja*, que aluden a la suerte, se relacionan especialmente con los reyes, algo que los vincula con lo sagrado, Sigurðsson, 1999, p. 187 y 2007, pp. 101-102. Contamos también con más ejemplos dentro del corpus de las sagas islandesas donde los miembros de una familia (como la de Kveld-Úlfr) comparten una extraña naturaleza, Jakobsson, 2011.

<sup>43</sup> En *Konungs Skuggsjá*, un espejo de príncipes noruego del siglo XIII, la reflexión en torno a la herencia de los pecados de Adán y Eva se vincula con la casuística del forajido: los hijos nacidos de aquel que se encuentra fuera de la ley no heredarán las propiedades ancestrales (*óðal*). Ver Bagge, 1987, p. 56.

<sup>44</sup> *Vǫlsunga Saga*, 1965, p. 57; *Vǫlsunga Saga*, 2005, p. 190.

<sup>45</sup> *Vǫlsunga Saga*, 1965, p. 31; *Vǫlsunga Saga*, 2005, p. 138.

<sup>46</sup> Guðmundsdóttir, 2007, p. 286.

este animal se asemejaba a la nobleza e incluso a Cristo<sup>47</sup>, y que Sigurðr apareció en forma de ciervo en los sueños de Guðrún, parece más pertinente considerar al héroe como un ciervo entre lobos, algo que ensalzaría a un personaje heroico del que la familia regia de Noruega clamaba descender.

## 2.2. El significado de la bestia: De la guerra y la voracidad

Junto con la transformación de Fáfñir en dragón<sup>48</sup>, la licantrópía de Sigmundr y de Sinfjötli se produce de forma involuntaria en *Völsunga Saga*. Hay, además, otros ejemplos en los que la metamorfosis del cuerpo se hace de forma voluntaria. Uno de ellos ha sido nombrado ya: de cara a evitar el incesto, Signý cambia su cuerpo por el de una hechicera y se acuesta con su hermano ajeno al embuste. Más adelante, Hjörðís y su sirvienta intercambian sus ropajes para engañar y ocultar sus verdaderas identidades ante un grupo de vikingos<sup>49</sup>. En otra instancia, Sigurðr cambia su apariencia con la de Gunnarr para engañar a Brynhildr<sup>50</sup>, que acabará conformando matrimonio con el segundo como resultado de este embuste. Estas transformaciones voluntarias comparten varias características. La que aquí nos interesa alude al motivo de la transformación: su objetivo es ocultar una verdadera identidad para engañar a un determinado individuo o grupo social<sup>51</sup>. Pero la transformación de Sigmundr y Sinfjötli en lobos no tiene por finalidad ni el embuste ni la ocultación de una identidad, sino que su propósito simbólico es precisamente hacer lo contrario: iluminar aquellos comportamientos y valores que no pueden encontrar su representación en el cuerpo ordinario del hombre; no se trata de ocultar, sino de revelar<sup>52</sup>. ¿Qué es, pues, lo que se pretende sacar a la luz? En el caso de licantrópía que aquí nos ocupa tendremos que averiguar cuáles son las concepciones generales del lobo en fuentes afines a la saga analizada y dentro de ella misma para responder a esta cuestión.

El rasgo fundamental en la representación cultural del lobo en el contexto aquí tratado alude a su voracidad y comportamiento depredador<sup>53</sup>. En la poesía

<sup>47</sup> Bampi, 2009.

<sup>48</sup> Esta transformación está relacionada con la codicia del personaje por acumular riquezas, Barreiro, 2019.

<sup>49</sup> *Völsunga Saga*, 1965, pp. 21-22; *Völsunga Saga*, 2005, pp. 118-120.

<sup>50</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 48-49; *Völsunga Saga*, 2005, p. 172.

<sup>51</sup> Otra de las semejanzas es que, excluyendo el caso de Signý en el que es ella misma la que revela el engaño, los embustes acaban siendo desenmascarados mediante el descubrimiento de algún elemento apegado a la identidad de la persona que oculta su apariencia —el hábitus en el caso de Hjörðís; los ojos en el caso de Sigurðr—. Sobre las transformaciones en *Völsunga Saga*: Martín Páez, 2020a.

<sup>52</sup> Williams, 1996 y Hess, 2003 señalan un constante juego de revelar y ocultar en el fenómeno del *shapeshifting*. Estos estudios pueden compararse con los resultados de otros trabajos sobre Britania e Irlanda, Knight, 2019.

<sup>53</sup> En un exhaustivo estudio dedicado a las relaciones establecidas entre grupos humanos y los animales en el contexto escandinavo, Jennbert, 2011, p. 11 señala que las actitudes hacia los animales están relacionadas

nórdica, el lobo, junto con el cuervo y el águila, aparece intrínsecamente conectado a la guerra y la muerte, posicionándose asimismo junto con los Jǫtnar, las fuerzas del caos y el Ragnarǫk<sup>54</sup>. En el *Gylfaginning*, el Sol y la Luna huyen constantemente de los lobos Skǫll y Hati, pero serán finalmente devorados por ellos, hecho que presagiará el Ragnarǫk y el destino final del orden hasta entonces conocido<sup>55</sup>.

