



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

Épica y barbarie en la pantalla:  
Representación de la cultura vikinga a  
tráves de las ficciones del cine y la  
televisión

**Alberto Robles Delgado**



Tesis **Doctorales**

UNIVERSIDAD de ALICANTE

Unitat de Digitalització UA  
Unidad de Digitalización UA



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Programa de Doctorado en Filosofía y Letras

Departamento de Historia Medieval, Historia Moderna y Ciencias y Técnicas  
Historiográficas

# Épica y barbarie en la pantalla: Representación de la cultura vikinga a través de las ficciones del cine y la televisión

Alberto Robles Delgado

Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

Tesis Doctoral presentada para aspirar  
al grado de doctor por la Universidad de Alicante.

Mención de doctor internacional.

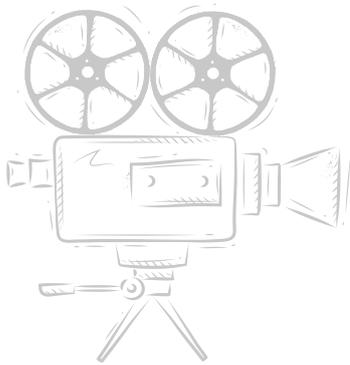
Directores:

Irene García Losquiño

Juan Antonio Barrio Barrio



UNIVERSIDAD DE ALICANTE  
PROGRAMA DE DOCTORADO EN  
FILOSOFÍA Y LETRAS



TESIS DOCTORAL:  
ÉPICA Y BARBARIE EN LA PANTALLA:  
REPRESENTACIÓN DE LA CULTURA  
VIKINGA A TRAVÉS DE LAS FICCIONES  
DEL CINE Y LA TELEVISIÓN



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

DOCTORANDO:  
ALBERTO ROBLES  
DELGADO

DIRECTORES:  
IRENE GARCÍA LOSQUIÑO  
JUAN ANTONIO BARRIO  
BARRIO

ALICANTE 2023



## RESUMEN

La presente tesis plantea el estudio de la recepción y representación de la cultura vikinga en los medios audiovisuales del cine y la televisión. Dado que la relación entre esta cultura histórica y su presencia cinematográfica ha sido larga y prolija, se imponía la necesidad de realizar un trabajo que asentara una bases conceptuales y cronológicas sobre las que obtener una visión completa y extensa de la historia de esta relación y, por supuesto, que suponga una base argumental sobre la que se puedan desarrollar futuros trabajos, puesto que visto la tendencia audiovisual reciente, y su boyante relación con los vikingos, no nos cabe duda de que en el futuro continuara esta prolífica sinergia.

Para la elaboración de este estudio, hemos escogido un completo y extenso corpus filmico, compuesto por cincuenta y tres producciones entre películas y series, del cual hemos llevado a cabo un extenso análisis, no solo de lo que como producto audiovisual muestra en pantalla sobre los vikingos, sino de todo el contexto en el que se desarrolló dicha producción, pues dado que el cine es una imagen de su presente, resulta de vital importancia comprender que motivó a que la representación de los vikingos fuese de una manera determinada o de otra. Otra de las particularidades de este corpus, es su dimensión espacial, pues se han escogido películas de diferentes industrias cinematográficas como Estados Unidos, Países Nórdicos, Italia, Rusia o Polonia, lo cual amplía la imagen que obtenemos del panorama audiovisual vikingo, pues nos muestra las diferencias entre las concepciones de unos países y otros, subjetivadas por su propia historia y su relación historiográfica con el mundo nórdico.

A lo largo de los cinco capítulos que componen esta tesis, se realizará un recorrido por las diferentes etapas que componen los principales hitos audiovisuales de esta temática, discurriendo en orden temporal, y en cierta consonancia con la cronología propia de la historia del cine, pero atendiendo a criterios específicos de la representación vikinga. Así desde el siglo XIX hasta nuestro más inmediato presente, se analizarán y examinarán la práctica totalidad de producciones audiovisuales vikingas, y se tratará de conceptualizar los elementos que han conformado la representación de los vikingos, tanto a nivel estético como ideológico, y como estos han ido evolucionando en el tiempo.

Esta tesis también incorpora un anexo final donde se ha realizado una particular compilación de todo el corpus filmográfico empleado en la elaboración de este trabajo, donde se podrá consultar información útil y relevante sobre estas producciones.



## SUMMARY

This thesis proposes to study the reception and representation of Viking culture in audiovisual media, particularly in cinema and television. Due to the longstanding and protracted relationship between their historical cultural and its cinematographic presence, it was necessary to conduct research to establish a conceptual and chronological foundation to provide a complete and extensive vision of the history of this relationship. In addition, it will be used as a basis for the evolution of future work. Given the recent audiovisual trend and its buoyant relationship with Vikings, there is no doubt that this prolific synergy will continue in the future.

For the elaboration of this study, I selected a complete and extensive film corpus, consisting of fifty-three productions including films and series, of which we have conducted an extensive analysis, not only on the audiovisual display about Vikings, but of the entire context within which these productions were developed. Since cinema is a reflection of its contemporary society, it is crucial to comprehend the motivations behind the representation of Vikings in different styles. Another of the distinctive features of this corpus is its spatial dimension. Films from different film industries such as the United States, Nordic countries, Italy, Russia or Poland are analysed in this thesis. This election broadens the image we obtain of the Viking audiovisual panorama, as it illuminates the variations in the conceptualisations of the idea of Vikings between the different countries while others, biased by their own history and their historiographical association with the Nordic world.

Throughout the five chapters constituting this thesis, a comprehensive exploration of the key audiovisual time periods comprising this subject will be undertaken. I will thus follow a chronological trajectory, and somewhat in line with the chronology of the history of cinema, yet guided by specific criteria of Viking representation. Thus, from the 19th century to our most immediate present, nearly all Viking audiovisual productions will be analysed and scrutinized. The goal is to conceptualize the elements that have shaped the representation of Vikings, both aesthetically and ideologically, and how they have evolved over time.

Additionally, this thesis includes a final annex that presents a meticulous compilation of the entire film corpus used in the research process, which is a valuable resource for the reader of this thesis who has not been able to watch the films analysed here.



## AGRADECIMIENTOS

Quisiera empezar estos agradecimientos por mi madre, puesto que aunque resulte todo un cliché no por ello es menos cierto, que si no fuese por ella absolutamente nada de esto habría sido posible. Ya no solo ha sido su apoyo emocional, económico y vital durante todo este proceso, sino por darme siempre la libertad de embarcarme en los proyectos que he deseado y por inculcarme un precioso y sano amor por el cine y las series de televisión, que tantos buenos ratos juntos nos han dado.

En segundo lugar, a Irene García Losquiño, directora de esta tesis, mentora y ejemplo insuperable de académica y vikingologa. Gracias a su calidad humana he estado acompañado en todo este largo y, en muchos momentos, penoso proceso, que hoy se materializa en esta tesis. Infinitas gracias por apostar por mí y por este trabajo y por toda la ayuda que me has brindado.

Por supuesto a Juan Antonio Barrio Barrio, por abrirme las puertas de la Universidad de Alicante y por acogerme bajo su tutela y atención. Su ejemplo como pionero del medievalismo y el cine me han resultado fundamentales en mi formación, y su ayuda, comprensión y eficacia han hecho de la elaboración de esta tesis un camino mucho más fácil y cómodo.

A mi hermano José Abellán por embarcarse conmigo en todas las locuras vikingas que se han presentado en el camino y por enseñarme los secretos ocultos del acero.

A mis hermanos Pepuel, Cesar y Franky porque lo que bajo el sino de la eterna Villa Mercedes se ha forjado, solo bueno puede traer a la vida de quien abraza ese regalo.

A mi camarada Daniel Lelouche por su incommensurable apoyo, así como su constante ayuda técnica y tecnológica, que ha posibilitado, entre otras muchas cosas, la obtención de las películas sobre las que se sostiene esta tesis. Y más allá de esto, y posiblemente mucho más importante, por enseñarme todo lo que a día de hoy puedo decir que sé sobre cine.

A mis compañeros del HUM-1026 por acogerme en un foro inmejorable en el que desarrollarme como investigador y por tantos buenos viajes y momentos que hemos pasado juntos. Mención especial para mis amigos y compañeros Jordi, Rafa y Yeyes, que

gracias a su insistencia y a mantener la fe que yo no tenía, esta tesis ha podido llegar a término.

Al grupo de estudios vikingos brasileño NEVE, por acogerme con esa calidez y ese cariño que hizo de mi estancia allí una experiencia inmejorable, de la que aparte de grandes amistades y colegas con una pasión común, me llevo un aprendizaje y una experiencia profesional y académica incomparable.

A Merchi, porque llevar el anillo a Mordor trae alegrías, pero conlleva consecuencias.

Y por último, y desde luego no por menos importante, a Noe. Porque has sido agua en el desierto, un alto en el camino y, en definitiva, la luz al final de la insondable oscuridad. No solo has sido participe de esta tesis apoyándome, reconfortándome y soportándome, sino que tu ayuda en la elaboración, maquetación y adecentamiento de este trabajo han sido fundamentales. Que quede constancia de que los aciertos de esta tesis son tan tuyos como míos, siendo todos sus fallos y errores de autoría exclusiva de mi persona. Muchas gracias por todo.

Muchas son las personas que se quedan en el tintero pues aun no habiendo incidido de manera directa en la elaboración de este trabajo habéis formado parte de mi vida, y me habéis acompañado en el viaje que ha sido realizar esta tesis, y eso también es de agradecer, así que muchas gracias a todos.

Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

¿Sabes cuál es el arma más poderosa que ha inventado el hombre?

La civilización.



(El Torres, *Sangre Bárbara*)

Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



<b>Introducción</b>	15
<b>Capítulo 1: Antecedentes</b>	33
• Goticismo escandinavo (1500-1750)	35
• El Renacimiento Nórdico (1750-1800)	38
• El Romanticismo (1800-1900)	41
• Representaciones románticas en las artes plásticas	49
• Richard Wagner y El Anillo del Nibelungo	63
<b>Capítulo 2: Los inicios en el cine</b>	69
• Los primeros pasos	71
• Iconografía del vikingo	86
• Cuando los vikingos fundaron Norteamérica	99
<b>Capítulo 3: La edad dorada</b>	115
• Usos y abusos de los hombres del norte	117
• Épica vikinga	127
• El peplum nórdico	148
• La barbarie	157
• Götterdämmerung	163
<b>Capítulo 4: Otras miradas</b>	169
• La cuna de los vikingos	171
• Desde Rusia con ¿amor?	187
• Fascinación vikinga en Polonia	203
<b>Capítulo 5: El nuevo <i>revival</i> vikingo</b>	213
• El retorno del cine épico	215
• Los vikingos en la nueva serialidad televisiva	228
• El tsunami vikingo	241

<b>Conclusiones</b>	253
<b>Conclusions and final thoughts</b>	267
<b>Bibliografía</b>	281
<b>Anexo: Filmografía</b>	301



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

# INTRODUCCIÓN

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



Si cerramos los ojos y pensamos en la palabra “vikingo” es muy posible que una multiplicidad de imágenes acuda a nuestra mente. Estas imágenes variarán en base a la relación desarrollada por cada individuo con este periodo histórico y los anhelos y fantasías proyectadas en torno a los hombres del norte. Aun así, es casi seguro que podremos encontrar ciertos elementos que se repetirán de forma constante y que serán compartidos por casi todos los individuos, a una escala prácticamente global, y que si pusiéramos todos juntos daría lugar a una representación más o menos conocida de los vikingos, aunque muy probablemente nada realista en términos históricos. Esta imagen estereotipada y cargada de clichés, recubierta de una pátina de exotismo, leyenda, y sugerente atracción, que forma parte integral de nuestro imaginario cultural colectivo, es fruto de cómo hemos recibido y representado a los vikingos a lo largo de la historia.

