

El pecado que te contamina en cuerpo y alma. Acerca de una epidemia de no-muertos en una saga de islandeses

Valentín Davoine

Universidad de la República

Resumen

Las Maravillas de Fródá (*Fróðárundr*) es uno de los pasajes más variadamente discutidos en la *Saga de los habitantes de Eyri* (*Eyrbyggja saga*), una obra islandesa datada en el siglo XIII. En este pasaje narrativo, una suerte de epidemia de no-muertos infesta una granja, llevándola al borde de la desolación. En este artículo, comentaremos, primero, algunos elementos significativos, para a continuación exponer una de las teorías interpretativas más consistentes hasta el presente. Por último, discutiremos la posibilidad de que el esquema cristiano de pecados y virtudes se encuentre en la raíz de la pestilencia.

Palabras clave: *Saga de los habitantes de Eyri* (*Eyrbyggja saga*) – Maravillas de Fródá (*Fróðárundr*) – peste – pecados – no-muertos (*draugar*)

The sin that pollutes body and soul: a plague in an Icelandic saga

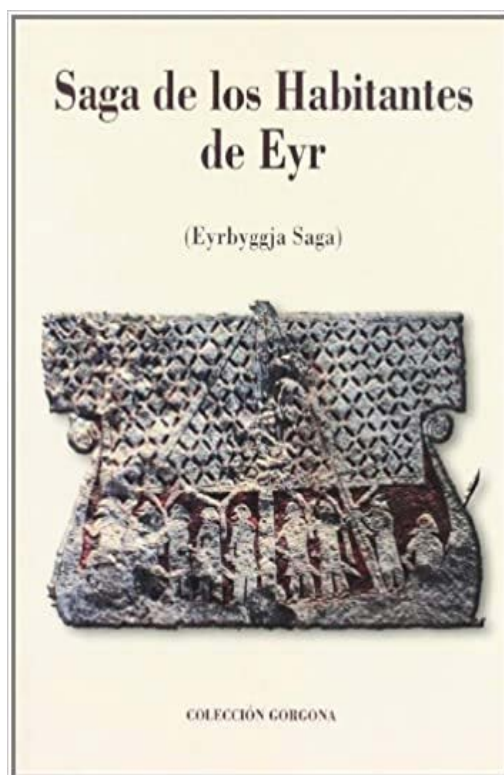
Abstract:

The Deeds of Fródá (*Fróðárundr*) is among the most discussed passages in the *Saga of the People of Eyri* (*Eyrbyggja saga*), a 13th century Icelandic text. In this story a pest plagues a farm, leading it to chaos. This article intends to comment on some meaningful factors to expose one of the more accurate interpretative theories to the present. Finally, it is discussed the possibility that the Christian notions of sins and virtues may underlie the pest.

Keywords: *Saga of the People of Eyri* (*Eyrbyggja saga*) – Deeds of Fródá (*Fróðárundr*) – pest – sins – revenants (*draugar*)

El investigador escocés Cairns Craig endilga un íntimo reproche a Walter Scott cuando plantea que el patriarca de la novela histórica, debido a la construcción que de la identidad escocesa elabora mediante sus obras, se constituye en “el genio maligno hasta quien los problemas culturales de Escocia aún son trazable”¹ (2001: 15). Merced a la influencia de Walter Scott, el tartán y los clanes se han convertido en emblemas perdurables de esa identidad nacional que, como apunta Craig, era otra cosa ya en tiempos del escritor romántico. De igual manera, los pueblos germánicos que habitaban Escandinavia, Islandia, Groenlandia y otras islas atlánticas, han sido desplazados por su representación simplificada: los vikingos. Ser vikingo, como insisten implacablemente los escandinavistas, era una de tantas actividades que (ciertos) individuos del entorno geográfico-cultural mencionado podían practicar durante la alta Edad Media. El hacha, el (falso) casco astado, la ferocidad y la truculencia velan en sombras las culturas fuertemente estructuradas en la legalidad, con una densa literatura oral y un copioso legado textual, en buena medida, concreción material de ese mismo corpus oral. En Islandia, particularmente, se concentra la producción del corpus letrado. En Islandia, entonces, se desarrolló un macrogénero textual distintivo: las sagas.

La palabra *saga* significa en islandés antiguo “historia, relato”. Honrando su nombre, estas obras son narraciones en prosa, de extensión variada, casi siempre escritas en Islandia en la lengua vernácula de su momento; a menudo tienen integrados textos poéticos (*prosimetrum*). Las sagas tienen un discutido origen en la oralidad. A fines del siglo XIX, se elaboró una clasificación en géneros menores identificados en función del protagonismo de la obra o del período en que se ambienta. En el primer caso, si se trata de un rey, es una saga de reyes (*konungasögur*); si un obispo, una saga de obispos (*biskupasögur*); en el segundo, se diferencian las sagas de los tiempos antiguos (*fornaldarsögur*, que versan sobre acontecimientos de la prehistoria germánica o ubicados en tiempos legendarios) de las sagas contemporáneas (*samtíðarsögur*, situadas en el mismo tiempo o el inmediatamente anterior a su composición), entre otras. El género más difundido y más discutido en su relación a la historia de la isla es el de las sagas de islandeses (*Íslendingasögur*).



