

CAPÍTULO 6

TRANSFORMANDO Y TRANSCENDIENDO EL CUERPO: UNA APROXIMACIÓN ANTROPOLÓGICA A LOS CAMBIOS DE FORMA EN LA EDAD MEDIA NÓRDICA

MARIO MARTÍN PÁEZ

Durante una noche en Islandia a finales del siglo X, nos cuenta la *Eyrbyggja saga*, Torbjörn encontró a su hijo Gunlaug sin conocimiento: su cuerpo estaba sangrando y su carne separada de los huesos. Odd acusó falsamente de lo sucedido a la prestigiosa hechicera Geirrid, quien habría “cabalgado” sobre su víctima (Sveinsson y Þórðarson, 1935: 29). Torbjörn toma por cierta la incriminación y se refiere a la hechicera como una “jinete del anochecer” (*kveldriða*). La acusación era clara: durante la noche, esta jinete se habría transformado y viajado fuera de su cuerpo original para “cabalgar” sobre su víctima y causarle graves heridas. El asunto se dirimió en la asamblea local con dos prestigiosos jefes defendiendo a las partes implicadas. Snorri *goði* ayudó a su cuñado Torbjörn en el pleito, mientras que su rival político, el jefe Arnkel, defendió con éxito a su hermana Geirrid y amenazó el poder de Snorri.

Este caso ofrece una gran cantidad de aspectos culturales analizables: poder, género, parentesco, prácticas religiosas y, por supuesto, el propio cuerpo. Desde el trabajo pionero de Marcel Mauss (1991[1934]), estudios desarrollados dentro de la antropología han evidenciado cómo el cuerpo se constituye como un instrumento central del individuo que abraza diversas expresiones en un mismo contexto social y cómo las técnicas que lo desarrollan y lo reprimen varían históricamente.

Durante la Edad Media, apuntan Le Goff y Truong, el cuerpo se constituía como un campo de paradojas. Por un lado, era objeto de una violencia que buscaba la eterna salvación a través de la penitencia y el dolor (Asad, 2009), en contraste con las espiritualidades contemporáneas que muestran un mayor interés por la sanación, la felicidad y el cuidado del cuerpo (Cornejo Valle, 2021; Cornejo Valle *et al.*, 2019). Por otro lado, y especialmente a partir del siglo XIII, el placer que puede sentir el cuerpo fue visto también en términos positivos en cuanto contribuye al desarrollo de los placeres más puros del espíritu (Le Goff y Truong, 2005: 12-13). No obstante, la literatura más reciente ha ido más allá de esta mera tensión entre elementos contrapuestos. Casos como el de Eleanor Rykener, nacida en Inglaterra en el siglo XIV con el nombre de John y juzgada por sus conductas sexuales por un tribunal incapaz de dictaminar si estaban juzgando a un hombre o a una mujer, han sido prolíficamente estudiados desde perspectivas *queer* que ponen de relieve el carácter fluido de las identidades y su expresión a través del cuerpo, así como el complejo social y las reacciones institucionales frente a la manifestación corporal de dichas identidades (Bychowski, 2017).

Mi interés en este capítulo es precisamente el de contribuir a este debate desde la antropología explorando las formas en las que la realidad del individuo trascendía su cuerpo original durante la Edad Media nórdica. Analizaremos cómo el fenómeno del cambiaformismo reafirma el carácter inabarcable de la persona y desafía las concepciones que reducen la totalidad del individuo a su cuerpo original y a un género hegemónicamente definido. Veremos también que la separación tajante entre la humanidad y la animalidad no tiene tampoco cabida en el contexto analizado. Dependiendo de las habilidades, de los deseos, las acciones y las necesidades, así como de la moralidad y de la posición que ocupa la persona en la estructura social, su cuerpo puede transformarse y adoptar la forma de una entidad socialmente definida que nos ayuda a entender la nueva, la cambiante y fluida realidad del sujeto transformado. Para todo ello, he

acudido a las fuentes medievales islandesas, cuyas características merecerían mucho más espacio del que disponemos aquí para hacerlas justicia. Haciendo uso de tradiciones orales, buena parte de las fuentes a las que acudiremos aquí fueron puestas por escrito durante el siglo XIII. Los poemas éddicos, que dan cuenta de narraciones religiosas, mitos nórdicos y leyendas, así como los distintos géneros de sagas, caracterizadas algunas de ellas como un “paraíso antropológico” por Victor Turner (1971: 361), nos ofrecen la oportunidad de comprender las diversas formas de existencia que pueden caracterizar al ser humano en función de su situación contextual. Estas fuentes nos revelan información sobre actitudes morales, ideologías y preocupaciones sociales que caracterizaron el contexto de producción. Pero si se utilizan con debida prudencia también pueden iluminar aspectos culturales que compartían los antepasados que precedieron al momento de composición de nuestras fuentes. Para este estudio, he analizado estos escritos en su idioma original, nórdico antiguo, y facilitado su entendimiento a través de traducciones que intentarán conservar el significado original en los términos más amplios posibles.

