

LA MAGIA EN LA SAGA DE HRÓLFR KRAKI

Santiago BARREIRO
(Universidad de Buenos Aires)

1. Introducción

En este texto consideraremos las referencias a los elementos mágicos presentes en la *Saga de Hrólfr Kraki*, con particular atención al vocabulario utilizado para designar a quienes practican la magia y a la práctica mágica en sí misma.

La Saga de Hrólfr Kraki es un texto bajomedieval islandés, cuya fecha de composición se suele situar. c. 1400 aunque sólo se conserva en manuscritos posteriores (los más antiguos que existen son del siglo XVII). La *Hrólfssaga Kraka og kappa hans* (lit. *Saga de Hrólfr Kraki y sus campeones*) es, sin embargo, un artefacto cultural complejo, en el que se superponen elementos comunes (aunque no necesariamente coincidentes) con otros textos, de diferentes procedencias. La saga comparte una serie de personajes con material anglosajón altomedieval como Beowulf¹ y Widsith, con fuentes latinas danesas (especialmente, el libro II de la *Gesta Danorum* de Saxo el Gramático²) del siglo XII y con fuentes antiguo-nórdicas de los siglos XII-XIII como la cuasi-perdida *Skjöldunga saga*, el *Skálskaparmál* en la *Edda* de Snorri Sturlason y la *Ynglinga Saga* en la *Heimskringla* del mismo autor, además de breves alusiones en otras sagas y en poesía éddica. Se conservan partes de un poema escáldico del período vikingo, *Bjarkamál* (*Los dichos de Bjarki*, uno de los campeones de Hrólfr) y poesía del siglo XV (*Bjarkarímur*) del mismo tema, en lengua vernácula pero rimada, lo que denota la adopción de formas latinas.

Con respecto a las demás obras que tratan sobre temáticas afines, sin embargo, la *Saga de Hrólfr Kraki* (en adelante, HSK) es la que presenta mayor cantidad de elementos folklóricos y mágicos. Habitualmente se la agrupa en el subgénero conocido como *Fornaldarsögur* (“Sagas de tiempos antiguos”³), de carácter legendario y producidas ya bajo clara influencia continental. En nuestra saga, elementos del *roman* francés son evidentes.

2. Estructura

La HSK se compone de varios episodios cortos, que constituyen unidades de sentido marcado y cuyo final suele destacarse explícitamente en el texto. Cada uno de estos *pátrr* se centra en un conflicto particular. Componen la saga⁴:

- Fróða pátrr*: trata de Fróði, rey usurpador de Dinamarca, que intenta capturar a los legítimos herederos al trono, Helgi y Hróar (SKH 1-4/FSN 1-5),
- Helga pátrr*: trata del mencionado Helgi, rey y padre de Hrólfr (SKH 5-13/FSN 6-17),
- Svipdags pátrr*: trata de Svipdag, uno de los campeones del rey Hrólfr (SKH14-16/FSN 18-23),
- Böðvars pátrr*: trata de Böðvar Bjarki, otro de los campeones de Hrólfr. (SKH 17-23/FSN 24-36),
- *Hjalta pátrr*: trata de Hjalti, compañero y protegido de Böðvar y ahora campeón. (SKH 24/FSN 37).

-cierran la obra dos secuencias finales, en las que Hrólfr y sus campeones se enfrentan al rey Aðils (SKH 25-30/FSN 38-46) y a la reina Skuld (SKH 31-34/FSN 47-52).

Siguiendo esta secuencia, analizaremos en primer lugar la presencia de términos relacionados con la magia en cada caso. Para ello es preciso definir qué entendemos por “magia” y lo que no, especialmente a fin de separarla de otros sucesos maravillosos que ocurren en la saga.

3. Magia y magos: definición

Existen numerosas definiciones de “magia” propuestas por estudiosos de distintas disciplinas sociales y humanísticas. A diferencia de la tendencia hacia las definiciones generales establecidas por autores clásicos como Frazer o Durkheim, “academics on many disciplines now focus on historically and culturally specific understandings of magic”⁵.

Por lo tanto, utilizaremos en principio la definición dada por Richard Kieckhefer para analizar la magia medieval. Según él, “lo que convierte a una determinada acción en magia es el tipo de poder que invoca: si se basa en la acción divina o en los poderes manifiestos de la naturaleza, la acción no es mágica, pero sí lo es si utiliza la ayuda demoníaca o los poderes ocultos de la naturaleza”⁶. Más allá de los problemas que puede presentar esta definición en sus detalles⁷, tiene la ventaja de considerar la magia como una *acción* que hace intervenir a una fuerza de origen extra-mundano. Por supuesto toda acción mágica implica un agente, que es lo que nombramos, de modo genérico, como *mago*.

Aceptar esta definición implica excluir de nuestro análisis elementos como la “espinas del sueño” (*svefnþorn*, FNS 7) que utiliza la reina Olöf o el efecto que tiene la sangre del monstruo que combate Bjarki (FNS 35) cuando es bebida —pues, aunque sus resultados sean maravillosos, no se dice que provengan de ninguna práctica mágica sino que son propiedades que radican, intrínsecamente, en esos objetos—.

Esta definición, que resulta en principio muy precaria, será reconsiderada y ampliada al final de nuestro análisis. Su utilidad es temporaria y permite avanzar en “a careful examination of the words and concepts used to designate various magical actions, both by contemporaries and by modern scholars”⁸, que es el tema principal de este trabajo.