Podría argumentarse que dada la visión estereotipada que se tiene de los vikingos, habría de potenciarse la imagen histórica, basada en los hallazgos arqueológicos y la interpretación de fuentes; en definitiva, la imagen “real” de los vikingos. Ni que decir tiene que estoy totalmente a favor de avanzar en el conocimiento y el esclarecimiento de las formas de vida y costumbres de esta cultura histórica, pero debemos detenernos en la concepción que tenemos sobre lo que es real en cuanto a los vikingos se refiere. Para empezar, las sociedades nórdicas no llevaron a cabo una compilación y registro de su propia historia, sino que esta tradición se iba transmitiendo de forma oral de generación en generación.<sup>1</sup> Por tanto, las fuentes escritas que tenemos sobre ellos fueron redactadas por otras entidades culturales, ajenas a los propios contextos vikingos en la mayoría de los casos, que representaron una imagen de estos en base a sus formas de relacionamiento, entre las que destacaron los ataques y saqueos. Por esto, las propias fuentes escritas fuera del mundo vikingo, habiendo sido receptoras de dichos ataques, presentaron en su mayoría un relato partidista que veía a los nórdicos como una entidad externa, peligrosa y de alguna manera, inferior.

Por otro lado, las propias fuentes nórdicas, entre las que destacan las sagas islandesas, se escriben entre ciento cincuenta y trescientos años a posteriori de la Era Vikinga, y aunque no cabe duda del peso consuetudinario que estas creaciones literarias poseen, no es menos cierto que la distancia cronológica, y el punto de vista de una sociedad ya cristianizada,

---

<sup>1</sup> No debemos confundir esto con la creencia de que los pueblos vikingos fueron una sociedad ágrafa o analfabeta, pues si bien no podemos asegurar que absolutamente todo el mundo supiese leer y escribir, sí que poseemos cuantiosos registros de escritura rúnica, más allá de las monumentales y famosas piedras rúnicas que poblaban los paisajes escandinavos.

han desvirtuado en alguna medida el apego positivista a estas fuentes como retratos veraces de una época pasada.

Con esto queremos ilustrar cuan frágil puede llegar a ser el concepto de real o verdadero cuando hablamos de la cultura vikinga y su recepción, pues si ya en la propia Edad Media estos canales de recepción fueron complejos y problemáticos, aún más ambigua resulta la representación que se desprende de la interpretación de estas fuentes. La imagen resultante de la exégesis de estos elementos, conforma y moldea la forma en la que los vikingos han sido entendidos a lo largo de su historia, independientemente de la veracidad o amabilidad de esta imagen, y eso en sí mismo ya es un factor de conocimiento histórico muy rico e importante, pues todos los productos culturales de una época están impregnados de una pátina de presentismo, que nos hablan de ellos mismos aunque sea a través de la descripción de un “otro”.

El cine no es una excepción a todo esto, ya que también ha producido una imagen sobre los vikingos estereotipada y adscrita a unos valores mercantiles y artísticos, intrínsecamente propios del medio, pero que nos ha permitido entender por qué al cerrar los ojos casi todo el mundo comparte una imagen mental sobre los vikingos. Y es que el cine tiene una particularidad como canal de recepción: su condición de medio de masas, es decir, su capacidad de emitir una imagen que llega a la vez a millones de personas, en casi todo el mundo. Esta imagen también es resultado de las coyunturas sociales, políticas, artísticas e históricas de su presente, ofreciendo un reflejo subyacente de esta contemporaneidad, así como ciertas nociones sobre como una masa importante de la sociedad entendió y representó a los vikingos, a través de estos mismos valores presentistas, y como esa imagen se fue moldeando y modificando a lo largo del tiempo.

Aceptar esto, supone asumir que el cine es un elemento capaz de “historiar”,<sup>2</sup> es decir una fuente capaz de generar conocimiento histórico, independientemente de lo veraces que sean los hechos que se representan en pantalla. Esta noción sobre el séptimo arte se ha entendido tradicionalmente de una forma tensa y poco considerada, sobre todo por parte de los historiadores que han visto en el cine un manual de clichés y estereotipos, así como una lista infinita de falsos históricos. Esto ha limitado en gran medida el análisis de los filmes históricos a lo que, popularmente, podríamos llamar la “caza del gazapo”, donde

---

<sup>2</sup> El término “historiar” es utilizado recurrentemente por el teórico Alun Munslow refiriéndose la acción de hacer historia (ROSENSTONE, 2014, p. 9).

dicho ejercicio se limita a resaltar los errores históricos de la película y a explicar cómo realmente deberían ser o entendemos que han sido los hechos fidedignos, desde un punto de vista histórico. Si bien esta es una forma de análisis totalmente lícita, presenta un problema fundamental a mi entender y es que no contempla la producción cinematográfica como lo que es, ficción, siendo esta característica la que define de forma consustancial a un producto audiovisual. Como ficción que es, puede basarse más o menos libremente en la historia pero nunca tendrá el deber ni la obligación de ser Historia.

Además de esto, una película es un complejísimo producto cultural donde arte, entretenimiento y rédito económico crean una sinergia entre sí, auspiciada por unos códigos narrativos, argumentales, ficcionales y económicos propios. Lo que para los historiadores puede ser una realidad obvia y fantástica, no tiene por qué serlo para el cine, ya que lo que realmente funciona o no en pantalla, cómo se expresa y si resulta atrayente y entretenido, son factores diferentes a los proyectados en un libro de historia, artículo, investigación, divulgación, etc. Por tanto, debemos situar bajo otra mirada a las producciones audiovisuales cuando, como historiadores, pretendamos acercarnos a ellas.

La ya mencionada particularidad del cine como medio de masas, y su capacidad de transmitir información y conocimiento a un público general numeroso, ha hecho del séptimo arte una herramienta de difusión potentísima y que, en muchos casos, supone el acercamiento a la Historia de un gran número de personas, por lo que no podemos despreciar e ignorar cual es la imagen que se ha transmitido a través de estos medios, pues analizar y comprender estas referencias nos acerca a los mismos cimientos de nuestro imaginario cultural compartido. Considero, por tanto, que es mucho más enriquecedor comprender dónde, cómo y por qué se forma determinado mito histórico, que simplemente tacharlo de incorrecto. Vivimos en una sociedad puramente visual, donde la práctica totalidad de nuestras expresiones artísticas o de erudición pasan por la referencia visual y, aun así, sigue imponiéndose cierta reticencia a la idea de que la mirada debe ser educada y concienciada para poder alcanzar un mayor entendimiento sobre los cientos de estímulos visuales que nos rodean, lo que nos permitirá obtener una imagen más nítida y amplia de la Historia.

Esta concepción del cine como fuente histórica válida cuenta con una corta tradición historiográfica. Debemos entender que las líneas teóricas dominantes en los círculos académicos durante buena parte del siglo XX, han estado adscritas a las visiones positivistas de la Historia, que han entendido esta disciplina como una producción

empírica basada en el apego incondicional a las fuentes escritas, como medio por excelencia, y prácticamente único, desde el que ejercer este campo de estudios. Dado el talante científicista de esta corriente historiográfica, el cine quedaba muy lejos como objeto de estudio histórico pues ni ofrecía las cotas de veracidad a las que aspiraba la historia, ni era entendido como una expresión artística que capturaba una impronta de su contemporaneidad.

Durante la década de los sesenta diversos factores sociales y políticos tuvieron su correlato académico con la proliferación de estudios feministas, teorías postcoloniales, el surgimiento de los Estudios Culturales, o la lucha por los derechos humanos de las comunidades afroamericanas. Estas nuevas formas de análisis comenzaron a cuestionar los paradigmas y las narrativas hasta entonces hegemónicas, para poco a poco ir subvirtiéndolos hacia una pluralidad de lecturas y concepciones.

Este ambiente académico fue el que permitió la reevaluación de las consideraciones positivistas sobre el cine y la historia, aunque aún habría que esperar hasta finales de la década de los setenta, y la década de los ochenta, para que surgieran los primeros pioneros en este ámbito. Estos fueron los franceses Marc Ferro y Pierre Sorlin, cuyas obras *Cinema et histoire* (1977)<sup>3</sup> y *The Film in History* (1980) respectivamente, señalaron la importancia del cine como agente capaz de elaborar un discurso histórico propio, validando al séptimo arte como una herramienta histórica y no como un mero objeto de ella. Debemos mencionar también el trabajo del inglés Paul Smith, en cuya obra *The Historian and Film* (1976), evidencia la consideración de las películas como documentos históricos y su uso como instrumentos de enseñanza y de medio para la interpretación y presentación de la historia al público en general.

Fue en la década de los noventa cuando se produce un auténtico punto de inflexión con la aparición de la escuela norteamericana, con Robert A. Rosenstone como figura principal.<sup>4</sup> Su singularidad reside en las nuevas claves metodológicas y conceptuales que supusieron una transformación en los planteamientos que se venían utilizando para analizar la historicidad de las imágenes. La idea principal subyace en la consideración de un filme como un producto histórico en sí mismo, independientemente de la veracidad de

---

<sup>3</sup> Contamos con traducción al castellano de esta obra: *Cine e Historia*, Gustavo Gil, Barcelona, 1980.

<sup>4</sup> Contamos con la traducción al español de las principales obras de este autor sobre la relación entre el cine y la historia: *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de historia* (1997) y *La historia en el cine. El cine sobre la historia* (2014).

la recreación histórica presentada, pues a diferencia de la erudición a través de libros y documentos, el medio audiovisual posee unos parámetros propios que deben ser entendidos y contextualizados y no situados al mismo nivel. Esta original visión nos ha permitido acercarnos realmente al contenido histórico que alberga una película al entenderla como un reflejo de su época, que nos abre una puerta a conocer como era recibida la Historia en ese momento y lugar concretos, y que tipo de reflexiones y debates se plantean en torno a hechos históricos tanto pasados como presentes. Asimismo, fruto de la relación entre estos productos audiovisuales y la sociedad en la que aparecen surgen dinámicas tremendamente interesantes, basadas en el innegable carácter simbólico del medio audiovisual, que actúa como traductor de la comprensión de un tiempo concreto a un lenguaje fácilmente asumible por un público mayoritarios, en el que se encarnan el *ethos* y el *pathos* de cada comunidad.

A raíz de esta coyuntura teórica y académica, los estudios sobre Historia y Cine han ido cogiendo fuerza hasta convertirse en una metodología de análisis cada vez más presente en casi cualquier actividad académica y cultural. Ya no es solo que hayan ganado validez por sí mismos si no que las nuevas transformaciones audiovisuales, con el fenómeno de las series y las plataformas de *streaming*, han dado lugar a toda una nueva oleada de producciones históricas, haciendo más patente que nunca el lugar tan importante que sigue ocupando la Historia en el imaginario artístico audiovisual, así como la necesidad de seguir abordando este campo de estudio desde el ámbito académico.

España no ha permanecido ajena a esta corriente de estudios académicos que, desde hace unas décadas en adelante, presenta una vigorosa actividad que va *in crescendo* abarcando un amplio abanico cronológico, filmico y tipográfico en sus objetos de estudio. Cabe destacar los pioneros estudios de Ángel Luis Hueso, que en su obra *El cine y el siglo XX* (1998) analizó los devenires históricos de ese siglo a través de películas icónicas utilizando éstas como un testimonio político, social y cultural de su época. Desde entonces, el campo de estudios dedicado al conocimiento histórico a través del cine ha aumentado considerablemente, destacando las aportaciones de eminentes expertos como Alberto Prieto Arciniega, Oscar Lapeña Marchena, Gloria Camarero, Rafael España o Antonio Duplá Ansuategui, por citar algunos de los más destacados.