1. SOBRE EL VOCABULARIO DEL CAMBIAFORMISMO Y EL VIAJE MÁS ALLÁ DEL CUERPO

Un término central que aparece en las fuentes a la hora de describir la mutabilidad es el de *hamr*, que significa forma o piel, aunque estudios recientes también vinculan el término con dimensiones más cercanas a lo que hoy podríamos denominar mente o cognición humana (Jakobsson, 2022). Se decía que la persona que tenía la capacidad de modificar su cuerpo era “fuerte de forma-mente” (*hamrammr*) o que no era de una sola forma-mente (*eigi einhamr*). Dentro de las fuentes nórdicas podemos dividir las metamorfosis en dos tipos. Por un lado, contamos con casos como el que da comienzo a este capítulo, los “viajes de la forma-mente” (*hamfarir*), en los que la persona

adquiere una nueva forma y estado emocional al abandonar su cuerpo. Por otro lado, durante el otro tipo de transformaciones es el propio cuerpo original del individuo lo que sufre una metamorfosis o cambia a través del uso de ropajes o pieles de animal.

En cuanto a los primeros tipos de prácticas, uno de los casos más ilustrativos aparece en la *Ynglinga saga*, un escrito que da comienzo a la *Heimskringla* que narra la historia de los reyes de Noruega. Aquí, el dios Odín es humanizado a través de interpretaciones evemeristas y tiene el poder de cambiar su forma. El proceso, que podría ser comparado con prácticas chamánicas³, es descrito de la siguiente forma: "su cuerpo [el de Odín] yacía como si estuviera dormido o muerto, pero él era entonces un pájaro o una bestia, pez o serpiente, y viajaba en un momento a tierras distantes por sus asuntos o por los de otros hombres" (Aðalbjarnarson, 1941: 18).

Usualmente, este tipo de prácticas son desarrolladas a través de la magia y suelen ser llevadas a cabo por mujeres, ya que se consideraban actos afeminados. De hecho, el término *ergi* suele aparecer en los casos en los que un hombre practica la hechicería y refiere a la falta de hombría, a la homosexualidad, a la cobardía y a la lujuria femenina. Es por ello por lo que la sabiduría sobre la magia recaía especialmente sobre las mujeres y las diosas nórdicas, pero, como vemos, también era una parte fundamental de la personalidad de Odín. Presentado como el "Padre de todos" en los escritos de Snorri Sturluson, este dios abraza también una identidad queer, algo que no le impide ser venerado por reyes y guerreros (Jakobsson, 2011).

En cualquier caso, la hechicera que viajaba fuera de su cuerpo podía ser también referida con el término de *mara*,

3. Tolley (1996: 589) sostiene que la representación de estas prácticas puede ser más bien el resultado de un uso literario de las tradiciones de los Sami por parte del autor de la saga. Analizando el caso de Bǫðvarr en *Hrólfs saga kraka* —quien permanecía inerte alejado de una batalla pero, al mismo tiempo, se encontraba luchando en ella en forma de oso—, niega que estos casos reflejen rituales nórdicos antiguos y apunta, de nuevo, a una influencia Sami (Tolley, 2007).

relacionado con la *mære* anglosajona, de la que deriva la palabra inglesa *nightmare*. En la *Eyrbyggja saga*, poco antes del ataque a Gunlaug descrito al comienzo de este capítulo, Geirrid le alertó sin demasiado éxito diciendo que había una *mara* en el aire. Asimismo, en la *Ynglinga saga*, la hechicera Huld se transforma y viaja fuera de su cuerpo como una *mara* para “pisotear” al rey Vanlandi por no cumplir con su promesa de volver a Finlandia con su esposa Drífa (Aðalbjarnarson, 1941: 29). Como vemos, uno de los objetivos más comunes de estos viajes es el de “pisotear” o “cabalgar” sobre un enemigo y causarle daños. No sorprende por tanto que el término “jinete” se utilice para referir a estas personas⁴. Además de “jinete del anochecer”, en el *Hávamál* aparece el término “jinete del terreno vallado” (*túnriða*). Significativamente, en la estrofa 155 de este poema se muestran conocimientos mágicos para defenderse de estas jinetes y extraviarlas de su *heimhamr* (“forma-mente original”) y *heimhugr* (“mente original”), términos difícilmente traducibles al español. *Heim* significa “hogar”, *hamr*, lo hemos visto ya, significa “forma” o algo similar a “mente”, mientras que *hugr* es un término complejo que incluye la mente, el temperamento, el afecto, el estado de ánimo, el coraje, el deseo y la voluntad. Ello muestra que la jinete no solo cambia de forma durante el viaje, sino que entra en un estado de trance en el que las disposiciones internas del individuo son distintas a las que originalmente tenía.

