

# FUERZAS EXTERNAS Y AGENCIA INDIVIDUAL EN EL MEDIEVO NÓRDICO: LOS VICIOS HUMANOS Y LAS ACTITUDES HONORABLES COMO HERRAMIENTAS DEL DESTINO

*External Forces and Individual Agency in the Medieval Norse:  
Human Vices and Honorable Attitudes as Tools of Fate*

**Mario Martín Páez**

*Universidad Complutense de Madrid. España*  
[mariom07@ucm.es](mailto:mariom07@ucm.es) | <https://orcid.org/0000-0003-4600-3218>

Fecha de recepción: 07/03/2021

Fecha de aceptación: 07/07/2021

Acceso anticipado: 16/09/2021

**Resumen:** El objetivo de este artículo es analizar las formas en las que el destino toma presencia en el Medievo Nórdico. Nos centraremos especialmente en *Völsunga saga* y su contexto de producción. Veremos que las dinámicas sociales de Islandia y Noruega durante el siglo XIII condicionan la representación del destino y los efectos que tiene sobre el individuo. La necesidad de la reciprocidad era crucial para el mantenimiento de una sociedad basada en las relaciones personales y en sistemas de amistad. Por ello, la avaricia es uno de los principales elementos transgresores condenados en esta saga. En dicha narrativa, un tesoro maldito atrae la codicia de los personajes y los motivará a transgredir otras normas fundamentales. Esta maldición fija a la vez un destino fatídico que pone en cuestión la libertad que un individuo puede tener en un mundo condicionado. Estos determinantes son impuestos también por otras fuerzas externas que encuentran su comparación con el propio destino. Así, demostraremos que el honor y las exigencias impuestas dentro de una estructura de parentesco son representadas con la misma inexorabilidad que el destino y la misma destructividad que la codicia. Tanto el honor excesivo como la codicia tendrán la capacidad de arrastrar a los individuos a un futuro acaigo que engullirá tanto a los cómplices como a los inocentes.

Cómo referenciar este artículo / How to reference this article:

Martín Páez, M. (2021). Fuerzas externas y agencia individual en el Medievo Nórdico: los vicios humanos y las actitudes honorables como herramientas del destino. *El Futuro del Pasado*. Acceso anticipado. <https://doi.org/10.14201/fdp.27127>.

**Palabras clave:** Medioevo Nórdico; sagas; destino; honor; codicia; estructura social.

**Abstract:** The aim of this article is to analyze the ways in which fate appears in Norse Medieval cultures. Special attention will be paid to *Völsunga saga* and its context of production. We will see that the social dynamics of Iceland and Norway during the 13<sup>th</sup> century influence the representation of fate and its effects on the individual. The necessity of reciprocity was crucial for the maintenance of a society based on personal relationships and systems of friendship. Hence, greed is one of the principal transgressive elements condemned in the saga. In this narrative, a cursed treasure attracts the character's greed and motivates them to transgress other fundamental norms. This doom also sets an ominous fate that casts doubt on the freedom an individual might have in a conditioned world. These determinants are also imposed by other external forces that are compared to destiny. Thus, we will demonstrate that honor and the obligations imposed within the kinship structure are represented with the same inexorability as destiny and the same destructiveness as greed. Excessive honor and greed have the capacity to drag individuals into a fateful future that will engulf both the complicit and the innocent.

**Keywords:** Medieval Norse, sagas, destiny, honor, greed, social structure.

**SUMARIO:** 1. Introducción; 2. Los primeros rasgos de la historia y la asociación entre las profecías y la muerte; 3. La maldición de Andvari y la inalienabilidad de los dones; 4. Un encuentro con el destino: sobre la construcción del futuro y el dragón como reflejo de la codicia; 5. Los juramentos y la codicia como herramientas del destino; 6. La inexorabilidad de las obligaciones y su destructividad; 7. El destino en su contexto; 8. Conclusiones; 9. Bibliografía; 9.1. Fuentes primarias y traducciones; 9.2. Bibliografía secundaria.

*Greediness is one of the principal paths to misery*  
Budlam, lama de Uyanga, Mongolia (High, 2017, p. 71).

## 1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años ha habido un creciente interés dentro de la antropología por analizar las dinámicas del destino en distintas sociedades y ofrecer comparaciones etnográficas que pudieran iluminar el objeto de estudio. Elliot y Menin (2018, p. 293) apuntan a que uno de los rasgos más comunes del destino es el de evocar «conceptions of human lives and futures that are, at least partly, fixed—be it by high political powers, cosmic forces, or transcendental entities». En este artículo analizaremos la noción del destino en el medioevo nórdico, así como a la tensión que guarda con la actividad humana. Prestaremos especial atención a la *Völsunga saga* (c. 1250s-1260s)<sup>1</sup>, donde el destino juega un papel predominante y aparece

<sup>1</sup> La saga fue producida en Islandia o en Noruega, que tenían evidentes relaciones culturales, históricas y políticas. Se preserva en un manuscrito medieval (Nykgl. saml. 1824 b,

estrechamente asociado a los efectos perniciosos que genera la codicia. Además, veremos que el sino se ofrece como una comparación fiel de una estructura social representada y demostraremos que las características del contexto de producción confieren la inexorabilidad del destino y la nocividad de una maldición a elementos disruptivos como la codicia y cierto tipo de honor que pone en riesgo la estabilidad y el funcionamiento de la sociedad productora.

A pesar de la centralidad que tiene el destino en la literatura nórdica, este no ha recibido demasiada atención académica durante las últimas décadas (Gropper, 2017, p. 198). Karen Bek-Pedersen ha aportado claves esenciales y sostiene que el honor suele representarse en los mismos términos que el destino. Las acciones que toman los distintos personajes pueden representarse como algo que fijaron las *nornir*<sup>2</sup> de forma previa, pero son situaciones «in which men and women feel that they are not acting according to their own wishes but nonetheless feel that they must do what they do, as though they were obeying some kind of law» (Bek-Pedersen, 2011, p. 26).

Otros autores conciben el destino de una forma más determinista, en la que la única respuesta posible ante este es la mera aceptación (Boyer, 1986). Pero ese fatalismo se hace aún más evidente cuando el individuo intenta huir de su destino. En *Qrvar-Odds saga*, el desarrollo de la propia narrativa está condicionada por la profecía que recibe su personaje homónimo (Torfi H. Tulinius, 2002, p. 159). En el segundo capítulo, la vidente (*vqlva / seiðkona*)<sup>3</sup> Heiðr pronosticó un buen futuro a

---

4to) junto con la *Saga de Ragnar Loðbrók*, aunque tanto el estilo como la estructura narrativa presentan notorias diferencias que impiden entenderlas como una sola saga (Larrington, 2012, p. 251). Pertenece al género de las *fornaldarsögur* que, con excepciones como la *Yngvars saga víðförla*, suelen narrar eventos legendarios situados en una época antigua (desde las migraciones germánicas hasta la colonización de Islandia). *Vqlsunga saga* cuenta con evidentes vinculaciones con otras obras de su tiempo y con los romances, aunque se basa también en fuentes poéticas anteriores. Estas fuentes se preservan especialmente en el *Codex Reginus* (c. 1270), aunque de forma previa también podían haberse narrado oralmente. Asimismo, el autor de la saga recurrió al *Skáldskaparmál*, aunque fue capaz de integrar todas estas fuentes en una obra completa y unificada (Finch, 1981). Para su análisis, he recurrido tanto a la edición de Grimstad (2005) como la de Finch (1965), siendo esta última la referenciada. Todas las traducciones del nórdico antiguo al castellano son propias. Pueden compararse con las traducciones realizadas por Díaz Vera (1998) y Riutort y de la Nuez (2019).

<sup>2</sup> Las *nornir* suelen pensarse en relación con las moiras griegas o las parcas romanas, tres figuras femeninas que fijan el destino de la humanidad. Pero la labor textil que caracteriza a «sus hermanas» mitológicas no es tan clara entre las *nornir*. Si bien esta labor como metáfora del destino puede encontrarse en el contexto nórdico, lo hace de forma tímida, especialmente si la comparamos con literatura anglosajona. Tan solo en *Helgakviða Hundingsbana I* se representa de forma directa a estas figuras del destino en relación con algún tipo de trabajo textil (Bek-Pedersen, 2011, pp. 123-143; cf. 2007; 2009).

<sup>3</sup> Contamos con breves referencias a los rituales que desarrollaban estas videntes en la literatura medieval islandesa. Uno de los pasajes más extensos aparece en la *Eiríks saga rauða*,

varios personajes que le dieron un trato favorable y hospitalario. No obstante, Oddr se mostró reacio a que la hechicera le revelase su futuro con las siguientes palabras: «ek trúi eigi at þat er þú segir» (Boer, 1888, p. 14) / «no confío en lo que dices»<sup>4</sup>. Pese a que Oddr la amenaza con golpearla, la vidente le pronostica un penoso futuro: vivirá por trescientos inviernos y morirá finalmente por la picadura venenosa de una serpiente que saldrá del cráneo de su caballo Faxi (Boer, 1888, p. 15-17)<sup>5</sup>. Seguidamente, Oddr mata a su caballo y lo entierra en una fosa profunda para evitar que los presagios se cumplieren. Pero sus aventuras terminaron cuando volvió a

donde se cuenta que la profetisa (*spákona; lítil-vǫlva*) Þorbjörg se hospeda durante los inviernos en las granjas a las que es invitada. Se la describe con una vestimenta lujosa, con joyas, pieles de animales y un bastón. Es bien recibida y atendida, e incluso ocupa un sitio de honor entre ellos. Asimismo, la proveen de todos los elementos que necesita para llevar a cabo su magia (*seiðr*). En la descripción del caso, varias mujeres hacen un círculo alrededor de una plataforma sobre la que se encuentra Þorbjörg. Seguidamente, una de ellas entona unos cánticos (*Varðlokur*) que atraen a numerosos espíritus (*náttúrur*), quienes finalmente revelan a la profetisa un conocimiento oculto (Einar ÓL. Sveinsson y Matthías Þórðarson, 1935, pp. 206-209). La buena bienvenida que reciben estas profetisas se atestigua también en otras fuentes. En el *Nornagests Þáttur* se dice de las videntes (*vǫlur; spákonur*) que son invitadas a banquetes y reciben regalos a cambio de sus servicios (Guðbrandur Vigfússon y Unger, 1860, p. 358).