4. Secuencia estructural

4.1 Fróða páttir

El primer episodio mágico de la saga ocurre en el enfrentamiento entre el *karl* (hombre libre) Vifil y el rey (usurpador) Fróði, que busca a los jóvenes herederos legítimos, a quienes el primero protege, ocultándolos. La saga nos dice que Vifil “...kunni margt í fornum fræðum” es decir, que “conocía mucho del conocimiento antiguo” (FSN 1). Descripciones similares como “er karl þessi margkunnugr”, (“este hombre libre/granjero conoce mucho”, FSN 2) se suman a otras como “Þú ert mikill bragðakarlar ok mjök slægligr” (“Tú eres un hombre muy furtivo y muy artero” FSN 2) o “Þú ert víst bragðakarlar” (“Tú eres ciertamente un hombre muy furtivo” FSN 2), ambas puestas en boca del rey. Ninguna de ellas se refiere directamente a sus habilidades

mágicas y lo más cercano que tenemos, la descripción que dan de él los magos que contrata el rey para que busquen a los jóvenes escondidos “ok ætlum vér hann forvitra ok eigi allan, þar hann er sán” (“y parece ser el muy sabio, y no todo en él se ve”), tampoco es explícita.

La magia de Vifil es precognitiva pues puede percibir —inmediatamente después de despertar, (¿o en sueños?)— que hay espíritus en el aire y en los senderos buscando⁹ a los herederos. Demuestra también poder “esconder” de la vista mágica de otros: los magos de Fróði no pueden usar su poder porque “því at mikil þoka ok hulda liggr yfir eyju þeiri,” (“porque mucha niebla y ocultamiento yacen sobre aquella isla” FSN 2) y, especialmente, sobre la casa de Vifil¹⁰.

Los otros personajes mágicos que aparecen en el principio de la saga son aquellos contratados por el rey. No lograrán superar, como vimos, la magia del *karl*, incluso cuando el rey recurre a varios tipos de especialistas. Primero el monarca fracasa por métodos mundanos (mandando a sus hombres por el país). Entonces “Þá lætr hann sækja völr ok vísendamenn” (“entonces buscó adivinas y augures”, FSN 1), que tampoco logran encontrar nada. Luego recurre a “galdramenn, sem eptir öllu geta rýnt, því sem þeir vilja” (“hechiceros, que podían observar todo, si era su voluntad”, FSN 1), que tampoco consiguen un éxito pleno aunque, como vimos, logran descubrir que hay “niebla y secreto” sobre esa isla a causa del hombre que allí vive (es decir, Vifil). Nótese que, en este caso, se los nombra con términos de sentido puramente mágico. *Völr*, *galdramenn* y, en menor medida, *vísendamenn*¹¹, describen los practicantes, a diferencia de Vifil, que es siempre caracterizado como un *karl*. Éste es, además, muy inteligente y previsor en todo sentido, lo que suma ambigüedad a su calificación de “margkunnugr”.

Más adelante¹², el rey vuelve a recurrir a magos con el mismo objetivo. Entonces “Völva ein var þar komin, sem Heiðr hét” (“una adivina vino, que Heiðr se llamaba”). Tras un festín, “setti hana á seiðhjall” (“la ubicaron en una plataforma de seiðr” FSN 3). El mismo término *seiðr* aparece luego, pues se la nombra como una *seiðkona* (“mujer/esposa de seiðr” FSN 3) y corresponde originalmente a un tipo de magia distinto del *galðr* que practican los *galðramenn*. Su hechizo (*seiðrinn*, lit. “el *seiðr*”) es descrito como un *ljóð* (“canto”) que emerge tras mucho bostezar (“geispar mjök”) y pronuncia sus visiones en forma de versos que responden a preguntas, de modo semejante a un oráculo.

Esta adivina es un personaje ambicioso pues, tentada con oro por la esposa (y antagonista) del rey, modifica sus predicciones (*spádomr*, lit. “juicios/opiniones proféticas”) diciendo —en prosa— que eran falsas¹³. También es cobarde, pues se re-rectifica ante las amenazas¹⁴ del rey. Finalmente, huye del combate que se avecina en el hogar del soberano.

4.2 Helga þátr

En esta historia, hay solamente un episodio en donde se practica la magia. Helgi, uno de los jóvenes que buscaba Fróði, es ahora rey tras haber eliminado a este último. Una noche de *Jól* (el solsticio de invierno, la navidad cristiana), se le aparece una mujer miserable. El la deja entrar a la casa, por lo que ella se libera de una maldición y revela su aspecto real, de enorme belleza, tras lo que duermen juntos. La mujer, embarazada, se va aunque le aclara que la visite exactamente un año después. El rey ignora el pedido. Tres años más tarde, la mujer reaparece con una niña, se la entrega y le anticipa que pagará por haber ignorado su pedido aunque le agradece liberarla de una maldición de

su suegra (“þetta var mér stjúp móður sköp¹⁵”, FNS 16).. El nombre de la niña es Skuld (lit. “deuda”). No está claro si la mujer maldice al rey con Skuld o simplemente predice las desgracias que acarreará aunque el nombre de la niña inclina hacia lo primero. El hecho se refuerza porque “þetta hafði verit ein álfkona” (“Ésta era una mujer élfica” FSN 16) y la asociación entre estas criaturas y el poder de maldecir es frecuente en todo el ámbito germánico¹⁶.

El otro elemento mágico del episodio es la presentación del personaje del rey sueco Aðils. Es el antagonista principal del rey Hrólfr (hijo de Helgi) por haber ocasionado, mediante un ataque traicionero, la muerte de Helgi. Su carácter es bien definido pues se lo presenta de este modo: “Aðils hét konungr, rík og ágjarn” (“Aðils se llamaba un rey, rico y ambicioso” FSN 14) y luego “Aðils konungr var inn mesti blótmaðr ok fullr af fjölkynngi” (“El rey Aðils era el mayor de los *blótmaðr* y [estaba] lleno de *fjölkynngi*” FSN 17). *Blótmaðr* y *fjölkynngi* merecen especial atención. El primer término se compone de *-maðr* “hombre”, y *blót* “sacrificio” o “idolatría”, por lo que denota a un sacrificador pagano. El otro término se compone de *fjöl-* “muy” y *kynngi*¹⁷, relacionado con los términos que denotan “conocimiento” o “capacidad” (*kynna*, *kunna*, etc.). Sin embargo, el término sólo se utiliza con sentido mágico y negativo, como “artes oscuras” o “brujería”. El caso es análogo al “*very cunning*” del inglés moderno.