Todas estas técnicas del cuerpo son a menudo inseparables de un entramado político. El viaje se realiza no solamente para cumplir propósitos personales, sino que se imbrican en un sistema de relaciones que mantiene unidos a sus integrantes. Los viajes sirven para mantener jerarquías y relaciones de poder (Odín ayudando a sus hombres a cambio de servicios), marcar límites morales (castigando el incumplimiento de juramentos) y, algo que recuerda a los estudios sobre la brujería

4. La raíz indoeuropea del término *mara* (*mer) también está relacionada con acciones como aplastar o presionar (Hall, 2007).

entre los azande por parte de Evans-Pritchard (1976), pueden formar parte también de un sistema de acusaciones que dramatiza tensiones políticas y refuerza alianzas. Vemos por tanto cómo los cambios corporales sirven, tal y como nos recuerda DeMello (2011: 338), para cumplir con las demandas sociales y religiosas, así como para crear identidades personales y culturales. En las transformaciones aquí descritas, no es un espíritu, una proyección o la conciencia lo que realiza el viaje fuera de su cuerpo, sino la propia persona en sí misma. Ello revela que el continente original deja de ser útil para describir al individuo, quien reafirma su independencia con respecto a este. La realidad de la persona abarca más de lo que su forma original puede expresar, sentir y vivir. Pero en esa forma de expresar, de sentir y de vivir, el individuo se encuentra situado social, moral y políticamente, algo que analizaremos de forma más exhaustiva en el siguiente apartado.

2. SOBRE EL CAMBIO DE APARIENCIA Y LAS TRANSFORMACIONES CORPORALES

No existe cuerpo, decía Thevón (1984), más que el pintado. Pero tanto estas pinturas como las "formas" con las que el individuo se identifica no son solamente visibles en la piel o en la superficie del cuerpo: sus raíces llegan profundas hasta los huesos (Cockerill y Rodríguez Carballo, 2022) y abarcan la totalidad del ser. La persona transformada abraza un nuevo significado y adopta nuevos comportamientos, actitudes y emociones. En su famoso estudio de la monstruosidad medieval, David Williams (1996: 124) señaló cómo la teriantropía presenta un doble juego entre el revelar y el ocultar. Por un lado, el cuerpo original se oculta con pieles de animal o una nueva forma, pero es precisamente eso lo que revela una nueva identidad y posición en la estructura social. La ausencia de una distinción radical entre la humanidad y la animalidad permite la confección de identidades que se nutren de ambos dominios.

2.1. LA ESTRUCTURA EN EL CUERPO: SOBRE LA CUALIDAD DEL LOBO, SU INCORPORACIÓN Y LAS OBLIGACIONES SOCIALES

De forma contraria a las tesis constructivistas que enfatizan la importancia de los esquemas culturales a la hora de determinar la significación de los elementos naturales, Tim Ingold hace depender la cosmovisión sobre la naturaleza de la relación que mantiene el ser humano con ella (Ingold, 1992; Rye, 2000). Estas proposiciones pueden dar explicación al porqué de las similitudes en la definición de los animales en distintas sociedades⁵, pero puede encontrar dificultades a la hora de explicar la influencia previa de los esquemas culturales en la percepción del individuo, así como las discordancias entre la concepción social del animal y las características o funciones de este. Especialmente en Islandia, donde nunca convivieron animales tan centrales en su cultura como los lobos, las serpientes y los osos, la herencia y la transmisión de los saberes culturales priman sobre la observación y el trato directo con los animales en su significación.

Sea como fuere, el caso concreto del lobo guarda una profunda vinculación con la muerte y la guerra en la literatura, mitología y poesía nórdica. Esa vinculación se enfatiza por la voracidad que se atribuye al lobo. No solamente engullen cadáveres, sino que también persiguen y devoran todo aquello que mantiene la sociedad y hace perdurar el orden natural. Tanto el Sol como la Luna huyen sin descanso de los lobos Sköl y Hati, aunque acabarán siendo devorados por ellos. Esto era tenido

5. Entre los pastores Sami, sostiene Lindquist: *Wolf predation seems excessive and wasteful because wolves destroy many more animals than they can eat* (Lindquist, 2000: 179). Este argumento se encuentra también, tal y como ilustra Mette High, en Uyanga, una región de Mongolia, donde los pastores conciben a los lobos como "malvados", "egoístas" y "ladrones", ya que les roban sus animales sin necesitarlos al matar más de lo que pueden consumir. No sorprende que a los mineros que rompían tabúes y extraían el oro de la tierra y de los espíritus fueran llamados gente-loba (*chono hün*) (High, 2016). En el contexto nórdico, el término *frekr* se utiliza como adjetivo en numerosos dichos y ocasiones para caracterizar al lobo, significando tanto "voraz" como "codicioso". Asimismo, aquel que presente inclinaciones avaras puede adoptar formas lupinas en sueños y vaticinios (Martín Páez, 2022: 240-242).

precisamente como un presagio del Ragnarök, el destino final de los dioses (Faulkes, 2005: 14), donde el gran lobo Fenrir devorará al dios Odín. Asimismo, en el poema *Grímnismál*, Odín aparece con el nombre de *Herjafoðr*, "Padre de los ejércitos", alimentando a los lobos Geri y Freki (significando ambos nombres "el voraz").