<sup>4</sup> La razón que tiene Oddr para no escuchar la profecía de la hechicera radica en una cuestión de confianza. A veces se traduce el concepto *trúa* por el de creencia, siendo esta entendida en su forma moderna. Esta decantación por el concepto de creencia puede ser resultado de una aproximación intelectualista y un sesgo al entender el fenómeno de las religiones en tanto se convierte a las ideas religiosas en objetos de creencias, algo que sabemos es particular (Needham, 1972; Pouillon, 2016; Dell'Elicine *et al.*, 2019). Si Oddr se acerca a lo que Lönnroth (1969) denominó «noble heathen» (alguien que pertenece a un mundo que no conoce el cristianismo pero que se aleja de las costumbres paganas y de los dioses) no es porque no crea en ideas paganas, sino porque no confía en ellas. La actitud de Oddr no revela una negación, sino precisamente un interés para que la profecía no se produjera. Eso explica también que, justo antes de que la hechicera hablase, la amenazara con golpearla. Oddr actúa en función de la profecía y, de hecho, refiere a la profecía de la vidente como «secretos ciertos» («sannar rúnir») en el poema que recita poco antes de morir (Boer, 1888, p. 198). Así, el personaje atribuye veracidad a la profecía y actúa en consecuencia, desapegándose del paganismo no mediante la descreencia, sino a través de la desconfianza.

<sup>5</sup> Cabe preguntarse si los actos proféticos van más allá de una mera función reveladora y pudieran tener cierta performatividad y crear realidad. Es reseñable que la hechicera concede/vaticina un futuro prometedor a los que la dirigen buen trato y uno más oscuro al que la rechazó. Una intención igualmente clara podría verse en el *Grímnismál*. En este poema éddico, Grímnir («El enmascarado») no es bien recibido por el rey Geirrþóðr, quien lo apresa. Finalmente, el primero revela que es el mismo Óðinn y visualiza una espada matando al rey. Eso mismo sucedió al instante: cuando Geirrþóðr se enteró de la verdadera identidad de su huésped, trató de salvarlo; pero se le cayó su espada, se tropezó y, finalmente, cayó sobre ella (Jónas Kristjánsson y Vésteinn Ólasson, 2014a, pp. 378-379). Significativamente, trabajos como los de Walter Ong (1982) o Malinowski (1948) certifican una estrecha relación entre la intención y el discurso, aunque se centran en sociedades ágrafas.

Berurjóðr, su lugar de nacimiento. Allí se encontró a la vista el cráneo de su caballo Faxi, de donde efectivamente salió la serpiente que le causó la herida mortal<sup>6</sup>.

Vemos que el destino fija una muerte futura y nos permite analizar la tensa relación que mantiene la agencia individual con poderes externos determinantes. Pero en oposición a estas visiones encontramos otro tipo de explicaciones que dejan de lado la cuestión estructural o externa y establecen un énfasis desmesurado en el individuo. Tanto Miller como Meylan sostienen que el destino y los sueños proféticos están al servicio de un individuo que quiere sacar provecho político (Miller, 1986) o eliminar la responsabilidad de sus transgresiones (Meylan, 2014). No obstante, si bien el destino puede atenuar la condena de ciertas decisiones, suponer tal rasgo como el propósito del destino sería tomar el efecto por la causa. Veremos que tanto los sueños proféticos como el destino no son el resultado de una estrategia individual, sino de la relación entre distintos grupos sociales, de una estructura jerárquica que determina las actuaciones y el devenir de los sujetos, así como de los deseos antisociales que ponen en riesgo la estabilidad de la comunidad y arrastran a los individuos a un camino unidireccional. Valores como la lealtad, el honor y la generosidad, cuya estima depende de la estructura social, económica y de parentesco, se conforman como aspectos fundamentales que vertebran la cualidad del destino en *Völsunga saga*.

## 2. LOS PRIMEROS RASGOS DE LA HISTORIA Y LA ASOCIACIÓN ENTRE LAS PROFECÍAS Y LA MUERTE

La *Saga de los Volsungos* comienza con la historia de los antepasados de Sigurðr y se les vincula con un ancestro común: el dios Óðinn. La historia narra los conflictos a los que esta familia se enfrenta, como la traición del rey de los gautas Siggeirr quien, después de haberse casado con la hija del rey Völsungr, Signý, decide acabar con toda su familia política. No obstante, su esposa y su cuñado Sigmundr sobreviven y con su hijo Sinfjötli consiguen matar a Siggeirr. Sigmundr tendrá posteriormente otro hijo con Hjörðís, Sigurðr, que se verá envuelto en las dinámicas que genera un destino ineluctable. Las formas en las que el fatalismo se manifiesta en la saga son variables. Las más evidentes aluden a las profecías. Grimstad ha señalado ya que la capacidad para predecir el futuro depende en esta saga —con la excepción

---

<sup>6</sup> La historia de Oddr presenta claras influencias externas. En la *Crónica de Néstor* (s. xii) se cuenta que el rey Oleg de Kiev recibió pronósticos idénticos por parte de los hechiceros. Significativamente, Oleg no se muestra tan reacio frente a estos adivinos. De hecho, es él quien acude a ellos. Sea como fuere, Oleg ordenó que se llevaran al caballo lejos y lo alimentaran, aunque cinco años después murió. Oleg se rio de los adivinos y fue a ver a su caballo. Pero pisó la calavera del caballo, de donde salió una serpiente que le picó en el pie, causándole así la muerte (Hazzard Cross y Sherbowitz-Wetzor, 1953, p. 69).

del adivino Grípr— de figuras femeninas o personajes próximos a su muerte (Grimstad, 2005, p. 33). El estatus moribundo del que profetiza puede estar en relación con la necromancia. En esta última, la muerte se conforma como un medio para conocer el futuro. En la mitología nórdica, Óðinn levanta a los muertos y utiliza cabezas para que le suministren noticias e información oculta<sup>7</sup>. Que los moribundos tengan la capacidad en la *Saga de los Volsungos* de profetizar podría estar en relación con el estatus de esas cabezas parlantes o muertos que son levantados por el necromante. Ambos se encuentran entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Y es precisamente de esta condición de la que podrían extraer sus conocimientos: lo que para el vivo (con excepción de los clarividentes) permanece oculto, se hace visible ante el muerto<sup>8</sup>. Esto es, una vez que se haya atravesado —o que se esté en proceso de hacerlo— el misterio de la muerte, otro tipo de realidades ocultas se hacen igualmente cognoscibles.

Al margen de esta sugerencia, las profecías suelen tener por objeto una situación aciaga<sup>9</sup>. Ello es evidente en el caso de Guðrún, que muestra infelicidad («hon má eigi glöð vera») debido a sus sueños proféticos (Finch, 1965, p. 44). Su sirvienta, al tratar de consolarla, dice que este tipo de sueños suelen preceder al mal tiempo («því at jafnan dreymir fyrir veðrum») (Finch, 1965, p. 44), lo que se corresponde con la historia de Baldr en el *Gylfaginning*. En este mito se cuenta que el dios Baldr «dreymði drauma stóra ok hættliga um líf sitt» (Faulkes, 2005, p. 45) / «soñó grandes sueños que ponían en peligro su vida».

Pese a los esfuerzos de Frigg y el juramento que hicieron los animales, enfermedades, metales y todos los elementos para no dañarle, la muerte de Baldr llegará por una flecha de muérdago que se quedó sin hacer el juramento, ocasión que aprovechó Loki para causar terrible daño a los dioses.

### 3. LA MALDICIÓN DE ANDVARI Y LA INALIENABILIDAD DE LOS DONES

La mayoría de las profecías y conceptos que refieren al destino en la *Volsunga saga* emergen cuando entra en juego el tesoro maldito de Andvari. Curiosamente,

<sup>7</sup> Los hechizos para levantar a los muertos (*Valgaldr*) también podían usarse para forzar a las adivinas a hablar (Bek-Pedersen, 2021, pp. 45-46). Sobre la relación entre Óðinn y la necromancia: Mitchell (2017).

<sup>8</sup> Es común también que intervengan otras figuras sobrenaturales para revelar o advertir peligros futuros. En *Njáls saga*, Þórðr visualiza una cabra ensangrentada, invisible, por otro lado, para su compañero Njál. Este último le dice que estaba visualizando a su *fylgja* y que le anunciaba su propia muerte (Einar Ól. Sveinsson, 1954, pp. 106-107).

<sup>9</sup> Hay excepciones en las que las profecías revelan un futuro prometedor. A Helgi le fueron favorables las *nornir*, mientras que Sigmundur profetizó que su hijo será un hombre notable cuyo nombre y hazañas jamás serán olvidadas.

una vez desaparece el tesoro y sus efectos nocivos, los conceptos sobre el destino dejan de tener una presencia tan significativa en la saga. Esta historia comienza tras la narración de las vidas de los ancestros de Sigurðr, cuando Reginn, su padrino, le cuenta su penosa historia familiar. Comenta cómo Loki, en compañía de Óðinn y Hænir, mata a su hermano Otr, una nutria. Hreiðmarr, el padre de la víctima y de Reginn, reclama a los dioses una recompensa, quienes tendrían que cubrir con oro el cuerpo de la nutria sin dejar nada al descubierto. Los dioses se encuentran así con el enano Andvari, que guarda un tesoro y se lo roban por la fuerza. Pero el enano responde con una maldición: «Hverjum skyldi at bana verða er þann gullhring ætti ok svá allt gullit» (Finch, 1965, p. 26) / «Acabará muerto cualquiera que posea este anillo de oro y el resto del oro».

