

Rituales mágicos en la religión nórdica precristiana: El seiðr en la *Saga de Gísli Súrsson*

Teodoro MANRIQUE ANTÓN

Universidad de Castilla La Mancha
teodoro.manrique@uclm.es

RESUMEN

Con el presente artículo perseguimos un doble objetivo. Por una parte analizaremos las características de la magia *seiðr* y de sus practicantes desde el punto de vista de su importancia en el entramado social y mitológico de la cultura nórdica (islandesa) antigua. Por otra, y mediante el análisis de algunas escenas de la *Saga de Gísli Súrsson*, intentaremos demostrar que la inclusión de ciertos motivos mágico-religiosos de origen precristiano en las Sagas de Islandeses respondía al triple intento de crear un modelo explicativo de la realidad, de servir para elevar el tono trágico del relato y de caracterizar de manera negativa a los que tenían que ver con su uso.

Palabras clave: religión nórdica precristiana, rituales mágicos, *seiðr*, sagas islandesas, *Saga de Gísli Súrsson*.

Magic Rituals in Pre-Christian Nordic Religion: *seiðr* in *The Saga of Gísli Súrsson*

ABSTRACT

This paper has a double purpose: firstly, to assess the importance of *seiðr* magic rituals and of its practitioners within the social and mythological framework of Old Norse-Icelandic Literature. Secondly, by means of the analysis of certain scenes in *The Saga of Gísli Súrsson*, I aim to demonstrate that the inclusion of magic-religious motifs in the Sagas of Icelanders has a triple objective: to provide a model to help understand apparently inexplicable phenomena, to intensify the tragic tone of the plot and finally to depict those involved in the performance of *seiðr* in a very negative light.

Keywords: Pre-Christian Nordic religion, magic rituals, *seiðr*, Sagas of Icelanders, *Gísla saga Súrssonar*.

SUMARIO: 1. Rituales mágicos en la religión nórdica precristiana. 2. El *seiðr* en la saga de Gísli Súrsson.

FECHA DE RECEPCIÓN: 24 DE 04 DE 2009
FECHA DE ACEPTACIÓN: 26 DE 05 DE 2009

1. RITUALES MÁGICOS EN LA RELIGIÓN NÓRDICA PRECRISTIANA

Varios son los factores que han contribuido a la incertidumbre con la que hoy en día contemplamos las manifestaciones religiosas nórdicas precristianas. Entre ellos suele destacarse el hecho de que sus practicantes no se vieron en la necesidad de poner por escrito el corpus de sus creencias, como sí se hizo en la Iglesia cristiana desde época muy temprana. El secretismo inherente a las prácticas religiosas precristianas contribuyó asimismo a que sólo una minoría estuviera al tanto de las fórmulas adecuadas que se empleaban en los diferentes rituales con los que los habitantes de los países nórdicos intentaban conseguir el favor de sus dioses.

En la Islandia precristiana el culto a los dioses del panteón nórdico carecía en principio de una organización jerarquizada y especializada, por lo que los granjeros islandeses dependían en las cuestiones religiosas públicas de sus líderes políticos, los denominados *goðar*. Éstos eran los únicos que estaban en condiciones de ofrecer protección a sus seguidores, no sólo de tipo legal, sino también religiosa, porque a ellos les correspondía organizar los sacrificios a los dioses que garantizaban la paz y las buenas cosechas¹. En estas reuniones, en las que los *goðar* o cabecillas islandeses reunían a sus seguidores con la intención de agasajar a sus amigos y celebrar la llegada del invierno, a veces se ofrecían sacrificios a los dioses, y de este modo constituían un medio muy eficaz de establecer alianzas o cuidar de las que ya se tenían. En el aspecto religioso, el compartir la comida y bebida suponía acceder a un complejo sistema de mutuas obligaciones de las que los dioses eran testigos.

En torno a estos banquetes giraba, pues, la actividad social de la comunidad. En ellos tenían también cabida personajes que disfrutaban de una especial relación con el mundo de los poderes ocultos. Eran personas que vivían normalmente apartadas de la sociedad y que iban de casa en casa respondiendo a preguntas sobre el futuro de los que se lo pidieran². Aunque en las fuentes principales de nuestro estudio, *i.e.* las Eddas y las sagas islandesas, estas figuras son en su mayoría mujeres, también tenemos ejemplos de hombres que se prestan a ayudar a los que lo solicitan en las tareas más siniestras, como es el caso del brujo Þorgrímr en la *Saga de Gísli Súrsson* del que hablaremos más adelante.

Con la presencia de estos personajes en las celebraciones y rituales estacionales, la línea de separación entre las prácticas mágico-religiosas populares y las asociadas

¹ D. Strömbäck, *The Conversion of Iceland: A Survey*, London, 1975. Strömbäck destaca en su estudio el papel de los *goðar* islandeses en la formación de una organización social y religiosa a partir de la cual se habría desarrollado el sistema constitucional islandés. Estudios más recientes como el de O. Vésteinsson, aunque coinciden en señalar que el origen del término habría tenido en principio una relación con lo religioso, afirman que en la Islandia del siglo X el cargo de *goði* no conllevaba ninguna función religiosa regulada. Cfr. Orri Vésteinsson, *The Christianization of Iceland: Priests, Power, and Social Change 1000–1300*, Oxford, 2000.

² En el *Nornagæsts þáttur* contenido en la *Saga de Ólaf Tryggvason* afirma Nornagæstr que ciertas adivinas viajaban por el país, eran llamadas *spákonur* y predecían a la gente su destino por lo que muchos las invitaban a sus casas, organizaban banquetes y les ofrecían buenos regalos cuando se marchaban. Cfr. C. Richard Unger y G. Vigfússon (eds.), *Flateyjarbók: En samling af norske konge-sager*, I, Christiania, 1860-1868, p. 184.

al culto de los dioses parece desaparecer. En estos casos es difícil dilucidar si dicha coincidencia espacial es únicamente el resultado del desconocimiento de la división de ambas esferas por parte de los autores de las sagas, o de una práctica habitual. La asociación del paganismo con diferentes ritos mágicos en las antiguas leyes de Noruega, Suecia o Islandia nos ofrece un testimonio más de que diferentes elementos religiosos precristianos de diferentes épocas aparecen con frecuencia solapados o bajo la misma denominación³. La lucha de la Iglesia contra los últimos reductos de paganismo (brujería y magia) influyó muy posiblemente en la recreación del ambiente pagano de las sagas que llevaron a cabo sus autores⁴.