Entre el conjunto de las sagas de islandeses, emerge la *Saga de los habitantes de Eyr* (*Eyrbyggja saga*) por su divergencia del haz de patrones que conforma al género. En primer lugar, es una saga estructuralmente atípica: si el paradigma consiste en una determinada sucesión de secuencias, esta saga muestra lo que podría considerarse una arbitraria trama de hilos narrativos en apariencia disociados; sin embargo, a mediados del siglo XX, un investigador propuso una clave para desenredar esa confusa trama (Hollander, 1959). En segundo lugar,

1 Todas las citas de la bibliografía están traducidas por mí. N. del A.

el tratamiento de los temas dista del habitual: diversos tópicos, como el de la emigración honorable a Islandia y el de la recepción a islandeses en el extranjero, se ven duramente subvertidos. En tercer lugar, la crítica ha tenido dificultades en consensuar un eje temático que organice visiblemente la saga; en definitiva, no hay un protagonista o reparto coral ostensible.

Por todo esto, diversos críticos han sugerido que la *Saga de los habitantes de Eyr* es una obra desorganizada, que es una colcha de retazos debido a la inclusión abusiva de interpolaciones, que corresponde a un supuesto género de “sagas de distrito” (debido a ese supuesto borroneo argumental), o que es un texto torpemente construido, entre otras críticas. Sin embargo, desde Hollander sabemos que hay un plan que estructura meticulosamente la obra. Sobre esta base, sucesivos analistas han desmenuzado la saga desde variadas perspectivas teóricas y metodológicas. No es para menos, pues aún con el aporte de Hollander esta saga sigue siendo un texto problemático.

Un pasaje particularmente complejo es el denominado Maravillas de Fródá (*Fróðárundi*), delimitado estrictamente entre los capítulos 52 y 55, si bien podría rastrearse sus antecedentes al capítulo 50. En el contexto de un texto caracterizado por el entrelazamiento de sus hilos narrativos, la unicidad de este en particular es, cuanto menos, llamativa. En resumen, los acontecimientos narrados allí son los siguientes:

1. Thórgunna, una mujer de las islas Hébridas, llega a Islandia. Es una mujer cristiana en su madurez que a pesar de las apariencias posee pertenencias lujosas. Thuríd, la dueña de la granja de Fródá, se entera de esto; primero, intenta comprarle sus bienes; no lográndolo, invita a Thórgunna a vivir con ella. Thórgunna acepta.

2. Una tarde de otoño, llueve sangre únicamente sobre Fródá; la sangre orea enseguida, salvo en el heno que Thórgunna estaba juntando y en el rastrillo que usaba para ello. Ella sugiere que le “parece probable que pudiera anunciar la muerte de alguno de los que están aquí” (Anónimo, 2000: 102).

3. Thórgunna enferma, encarga a Thórodd el Cobrador de Impuestos, esposo de Thuríd, que la entierren en Skálaholt, lega una prenda lujosa a Thuríd y manda quemar su cama y ropas de cama. El granjero consiente.

4. Thórgunna fallece. Thuríd disuade a su esposo de quemar las ropas de cama.

5. El cadáver es enviado a Skálaholt. En el camino, ante la inhospitalidad de un granjero en cuya casa se refugian los porteadores del cuerpo por la noche, el cadáver u otro tipo de manifestación física de la difunta se muestra preparando comida para los viajeros. Ante el portento, los granjeros, aterrados (al igual que los porteadores), se tornan solícitos. Por fin, es enterrada en Skálaholt.

6. Una media luna aparece en una pared de la granja, moviéndose inversamente al sol. Esto ocurre durante una semana.

7. Un pastor de la granja vuelve a casa comportándose extrañamente; “a la gente le pareció como si estuviera embrujado” (106). Muere y es enterrado en la iglesia.

8. Un amigo de Thórodd, Thórir Pata de Palo, es atacado por el pastor muerto. A su vez, enferma y muere. Esto ocurre con seis hombres más.

9. Al tiempo, Thórodd y cinco más parten en busca de pescado seco. La misma tarde, aparece una cabeza de foca a través de un fuego de la casa; varias personas la golpean para ahuyentarla, sin éxito. Lo logra Kjartan, hijo adolescente de Thuríd.

10. Thórodd y sus hombres naufragan y se ahogan. A partir de la primera tarde del banquete fúnebre comparecen los ahogados, chorreando agua.

11. Tras el último día de festejo, aparecen Thórir y seis compañeros, llenos de tierra. Arrojan el barro de sus ropas sobre el otro conjunto de muertos. Los habitantes de la granja huyen. Esto ocurre al menos tres días consecutivos.

12. Un “rabo grande que se parecía al de un buey, era corto y cubierto de pelo de foca” asoma sobre el montón de pescado seco almacenado (108). El ser correspondiente causa estragos en el pescado.

13. Thorgrima Cara de Bruja, viuda de Thórir, enferma y muere. El mismo día es vista en compañía de Thórir.

14. Tras cada aparición del rabo, enfermaba y moría alguien, siendo que “morían más mujeres que hombres” (109). La granja queda casi deshabitada.

15. Por consejo de su tío Snorri, Kjartan

- quema las ropas de cama de Thórgunna;
- lleva un sacerdote que canta una misa, bendice agua y confiesa a todos, y
- convoca a los muertos a un tribunal de puerta.

Este procedimiento triple tiene éxito y los muertos abandonan la granja.