Andrew McGillivray (2015) advierte que esto podría interpretarse no como una maldición, sino como una simple advertencia del enano. Pero esto entra en conflicto con la economía del don y obvia la relación inalienable que vincula al poseedor original con aquello que posee (cf. Mauss, 1925; Gregory, 1982; Weiner, 1992; Godelier, 1998). Ello refiere a la imposibilidad de disociar al don de su primer poseedor. De hecho, el nórdico antiguo contiene el concepto *nautr*, que refiere al objeto de un individuo que ha sido regalado, robado, saqueado o adquirido por otra persona tras la muerte o asesinato de su poseedor. En *Völsunga saga*, por ejemplo, el anillo del tesoro de Andvari es denominado *Andvaranautr*, que precisamente alude a esta presencia del primer poseedor en el objeto que de él se desprende. La permanencia de Andvari en el tesoro es subrayada por la maldición que vierte sobre él y del que nunca se separará.

A través de esta maldición, Andvari fija el destino de todos aquellos que entran en relación con el tesoro. Tendrá la capacidad de atraer la codicia de unos individuos dispuestos a quebrantar otras normas sociales para hacerse con él. Estas dinámicas empiezan a producirse cuando los dioses cubrieron el cuerpo de la nutria con el tesoro. No siendo suficiente, Hreiðmarr vio que un insignificante bigote sobresalía y obligó a que lo cubrieran, algo que enfatiza ya la avaricia de la familia. Ello hace que Loki les entregara el anillo *Andvaranautr*<sup>10</sup>. Sucedido lo cual, Loki reproduce la maldición del enano (Finch, 1965, p. 26):

Gull er þér nú reitt,  
en þú gjöld hefir  
mikil míns höfuðs.  
Syni þínum verðrat  
sæla sköpuð,  
þat er ykkarr beggja bani.

---

<sup>10</sup> Al contrario que en el *Reginsmál*, este anillo está específicamente maldito, lo que enfatiza la relación entre la codicia y la maldición.

El oro está ya entregado / y tienes la recompensa / demasiado a mi parecer / El precio de tu hijo  
/ formará el destino / Esto traerá muerte a vosotros dos.

Vemos cómo el pago por la muerte de la nutria es entendido como el origen de un destino concreto, pero además se presenta la codicia como fuente de conflictos. Esto tiene también cabida en el *Reginismál*, donde Hreiðmarr rechaza dar parte de la compensación de Otr a sus otros dos hijos, Fáfnir y Reginn; algo que no figura en la saga (Jónas Kristjánsson y Vésteinn Ólasson, 2014b, pp. 296-302). En ambas fuentes, Fáfnir mata a su padre para quedarse con todo el tesoro y su avaricia se manifiesta en su propio cuerpo: «Hann [Fáfnir] gerðist svá illr, at hann lagðist út ok unni engum at njóta fjárins nema sér ok varð síðan at inum versta ormi ok liggir nú á því fé» (Finch, 1965, p. 26) / «Él [Fáfnir] se volvió tan malvado que se fue a vivir fuera y no permitió a nadie más que a él tener disfrute de la riqueza, y se convirtió en la peor de las serpientes y yace ahora sobre el tesoro». En tanto acto antisocial, la acumulación de riquezas no solamente transgrede normas fundamentales, sino que hace del transgresor un enemigo de la humanidad al convertirse en monstruo.

La historia de Reginn acaba convenciendo a Sigurðr, quien se enfrentará al dragón después de vengar a su padre y consultar su destino con Grípr, su tío materno<sup>11</sup>. El encuentro entre este héroe y Fáfnir marca no solamente el destino del personaje principal de la saga, sino que también fijará el futuro de las siguientes familias con las que se relacionará.

#### 4. UN ENCUENTRO CON EL DESTINO: SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DEL FUTURO Y EL DRAGÓN COMO REFLEJO DE LA CODICIA

Los conceptos en nórdico antiguo que suelen emplearse para referir al dragón son *dreki* y *ormr*, remitiendo esta última a serpientes de tamaño monstruoso. En *Völsunga saga*, ambas nociones son empleadas para denominar a Fáfnir. Esto podría vincularle con otro tipo de serpientes como el *Miðgarðsormr*, que representa las tendencias desbordantes, destructivas e imparables que acabarán ejerciendo un papel singular en el Ragnarök<sup>12</sup>. Ahora bien, a diferencia de ella, las tendencias caóticas que prometen destruir el orden social están asociadas a la práctica del acopio.

La relación entre el dragón y el tesoro ha recibido un gran interés académico, presente ya desde el siglo XIX en las obras de Grimm, entre otros (ver Shippey 2005). Más recientemente, se ha definido a estos dragones en relación con su deseo in-

<sup>11</sup> Todas las predicciones que aparecen en el *Grípisspá* son obviadas en la saga, aunque probablemente por una cuestión estilística y para evitar describir los mismos eventos dos veces.

<sup>12</sup> Estas tendencias desbordantes la vinculan también con su hermano Fenrir, el lobo que acabará devorando a Óðinn y traerá la destrucción del mundo (Clunies Ross, 1994).



humano por el oro, lo que impide la distribución de las riquezas y produce caos en la sociedad (Barreiro, 2019; Evans, 2005)<sup>13</sup>. Evidentemente, otros dragones en el medioevo nórdico se escapan de estas visiones, al no guardar todos una vinculación con la riqueza. Significativamente, en otra versión de la historia de Fáfnir y Sigurðr presentada en *Þiðreks saga af Bern*, el dragón al que se enfrenta el héroe no guarda ningún tipo de riquezas ni se comporta de forma avara (Guðni Jónsson, 1984)<sup>14</sup>. Pero el autor de *Völsunga saga* se desapega de *Þiðreks saga* y sigue más de cerca sus fuentes poéticas, el *Reginismál* y *Fáfnismál*. Pero añade también innovaciones y atribuye una mayor importancia al miedo que infunde el dragón en comparación con la poesía *éddica* (Ármann Jakobsson, 2010), algo que se relaciona también con las emociones que puede generar una disposición prohibida y reprimida como la avaricia (Martín Páez, 2020a).

Así, la maldición no se puede entender sin las actitudes codiciosas que este mismo genera. La agencia de Andvari no solamente se constituye como el destino último de los individuos, sino que genera los deseos necesarios para producir ese futuro fijado. Una vez el héroe asestó una estocada mortal al dragón, se inicia un diálogo entre ellos, en el que Fáfnir reactiva la maldición de Andvari: «En gull þetta

---

<sup>13</sup> Hay una gran cantidad de trabajos en este aspecto. Victoria Symons aborda de forma original esta problemática estableciendo una relación entre los dragones y las runas, que usualmente refieren a riquezas o herencias. Sostiene que hay un juego entre el «revelar», propio de las runas que visibilizan información secreta, y el «ocultar», propio de los dragones que guardan con celo un tesoro en la periferia. Pero la oposición más importante es que las runas muestran usualmente la transferencia de riquezas entre familiares, mientras que el dragón mantiene la riqueza fuera de la distribución: «What worms seek to hide, runes reveal» (Symons, 2015, p. 86). Precisamente, que las sierpes tuvieran la función de proteger un tesoro y de causar muerte, sugiere Brunning (2015, p. 69), hace de las espadas sus análogas, pues cumplen el mismo propósito de proteger y de atacar. Es por ello, sostiene el autor, que las espadas son referidas en numerosas ocasiones como serpientes. Pero los dragones no solamente guardan con celo objetos materiales. También pueden mantener fuera de la circulación a una posible esposa, como en el caso de *Ragnars saga loðbrókar*. Así, dice Larrington (2010, p. 59), el dragón impide el matrimonio y se conforma con ser un guardián, «co-operating in the father's plan to keep his daughter chaste, but when he gauges his daughter to be ready for marriage, the obstacles and her resistance must be eliminated».

<sup>14</sup> Ello se ve también en otros dragones dentro de esta misma saga, lo que muestra una proximidad mayor con el pensamiento cristiano, donde esta criatura pasa a ser la representación del demonio y de la maldad (Plukowski, 2003). La influencia cristiana en esta obra se ve de forma clara en el enfrentamiento entre *Þiðrekr* y otro dragón, donde la confrontación entre el demonio y lo divino es particularmente ostensible. De cara a enfrentarse a la bestia, *Þiðrekr* se dirige a Dios para que le ayude en su cometido (Guðni Jónsson, 1984, p. 418). Que la reflexión en torno al dragón en esta saga esté vinculada con la visión cristiana se justifica también por la forma en la que ataca el monstruo, pues utiliza su cola para inmovilizar y presionar al héroe. Esto refleja una influencia de los textos de San Isidoro, quien sostiene en sus *Etimologías* que la parte más peligrosa del dragón reside en su cola (André, 1986, pp. 135-137).

mun þér at bana verða, er ek hefi átt» (Finch, 1965, p. 31) / «Pero este oro que yo poseo traerá tu muerte». Pero Sigurðr acepta ese destino: «Hverr vill fé hafa allt til ins eina dags, en eitt sinn skal hverr deyrja» (Finch, 1965, p. 31) / «Cualquiera desea tener toda riqueza hasta ese día, pero todo el mundo tiene que morir alguna vez». La peligrosidad del tesoro es de nuevo reafirmada por Fáfnir, quien incluso pareciera aconsejar a Sigurðr que no se hiciera con el tesoro (Finch, 1965, pp. 31-32). Inmediatamente después, el curso lógico del diálogo parece interrumpirse por la introducción de un tema que en apariencia no guarda vinculación con lo tratado. Sigurðr pregunta a Fáfnir sobre la naturaleza de las *nornir* y por el nombre de la isleta (*hólmr*)<sup>15</sup> en la que Surtr y los *Æsir* derramarán su sangre en el Ragnarøk, esta es, *Óskaptr*. No hay que entender este corte narrativo como una mera discordancia que pudiera recordar a la *Völuspá*<sup>16</sup>, poema interrumpido por la descripción de decenas de nombres de enanos. Independientemente de lo que pueda parecer estéticamente al lector moderno, esta «interrupción» del diálogo añade dos claros elementos que soportan el trasfondo del diálogo y de la narración en general. La alusión a las *nornir* y al lugar funesto<sup>17</sup> en el que se desarrollará el Ragnarøk sigue a las advertencias de Fáfnir sobre el tesoro maldito, lo que enfatiza la imagen de un destino negativo e inexorable que este mismo produce. La maldición evoca cosmologías referentes a un futuro ya fijado y que a la vez se torna destructivo. Igual que los dioses cayeron frente a las fuerzas caóticas en un *hólmr*, Sigurðr también librará su *hólmganga* personal para cumplir con la muerte que ya se le ha fijado de antemano (Lionarons, 1998, pp. 66-67).