En la estrofa 38 de la *Völuspá*, un lobo, junto con Níðhöggr, se alimenta de los cadáveres de los muertos y, en la estrofa 44, se usa la figura de los lobos para anunciar el fin del mundo<sup>56</sup>. Uno de los hijos de Loki, el lobo Fenrir, asociado a las fuerzas destructoras, desbordantes e imparables de la mitología nórdica<sup>57</sup>, forma parte de los presagios más funestos para los dioses y ejercerá un papel fundamental en el Ragnarǫk, donde acabará devorando al dios Óðinn<sup>58</sup>.

El lobo no se asocia con Óðinn solamente porque haya sido devorado por un animal de tal tipo, sino porque este era también poseedor de Geri y Freki —el significado de ambos es «el voraz»<sup>59</sup>—, dos lobos que serán alimentados por él mismo bajo el nombre de Herjafoðr —Padre de los ejércitos— en el *Grímnismál*<sup>60</sup>. Tanto la subsistencia de Geri y Freki por un lado, como la de Fenrir por otro, dependen del señor de la guerra, unos alimentándose de lo que este les da y el otro devorando su propio cuerpo, esto es: el lobo depende de la guerra para su propia supervivencia.

---

con su utilidad práctica. Plukowski, 2006 va más allá y sostiene que ciertos patrones comportamentales del animal que marcan su relación con la sociedad influyen en la representación cultural que se hace de ellos, lo que explicaría que la voracidad sea el elemento central en la representación del lobo. Estas posiciones se enmarcan en las propuestas de Tim Ingold. En oposición al constructivismo, que considera que la significación que se da a los elementos naturales viene determinada por los esquemas preestablecidos en la cultura, Ingold sostiene que es a través de su relación con el medio como el individuo va construyendo una cosmovisión de este. Ver Ingold, 1992 y Rye, 2000. Si bien este modelo tendría la virtud de explicar las similitudes de las representaciones (del lobo) en distintas sociedades, tiene serias deficiencias al no considerar la influencia previa de los sistemas de clasificación en la percepción del individuo. Además, tampoco podría explicar la existencia de representaciones que no pueden asociarse en ningún momento a las funciones o características del animal representado. Asimismo, en Islandia nunca hubo lobos, ni osos ni serpientes, por lo que sus significaciones, tan presentes y centrales en su literatura, difícilmente pueden ser resultado de la observación o trato directo con el animal.

<sup>54</sup> Jesch, 2002.

<sup>55</sup> Faulkes, 2005, p. 14.

<sup>56</sup> Kristjánsson y Ólason, 2014, p. 301.

<sup>57</sup> Clunies Ross, 1994.

<sup>58</sup> Kristjánsson y Ólason, 2014, p. 304.

<sup>59</sup> Simek, 2008, pp. 90 y 106.

<sup>60</sup> Kristjánsson y Ólason, 2014, p. 371. Esta asociación entre lobo y el dios se remonta hasta el siglo VIII, así atestiguada por la inscripción rúnica de Ribe. Plukowski, 2010, p. 116.

Estas tendencias voraces primarán igualmente en la fuente que aquí ocupa más nuestra atención. Recordemos que fue una loba la que devoró a los hermanos Volsungos mientras estos permanecen inmóviles y atados a un poste<sup>61</sup>. Asimismo, igual que el lobo que se alimenta de cadáveres junto con Níðhöggr en la *Völuspá*, Granmarr echará en cara a Sinfiðtli no solo el haber matado a sus hermanos, sino el haberse alimentado de la comida de los lobos (cadáveres)<sup>62</sup>. Por otro lado, enfatizando la peligrosidad del lobo, un pájaro alerta a Sigurðr frente a las agresivas pretensiones de Reginn, advirtiéndole: «espero a un lobo cuando le veo las orejas» («er mér úlfins ván er ek eyrun sá»)<sup>63</sup>.

En una lógica similar, Guðrún envía a sus hermanos Gunnarr y Högni un mensaje junto con un mechón de pelo de lobo para alertarles sobre las intenciones lupinas (*úlfs hug*) de Atli contra ellos<sup>64</sup>. También Glaumvǫr, la mujer de Gunnarr, alerta a su marido sobre esta amenaza profetizando un sueño que tuvo en el que Gunnarr estaba atravesado por una espada ensangrentada y, a ambos lados del arma, se encontraban dos lobos aullando<sup>65</sup>.

Los datos anteriormente analizados indican que Sigmundr y Sinfiðtli, una vez se convierten en hombres lobo, han de concebirse como fuerzas destructoras y devoradoras asociadas a la muerte. Sinfiðtli mata a dos grupos de siete y once individuos sin la ayuda de nadie y, posteriormente, Sigmundr muerde la garganta de su aliado Sinfiðtli causándole heridas de muerte<sup>66</sup>. Precisamente este tipo de comportamiento es otro de los elementos que enfatizan las influencias dentro de una estructura de parentesco. No hace falta hacer un gran esfuerzo para vincular los actos temerarios de Sinfiðtli y el impulso repentino de Sigmundr con el éxtasis o un estado inusitado de furia. Precisamente, el nombre de Óðinn deriva del concepto *óðr*, que puede significar tanto poesía como furor o frenesí<sup>67</sup>.

<sup>61</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 8; *Völsunga Saga*, 2005, p. 90.