De acuerdo con la definición del *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* el sustantivo *seiðr* hace referencia a un tipo de magia funcional con cuyo uso se puede dañar a personas, conseguir conocimientos sobre el futuro, las circunstancias meteorológicas, las cosechas, etc⁵. No hay unanimidad sobre la etimología del sustantivo *seiðr*, aunque dados los equivalentes que conocemos en Antiguo Alto Alemán (*seito*) y Antiguo Inglés (*sāda*), todo parece indicar que su significado básico sería el de “cuerda”, “hilo” o “soga”. Esta etimología sería enteramente compatible con la idea, defendida entre otros por Eldar Heide, de que el *seiðr* es un tipo de magia en la que sus practicantes envían su espíritu en diversas formas, entre las que destaca la de la cuerda, y que también concuerda con la idea de que el destino de los hombres es a menudo representado en la mitología como un hilo que es tejido por diferentes personajes femeninos⁶.

Las referencias a este tipo de magia y a sus practicantes no se circunscriben, como hemos afirmando, a las sagas islandesas, sino que también en algunas de las actividades mágico-rituales de los dioses recogidas en las Eddas pueden encontrarse referencias o correlatos de los episodios de las sagas en los que se incluyen motivos

³ En los países nórdicos recién convertidos, los legisladores cristianos, habiendo conseguido el primer objetivo de acabar con el culto público a los dioses, pasaron a una fase en la que el objetivo principal era desenterrar los restos menores y más populares de religiosidad precristiana, como era el caso de la magia y las profecías. En las leyes noruegas del *Gulathing*, por ejemplo, el apartado dedicado a las profecías y a la brujería estaba colocado junto al dedicado a los sacrificios a los dioses, lo que es una buena prueba de hasta qué punto estaban unidas ambas esferas en la mente de los escritores cristianos de esos siglos. Cfr. P. Fernández Álvarez y T. Manrique Antón, *Las Leyes del Gulathing*, Salamanca, 2005.

⁴ En las sagas más antiguas, como por ejemplo las *Sagas de Reyes* o *konungasögur* que tratan de reyes escandinavos que todavía no podemos considerar cristianos, como Harald el de los Hermosos Cabellos (850 - 933), la diferencia entre las diversas formas de religiosidad precristiana parece, sin embargo, bastante clara. En la saga que lleva su nombre, *Haralds saga Hárfagra*, los límites de lo que era la religión oficial y las formas menores de los que practicaban la magia no parecen entrar en conflicto. En el cap. XXXIV de dicha obra se cuenta que uno de los hijos de Haraldr, Röngvald, se trasladó a Hadaland y allí aprendió magia y se convirtió en un brujo. Esto no fue del agrado del rey, quien intentó acabar con las prácticas de brujería en la provincia de Hórdaland. Vitgeir, uno de los brujos de la zona, se quejó en un poema de que el rey se lo permitiera a su hijo, pero lo prohibiera a los demás. Ante esto Eiríkr Hacha Sangrienta, otro de los hijos de Haraldr, se trasladó a Hórdaland y quemó en su casa a su hermano junto con otros ochenta brujos. Cf. *Heimskringla I, Haralds saga Hárfagra*, Íslenzk Fornrit, XXVI, Reykjavík, 1941, pp. 138-39.

⁵ *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder fra vikingetid til reformationstid*, vol. XV, København, 1956-1978, p. 75.

⁶ E. Heide, *Gand, seid og åndevind*, Bergen, 2006, pp. 238 y ss.

relacionados con la magia o el *seiðr*⁷. Por su relación con la esfera de lo sagrado, como afirma Catharina Raudvere, el *seiðr* adquiere una posición privilegiada dentro del contexto ideológico precristiano nórdico⁸. En esta misma dirección, el *seiðr* suele mencionarse en relación con las controvertidas actividades chamánicas del dios Óðinn, *i.e.* con una serie de prácticas que aunque no directamente conectadas con este tipo de magia, sí que pertenecen a un complejo más amplio de ritos, algunos de ellos de iniciación, que suele englobarse en la denominada “magia odínica”⁹.

La representación literaria del *seiðr* en contextos mágico-religiosos nórdicos se enmarca en un espacio simbólico marginal que lo diferencia del oficial en el que se realizaban los sacrificios. Es decir, sus practicantes no pertenecen a ninguna clase social definida. Por su poder y conocimientos para entrar en contacto con “el otro mundo” disfrutaban de una posición ambigua. Son temidos, odiados, y a la vez deseados en tiempos de incertidumbre. Como dijimos más arriba, este tipo de magia era practicada sobre todo por mujeres, de ahí que normalmente aparezca asociada a los conceptos de *níð* y *ergi*, que en caso de practicantes masculinos aparecen asociados al deshonor y a la implicación de una desviación sexual, como afirma el mismo Snorri Sturluson en la *Ynglinga saga* al ofrecer una explicación sobre su origen en clave mitológica¹⁰.

No todos los practicantes de estas artes mágicas pueden englobarse, sin embargo, en una misma categoría. Algunos tenían cualidades consideradas positivas, como la capacidad de ver lo que está oculto o de prever lo que está por venir¹¹. Otros, por el contrario, podían incluso hacer enloquecer a sus enemigos o causarles la muerte, por lo que no es inusual encontrar la división entre el *seiðr* blanco y *seiðr* negro en algunos estudios sobre este fenómeno mágico-religioso. Tras esta división, sin embargo, subyace otra más importante que hace referencia a los dos prototipos de magos que aparecen relacionados con el *seiðr* tanto en las sagas islandesas, como en la *Edda Mayor*, la *völva* (pl. *völur*) y el *seiðmaðr* o *seiðskratti*¹².

⁷ Entre las obras que recientemente han profundizado en algunos de los aspectos religiosos, mitológicos y sociales de la práctica del *seiðr* destacamos: Ronald Grambo, “Problemer knyttet til studiet av seid: En programmerklæring”, en G. Steinsland *et al.* (eds.), *Nordisk Hedendom. Et symposium*, Odense, 1991, pp. 133-139; J. P. Schjødt, (ed.), *Myte og ritual i det førkristne Norden. Et symposium*, Odense, 1994; G. Steinsland, *Norrøn religion: myter, riter, samfunn*, Oslo, 2005 o E. Heide, *Gand, seid og åndevind*, Bergen, 2006.