4.3 *Svipdags þáttur*

En este episodio se narra el origen del Svipdagr, uno de los campeones del rey Hrólfr. Es hijo de un granjero que vive aislado, Svipr, del que se dice que “eigi í öllu þar hann var séðr, ok kunnir hann margt fyrir sér” (lit. “no todo en él era visible, y conocía él mucho ante sí mismo” FSN 18). Este saber toma la forma de consejos precognitivos, como los que da a su hijo sobre cómo actuar con respecto a los reyes Aðils y Hrólfr¹⁸, explicándoles el carácter de cada uno con numerosos detalles. Es ambiguo si conoce estos detalles por vía mágica, porque se aclara en su descripción que fue un gran campeón (“hafði verit inn mesti kappi” FSN 18). La figura, aunque de menor relevancia narrativa, es análoga a Vifil: ambos poseen un poder mágico ambiguo y nunca explicitado, son granjeros aislacionistas y ayudan a personajes heroicos.

4.4 *Böðvars þáttur*

De modo similar al anterior, este *þáttur* se concentra en Böðvar Bjarki (“pequeño oso”), otro de los campeones de Hrólfr. Se narra cómo el anciano rey Hring (“Anillo”) desposa a la joven Hvít (“blanca”). Ésta se siente insatisfecha con su marido y se insinúa a su hijastro Björn (“oso”), que la rechaza por lealtad al rey y porque, a su vez, tiene una enamorada, la campesina Bera (“osa”). Ante este rechazo, la reina Hvít lo maldice: “Hún lýstr nú til hans með úlfhanska ok segir, at hann skyldi verða at einum híðbirni” (“Ella lo toca ahora con guantes de [piel de] lobo y dice que él se convertirá en un oso de cueva” FSN 25). Además, lo conmina a que devore únicamente el ganado de su padre, siendo consciente de eso (“...ok nýta þér þó enga fæðslu aðra en fé föður þíns” (...)) “ok skal þér þessi minning verri en engi.”). Se dice explícitamente que la maldición nunca será eliminada (“...ok aldri skaltu ór þessum álögum fara”). El término que se utiliza para “maldición” es *álögum*, dativo plural de *álag*, que significa

“impuesto”, “carga”, “tribulación” y “hechizo”, además de un uso específicamente legal, “multa adicional”.

El efecto es el predecible: Björn se convierte efectivamente en oso aunque Bera lo ve —“Í þessum birni þykkist hún kenna augu Björns konungssonar” (“En ese oso pensó ella que conocía los ojos de Björn, el hijo del rey” FSN 26)— y lo sigue a su cueva, en donde él se convierte en hombre por las noches que ambos comparten. Björn luego profetiza su propia muerte y los acontecimientos que siguen, advirtiendo a Bera sobre cómo actuar ante el próximo hechizo de la reina: “hún gefa þér at eta af dýrsslátrinu, en þat skyldir þú eigi eta,” (“ella te dará a comer de la carne de la bestia [él mismo, en forma de oso] y eso no debes tú comer” FSN 26). También le anuncia que está embarazada de él. Estas predicciones se describen como “Hann segir henni fyrir marga hluti” (lit. “Él dijo a ella antes muchas *hluti*”). *Hluti* (sing. Hlutr) es el resultado de un procedimiento azaroso de selección o adivinación, “echando suertes”¹⁹. Además dice allí que “drottning þessi er it mesta tröll.” (“la reina es el mayor *troll*”). *Troll* (forma nominativa de *tröll*) tiene entonces un significado difuso y se refiere, en general, a un monstruo mágico, como evidencian sus muchísimos compuestos (ej. *Trolllaga* “monstruoso”, *trollgangr* “embrujos de troll”, *trollaukinn* “poseído por trolls, embrujado”, etc²⁰). Casi la misma frase se utiliza para describir luego al ser alado que Bjarki combate más adelante: “Þat er ekki dýr, heldr er þat mesta tröll.” (“Ésta no es una bestia, sino que ésta es el mayor troll” FSN 35), aunque este monstruo no practique magia²¹.

Luego, el oso es muerto como predijo y la reina ofrece un trozo de su carne a la joven Bera, que se niega a comerlo en principio. *A posteriori*, muerde un pequeño trozo, bajo presión²² de la reina, tras lo que ésta dice que es suficiente y ríe²³. Como se desprende de los efectos posteriores en el embarazo de la campesina, ha utilizado la carne del oso para maldecir nuevamente²⁴ (en vez de los guantes de piel de lobo) y el resultado es que dos de los tres hijos de Bera son deformes: el primero es mitad alce (como un centauro) y salvajemente antisocial, el segundo tiene pies de perro y es egoísta aunque civilizado. El tercero, Böðvar Bjarki, no tiene deformidades y se comporta de un modo socialmente correcto, buscando vengar a su padre.

El diálogo entre éste y su madre, previo a la venganza, incluye más denominaciones para Hvít. Bjarki dice “Illt eigum vér þessu flagði at launa.” (“Males tenemos nosotros para que compense esta *flagði*” FSN 30). Más adelante, en el mismo diálogo, le añade el adjetivo *blauða* (“débil, cobarde, femenina”), que encaja particularmente bien con el término que alude a un monstruo femenino, ogresa, gigante o bruja²⁵. El deseo sexual de Hvít es particularmente marcado²⁶ y los términos mágicos aquí utilizados contienen elementos de género y denostación. Más adelante, Bera advierte a su hijo sobre los peligros del *ffjölkyngi* de la reina²⁷, por lo que su práctica se asimila a la de *Aðils*. No sólo en ambos casos es explícita y sin ambigüedad sino que se designa con el mismo término y ambos ocupan un estrato social similar.