## 5. LOS JURAMENTOS Y LA CODICIA COMO HERRAMIENTAS DEL DESTINO

Una vez se hizo Sigurðr con el tesoro, el destino fijado empezó a manifestarse en el presente. No solo Fáfnir murió, tal y como lo deseó Andvari en su maldición, sino que también Reginn fue asesinado por el héroe al enterarse por los consejos y revelaciones de unos pájaros de que su padrino pretendía traicionarlo y quedarse con el oro (Finch, 1965, p. 34). Pero la efectividad de la maldición va a depender de

<sup>15</sup> El lugar al que se refiere es una isla. En relación con este espacio encontramos la práctica del *Hólmganga* (*ir hacia la isla*). Se trataba de un duelo reglado que enfrentaba a dos individuos para solventar variadas disputas (desacuerdo con los resultados de la Asamblea General, disputas sobre herencias o mujeres y propiedades, etc.) (Byock, 1993, p. 289-290).

<sup>16</sup> Este poema de carácter mitológico narra eventos como la creación del mundo y su fatídico final. El manuscrito más antiguo que lo recoge es, efectivamente, el *Codex Regius*, aunque cuenta con otra versión de gran importancia en el *Hauksbók* (Simek, 1993, p. 366; ver especialmente Dronke, 1997, pp. 3-154).

<sup>17</sup> La traducción de *Óskaptr* puede ser o bien «no-creado» o bien «funesto» (la palabra inglesa *ill-fated* es más apropiada).

otra serie de obligaciones y lazos sociales. Destacan entre ellos los votos que establecieron posteriormente Sigurðr y Brynhildr, quienes juraron entrar en matrimonio pese a saber que no podrían cumplirlo.

La ruptura de los juramentos, advierte Brynhildr en sus consejos, anuncia grandes desastres: «Ok sver eigi rangan eið, því at grimm hefnd fylgir griðrofi» (Finch, 1965, p. 40) / «Y no jures falsos juramentos, pues terribles venganzas siguen la ruptura de la paz»; algo que sigue muy de cerca el *Sigrdrífumál* (st. 23) (Jónas Kristjánsson y Vésteinn Ólasson, 2014b, p. 318):

Pat ræð ek þér annat  
at þú eið né sverir,  
nema þann er saðr sé;  
grimmar limar  
ganga at tryggðrofi;  
armr er vára vargr.

Esto te aconsejo yo en segundo lugar / Que tú no prometas un juramento / a no ser que sea cierto / Terribles son las consecuencias / que siguen al rompedor de juramentos / Miserable es el criminal de los votos.

Los votos se toman en actos importantes para garantizar la pervivencia de lo jurado, algo que se refuerza con la peligrosidad que conllevaría su ruptura. Esto va en línea con una de las responsabilidades de la diosa Vár, tal y como se nos describe en la *Snorra Edda* (Faulkes, 2005, p. 29). Su cometido era el de tomar venganza sobre aquellos hombres y mujeres que rompiesen los juramentos (*várar*) que hubieran realizado entre ellos.

Ahora bien, será precisamente la maldición del tesoro y su capacidad para atraer la codicia lo que provoque esa ruptura de votos y produzca el destino aciago que la traición promete. Una vez Brynhildr y Sigurðr establecieron sus votos, el tesoro del héroe atrae la codicia de los Giukungos. Grímhildr usa el matrimonio de su hija Guðrún como un medio para asociarse con Sigurðr, siendo este pensado como un buen aliado no solamente porque fuese un gran hombre al que nadie le hacía sombra, sino porque también «hafði ofr fjár, miklu meira en menn vissi dæmi til» (Finch, 1965, p. 47) / «tenía inmensas riquezas, muchas más que las que cualquier hombre haya visto hasta entonces». Así, Sigurðr ingiere un bebedizo que le entrega Grímhildr y, acto seguido, olvida completamente sus juramentos con Brynhildr. Posteriormente se casa con Guðrún y entra en una relación de favores con sus familiares políticos.

Ahora, el cuñado de Sigurðr, Gunnarr, quiere entrar en matrimonio con Brynhildr. Por medio de la magia se intercambia la apariencia con Sigurðr, visitará a Brynhildr y conseguirá su compromiso. El destino se impone sobre el devenir de los individuos en dos ocasiones. La doncella no llegó a descubrir el embuste cuando

este estuvo en marcha, pero confiesa posteriormente a Sigurðr haber reconocido su mirada en sus ojos «Ek undruðumk þann mann er kom í minn sal, ok þóttumk ek kenna yður augu, ok fekk ek þó eigi víst skilit fyrir þeiri huldu er á lá á minni hamingju» (Finch, 1965, p. 55) / «Estaba impresionada por el hombre que vino a mi sala, y creí reconocer tus ojos, pero no pude darme cuenta por el velo que cubría mi buena fortuna»<sup>18</sup>.

Que su buena fortuna estuviese inactiva es un efecto del tesoro de Andvari, ya que es precisamente esta traición que comete Sigurðr y la imposibilidad de Brynhildr por descubrirlo un elemento esencial que hará finalmente cumplir el destino de ambos (y más) personajes. Además, durante este engaño, Sigurðr le quita a Brynhildr el anillo que previamente le había regalado para dárselo posteriormente a Guðrún. Tom Shippey (2013, pp. 255-256), aunque centrado en la versión que hace Tolkien sobre el ciclo de los Volsungos, extrapola su duda al resto de las fuentes antiguas y se pregunta sobre el porqué de esta acción. La duda quedaría resuelta si pensamos esta actividad como uno de los efectos de la maldición, pues es precisamente el descubrimiento por parte de Brynhildr de que el anillo Andvaranautr se encuentra en manos de Guðrún lo que disparará la venganza de la primera.

Ello sucede cuando ambos personajes se encuentran en el Rin y empiezan a discutir por sus esposos y familiares. En un momento, Guðrún revela a Brynhildr que su marido, Sigurðr, se cambió de forma con Gunnarr para engañarla, quitándole también el anillo Andvaranautr que en ese momento estaba en el dedo de Guðrún. Ello prueba el engaño y, Brynhildr, al ver el anillo, lo reconoce y se pone pálida como la muerte («Þá fólmar hon, sem hún dauð væri»). En este estado empezó a tramar una venganza, y surgen constantes profecías que auguran un aciago destino. Sigurðr sabe de antemano que pronto una espada le atravesará el corazón y que Brynhildr tampoco sobrevivirá al conflicto (Finch, 1965, p. 55), algo que acaba sucediendo. Brynhildr convence a su cuñado Guttormr para que mate a Sigurðr. Ambos mueren en la lucha, causando también una brecha dentro de la familia de los Giukungos. Guðrún se separa de sus hermanos y desea suicidarse, aunque encuentra refugio lejos de su familia. Por otro lado, tras la muerte

---

<sup>18</sup> Jón Viðar Sigurðsson (1999, p. 187) sostiene que los conceptos relacionados con la suerte como *gæfa* o *hamingja*, estaban completamente asociados al rey. De su suerte suelen sacar provecho sus seguidores y además lo conectaba con el mundo divino (Jón Viðar Sigurðsson, 2007, pp. 101-102). Significativamente, señala Gurevich, cuando la suerte del rey falla, la victoria de la batalla se presta imposible para sus seguidores (1992, p. 105). Por su parte, Peter Hallberg (1973) sugiere que conceptos como *gæfa* y *hamingja* tienen una tradición en el contexto nórdico previa a la inserción del cristianismo. Sea como fuere, lo relevante aquí es que ambas nociones implican éxito en la vida de aquel al que acompañan, aunque pueden verse afectadas por el poder mayor del destino.

de Sigurðr, Brynhildr se atraviesa con una espada y ambos son quemados en la misma pira a petición de esta última<sup>19</sup>.

Todas las profecías y sueños que se producen en esta parte de la saga se estructuran alrededor de este oscuro destino. Brynhildr profetizó, poco antes de morir, que Guðrún se casará contra su voluntad con su hermano Atli, algo que acabaría en desastre para ambas familias. Efectivamente, Guðrún hace las paces con sus hermanos, pero Grímhildr la obliga a casarse con el rey Atli. Después de casarse, el propio Atli tiene sueños en los que se representa la muerte de sus hijos y la suya propia. Precisamente, este futuro se hace posible por los efectos perniciosos de la codicia que el propio tesoro produce, y es que Atli decidió invitar a sus territorios a los Giukungos para traicionarlos y quedarse con el oro (Finch, 1965, p. 65).