La relación entre Odín y el lobo se enfatiza por el estado de furia que ambos comparten. El nombre del dios (Óðinn) deriva del término *óðr*, que significa poesía, furor o frenesí y se vincula con la palabra alemana *wut*, furia o rabia. Precisamente, en la *Ynglinga saga* se describe a los hombres de Odín como personas tan "locas" como los perros y los lobos que mordían sus escudos en batalla. Tampoco les afectaba ni el fuego ni el hierro. A este estado particular se le llamaba "volverse berserk": *berserksgangr* (Aðalbjarnarson, 1941: 17). Estos *berserkir* aparecen también vinculados con los guerreros *úlfheðnar* ("pieles de lobo"). Las cualidades de Odín y el lobo son incrustadas en el propio cuerpo de la persona cuando adopta una forma lupina. En la *Egils saga Skallagrímssonar*, donde se narra la vida del poeta Egil Skallagrímsson durante el siglo X, se nos muestra a Skallagrím practicando el juego de la pelota con su hijo Egil y su amigo Tord. Los dos últimos mostraron mayor vigor, pero al caer la noche el carácter y estado lupino de Skallagrím, heredado de su antepasado cambiaformas Kveld-Úlfr ("Lobo del Anochecer") se manifestó. De tal forma acabó matando a Tord, aunque también estuvo a punto de hacer lo mismo con su propio hijo (Nordal, 1933: 101).

Todos estos cambios en el cuerpo, en el comportamiento y en el estado anímico son necesarios para producir una identidad religiosa y cumplir con las expectativas asignadas al rol de la persona. Ciertamente, el cuerpo es un escenario en el que los procesos de socialización confluyen (Turner, 1980: 112). Desde la antropología del experiencialismo y la sociología del éxtasis se apuntó en una dirección similar al subrayar que las visiones o el uso del cuerpo varían en función de las necesidades y de la posición que ocupa el individuo en la estructura social (Lowie,

1936: 11; Lewis, 2003). En el contexto nórdico, los episodios de licantropía obedecen no solamente a las obligaciones que se desprenden de la consagración a Odín y de la batalla, sino también de las exigencias de parentesco, concretamente de la demanda de vengar a un familiar. Encontramos así en fuentes como la *Hrólfs saga kraka* y la *Gesta Danorum* distintos personajes que adoptan la forma y comportamientos lupinos durante un proceso de venganza (Breen, 1999: 33). Asimismo, en la *Völsunga saga* a los vengadores o a aquellos de los que se espera que cometan venganza en el futuro, aunque se trate de niños, se les refiere también como lobos, algo que puede verse en el dicho “a menudo hay un lobo en un hijo joven” (*opt er úlfrí ungum syni*) (Martín Páez, 2020). La caracterización de los vengadores como lobos implica una forma de condena de estos mismos actos. Ello puede ir en línea con las características sociales del contexto de producción. En el caso de la *Völsunga saga*, escrita entre las décadas de 1250 o 1260, Islandia se encontraba en un estado de guerra civil en el que unas pocas familias poderosas planeaban hacerse con el control de la isla, siendo uno de los mensajes de la saga, tal y como expone Torfi Tulinius (2002), el de criticar y condenar la absurdidad de las venganzas excesivas. Ello va también en línea con el desarrollo de figuras e ideologías estatales. Islandia acabó siendo parte del reino Noruega en 1264, y de forma paulatina, las venganzas fueron siendo castigadas (Martín Páez, 2021). La justicia dejó de recaer en las manos de las familias, jefes y amigos y pasó a ser un deber del rey quien, siguiendo el modelo del *Rex Iustus*, debería garantizar la paz, la ley y el de orden de su reino.

Vemos que la asociación o la transformación en lobo no surge tanto de una bestia interna. Es más bien una respuesta a circunstancias sociales particulares y una consecuencia del peso que ejerce la moralidad. Poner en riesgo los pilares que sostienen la sociedad conlleva una desfiguración del cuerpo humano que abraza una nueva forma e identificación. Así, los criminales, que reciben el mismo término que los lobos (*vargr*),

siguen las mismas huellas que estos animales e incorporan sus tendencias destructivas para transformar el orden humano y convertirlo en La Era del Lobo/Criminal (*Vargold*).