<sup>62</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 16; *Völsunga Saga*, 2005, p. 108.

<sup>63</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 34; *Völsunga Saga*, 2005, p. 144.

<sup>64</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 65; *Völsunga Saga*, 2005, p. 206.

<sup>65</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 67; *Völsunga Saga*, 2005, p. 212.

<sup>66</sup> Este repentino comportamiento puede achacarse a la ideología regia que señala Orning, 2008, en la que la impredecibilidad de las acciones del rey jugaba un papel central. Ello se ve más claro en el caso de Óðinn, quien pronto muestra preocupación por su descendencia y luego él mismo se encargará libremente de participar en la muerte de algunos de sus familiares. Mediante la reacción de Sigmundr se reestablece la subordinación y la verticalidad entre padre e hijo. Algo similar sucede en *Egils saga*, donde Skalla-Grímr, su hijo Egill y el amigo de este último, Þórðr, practicaban el juego de la pelota. Al caer la noche, el carácter lupino de Skalla-Grímr se manifestó y asesinó a Þórðr, estando a punto de matar también a su propio hijo. Nordal, 1933, p. 101. Tulinius, 2012, p. 14 ha apuntado al carácter ambivalente en las relaciones paternofiliales en las sagas islandesas y sus resultados aplican también a este ejemplo: El padre se conforma como un modelo a seguir, pero es asimismo una figura amenazante que puede dañar a su propio hijo.

<sup>67</sup> La relación entre la poesía y un estado emocional particular viene enfatizada por el uso de hidromiel por

También se vincula con el alemán «*Wut, excessive anger*»<sup>68</sup>. Sea como fuere, su vinculación con el furor viene además enfatizado por su relación con la muerte y la guerra, así como por el único elemento del que se alimenta: el vino<sup>69</sup>. Por tanto, la relación entre los Volsungos y el dios viene también marcada por el comportamiento agresivo que mantuvieron durante su estadio lupino.

### 2.3. Estructura y voracidad: de la licantropía y las obligaciones de parentesco

Los comportamientos de Sigmundr y Sinfjǫtli durante su estadio de licantropía no son resultado del arbitrio ni de una mera disposición interna, sino que deben su causa a determinantes sociales. Dentro de la sociología del éxtasis se ha señalado ya en esta dirección<sup>70</sup>. Atendiendo a la realidad de diferentes culturas —desde el tarantismo en Cerdeña y el sur de Italia hasta el culto a los *bori* en África Occidental pasando por las danzas provocadas por el espíritu «devorador» en las Honduras Británicas—, I. M. Lewis muestra que el carácter general en el fenómeno de las posesiones espirituales de mujeres es que estas se enmarcan en un contexto de protesta contra la dominación masculina<sup>71</sup>. Si volvemos a nuestro contexto, ¿a qué realidad estructural cabe pensar que se imbrica la licantropía y los estados que ella conlleva?

Comparando nuestro caso con otros eventos similares que aparecen en *Hrólfs saga kraka* y en la *Gesta Danorum* de Saxo Gramático, el elemento común que los une es que la asunción de una identidad lupina se produce durante la preparación de una venganza por medio de la cual se pretende dar muerte a los

---

parte de los poetas. Esto además marca de nuevo una relación con Óðinn, pues era él quien decidía a quién entregar esta bebida. Clunies Ross, 2005.

<sup>68</sup> Simek, 2008, p. 242.

<sup>69</sup> Kristjánsson y Ólason, 2014, p. 371.

<sup>70</sup> Desde la antropología del experiencialismo viene enfatizándose, asimismo, la relación entre un estado determinado del individuo y los condicionantes culturales contextuales. Lowie, 1936, p. 11 sostiene que entre los Indios Cuervo (*Apsáalooke*), aquellos que tenían alucinaciones o eran visitados por los espíritus experimentaban distintas visiones en función de las necesidades y de la posición que ocupaban los peticionarios en la sociedad.

<sup>71</sup> Lewis, 2003, pp. 77-78, subraya: «Since the illnesses which they suffer are interpreted as malign possessions in which their personality and volition are effaced by those of the spirits, it is obviously not the women themselves who make these wearisome and costly demands on men». Significativamente esta tendencia a exculpar al individuo apelando a una potencia externa es igualmente claro en el momento en que Sigmundr ataca a Sinfjǫtli. El personaje queda en cierto modo excusado en tanto estaba dominado por las pieles del lobo. A lo largo de la saga se utilizarán continuos elementos para minimizar la responsabilidad de los individuos tales como la ingesta de alcohol o el uso de pociones. Tulinius, 2002. Comparativamente, en *Konungs skuggsjá* 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 para asimilarse al modelo de *rex iustus*, Bagge, 1987, 2010 y 2014. Ello puede estar igualmente relacionado con los primeros pasos que se dieron en el siglo XII con respecto a la reflexión en torno a la relación entre el crimen y el pecado, siendo Abelardo la primera persona reconocida en avanzar en este campo (Morín, 2007) y quien influirá a posteriores autores como Alano de Lille (Raña Dafonte, 2011) y decretistas que considerarán la intención como una parte importante del proceso de justicia.



asesinos de un antepasado. En *Hrólfs saga kraka*, Helgi y Hróarr asumen nombres de sabuesos durante este proceso, mientras que en la *Gesta Danorum* los hijos del rey Haraldus utilizaron nombres y actuaron como sabuesos, se alimentaron como ellos y se pertrecharon con garras de lobo mientras se preparaban para matar a Frotho, el asesino de su padre<sup>72</sup>. En *Völsunga Saga* la identificación entre aquellos que se preparan para vengarse y el lobo se produce de forma igualmente ostensible mediante la transformación de Sigmundr y Sinfjötli. No obstante, no es tan solo este momento el que enfatiza la relación entre la teriantropía y las obligaciones de parentesco.