Gunnarr y su hermano Hogni aceptaron, a pesar de que los sueños proféticos de sus esposas les auguraban la muerte. Guðrún, que había intentado alertarles de la traición de su marido, lamenta ver a sus hermanos, y les dice: «Ek þóttumk ráð hafa við sett at eigi kæmi þér, en engi má við skopum vinna» (Finch, 1965, p. 69) / «Pensé que había aconsejado que no vinierais, pero nadie puede luchar en contra de su destino». Este destino es producido por el interés de Atli por el oro y que este mismo explicita a los propios Giukungos una vez llegan a su territorio: «Verið velkomnir með oss [...], ok fáid mér gull þat it mikla er vér erum til komnir, þat fé er Sigurðr átti, en nú á Guðrún» (Finch, 1965, p. 69) / «Sed bienvenidos con nosotros [...] y dadme ese gran tesoro al que nosotros tenemos derecho, esa riqueza que Sigurðr poseía, y ahora es de Guðrún».

Estas intenciones se saldarán con la vida de los Giukungos, pero el secreto que ocultaba el lugar en el que se encontraba el tesoro se fue también con ellos. Sea como fuere, las consecuencias fueron también nefastas para el rey. Los sueños que lo turbaban ya lo predijeron: Guðrún mató a los hijos que tuvo con Atli y se los sirvió como comida. Además, hizo copas de los cráneos de sus hijos de donde Atli bebió la sangre de sus vástagos mezclada con vino. Después de informarle sobre su argucia,

---

<sup>19</sup> Esto señala que la unión entre ambos era la deseable. La muerte une en este caso aquello que la vida separó; convirtiéndolos en un modelo eterno. El deseo de mantener en el recuerdo dicha unión mediante esta representación concreta de su final sigue muy de cerca el *Sigurðarkviða in skamma*, pero contrasta radicalmente con el *Helreið Brynhildar*, donde se explicita que se hicieron dos piras distintas para Sigurðr y Brynhildr. La postura del autor de *Völsunga saga* va también en línea con numerosos romances que fueron traducidos al nórdico antiguo bajo la supervisión del rey Hákon Håkonsson durante el siglo xiii. Por ejemplo, en *Tveggja elskanda strengleikr*, los enamorados mueren juntos en una tormenta de nieve y fueron enterrados en la misma tumba de piedra (Cook y Tveitane, 1979, p. 276). Asimismo, en *Tristrams saga* también se ve esta tendencia, aunque se especifica que Ísodd evitó que enterraran juntos a Ísönd y Tristram. Sea como fuere, estos impedimentos enfatizaron aún más la grandeza de los enamorados, y es que un roble creció tan alto desde cada tumba que sus ramas llegaron a entrelazarse sobre el gablete de la iglesia: «Ok má thví sjá, hversu mikil ást þeira á milli verit hefir» (Kalinke, 1999, p. 222) / «Y ante esto podemos ver cuán grande era el amor que hubo entre ellos».

Guðrún, con la ayuda de su sobrino, atraviesa a su esposo con una espada y prendió fuego al salón<sup>20</sup>.

Si damos cuenta de los efectos del tesoro más allá del discurso de Andvari, parece que no causan solamente la destrucción del individuo, sino que también destruyen las relaciones familiares en su totalidad (cf. Quinn, 2003, p. 92). Las familias en las que circula el tesoro siguen similares patrones a los que se desarrollaron en el núcleo de la familia de Hreiðmarr<sup>21</sup>: Los Budlungos (la familia de Atli y Brynhildr) son eliminados y los Gjukungos y Volsungos son prácticamente aniquilados. Al margen de los conflictos intrafamiliares, el final último es revelador: Guðrún se queda sola en su familia y de los Volsungos solo quedó Svanhildr<sup>22</sup>, nacida después de que el tesoro hubiera desaparecido y muerta por otro tipo de circunstancias. De tal forma, los sueños de Atli y de las esposas de los Gjukungos, así como las profecías<sup>23</sup> de

<sup>20</sup> Esta forma de cometer venganza no es particular, ni fuera ni dentro del contexto nórdico. En el *Vǫlundarkviða*, mito que forma parte de la Edda Poética, el herrero Vǫlundr es capturado por un codicioso rey que le obliga a producir riquezas después de haberle robado y cortado las piernas. Mientras tanto, Vǫlundr trama una venganza y mata a los hijos del rey. De sus cabezas hace copas de las que bebieron sus padres, de sus dientes hizo broches que utilizó la hermana y de sus ojos produjo joyas que vistió su madre (Jónas Kristjánsson y Vésteinn Ólasson, 2014a, p. 428-437). Pero encontramos en las tragedias griegas un vínculo incluso más estrecho, donde la similitud no solamente radica en la forma de la venganza sino en el sistema de relaciones en que sus implicados se encuentran. Sófocles da cuenta de cómo Tereo obtiene la mano de Procne como recompensa por luchar contra Lábdaco. Pero Procne muestra nostalgia por su tierra patria y desea convivir con su hermana Filomela, a la que manda a buscar (Lucas de Dios, 1983). Vemos ya varios elementos que lo asemejan con el caso de Guðrún. Ambas fueron entregadas forzosamente en matrimonio y muestran una significativa proximidad por su familia natal. Durante el viaje de Filomela, Tereo la viola y le corta la lengua para mantenerlo en secreto. Pero el embuste llegó a saberse más tarde. Procne, mostrando afinidad con su hermana, mata al hijo que tuvo con Tereo y se lo sirve como comida (Lucas de Dios, 1983), uno de los actos considerados más reprobables y cercanos al salvajismo que se pueden cometer en la mitología y literatura griega (Pérez Miranda 2019). Vemos que el posicionamiento de la esposa junto con su familia natal y el ataque a los propios hijos para cumplir con la venganza son elementos comunes en estas dos narraciones, algo que podría explicarse atendiendo a las cualidades de la estructura social en la que se produjeron dichas narrativas.

<sup>21</sup> Estos efectos se enfatizan en la *Saga de los Volsungos* en comparación con sus fuentes poéticas, en tanto no se representa a las hermanas Lyngheiðr y Lofnheiðr, que sobreviven en el *Reginismál* al conflicto (Martín Páez, 2020b).

<sup>22</sup> Con la excepción de Áslaug, que no tiene ninguna importancia en la saga. Su referencia sirve, eso sí, para vincular genealógicamente a Sigurðr con este personaje que tendrá mayor centralidad en *Ragnars saga loðbrókar*.

<sup>23</sup> El concepto de profecía (*spá*) abunda en la saga, y repetidas ocasiones hacen su aparición en proverbios. Cuando Brynhildr habla sobre Sigmundr a Guðrún, enfatiza sus dotes como clarividente: «ok var þar spá spaks geta» (Finch, 1965, p. 45); algo vinculado con un proverbio que aparece en otras fuentes literarias: «spá er spaks geta» / «Es una profecía la conjetura de un

Brynhildr y de Guðrún —estructurados todos ellos por la maldición de Andvari— terminaron por cumplirse.

## 6. LA INEXORABILIDAD DE LAS OBLIGACIONES Y SU DESTRUCTIVIDAD

La inexorabilidad del destino y los efectos perniciosos de la codicia se comparan en la saga con una estructura de parentesco que obliga a los individuos a tomar acciones determinadas. Estas se aceptan tanto como el destino y provocan también resultados desastrosos. La venganza en favor de los familiares se toma como un deber incuestionable. Esto se hace más evidente en la figura de Sinfjötli. Nació de la relación incestuosa que hubo entre los hermanos Volsungos Signý y Sigmundr, aunque él pensaba que su verdadero padre era el rey de los gautas Siggeirr, quien había traicionado anteriormente a la familia de los Volsungos. Mientras Sigmundr preparaba su venganza, Sinfjötli le ayudó en su cometido, quien de hecho mostraba mayor interés que Sigmundr aun pensando que se enfrentaría a su propio padre. Llegó incluso a matar a los que consideraba como sus propios hermanos. Así, la estructura de parentesco y el peso de la sangre influye tanto en el individuo que este actúa siguiendo las obligaciones aun desconociendo su verdadera ascendencia. El individuo sigue un camino que ya ha sido construido de forma previa a su existencia. Además, esta venganza no cuenta con una representación favorable. No solamente Sigmundr y Sinfjötli adoptan la forma de dos lobos, animales repudiados en el contexto nórdico (cf. Martín Páez, 2020a), sino que Signý tuvo que matar a sus propios hijos para finalizar la venganza, aunque se suicida poco después.

Hay otro tipo de obligaciones que son igualmente acatadas como el destino y tienen el mismo desenlace. Las órdenes de un padre o ancestro son aceptadas, aun cuando el individuo tiene la certeza de los resultados desastrosos que ello conllevará. Sinfjötli, siendo consciente de que su bebida tenía un veneno que le causaría la muerte, ingiere el bebedizo porque se lo ordena su padre (Finch, 1965, p. 18). Pero también el propio Sigmundr sigue los deseos de su antepasado y acepta su muerte. Durante una batalla, su ancestro Óðinn le rompe la espada y trunca su victoria. Sigmundr recibe heridas que pudieron haber sido sanadas por Hjördis, su esposa. Mas el Volsungo rechaza su ayuda en dos ocasiones, diciendo: «Vill Óðinn ekki, at vér bregðum sverði, síðan er nú brotnaði. Hefi ek haft orrostur, meðan honum líkaði» (Finch, 1965, p. 21) / «Óðinn no desea que yo empuñe esta espada, por eso está ahora rota. He batallado mientras él ha querido». Uno de los casos más claros en los que las obligaciones sociales se imponen sobre la vida de los individuos refiere a la actitud de Volsungr. Cuando Signý trata de convencer a su padre para que no ataque

---

hombre sabio». Estas palabras son por ejemplo pronunciadas por Barði en *Grettis Saga* al recibir un consejo de su padre adoptivo Þórarinn el Sabio (Guðni Jónsson, 1936, p. 104).



a Siggeirr, este responde que juró no huir nunca ni del fuego ni del hierro; y esta vez no sería una excepción. A pesar de los malos presagios, Vǫlsungr decidió ir a la guerra por no mancillar su honor ni el de su familia: «Ok eigi skulu meyjar því bregða sonum mínum í leikum, at þeir hræðisk bana sinn, því at eitt sinn skal hverr deyja, en má engi undan komask at deyja um sin» (Finch, 1965, p. 6) / «Y las doncellas no deberán culpar a mis hijos por temer sus muertes, pues todo el mundo debe morir alguna vez y nadie puede evitar la muerte cuando le sobreviene».