2.2. YO, DRAGÓN. SOBRE EL TEMOR A LA HUMANIDAD DEL TRANSFORMADO

Radcliffe-Brown sostuvo que las sociedades articulan prohibiciones rituales y reglas de conducta a través de las que el estatus ritual de la persona (o colectivo) que transgrede determinadas normas se ve afectado y puede verse acompañado de algún tipo de desgracia (Radcliffe-Brown, 1969: 155). Robin Ridington muestra cómo entre los *dunne-za* esas transgresiones de tabúes y normas culturales conllevan la transformación del cuerpo humano en el *Wechuge* (relacionado con el *Wendigo*), animales que en tiempos pasados cazaban humanos pero que ahora entran en comunicación con ellos a través de las "búsquedas de visión". Tras la ruptura del tabú, el transgresor empezaría a adoptar comportamientos del animal y a devorar sus propios labios, haciendo que la comunicación con la sociedad sea imposible y convirtiendo a los vecinos en posibles víctimas (Ridington, 1976). Esta lógica va en línea con los casos analizados anteriormente. Como el hombre lobo, la transgresión de normas sociales pone en peligro la sociedad y activa la mitología, haciendo que las bestias que la conforman tengan vida en la sociedad al incorporarse en la persona y, por consiguiente, convirtiendo al resto de la humanidad en su presa potencial (Price, 2002).

Este procedimiento es igualmente notorio en los numerosos casos en los que la persona se transforma en una gran sierpe o dragón en las fuentes nórdicas. Tal y como apuntó Tolkien (1983: 11), es *Fáfnir* quien de entre todas las serpientes goza de una mayor centralidad en la cultura nórdica. Esta historia cuenta cómo los dioses Odín, Loki y *Hœnir* se hacen por la fuerza con un el tesoro de *Andvari*, quien lo maldice posteriormente. Los dioses entregan el tesoro a *Hreidmar*, quien fue asesinado

por su hijo Fáfnir con el objetivo de quedarse con todo el oro. Posteriormente, se convirtió en una gran serpiente/dragón (*ormr/dreki*).

La tradición académica ha señalado en numerosas ocasiones la relación constante entre la codicia y ciertos dragones, cuya función es la de impedir la circulación de un tesoro. Pero el miedo puede jugar también un papel importante. Además de ser una criatura monstruosa que escupe veneno, Fáfnir porta también el “casco del terror” (*ægishjálmr*) e infundía temor a todos aquellos que se lo encontraban (Finch, 1965: 32). Pero ese temor está también estrechamente relacionado con cierto carácter familiar que se puede encontrar en el dragón. En términos más generales, la figura del *troll*, un término utilizado de forma bastante amplia para referir a hechiceros, no-muertos y criaturas “paranormales”, *always retains a past that links it to normality* (Jakobsson, 2017: 140). Fáfnir, habiendo sido previamente humano, conserva aún características de su pasado: la capacidad del habla y la de desear. Es precisamente esta familiaridad, ese deseo por hacer acopio de las riquezas lo que está en el origen de la transformación y de su condena moral. Esto va en línea con la hipótesis del “valle inquietante/ominoso” (“The Uncanny Valley”) formulada por Masahiro Mori (1970) dentro del mundo de la robótica: cuanto más humano parezca un robot, más sentimientos de inquietud generará en el público. También desde el psicoanálisis se ha señalado cómo realidades concretas que se conforman como el origen del horror y la angustia tienen un carácter familiar. Así, define Freud lo ominoso (*Das Unheimliche*) como “aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo” (Freud, 1992: 220). La angustia y el miedo pueden surgir de un deseo de cumplimentar una disposición prohibida y condenada moralmente, pero que al mismo tiempo no le es ajena a la persona. Aunque Freud tiende a reducir este carácter ominoso a traumas infantiles supuestamente universales, es congruente pensar que puede relacionarse más bien con ciertos

deseos y comportamientos concretos (la avaricia y el acopio, en este caso) que son moralmente castigados por una sociedad que puede peligrar ante el desarrollo de estos mismos. Significativamente, una de las virtudes más valoradas y necesarias de los jefes islandeses y los reyes noruegos era la de su generosidad, que debía ser correspondida con servicios. La circulación de riquezas era condición necesaria para el mantenimiento del sistema de relaciones. Sin ella, la relación entre campesinos y jefes o entre reyes y subordinados caería y, junto con ellas, la totalidad del sistema social y político. En cuanto el dragón convierte la acumulación de riquezas en un bien en sí mismo, genera angustia al poner en riesgo este orden social, algo evidentemente condenado en las leyes: el *Grágás* establece que aquel que entierre riquezas para su único interés será condenado al exilio por tres años y perderá toda su propiedad (Miller y Vogt, 2015: 42). Asimismo, aquellos que utilizaban el comercio no para aumentar su estatus social, sino para enriquecerse, eran igualmente definidos en términos negativos y moralmente condenados. Así, estos valores y la moralidad presente en la sociedad fija en el cuerpo una marca visible que alerta contra la peligrosidad de las transgresiones de ciertas normas de comportamiento, certificando la idea de que el cuerpo es el lugar existencial de la cultura (Csordas, 1990: 5) y la piel el punto de contacto que une a las personas con las fuerzas sociales que les rodean (Strathern, 1975: 348).