Las Maravillas de Fródá entrañan varios procesos concomitantes: el pasaje de Thórgunna (pasaje en un sentido narrativo también, pues, como un autor comenta, ella llega a Islandia para morir), la epidemia de no-muertos que comienza con el pastor, el ahogamiento de Thórodd y su tripulación y la presencia de ambos conjuntos de no-muertos en la granja. Esta no es, sin dudas, la única secuenciación posible del episodio, pero basta para mostrar la articulación que se da entre los distintos procesos. Por una parte, está la notoria coincidencia temporal y espacial; en contrapartida, es más arduo descubrir el vínculo causal en cada caso, aunque algunos indicios resultan significativos. Discutiremos esto más adelante.

Algunos autores ya han advertido la dinámica contagiosa narrada en este segmento. Nancy Caciola indica que la muerte de Thórgunna detona “lo que podría denominarse una epidemia de retornados² agresivos” (1996: 15). Por su parte, John D. Martin compara el pasaje en estudio con las modernas películas de zombies y vampiros, “con cada una de las subsecuentes víctimas del pastor retornado uniéndose a Thórodd en su reinado de terror no-muerto” (2005: 77). Amparándose en la peculiar índole de la saga, Forest S. Scott (1996: 84) sugiere que Thórgunna efectivamente estaba enferma de algún tipo de plaga, motivo por el cual exigió a Thórodd que quemase sus ropas de cama.

Esta perspectiva amenaza resultar anacrónica, pues nosotros tenemos en mente conceptos modernamente afianzados como las bacterias, los virus y otros términos del mismo campo. De hecho, la interpretación de Scott choca precisamente por postular un horizonte de expectativas desmedidamente apresurado para un público del siglo XIV. Con esto no pretendo negar la existencia de una relación entre Thórgunna y los eventos fantasmagóricos posteriores a su muerte, pero sí que esta relación se base en razones microbiológicas. El concepto de peste no es moderno, como sí lo es la naturalización de su explicación científica.

En efecto, el teólogo hispanorromano san Isidoro de Sevilla (2004) define en sus *Etimologías* la palabra “peste”:

Peste es lo mismo que “contagio”, porque, cuando uno está afectado, al punto se lo transmite a los demás. Tiene su origen en el aire corrompido, y encuentra su campo de cultivo en las vísceras en que penetra. Aunque esta enfermedad está muchas veces provocada por las propiedades que el aire tiene, no ocurre nunca, sin embargo, sin la decisión de Dios omnipotente. [...] Del mismo modo, “contagio” deriva de *contingere*, porque transmite la enfermedad al que toca (479).

En esta cita emergen tres elementos clave en relación a la peste: el origen (en la corrupción del aire), el modo (por contacto e instantáneo) y el efecto (la corrupción del cuerpo del infectado, esto es, la propia enfermedad). La sanción divina que invoca Isidoro es tal vez esperable, en relación a su horizonte de expectativas, pero, por otra parte, también puede ser significativa del plano al que el autor adscribe el fenómeno: el sobrenatural. El contagio como evento divino proyecta, dada su condición estrictamente negativa, algún tipo de transgresión al orden sacro.

La epidemia, en el caso de las Maravillas de Fródá, entraña más que la mera enfermedad física de los contagiados. De hecho, consiste en un patrón de cuatro etapas encadenadas: el contagio, la enfermedad, la muerte y el retorno de la tumba en la forma de no-muerto. Este devenir en un estatus ontológico paranormal (usando la etiqueta taxonómica que propone Arngrímur Vídalín, 2016), profundiza la percepción de la epidemia como un evento de implicaciones cósmicas. Al fin y al cabo, la larga serie de muertes finaliza únicamente con la intervención de dos poderes: el legal (porque incluso los muertos están constreñidos por la ley) y el religioso (punto 15 de la síntesis de las Maravillas).

La transformación de Thórodd el Cobrador de Impuestos, Thórgrímma Cara de Bruja, Thórir Pata de Palo y los demás en no-muertos, si bien es desestabilizadora en cierto sentido, no resulta innovadora en la saga. Ya previamente la comunidad de Snaefellness, península islandesa que ambienta la mayor parte de la narración, había debido enfrentar los embates de otro no-muerto. En este caso, se trataba de un viejo campesino rico, Thórolf el Cojo, antiguo vikingo y un hombre “extremadamente injusto y déspota” (Anónimo, 2000: 12); tras una discusión con su hijo, el magnífico líder Arnkel, Thórolf se retira a su casa “al atardecer y no habló con nadie. Se sentó en el sitio elevado, donde solía, pero cenó. [...] Por la mañana, cuando se levantaron, Thórolf estaba todavía sentado allí, muerto”. En este caso, había una ansiosa expectativa acerca del futuro *post mortem* del difunto: cuando Arnkel llega al recinto, encuentra que “la gente estaba atemorizada, ya

2 Por “retornado [de la muerte]” vierto el término inglés *revenant*.

que pensaban que había tenido una muerte desgraciada” (67). Los pronósticos se cumplen y un Thórólf no-muerto asola la región, con altibajos, durante cerca de un cuarto de siglo (según la cronología de Jean-Pierre Mabire citada en Anónimo, 2000: 151-152).