⁸ C. Raudvere, *Kunnskap och insikt i norrön tradition. Mytologi, ritualer och trolldomsanklagelser*, Lund, 2003, pp. 93 y ss.

⁹ N. Price, “The Archaeology of Seiðr: Circumpolar Traditions in Viking Pre-Christian Religion”, en *Brathair*, 4, 2, (2004).

¹⁰ Tanto el *Völuspá*, uno de los principales poemas de la *Edda Mayor* como la *Ynglinga saga* parecen indicar que el *seiðr* era un arte en principio desconocido por los dioses y que tuvieron que conseguir de los vanes (Freyja), pero también de representantes femeninas del mundo de los gigantes, como Heiðr. Para un estudio sobre la función de ciertos personajes femeninos en la mitología nórdica, cf. Margareth Clunies Ross, *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Northern Society. The Myths*, I, Odense, 1994, pp. 203 y ss.

¹¹ En estos casos más que de *seiðr* podría hablarse de *spá*, “adivinación”. Muchas de las diosas de la mitología conocen el arte de ver el futuro. Gefjon conoce el destino de la gente, (*Edda Mayor: Locasenna* 21), lo mismo que Frigg (*Edda Mayor: Locasenna* 29).

¹² Además de los mencionados, en nuestras fuentes también hemos encontrado sustantivos como *seiðberendr*, *vikti*, *galdramaðr* o *galdrasmiðr*, para los brujos, y *galdrakona*, *heiðr*, *kveldriða*, *trollriða* o *fordæða* para las practicantes femeninas.

La importancia de las primeras en el entramado mitológico precristiano es más que evidente, si nos atenemos al hecho de que el poema nórdico apocalíptico por excelencia, el *Völuspá*, “La profecía de la adivina”, contenido en la *Edda Mayor*, está puesto en boca de una *völva* a la que el mismo Óðinn acude en busca de ayuda. En este caso, como en el del relato del ritual llevado a cabo por Þorbjörg *lítill-völva*, “la pequeña *völva*”, en la *Saga de Erik el Rojo*, *Eiríks saga rauða*, los practicantes del *seiðr* cumplían una función social en tiempos de escasez o enfermedad¹³. Además, también podrían estar relacionadas con antiguos rituales de la fertilidad, ya que tanto su indumentaria (la *völva* estaba cubierta con pieles de gato, el animal sagrado de Freyja), como el hecho de que con su venida se anticipaba el final de la carestía apuntan en esa dirección. Su llegada, como nos dice el autor de la *Saga de Erik el Rojo*, era una costumbre bien arraigada, *siðr*, y se esperaba con cierta impaciencia. Cuando la *völva* se dispone a entrar en la granja, los presentes la saludan de manera apropiada¹⁴:

*Enn er hon kom inn, þótti öllum mönnum skylt at velja henni soemiligar kveðjur.
Hon tók því sem henni váru men geðjaðir til*¹⁵.

Las *völur* podían necesitar en ocasiones la colaboración de otras de su clase, como es el caso de la *völva* mencionada en la *Órvar Odds saga* que llega acompañada de un grupo de jóvenes asistentes, tanto hombres como mujeres, y que al parecer están aprendiendo el oficio¹⁶.

Un caso diferente es el de los *seiðmenn*¹⁷. Su presencia en las sagas está acompañada de una sucesión de términos con claras connotaciones negativas, como es el caso del ya mencionado *ergi*. El comportamiento afeminado atribuido a los *seiðmenn* actúa como una categoría simbólica, ya que despierta en la sociedad un sentimiento de desprecio y aversión, lo que, como decimos más arriba, contribuye a su marginación social. Sus actividades mágicas están normalmente encaminadas a pro-

¹³ *Eiríks saga rauða*, Íslenzk Fornrit, IV, Reykjavík, 1935, pp. 206 y ss.

¹⁴ También en el citado *Norna-Gests þáttur* o en la *Vatnsdoela saga* se recalca el aspecto social de las visitas de las *völur*. Todo esto parece indicar que las ceremonias que éstas llevaban a cabo se habían establecido firmemente como una alternativa o complemento a las ceremonias rituales propias de la religión nórdica precristiana. Catharina Raudvere (*op. cit.*, p. 169) llega incluso a afirmar que el *seiðr* y algunas ceremonias similares podrían interpretarse como un tipo de rituales privados de la fertilidad en épocas de especial necesidad.

¹⁵ *Eiríks saga rauða*, *op. cit.*, p. 207: “Y cuando ella entró, a todos les pareció que convenía saludarla de manera respetuosa. Y ella respondió según le agradasen los que la saludaban”.

¹⁶ *Órvar Odds saga*, en *Fornaldar sögur Nordurlanda*, II, Reykjavík, 1954, p. 205: *Hún hafði með sér fimmtán sveina ok fimmtán meyyar*. “A ella le acompañaban quince muchachos y quince muchachas jóvenes”. También en el *Sigrdrífomál* de la *Edda Mayor* es el joven Sigurðr el receptor de los secretos de la valquiria, entre los que se contaban todo tipo de runas (las runas de la medicina, *limrúnar*, las que sirven para protegerse, *biargrúnar*, etc.), por lo que, aunque no se mencione explícitamente el *seiðr*, todo parece apuntar a que los hombres podían practicar ciertos tipos de magia sin caer en la vergüenza de la homosexualidad.

¹⁷ El término *seiðkona* está atestiguado en algunas de las sagas denominadas de “los tiempos antiguos” *fornaldarsögur*, como la mencionada *Órvar-Odds saga* o la *Hrólfs saga kraka*, en las que parece haberse disipado en parte la antigua distinción entre *spákona* y *seiðmaðr*.

vocar desgracias, bien por propia iniciativa o por encargo de otros¹⁸. De especial interés a este respecto es la familia de *seiðmenn* provenientes de las Islas Hébridas que se menciona en la *Laxdoela saga*. Kotkell y su familia son un caso prototípico de una estrategia narrativa, según la cual las diferencias étnicas eran interpretadas por la audiencia como un marcador de que algo anómalo iba a suceder. Junto a esto, el hecho de que tanto en la *Laxdoela saga*, como en la *Gísla saga* los practicantes del *seiðr* aparezcan agrupados en familias, nos parece buena prueba de que los autores de las sagas pretenden adscribir este tipo de prácticas a ciertos círculos bien sean familiares o nacionales¹⁹.