2.3. MUJERES CUERRERAS Y TOR VESTIDO DE NOVIA. SOBRE LAS TRANSFORMACIONES DE LA APARIENCIA A TRAVÉS DE LA VESTIMENTA Y LA DEFINICIÓN DE LOS ROLES DE GÉNERO

Hemos señalado más arriba que las prácticas de hechicería se vinculaban con el ámbito femenino: el hombre vinculado con la magia caería en difamaciones de *ergi*, esto es, se pondría en duda su masculinidad. Jakobsson (2020) sugiere que también

puede darse una vinculación entre el cambiaformismo y los insultos de *ergi*. Curiosamente, en las leyes noruegas del Gulaþing se pone al mismo nivel acusar a un hombre de ser un licántropo o de convertirse en mujer y dar a luz a un niño, penando ambas acciones de la misma forma.

La denigración de la persona por no corresponder a las expectativas sociales ni adecuarse al rol de género que se le atribuye guarda también una estrecha relación con la apariencia y las costumbres relacionadas con la vestimenta. Puede que el caso de la Edad Media más conocido sea el de Juana de Arco, pertrechada con armaduras y armas que eran entendidas como parte del mundo masculino. En el juicio que sentenció su futuro, se dirimieron asuntos especialmente relacionados con su género y vestimenta. Una mujer no podía vestir como un hombre ni ser líderesa militar, esto es, acceder al poder y desafiar los cánones de género, sin ser considerada hereje o bruja (Hobbins, 2005). Dentro de la literatura nórdica encontramos casos como el de Hervör, quien asume la vestimenta y los roles que se entendían dentro del ámbito masculino (Jónsson y Vilhjálmsson, 1959). La saga cuenta que era fuerte “como los hombres” y se ejercitaba en las artes de la guerra en lugar de tejer, actividad entendida como más propia para una mujer. Sin que sorprenda demasiado, Hervör es caracterizada en términos negativos, causando y provocando maldades a la gente que la rodeaba. Cuando su padrastro le reveló quién era su verdadero padre, Hervör se hizo con “indumentarias de hombre” y armas, adoptando también un nombre masculino. Su intención era la de buscar las riquezas de sus antepasados y heredárlas. Como en casos anteriores, esta transformación o cambio de apariencia viene determinada por el rol que le toca ocupar a una persona dentro de una estructura determinada. Ante la ausencia de parientes masculinos que puedan heredar esos bienes familiares, o ante la necesidad de desempeñar un papel que excluyera lo que se consideraba femenino, Hervör y las mujeres guerreras penetran en un mundo masculinizado igual que Juana de Arco,

haciéndose con equipo de guerreros y ocupando puestos de liderazgo y de poder⁶.

Por otro lado, cuando el hombre toma apariencia de mujer es igualmente visto como una transgresión y motivo de difamación, algo de lo que tampoco se libran los dioses. En el poema *brymskviða*, Trym se hace con el martillo de Tor y exige tener a la diosa Freya por esposa. El dios Heimdall propone engañar a Trym y vestir a Tor de novia: ponerle una toca, el colgante de Freya y otras joyas en el pecho, así como atarle las llaves al cinto, siendo estas un signo del estatus de esposa de una mujer. Tor accede, aunque se queja de que los dioses le llamarían “afeminado”. Cuando Trym ve a su novia, este no ve propios sus comportamientos, ya que Tor arrasó con la comida y la bebida del banquete (Kristjánsson y Ólasson, 2014: 424-427). En este caso no hay una correspondencia entre la forma del individuo y las expectativas sociales, pero aun así sirve para definir los roles de género y normativizar los comportamientos. Los roles de la novia se definen por aquello que no hace Tor, esto es: ni comer ni beber en demasía. En este caso, el cambio de vestido o de forma no es parejo con un cambio en la identidad, pero de esa discordancia es precisamente desde donde se define la substancia oculta bajo esa forma y la substancia que se espera bajo esa forma.

Vemos por tanto cómo el cuerpo es un escenario político en el que, a través de sus vestidos, se controla y se define la identidad (Arthur, 1999). Las costumbres sobre la vestimenta, la apariencia, los adornos y las formas no son meras cuestiones estéticas, sino también formas de establecer normas sociales, identidades, roles y comportamientos que limitan o posibilitan el acceso a posiciones de poder.

6. La ficción contemporánea no se libra tampoco de un juicio estricto de lo que debieran ser los roles de género. Galadriel, representada como una guerrera en la serie *The Lord of the Rings: The Rings of Power*, es referida como “Guyladriel” por parte de sectores que quieren hacer depender del sexo con el que se nace la posibilidad de portar una espada.

3. CONCLUSIONES

La condición humana es practicada y definida haciendo uso de otros cuerpos o formas distintos al original. La identidad y los aspectos del ser son cambiantes y pueden ser envueltos por distintas formas que reflejan la transición, la nueva identidad y la posición estructural de la persona. Aunque se reclame una independencia con el cuerpo original, la realidad del individuo acaba siempre manifestándose a través de otros cuerpos que se articulan en los sistemas de relaciones. La forma física muestra una fluidez acorde con las exigencias sociales y las transformaciones personales. Ciertamente, las fronteras entre los cuerpos son abiertas y abrazan el cambio.