Luego se relata la venganza de Böðvar. Allí es interesante notar que éste, seguramente para evitar que pronuncie hechizos, cubre la cabeza de la reina con una bolsa de cuero y aprieta su cuello²⁸. Luego la arrastra y golpea, enviándola al Hel (la morada precristiana de los muertos sin gloria, del que tomará su nombre el infierno en las lenguas germánicas), con la aprobación generalizada (y la inacción del rey, único que parece disconforme). Se remarca el carácter negativo del personaje, diciendo que esta muerte no era ni la mitad de lo que merecía. La escena termina con “Lét Hvít drottning svá sitt arma líf” (“Así Hvít la reina perdió su miserable vida” FSN 30).

No hay mas escenas relevantes en éste, ni en el breve *Hjalta þátr* que le sigue.

4.5 Af Aðils Uppsalakonungi ok Svíþóðarferð Hrólfrs Konungs ok kappa hans.

“De Aðils, rey de Uppsala y del viaje a Suecia del rey Hrólfr y sus campeones”, el penúltimo episodio de la saga contiene numerosos elementos mágicos, centrados alrededor del conflicto entre el villano Aðils y el rey Hrólfr, que desea vengarse de él por la muerte de su padre. Junto a Hrólfr están todos los campeones que han aparecido en la saga, lo que es una de las principales marcas de que es un “buen rey”, junto a su generosidad, decisión, justicia, valor, etc.

Aðils, mientras tanto, ha sido presentado a lo largo de la saga como una sumatoria de los peores defectos. Escapa a este trabajo un análisis detallado de su figura, que se resume en la descripción que hace su antagonista: “Aðils er ekki maðr einfaldr, heldr fjölkunnugr, slægvittr, kyndugr, klókr, grimmúðigr ok inn versti við at eiga.” (Aðils no es un hombre simple, sino que es *fjölkunnugr*,²⁹ mañoso, artero, astuto, despiadado y el peor para tratar” FSN 38).

El primer caso mágico de esta sección lo constituye el granjero Hrani, que pone a prueba, en diversas ocasiones, al rey y sus hombres. La primera tanda de pruebas ocurre en viaje hacia el reino de Aðills. Hrani hace que los viajeros que partieran de su casa tras la primera prueba (la exposición a un viento terrible, de origen no aclarado), vuelvan a encontrarse con ella nuevamente en el mismo camino. Allí el cariz mágico empieza a ser percibido, pues se aclara que los sucesos parecen “extraños” (*undarlig[a]*, FSN 39) a los héroes y el rey advierte que no saben ante qué trucos (*brögðum*, dat. pl. de *bragð*, que también significa “movimiento rápido” o “momento”) se encuentran. En ese momento, el soberano también llama al granjero *bragðakarll*, término que ya se había utilizado para otro *karll* mago, Vífil, al principio de la saga. Esta vez deben resistir a una sed repentina, tampoco explicada, y luego (tras una tormenta que les impide salir de la granja), al calor que emite un hogar. Todas estas pruebas ocurren por la noche y tienen la función narrativa de enaltecer a Hrólfr y sus campeones (que las resisten) del resto de las tropas del rey, que desertan ante ellas o son enviadas por el monarca, siguiendo el consejo del granjero. Éste predice además el éxito de su incursión. Ambos elementos, consejos y predicción entremezclados, presentan una analogía con Vífil y Svip. Del mismo modo, durante este primer encuentro, los sucesos jamás son designados con un vocabulario inequívocamente mágico.

La segunda aparición de Hrani ocurre cuando Hrólfr y sus campeones regresan de Suecia. El rey “kallar hann vera óreykablindan” (“llama a él [a Hrani] no cegado por nieblas”), lo que restalta su poder de (pre)visión ante otros magos de la saga: recordemos que Vífil escondía entre nieblas su casa de la visión de los hechiceros de Froði. Hrani ofrece armas viejas al rey como regalo y éste las rechaza, lo que ofende al granjero. Parten en la noche y, en el camino, se arrepienten de lo hecho, pues razonan que el granjero era Óðinn, divinidad que otorga la victoria en los combates y siempre está asociada al conocimiento mágico de todo tipo. Esto explica las habilidades superiores de este mago-granjero respecto a los otros de su misma clase y lleva a suponer que, además de su poder predictivo, provocó el frío, el calor, la sed y el camino confuso conjurándolos. La saga dice en ese momento que “*þat er illr andi*” (“aquél es un mal espíritu” FSN 46) y el rey minimiza su poder diciendo que “*Auðna ræðr hvers manns lífi, en ekki sá illi andi*” (“El destino/la buena suerte gobiernan la vida de cada hombre y no ese mal espíritu” FSN 46³⁰).

El otro elemento mágico es Aðils, que intenta mediante fuego, infructuosamente, derrotar a Hrólfr cuando llega a sus dominios. Cuando van a capturarlo, huye por un

árbol hueco que hay en su salón, “með fjölkynngi sinni ok göldrum” (“con su *fjölkynngi* y su hechicería” FSN 41), “saliendo” así al exterior.

Mientras lo buscan, un habitante local les dice que “Aðils konungr sé inn mesti blótmaðr (...) Blótar hann einum gölt” (“El rey Aðils es el mayor *blótmaðr* (...). Sacrifica él para un jabalí” FSN 42). El jabalí, que luego es derrotado por el sabueso de Hrólfr, es descrito como “inn tröll í galtar líki ok lætr aumliga í því illa trölli” (“un troll en apariencia de jabalí, y [procedían] sonidos miserables de ese mal troll” FSN 43). También, como muchísimos monstruos, es inmune a las heridas de arma.

Aquí se evidencia que Aðils es, a la vez, mago y pagano (¿o mago *en tanto* pagano?). La elección de un cerdo no es casual, dado que el animal se asocia al dios Freyr, particularmente popular entre los suecos precristianos. Aðils luego es muerto —engañado con oro— y desangrado por Hrólfr, lo que da muestra una vez más de su codicia.