En definitiva, y antes de pasar al análisis del *seiðr* en la *Saga de Gísli*, no podemos obviar el hecho de que buena parte de sus representaciones literarias proceden de época cristiana y que a menudo fueron modificadas para adaptarlas al entorno religioso-cultural de los autores que las llevaron al papel.

2. EL SEIÐR EN LA SAGA DE GÍSLI SÚRSSON

La *Saga de Gísli Súrsson* es uno de los principales exponentes de un subgrupo dentro de las *Sagas de Islandeses* denominado “Sagas de Desterrados”²⁰. La *Saga de Gísli* es una obra anónima que ha sobrevivido en tres redacciones de las cuales dos han llegado hasta nosotros completas (las denominadas S y M) y la tercera sólo en forma fragmentaria (B). De la versión M, la versión corta, se conservan más de una veintena de manuscritos, el más antiguo de los cuales, el AM 556 a 4to. es el que ha servido de base a buena parte de las ediciones y traducciones de la Saga. Dicho manuscrito fue escrito en el oeste de Islandia en el último cuarto del siglo XV (1476–1499), aunque no se conoce la identidad del copista. La versión S, o versión larga, ha llegado hasta nosotros en dos manuscritos en papel que con toda probabilidad son copia

¹⁸ En una de las obras de corte histórico más importantes de la literatura nórdica antigua, el *Libro de los Asentamientos*, *Landnámabók*, contamos, sin embargo, con la evidencia de Þuriðr sundafyllir, que por medio del *seiðr* consiguió alimentar a sus vecinos en una época de gran carestía: *Þuriðr sundafyllir ok Völu-Steinn son hennar fór af Hálogalandi til Íslands ok nam Bolungarvík ok bjöggu í Vatsnesi. Hon var því kölluð sundafyllir, at hon seiðdi til þess í hallæri á Hálogalandi, at hvert sund var fullt af fiskum.* “Þuriðr la Llena-canales y su hijo Völu-Steinn partieron de Hálogaland (Noruega) hasta Islandia. Se instalaron en Bolungarvík y vivían en Vatsness. La llamaban “Llena-canales” porque en un año de carestía en Hálogaland hizo un conjuro y resultó que todos los canales se llenaron de peces”. Cf. *Landnámabók*, Íslenzk Fornrit, I, Reykjavík, 1986, pp. 186.

¹⁹ De la fama de los fineses como chamanes y expertos en artes mágicas deriva el sustantivo *finnferð* o expresiones como *fara finnfarar*, “ir a consultar a los fineses”, con los que se hacía referencia a los viajes que se realizaban a su territorio para obtener respuestas sobre el futuro, etc. También en la antiguas leyes noruegas del *Borgarþing* se contempla la pena de destierro total para los que realizan un viaje a las tierras de los fineses: *Þæt er ubota værk at gera finfarar at spyria spa.* “Hay pena de destierro total para los que vayan a territorio finés a consultar la profecías”. Cf. R. Keyser y P. Munch (eds.), *Norges gamle love indtil 1387*, I, Christiania, 1846, pp. 350-351.

²⁰ La *Saga de Gísli* ha sido traducida al español por José Antonio Fernández Romero. Cfr. J. A. Fernández Romero, *Saga de Gísli Súrsson*, Valencia, 2001.

de un pergamino que data del siglo XIV, y que llegó a Dinamarca en el siglo XVII por el interés del monarca dano-noruego Federico III (1609-1670) en completar su regia biblioteca. La versión B, o fragmento, sólo se conserva en cuatro hojas bastante dañadas del manuscrito AM 445c I 4to. de principios del siglo XV y contiene únicamente algunos capítulos de la Saga.

Las dos principales versiones de la Saga (S y M) coinciden en la presentación de los episodios fundamentales de la vida de Gísli Súrsson. Las diferencias textuales entre ellas son, según nuestra opinión, resultado de las diferentes estrategias de sus redactores respecto a la historia que querían contar. En este artículo no proponemos, sin embargo, una discusión profunda de las peculiaridades estilísticas o temáticas de las versiones, si no que nos conformaremos con mencionarlas cuando sean pertinentes para nuestro análisis del *seiðr* en la Saga.

La *Saga de Gísli* representa el drama de la inadaptación de su personaje principal, Gísli Súrsson, a las exigencias de una sociedad dinámica y en proceso de formación, y a las de una familia que no compartía su visión del honor y la justicia. La *Saga de Gísli* gira en torno a la temática del honor y la venganza, aunque su trama principal es el fruto de la interacción de diversos temas transversales entre los que destacamos el del amor. El amor no es, sin embargo, una de las fuerzas motrices de la acción, sino solamente uno de los mecanismos narrativos de los que se sirve el autor para desarrollar la trama. Los dos grandes conflictos que constituyen los ejes centrales de la Saga tienen su origen en la dialéctica entre dos tipos de emociones, los celos y el orgullo. Las sospechas de Þorbjörn, padre de Gísli, de que su hija Þórdís estaba siendo cortejada de manera deshonesta por un joven, y los posteriores celos de Þorkell por un antiguo amor de su mujer, son los detonantes de la ruptura y la tragedia familiar de los Súrsson, que acabará con la muerte trágica de los hermanos Gísli y Þorkell y de los cuñados de éstos Vésteinn y Þorgrímur el *goði*. En ambos casos, Gísli es arrastrado a la acción por su adhesión a un código de conducta marcado por la defensa del honor. La ética heroica que guía las acciones de Gísli parece sugerir que el autor original de la Saga conocía con toda seguridad alguna de las formas en las que circulaban en la época el *Hávamál* así como alguno de los poemas heroicos que hoy están reunidos en la *Edda Mayor*²¹.