Las palabras que pronuncia Vǫlsungr («eitt sinn skal hverr deyja» / «todo el mundo debe morir alguna vez») certifican su deseo de aceptar las exigencias del honor a pesar del resultado penoso al que le conducen este tipo de obligaciones. Pero estas palabras son igualmente dichas por otro personaje de la saga. Cuando Fáfñir alerta a Sigurðr sobre el tesoro maldito y del futuro aciago al que le conduciría, este, igual que Vǫlsungr, acepta el destino que promete la acción utilizando las mismas palabras que su antepasado: «eitt sinn skal hverr deyja» (Finch, 1965, p. 31). Como vemos, tanto el honor familiar como el destino son acatados y reciben la misma aceptación, como si no hubiera ninguna otra opción posible. Parece que la comparación entre destino y estructura pone en duda la capacidad del individuo para actuar en un mundo ya estructurado: «destiny teaches us that free choice and individual autonomy are fictions—useful, inspirational fictions perhaps, but fictions all the same» (Schielke, 2018, p. 345).

## 7. EL DESTINO EN SU CONTEXTO

El destino se fija y se realiza a través de la trasgresión de normas sociales básicas que favorecen el correcto funcionamiento de la sociedad. Hemos visto que la codicia que genera el tesoro es profundamente castigada y es capaz de hacer que el humano devenga monstruo y colaborar para que el destino fijado por Andvari se cumpla. Esto va en línea con la estructura social islandesa durante la Edad Media. El *Grágás*<sup>24</sup> establece que aquel que entierre sus riquezas para su propio beneficio perderá toda su propiedad y estará condenado al exilio durante tres años (Miller y Vogt, 2015, p. 42). Al carecer Islandia de un poder ejecutivo, el cumplimiento de las leyes o el deber de reclamar recompensa recaía sobre las partes implicadas y un sistema de relaciones políticas, de amistad y de parentesco; siendo la arbitración el método más común para la resolución de conflictos (Jón Viðar Sigurðsson 2013). Esta relación que unía a los jefes y sus seguidores se fundamentaba especial-

<sup>24</sup> Las leyes en Islandia circulaban de forma oral hasta el siglo xii, donde se decidió en el Alþing (la Asamblea General) ponerlas por escrito, dando lugar al *Grágás*. No es en modo alguno un código legal, sino leyes escritas en ámbitos privados (cf. Stein-Wilkeshuis, 1986; Norseng, 1991).



mente en la reciprocidad, que era, como apunta Byock (1986, p. 26), «the primary structuring mechanism of society». Es por ello por lo que una de las características centrales y que más se valoraban de los jefes islandeses y reyes noruegos era su generosidad, debiendo ser esta correspondida con servicios (cf. Jón Viðar Sigurðsson, 2017). Las relaciones personales basadas en los intercambios recíprocos o en la redistribución son acompañadas usualmente por la condena de la acumulación. La necesidad del intercambio muestra la dependencia de la sociedad de la producción de esas relaciones sociales y del mantenimiento de un sistema de alianzas. Si no se distribuye la riqueza a través de regalos o fiestas el comportamiento pasa a ser disruptivo socialmente. Esa destructividad es enfatizada en la saga al vincular el acopio con desastres futuros ya fijados y que producirán la muerte y decadencia de la sociedad.

Por otro lado, la condena de la violación de votos de la pareja encuentra su sustento en un proceso de cambio en las lógicas matrimoniales. Buena parte de los matrimonios que acaban en desastre en la *Vǫlsunga saga* cumplen con las normas matrimoniales que aparecen en el *Grágás*. Era el guardián, usualmente el padre o el hermano, quien decidía con quién debería casarse la novia, cuyo consentimiento no figura en las leyes como requisito para la formalización del matrimonio<sup>25</sup>. Pero la idea del consentimiento aparecerá en 1189 en una carta que envió el arzobispo Eiríkr Ívarsson a los obispos de Skálholt y Hólar, donde instaba a dar por válido cualquier matrimonio en el que la pareja hubiese dado su consentimiento ante la presencia de testigos (Jon Sigurdsson, 1857-1876, pp. 287-288). La ideología del consentimiento no se materializó en documentos legales hasta finales del siglo XIII. En la *Nueva Ley Cristiana* de 1275 se empieza a fortalecer la relación conyugal fijando como requisito el consentimiento de la mujer para formalizar un matrimonio legal. La unión se define como una «ley sagrada» (*heilact regulo*) y consensuada, siendo además necesaria la intervención del sacerdote (Storm y Hertzberg, 1895, p. 36). Esta ideología se conservará posteriormente en el *Jónsbók*, código legal que llevó el rey de Noruega Magnus Hákonsson a Islandia y fue aceptado en 1281. Pero de forma previa a la constitución de las leyes, la literatura se conformó como un medio a través del cual se vehicularán estas ideologías. Es por ello que la relación conyugal en la *Vǫlsunga saga* se refuerza a través de la representación de los desastres que conlleva su disolución. La deseabilidad de la unión de la pareja que ha dado su consentimiento resalta en matrimonios como el de Helgi y Sigrún, cuyo desenlace es positivo y se opone radicalmente a la destructividad que generan los matrimonios forzados (Signý-Siggeirr; Brynhildr-Gunnarr; Atli-Guðrún). De hecho,

<sup>25</sup> El consentimiento solo tenía importancia en el caso de las viudas, pero no era necesario en el momento en el que esta tuviera un padre que pudiera administrar el matrimonio (Finsen, 1974, p. 29). Ricketts (2010, p. 69) subraya que el hecho de que contemos con casos concretos y muy particulares en los que el consentimiento se explicita como requerimiento esencial, enfatiza que en el resto de los casos no era algo necesario.

la deseabilidad de la permanencia del estado de la pareja y del cumplimiento de sus votos encuentra posteriormente su normativización en la *Nueva Ley Cristiana*, donde se establece lo siguiente: «Nu er hiuskapr karlmanz oc cono logligt samband. oc ma þetta samband engi maðr scilia. þo at eigi se brullaup gert ef loglig festing er á» (Storm y Hertzberg, 1895, pp. 38-39) / «Ahora el matrimonio entre el hombre y la mujer es una unión legal, y esta relación no la podrá romper ningún hombre si hay un acuerdo legal, aunque no se haya celebrado la boda».

Por otro lado, el cumplimiento del honor deja de ser positivo cuando la estructura impone unas obligaciones excesivas. Lo heroico, apunta David Clark, era entendido como un elemento que formaba parte del pasado y que ya no tenía cabida en la Islandia medieval, donde primaban, ante todo, valores como la moderación (Clark, 2012, pp. 20-21). Las exigencias nefastas del honor apuntan al origen corrupto de la estructura e inmediatamente señalan que otro tipo de actividades y estructuras son las necesarias para mantener el equilibrio social alejado de la destrucción. No sorprende que se castiguen las estrictas obligaciones verticales producidas dentro de la familia natal, entre las que se encuentra la vindicta. Torfi H. Tulinius ha señalado que las dinámicas simbólicas de esta obra reflejan preocupaciones de la sociedad islandesa del siglo XIII, siendo la intención de su autor mostrar «the absurdity of excessive vengeance and the importance of keeping commitments» (Torfi H. Tulinius, 2002, p. 158). Esto va en línea con actitudes próximas a la redacción de la saga. Guðrún Nordal señala que Sturla Þórðarson condena también los errores de sus contemporáneos, «the killings and the pride among his own kinsmen» (Guðrún Nordal, 1998, p. 25). Significativamente, con la paulatina inserción de un Estado, las prácticas de la venganza tienden a condenarse. Si bien Islandia no aceptó guardar tributo al rey de Noruega hasta los años 1262/1264, la ideología regia estaba presente en la literatura islandesa. En el *Konungs skuggsjá*<sup>26</sup>, que pudo formar parte de una estrategia por «conquistar las mentes» de los islandeses (Bregáint, 2014, p. 446), se muestra cómo el rey, en tanto representante de Dios en la tierra, debía velar por la paz, la ley y el orden. Cualquier crimen ante el orden social era una ofensa al Creador, y el rey debía actuar en consecuencia. Esto marcará un cambio en la justicia, pues el rey pretenderá ubicarla fuera del ámbito privado y darla un uso público (Durrenberger, 1992). Ya no era un asunto concerniente del grupo ofendido, pues en el ataque al individuo no solamente se perjudica a la víctima, sino que se ofende a Dios al ir en contra de la paz y del orden que él ha establecido. Por ello, el rey, su representante, debía actuar. La venganza fue cada vez más criticada desde ámbitos regios, para evitar conflictos entre las partes involucradas (cf. Sunde, 2014). Debía ser el rey aquel que debía impartir justicia, lo que por supuesto aumentaba su capacidad de influencia. No obstante, la venganza no llegará a prohibirse del todo

<sup>26</sup> Significa literalmente «Espejo de rey» y pertenece al género de los *espejos de príncipe*, en los que se reflejan los modelos de conducta y gobernanza más apropiados para los reyes y su corte.