Lo curioso del caso de Thórólf el Cojo, para nuestro estudio, es que su presencia fantasmal es igualmente contagiosa que lo que lo serían, más adelante, las del pastor, Thórir y demás habitantes de Fródá. Señala la saga que, durante el primer período de actividades depredatorias del maligno no-muerto, “[t]odos los que murieron fueron más tarde vistos en su compañía” (68). Sin embargo, a diferencia de lo relatado en las Maravillas de Fródá, silencia la condición multitudinaria de los no-muertos; de quien únicamente se habla es de Thórólf, tanto en referencia a sus andanzas como a los distintos intentos de detenerlo.

En general, lidiar con el concepto “no-muerto” en el contexto islandés medieval es complejo. Su participación en las sagas islandesas es frecuente, con mayor o menor centralidad; sin embargo, esto no implica que su concepción y comprensión medieval sean transparentes para nosotros. En primer lugar, es una entidad corpórea denominada por la crítica moderna *draugr* (plural *draugar*); este es un término antiguo nórdico que hace referencia al “tronco o leño de árbol”, expresión que poéticamente alude a “hombre” en la poesía éddica (y, en segunda instancia, a “hombre muerto”, mediante la asociación entre el cuerpo yerto del que fuera un hombre (un “árbol”) y una rama caída, ambos muertos, secos (Ármann Jakobsson, 2011: 284-5).

Usualmente, los no-muertos son clasificados en dos categorías preponderantes: por un lado, están los *haugbúar* (“habitantes del túmulo”, en referencia al túmulo mortuorio donde descansan), a menudo pasivos e inertes hasta que alguien intenta penetrar en su sepultura para robar las riquezas allí enterradas; por el otro, los *aptrgöngur* (“retornados” [de la muerte]), proactivos, agresivos, brutales, cuya brutalidad puede parecer gratuita, en ocasiones (“no necesitan ninguna excusa para actuar violentamente; simplemente lo hacen”; Guerrero, 2003: 61). De manera alternativa, Ármann Jakobsson (2011) ha planteado una nueva bipartición: cataloga como “guardianes” a aquellos individuos que, habiendo muerto, permanecen en los alrededores de lo que consideran sus riquezas, sean aquellas que entierran sus deudos con ellos en el túmulo, sea la misma heredad que poseyeron cuando vivían (289); la segunda categoría la constituyen no-muertos que:

son fantasmas que vagan por la tierra por otras razones que estar demasiado firmemente unidos a su dinero. Son más agresivos y recuerdan a *incubi* o *mares* en que sus vidas son parasíticas, o vampiros, en tanto su principal objetivo parece ser atacar a los vivos, enloquecerlos, infectarlos con vampirismo y hacer que se unan a sus filas (289).

Estos son los “vampiros”. En tanto no-muerto, Thórólf el Cojo corresponde indudablemente a la categoría de *aptrgangr*/vampiro. En particular, son marcadores positivos su deambular agresivo y el no estar circunscripto a un espacio geográfico concreto, por lo que no puede suponerse que esté cuidando su granja o su tumba.

Sin embargo, la misma certidumbre no cabe al caso de los dos grupos de muertos en Fródá. Thórodd y sus hombres fallecen en el mar y retornan a la granja. El pastor, Thórir y compañía, tras sus sucesivas muertes, son enterrados en la iglesia de Fródá, por lo que ya se encontraban en su territorio “natural”. La dinámica acumulativa de generación de no-muertos recuerda al tipo de Thórólf el Cojo, pero con la significativa diferencia de que, salvo en el caso de la muerte de Thórir Pata de Palo, no se narran actos de violencia *post mortem*:

Una noche Thórir Pata de Palo salió a aliviarse y se alejó de la puerta; cuando quiso volver a casa, vio que el pastor estaba delante de la entrada; Thórir quiso entrar, pero el pastor no se lo permitió. Thórir intentó huir, pero el pastor lo persiguió, le dio alcance y lo lanzó contra la puerta de la casa; Thórir no salió con bien, pero, a pesar de todo, consiguió llegar a su cuarto, aunque estaba todo amoratado. A raíz de esto enfermó y terminó por morir; fue enterrado allí, en la iglesia.

A partir de entonces se aparecían los dos juntos, el pastor y Thórir Pata de Palo (Anónimo, 2000: 106).

En síntesis, ambos grupos de no-muertos se manifiestan. Como plantea Martin (2005), “sus andanzas [de Thórodd y su gente] no son particularmente malévolas o vengativas. En verdad, si no fuera por el hecho de que su sola presencia induce temor y causa varias muertes, sus actividades podrían parecer enteramente benignas o, quizás, aún cómicas” (79); y llama la atención sobre el peculiar desinterés de los no-muertos por las personas vivas de su entorno.

Ese manifestarse, no obstante, entraña sentidos más profundos que el mero hecho de mostrarse a los vivos (aunque, en primera instancia, este factor pareciera importar, dada la insistencia evidenciada por los

no-muertos en compartir espacios con sus sobrevivientes). Los no-muertos de la granja de Fródá aterran a los habitantes en la medida en que su comportamiento es inquietante, disruptivo. Su presencia entre los vivos no basta para justificar el espanto, a pesar de Martín; al menos, en parte:

A la mañana siguiente de que Thórodd y sus hombres regresaban de Nes con el pescado seco, el barco volcó a causa de la carga que transportaban y todos se ahogaron cerca de Enni, pero no los encontraron. Cuando llegaron estas noticias a Fródá, Kjartan y Thuríd invitaron a sus vecinos al festín del funeral; tomaron la cerveza de Jól y la utilizaron para las exequias. La primera tarde que estaban en el banquete del funeral y los hombres tomaron asiento, Thórodd y sus compañeros entraron en la sala todos mojados. Recibieron bien a Thórodd y a los suyos ya que les parecía un buen presagio; por entonces se tenía por cierto que los ahogados serían bien recibidos por Rán si iban a la fiesta de su propio entierro (Anónimo, 2000: 107).