En esta misma saga, la *valkyrja* Brynhildr aconsejará al héroe Sigurðr sobre una multiplicidad de temas. En uno de ellos le recomienda no confiar en ningún familiar de la persona que él mismo haya asesinado, incluyendo también a los niños más jóvenes de la progenie, pues «a menudo hay un lobo en un hijo joven» («*opt er úlfr í ungum syni*»)<sup>73</sup>. Después se vuelve a enfatizar este tópico en otro consejo de Brynhildr, pero esta vez se lo dará a Gunnarr, a quien impele a matar no solo a Sigurðr sino también a su propio hijo: «no permitas crecer al lobezno» («*al eigi upp úlfhvelpinn*»)<sup>74</sup>. Sabemos que la lógica interna del *feud*<sup>75</sup> está dominada por la reciprocidad negativa<sup>76</sup>, dando lugar a continuas agresiones entre grupos que sienten la obligación de corresponder a las agresiones de sus adversarios<sup>77</sup>. Por lo tanto, la peligrosidad de estos parientes con vida, por muy jóvenes que sean, reside precisamente en su derecho a cometer venganza contra aquel que dio muerte a su antepasado.

A la luz de los anteriores ejemplos no resultaría aventurado concluir que la potencia devoradora característica de los lobos-humanos es motivada por la obligación de vengar a los parientes<sup>78</sup>. La licantropía —ya sea física o comportamental— no es por tanto el resultado de un sentimiento interno sino el efecto de la presión estructural que se ejerce sobre el cuerpo humano. Algo que no le es ajeno a los procedimientos corrientes de las tendencias simbólicas<sup>79</sup>.

<sup>72</sup> Breen, 1999, p. 33.

<sup>73</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 40; *Völsunga Saga*, 2005, p. 154.

<sup>74</sup> *Völsunga Saga*, 1965, p. 57; *Völsunga Saga*, 2005, p. 190.

<sup>75</sup> Sobre este fenómeno: Barreiro, 2017 y Büchert y Poulsen, 2007.

<sup>76</sup> Sobre este tema: Sahlins, 1965.

<sup>77</sup> Miller, 1990, pp. 179-220.

<sup>78</sup> La codicia es otro de los elementos a los que se asocia la figura del lobo en la *Saga de los Völsungos*. Es significativo que tanto la avaricia como las obligaciones de parentesco, los dos patrones fundamentales que estructuran la saga, converjan en una misma figura. No obstante, la relación entre ambas dimensiones es compleja y requeriría un espacio mayor que el que aquí disponemos y serán trabajadas en otros proyectos.

<sup>79</sup> Leach, 1958.



### CONSIDERACIONES FINALES

Hemos visto que durante el rito de paso se estructuran relaciones entre un mismo grupo que conllevan a su vez una diferenciación con respecto a otro. La facticidad del parentesco de los Volsungos es determinante en la definición de las relaciones intergrupales, donde la dominación y el poder pasarán a un primer plano. Se ha visto que la imposibilidad de los Gautas por conseguir la espada no solo les deja en una posición de valor inferior, sino que les excluye de pertenecer o ser reconocidos por un grupo identitario determinado. De modo similar, Sin-fjǫtli, hijo de dos gemelos Volsungos, pone en evidencia la valía de sus hermanastros Gautas, en tanto en cuanto fue solamente él el único capaz de superar las pruebas a las que les sometió Sigmundr. Enfatizando esta superioridad, él mismo matará a sus otros dos hermanastros antes de ser enterrado junto con su padre en el túmulo. Si bien en el fenómeno de la licantropía no se muestran por sí mismos patrones que evidencien la superioridad Volsunga frente a la inferioridad de los Gautas, sí que se establecen igualmente mecanismos por medio de los cuales se instauran diferencias entre los dos grupos familiares. De hecho, mediante la licantropía se permite la transformación de un individuo en otra especie para facilitar y canalizar la violencia hacia un enemigo<sup>80</sup>. Si bien no es el enemigo el que sufre deformaciones o se asemeja a lo salvaje, es mediante la transformación del grupo interno como se establece una diferencia y se convierte al contrario en un «otro». Modificar una de las dos partes de la balanza conlleva inevitablemente la desfiguración del grupo al que se opone: el agresor se transforma en depredador y el enemigo en su presa<sup>81</sup>. La relación entre depredadores y la venganza no es en absoluto exclusiva del contexto nórdico. En la región italiana de Udine, durante las matanzas del Carnaval Cruel en 1511,

killers invested their hunting dogs with their own anger, a process that allowed them to see violent human emotions as being like the madness of a rabid dog or the wildness of a wolf and thus as something beyond human control. In addition, by feeding parts of the bodies of their victims to dogs and treating dead men as the objects of a hunt, avengers dehumanized their enemies, making them quite literally dog meat<sup>82</sup>.