(aunque todavía con alguna anecdótica excepción) en Noruega hasta el desarrollo en 1274 del *Landslóg*, y en Islandia hasta el 1281 con el *Jónsbók*; esto es: décadas después a la composición de la *Völsunga saga*, que no obstante muestra vinculaciones con el *Konungs skuggsjá* al castigar venganzas entre familiares y aquellas cometidas en un estado de furia (Martín Páez, 2020b).

## 8. CONCLUSIONES

Las transgresiones sociales y los excesos que demandan la estructura se conforman en la saga como los elementos principales que hacen actuar a los individuos en un mundo determinado. El robo de los dioses del tesoro de Andvari y la avaricia de la familia de Hreiðmarr activan una maldición que exige la misma reacción y promete el mismo futuro que ciertas demandas impuestas por la estructura de parentesco. Durante el proceso de producción del destino se han dado tres claras fases que ponen en tensión la facticidad de las fuerzas externas y la agencia individual. En un primer momento, aquella norma social u objeto maldito atrae e impone su poder sobre el individuo. Seguidamente, este acepta esa imposición que le llevará a la ruptura del equilibrio social rompiendo otros votos o impidiendo la circulación de un bien necesario. Finalmente, este camino que el individuo parece seguir como un peón de ajedrez encuentra su final en la propia muerte. No hay una oposición entre las fuerzas externas y la agencia, sino un constante diálogo en el que el individuo es capaz de cumplimentar un destino que ya se le ha impuesto a través de sus acciones, aunque estas son tan constreñidas por un marco externo que impone las normas del juego. Tanto la agencia como la estructura y el destino parecen ser dos caras de la misma moneda, pues de forma conjunta acaban construyendo un resultado final que no puede prescindir de ninguno de los anteriores elementos.

Durante este proceso, tanto sueños como profecías emergen para certificar ese fin último al que se dirigen los individuos por tomar esas decisiones condicionadas. Asimismo, alusiones tanto a figuras mitológicas del destino como al Ragnarøk aparecen en el enfrentamiento entre Sigurðr y Fáfnir. Al activar esas cosmologías, los eventos acaecidos en la saga reproducen a pequeña escala la batalla última en la que los dioses y aliados combatirán contra las fuerzas del caos antes de su desaparición. Ello da fuerza al fatalismo y añade también la idea del fin del mundo conocido, donde monstruos que amenazan a la humanidad cobran un papel nuclear. Pero en *Völsunga saga* el destino no es algo meramente impuesto, sino que se condenan transgresiones concretas por su carácter destructivo e ineludible y se valoran a la vez cierto tipo de relaciones en función de los desarrollos culturales característicos del contexto de producción. La negatividad de las transgresiones no solamente se enfatiza con la destrucción de sus protagonistas, sino también con la muerte de inocentes. Los hijos de Guðrún son asesinados y utilizados por su madre para vengarse

de Atli, cuyas acciones fueron motivadas por la maldición de Andvari y la codicia. El énfasis no está puesto en lo que el individuo puede hacer o dejar de hacer, sino en las fuerzas externas que los oprimen. Así, los vicios de los reyes y ciertas demandas del honor tienen la capacidad de arrastrar a otras personas hacia un futuro ominoso e ineludible, independientemente de su grado de complicidad o inocencia.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### 9.1. Fuentes primarias y traducciones

- André, J. (ed.). (1986). *Isidore de Séville. Etymologies. Livre XII. Des animaux*. París: Les Belles Lettres.
- Boer, R. C. (ed.). (1888). *Qrvar-Odds saga*. Leiden: Brill.
- Cook, R.; Tveitane, M. (eds.). (1979). *Strengleikar. An Old Norse Translation of Twenty-one Old French Lais. Edited from the Manuscript Uppsala De la Gardie 4-7- AM 666 b, 4º*. Oslo: Norsk Historisk Kjeldeskrift-Institutt.
- Díaz Vera, Javier (ed.). (1998). *La Saga de los Volsungos*. Madrid: Gredos.
- Einar ÓL. Sveinsson y Matthías Þórðarson (eds.). (1935). *Eiríks saga rauða*. Íslenzk fornrit IV. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Einar ÓL. Sveinsson (ed.). (1954). *Brennu-Njáls Saga*. Íslenzk fornrit XII. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Faulkes, A. (ed.). (2005). *Snorra Edda. Prologue and Gylfaginning*. Londres: Viking Society for Northern Research.
- Finch, R.G. (ed.). (1965). *Völsunga Saga*. Londres: Nelson.
- Finsen, V. (ed.). (1974). *Grágás: Konungsbók. Genoptrykt efter Vilhjálmur Finsens udgave 1852*. Odense: Odense Universitetsforlag.
- Grimstad, K. (ed.). (2005). *Völsunga saga: The Saga of the Volsungs*. Saarbrücken: AQ-Verlag.
- Guðbrandur Vigfússon y Unger, C. R. (eds.). (1860). *Flateyjarbok: en samling af norske konge-sagaer med indskudte mindre fortællinger om begivenheder i og*

*udenfor Norge samt annaler: udgiven efter offentlig foranstaltning.* Malling: Christiana.

Guðni Jónsson (ed.). (1936). *Grettis Saga Ásmundarsonar*. Íslenzk fornrit VII. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.

Guðni Jónsson (ed.). (1984). *Þiðreks saga af Bern*. Reykjavík: Íslendingasagnaútgáfan.

Hazard Cross, S.; Sherbowitz-Wetzor, O. P. (trads.) (1953), *The Russian Primary Chronicle. Laurentian Text*. Cambridge, Massachusetts: The Mediaeval Academy of America.

Jon Sigurdsson (ed.). (1857-1876). *Diplomatarium Islandicum: Íslenzkt fornbréfasafn, sem hefir inni að halda bréf og gjörninga, dóma og máldaga og aðrar skrár, er snerta Ísland eða íslenzka menn, I*. Copenhagen: Hið íslenska bókmenntafélag.

Jónas Kristjánsson; Vésteinn Ólasson (eds.). (2014a). *Eddukvæði I. Goðakvæði*. Reykjavík. Hið íslenska fornritafélag.

Jónas Kristjánsson; Vésteinn Ólasson (eds.). (2014b). *Eddukvæði II. Hetjukvæði*. Reykjavík. Hið íslenska fornritafélag.

Kalinke, M. E. (ed.). (1999). *Norse Romance I. The Tristan Legend*. Cambridge: Brewer.

Lucas de Dios, J. M. (trad.). (1983). *Fragmentos*. Madrid: Gredos.

Riutort, M; y de la Nuez, J. A. (eds.). (2017). *Historia de los descendientes de Volsungr*, Madrid: Miraguano.

Storm, G.; Hertzberg, E. (eds.). (1895). *Norges gamle Love indtil 1387*. Vol V. Grøndahl: Christiana.

## 9.2. Bibliografía secundaria

Ármann Jakobsson. (2010). Enter the Dragon. Legendary Saga Courage and the Birth of the Hero. En M. Arnold y A. Finlay, (eds.), *Making History: Essays on the Fornaldarsögur* (pp. 33-52). Londres: Viking Society for Northern Research.

- Barreiro, S. (2019b). The Hoard Makes the Dragon. Fáfnir as a Shapeshifter. En S. Barreiro y L. Cordo Russo, (eds.), *Shapeshifters in Medieval North Atlantic Literature* (pp. 53-82). Amsterdam: Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvcxmpn.7>
- Bek-Pedersen, K. (2007). Are the Spinning Nornir Just a Yarn? *Viking and Medieval Scandinavia*, 3, pp. 1-10. <https://doi.org/10.1484/J.VMS.2.302716>
- Bek-Pedersen, K. (2009). Fate and Weaving: Justification of a Metaphor. *Viking and Medieval Scandinavia*, 5, pp. 23-39. <https://doi.org/10.1484/J.VMS.1.100672>
- Bek-Pedersen, K. (2011). *The Norns in Old Norse Mythology*. Edimburgo: Dunedin.
- Bek-Pedersen, K. (2021). What does Frigg say to Loki — and why? En S. H. Walther, R. Jucknies, J. Meurer-Bongardt, J. Eiki Schnall, (eds.), *Res, Artes et Religio. Essays in Honour of Rudolf Simek* (pp. 39-52). Leeds: Kismet press.
- Boyer, R. (1986). Fate as a Deus Otiosus in the Íslendingasögur: a romantic view? En R. Simek, J. Kristjánsson y H. Bekker-Nielsen, (eds.), *Sagnaskemmtun: Studies in Honour of Hermann Pálsson on his 65th Birthday, 26th May 1986* (pp. 61-77). Viena: Böhlau.
- Brégaint, D. (2012). Conquering Minds. *Konungs skuggsiá* and the Annexation of Iceland in the Thirteenth Century. *Scandinavian Studies*, 84(4), pp. 439-466. <https://doi.org/10.1353/scd.2012.0061>
- Brunning, S. (2015). (Swinger of) the Serpent of Wounds. Swords and Snakes in the Viking Mind. En M. Bintley y T. Williams, (eds.), *Representing Beasts in Early Medieval England and Scandinavia* (pp. 53-72). Woodbridge: The Boydell Press. <https://doi.org/10.1017/9781782044925.003>
- Byock, J. (1986). Governmental Order in Early Medieval Iceland. *Viator: Medieval and Renaissance Studies*, 17, pp. 19-34. <https://doi.org/10.1484/J.VIATOR.2.301403>
- Byock, J. (1993). Hólmganga. En P. Pulsiano y K. Wolf, (eds.), *Medieval Scandinavia. An Encyclopedia* (pp. 289-290). Nueva York, Londres: Garland Publishing.
- Clark, D. (2012). *Gender, Violence, and the Past in Edda and Saga*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199654307.001.0001>