La primera referencia en la *Saga de Gísli Súrsson* a la magia aparece en el contexto de las celebraciones paganas de las “noches de invierno”, *vetrnatr*²², en las que se describen los invitados a las fiestas en Sæból, granja en la que vivían Þorkell y

²¹ El *Hávamál* ha sido definido como el “código de valores de la Época Vikinga”, aunque en él se hayan descubierto capas de muy diferentes épocas. Especialmente interesantes son dos de sus partes, los poemas llamados *Rúnatal* y *Ljóðatál*. En ellos se explican los rituales mágicos necesarios para grabar runas y se enumera una larga lista de encantamientos para ayudar al guerrero y al amante.

²² A mediados del mes de octubre se celebraban las denominadas “noches de invierno”, *vetrnatr*, para disfrutar con amigos y familiares de los frutos de la cosecha y honrar a los dioses de la fertilidad, sobre todo a Freyr. En las sagas también suele referirse a estas celebraciones con el término *haustboð*, “convite otoñal”. En estos banquetes se bebía y se hacían sacrificios a los dioses. Las *vetrnatr* eran una de las épocas del año preferidas para celebrar las bodas dado que coincidía con el momento en el que las despensas estaban mejor provistas.

Pórdís, hermanos de Gísli, y Þorgrímr el *goði*, el marido de la anterior. Entre los invitados a Sæból destaca la presencia del brujo Þorgrímr *nef*, a quien se describe del siguiente modo:

Maðr hét Þorgrímr ok var kallaðr nef. Hann bjó á Nefsstöðum fyrir innan Haukadalsá. Hann var fullr af görningum ok fjölkynngi ok var seiðskratti, sem mestr mátti verða. Honum bjóða þeir Þorgrímr ok Þorkell til sín, því at þeir höfðu þar ok boð inni²³.

Como deducimos de la utilización de los sustantivos *görningum*, *fjölkynngi* y *seiðskratti*, el redactor de la versión corta de la saga opta por presentar al brujo Þorgrímr *nef* en términos muy negativos. Al igual que la *völva* protagonista del episodio de la *Saga de Erik el Rojo*, Þorgrímr *nef* es invitado a la celebración de las noches de invierno por sus dotes mágicas. En lo que se refiere al hecho de que el autor haya elegido ese preciso momento para la realización del ritual, todo parece indicar que el autor de la Saga tenía interés en relacionar los sacrificios de esa época con el conjuro por medio del cual se reforzó la espada *Grásíða* en la lanza que acabó con la vida de Vésteinn, el cuñado de Gísli.

Þorgrímr var hagr á járn, ok er þess við getit, at þeir ganga til smiðju, báðir Þorgrímarnir ok Þorkell, ok síðan byrgja þeir smiðjuna. Nú eru tekin Grásíðubrot, er Þorkell hafði hlotit ór skiptinu þeira broeðra, ok gerir Þorgrímr þar af spjót, ok var þat algört at kveldi; mál váru í ok foert í hepti spannar lang²⁴.

La relación que el autor de la saga establece entre la actividad mágica y la de la forja no ha de sorprendernos ya que existen claras equivalencias tanto en nuestras fuentes como en otras mitologías. En el *Reginsmál*, uno de los poemas de tema heroico de la *Edda Mayor*, se dice del enano Reginn, maestro de Sigurðr (el Sigfrido del ciclo nibelúngico), *hann var hveriom manni hagari... hann var vitr, grímmr oc fjölkunnigr*, es decir “superaba a todos en habilidad con las manos... era sabio, cruel y versado en magia”²⁵. La conexión entre herreros y chamanes está presente, por ejemplo en los dichos de los Yakut de Siberia en los que se afirma que ambos “proceden del mismo nido”, lo que a su vez encuentra su reflejo en la mitología nórdica, ya que los dioses, *Æsir*, especialmente Óðinn, son descritos a menudo con el epíteto

²³ *Gísla saga Súrssonar*, Íslenzk Fornrit, VI, Reykjavík, 1943, pp. 37-38: “Había un hombre llamado Þorgrímr al que llamaban *nef*. Vivía en Nefstaðir junto al Haukadalsá. Estaba muy versado en malas artes y magia y era un brujo de los peores. Þorgrímr y Þorkell lo invitaron a su casa porque también celebraban un banquete”.

²⁴ *Gísla saga Súrssonar*, *op. cit.*, pp. 37-38: “Þorgrímr sabía trabajar bien el hierro y se cuenta que éstos fueron a la forja, los dos de nombre Þorgrímr y Þorkell y se encerraron. Tomaron los pedazos de la espada *Grásíða* que le habían correspondido a Þorkell en el reparto y Þorgrímr hizo una lanza de ellos que estaba terminada al atardecer; estaba adornada y se colocó en un asta de una cuarta de largo”.

²⁵ Gustav Neckel (ed.), *Edda. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern*, Heidelberg, 1962, p. 173.

galdrasmiðir, “herrereros de la magia”. Del mismo modo en la mitología celta la habilidad en la forja, la medicina y los conjuros van de la mano en la figura de la diosa Brigit.

La función del brujo Þorgrímr *nef* en la fragua podría haber sido, pues, la de dotar al arma de ciertas propiedades mágicas que iban a facilitar el asesinato de Vésteinn o de restituirle las que había perdido tras su rotura, que se explica en los primeros capítulos de la Saga. No olvidemos que, según el redactor de la versión larga, la espada había sido obra de los enanos, *dvergasmíði*. La presencia del brujo en la fragua podría asimismo estar relacionada con el hecho de que en la recién creada lanza se podía observar cierta ornamentación, *mál vǫru í*, detalle sólo incluido en la versión corta. Sin embargo, el sustantivo *mál* podría ser interpretado como “runa/inscripción de carácter mágico o ritual”, con lo que la presencia del brujo Þorgrímr en la fragua tendría una nueva justificación en el marco de la información que nos ofrecen nuestras fuentes sobre la función de las runas en contextos mágicos, como por ejemplo en el poema *Sigrdrífumál* de la *Edda Mayor*, o el mismo Egill Skallagrímsson cuando erigió el llamado *níðstöng* en contra de la reina noruega Gunnhildr, tal como nos cuenta la saga que lleva su nombre²⁶.