4.6 Desenlace

La magia ocupa un lugar central en el desenlace de la saga. Aquí, la hermanastra de Hrólfr, Skuld, incita a su esposo, el rey Hjorvard, a que ataque al protagonista de la saga. Skuld, recordemos, es hija de una madre élfica. Como ocurrió con otros dos personajes aristocráticos y que representan el papel de villanos, se dice específicamente que posee poder mágico: “Var Skuld in mesta galdrakind ok var út af alfum komin í móðurætt sína” (“Era Skuld la mayor *galdrakind* y procedía de los elfos por la familia de su madre” FSN 47). *Galdrakind* incluye el término ya mencionado, *galdr-*, y *kind*, cuyo significado es igual al inglés. Aquí aparece como sustantivo, lo que impide una traducción directa³¹.

Skuld hace luego *inn mesta seið* (“el mayor *seiðr*” FSN 48), que invoca “álfar ok nornir ok annat ótölulig illþýði” (“elfos y nornas y otros indecibles malhechores/malas gentes” FSN 48. *illþýði* vuelve a nombrarlos en FSN 52), con el fin que luchen en su favor. Este ejército llega a dominios de Hrólfr en Jul, es decir, en la fecha del solsticio de invierno o de la navidad cristiana, en la cual se realizaba, en tiempos pre-cristianos, el *elfblót* o *álfablót*³², “sacrificio para los elfos”. Probablemente, la intención sea ligar otra vez magia y paganismo. Como practicante de *seiðr*, durante la batalla, Skuld está sentada dentro de una tienda negra, sobre una “plataforma de *seiðr*”³³. Al parecer, sus poderes incluyen la necromancia, pues “dauðu sveimi hér ok rísi upp” (“los muertos merodean aquí y se levantan” FSN 51), operando como cadáveres animados³⁴ (*draugar*), frecuentes en las sagas. Del mismo modo, aparece otra vez un jabalí terrible (“einn ógurligr galti” FSN), de color gris como lobo y del tamaño de un toro, que refuerza la asociación con Aðils y el paganismo. Asimismo, Bödvar sospecha que Óðinn acompaña al bando de Skuld³⁵.

Finalmente, el último uso de magia de Skuld es descrito como *galdrahríð*, una “tormenta de *galdr*”, que hace caer a los campeones de Hrólfr³⁶. Este párrafo de la muerte de los héroes está precedido por una poco hábil moraleja cristiana, en la cual se dice que solamente Dios puede contra tal poder maligno y que Hrólfr muere por ignorar a su Creador. Hay aquí una referencia a un “*meistarinn Galterus*”, que no es clara en el contexto de la saga³⁷, excepto como inserción cristiana moralizadora.

Pero, en la última escena de la saga, uno de los campeones, Bödvar, también utiliza la magia. En vez de entrar en combate, “hann sitr ok hefst ekki at” (“él está sentado y no hace nada” FSN 50). Su compañero Hjalti lo “despierta” para que participe y Bödvar le replica que, una vez despierto, puede ayudar al rey en menor medida³⁸.

Bjarki al parecer había convocado “björn einn mikill” (“un poderoso oso” FSN 50), que luchaba en su lugar. Alternativamente, puede ser que el propio Böðvar, en trance, luchara en forma de oso. El oso, además, impedía con su presencia que Skuld realizara “artimañas”³⁹. Si bien aquí el poder mágico de Bjarki es notorio, no se explicita, otra vez, que estas prácticas sean específicamente mágicas y se apela —en este caso, de un modo extremadamente forzado— a descripciones poco claras. Además, el propio Böðvar justifica su accionar ante Hjalti (que actúa siguiendo la tónica lealtad del héroe al señor) mediante un largo catálogo de sus hazañas, ubicándose a sí mismo en el mismo registro épico de proezas físicas, coraje, valor que Hjalti, sin justificarse en términos de practicante de la magia.

5. Elementos de análisis

A lo largo de la exposición de los elementos mágicos en la saga, hemos introducido la separación entre dos grupos de practicantes de magia. Observamos que, regularmente, los magos que son denotados como tales con términos específicos ocupan el papel de antagonistas (los magos de Frøði, Hvít, Aðils y Skuld). Todos éstos responden, además, a individuos de elevado *status* social.

El campo opuesto se compone de granjeros libres (Vífil, Svip, Björn e, incluso, Hrani/Óðinn antes de develarse como divinidad pagana) que apoyan a los protagonistas mediante una combinación de consejos prácticos mundanos y “artimañas”, que nunca son designadas inequívocamente como magia. Böðvar Bjarki pertenece a este mismo grupo, si bien su figura es excepcional, lo que puede explicarse debido a la inserción de un relato centrado en este héroe, que existió de forma independiente como poema escáldico (y luego, como poema rimado), reapropiados para la composición de la saga. En esta última, el protagonista principal es Hrólfr, que encarna al rey ideal de una ética cortesana de matriz francesa, reapropiada por esta saga, y que es “essentially Christian, chivalric and popular”⁴⁰. Claro está que, debido a las exigencias cronológicas de la saga, ambientada en la tardía edad de hierro escandinava (el período pre-vikingo), el rey Hrólfr no puede ser literalmente un cristiano pero se aclara que no es un pagano sino que confía en su propia capacidad y no en los sacrificios a los viejos dioses⁴¹. Sin embargo, esto no evita que sea (casi) ideal en términos de la ideología cortesana, en la medida que “Hrólfr is supreme in all worldly virtues: wisdom, strength, temperance, and justice”⁴². Por contraposición, Aðils es “cunning and wise, but cruel, avaricious, mean, ungrateful, treacherous and unpopular”⁴³.