Este dinamismo no se pierde en sociedades lejanas ni en fenómenos aislados. Las diversas maneras de pensar y sentir la relación de la persona con su cuerpo no solamente redefinen las conexiones entre la naturaleza y la cultura o los distintos géneros, sino que también ayudan a pensar sobre dimensiones tan centrales en la contemporaneidad como el transhumanismo y el mundo virtual. Hay ciertamente un uso cada vez más creciente de cuerpos digitales a través de los que los usuarios de la tecnología interaccionan, sienten, adquieren conocimientos y transforman distintas identidades por medio de los “avatar”, que pueden ser entendidos por sus usuarios como entidades virtuales que les incorporan a ellos mismos (Boellstorff, 2011: 504; Doyle, 2009; Bainbridge, 2013: 3) y que les permiten no solamente jugar a un videojuego, sino *vivir* en sus mundos.

Como vemos, el debate sobre las diversas formas en las que el individuo puede identificarse o relacionarse con una pluralidad de cuerpos en función de su posición social e inclinaciones personales puede verse enriquecido por el análisis antropológico de las fuentes nórdicas medievales. Ello ofrece la posibilidad de abrir nuevas líneas de trabajo que no se conformen únicamente con alumbrar un contexto específico, sino que tengan el objetivo más amplio de iluminar aspectos cruciales y cambiantes de la condición humana.

BIBLIOGRAFÍA

- ADALBJARNARSON, B. (ed.), (1941): *Heimskringla I*, Reykjavík, Hið íslenzka fornrítafélag.
- ARTHUR, L. B. (1999): *Religion, Dress, and the Body*, Oxford/New York, Berg.
- ASAD, T. (2009): *Genealogies of Religion: Discipline and Reasons of Power in Christianity and Islam*, Londres, Johns Hopkins University Press.
- BAINBRIDGE, W.S. (2013): *Egods: Faith Versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford, Oxford University Press.
- BOELLSTORFF, T. (2011): "Virtuality: Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg", en F. E. Mascia-Lees (ed.), *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, Chichester/Malden, Wiley-Blackwell, pp. 504-520.
- BREEN, G. (1999): "'The Wolf Is at the Door' Outlaws, Assassins, and Avengers Who Cry 'Wolf!'", *Arkiv för nordisk filologi*, 114, pp. 31-43.
- BYCHOWSKI, G. (2017). *Trans Literature: Transgender Histories and Genres of Embodiment, Medieval and Post-Medieval*, tesis doctoral, The George Washington University.
- COCKERILL, S. y RODRÍGUEZ CARBALLO, S. (2022): "El astrágalo como un indicador para el estudio de la infancia en las poblaciones prehispánicas de las islas Canarias", *Revista española de Antropología Física* 46, pp. 40-50.
- CORNEJO VALLE, M. (2021): "De cómo la espiritualidad se convirtió en saludable", *Barcelona Metropolitana* 121, pp. 1-14.
- CORNEJO VALLE, M. et al. (2019): "El giro saludable: sacrificio, sanación, bienestar y su relación con la espiritualidad contemporánea", *Athenea Digital* 19(2), pp. 1-22.
- CsORDAS, J. T. (1990): "Embodiment as a Paradigm for Anthropology", *Ethos* 18(1), pp. 5-47.
- DEMELLO, M. (2011): "Modification: Blurring the Divide: Human and Animal Body Modifications", en F. E. Mascia-Lees (ed.), *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, Chichester/Malden, Wiley-Blackwell, pp. 338-352.
- DOYLE, D. (2009): "The body of the avatar: rethinking the mind-body relationship in virtual world", *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 1(2), pp. 131-141.
- EVANS-PRITCHARD, E. E. (1976): *Brujería, magia y oráculos entre los azande*, Barcelona, Anagrama.
- FAULKES, A. (ed.) (2005): *Snorra Edda. Prologue and Gylfaginning*, Londres, Viking Society for Northern Research.
- FINCH, R. G. (ed.) (1965): *Volksunga Saga*, Londres, Nelson.
- FREUD, S. (1992): *De la historia de una neurosis infantil y otras obras*, Buenos Aires, Amorrortu.
- HALL, A. (2007): "The Evidence for Maran, the Anglo-Saxon 'Nightmares'", *Neophilologus* 91, pp. 299-317.
- HIGH, M. (2016): "Human Predation and Animal Sociality: The Transformational Agency of Wolf People in Mongolia", en S. Hurn (ed.), *Anthropology*