Vemos, entonces, que la llegada de un no-muerto podía ser bienvenida, aunque fuese exhibiendo las causas de su deceso. Pero, si bien “muchos suponían que las visitas terminarían cuando [el festejo mortuorio] llegase a su fin”, las expectativas no se cumplen y Thórodd y compañía continúan frecuentando la granja, yendo a secar sus ropas al calor del fuego. En consecuencia, aún en el caso en que podría justificarse y aún celebrarse el retorno de los muertos, las posibles razones para este evento se ven defraudadas. Thórodd y su tripulación no volvieron para presenciar su festejo fúnebre, sino por alguna otra razón; lo siniestro reside en que no vislumbramos (los habitantes de la granja no logran hacerlo), la causa de este retorno.

Ariel Enrique González Atances (2016) ve el episodio como una confrontación entre las tradiciones paganas y cristianas en la isla; señala que los no-muertos relacionados al viejo sistema parecen ser más peligrosos (50), sugerencia cuanto menos discutible; probablemente, el no-muerto que tuvo en mente al realizarla es Thórold el Cojo, cuya naturaleza violenta y mezquina descollaba ya en vida. En el mismo sentido, plantea que es el ritual cristiano el que acaba con las andanzas *post mortem* en Fródá, lo cual es inexacto (punto 15.3); en este particular, el análisis de González Atances entra en conflicto con el de Sayers (1996), quien da la primacía a la técnica legal nativa, el tribunal de puerta (islandés antiguo *dyradóm*), de la cual el exorcismo cristiano “tendría solo un efecto complementario” (249).



Autor: Armin Lotfi (www.unsplash.com)

Por su parte, Martín (2005) también centra la solución de las Maravillas de Fródá en el tribunal de puerta, extrayendo corolarios pertinentes a la naturaleza de los no-muertos en la Islandia medieval (81). Este

investigador remarca la diferencia entre las técnicas empleadas para lidiar con los no-muertos en la *Saga de los habitantes de Eyr*, apelando al concepto cristiano de la inmortalidad del alma, del cual, a su vez, deriva como corolario la creencia en la inmutabilidad del carácter. En el caso de Thórólf el Cojo, no hubo ningún intento de compelerlo mediante acciones legales, debido al talante violento e injusto del malévolo difunto. En el de Thórgunna, Martin indica que no habría sido “deseable o necesario” juzgarla, ya que adscribe su esfera *post mortem* a su chocante aparición cocinando para sus porteadores en la granja hostil (punto 5); como veremos, esto último es problematizable.

Acerca del origen de las Maravillas de Fródá, hay un cierto consenso en adjudicarle su desencadenamiento al incumplimiento parcial de la última voluntad de Thórgunna. La difunta muestra una determinación considerable en que se acaten sus dos deseos postreros: pide que su cuerpo sea enterrado en Skálholt y, ante el entorpecimiento que supone la inhospitalidad de los granjeros con quienes buscan albergue sus porteadores, Thórgunna hace acto de presencia y motiva un cambio favorable en la actitud de aquellos (punto 5); asimismo, reclama que, salvo aquellos bienes necesarios para costear su viaje y un manto escarlata que lega a Thuríd, con la confesada intención de aplacar su codicia, todas sus demás posesiones sean quemadas (punto 3). El quebrantamiento de esta segunda voluntad es la causa más factible de la avalancha de eventos fatídicos posteriores. La saga da una pista elocuente al respecto: como queda reseñado en el punto 9 de la síntesis ofrecida más arriba,

Esa misma tarde que Thórodd y los suyos habían partido de casa [para buscar pescado], se estaban encendiendo las hogueras para cocinar en Fródá; cuando los hombres se acercaron, vieron que salía una cabeza de foca a través del fuego. [...] luego [la foca] volvió los ojos hacia la ropa de cama de Thórgunna (Anónimo, 2000: 106-7).

La foca se muestra interesada solamente en las ropas de cama, que Thórodd, habiéndose comprometido a destruir, había conservado seducido por su esposa Thuríd. El capítulo siguiente comienza narrando la muerte por ahogamiento de Thórodd y sus hombres. Establecer una relación de causa-efecto entre ambas situaciones resulta tentador; si bien se ha planteado objeciones en cuanto a la posibilidad de que Thórgunna pudiese estar de alguna manera representada por esa foca (Kanerva, 2011: 30-1; González Atances, 2016: 53), su comportamiento apunta a una identificación probable. Citando a Knut Odner (1992), Kanerva (2011) indica que las focas “son consideradas liminales en dos sentidos; primero porque son más humanas que otros animales, y segundo porque ellas cruzan el límite entre la tierra y el mar” (31-2); además de su naturaleza híbrida, las focas son asociadas a un simbolismo de sexualidad prohibida, también pertinente para el caso pero que profundizaremos más adelante. La discusión que se deriva de esta identificación no es relevante para el presente estudio: si la foca es efectivamente Thórgunna o si se trata de su *fylgja*, esto es, una clase de espíritu acompañante (Mundal, 1993).