Si consideramos que, en la saga, se opone entonces el “rey caballero” secular (pero de virtudes cristianas) al mal rey, pagano y mago, se hace comprensible el porqué se evita, de manera sistemática, la aplicación de terminología inequívocamente mágica a las figuras ligadas al rey Hrólfr. Si no pueden ser “buenos cristianos”, al menos pueden no ser “diabólicos paganos”. Esta apropiación remite al constante interés localista de los islandeses, cuya literatura se suele interesar primordialmente en temáticas —reales o legendarias— asociadas al mundo escandinavo, si bien esta tendencia es más fuerte en otros tipos de sagas (como las *Íslendingasögur* “sagas de islandeses”) que en sagas legendarias como ésta.

Richard Kieckhefer dedica varias páginas de *La magia en la Edad media*⁴⁴ a la magia escandinava, que considera el tipo principal de magia germánica. En su visión, “las sagas, escritas después de su transmisión oral durante varias generaciones, recordaban a la gente de un pasado heroico, pero no romántico, y hay determinadas

partes de la vieja tradición nórdica que se describen vagamente”⁴⁵. Esta concepción tiene un buen número de problemas. La primera es que las sagas no se transmitían oralmente⁴⁶, como postulaba la vieja teoría decimonónica, sino que son composiciones que retoman otros textos escritos tanto nórdicos como continentales, además de elementos de la oralidad. El otro problema es que en no todas las sagas carecen de romanticismo: la que trabajamos aquí es probablemente es uno de los mejores contraejemplos⁴⁷. Y precisamente este tipo de sagas, muy influidas por el romance cortesano, es la que presenta mayor número de elementos mágicos, si se la compara con las sagas de islandeses o las sagas de contemporáneos.

Otro punto importante de la posición de Kieckhefer es la idea de continuidad de una “tradición pagano-germánica”, que va de las menciones en la *Germania* de Tácito a las sagas. De existir ésta continuidad en alguna medida, es razonable suponer que, en un contexto de continuidad lingüística muy marcado, como el que existió siempre en Islandia⁴⁸, exista una correlación de vocabulario para referirse a la magia. De los términos que enumera Neil Price en su artículo sobre la magia en el período vikingo⁴⁹, varios aparecieron en nuestro análisis: *völva* (también en plural *völur*), *vísendamenn*, *galdramenn*, *seiðkona*, *flagði*, *galdrakind* y el conjunto asociado a *ffjölkyngi*. *Heið* tenía un sentido posiblemente positivo pero, en la saga, es el nombre de pila de una hechicera mercenaria y villanesca; del mismo modo, *blótmaðr* tampoco aparece, ni las menciones a seres sobrenaturales son tan frecuentes. Esto es una muestra más del conocido proceso de simplificación y unificación (en el campo de lo indebido y maligno, incluso de lo demoníaco) de las prácticas precristianas llevado adelante por el cristianismo (al menos, el de sus eruditos). Otra prueba de ello es la confusión en la saga entre *seiðr* (magia femenina, asociada a las visiones) y *galðr* (hechizos cantados o escritos, originalmente de fines curativos), que se utilizan sin demasiada distinción y para nombrar los más diversos efectos, incluyendo algunos (invocar criaturas monstruosas, maldecir produciendo deformidades, generar soldados no muertos) ajenos a los campos de acción de la magia escandinava precristiana⁵⁰. Nótese también la ausencia de menciones en la saga a otros tipos de magia del período vikingo, como el *gandr* o el *útisetá*.

El vocabulario específico que existía en el período anterior se mezcla también con el vocabulario que designa a seres míticos y a prácticas religiosas: si el sacrificio originalmente ocupaba un rol religioso (es decir, de renovación del lazo social o cósmico y se realizaba en forma comunitaria), en la saga parece simplemente servir como un hechizo para atraer un jabalí monstruoso.

Lo que opera aquí como agente transformador es la alteridad: “*Mi* magia es una religión para mí y un maleficio para tí, tu religión es para mí un maleficio y una magia”⁵¹. En la saga, simplemente, el ambiente cristiano impide decir que la magia de los héroes de comportamiento cristiano es magia (porque una habitual condena cristiano-medieval dice que la magia es necesariamente de los paganos o los agentes del demonio y nunca la de los virtuosos) o que es religión (porque no se puede afirmar positivamente que sean cristianos), lo que deja indefinida a la primera mitad de la sentencia de Mauss. La segunda mitad es mucho más simple de explicar: el sacrificio pagano de Aðils o la ayuda élfica de Skuld son, a ojos cristianos, magia y maleficio. Del mismo modo, el *seiðr* —que era originalmente un tipo de práctica religiosa de los pueblos árticos⁵²— fue convertido en un tipo de magia por los escandinavos. El paganismo es aquí el enemigo fundamental, “in contrast to the texts which look to the devil for explanation, instruction in witchcraft and magic as it is portrayed in the sagas suggests something much closer to perceived pagan practice. The sagas thus differ from the norms of European textual sources by not employing the increasingly widespread

continental view of witchcraft as deriving from a pact with the devil”⁵³. Es decir que, a efectos de la explicación cristiana de la magia, los islandeses de la baja Edad media están todavía cerca de los autores altomedievales del continente.

La alteridad opera también fundamentalmente pues se constata que los magos de la saga pertenecen al mundo exterior. La reina Hvít “er dóttir Finnakonungs” (“Es hija del rey de los fineses/sámi” 24), Aðils es sueco, mientras que los héroes de la saga básicamente son daneses y noruegos. Skuld es el caso extremo, ya que ni siquiera es completamente humana. Las acusaciones de inhumanidad, de ser “troll”, funcionan en la misma línea.