- and *Cryptozoology: Researching Encounters with Mysterious Creatures*, Londres, Routledge, pp. 107-119.
- HOBBINS, D. (trad.) (2005): *The Trial of Joan of Arc*, Cambridge/Londres, Harvard University Press.
- INGOLD, T., (1992): "Culture and the perception of the environment", en E. Croll y D. Parkkin (eds.), *Bush Base, Forests Farm: Culture, Environment and Development*, Londres/Nueva York, Routledge, pp. 39-56.
- JAKOBSSON, A. (2011): "Óðinn as mother: The Old Norse deviant patriarch", *Arkiv för nordisk filologi* 126, pp. 5-16.
- (2017): *The Troll Inside You: Paranormal Activity in The Medieval North*, [s. l.], Goleta, Punctum Books.
- (2020): "The Flexible Masculinity of Loki", *Limes* 13, pp. 16-27.
- JÓNSSON, G. y VILHJÁLMSSEN, B. (eds.) (1959): *Hervarar saga ok Heiðreks*, Reykjavík, Bókaútgáfan Forni.
- KRISTJÁNSSON, J. y ÓLASSON, V. (eds.) (2014): *Eddukvædi I. Goðakvædi*, Reykjavík, Hið íslenzka fornritafélag.
- LE GOFF, J. y TRUONG, N. (2005): *Una historia del cuerpo en la Edad Media*, Barcelona, Buenos Aires y México, Paidós Orígenes.
- LEWIS, I. (2003): *Ecstatic Religion. A Study of Shamanism and Spirit Possession*, Londres/Nueva York, Routledge.
- LINDQUIST, G. (2000): "The wolf, the Saami and the urban shaman: predator symbolism in Sweden", en J. Knight (ed.), *Natural enemies. People-Wildlife Conflicts in Anthropological Perspective*, Londres/Nueva York, Routledge, pp. 170-188.
- LOWIE, R. (1936): *Primitive Religion*, Londres/Nueva York, Routledge.
- MARTÍN PÁEZ, M. (2020): "La percepción del *self* a través del shapeshifting: sobre la condición humana en el medievo nórdico", *Temas Medievales* 28(2): pp. 1-19.
- (2021): "Liminaridad y licantropía: sobre los ritos de paso y la ascendencia en *Völsunga saga*", *Memoria y civilización*, 24, pp. 1-22.
- (2022): *En engi má við skopum vinna: La representación de la estructura de parentesco como destino en Völsunga saga y su relación con la estructura social del Medievo Nórdico*, tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.
- MAUSS, M. (1991): "Técnicas y movimientos corporales", en M. Mauss, *Sociología y Antropología*, Madrid, Tecnos, pp. 337-356.
- MILLER, W. I. y VOGT, G. (2015): "Finding, sharing and risk of loss: of whales, bees and other valuable finds in Iceland, Denmark and Norway", *Comparative Legal History*, 3(1), pp. 38-59.
- MORI, M. (1970): "The Uncanny Valley", *Energy*, 7, pp. 33-35.
- NORDAL, S. (ed.) (1933): *Egils saga Skalla-Grímssonar*, Reykjavík, Hið íslenzka fornritafélag.
- PRICE, N. (2002): *The Viking Way. Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*, Uppsala, Center for Research Libraries.
- RADCLIFFE-BROWN, A. R. (1969): *Estructura y función en la sociedad primitiva*, Barcelona, Planeta-Agostini.

- RIDINGTON, R. (1976): "Wechuge and Windigo: A Comparison of Cannibal Belief among Boreal Forest Athapaskans and Algonkians", *Anthropologica* 18(2), pp. 107-129.
- RYE, S. (2000): "Wild Pigs, Pig-men and Transmigrants in the Rainforest of Sumatra", en J. Knight (ed.), *Natural Enemies. People-wildlife Conflicts in Anthropological Perspectives*, Londres/Nueva York Routledge, pp. 104-123.
- STRATHERN, A. (1975): "Why is Shame on the Skin?" *Ethnology* 14(4), pp. 347-356.
- SVEINSSON, E. O. y ÞÓRDARSON, M. (ed.) (1935): *Eyrbyggja Saga*, Reykjavík, Hið íslenska fornrítafélag.
- THEVÓZ, M. (1984): *The Painted Body*, Nueva York, Rizzoli International.
- TOLKIEN, J. R. R. (1983): "Beowulf: The Monsters and the Critics", en C. Tolkien (ed.), *The Monsters and the Critics and Other Essays*, Londres, George Allen and Unwin.
- TOLLEY, C. (1996): "Sources for Snorri's Depiction of Odinn in Ynglinga saga: Lappish Shamanism and the Historia Norvegiae", *Maal og Minne*, pp. 67-79.
- (2007): "Hrólfs saga Kraka and Sámi Bear rites", *Saga Book* 31, pp. 5-38.
- TULINIUS, T. H. (2002): *The matter of the north: The rise of literary fiction in thirteenth century Iceland*, Odense, Odense University Press.
- TURNER, T. (1980): "The Social Skin", en J. Cherfas y R. Lewin (eds.), *Not Work Alone: A Cross-Cultural View of Activities Superfluous to Survival*, Thousand Oaks/ Londres, SAGE, pp. 111-140.
- (1971): "An anthropological approach to the Icelandic Saga", en T. Beidelman (ed.), *The translation of Culture. Essays to E. E. Evans-Pritchard*, Londres, Tavistock Publications, pp. 349-374.
- WILLIAMS, D. (1996): *Deformed Discourse. The Function of the Monster in Medieval Thought and Literature*, Exeter, University of Exeter Press.