Asimismo, Muir vincula el declive de estas prácticas con la emergencia de un estado y de los valores cortesanos, hecho que también comparte con el contexto aquí tratado. Después de que en Islandia se aceptara guardar tributo al rey

---

<sup>80</sup> Williams, 2015, p. 178.

<sup>81</sup> Price, 2002, p. 383.

<sup>82</sup> Muir 1998, p. 133.

de Noruega (1262-1264), las formas en las que se desarrollaba la práctica judicial se fueron modificando. Las venganzas privadas fueron encontrando restricciones en las nuevas leyes introducidas por Håkon Håkonsson en 1260. Asimismo, ciertas formas de llevar a cabo la vindicta fueron moralmente castigadas en obras ideológicas tan importantes como el *Konungs skuggsjá*. De igual manera, la venganza llegó a prohibirse, aunque con algunas excepciones, en los códigos legales que el rey impuso sobre Islandia: *Járnsíða* (1271) y *Jónsbók* (1281), siguiendo este último el ejemplo de las leyes noruegas del *Landslög* (1274)<sup>83</sup>.

Sea como fuere, uno de los puntos centrales que se manifiesta durante el rito de paso es la presencia e influencia de los ancestros sobre la vida de sus descendientes, hecho que se representará mediante símbolos como la espada o la propia teriantropía. Esta realidad acabará siendo integrada por los individuos en su propio ser y favorecerá una actitud de subordinación y obediencia que caracterizará la relación entre un ancestro y sus descendientes. Los dos Volsungos mostraron depender de la espada —y por tanto de su relación con su antepasado Óðinn— para salir victoriosos del conflicto contra los Gautas. También Sinfiǫtli acabó aceptando su posición de inferioridad con respecto a su padre después de que este le hubiera mordido la garganta. Este aprendizaje se manifestará posteriormente en forma de prácticas una vez terminado el rito de paso. El éxito de la interiorización de este nuevo saber será tal que ambos personajes no dudaron en cumplimentar sus obligaciones aun sabiendo que ello les costará la vida. Sinfiǫtli, conociendo las consecuencias desastrosas que conllevaría tomar una bebida envenenada, obedeció a su padre e ingirió el bebedizo, hecho que le costó la muerte<sup>84</sup>. Algo similar sucede con Sigmundr, quien sufrió graves heridas en una batalla porque Óðinn, su ancestro, le rompió la espada que él mismo le había regalado. Después de la batalla y malherido, Sigmundr niega la ayuda de su esposa Hjǫrdís y rechaza ser curado<sup>85</sup>. Morirá, pues, aceptando la voluntad del dios.

#### BIBLIOGRAFÍA

Aguirre, Manuel, «Narrative Composition in the Saga of the Volsungs», *Saga-Book*, 26, 2002, pp. 5-38.  
Ariés, Philippe, *Centuries of Childhood. A social history of Family Life*, New York, Alfred A. Knopf, 1962.

<sup>83</sup> Martín Páez, 2020b, p. 224.

<sup>84</sup> *Vǫlsunga Saga*, 1965, p. 18; *Vǫlsunga Saga*, 2005, p. 112.

<sup>85</sup> «Muchos sobreviven con poca esperanza, pero la suerte me ha abandonado, por lo que no deseo reponerme. Óðinn no quiere que porte esta espada, y por eso está ahora rota. He batallado mientras él ha querido» («*Margr lifnar ór vánum, en horfin eru mér heill, svá at ek eigi láta græða mik. Vill Óðinn ekki, at vér bregðum sverði, síðan er nú brotnaði. Hefi ek haft orrostur, meðan honum líkaði*»). *Vǫlsunga Saga*, 1965, p. 21; *Vǫlsunga Saga*, 2005, p. 118.