Volviendo a la cuestión de la “continuidad” que planteaba Kieckhefer, podemos decir que ésta existe en el vocabulario a nivel formal pero que presenta una mutación semántica muy marcada en virtud de la cristianización del discurso que, sin embargo, ofrece fuertes particularidades locales en Islandia. En este sentido, la aislada sociedad islandesa era permeable a las influencias continentales pero la débil hegemonía de las instituciones continentales del Occidente bajomedieval (iglesia papal y monarquía ascendente) sobre la isla permite que la reapropiación de dichas influencias esté profundamente marcada por la cultura local. A modo de ejemplo, el papel positivo que representan simples granjeros que aparecen en la saga sería muy difícil (o imposible) de localizar en otra obra romántica, como el *Cantar de los Nibelungos*, por más que ésta sea tan “germánica” y tan mágica como nuestra saga. Por muy cortesana que sea esta saga, su público es más una comunidad de granjeros y eclesiásticos pobres que de grupos nobiliarios y caballerescos.

Así, más que hablar de una “tradición germánica” que pervive en las sagas, resulta más adecuado hablar de la magia islandesa de los últimos siglos medievales (al menos, tal como la presenta esta saga) como la magia de un cristianismo periférico, imitativo pero provinciano, de una región aislada dominada por una de las monarquías más pobres y débiles del Occidente.

¹ Una extensa introducción a esta problemática aparece en el antiguo estudio de Oscar Olson. Véase, de este autor, “The Relation of the Hrólfs Saga Kraka and the Bjarkarímur to Beowulf”, *Publications of the Society for the Advancement of Scandinavian Study*, 3 (1916), 8-99.

² La edición académica traducida a la lengua inglesa, más accesible, es la de Peter FISHER e Hilda ELLIS-DAVIDSON (eds.), *Saxo Grammaticus: The history of the danes, books I-IX*, Woodbridge, Brewer, 1998, pp. 37-64.

³ Las traducciones, excepto que se aclare explícitamente, son propias. Los campos semánticos específicos de cada término han sido relevados a partir de las entradas en los diccionarios citados en la bibliografía.

⁴ Los números de capítulo que damos entre paréntesis son, en primer lugar, los de la traducción a lengua inglesa de Jesse Byock (en adelante, abreviado SKH) y, en segundo lugar, los de la edición en *Fornaldarsögur Norðurlanda*, vol. II, serie compilada originalmente por Christian Rafn y reeditada, más de cien años después, por Guðni Jónsson (en adelante, FSN). No hemos tenido acceso a la edición más moderna en lengua original, realizada por Desmond Slay, en la que se basa la edición inglesa. Esta utiliza otro manuscrito como fuente principal, diferente de aquél de la edición en *Fornaldarsögur Norðurlanda*. Véase “Hrólfrsaga Kraka og Kappa hans”, en Guðni JÓNSSON (ed.), *Fornaldarsögur Norðurlanda*, Reykjavík, Íslendingasagnaútgáfan, 1954. vol. 1, pp. 1-105 y Jesse BYOCK (ed.), *The Saga of King HrólfrKraki*, Londres, Penguin, 1998.

⁵ Michael BAILEY, “The Meanings of Magic”, *Magic, Ritual and Witchcraft*, vol. 1, n. 1 (2006), p. 5.

⁶ Richard KIECKHEFER, *La magia en la edad media*, Barcelona, Crítica, 1992, p. 22.

⁷ Como, por ejemplo, la enorme complejidad de las ideas medievales de *naturaleza*, especialmente en su relación con Dios. La definición de Kieckhefer supone una naturaleza al menos parcialmente separada de la divinidad (de otro modo, algo podría ser a la vez mágico —en tanto deriva su poder de la naturaleza oculta— y no mágico—en tanto esta naturaleza oculta es, en sí, parte de Dios—). Lo que no es necesariamente cierto en toda la Edad media: recordemos el *Natura id est, Deus* de los juristas medievales.

⁸ BAILEY, *op. cit.*, p. 5.

⁹ "...karlinn Vífill vaknar við ok mælir: 'Margt er kynligt á ferð ok flug, ok miklar fylgjur ok máttugar eru hingat komnar í eyna'" (FSN 2).

¹⁰ "ok verðr oss ekki þangat auðsét um hífýli karls þess" (FSN 2).

¹¹ *Visendamenn* (s. *vísindamaðr*) es un compuesto cuyo segundo término significa "hombres". El primero posee, en este caso, un significado mágico pero no ocurre lo mismo en otros compuestos. como *vísindabók* (libro erudito) o *vísindavegr* ("camino de conocimiento" o "verdad"). Compárese con *galdramenn*, en donde *galdr-* es siempre y únicamente mágico.

¹² Todas las citas de esta sección corresponden a FSN 3.

¹³ "Ok í því kastaði Signý til hennar gullhringi, Hún varð glöð við sendinguna ok vill nú af bregða. 'Hví varð nú svá?' sagði hún, 'ok er þetta lygð ein, er ek segi, ok villist nú mjök spádómr minn allr'".

¹⁴ "Þik skal pína til sagna" (lit. "Tú serás atormentada hasta que hables").

¹⁵ *Sköp* significa "destino" y "maldición", lo que nos habla de una escasa diferencia percibida entre las dos nociones.

¹⁶ Al respecto, véase Wilfrid BONSER, "Magical Practices Against Elves", *Folklore*, vol. 37, no. 4 (1926), 350-363. También es útil (aunque generaliza demasiado) Claude LECOUTEUX, *Enanos y elfos en la Edad media*, Palma de Mallorca, José Olañeta Editor, 1998, parte 3, capítulo 1.

¹⁷ La saga tiene la duplica *n* en el término.

¹⁸ FSN 18 ("Svipr karl svarar: 'Ekki sýnist mér þetta ráðligt,...'" y "Hann mælti þá við son sinn: 'Vertu óágjarn við aðra...'"), FSN 22 ("Faðir hans segir: 'Svá er mér sagt...'").

¹⁹ Anglosajón *Hlot* y, en la expresión moderna, "casting lots". En las lenguas romances tenemos, de la misma raíz, *lotería* y *loto*.