La versión larga también aporta otro un dato sobre los poderes del brujo cuando más adelante se expresa en términos meridianos sobre la participación del mago en la noche en la que se planea la muerte de Vésteinn. Por medio del *seiðr*, el brujo Þorgrímr habría desencadenado la tormenta, lo que suele denominarse magia atmosférica, y así facilitado la labor de los asesinos de Vésteinn:

*Sva er sagt at illviðri því hinu mikla hefir valdit Þorgrimr nef með golldrumsin-
nom oc gerningum, oc framit til seið at nockorn veg yrðe þess, at þat færi gæfiz a
Vest(eini) at G(isli) væri eigi viðstaddr, þvíat þeir treystuz eigi a hann at raða ef
G(isli) væri hia²⁷.*

Esta alusión a los poderes del brujo para cambiar el tiempo tiene su correlato en la segunda parte de la saga en la que su hermana, la bruja Auðbjörg, provoca un alud en el que murieron doce personas para vengarse de la agresión sufrida por su hijo. Desde un punto de vista puramente literario, las incongruencias entre las dos versiones ponen de relieve las diferentes estrategias de sus autores a la hora de reflejar los motivos de carácter fantástico-religioso de la historia de Gísli, así como sus diferentes concepciones de la trama o lo disímil de las fuentes que tenía a su disposición. La casi inexistente información biográfica sobre el brujo Þorgrímr nos hace preguntar-

²⁶ *Egils saga Skallagrímssonar*, Íslenzk Fornrit, II, Reykjavík, 1933, p. 171.

²⁷ Agnete Loth (ed.), *Saga af Gísla Surs Syne*, en *Membrana regia deperdita*, København, 1960, p. 32. “Y así se dice que la gran tormenta fue provocada por Þorgrímr *nef* con su magia y malas artes y que hizo un hechizo para que de algún modo ocurriera que pudieran atacar a Vésteinn sin que Gísli estuviera presente, porque no se atrevían a atacarlo si Gísli estaba a su lado”.

nos asimismo si su presencia no responde a la necesidad, surgida en tiempos cristianos, de proporcionar una explicación a sucesos para los que la Saga en su forma original no ofrecía respuesta²⁸.

La segunda aparición de Þorgrímr *nef* sucede tras el asesinato de Þorgrímr. Börkr, su hermano, encarga al brujo que realice un conjuro para que el asesino de Þorgrímr no reciba ninguna ayuda en Islandia.

*Þat er næst til tíðenda, at Börkr kaupir at Þorgrími nef, at hann seiðdi seið, at þeim manni yrði ekki at björg, er Þorgrímr hefði vegit, þó at menn vildi duga honum. Oxi níu vetra gamall var honum gefinn til þess. Nú flytr Þorgrímr fram seiðinn ok veitir sér umbúð eptir venju sinni ok gerir sér hjall, ok fremr hann þetta fjölkynngiliga með allri ergi ok skelmiskap*²⁹.

En la misma línea que la anterior descripción del brujo Þorgrímr, en este pasaje también observamos los mismos restos del uso efectista de algunos de los motivos mágicos en la obra. La asociación entre Börkr y el brujo contra Gísli sirve al efecto de incidir en una caracterización muy negativa del personaje de Börkr. Su particular enfrentamiento con Gísli se desarrolla en tres frentes que mencionaremos en orden cronológico. Primero y nada más terminar el entierro de Þorgrímr, Börkr encarga al brujo que realice un conjuro contra el asesino de su hermano. A continuación, y por instigación de su nueva esposa, presenta un caso legal contra Gísli, y en tercer lugar paga a un asesino a sueldo, Eyjólfur el Gris, para que busque a Gísli y lo persiga hasta matarlo. Cualquiera de las tres acciones hubiera bastado, en términos generales, para conseguir su objetivo con mayor o menor celeridad. Todas ellas en conjunto sirven al objeto de evitar el enfrentamiento directo y honorable con el asesino de su hermano y están en clara oposición con el código de conducta heroico que defendían tanto Gísli, como el propio Þorgrímr el *goði*. El hecho de que la primera acción que emprende sea la de contratar a un mago nos parece una clara evidencia de que la magia no puede aislarse del sistema religioso y político que nuestros autores pretenden describir en las sagas. En las sagas islandesas en general y en la *Saga de Gísli* en particular, la magia era utilizada para dar explicación a situaciones que se salían de los cauces habituales

²⁸ La absoluta carencia de referencias que muestran nuestras fuentes respecto a Þorgrímr *nef* y su hermana, la bruja Auðbjörg, tampoco ha contribuido a disipar las dudas sobre la verdadera función de estos personajes en la Saga. La relación del episodio en torno a la espada *Grásíða* y la magia de Þorgrímr *nef* con la poesía heroica han sido puestas de relieve por diferentes investigadores. Riti Kroesen, por ejemplo, interpreta la presencia del mago como fruto de una necesidad narrativa creada en el episodio de la ruptura de *Grásíða*, y que, según ella, tendría su origen en la historia sobre la espada Gramr de Sigurðr Fáfnisbani, tal y como se cuenta en la *Völsunga saga*. Cfr. R. Kroesen, “The Reforged Weapon in the Gísla saga Súrssonar”, en *Neophilologus*, 66, (1982) pp. 569–73.

²⁹ *Gísla saga Súrssonar*, *op. cit.*, pp. 56 y 57: “Lo próximo que sucede es que Börkr paga a Þorgrímr *nef* para que prepare un conjuro *seiðr* al objeto de que la persona que había matado a Þorgrímr no encuentre ayuda, aunque la gente lo quisiera proteger. Un buey de nueve años se le proporcionó con este fin. Þorgrímr lleva a cabo el conjuro, se prepara según era su costumbre y se construye un pequeño podio y lo ejecuta con gran brujería, perversión y magia”.

por los que discurría la vida diaria de la comunidad. Con el *seiðr*, el autor de nuestra *Saga* pretende explicar la falta de apoyos que tuvo Gísli durante el destierro, así como justificar los que obtuvo (e. g. el de Ingjaldr) aludiendo así a un descuido del brujo. Es decir, la magia, en este caso, forma parte de un modelo explicativo de la realidad creado por el autor. Esto parece evidente cuando constatamos que en ninguna de las estrofas se hace referencia al conjuro de Þorgrímr, mientras que, tanto la disputa legal en la asamblea, el *Ping* de Þórness, como los intentos homicidas de Eyjólfur el Gris, sí que sirvieron de materia prima al poeta. Por ello pensamos que el personaje del brujo Þorgrímr y los episodios en los que despliega sus malas artes no tienen ningún valor histórico, sino sólo literario. Son un efecto narrativo integrado en la trama por el autor, con el doble objetivo de elevar el tono trágico de los acontecimientos de la *Saga* y de proporcionar una caracterización negativa de los personajes que se relacionan con la práctica del *seiðr*, como intentaremos demostrar a continuación.