## LIMINARIDAD Y LICANTROPÍA

- Arnórsdóttir, Agnes, *Property and Virginity: The Christianization of Marriage in Medieval Iceland 1200-1600*, Aarhus, Aarhus University Press, 2010.
- Bagge, Sverre, *The Political Thought of "The King's Mirror"*, Odense, Odense University Press, 1987.
- Bagge, Sverre, *From Viking Stronghold to Christian Kingdom: State Formation in Norway c. 900-1350*, Copenhagen, Museum Tusculanum Press, 2010.
- Bagge, Sverre, *Cross and Scepter. The Rise of the Scandinavian Kingdoms from the Vikings to the Reformation*, Princeton and Oxford, Princeton University Press, 2014.
- Bampi, Massimiliano, «'Göfuct dýr ec heiti': Deer Symbolism in Sigurðr Fáfnisbani?», en *Á austrvega. Saga and East Scandinavia: Preprint Papers of the 14th International Saga Conference Uppsala, 9th-15th August 2009*, ed. Agneta Ney, Henrik Williams y Fredrik Charpentier, Gävle, Gävle University Press, 2009, pp. 78-84.
- Bandlien, Bjørn, «The Church's Teaching on Women's Consent: A Threat to Parents and Society in Medieval Norway and Iceland?», en *Family, Marriage and Property Devolution in the Middle Ages*, ed. Lars Ivar Hansen, Tromsø, Universidad de Tromsø, 2002, pp. 55-79.
- Barreiro, Santiago, «Feud», en *The Routledge Research Companion to the Medieval Icelandic Sagas*, ed. Ármann Jakobsson y Sverrir Jakobsson, London - New York, Routledge, 2017, pp. 292-304.
- Barreiro, Santiago, «The hoard makes the dragon. Fáfnir as a shapeshifter», en *Shapeshifters in Medieval North Atlantic Literature*, ed. Santiago Barreiro y Luciana Cordo Russo, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2019, pp. 53-82.
- Breen, Gerard, «'The Wolf Is at the Door' Outlaws, Assassins, and Avengers Who Cry 'Wolf!'», *Arkiv för nordisk filologi*, 114, 1999, pp. 31-43.
- Büchert, Jeppe y Bjørn Poulsen (eds.), *Feud in Medieval and Early Modern Europe*, Aarhus, Aarhus University Press, 2007.
- Clover, Carol, «Maiden Warriors and Other Sons», *The Journal of English and Germanic Philology*, 85, 1, 1986, pp. 35-49.
- Clunies Ross, Margaret, *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society I*, Odense, Odense University Press, 1994.
- Clunies Ross, Margaret, *A History of Old Norse Poetry and Poetics*, Cambridge, D. S. Brewer, 2005.
- Csordas, Thomas, «Embodiment as a Paradigm for Anthropology», *Ethos*, 18, 1, 1990, pp. 5-47.
- Eliade, Mircea, *Nacimiento y renacimiento. El significado de la iniciación en la cultura humana*, Barcelona, Kairós, 2001.
- Faulkes, Anthony (ed.), *Edda: Prologue and Gylfaginning*, London, Viking Society for Northern Research, 2005.
- Fidjestøl, Bjarne, *The Dating of Eddic Poetry. A Historical Survey and Methodological Investigation*, Copenhagen, Reitzel, 1999.
- Völsunga Saga*, ed. Ronald George Finch, London, Nelson, 1965.
- Freud, Sigmund, *Una neurosis demoníaca en el siglo XVII*, Buenos Aires, Amorrortu, 1923.
- Freud, Sigmund, *La interpretación de los sueños*, Buenos Aires, Amorrortu, 1990-1991.
- Godelier, Maurice, *La producción de grandes hombres. Poder y dominación masculina entre los Baruya de Nueva Guinea*, Madrid, Akal, 1986.
- Godelier, Maurice, *El enigma del don*, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós, 1998.
- Völsunga Saga: The Saga of the Volsungs*, ed. Kareen Grimstad, Saarbrücken AQ-Verlag, 2005.
- Gropper, Stefanie, «Fate», en *The Routledge Research Companion to the Medieval Icelandic Sagas*, ed. Ármann Jakobsson y Sverrir Jakobsson, London - New York, Routledge, 2017, pp. 198-209.
- Guðmundsdóttir, Aðalheiður, «The Origin and Development of the Fornaldarsögur as Illustrated by Völsunga Saga», en *The Legendary Sagas. Origins and Development*, ed. Annette Lassen, Agneta Ney y Ármann Jakobsson, Reykjavík, University of Iceland Press, 2012, pp. 59-82.
- Guðmundsdóttir, Aðalheiður, «The Werewolf in Medieval Icelandic Literature», *The Journal of English and Germanic Philology*, 106, 2007, pp. 277-303.
- Harris, Joseph, «Eddic Poetry», en *Old Norse Icelandic Literature. A Critical Guide*, ed. Carol Clover y John Lindow, Toronto, University of Toronto Press, 2005, pp. 68-156.
- Hess, Erika, *Literary Hybrids: Cross-dressing, Shapeshifting and Indeterminacy in Medieval & Modern French Narrative*, London - New York, Routledge, 2003.
- Höfler, Otto, *Kultische Geheimbünde der Germanen. I*, Frankfurt, M. Diesterweg, 1934.
- Ingold, Tim, «Culture and the perception of the environment», en *Bush Base, Forests Farm: Culture, Environment and Development*, ed. E. Croll y D. Parkkin, London - New York, Routledge, 1992, pp. 39-56.