Aunque mayoritariamente en este país la atención de los estudios sobre historia y cine se han centrado en la Antigüedad Clásica, dado el abrumador número de producciones audiovisuales sobre esta etapa de la historia, también contamos con las aportaciones de

grandes investigaciones sobre el periodo medieval,<sup>5</sup> a destacar los pioneros estudios de Juan Antonio Barrio Barrio, que realizó una sistematización de la gran mayoría de películas que abordaban este periodo,<sup>6</sup> así como un análisis de la representación del medievo en los principales géneros históricos cinematográficos y las principales industrias como la hollywoodiense y la italiana. Resaltar también la aportación de Juan Manuel Orgaz, que en su temprano trabajo sobre las relaciones entre el cine histórico y la Edad Media,<sup>7</sup> ya evidenció los principales ejes sobre los que vertebrar futuros análisis de esta materia. Otro libro de referencia para acercarse al estudio y la comprensión del medievo y el cine es *La edad media en el cine* (2007), de Jorge Alonso, Enrique Mastache y Juan Alonso, que si bien presenta un tono más divulgativo y ameno que los usuales ensayos académicos, es una obra muy completa que analiza diversos aspectos de este periodo a través de una completa selección de películas.

En lo concerniente al panorama de los estudios vikingos, resulta llamativo la escasa atención que se ha prestado al estudio de la recepción de esta cultura, ya no solo a nivel audiovisual, sino artístico, literario y cultural.<sup>8</sup> Es cierto que dado el éxito de la serie televisiva *Vikings*, y el actual momento de popularidad que vive lo nórdico, es constatable un incremento importante de trabajos que abordan el análisis de la cultura vikinga desde una óptica audiovisual. En general, podemos decir que se trata de trabajos que abordan temáticas específicas y normalmente solo se centran en una o dos producciones audiovisuales, lo cual es perfectamente válido y no resta calidad a los resultados de estas investigaciones, pero lastra la obtención de unos patrones conceptuales genéricos desde los que elaborar unas bases teóricas para el estudio de la recepción audiovisual vikinga.

La obra internacional de mayor repercusión sobre esta cuestión es *The Vikings on Film. Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages* (2011), editado por Kevin J. Harty, la

---

<sup>5</sup> Cabe destacar uno de los trabajos antológicos sobre el estudio de la Edad Media y el cine, precursor de este tipo de estudios en nuestro país. Nos referimos a la obra del italiano Vito Attolini, *Immagini del Medioevo nel cinema* (1993).

<sup>6</sup> En su artículo *La Edad Media en el cine del siglo XX* (2005), presenta la elaboración de una base de datos digital donde se cuantifican y clasifican una importante cantidad de películas sobre la Edad Media, atendiendo a criterios cronológicos, cinematográficos y geográficos, pues no se limita a recoger solo el medievo europeo, sino que amplía su corpus hasta el Japón feudal.

<sup>7</sup> Ver: ORGAZ, Juan Manuel. "Historia proyectada: relaciones entre el cine histórico y la historia medieval", *Medievalismo*, nº 16 (2006).

<sup>8</sup> A este respecto cabe mencionar las que son probablemente las obras sobre recepción nórdica más importantes e influyentes: *The Vikings and the Victorians: Inventing the Old North in Nineteenth-Century Britain* (2000), de Andrew Wawn, y *In Search of First Contact: The Vikings of Vinland, the Peoples of the Dawnland, and the Anglo-American Anxiety of Discovery* (2012), de Annette Kolodny.

cual recoge los trabajos de distintos especialistas en la materia, que analizan la mayoría de películas de la cinematografía vikinga, desde diversos ángulos y perspectivas, dando lugar a un análisis coral y multidisciplinar, pero que en ocasiones adolece de utilizar el cine como trampolín para abordar otras cuestiones, y no de analizar la propia producción audiovisual en sí misma. Además de esto, es uno de los pocos libros que ha realizado una sistematización de la filmografía vikinga y cuenta con un extenso listado de películas de esta temática.

Otro libro relevante, surgido a tenor de la popularidad de la serie *Vikings* de History Channel, es *Vikings and the Vikings. Essays on Television's History Channel Series* (2019), editado por Paul Hardwick y Kate Lister. Al igual que su predecesor, esta obra presenta una serie de investigaciones que analizan diversos aspectos de la cultura vikinga usando la ficción televisiva como marco común e hilo conductor, siendo uno de los estudios más completos que existen sobre esta producción audiovisual.

En el plano internacional también hay que destacar los trabajos del grupo de investigación brasileño NEVE (Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos), dirigidos por Johnni Langer, que han realizado importantes aportaciones al estudio de la recepción nórdica, tanto a nivel audiovisual como artístico y literario, resultando sus investigaciones de gran ayuda en la elaboración del presente trabajo.<sup>9</sup>

Esta corriente no ha pasado desapercibida en nuestro país y podemos encontrar la obra titulada *La verdad de los vikingos. La civilización vikinga en el cine* (2015) de Carlos Luis García Pacheco. Bajo este pretencioso título se halla la única obra en nuestro país y en lengua castellana que aborda exclusivamente la relación entre la cultura vikinga y el cine. No podemos negar que esta obra se sustenta en la crítica de corte positivista y cae en realizar un análisis basado en la “caza del gazapo”, no entendiendo las especificidades del medio cinematográfico y dando como resultado un libro de historia de los vikingos más que de análisis audiovisual de estos. Tampoco podemos negar que se trata de una obra pionera en España y que supone un punto de partida excepcional para el arranque de esta y otras investigaciones relacionadas con la materia.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> <http://neve2012.blogspot.com/2023/06/recepcao-nordica-guia-metodologico-e.html> (consultado el 30/6/2023).

<sup>10</sup> Existe otra obra en nuestro país llamada *Vikingos. Una guía histórica de la serie de History Channel* (2014) de Laia San José Beltrán, que a pesar de su título se centra exclusivamente en realizar un análisis histórico de personajes y diferentes aspectos de la serie, no abordando en absoluto la cuestión audiovisual,

Resulta llamativo que a pesar del incremento y la consolidación en los estudios sobre la historia y el cine, el mundo de los vikingos permanezca aún en este oscurantismo, máxime si tenemos en cuenta que la relación entre ambos mundos se remonta a la temprana fecha de 1907, con la primera película conocida sobre esta temática, y continúa casi de manera ininterrumpida hasta nuestro más inmediato presente, dando lugar a una de las relaciones simbióticas más larga y prolífica de cuantas culturas, personajes y episodios históricos se han conocido en la gran pantalla. Son justo estos los motivos que han determinado la realización de esta tesis, así como el de dar un primer paso hacia la iluminación de ese oscuro recoveco en la historiografía nórdica.

Es innegable que la imagen mental que poseemos de los vikingos en nuestro imaginario cultural está un tanto distorsionada con respecto a la realidad y se basa, en muchos casos, en falsos históricos. El cine ha jugado un papel decisivo en este hecho como artífice de una pluralidad de imágenes sobre la cultura vikinga, que han perpetuado en mayor o menor medida toda una serie de estereotipos, que en algunos casos, han llegado intactos hasta nuestros días. Pero el estereotipo surgido en torno al mundo nórdico no es una realidad estática que ha permanecido inmutable ante el devenir del tiempo, sino que ha ido evolucionando y cambiando, respondiendo a los intereses e intenciones de sus creadores y de su época, dotándose esta imagen de una ideologización y una significación clara que puede ir rastreándose a lo largo de los años. Esto nos permite entender y vislumbrar de una manera mucho más nítida como nos hemos relacionado con el pasado a través del cine como fuente de mediación, reflejando el entendimiento que poseemos sobre esta cultura en nuestro imaginario colectivo.

El objetivo fundamental de esta tesis consiste en analizar la imagen que se ha producido de la cultura vikinga en las ficciones propias del cine y la televisión. El propósito no es el de demostrar ninguna teoría concreta sino examinar cuáles son las representaciones generadas por estos medios audiovisuales y analizar a qué tipo de intenciones o realidades responde el que sean de esa manera y no de otra. Tal como se ha señalado, la imagen estereotipada del vikingo es algo que ha ido evolucionando, convirtiéndose en otro objetivo el trazar las pautas temporales e ideológicas, así como estéticas y artísticas, que han ido conformando la identidad de este estereotipo. Otro aspecto que se tendrá en cuenta para la consecución de estos objetivos, son las posibles diferencias existentes en estas

---

siendo este el motivo por el que no la hemos mencionado como obra relevante en la producción nacional de la investigación sobre audiovisual y vikingos.

representaciones entre las distintas industrias cinematográficas que han abordado esta temática.

Al trazar estos objetivos para el presente trabajo la idea es obtener como resultado una visión lo más extensa y detallada posible de cuantas producciones audiovisuales se han realizado sobre la materia vikinga. Debemos comprender que la ficción forma parte integral de este tipo de discurso histórico y no es la intención valorar estas producciones en cuanto a la calidad y verismo de sus representaciones históricas, sino ponerlas en contexto para con su época y el entorno en que fueron concebidas.

Este trabajo parte con la intención de diseccionar los elementos que han conformado las recreaciones sobre la cultura vikinga en los medios audiovisuales y analizar cuáles son los discursos imperantes de carácter histórico que podemos encontrar en ellos. Todo ello bajo el amparo metodológico y discursivo de la escuela norteamericana, concretamente, siguiendo las enseñanzas del ya mencionado Robert A. Rosenstone, y utilizando corrientes teóricas propias del ámbito de la posmodernidad o los Estudios Culturales. Es esto lo que aporta el carácter pionero a este trabajo, así como la intencionalidad de disminuir el vacío bibliográfico con respecto al estudio del cine y la historia en general, y la cultura vikinga en particular.

La primera fase metodológica en la realización de esta tesis consiste en la lectura y análisis de una extensa bibliografía, que aborda temáticas más generales como la relación de la historia y el cine, así como de la cultura vikinga en sus aspectos más universales o más concretos, pues para poder realizar un estudio complejo y comprensivo hay que estar perfectamente familiarizado con la historia y cultura nórdica.

La piedra angular metodológica de esta tesis es el análisis exhaustivo y minucioso de un amplio corpus filmográfico, compuesto por un total de cincuenta y tres producciones audiovisuales que versan sobre temática vikinga. Este corpus contiene películas y series de televisión que abarcan un marco cronológico que comprende desde 1907, con la primera película conocida, hasta el presente año 2023, que se ha producido el estreno de una película sobre la serie *The Last Kingdom* y el estreno de una nueva temporada de la serie secuela de *Vikings*, *Vikings: Valhalla*, recogiendo en esta selección la totalidad cronológica sobre la representación vikinga en el séptimo arte. Cabe mencionar que este corpus está compuesto por producciones procedentes de diversas industrias cinematográficas, como Estados Unidos, países nórdicos, Italia, Inglaterra, Polonia, Rusia

o Turquía, lo que sin duda enriquece este análisis al permitir estudiar las diferencias representativas y conceptuales que se han generado en torno a la figura del vikingo en diferentes países y diferentes momentos históricos.