Primeramente, y en lo que se refiere al vocabulario, la descripción del *seiðr* en la *Saga de Gísli*, coincide en lo básico con los ejemplos que hemos encontrado en obras de su mismo género, si bien, las diferencias entre las versiones vuelven a poner de manifiesto el desigual tratamiento al que sus redactores someten a los motivos relacionados con la magia y la religión. Mientras que el uso de verbos como *seiða*, *flytja fram* (M) o *magna* (S) para referirse a la acción de realizar un conjuro no refleja un alejamiento de lo que era habitual en obras de la misma época, la expresión del redactor de la versión larga, *lagði hann a þat alla stund oc kraft*, “y lo realizó con toda su fuerza y concentración”, revela ciertas connotaciones cristianas. Sobre todo el sustantivo *kraftur*, “poder, fuerza”, abunda en textos homiléticos o de contenido hagiográfico. En contextos paganos sólo aparece mencionado en dos obras de Snorri Sturluson (*Gylfaginning* e *Ynglingasaga*), además de en varias sagas pertenecientes al subgénero de las *fornaldarsögur*, “Sagas de los tiempos antiguos”. Todos estos detalles apuntan a que el redactor de la versión larga, quizás debido a su falta de conocimiento sobre la materia, habría optado por describir el modo de actuar de Þorgrímr utilizando los términos más frecuentes de la época en la que escribía. La omisión de los componentes sexuales en la práctica del *seiðr* podría deberse asimismo a las mismas razones de carácter moral que condujeron a algunos de los copistas a eliminar pasajes de contenido erótico, tanto en las *Íslendingasögur*, como en las *fornaldarsögur*.

El redactor de M, por el contrario, incide en lo execrable de la práctica del *seiðr* asociándolo al antiguo concepto de homosexualidad, *argr*, con el que ya aparecía conectado en la mitología nórdica, como se desprende de los insultos que Loki le dirige a Óðinn en la estrofa 24 del *Locasenna*³⁰. No obstante, e independientemente de las diferencias en cuanto al vocabulario, los relatos de las dos versiones muestran

³⁰ G.Neckel (ed.), *Edda*, op. cit., p. 98: *En þik síða kóðu Sámseyo í, ok draptu á vett sem vo, lor; vitka líki förtu verþið yfir, ok hugða ek þat args aðal*. Traducción en E. Bernárdez Sanchis, *Textos mitológicos de las Eddas*, Madrid, 2006, p. 235: “Magia negra hacías, eso dicen, en Samsey/tabaleabas como las *völvur*/en figura de brujo viviste entre hombres/y eso amaricamiento es”.

una notable conjunción en cuanto a los objetivos y los elementos necesarios para la práctica del *seiðr*. Ambos coinciden en señalar que los preparativos, *umbúð*, del brujo se llevaron a cabo siguiendo la tradición al uso, *eptir venju sinni/er þa var titt* (M/S). Al igual que en el resto de las *Íslendingasögur* en las que se incluyen relatos similares, Þorgrímr se situó sobre un pequeño escaño, *hjall*, desde el que realizó el conjuro³¹. La posición elevada desde la que los *seiðmenn* o *völur* entraban en contacto con las fuerzas del más allá recuerda a la de los antiguos reyes que hacían lo propio sobre el túmulo de sus antepasados, con lo que subrayaban el carácter sagrado de las palabras que desde allí se pronunciaban³².

El escaño elevado, el túmulo o una piedra ritual parecen ser elementos de una antigua tradición en la que éstos desempeñaban la función de punto de unión entre los dos mundos, es decir, de un espacio liminal desde el que se tenía acceso a conocimientos vedados al resto de los mortales. La estrofa 111 del *Hávamál* ya nos habla de las profecías que se pronunciaban desde el escaño del *þulr*: *Mál er at þylja, þular stóli á/Urðar brunni á*³³. La controvertida figura del *þulr*, de la que no nos ocuparemos aquí por razones obvias, se presenta como la de un hombre sabio al que, sin embargo, a veces se le tilda de hablador y mentiroso. Su posición prominente en el *þular stóll*, “asiento del *þulr*”, y su aparente acceso a los secretos del universo son el elemento que nos permite relacionarlo con la magia que se realizaba desde el *hjall*. No olvidemos que el mismo Óðinn a veces es llamado en el *Hávamál* (estrofas 80 y 142) *fimbulþulr*. También en la poesía heroica encontramos referencias a la creencia de que la posición elevada es signo del contacto con las fuerzas del más allá, como es el caso de la introducción en prosa anterior a la estrofa 6 del *Helgaqviða Hiörvarðssonar*, en la que Helgi recibe su nombre y la profecía sobre su futuro por boca de nueve valquirias, mientras está sentado en un túmulo³⁴.

El segundo elemento del ritual mágico, i. e. las fórmulas que se tenían que pronunciar para que éste fuera efectivo, era tan valioso como toda la parafernalia anteriormente mencionada. En nuestra Saga es de tal importancia que un fallo en su formulación hizo posible que Gísli recibiera apoyo de uno de los habitantes (Ingjalldr) de las islas que Þorgrímr había olvidado incluir en su brujería. Las diferencias entre la formulación del conjuro en las dos versiones tienen una vital importancia cuando posteriormente son utilizadas para justificar algunos de los acontecimientos del destierro de Gísli.

³¹ Kotkell el *seiðmaðr* de la *Laxdoela saga* se situó sobre un gran escaño, *seiðhiall mikinn*. La mujer finlandesa de la *Vatnsdoela saga* también estaba en una posición elevada, *var sett hátt* y para Þorbjörg, la *völva* de la *Saga de Erik el Rojo* se construyó un asiento más alto de lo normal, *hásæti*. Para un estudio sobre el significado del *seiðhjallr*, cf. A. Olrik, “At sidde på høy: oldtidens konger og oldtidens thulir”, en *Danske Studier*, (1909), pp. 5 y ss.