- Clunies Ross, M. (1994), *Prolonged Echoes. Old Norse myths in medieval Northern society I: The myths*. Odense: Odense University Press.
- Dell'Elicine, E., Francisco, H., Miceli, P., Morín, A. (comps.). (2019) *Tener por cierto. Prácticas de la creencia de la antigüedad romana a la modernidad*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Dronke, U. (1997). *The Poetic Edda II. Mythological Poems*. Oxford: Clarendon Press. <https://doi.org/10.1093/actrade/9780198111818.book.1>
- Durrenberger, E.P. (1992). *The Dynamics of Medieval Iceland: Political Economy & Literature*. Iowa: Iowa University Press.
- Elliot, A., Menin, L. (2018). For an anthropology of destiny. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*, 8(1), pp. 292-299. <https://doi.org/10.1086/698223>
- Evans, J. (2005). Old Norse Dragons, Beowulf, and the Deutsche Mythologie. En T. Shippey, (ed.), *The Shadow-Walkers. Jacob Grimm's Mythology of the Monstrous* (pp. 207-269). Arizona: Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies.
- Finch, R. (1981). Atlakviða, Atlamál, and Völsunga Saga: A Study in Combination and Integration. En U. Dronke, (ed.), *Speculum Norroenum: Norse Studies in Memory of Gabriel Turville-Petre* (pp. 123-138). Odense: Odense University Press.
- Godelier, M. (1998). *El enigma del don*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- Gregory, C. A. (1982). *Gifts and Commodities*. Londres, Nueva York: Academic Press.
- Gropper, S. (2017). Fate. En Ármann Jakobsson y Sverrir Jakobsson, (eds.), *The Routledge Research Companion to the Medieval Icelandic Sagas* (pp. 198-209). Nueva York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315613628-16>
- Guðrún Nordal. (1998). *Ethics and Action in Thirteenth-Century Iceland*. Odense: Odense University Press.
- Gurevich, A. (1992). *Historical Anthropology of the Middle Ages* (ed. Jana Howlett). Chicago: University of Chicago Press.
- Hallberg, P. (1973). The concept of Gipta-Gæfa-Hamingja in Old Norse Literature. En P. Foote, H. Pálsson and D. Slay, (eds.), *Proceedings of the First International*

- Saga Conference, University of Edinburgh, 1971* (pp. 143-183). Londres: Viking Society for Northern Research.
- High, M. (2017). *Fear and Fortune. Spirit Worlds and Emerging Economies in the Mongolian Gold Rush*. Ithaca y Londres: Cornell University Press. <https://doi.org/10.7591/9781501708121>
- Jón Viðar Sigurðsson. (1999). *Chieftains and power in the Icelandic Commonwealth* (Trad. de Jean Lundskær-Nielsen). Odense: Odense University Press.
- Jón Viðar Sigurðsson. (2007). The appearance and personal abilities of goðar, jarlar, and konungar: Iceland, Orkney and Norway. En B. Ballin Smith, S. Taylor y G. Williams, (eds.), *West over Sea. Studies in Scandinavian Sea-Borne Expansion and Settlement before 1300* (pp. 95-110). Leiden, Boston: Brill. <https://doi.org/10.1163/ej.9789004158931.i-614.43>
- Jón Viðar Sigurðsson. (2013). The Role of Arbitration in the Settlement of Disputes in Iceland c. 1000-1300. En P. Anderson, K. Salonen, H. M. Sigh., H. Vogt, (eds.). *Law and Disputing in the Middle Ages: Proceedings of the Ninth Carlsberg Academy Conference on Medieval Legal History* (pp. 123-35). Copenhagen: DJØF Publishing.
- Larrington, C. (2010), Þóra and Áslaug in *Ragnars saga loðbrókar*. Women, Dragons and Destiny. En M. Arnold y A. Finlay, (eds.), *Making History: Essays on the Fornaldarsögur* (pp. 53-68), Londres: Viking Society for Northern Research.
- Larrington, C. (2012). *Völsunga saga, Ragnars saga* and Romance in Old Norse: Revisiting Relationships. En A. Lassen, A. Ney y Á. Jakobsson, (eds.). *The Legendary Sagas: Origins and Development* (pp. 251-270). Reykjavík: University of Iceland Press.
- Lionarons, J. T. (1998). *The Medieval Dragon: The Nature of the Beast in Germanic Literature*, Enfield Lock, Middlesex: Hisarlik press.
- Lönnroth, L. (1969). The Noble Heathen: A Theme in the Sagas. *Scandinavian Studies*, 41 (1), pp. 1-29.
- Malinowski, B. (1948). *Magic, Science, and Religion and other essays*. Illinois.
- Martín Páez, M. (2020a). La percepción del *self* a través del *shapeshifting*: sobre la condición humana en el medievo nórdico. *Temas Medievales*, 28, pp. 1-19.



- Martín Páez, M. (2020b). 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, pp. 215-229. <https://doi.org/10.37536/RLM.2020.32.0.73666>
- Mauss, M. (1925). Essai sur le don: Forme et Raison de l'échange dans las sociétés archaïques. *L'Année Sociologique*, 1, pp. 30-179.
- McGillivray, A. (2015). The Best Kept Secret: Ransom, Wealth and Power in Völsunga saga. *Scandinavian Studies*, 87, pp. 365-382. <https://doi.org/10.5406/scanstud.87.3.0365>
- Meylan, N. (2014). Fate Is a Hero's Best Friend: Towards a Socio-political Definition of Fate in Medieval Icelandic Literature. *Viking and Medieval Scandinavia*, 10, 155-172. <https://doi.org/10.1484/J.VMS.5.105216>
- Miller, W. I. (1986). Dreams, Prophecy and Sorcery: Blaming the Secret Offender in Medieval Iceland. *Scandinavian Studies*, 58 (2), pp. 101-123.
- Miller, W. I. y Vogt, H. (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. <https://doi.org/10.1080/2049677X.2015.1041724>
- Mitchell, S. A. (2017). «Óðinn, Charms, and Necromancy. *Hávamál* 157 in Its Nordic and European Contexts », en P. Hermann, S. A. Mitchell y J. P. Schjødt, (eds.), *Old Norse Mythology-Comparative Perspectives* (pp. 289-321). Cambridge: Milman Parry Collection of Oral Literature.
- Needham, R. (1972) *Belief, Language and Experience*, Oxford: Blackwell.
- Norseng, P. (1991). Law Codes as a Source for Nordic History in the Early Middle Ages. *Scandinavian Journal of History*, 16, pp.137-166. <https://doi.org/10.1080/03468759108579215>
- Ong, W. (1982). *Orality and Literacy; The technologizing of the world*. London, New York: Methuen young books. <https://doi.org/10.4324/9780203328064>
- Pérez Miranda, I. (2018). Padres terribles: engaño, incesto y antropofagia en la mitología griega. En C. Rubiera Cancelas, (ed.), *Las edades vulnerables: infancia y vejez en la Antigüedad* (pp. 43-59). Gijón: Ediciones Trea.

- Plukowski, A. (2003). Apocalyptic Monsters: Animal Inspirations for the Iconography of Medieval North European Devourers». En B. Bildhauer y R. Mills, (eds.), *The Monstrous Middle ages* (pp. 155-176). Toronto, Buffalo: Univeristy of Toronto Press.
- Pouillon, J. (2016). Remarks on the verb “to believe”. *Hau: Journal of Ethnographic Theory*, 6(3), pp. 485-492. <https://doi.org/10.14318/hau6.3.034>
- Quinn, J. (2003). Trust in words. Verse quotation and dialogue in *Völsunga saga*. En Á. Jakobsson, A. Lassen y A. Ney (eds.), *Fornaldarsagornas Struktur och Ideologi* (pp. 89-100), Uppsala: Uppsala universitet.
- Ricketts, P. (2010). *High-Ranking Widows in Medieval Iceland and Yorkshire. Property, Power, Marriage and Identity in the Twelfth and Thirteenth Centuries*. Leiden, Boston: Brill. <https://doi.org/10.1163/ej.9789004184718.i-494>
- Schielle, S. (2018). Destiny as a Relationship. *HAU: Journal of Ethnographic Theory*, 8(1), pp. 343-346. <https://doi.org/10.1086/698268>
- Shippey, T. (ed.). (2005) *The Shadow-Walkers. Jacob Grimm’s Mythology of the Monstrous*, Arizona: Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies.
- Shippey, T. (2013). Writing into the Gap. Tolkien’s Reconstruction of the Legends of Sigurd and Gudrún. En P. Acker y C. Larrington, (eds.), *Revisiting the Poetic Edda. Essays on Old Norse Heroic Legend* (pp. 239-257). Nueva York, Londres: Routledge.
- Simek, R. (1993). *Dictionary of Northern Mythology*. Cambridge: Brewer.
- Stein-Wilkeshuis, M. (1986). Laws in Medieval Iceland. *Journal of Medieval History*, 12, pp. 37-53. [https://doi.org/10.1016/0304-4181\(86\)90012-6](https://doi.org/10.1016/0304-4181(86)90012-6)
- Sunde, J. Ø. (2014). Daughters of God and Counsellors of the Judges of Men: Changes in the High Middle Ages. En S. Brink y L. Collinson, (eds.), *New Approaches to Early Law in Scandinavia* (pp. 131-183). Turnhout: Brepols. <https://doi.org/10.1484/M.AS-EB.1.101969>
- Symons, V. (2015). *Wreopenhilt ond wyrmfah*. Confronting Serpents in *Beowulf* and Beyond. En M. Bintley y T. Williams, (eds.), *Representing Beasts in Early Medieval England and Scandinavia* (pp. 73-93). Woodbridge: The Boydell Press. <https://doi.org/10.1017/9781782044925.004>

Torfi H. Tulinius (2002). *The Matter of the North: The Rise of Literary Fiction in Thirteenth Century Iceland*. Odense: Odense University Press.

Weiner, A. (1992). *Inalienable possessions: the paradox of keeping-while-giving*. California: University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520911802>