El criterio de selección general empleado para la designación del presente corpus filmico, ha sido la elección de producciones que traten sobre la cultura vikinga pero que se encuadren dentro del marco conceptual del género histórico, dejando fuera otras categorías como la comedia, la animación, el terror o la ciencia ficción. Esto se debe a la consideración de que, para realizar un acercamiento lo más refinado posible a entender la representación del mundo nórdico en la pantalla, el cine histórico, aun con sus licencias y contradicciones, presenta de base una mayor consideración por la recreación histórica, permitiendo ver como desde estos parámetros en principio más respetuosos con la historia se realiza la reconstrucción de una cultura histórica. Aunque esto también puede ocurrir en otros géneros cinematográficos, la propia esencia de estos géneros muestra una mayor predisposición a las licencias y la fantasía, o en el caso de la comedia o la animación, a la superlativización de los estereotipos recurrentes en busca de la comedia, quedando el contexto histórico aún más relegado a un segundo plano de lo habitual y desvirtuando en mayor o menor medida la concepción que se tiene a nivel popular sobre los vikingos. Si bien hay que decir que esto no tiene absolutamente nada de negativo, y que considero que también son objetos válidos de análisis que pueden aportar interesantes conclusiones sobre la recepción nórdica, sí implican una contextualización y análisis diferentes en algunos casos, por lo que se ha acotado la selección filmográfica a las producciones históricas sobre temática vikinga. También hay que mencionar que aun dentro de este requisito central, solo se han seleccionado las producciones consideradas más relevantes e importantes dentro de cada categoría, dejando fuera del corpus gran cantidad de producciones independientes, de serie B, cortos, películas domésticas, o que simplemente he hallado inadecuadas o que no aportan nada interesante. El motivo principal de esto es que el número de producciones que manejaríamos se dispararía enormemente, dificultando la obtención y visionado de esta filmografía y saturando de forma innecesaria el análisis realizado con producciones irrelevantes.

Aun siendo estas las líneas maestras de nuestro criterio de selección, debemos matizar ciertas inclusiones que podrían ser susceptibles de debate. Primeramente, la inclusión de ciertos filmes que abordan la materia nibelúngica, que no vikinga *per se*, como son la obra de Fritz Lang (*Die Nibelungen*, 1924) o *Siegfried* (Mario Caserini, 1912). La

inclusión de estas películas, y sobre todo la no inclusión de otras películas que tratan la misma temática pero en fechas posteriores, se debe a que como veremos en los primeros capítulos de la tesis, la ópera de Wagner (*Der ring des Nibelungen*) supone un elemento de referencia vital a la hora de representar el mundo germano-nórdico, por lo que en las primeras décadas del siglo XX las líneas de representación entre nibelungos y vikingos responden a los mismos parámetros. A partir de la década de los cincuenta, el cine hollywoodiense redibujó los parámetros conceptuales y representativos de los vikingos, generando suficiente margen como para que hablar de la materia nibelúngica no sea sinónimo de vikingo, aun con sus más que obvias similitudes.

Por otro lado, la inclusión de películas que tratan sobre la figura de *Beowulf*, personaje principal del poema épico anglosajón cuya acción transcurre en los siglos precedentes a la Era Vikinga, se debe a que como desgranaremos en su correspondiente capítulo, las bases cinematográficas sobre las que se construye esta adaptación fílmica son las mismas sobre las que se construyen las películas de vikingos, además de utilizar en algunos casos referencias visuales y objetos de la etapa vikinga, por lo que aun no siendo estrictamente películas de temática vikinga guardan una relación bastante importante a nivel audiovisual.

Esto nos lleva a otra saga importante de películas, como son las del superhéroe de Marvel, Thor, que a pesar de basarse en la figura de un dios nórdico y emplear ciertos elementos de la mitología vikinga, son películas que se relacionan mucho más con su propio *lore*<sup>11</sup> que con la historia y el pasado nórdico, y aunque son comentadas y parcialmente analizadas en la tesis dado su impacto popular, no se han incluido en la filmografía pues considero que se trata de películas que no aportan nada sobre la recepción y la representación de la cultura vikinga, pues su cometido es llevar a la gran pantalla a un personaje de comic y no recrear una narrativa sobre la mitología nórdica.

Por último, cabe mencionar la inclusión de dos películas que en apariencia no se adecuan al canon establecido, como son *Outlander* (Howard McCain, 2008) y *The Huntress: Rune of the Dead* (Rasmus Tirzitis, 2019). La primera película se trata de un trasunto de *Beowulf* dentro del género de la ciencia ficción, a pesar de lo cual se presenta una intencionada recreación histórica de la Era Vikinga, coexistiendo el género histórico y la

---

<sup>11</sup> Termino inglés que designa al cuerpo de conocimientos tradicionales e historias sobre un tema o grupo concreto (<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/lore>) (consultado el 12/9/2022).

ciencia ficción en la misma cinta. El caso de *Rune of the Dead* es similar ya que, a pesar de tratarse de un filme de terror, es el empleo del folclore y la tradición literaria nórdica la que sustenta este apartado, ambientándose por entero en un marco histórico y cronológico totalmente vikingo. Además de esto, ambas producciones ejemplifican tendencias audiovisuales novedosas sobre la yuxtaposición del género histórico de vikingos y otros géneros cinematográficos, por lo que considero suficientemente relevante su inclusión en el corpus filmico de esta tesis.

Todos estos condicionantes teóricos y metodológicos, así como la búsqueda de la consecución de los objetivos propuestos, han dado como resultados un trabajo que se articula en torno a cinco capítulos, en los que exploraremos las distintas etapas del desarrollo audiovisual del mundo vikingo, así como su tratamiento en diferentes industrias cinematográficas.

El primer capítulo aborda los antecedentes históricos, políticos, literarios y artísticos que más tarde resultaron de capital importancia en la confección de la imagen audiovisual del vikingo. Especialmente importante fue el siglo XIX, donde la irrupción del Romanticismo en Europa y el surgimiento de los nacionalismos desembocó en una corriente devocional hacia los vikingos. Esto ocurrió no solo en Escandinavia, sino en todos los países receptores de estos, lo cual desató una intensa actividad artística, política e intelectual en torno a ellos, configurando un nuevo paradigma sobre los vikingos que décadas más tarde el recién creado medio cinematográfico asumiría como propio.

Este será el punto de partida del segundo capítulo: el arranque y consolidación del cinematógrafo y lo que más tarde se bautizaría como “el séptimo arte”. Desde los comienzos del medio ya se dejó sentir una atracción latente por los vikingos, que arrancaron su presencia audiovisual en los primeros años del siglo XX, dando lugar a un considerable número de producciones en la etapa silente. La problemática en torno a estas películas es que la gran mayoría están perdidas y se conoce poco sobre ellas, pero en base a esta información y a un análisis de los elementos iconográficos más relevantes, podemos inferir ciertas cuestiones que nos dejan entrever algunos aspectos de la conceptualización del vikingo en los albores del cine. Este capítulo cierra con un estudio de caso de la película *The Viking* (Roy William Neil, 1928) el único filme bien conocido de esta etapa, que dado su carácter panfletario e ideológico sobre los orígenes de la nación norteamericana, así como su extraña concepción como producto tecnológico avanzado y

vestigial al mismo tiempo, dan lugar a una de las grandes *rara avis* de la cinematografía vikinga.

En el siguiente capítulo abordamos la que fue la edad dorada del cine de vikingos, a raíz del estreno de la mítica cinta de Richard Fleischer, *The Vikings* (1958), interpretada por el insigne Kirk Douglas, que despertó un auténtico fervor popular y cinematográfico por la figura de los vikingos. El impacto de esta película fue tan potente que se dejó sentir en otras industrias, como la italiana, que estaba inserta en un periodo dorado del conocido como género *peplum*, y que realizó su particular visión del cine de vikingos. La importancia de la película de Fleischer reside no solo en su difusión y amplitud, sino en que reconceptualiza la imagen fílmica del vikingo en base al arquetipo de la barbarie como figura de alteridad, rompiendo con el esquema decimonónico y generando uno nuevo y propio en base a las narrativas cinematográficas, políticas y sociales del momento. Todo lo que sube tiene que bajar, y a finales de la década de los sesenta y los setenta, la exitosa fórmula de *The Vikings* irá languideciendo en producciones cada vez más puntuales hasta diluirse, que no desaparecer.

Llegados a este punto, cabe preguntarse qué ocurre con las industrias cinematográficas nórdicas y la representación de su propio pasado medieval, ya que hasta el momento ha sido Hollywood quien ha llevado la voz cantante sobre la representación audiovisual vikinga. Este será el objetivo del cuarto capítulo, en el que analizaremos cómo el cine nórdico (principalmente el islandés por la cantidad, calidad e importancia de sus producciones), ha abordado la cuestión vikinga desde sus propios parámetros culturales, históricos y, de alguna manera, nacionalistas. Pero no solo Hollywood e Islandia han producido películas sobre esta temática, países como Rusia y Polonia también han llevado a cabo sus propios proyectos cinematográficos en torno a los hombres del norte, aunque serán producciones envueltas en cierta polémica, ya que sus propios condicionantes políticos e historiográficos han condicionado la forma de acercarse a los vikingos, y esto tendrá su reflejo en el cine.

Por último, abordaremos los compases finales del siglo XX y comienzos del XXI, en los que los vikingos atravesaron una etapa cinematográfica un tanto anodina, aunque constante, pero sin producciones de gran calado. Esta tendencia sufrirá un genuino revés con el desarrollo de la nueva fenomenología serial televisiva, y en concreto, con el estreno de la serie *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020), que va a dar lugar a una nueva etapa de fervor popular y audiovisual en torno a los vikingos y que, al igual que hiciera la película

de Kirk Douglas, redibuja una nueva concepción sobre la imagen del vikingo en la pantalla, pues aunque siga basándose en el arquetipo bárbaro, las líneas de la alteridad tradicional se van a ver reubicadas como objeto de atracción y emulación, generando un paradigma novedoso y original.

Como complemento final a este trabajo, se ha incluido un anexo con las fichas catalográficas de todas las producciones audiovisuales que componen el corpus fílmico con el que se ha trabajado en esta tesis. Aunque a lo largo de esta se hayan ido mencionando otras muchas películas con la finalidad de darlas a conocer o como ejemplos de alguna modalidad productiva o cinematográfica concreta, son solamente las películas aquí contempladas las que conforman la columna vertebral de este trabajo, y sobre las que se fundamentan los análisis teóricos y conceptuales sobre la figura audiovisual del vikingo realizados en estas páginas. Al respecto de esta catalogación hay que decir que se establece siguiendo un estricto orden cronológico, independientemente del orden en el que hayan ido apareciendo en los distintos capítulos de esta tesis. Se ha abogado por una selección de ítems básicos que faciliten la consulta rápida de datos que considero particularmente útiles o necesarios, así como una bibliografía recomendada y un resumen de la trama de cada producción. Esto ha supuesto dejar un poco de lado los datos de carácter más técnico, para lo cual hemos incluido una selección de las principales páginas webs de cine, como IMDB, Filmaffinity o incluso sus correspondientes entradas en los archivos documentales de los institutos de cine nacionales de cada país donde poder consultar con facilidad todos estos datos.<sup>12</sup>

Antes de comenzar el desarrollo de la presente tesis doctoral creo conveniente realizar unas últimas aclaraciones sobre algunos aspectos lingüísticos y operacionales de este trabajo. Por un lado, quiero puntualizar el uso del término “vikingo” y “nórdico”. “Vikingo” ha sido utilizado como término general para definir a la cultura histórica que se enmarca dentro de los límites cronológicos y geográficos de la denominada Era Vikinga, pues supone una forma cómoda de referenciación, ampliamente aceptada dentro del campo de los Estudios Vikingos. Aun así, este uso se hace a sabiendas de que no recoge la heterogeneidad de la sociedad escandinava de esta época, y su utilización

---

<sup>12</sup> Indicar que también pueden consultarse otras catalogaciones filmográficas sobre los vikingos en las obras *The Vikings on Film. Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages* (Kevin J. Harty, 2011), *La verdad de los vikingos. La civilización vikinga en el cine* (Carlos Luis García Pacheco, 2015), y en la antología en varios volúmenes realizada por el Programa de Estudios Medievales de la Universidad Federal de Rio de Janeiro, titulada *A Idade Média no Discurso Fílmico* (2019).

coetánea para referirse a la actividad pirática. “Nórdico” se emplea en esta tesis como sinónimo de “vikingo”, y no con ningún tipo de acepción a la cultura nórdica contemporánea. Hemos establecido esta sinonimia para no sobrecargar la lectura de este trabajo con el empleo exclusivo del vocablo “vikingo”.