- Jakobsson, Ármann, «The Hunted children of Kings: a theme in the old Icelandic sagas». *Scandinavica*, 43, 2004, pp. 5-27.
- Jakobsson, Ármann, «Beast and Man: Realism and the Occult in Egils saga», *Scandinavian Studies*, 83, 1, 2011, pp. 29-44.
- Jakobsson, Ármann, *The Troll Inside You: Paranormal Activity in The Medieval North*, s. l., Punctum Books, 2017.
- Jennbert, Kristina, *Animals and Humans. Recurrent Symbiosis in Archeology and Old Norse Religion*, Lund, Nordic Academic Press, 2011.
- Jesch, Judith, «Eagles, ravens and wolves: beasts of battle, symbols of victory and death», en *The Scandinavians from the Vendel Period to the Tenth Century. An Ethnographic Perspective*, ed. Judith Jesch, San Marino, The Boydell Press, 2002, pp. 151-80.
- Jochens, Jenny, «Consent in Marriage: Old Norse Law, Life and Literature», *Scandinavian Studies*, 58, 2, 1986, pp. 142-176.
- Jochens, Jenny, *Women in Old Norse Society*, Ithaca, Cornell University Press, 1995.
- Knight, Gwendolyn, *Broken Order: Shapeshifting as Social Metaphor in Early Medieval England and Ireland*, Stockholm, Stockholm University, 2019.
- Korpiola, Mia, «Controlling Their Children's Choice: Strategies of Parental Control of Marriage in Medieval Europe and Scandinavia», en *Ægteskab i Norden fra Saxo til i dag*, ed. Kari Melby, Anu Pykkänen y Benthe Rosenbeck, Copenhagen, Nord, 1999, pp. 71-106.
- Kristjánsson, Jónas y Vésteinn Ólason (eds.), *Eddukvæði II. Hetjukvæði*. Reykjavík, Hið íslenska fornritafélag, 2014.
- Larrington, Carolyne, «Völsunga Saga, Ragnars Saga and Romance in Old Norse: Revisiting Relationships», en *The Legendary Sagas. Origins and Development*, ed. Annette Lassen, Agneta Ney y Ármann Jakobsson, Reykjavík, University of Iceland Press, 2012, pp. 251-270.
- Leach, Edmund, «Magical Hair», *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 88, 2, 1958, pp. 147-164.
- Lévi-Strauss, Claude, *Las estructuras elementales del parentesco*, Buenos Aires, Paidós, 1969.
- Lewis, Ioan, *Ecstatic Religion. A Study of Shamanism and Spirit Possession*, London - New York, Routledge, 2003.
- Lindow, John, *Murder and Vengeance Among the Gods. Baldr in Scandinavian Mythology*, Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1997.
- Lionarons, Joyce, *The Medieval Dragon: The Nature of the Beast in Germanic Literature*, Enfield Lock, Hisarlik Press, 1998.
- Lowie, Robert, *Primitive Religion*, London, George Routledge and Sons, 1936.
- Martín Páez, Mario «La percepción del self a través del shapeshifting: sobre la condición humana en el medioevo nórdico», *Temas Medievales*, 28, 2020a, pp. 1-19.
- Martín Páez, Mario, «Sobre el destino, la maldición y la obediencia en el ciclo de los Volsungos: la representación de la estructura de parentesco como condena», *Revista de Literatura Medieval*, 32, 2020b, pp. 215-229.
- Mauss, Marcel, «Essai sur le don: Forme et Raison de l'échange dans las sociétés archaïques», *L'Année Sociologique*, 1, 1925, pp. 30-179.
- Merkelbach, Rebecca, «The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders», *Quaestio Insularis*, 15, 2014, pp. 22-37.
- Merkelbach, Rebecca, «Engi madr skapar sik sjálf: Fathers, Abuse and Monstrosity in the Outlaw Sagas», en *Bad Boys and Wicked Women: Antagonists and Troublemakers in Old Norse Literature*, ed. Daniela Hahn y Andreas Schmidt, Munich, Herbert Utz Verlag, 2016, pp. 59-93.
- Merkelbach, Rebecca, *Monsters in Society. Alterity, Transgression, and the Use of the Past in Medieval Iceland*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2019a.
- Merkelbach, Rebecca, «Eigi i mannligu edli. Shape, Monstrosity and Berserkism in the Islendingasögur», en *Shapeshifters in Medieval North Atlantic Literature*, ed. Santiago Barreiro y Luciana Cordo Russo, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2019b, pp. 83-106.
- Miller, William Ian, *Bloodtaking and Peacemaking. Feud, Law and Society in Saga Iceland*, Chicago - London, The University of Chicago Press, 1990.
- Morín, Alejandro, «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, pp. 371-390.
- Muir, Edward, *Mad Blood Stirring. Vendetta in Renaissance Italy*, Baltimore and London, Johns Hopkins University Press, 1998.