Kirsi Kanerva (2011) relaciona el personaje de Thórgunna en nuestra saga con otra Thórgunna que desfila aún más brevemente en la *Saga de Eirík el Rojo* (*Eiríks saga rauða*). Esta es también una mujer de las Hébridas, quien mantiene un romance con Leifr Eiríkson (un islandés que, según esta última obra y la *Saga de los groenlandeses*, habría capitaneado una expedición que alcanzó América a principios del siglo XI), de quien concibe un hijo que posteriormente habría estado en Islandia, señala la saga, un invierno antes de que ocurrieran las Maravillas de Fródá (Anónimo, 1987: 339-40). Kanerva desarrolla una argumentación sumamente atractiva, tendiente a postular un vínculo significativo entre el origen problemático de Kjartan (“el hijo que Thuríd tuvo de Thórodd entre otros” [Anónimo, 2000: 78], en alusión a su paternidad adúltera) y el pasado, también problemático, de Thórgunna, identificada con su homónima de la *Saga de Eirík el Rojo* y marcada, así, por una relación socialmente condenable (33-8). Kjartan carga con el estigma de no ser efectivamente reconocido por su padre biológico hasta su adultez, y este conflicto ontológico engendra el “desequilibrio mental y social inherente a esta situación” (38). Monstruos y portentos expresan el desarreglo de esta conflictividad cósmica, cuya resolución era asumida por el héroe como rito de iniciación; de ahí, el papel preponderante que asume Kjartan al final de las Maravillas (38-42). Esta propuesta postula la peste como la eclosión de un estado alterado de la sociedad, un signo.

En adición, Kanerva llama la atención sobre el ambiente pecaminoso que impera en Fródá. Esta autora (2011: 40, n. 73) sugiere que la prenda que Thórgunna deja en herencia a Thuríd (punto 3), un manto escarlata, involucra una posible crítica a la infidelidad de la granjera, merced a la referencia intertextual al que figura en la *Saga del manto* (*Möttuls saga*), obra que integra el corpus de las sagas de caballeros. En esta saga de

génesis francesa (González Campo, 2011: 26), el rey Arturo recibe en su corte un obsequio: un manto mágico, elaborado con

tal hechizo [...] que aquella doncella que hubiera sido corrompida por su amado, el manto mostraría enseguida su fechoría cuando se lo pusiera, de modo que le estaría demasiado largo o demasiado corto de una manera tan grotesca que se acortaría revelando de algún modo quién había pecado. Mostraba así a todas las rameras y doncellas que se lo pusieran que nada podía ocultarse (300).



Sagas artúricas

Alianza editorial

Versiones nórdicas medievales



Según Larrington (2011), esta saga habría sido uno de los primeros *lais* en ser traducidos en la región nórdica (77-8), por lo que podría presumirse su difusión en Islandia en tiempos previos a la redacción de la *Saga de los habitantes de Eyr* y, en consecuencia, el misógino motivo del manto revelador de infidelidades femeninas sería conocido por la sociedad islandesa. Asumiendo esto, el don otorgado a Thuríd equivaldría a la irónica invitación a probarse el manto, esto es, a exhibir su impudicia.

La inclusión de consideraciones acerca de la naturaleza de ciertos personajes, en relación a determinados pecados y virtudes, responde a estrategias narrativas y didácticas que desarrollaban los escritores en una sociedad cristianizada; de manera sutil, sin necesidad de declararlo explícitamente (en concordancia, por otra parte, con el estilo austero de las sagas), los personajes eran caracterizados por el tenor de su comportamiento o de sus dichos (Gudrun Lange, 2000, citada en Ibáñez Lluch, 2009: 17-8). Thuríd de Fródá carga con dos atribuciones pecaminosas: por un lado, la lujuria, que Thórgunna (al borde de la muerte, estado prototípicamente clarividente) le reprocha simbólicamente mediante su regalo y que la llevó en el pasado a entablar una larga y escandalosa relación adúltera con Björn el Campeón de Breidavík, cuyo fruto es Kjartan; por otro lado, ciertos indicios sugieren otro elemento en la caracterización de Thuríd: la envidia.

El comienzo del capítulo 50 de la saga describe la llegada de Thórgunna a Islandia; rápidamente corre el rumor de que ella “había traído cosas tan valiosas que raramente se podrían encontrar en Islandia. Cuando Thuríd, la dueña de Fródá, se enteró de esto, tuvo mucha curiosidad en verlas, ya que era mujer amiga de ropas finas y valiosas” (Anónimo, 2000: 100).

Thuríd solicita a la viajera que le muestra sus pertenencias, para luego tratar de comprárselas, sin éxito. Por lo tanto, la invita a vivir en Fródá, “porque estaba segura de que tenía más objetos de valor y que con el tiempo los conseguiría” (101). Thórgunna le responde secamente, a pesar de lo cual Thuríd repite su propuesta. Ya en la granja, Thórgunna arma la cama que se le otorga con distintos elementos de confort y suntuarios, causando asombro en la casa: “[e]ra todo tan elegante que la gente pensaba que nunca había visto nada parecido”.