Por otro lado, también creo conveniente recalcar el empleo del término “Escandinavia” y “países nórdicos”, haciendo referencia el primero exclusivamente a los países de Dinamarca, Suecia y Noruega, y el segundo incluye estos además de Islandia, Finlandia, las Islas Feroe y Groenlandia. De manera que cuando se hace mención a las industrias cinematográficas escandinavas busco referirme a las de Dinamarca, Suecia y Noruega, y cuando hablo de las industrias cinematográficas nórdicas ya van incluidas el resto, usando esta acepción principalmente para incluir a Islandia dada la relevancia de esta en el presente trabajo.

También me gustaría esclarecer la decisión adoptada en torno a los títulos de las producciones audiovisuales y su implementación en el texto. Dado que en muchos casos se trabaja con hasta tres títulos diferentes: el original, el internacional en inglés y el español (con localización de España, pues este mismo título puede variar en sus localizaciones latinoamericanas), he abogado por emplear el internacional en inglés, ya que así evitamos confusiones entre los diferentes títulos y las formas particulares de cada país, facilitando su comprensión e identificación para el público general e internacional. Por supuesto, en su correspondiente ficha catalográfica en el anexo podrán consultarse los diferentes títulos de cada película. En el caso de las producciones que no están incluidas en el corpus fílmico, se ha optado por presentar su título en versión original y entre paréntesis su título en español, o en caso de no haberlo, el título internacional en inglés.

Finalmente, señalar que se ha escogido simplificar los nombres en nórdico antiguo para mayor comodidad y accesibilidad del lector. Además, en los casos requeridos, se han adaptado términos a la morfología española, para por ejemplo la formación de plurales, como Jarl/Jarls. En caso de que se haya mantenido la terminología original en nórdico antiguo, estas palabras aparecerán en cursiva.



# CAPÍTULO 1

ANTECEDENTES

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



Antes de adentrarnos de lleno en el mundo del audiovisual y la imagen que este medio ha confeccionado en torno a la figura del vikingo, es de capital importancia entender cuál ha sido la trayectoria seguida por el imaginario social con respecto a los vikingos en los siglos pretéritos. Para comprender mejor el por qué de las distintas representaciones del mundo vikingo, se ha de entender cómo se ha ido forjando toda la idiosincrasia que rodea a esta figura, pues aunque el cine modeló y transformó algunas de estas concepciones, el origen de las mismas se encuentra en los acontecimientos políticos, artísticos y literarios que se desarrollaron tanto en los países de procedencia nórdicos, como en los países que fueron receptores de estos.

### **-Goticismo escandinavo (1500-1750)**

En la Escandinavia de los siglos XVI y XVII comienza a surgir un interés erudito por el estudio del pasado y por los mitos de origen nacionales, dentro de lo que se ha venido a llamar historiográficamente como Anticuarismo.<sup>13</sup> Esta etapa suscitó una fuerte actividad editorial en relación a la recepción de la literatura en nórdico antiguo,<sup>14</sup> teniendo un primer epicentro en Copenhague y más tarde en Uppsala. Esta fuerte actividad hay que enmarcarla en una situación de enfrentamientos y fuertes tensiones políticas entre Suecia y Dinamarca, que produjo un interés por conocer sus propios pasados para establecer la antigüedad, el linaje y la superioridad de sus pueblos, así como legitimar sus aspiraciones territoriales, de ahí que las primeras obras en ser traducidas fueran la *Gesta Danorum* de Saxo Gramaticus y el *Heimskringla* (Historia de los reyes de Noruega), de Snorri Sturluson.<sup>15</sup> Estas tensiones, que cristalizaron en la llamada “battle of the books”, llevaron a los eruditos escandinavos a configurar unas historias nacionales que establecían una continuidad entre las sociedades modernas del momento y el espíritu heroico de los antiguos godos.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> El Anticuarismo es un movimiento surgido en torno al siglo XV, cuyo objetivo principal era la recuperación o redescubrimiento de las tradiciones antiguas, principalmente las concernientes a la Antigüedad Clásica, y el estudio del pasado de las diferentes naciones europeas. Los anticuaristas estudiaban lo que ellos denominaban como “monumentos” (a lo que hoy nos referiríamos como cultura material) y para ello se basaban en los textos históricos y literarios, así como en las evidencias materiales que hubieran perdurado (AURELL, BALMACEDA, BURKE y SOZA, 2013, p. 152).

<sup>14</sup> A parte del término “nórdico antiguo” para designar a la antigua lengua nórdica común, de origen indoeuropeo y familia germano-nórdica, utilizada a principios de la Era Vikinga en Escandinavia, existe otro término, “norreno”, de mayor tradición y uso en algunas lenguas latinas como el italiano o el catalán (GONZÁLEZ CAMPO, 2018, p. 536). Dado que en países como España y Portugal es más común el uso del término “nórdico antiguo”, será este el que emplearemos en esta tesis.

<sup>15</sup> GÁRCIA LÓPEZ, 2015, p. 71.

<sup>16</sup> WAWN, 2005, p. 324.

Este movimiento intelectual y cultural recibe el nombre de goticismo (*göticism* en sueco) y tuvo a dos de sus figuras claves en los suecos Johannes Magnus y Olaus Magnus que publicaron *Historia de omnibus Gothorum Sveonunque regibus* (1554) e *Historia de Gentibus Septentrionalibus* (1555), respectivamente. En estas obras se construye una historia que reclama el origen sueco de los pueblos godos, proclamando que Suecia era uno de los países más antiguos de Europa y que poseyó una cultura tan o más gloriosa que la de la Antigua Roma, pues no en balde los godos derrotaron a los romanos.<sup>17</sup>

Sin duda el proyecto más ambicioso del goticismo sueco fue la obra *Atland eller Manheim* (1679-1702) de Olof Rudbeck, un extenso y fallido trabajo de investigación de acuerdo al cual la mítica Atlántida se encontraría en Suecia, y por tanto el origen de la cultura clásica griega y romana sería de origen sueco.<sup>18</sup>

Aunque la manifestación del goticismo en Dinamarca fue mucho más moderada, varias de las figuras más relevantes de este movimiento surgieron de este país. Una de las más importantes fue Ole Worm, cuya obra *RUNIR seu Danica literatura antiqvissima* (1636), es el primer tratado sobre piedras rúnicas con ilustraciones de estos monumentos, algunos hoy desaparecidos, para cuya elaboración fue fundamental el empleo de la poesía nórdica antigua y los testimonios islandeses.<sup>19</sup> Esta obra fue muy influyente en la forja de la imagen del héroe vikingo ancestral como un personaje valiente, noble, bucanero, intrépido y sin miedo a la muerte.<sup>20</sup>

A esta obra también le debemos uno de los estereotipos más difundidos en torno a la cultura nórdica: el uso de cráneos como recipientes para beber. El origen de este mito se encuentra en un error de traducción al latín de un pasaje del poema *Krákumál* (poema escáldico del siglo XII) donde “*drekkum bjór af bragði ór bjúgvíðum hausa*” (‘bebían cerveza de las ramas curvas de los cráneos’) pasó a “*Sperabant Heroes se in aula Othini bibituros ex craniis eorum qvos occiderant*” (‘los héroes esperaban beber en el salón de Odín de los cráneos de los enemigos que habían matado’).<sup>21</sup> Este error de traducción hace referencia al uso, por parte de los vikingos, de cuernos de res como recipientes para beber, pero esta nueva simbología macabra se convirtió en una imagen exótica y sugerente que tuvo un gran impacto en el imaginario popular del siglo XIX. Por el contrario, su

---

<sup>17</sup> CLUNIES ROSS y LÖNNROTH, 1999, p.11.

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 12.

<sup>19</sup> GÁRCIA LÓPEZ, 2015, p. 82.

<sup>20</sup> WAWN, 2005, p. 324.

<sup>21</sup> LANGER y DE CAMPOS, 2012, p. 162.

presencia en el cine ha sido más bien testimonial, limitándose a unas pocas películas en las cuales los vikingos aparecen como antagonistas y el recurso del cráneo como copa se emplea como un elemento distintivo y conocido para resaltar el aspecto feroz y bárbaro de los nórdicos.<sup>22</sup> En las producciones de talante más histórico, o al menos con algún interés en la representación más veraz de la cultura vikinga, podemos comprobar que, de manera general, esta invención ha sido totalmente superada siendo el tradicional cuerno el elemento empleado en las escenas de banquetes y festejos. Aunque la carga ideológica sobre el vikingo bárbaro sigue presente en cuanto al uso y abuso del alcohol, la realidad arqueológica y material se ha impuesto como elemento de referencia.



**Figura1-** Fragmento de la película turca *Tarkan versus the Vikings* (Mehmet Aslan, 1971).

Otra figura destacada del anticuarismo danés fue Peder Resen, cuya traducción de los *Hávamál*<sup>23</sup> y de la *Völuspá*,<sup>24</sup> modificó los parámetros con los que se construía la imagen de los hombres del norte como personajes barbaros y salvajes (una imagen difundida por los autores romanos y mantenida por los cronistas medievales), al enmarcarlo en unas nuevas coordenadas sustentadas por un código moral y amparado en una mitología

---

<sup>22</sup> Algunos ejemplos de películas donde aparece el uso del cráneo para beber son: *Tarkan versus the Vikings* (Mehmet Aslan, 1971), *The Scorpion King* (Chuch Russel, 2002) y *Astérix et les Vikings* (Stefan Fjeldmark, 2006).

<sup>23</sup> *Hávamál* es el más extenso poema mitológico de la *Edda Poética*, y está contenido en el manuscrito islandés *Codex Regius*. Su principal característica es su carácter didáctico y sapiencial, ya que consiste en un conjunto de máximas o reglas para vivir sabiamente, como por ejemplo ser una persona moderada, tratar adecuadamente a tus invitados o consejos para relacionarse con mujeres (ROCHA, 2015, p. 234).

<sup>24</sup> *Völuspá* ('la profecía de la vidente') es el más famosos poema de la *Edda Poética*. Presentado en forma de monólogo entre una gigante vidente y el dios Odín, se narra la historia de la creación del mundo, así como la de su destrucción durante Ragnarök (LANGER, 2015(f), p. 555).

propia.<sup>25</sup> En igual medida la obra de Thomas Bartholin, *Antiquitatum Danicarum de causis contemptae a Danis adhuc gentilibus mortis libri tres* (1689), argumentaba que los nórdicos poseían una mentalidad y un estoicismo particularmente heroico que se materializó en la imagen estereotipada del vikingo cuya risa desafía a la muerte<sup>26</sup> y sus hazañas en combate serían recompensadas en Valhalla, siendo el famoso Ragnar Lodbrok el personaje que ejemplificó esta imagen durante esta época.<sup>27</sup> Este mismo espíritu fue alentado por una sociedad danesa de finales del siglo XVII movilizadora para la guerra.<sup>28</sup>

### **-El Renacimiento Nórdico (1750-1800)**

El término que da nombre a este periodo fue acuñado en 1911 por el historiador sueco Anton Blanck, en su obra *Den nordiska renässansen i 1700-talets litteratur*. Este es un trabajo pionero de la literatura comparada que trazaba la influencia y recepción de la literatura nórdica antigua, sin centrarse en un país o lengua concreta, sino en la literatura prerromántica europea. Para Blanck el Renacimiento Nórdico fue un movimiento literario inspirado en el mito nórdico y la poesía éddica, pero se basa en la visión obsoleta de esta etapa como una simple antesala a lo que fue la ebullición literaria, artística y poética del Romanticismo decimonónico.<sup>29</sup>

El Renacimiento Nórdico fue, sin duda, inaugurado con la publicación de dos obras de gran importancia del suizo Paul-Henri Mallet, que fueron encargadas por el gobierno danés con la intención de cambiar la visión retrógrada que se poseía de Escandinavia: *Introduction à l'Historie de Dannemarc, où l'on traite de la Religion, des Loix, des Moeurs et des Usages des Anciens Danois* (1755) y *Monumens de la Mythologie et de la Poésie des Celtes, et particulièrement des anciens Scandinaves, pour servir de supplement et de preuves à 'L'Introduction à l'histoire de Dannemarc'* (1756). Estas obras escritas en francés y sus posteriores traducciones al alemán (1765) y al inglés (1770) supusieron la popularización del anticuarismo de temática escandinava en el resto de Europa y consiguieron captar la atención de los lectores europeos por la antigua literatura

---

<sup>25</sup> GÁRCIA LÓPEZ, 2015, p. 85.