## LIMINARIDAD Y LICANTROPÍA

- Neville, Jennifer, «Monsters and Criminals: Defining Humanity in Old English Poetry», en *Monsters and the Monstrous in Medieval Northwest Europe*, ed. Karin Olsen y L. A. Houwen, Leuven, Peeters, 2001, pp. 103-122.
- Olsen, Karin «Bragi's Boddason's *Ragnarsdrápa*: A Monstrous Poem», en *Monsters and the Monstrous in Medieval Northwest Europe*, ed. Karin Olsen y L. A. Houwen, Leuven, Peeters, 2001, pp. 123-140.
- Orning, Hans Jacob, *Unpredictability and Presence: Norwegian Kingship in the High Middle Ages*, Leiden, Brill, 2008.
- Plukowski, Aleksander, 2010. «Animal Magic», en *Signals of Belief in Early England. Anglo-Saxon Paganism Revisited*, ed. Martin Carver, Alex Sanmark y Sarah Semple, Oxford and Oakville, Oxbow Books, 2010, pp. 103-127.
- Plukowski, Aleksander, *Wolves and the Wilderness in the Middle Ages*, Woodbridge, The Boydell Press, 2006.
- Polivez, Marion, «Access to the Margins: Outlawry and Narrative Spaces in Medieval Icelandic Outlaw Sagas», *Brathair*, 12, 1, 2012, pp. 115-136.
- Polivez, Marion, «Those Who Kill: Wrong Undone in the Sagas of Icelanders», en *Bad Boys and Wicked Women: Antagonists and Troublemakers in Old Norse Literature*, ed. Daniela Hahn y Andreas Schmidt, Munich, Herbert Utz Verlag, 2016, pp. 21-58.
- Polivez, Marion, «Outlaws of the Northern Seas: a comparison in the Norse corpus», en *Northern Atlantic Islands and the Sea: Seascapes and Dreamscapes*, ed. Andrew Jennings, Silke Reeploeg y Angela Watt, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2017, pp. 97-112.
- Polivez Marion, «A Wolf among wolves. Kings, Outlaws, and Discourse in the Icelandic Sagas», en *Aspects of Royal Power in Medieval Scandinavia*, ed. Jakub Morawiec y Rafał Borysławski, Katowice, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2018, pp. 113-128.
- Price, Neil, *The Viking Way. Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*, Uppsala, Center for Research Libraries, 2002.
- Raña Dafonte, César, «*Scito te ipsum*. La responsabilidad individual y los penitenciales del siglo XII», *Revista Española de Filosofía Medieval*, 18, 2011, pp. 69-80.
- Robinson, Fred, «Germanic \*uargaz (OE wearh) and the Finnish Evidence», en *Inside Old English. Essays in Honour of Bruce Mitchell*, ed. John Walmsley, Oxford, Blackwell Publishing, 2006, pp. 242-247.
- Rye, Simon, «Wild Pigs, "Pig-men" and Transmigrants in the Rainforest of Sumatra», en *Natural Enemies. People-wildlife Conflicts in Anthropological Perspectives*, ed. John Knight, London - New York, Routledge 2000, pp. 104-123.
- Sahlins, Marshall, «On the Sociology of Primitive Exchange», en *The relevance of Models for Social Anthropology*, ed. Michael Banton, London - New York, Routledge, 1965, pp. 139-236.
- Schjødtt, Jens Peter, *Initiation Between Two Worlds. Structure and Symbolism in pre-Christian Scandinavian Religion*, Odense, The University Press of Southern Denmark, 2008.
- Sigurðsson, Jón Viðar, *Chieftains and Power in the Icelandic Commonwealth*, Odense, Odense University Press, 1999.
- Sigurðsson, Jón Viðar, «The Appearance and Personal Abilities of Goðar, Jarlar, and Konungar: Iceland, Orkney and Norway», en *West over Sea. Studies in Scandinavian Sea-Borne Expansion and Settlement before 1300*, ed. Beverly Ballin Smith, Simon Taylor y Gareth Williams, Leiden and Boston, Brill, 2007, pp. 95-110.
- Sigurður, Nordal (ed.), *Egils saga Skalla-Grimssonar*, Reykjavík, Hið íslenska fornritafélag, 1993.
- Simek, Rudolf, *Dictionary of Northern Mythology*, Cambridge, D.S. Brewer, 2008.
- Staecker, Jörn, «Heroes, Kings and Gods: Discovering Sagas on Gotlandic Picture-Stones», en *Old Norse Religion in Long-Term Perspectives: An International Conference in Lund, Sweden, June 3-7, 2004*, ed. Anders Andrén, Kristina Jennbert y Catharina Raudvere, Lund, Nordic Academic Press, 2006, pp. 363-368.
- Sundqvist, Olof y Anders Hultgård, «The Lycophoric Names of the 6<sup>th</sup> to 7<sup>th</sup> century. Blekinge Rune Stones and the Problem of their Ideological Background», en *Namenwelten: Orts- und Personennamen in historischer Sicht*, ed. Astrid van Nahl, Lennart Elmevik y Stefan Brink, Berlin, Walter de Gruyter, 2004, pp. 583-602.
- Sveinsson, Einar Ól. y Matthías Þórðarson (eds.), *Eyrbyggja saga*, Reykjavík, Hið íslenska fornritafélag, 1935.
- Sveinsson, Einar Ól., *Dating the Icelandic Sagas: An Essay in Method*, London, Viking Society for Northern Research, 1958.
- Tulinus, Torfi H., «Returning Fathers. Sagas, Novels, and the Uncanny», *Scandinavian- Canadian Studies*, 21, 2012, pp. 2-23.
- Tulinus, Torfi H., *The Matter of the North: The Rise of Literary Fiction in Thirteenth Century Iceland*, Odense, Odense University Press, 2002.

## MARIO MARTÍN PÁEZ

- Turner, Victor, *La selva de los símbolos*, México, Siglo XXI, 1980.
- Van Gennep, Arnold, *Los ritos de paso*, Madrid, Alianza Editorial, 2008.
- Weiner, Annette, *Inalienable Possessions: The Paradox of Keeping-While-Giving*, Berkeley, University of California Press, 1992.
- Weiser, Lily, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde. Ein Beitrag zur deutschen undnordischen Altertums- und Volkskunde*, Baden, Bühl, 1927.
- Williams, David, *Deformed Discourse. The Function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*, Exeter, University of Exeter Press, 1996.
- Williams, Thomas, «For the Sake of Bravado in the Wilderness: confronting the bestial in Anglo-Saxon warfare», en *Representing beasts in early medieval England and Scandinavia*, ed. Michael Bintley y Thomas Williams, Woodbridge, The Boydell Press, 2015, pp. 176-204.