Ante esta escena, “Thuríd, la dueña de la casa, dijo: ‘Dime lo que quieres por tus ropas de cama’”. A lo que Thórgunna responde: “‘No me importa cuán orgullosa y elegante seas. No voy a dormir desnuda en la paja simplemente para satisfacerte’. No le pareció esto bien a Thuríd y no volvió a intentar comprarle los objetos”.

Tiempo después, la mujer de las Hébridas fallece en circunstancias extrañas (puntos 2 y 3) y Thórodd se dispone a cumplir su promesa.

Entonces llegó Thuríd, la dueña de la casa, y le preguntó qué pretendía hacer con la ropa de cama. Él le contestó que iba a quemarla en la hoguera, según le había pedido Thórgunna.

“No quiero”, contestó, “que se quemem cosas tan valiosas”.

Thórodd respondió: “Me insistió mucho para que no nos desviásemos de lo que había dicho”.

Thuríd dijo: “Eso solo muestra cuán envidiosa era; no podía soportar que nadie lo disfrutase, por eso lo dijo; y no sucederá ninguna desgracia, si no se cumplen tales mandatos” (103).

La envidia que manifiesta Thuríd es el detonante directo de las Maravillas de Fródá, pues tiene como efecto impedir el cumplimiento de la segunda voluntad póstuma de Thórgunna, quien, como discutimos previamente, se mostraría sumamente atenta acerca de su cumplimiento, monitoreando la casa en la forma de una foca (punto 9). Cuando Kjartan quema las ropas de cama, siguiendo las instrucciones de su tío el godi Snorri, acaba con el motivo último de la peste; este acto puede leerse como el restablecimiento del orden cósmico, habida cuenta de que esas pertenencias de Thórgunna (conocidas unas, adivinadas otras por Thuríd) constituyeron la razón de su presencia en Fródá (debido al atractivo que ejercieron sobre la suntuosa granjera).

Sin embargo, Thuríd no es la única habitante de Fródá baldada por vicios. Su esposo, Thórodd, presentado en la saga favorablemente como un hombre “justo, un próspero comerciante de mar” (55), da evidencias de un carácter mezquino. Su propio apodo, Cobrador de Impuestos, apuntala esta perspectiva; lo obtuvo en ocasión de vender su bote a unos hombres que habían naufragado en tierra hostil, tras recolectar un fuerte tributo allí de manera despótica, previamente. Por su bote salvavidas, Thórodd “tomó una buena parte de los impuestos” (56), por lo que, a cambio de las riquezas ganadas, perdió dos cosas: la posibilidad de obtener honor por un auxilio desinteresado y la protección del bote en caso de naufragio. Más adelante, durante las Maravillas de Fródá, conocemos una segunda muestra de su avaricia: la provisión del pescado seco “estaba tan llena [...] que no se podía abrir la puerta. El montón llegaba hasta la viga transversal y hacía falta usar una escalera para bajar el pescado del montón” (106); de forma inexplicable, Thórodd decide salir al mar a buscar más pescado, en cuyas circunstancias naufraga³ (puntos 9 y 10). ¿Para qué querría más pescado, cuando sus depósitos desbordaban? La devastación causada en las casetas de pescado seco por la criatura ignota (punto 12) puede verse como un castigo a la avaricia de Thórodd.

No es este el único pecado que caracteriza al comerciante devenido en granjero. Recordemos que Thuríd debe convencerlo de abandonar su proyecto de quemar las ropas de cama. La saga lo narra así: “A continuación Thuríd le pasó sus brazos alrededor del cuello y le pidió que no quemara las ropas. Le insistió de tal manera que al final lo convenció” (104). La probable elipsis que constituye la expresión “le insistió de tal manera” conlleva plausibles connotaciones sexuales; al ceder ante una táctica erótica, Thórodd está actuando movido por la lujuria. Este pasaje reactualiza el relato bíblico de la tentación de Adán y Eva, donde, a pesar de corresponder igual vergüenza a ambos humanos primigenios, los escritores medievales tendieron a conceder una mayor culpa a Eva, quien fue a representar la lujuria y los peligros de la carne que tentaron a Adán a abandonar su razón; como un eco de la primera mujer, todas las mujeres constituyen una amenaza a los hombres en tanto incitadoras de los pecados de la carne (Langum, 2016: 185).

La propia Thórgunna no está libre de sospechas. Sus ropas de cama, cuya posesión tan dramáticas consecuencias tendría para la gente de Fródá, podrían hacer referencia metonímicamente a la realización de actividades sexuales inadecuadas; en particular, de sostener la tesis de su identificación con la Thórgunna de la *Saga de Eirík el Rojo*, se trataría de vínculo sexual con Leif Eiríkson, socialmente inaceptable al tener lugar por fuera del matrimonio y contra los deseos de la familia de Thórgunna. Por otra parte, la posibilidad de que la foca del punto 9 de la síntesis sea Thórgunna (de nuevo: ella misma o su *fylgja*) dispara la interrogante sobre la especie animal elegida para representarla. Según Mundal (1993) la forma animal que adopta la *fylgja* refleja las características de la persona (624). El comportamiento de las focas durante el período de apareamiento, en cuyo marco los machos buscan copular con la mayor cantidad de hembras posible, puede haberles asignado

3 Aquí podría vislumbrarse una estructura cíclica: Thórodd entra y sale (vivo) de la saga durante sendos naufragios.

una naturaleza promiscua dentro del imaginario de los habitantes de las regiones septentrionales. Como reseña Kanerva (2011), este simbolismo se ve expresado en otras obras medievales (39).