<sup>26</sup> Aunque esta sea una visión ciertamente estereotipada, sí que podemos comprobar en las fuentes la existencia de cierta concepción "heroica" sobre la muerte, que impregnó la mentalidad de los pueblos nórdicos. Acerca de este tema ver: SHIPPEY, 2018.

<sup>27</sup> CLUNIES ROSS y LÖNNROTH, 1999, p. 12.

<sup>28</sup> WAWN, 2005, p. 324.

<sup>29</sup> CLUNIES ROSS y LÖNNROTH, 1999, pp. 3-4.

nórdica, además de introducir la poesía y la mitología nórdica como alternativa a la tradición clasicista inspirada en la Antigüedad grecorromana.<sup>30</sup>

Este rechazo a una Antigüedad Clásica y el creciente interés del público por la literatura medieval impulsaron la ampliación del canon literario de la época:

“El proceso de construcción de las identidades nacionales conlleva una búsqueda y un establecimiento del origen de la producción cultural de sus pueblos. Comienzan a escribirse las primeras historias de la literatura de las diferentes lenguas, y la búsqueda de las “poesías antiguas” que fundamenten e inauguren sus historias es clave en este periodo. Se descubre la poesía antigua escocesa, galesa, gaélica y también la escrita en la Escandinavia medieval, y todo ello en un contexto de emergente nacionalismo”.<sup>31</sup>

La consideración, por parte de Mallet, de los poetas escandinavos como los antiguos poetas de Europa, y por tanto el papel protagonista de la poesía nórdica antigua en el origen de la cultura europea, suscitó en Inglaterra un inusitado interés por la materia del norte.<sup>32</sup> La traducción de la obra de Mallet por parte del obispo Thomas Percy, en dos volúmenes titulados *Northern Antiquities* (1770-1809), así como su *Five Pieces of Runic Poetry* (1763), junto con el trabajo de Thomas Gray, *Norse Odes* (1768), fueron sin duda las obras más influyentes de una Inglaterra entusiasmada con la poesía antigua, cuyo imaginario era nutrido con las grandes hazañas de los héroes nórdicos, atraídos por lo sublime y salvaje<sup>33</sup> de estos personajes.<sup>34</sup> No es casualidad que estas obras formaran parte de la biblioteca personal del mismísimo Sir Walter Scott, y su influencia sea palpable en muchas de sus obras, como por ejemplo en la novela *The Pirate* (1822).<sup>35</sup>

---

<sup>30</sup> GÁRCIA LÓPEZ, 2015, pp. 89-90.

<sup>31</sup> *Ibidem*, p. 104.

<sup>32</sup> La admiración por la poesía antigua cobró gran relevancia en Inglaterra con la publicación de la obra de James Macpherson, *Fragments of Ancient Poetry, Collected in the Highlands of Scotland and Translated from Galic or Erse Language* (1760), cuya autoría se atribuyó falsamente a un bardo celta llamado Ossian. A pesar de la notoriedad alcanza por esta obra y la puesta en vigor de la cultura celta como un elemento de referencia cultural y nacional en Inglaterra, las tensiones políticas en un recién formado Reino Unido de Gran Bretaña (1707), así como la mayor afinidad tanto cultural como lingüística con los godos, llevaron a las élites intelectuales inglesas a construir un origen cultural que difería del de Gales, Irlanda y Escocia (GÁRCIA LÓPEZ, 2015, p. 106).

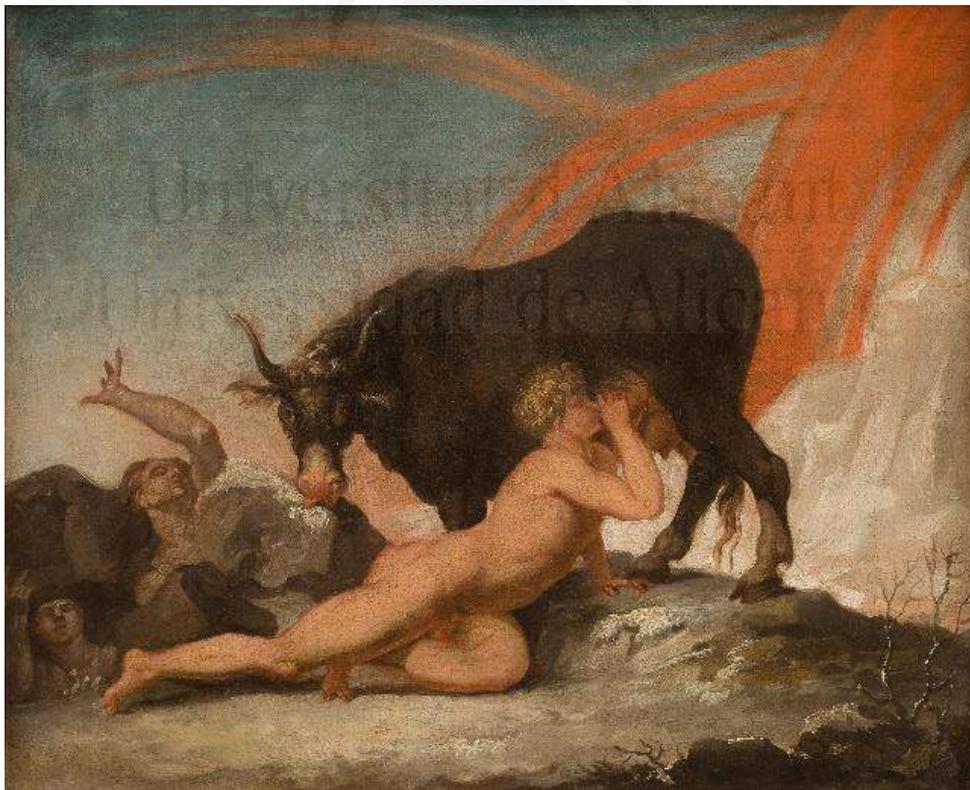
<sup>33</sup> Esta concepción, tanto estética como ideológica, surge de la fascinación que se produce en esta época con el “noble salvaje” de Rousseau, así como la reconceptualización prerromántica del concepto de lo sublime, por la cual se abandona la noción clasicista de lo sublime como el epitome de la belleza, para ser considerado un concepto que recrea lo terrible, violento e inspirador de por ejemplo una tormenta, la explosión de un volcán, las pesadillas o las visiones del infierno. Así pues, la figura del vikingo se construye sobre la imagen de lo “primitivo” y oscuro que se desprende de la mitología éddica (CLUNIES ROSS y LÖNNROTH, 1999, pp. 14-15).

<sup>34</sup> SPRAY, 2015, pp. 4-5.

<sup>35</sup> SALINAS CÓRDOVA, 2018(a), p. 736.

No solo la literatura y la poesía serán objeto de un inusitado interés por parte de la materia del norte. De forma paralela, el mundo de las artes plásticas también fue desarrollando un interés creciente por esta temática, sobre todo por la mitología nórdica, en un ambiente artístico totalmente secuestrado por el clasicismo y sus concepciones regladas, así como un predominio total de la mitología grecorromana como elemento referencial de las artes académicas.

Los pioneros en el ámbito de la representación pictórica de elementos nórdicos fueron el danés Nikolai Abildgaard, con su obra *Ymir amamantado por la vaca Audhumla* (1777), y el anglo-suizo Johann Heinrich Füssli, y su celeberrimo *Thor golpeando a la serpiente de Midgard* (1790). Si observamos estos cuadros vemos como la influencia del arte clásico es más que obvia, pues no debemos olvidar que ambos autores estudiaron en Roma. Lo novedoso de sus trabajos no será la ruptura o el rechazo de las corrientes artísticas dominantes, sino la inclusión de nuevas temáticas nórdicas como elementos inspiradores válidos dentro de los cánones clasicistas de la época.



**Figura 2-** Nikolai Abraham Abildgaard, *Ymer dier koen Ødhumbla*, (en torno a 1777). Galería Nacional de Dinamarca. Fuente: <https://open.smk.dk/>



**Figura 3-** Heinrich Füssli, *Thor Battering the Midgard Serpent*, 1790. Royal Academy of Arts, Londres.  
Fuente: <https://www.royalacademy.org.uk/>

### **-El Romanticismo (1800-1900)**

El siglo XIX vino acompañado del Romanticismo, un movimiento cultural surgido a finales del siglo anterior que supone una ruptura con la tradición clasicista y una oposición a la racionalidad de la Ilustración y el Neoclasicismo. Este movimiento trajo consigo cierta nostalgia por el pasado que llevó a los hombres del Romanticismo a interesarse por la historia, con la intención no solo de recordar un pasado totalmente idealizado, normalmente situado en la Edad Media o el lejano Oriente, sino con la aspiración de recrearlo.<sup>36</sup>

La llegada de la nueva centuria resultó convulsa en una Europa enfrentada entre sí durante las guerras napoleónicas (1803-1815), cuyos ecos también se dejaron sentir en Escandinavia. Posicionamientos políticos contrarios llevaron, una vez más, al enfrentamiento entre Dinamarca-Noruega<sup>37</sup> y Suecia, que se saldó con la victoria de esta última y la firma del tratado de Kiel (1814). En virtud de este tratado se cedía Noruega a

<sup>36</sup> AURELL, BALMACEDA, BURKE y SOZA, 2013, p. 207.

<sup>37</sup> Requiere una mención especial el caso de Noruega que desde 1523, con la disolución de la Liga de Kalmar (que fusiono las coronas de Dinamarca, Noruega y Suecia en la persona de la Reina Margarita), este país, así como sus territorios de ultramar, quedaron adscritos a la corona danesa. Tras la cesión a Suecia, Noruega no alcanzó su independencia total hasta 1905.

la corona sueca, aunque Dinamarca seguía en posesión de las antiguas colonias noruegas de Islandia, Groenlandia y las islas Feroe.<sup>38</sup> Los noruegos no estuvieron muy contentos con esto e intentaron proclamar una constitución propia y elegir su propio rey, lo que provocó un nuevo conflicto entre ambos países, de escasa duración, que finalizó con la Convención de Moss (1814). Noruega pudo conservar parte de su constitución e instituciones de forma independiente excepto la figura del rey y la política exterior, que sería administrada por Suecia.<sup>39</sup> También debido a las guerras napoleónicas, Suecia había entrado en conflicto con Rusia, lo que se materializaría en la conocida como Guerra finlandesa (1808-1809) que supuso la pérdida de este territorio, que pasó a convertirse en un gran ducado ruso.<sup>40</sup>

En una Escandinavia maltrecha por la guerra, aislada comercial y diplomáticamente, e influenciada por las ideas del Romanticismo surgió un movimiento de carácter nacionalista y patriótico que abogaba por la tradición, la cultura popular y la búsqueda de una identidad a través de la gloria ancestral. Esta mirada hacia el pasado recayó en los vikingos, que se habían ido convirtiendo en una figura cada vez más frecuente durante los siglos anteriores, pero que ahora resurgirían en un nuevo marco tanto teórico como cultural. La figura del vikingo emergió bajo el auspicio de un naciente nacionalismo escandinavo que presentaba a sus antepasados nórdicos como imagen de orgullo y poder, abandonando definitivamente la imagen peyorativa del bárbaro y situándolo en un imaginario medieval en el que toda Europa temió a los hombres del Norte. Se produjo una asimilación cultural de un pasado que había sido hasta cierto punto denostado, para reconvertirlo en parte de un bagaje cultural nacional y en un elemento de identidad perfectamente enmarcado y definido en los nuevos parámetros políticos y sociales que surgieron durante el siglo XIX. Margaret Clunies Ross y Lars Lönnroth sintetizan esta idea perfectamente cuando dicen:

“In all of these countries national romanticism was associated, for a shorter or longer period, with a nationalistic revival, in which young students and academic teachers tried to raise their countrymen’s consciousness of their own heritage in order to muster their support against some foreign oppressor or threat (in Sweden the Russians, in Denmark the Germans, in Iceland and Norway the Danes or the

---

<sup>38</sup> Islandia se independizará de Dinamarca en 1944, pero Groenlandia y las islas Feroe aun hoy día continúan bajo control danés, aunque con ciertas prerrogativas propias.