³² En la *Friðbjófs saga ins froekna*, una de las *fornaldarsögur*, se cuenta cómo los hijos del difunto rey Beli, Helgi y Hálfðan, recibían a sus visitas sentados sobre el túmulo de su padre.

³³ G. Neckel (ed.), *Edda, op. cit.*, p. 33. Traducción en E. Bernárdez Sanchís, *op. cit.*, 2006, p. 130: “Tiempo es de hechizar en el trono del thul/en la fuente de Urd”.

³⁴ G. Neckel, *Edda, op. cit.*, p. 142: *Hann sat á haugi; hann sá riða valkyrior nío, oc var ein go fugligust*. Traducción en L. Lerate, *Edda Mayor*, Madrid, 1986, p. 205: “Estaba él en la loma, cuando vio nueve valquirias a caballo, y una había entre ellas hermosa como ninguna”.

El último de los elementos de la ceremonia del *seiðr* que analizaremos es el del buey de nueve inviernos que Börkr le entrega a Þorgrímr para que realice el conjuro y que está presente en las tres versiones de la Saga. La aparente conformidad entre éstas en cuanto al tipo de animal y a su edad, no nos ayuda, sin embargo, a descifrar la motivación lógica de dicha dádiva en el contexto mágico del *seiðr*. Mientras que el redactor de M deja claro que el buey le fue entregado a Þorgrímr, *til þess*, es decir, para que el brujo llevara a cabo el conjuro, el redactor de S pasa por alto esta información. Éste insiste por dos veces en el uso del verbo *kaupa* con dos preposiciones diferentes, *við* y *at*, para describir en primer lugar el encargo que Börkr le hizo a Þorgrímr (*við*), y más tarde los medios que le debía proporcionar (*at*). El problema que surge en este punto es que en la expresión *kaupa at* con dativo, el dativo hace referencia a la persona de la que se compra algo o que ofrece sus servicios, como es el caso de la formulación del redactor de M en: *Börkr kaupir at Þorgrími nef at hann seiddi seið*. Siendo esto así, la expresión utilizada por el redactor de S, *Börkr keypti at honum uxa ix vetra gamlan*, “Börkr obtuvo de Þorgrímr un buey de nueve inviernos”, no sería más que una mala interpretación de lo que suponemos constaba en el texto original, tal y como lo habría recogido el redactor de M.

La constatación, una vez más, de la no siempre exitosa labor de reconstrucción con la que el redactor de S acomete los temas relacionados con la antigua religión o la magia, no aporta, sin embargo, evidencia alguna sobre lo anecdótico de la presencia del animal en la ceremonia del *seiðr*. El interés de los tres redactores por reflejar la edad del animal sí que podría deberse, por otra parte, a la importancia que con ello se daba al gesto de Börkr, ya que desprenderse de un buey adulto en aquellos tiempos debía ser un hecho digno de mención. Aunque al considerar la edad del buey con más detenimiento no podemos descartar que ésta no fuera un recuerdo lejano de la tradición conectada a los sacrificios en honor del dios Freyr en Uppsala celebrados cada nueve años y en los que se sacrificaban animales de todas las clases³⁵. La sobriedad de los enunciados de nuestros redactores nos plantea la incógnita sobre si el buey era un mero medio de pago, o bien un elemento integrante del *seiðr*, como sugieren los términos en los que se expresa el redactor de M. Si nos atenemos a esta última interpretación, el buey haría las veces del animal sacrificial con el que se pretende conseguir la ayuda de los dioses, como ya vimos en el caso del sacrificio de Þorkell a Freyr en la *Víga-Glums saga* o la más directa alusión que encontramos en la *Saga de Njál*. El cap. CI de esta Saga recoge el episodio ya conocido de la vida del misionero Þangbrandr, en el que éste es objeto del maltrato por parte del brujo Galdra-Heðinn, al que los paganos encargaron su muerte. La saga cuenta que el brujo,

³⁵ La importancia del número nueve en la mitología nórdica es más evidente si consideramos que: Nueve son los mundos de la cosmología nórdica, Óðinn estuvo colgado nueve noches en Yggdrasill, los sacrificios del templo de Uppsala se realizaban cada nueve años, el dios Heimdalr es el hijo de nueve madres, nueve fueron los pasos que dio el dios Þórr antes de caer muerto tras su lucha con Jörmungandr, etc. Del mismo modo, en una de las piedras rúnicas más citadas en el contexto ritual, la piedra de Stentofte (DR 357 U) de Blekinge en Suecia (siglo VII) puede leerse: *niu habrumz, niu hangistumz Hapuwulfz gaf j[ar]*: “Hapuwulfz dio con nueve careros y nueve potros un buen año”.

fór hann úp á Arnarstakksheiði ok eflði þar blót mikit, Es decir, que en esta ocasión fue un sacrificio, *blót*, el desencadenante de que se abriera la tierra y se tragase al caballo del misionero y por poco a él mismo.

Contra la primera suposición, la de que el buey podría ser un medio de pago, encontramos la evidencia de que en ninguna de las escenas del *seiðr* en las *Íslendingasögur* se incluye ningún tipo de pago al *seiðmaðr* por sus servicios. Sólo en la versión larga de la *Friðþjófs saga ins frækna* hay una indicación explícita al pago por el buen oficio de dos *seiðkonur*: [...] *ok gáfu þeim fé til, at þær sendi veðr suá stórt at Friðþjófi ok mo, nnum hans, at þeir týndiz allir í hafi*, es decir, “[...] y les entregaron dinero para que enviaran una tormenta tan grande a Friðþjóf y a sus hombres, de modo que todos perecieran en el mar”³⁶.

En definitiva, y como venimos repitiendo, el episodio del *seiðr* de la *Saga de Gísli* es un recurso narrativo, algunos de cuyos elementos podrían ser fieles testigos de que en el momento en el que la *Saga* se escribió, todavía persistía en Islandia el recuerdo de ciertas tradiciones mágicas de origen pagano. Lo importante de este episodio no es sólo que su autor haya mezclado elementos veraces con otros que, aunque verosímiles, más bien parecen inventados, sino que al hacerlo estaba reflejando una concepción de la realidad en la que todos estos elementos tenían cabida.

³⁶ *Friðþjófs saga ins frækna*, L. Larsson (ed.), Altnordische Saga-Bibliothek, 9, Halle, 1901, p. 14.