En consecuencia, el “desequilibrio mental y social” que afecta a la comunidad de Fródá por culpa de acciones condenables del pasado, de las cuales Kjartan es a la vez la principal víctima y el necesario enmendador; se entrelaza con el esquema de pecados que cargan los protagonistas de las Maravillas. La comunidad, alterada ontológicamente por estas circunstancias, degenera en un caos epidémico hasta que las expresiones de su enfermedad social resultan sanadas por los rituales, tanto legales como religiosos, que lleva a cabo Kjartan. No puede descartarse una intención didáctica por parte del compositor de la saga, quien podría haber pretendido exponer cómo, en una sociedad en crisis (Elín Bára Magnúsdóttir, 2006), el apartamiento de una vida virtuosa tenía la potencialidad de perturbar los cimientos vitales y espirituales de la comunidad.

Fuentes

- Anónimo (2011). *Sagas artúricas. Versiones nórdicas medievales*. González Campo, Mariano (trad.). Madrid: Alianza Editorial.
- Anónimo (2000). *La saga de los habitantes de Eyr (Eyrbyggja saga)*. Fernández Álvarez, M. Pilar y Manrique Antón, Teodoro (trads.). Valencia: Tilde.
- Anónimo (1987). *Saga d’Eiríkr le Rouge (Eiríks Saga rauda)*, en Boyer, Regis (trad.). *Sagas islandaises*. Paris: Gallimard, pp. 331-55.
- Sevilla, san Isidoro de (2004). *Etimologías*. Oroz Reta, José y Marcos Casquero, Manuel-A. (eds. y trads.). Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos.

Referencias bibliográficas

- Caciola, Nancy (1996). “Wraiths, Revenants and Ritual in Medieval Culture”, en: *Past & Present*, 152, pp. 3-45.
- Craig, Cairns (2001). “Scott’s Staging of the Nation”, en: *Studies in Romanticism*, 40(1), pp. 13-28.
- González Atances, Ariel Enrique (2016). *The Afterman: Life, Death and Impossible Landscapes in the Íslendingasögur*. [Tesis de Maestría, Háskóli Íslands]. Disponible en: <https://skemman.is/handle/1946/26154?locale=en>
- González Campo, Mariano (2011). “Introducción”. En Anónimo, *Sagas artúricas. Versiones nórdicas medievales*. González Campo, Mariano (trad.). Madrid: Alianza Editorial, pp. 13-30.
- Hollander, Lee M. (1959). “The Structure of Eyrbyggja saga”, *The Journal of English and Germanic Philology*, 58(2), pp. 222-227.
- Ibáñez Lluch, Santiago (2009). “Introducción”, en: Anónimo, *La saga de Fridthjóf el Valiente y otras sagas islandesas*. Santiago Ibáñez Lluch (trad.) Madrid: Miraguano.
- Jakobsson, Ármann (2011). “Vampires and Watchmen: Categorizing the Mediaeval Icelandic Undead”, *Journal of English and Germanic Philology* 110, pp. 281-300
- Kanerva, Kirsi (2011). “The Role of the Dead in Medieval Iceland: A Case Study of Eyrbyggja saga”, *Collegium Medievale* 24, pp. 23-49.
- Langum, Virginia (2016). *Medicine and the Seven Deadly Sins in Late Medieval Literature and Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Larrington, Carolyne (2011). “The Translated *Lais*”. Kalinke, Marianne E., *The Arthur of the North: The Arthurian Legend in the Norse and Rus’ Realms*. Cardiff: University of Wales Press, pp. 77-97.
- Magnúsdóttir, Elín Bára (2006). “An Ideological Struggle: An Interpretation of Eyrbyggja saga”, en: McKinnell, John; Ashurst, David y Kick, Donata (eds.), *The Fantastic in Old Norse/Icelandic Literature: Preprint Papers of the 13th International Saga Conference, Durham and York 6th-12th August 2006*, I. Durham: Centre for Medieval and Renaissance Studies, pp. 208-16.
- Martin, John D. (2005). “Law and the (Un)Dead: Medieval Models for Understanding the Hauntings in Eyrbyggja saga”, *Saga-Book* 29, pp. 67-82.
- Mundal, Else (1993). “Supernatural Beings: *Fylgja*”. Pulsiano, Philip y Wolf, Kirsten (eds.), *Medieval*

Scandinavia: An Encyclopedia. New York: Garland Publishing, pp. 624-5.

Sayers, Peter (1996). "The Alien and Alienated as Unquiet Dead in the Sagas of Icelanders". Cohen, Jeffrey Jerome (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*. London & Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 242-263.

Scott, Forest S. (1985). "The woman who knows: Female characters of *Eyrbyggja Saga*", *Parergon* 3, pp. 73-91.

Vidalín, Arngrímur (2016). "Some Thoughts on the Supernatural, the Fantastic and the Paranormal in Medieval and Modern Literature". Kuusela T. & Maiello G. (eds.), *Folk Belief and Traditions of the Supernatural*, København Beewolf Press, pp. 7-26.