²⁰ Compuestos como *trolldom* (brujería), *trollmann* (brujo), *trollkvinna* (bruja) fueron utilizados en las cazas de brujas en el mundo nórdico y aún se conservan en cierta medida en las lenguas escandinavas modernas. Ragnhil BOTHEIM, *Trolldomsprosessane i Bergenhus len 1566-1700*, Tesis de doctorado en historia, Universidad de Bergen, 1999, p. 19: "Her vil trolldom, trollfolk, trollkvinne og trollmann bli nytta, då det er dei omgrepa vi finn i kjeldene. Ordet heks vart ikkje nytta i vårt område før på slutten av 1600-talet" ("Aquí utilizaremos *trolldom*, *trollfolk*, *trollkvinne* y *trollmann*, porque ésta es la forma que encontramos en las fuentes. La palabra *heks* (bruja) no es usada en nuestro medio hasta el final del siglo XVII"). Por lo tanto, en la saga, no es un arcaísmo sino un uso cotidiano de un término antiguo.

²¹ Si bien su sangre posee propiedades maravillosas, pues otorga un vigor sobrehumano a quien la bebe o se baña en ella —en un motivo muy común—.

²² "Ok þar kemr drottning með disk vánum bráðara, var þar á bjarnarholdit, ok bað Beru neyta. Hún vildi eigi eta" (...). "Hún bitar fyrir hana, ok þat verðr af leikum, at hún etr þann bita" (FSN 27).

²³ "Drottning mælti: 'Vera kann, at nú dugi nokkut', ok hló at" (*ibidem*).

²⁴ La confirmación la da la reacción del rey Hring a estos sucesos, que comprende los mismos como "kynstrum" (dat. de *kynstr*, "prodigios inusuales, sucesos mágicos", FSN 29).

²⁵ Éste es seguramente el sentido específico en este caso. En SKH 22, se utiliza "witch" en las dos menciones.

²⁶ Carl PHELPSTAD, "The sexual Ideology of Hrólfs Saga Kraka", *Scandinavian Studies*, 75 (2003), p. 10.

²⁷ "Stílltu svá til, at hún megí eigi fjölkynngi við koma, svá at þik megí skaða" (FSN 30).

²⁸ "...setr belg skorpinn á höfuð henni ok dregr at hálsinum fyrir neðan" (FSN 30).

²⁹ Obviamente, adjetivo relacionado con *fjölkynngi*. SKH 25 traduce "skilled in the black arts". Además, tanto este término como los tres que siguen (*sl[æ]gvittr*, *kyndugr*, *klókr*) pueden traducirse al inglés como "cunning".

³⁰ Más tarde volveremos sobre esta sentencia, que demuestra no ser cierta.

³¹ HSK 32 aproxima con "sorceress".

³² Thomas DUBOIS, *Nordic Religions in The Viking Age*, Filadelfia, University of Pennsylvania Press, 1999, p.51.

³³ "þar sem hún sat í sinu svarta tjaldi á seiðhjalli sinum" (FSN 51).

³⁴ HSK 34 da "ghosts" pero el *draugr* posee siempre un cuerpo físico.

³⁵ "Óðin kann ek ekki at kenna hér enn. Mér er þó mesti grunnr á, at hann muni hér sveima í móti oss (...)" (FSN 52).

³⁶ "Kom nú á sú galdrahríð, at kapparnir tóku at falla" (*ibidem*).

³⁷ Autor de una vida de Alejandro Magno traducida al islandés. Ver SKH, nota 82.

³⁸ "Ek segi þér at sönnu, at nú má ek mörgum hlutum minna lið veita konunginum en áðr þú kallaðir mik upp heðan" (FSN 50).

³⁹ "Hafði Skuld drottning engum brögðum við komit, á meðan björninn var í liði Hrólfs konungs" (FSN 51).

-
- ⁴⁰ Ármand JAKOBSSON, “Le roi chevalier: The royal ideology and Genre of Hrólfs Saga Kraka”, *Scandinavian Studies*, 71, vol. 2 (1999), p. 157.
- ⁴¹ “En ekki er þess getit, at Hrólfr konungr ok kappar hans hafi nokkurn tíma blótat goð, heldr trúðu þeir á mátt sinn ok megin” (FSN 48).
- ⁴² JAKOBSSON, *op. cit.*, p. 157.
- ⁴³ *Ibidem*, p. 160.
- ⁴⁴ KIECKHEFER, *op. cit.*, pp. 52-62.
- ⁴⁵ *Ibidem*, p. 62.
- ⁴⁶ Como una introducción general a esta problemática, sigue siendo relevante Gabriel TURVILLE-PETRE, *Origins of Icelandic Literature*, Oxford, Clarendon Press, 1953. También Jesse BYOCK, *Feud in the Icelandic Saga*, Berkeley, University of California Press, 1982, pp. 24-46.
- ⁴⁷ Véase JAKOBSSON, *op.cit.*, pp. 140-151.
- ⁴⁸ Aún hoy, el islandés antiguo es perfectamente comprensible para los islandeses contemporáneos.
- ⁴⁹ Neil PRICE, “L’esprit viking: magie et mentalité dans la société scandinave ancienne”, en Régis BOYER (comp.), *Les Vikings, premiers Européens. Les Nouvelles découvertes de l’archéologie*, París, Autrement, 2005, pp. 206-208 especialmente.
- ⁵⁰ Listados por PRICE, *op. cit.*, pp. 203-205. La magia de los granjeros (exceptuando al excepcional Hrani) y de Björn y Bödvar coincide mejor con dicha lista. No es inverosímil suponer que, si el vocabulario específico cambió de objeto, las prácticas concretas pudieron pervivir aunque privadas de su nombre.
- ⁵¹ Marcel MAUSS, *Manual de Etnografía*, Buenos Aires, FCE, 2006, p. 320.
- ⁵² Véase DUBOIS, *op. cit.*, cap. 6: “The intercultural dimensions of the Seiðr ritual”.
- ⁵³ Stephen MITCHELL, “Learning Magic in the Sagas”, en *Proceedings of the 11th International Saga Conference*, Universidad de Sydney, 2000, p. 343.