<sup>39</sup> FOL, 1984, pp. 28-30.

<sup>40</sup> Finlandia fue colonizada por Suecia en el siglo XIII y quedó adscrita a este país hasta 1809 que pasó a formar parte de Rusia. No fue hasta 1917 que Finlandia pudo declararse independiente aprovechando el estallido de la revolución rusa.

Swedes, etc.) or against some decadent source of corruption, in Scandinavia frequently represented by the Catholic or Roman culture of southern Europe. But it should be noted that nationalism was not militant except in brief periods of war or political turmoil (in Sweden, for example, after the war against Russia 1808–1809, in Denmark during the wars against Germany 1848 and 1864). During these periods mythical Viking warriors were held up as national heroes, but when peace was achieved, the heroism receded and was transformed into a mild form of folklorism”.<sup>41</sup>

Durante este siglo se produjo una atracción sin precedentes por el mundo nórdico que encontró numerosas y variadas formas de expresión. Se publicaron nuevos corpus de sagas, más ediciones y traducciones de obras previamente inexploradas, nuevos poemas, obras de teatro, novelas, pinturas, ilustraciones de libros, conferencias públicas, espectáculos musicales, nuevos hallazgos arqueológicos, exposiciones en museos y ferias universales, y sin duda se popularizaron los viajes a Noruega e Islandia para visitar los sitios que aparecían descritos en las sagas. El fenómeno vikingo se popularizó con fuerza y se convirtió en un movimiento transversal que se extendió por todas las capas sociales.<sup>42</sup>

En Dinamarca las principales figuras del mundo académico y la literatura comenzaron a mostrar un gran interés por revitalizar la conexión con su pasado nórdico. Desde la propia universidad se debatían las virtudes de la antigua mitología del norte, frente a la clásica greco-romana, y se animaba a poetas y literatos a explorar este imaginario idealizado del pasado. Destaca el poeta Adam Oehlenschläger, que imbuido en el espíritu nacionalista y en la creencia de la mitología nórdica como un referente superior, idea que llegó a defender en un concurso en la Universidad de Copenhague en el año 1801, publicó su obra más celebrada *Guldhornene* (1803),<sup>43</sup> así como otros poemas épicos tales como: *Nordiske Digte* (1807) y *Nordens Guder* (1819). Otra figura relevante fue la del sacerdote Nikolaj Frederik Severin Grundtvig, que en 1808 publicó *Nordens Mytologi* un manual sobre mitología nórdica en el que recuperó los antiguos mitos paganos escandinavos, y que promovió una reforma del sistema educativo para la enseñanza de folclore nórdico en los institutos.<sup>44</sup>

En Noruega la vía romántica se manifestó más tardíamente, pero se dejará sentir con fuerza y sobre todo con un marcado carácter nacionalista que giraba en torno a la consecución de la independencia, dadas las condiciones políticas en las que se encontraba

---

<sup>41</sup> CLUNIES ROSS y LÖNNROTH, 1999, p. 20.

<sup>42</sup> WAWN, 2005, p. 328.

<sup>43</sup> Este poema trata sobre los conocidos como Cuernos de oro de Gallehus (ver capítulo 2, p. 96).

<sup>44</sup> GARCÍA PACHECO, 2015, pp. 92-93.

este país. Tras varios siglos de control danés, Noruega aspiraba a crear un relato propio y a depurar las influencias externas para desarrollar su propia concepción cultural en la que los vikingos jugaron un papel fundamental, aunque no fueron el eje central de las aspiraciones nacionalistas noruegas. Estas pulsiones políticas e ideológicas se dejaron sentir en la obra del poeta Henrik Wergeland y su gran epopeya *Skabelsen, mennesket og Messias* (1829), todo un alegato político y nacionalista que gira en torno a la figura de Dios, el hombre y la naturaleza (uno de los grandes iconos artísticos del Romanticismo noruego). También destacan Johan Sebastian Welhaven y su poema *Åsgårdsreien*, y Karl Sommerfelt y su traducción al noruego de *Njáls saga (Saga de Nial)*, en contraposición a la del danés N.M. Petersen. La publicación de la colección de cuentos populares y leyendas *Norske Folkeeventyr*, de Jorgen Moe y Peter Christen Asbjornsen, se convirtió en un elemento importantísimo de la búsqueda de la identidad histórica común a través del folclore y la etnografía, pues recogía las tradiciones orales de las zonas rurales noruegas.<sup>45</sup>

Ante el creciente nacionalismo del siglo XIX y la situación sociopolítica tras la pérdida de Finlandia, Suecia comenzó a elaborar nuevos discursos identitarios que se articulaban en torno a un modernizado y poderoso pasado vikingo.<sup>46</sup> La máxima expresión de esta nueva etapa será la fundación en Estocolmo, en 1811, de la conocida como *Götiska förbundet* ('Sociedad Gótica'), una sociedad patriótica en la que sus miembros se dedicaban a recrear el mundo vikingo bebiendo hidromiel en cuernos, recitando los poemas de las *Eddas* y practicando rituales vikingos. También editaron la revista *Iduna* dedicada a los estudios de anticuarismo nórdico y poesía antigua.

Uno de los miembros fundadores, y líder, de esta sociedad, fue el historiador, músico y poeta Erik Gustaf Geijer, quien publicó en esta misma revista su poema *Vikingen* (1811), una de las obras más influyentes en la elaboración del estereotipo vikingo. Uno de los puntos centrales de este trabajo es la idea de libertad y gloria a través de la aventura y exploración marítima, proyectado en la grandeza atávica de los tiempos pasados y con una clara correlación con la ideología del momento, donde se nos presenta la imagen del vikingo como héroe-pirata, dueño y señor de los mares, así como fiero e implacable guerrero.<sup>47</sup> Esta concepción dio lugar a la imagen alegórica del vikingo como "rey del

---

<sup>45</sup> MIRANDA, 2017, pp. 235-236.

<sup>46</sup> MANEA, 2016, pp. 89-90.

<sup>47</sup> LANGER y MENINI, 2020, pp. 713-714.

mar” (*sækonungr*).<sup>48</sup> Aunque la obra de Geijer tuvo una gran popularidad en su época, quedó más bien restringida a los países de lengua escandinava, ya que todo parece indicar que no hubo ninguna traducción de este poema al inglés, al menos durante el siglo XIX, aunque sí al francés, lo que pudo contribuir a cierta difusión en el resto de Europa.<sup>49</sup>

Donde se dejó sentir toda la influencia e ideales sobre los vikingos de Geijer fue en la obra de otro sueco, el obispo Esaias Tegner (que también perteneció a la Sociedad Gótica) y su *Frithiofs saga* (*Saga de Frithiof*, 1825),<sup>50</sup> la obra por antonomasia de la Suecia ochocentista, que supuso el deleite de los lectores decimonónicos y atrajo la rápida atención de académicos y artistas de toda Europa. Esta obra narrativa, adscrita al mito romántico nacionalista,<sup>51</sup> nos presenta unos personajes totalmente estereotipados en base a la configuración del héroe audaz, independiente, arriesgado y valiente, donde el elemento náutico vuelve a cobrar gran importancia como componente característico del vikingo. A diferencia de la obra de Geijer, el vikingo de Tegner presenta un cariz menos violento y salvaje, ya que su comportamiento está moldeado por el referencial cristiano y por tanto presenta unas características más “civilizadas”.<sup>52</sup>

Podemos ver como la figura del vikingo comienza a complejizarse y adquirir una gran cantidad de matices y conceptualizaciones de diversa índole, donde nociones antiguas se entremezclan con las idiosincrasias propias de las sociedades del momento. No debemos pensar que estas concepciones estereotipadas han permanecido inmutables a lo largo del tiempo, ya que los estereotipos son realidades cambiantes y vivas que responden a cuestiones políticas, sociales e históricas. Tampoco debemos pensar en esta imagen de los nórdicos de una manera inocente, fruto de una tradición decimonónica y desfasada, pues detrás de todo estereotipo existe una ideologización que conforma y construye los parámetros que se poseen de esa imagen o figura, definiéndola en base a unos intereses específicos (ver tabla).

---

<sup>48</sup> La figura del “rey del mar” fue muy popular en la Inglaterra victoriana, debido a la aparente confusión entre las palabras *sea-king* y *vi-king* (WAWN, 2000, p. 71).

<sup>49</sup> *Ibidem*, p. 7.

<sup>50</sup> La obra de Tegner es en realidad una paráfrasis poética de la saga medieval islandesa *Friðþjófs saga hins frækna*, impresa por primera vez por el anticuaristas sueco Eric Julius Björner en 1737 (WAWN, 2005, p. 325).

<sup>51</sup> Esta obra jugo un cierto papel político pues se trataba de un poema sueco sobre un héroe noruego, que intentó representar un símbolo de la armoniosa unidad entre ambos países tras los enfrentamientos de 1814 (WAWN, 2005, p. 332).

<sup>52</sup> LANGER, 2018(a), pp. 713-714.

**Tabla:** Principales estereotipos en torno a la figura de los vikingos.<sup>53</sup>

<u>Estereotipos positivos</u>	<u>←Acción/elemento→</u>	<u>Estereotipos negativos</u>
Héroe civilizador (Goticismo/Romanticismo)	Aventura	Invasor Bárbaro (Romanticismo)
*El vikingo como caballero medieval/el Norte como origen de la caballería (Prerromanticismo, Romanticismo) *Héroes intrépidos y sin miedo (Romanticismo) *El vikingo como un bárbaro melancólico (Romanticismo) *El vikingo como rey del mar/pirata (Romanticismo) *El vikingo como gran bebedor/fiestas/banquetes (Romanticismo)	Comportamiento	Paganos crueles y demoniacos (Medievo y Romanticismo)
*Hombre libre (libertad, justicia, democracia) (Romanticismo) *Guerreros emocionados por la religión, poesía y amor (Romanticismo)	Sociedad	Hombres bestiales (barbarie) (Romanticismo)
<u>Ideales heroicos:</u> *Cráneo enemigo como copa (Goticismo, Prerromanticismo, Romanticismo) *Yelmo con alas o cuernos (Romanticismo y Posromanticismo) *Barcos vikingos con elementos fantásticos (Romanticismo)	Equipamiento	<u>Ideales bárbaros:</u> *Cráneo enemigo como copa (Goticismo, Prerromanticismo, Romanticismo) *Yelmo con alas o cuernos (Romanticismo y Posromanticismo) *Barcos vikingos con elementos fantásticos (Romanticismo)
Guerreros insuperables, valientes, indomables e intrépidos (Romanticismo)	Guerra	Guerreros descontrolados, con alucinaciones, feroces y brutales (Romanticismo)
Héroe fundador de un pasado nacional (Romanticismo)	Nacionalismo	Enemigo de la nación (Romanticismo)
El vikingo era común a todo el norte europeo/panescandinavismo/pangermanismo (Prerromanticismo y Romanticismo)	Origen nacional	Confusión entre celtas, escandinavos y germanos (Prerromanticismo y Romanticismo)
El vikingo como seductor (Romanticismo)	Rapto/secuestro	El vikingo como violador bárbaro (Romanticismo)
*Libre, poderosa, guerrera (Romanticismo) *Virgen inaccesible y guardiana de las armas (Romanticismo)	Mujer nórdica	Guerrera bestial (Posromanticismo)
*El clima influencia en los comportamientos positivos (Prerromanticismo) *La guerra como actividad natural de los nórdicos (Prerromanticismo)	Clima/región	El clima influencia en los comportamientos negativos (Prerromanticismo)

<sup>53</sup> Esta tabla, realizada por Johnni Langer, sistematiza y recoge las diferentes concepciones sobre las que se ha construido la imagen del vikingo en la literatura y las artes visuales, desde el medievo hasta los coletazos finales del Romanticismo, en torno al año 1910 (LANGER y MENINI, 2020, p. 721) (traducción del autor).

La configuración de estos estereotipos da como resultados imágenes muy diversas a cerca de los vikingos, que aunque aparentemente puedan parecer totalmente opuestas, como son por ejemplo el vikingo como noble caballero o el vikingo como salvaje pagano, han resultado no ser excluyentes unas de otras, llegando a convivir en el imaginario popular al mismo tiempo. Un caso paradigmático de esto será la Inglaterra victoriana.

Inglaterra ya había desarrollado un interés por el mundo nórdico durante el siglo anterior gracias a los trabajos pioneros de Percy y Gray, pero con la llegada del Romanticismo se produjo una renovada y eufórica fascinación por la materia del norte, que se tradujo en una intensa actividad tanto académica como popular. Se realizaron traducciones pioneras al inglés de obras como *Heimskringla*, *Njáls saga* o la *Edda Poética*, publicaciones de poemas y novelas basadas en obras canónicas, investigaciones arqueológicas y folclóricas, la inclusión de sagas y eddas como materia de estudio en los planes educativos de secundaria; y todo ello bajo la aceptación y el interés de la propia casa real.<sup>54</sup>

La imagen bucólica del vikingo aventurero y marino triunfó con fuerza en una Gran Bretaña que vio en los nórdicos un reflejo de su espíritu industrial e imperial, en base a una concepción idealizada sobre el carácter y las cualidades vikingas, que permitió a estos ser los “reyes del mar” tiempo atrás, y por ello fueron considerados como fuente de inspiración para los logros del imperio británico. Esto se justificó en numerosas ocasiones por la ascendencia común con los nórdicos, aunque este alegato a menudo cayó en el discurso de la superioridad y la pureza racial.<sup>55</sup> A este respecto son significativas las palabras de George Dasent:<sup>56</sup>

“Los vikingos eran como Inglaterra en el siglo XIX. Creaban fábricas y ferrocarriles antes que todo el mundo, fueron los mejores en la carrera de la civilización y el progreso. No es de extrañar que ellos siempre ganaran”.<sup>57</sup>

De forma paralela a esta visión, surge una totalmente opuesta, y en cierta medida contradictoria, donde los vikingos dejan de ser los aclamados antepasados victorianos y pasan a ser proyecciones figuradas de los enemigos de Gran Bretaña. Esto se debe al rol estructural que juegan los nórdicos en la historia de otro ilustre personaje inglés: el rey

---

<sup>54</sup> WAWN, 2000, p. 5.

<sup>55</sup> PARKER, 2009, pp. 258-259.

<sup>56</sup> George Webbe Dasent (1817-1896), fue profesor de lengua y literatura inglesa en el King's College de Londres y en 1861 tradujo al inglés la *Njáls saga*.

<sup>57</sup> LANGER, 2018(a), p. 715.

Alfredo el Grande, cuyo reinado estuvo marcado por la confrontación permanente contra los daneses y la supervivencia del reino de Wessex frente a las invasiones nórdicas.

Durante este siglo se desarrolló en Inglaterra una auténtica corriente devocional hacia este monarca, cuya figura fue escogida como ejemplo de los valores sociales, políticos y religiosos de la sociedad del momento, en una búsqueda de las raíces nacionales y de una significación cultural y étnica común de los ingleses. Siendo la historia de Alfredo un relato de oposición y resiliencia frente a los peligros de una amenaza externa, de la planificación y construcción de un proyecto de unidad político y del ejemplo de una vida consagrada a la religión, no es de extrañar que se creara una sinergia de este calibre entre ambos mundos.<sup>58</sup> El momento más significativo de este culto se alcanzó el 20 de septiembre de 1901, con la conmemoración de los mil años de la muerte del monarca, en los que la ciudad de Winchester organizó una serie de festejos durante varios días.<sup>59</sup>

Como enemigos históricos del rey Alfredo, los vikingos pasaron a ocupar el lugar de antagonistas en el imaginario victoriano, resaltando los aspectos más salvajes y macabros, sobre todo en lo referente a su condición de paganos, ya que esto tenía un mayor empaque dramático. Se buscó, principalmente, destacar los atributos que conforman la imagen de alteridad del “bárbaro vikingo”, por un lado, como reclamo de lo exótico y por otro, como amenaza externa que creaba un sentimiento de unidad común sobre el que sustentar todo un aparato ideológico nacionalista. Barbara Yorke lo expresa de manera clara y sucinta:

“The “otherness” of the Vikings is repeatedly stressed within the plays, the dark side of the Germanic world on which Alfred had turned his back through his espousal of Christian principles and responsible government. The savagery of the Vikings is attributed to their paganism which is shown to lack any moral dimension”.<sup>60</sup>

Como vemos, las percepciones de la figura del vikingo en la Inglaterra victoriana fueron ricas y variadas en función de los usos interesados de esta, pero no cabe duda de que ejercieron una fuerte influencia y atracción en la sociedad del momento. De hecho, Andrew Wawn afirma que los vikingos fueron inventados en la época victoriana, no en referencia al uso del término “vikingo”,<sup>61</sup> sino en relación a toda esa riqueza de

---

<sup>58</sup> ROBLES DELGADO, 2021(b), p. 394.

<sup>59</sup> PARKER, 2003, pp. 113-114.

<sup>60</sup> YORKE, 2009, p. 134.

<sup>61</sup> Aunque el término *viking* ya había aparecido en los siglos anteriores, no será hasta 1801 que aparece de forma oficial en el OED (Old English Dictionary). Si bien esta palabra se resignificó de forma importante con el poema de Geijer, en referencia a su uso como sinónimo de piratería, fue la amplia paleta victoriana

concepciones y atribuciones diferentes que llevó a los autores de esta época a representar a los vikingos como “comerciantes aventureros, soldados mercenarios, colonos pioneros, asaltantes despiadados, agricultores autosuficientes, ingenieros navales de vanguardia, primitivos demócratas, psicópatas *berserkir*,<sup>62</sup> ardientes amantes y complicados poetas”.<sup>63</sup>

La atracción por el mundo vikingo continuó más allá de Escandinavia o Inglaterra llegando incluso a España, que aunque no poseía una prolífica relación con la materia del norte,<sup>64</sup> llegaron ecos residuales de esta fascinación vikinga que sacudía Europa. Fue en este siglo cuando apareció la considerada como primera traducción de una obra canónica de la literatura nórdica antigua: las *Eddas*. Esta traducción, a cargo de Ángel de los Ríos, se publicó en 1856 bajo el título *Los Eddas, traducción del antiguo idioma escandinavo, premiada por el rey de Suecia con la medalla de oro, y al español, con vista de otras versiones*. En realidad, se trató de una traducción al castellano de la versión francesa de las *Eddas* de Rosalie du Puget.<sup>65</sup>

### **-Representaciones románticas en las artes plásticas**

Como vimos anteriormente, el ámbito artístico europeo se encontraba mediatizado por las influencias procedentes de París, donde el neoclasicismo se instauró con fuerza en las academias de bellas artes, promulgando una visión de los valores burgueses y posrevolucionarios basados en las concepciones de la Antigüedad Clásica y la Ilustración. Ya a finales del siglo XVIII surgieron corrientes contrarias a estos valores como el *Sturm und Drang* (‘tormenta e ímpetu’) alemán que, fundamentado en la remota tradición heroica germánica, resaltaba la naturaleza, los sentimientos humanos y la subjetividad individual frente al culto racionalista de la Ilustración.<sup>66</sup>

Con la llegada de la nueva centuria, Escandinavia comenzó a alejarse de la influencia francesa abriendo la puerta a los valores del Romanticismo que se dejaron sentir con

---

de acepciones la que dio una dimensión mucho más completa y popular al término “vikingo”. Ver: LANGER, 2018(a), pp. 706-718.

<sup>62</sup> Los *berserkir* (*berserkr* en singular) son guerreros de elite en la tradición escandinava, relacionados con algún tipo de culto al dios Odín, y a los que se describía como a furiosos combatientes que se comportaban como animales, rugían, mordían sus escudos y a los que ni el fuego ni el hierro podían herirles (HJARDAR y VIKE, 2019, pp. 62-63).

<sup>63</sup> WAWN, 2000, p. 3.

<sup>64</sup> Para una aproximación de la recepción de la temática nórdica en la literatura castellana ver: MANRIQUE ANTÓN, 2020.

<sup>65</sup> GONZÁLEZ CAMPO, 2017.

<sup>66</sup> SALINAS CÓRDOVA, 2018(b), p. 759.

fuerza en el ámbito artístico. En las artes plásticas, esta nueva corriente de glorificación del pasado bárbaro trajo consigo la idea de definir la identidad a través de la exploración de la historia y la cultura, surgiendo la necesidad de representar visualmente las narraciones del pasado, tanto históricas como mitologías, así como del folclore popular escandinavo. Esto supuso un desafío que fue enfrentado por todos los artistas románticos: ¿Cómo representar a los dioses y héroes dentro de un contexto propiamente nórdico? La enorme complejidad de esta tarea residía en que estos artistas no tenían idea alguna de cómo los antiguos nórdicos imaginaron a sus dioses y héroes, además de no disponer de referencias visuales, ante la falta de obras artísticas anteriores o elementos materiales.<sup>67</sup> La fabricación de imágenes de este pasado fue creada, muy probablemente, no solo a partir de las parcas descripciones literarias y las ropas campesinas de las poblaciones del interior, sino también de un pastiche de influencias de la cultura greco-romana y las representaciones medievales de la Europa Central.<sup>68</sup> Estas escenas inventadas libremente fueron producto no tanto de un proceso de imaginación creativa, sino del ensamblaje de detalles reconocibles, como modelos humanos, animales u objetos, copiados con la pretensión de generar una imagen históricamente precisa.<sup>69</sup>

Los artistas escandinavos realizaron grandes esfuerzos en la creación de obras relacionados con su pasado nórdico, especialmente en el ámbito de la mitología, aunque esto no siempre fue recogido con el mismo entusiasmo en todos los sectores intelectuales, donde surgieron voces críticas que argumentaban en contra de la falta de referencias o informaciones que podían encontrarse en las fuentes medievales. En Dinamarca, en las primeras décadas del siglo XIX se produjo lo que se conoce como *Mythologie-Striden* ('la disputa mitológica'), una serie de disputas ideológicas en torno a la validez de la mitología nórdica en el arte danés. Uno de los principales defensores de esta corriente fue el ya mentado poeta danés Adam Oehlenschläger, que defendía la vigencia de la temática nórdica como estímulo del amor a la nación. Contrario a este pensamiento destaca la figura de Jens Moller, devoto de la mitología clásica como epíteto de lo sublime y lo culto, frente a lo que él consideraba una deformada e inútil mitología nórdica.<sup>70</sup>

A pesar de las discrepancias existentes los artistas escandinavos fueron espoleados, desde las sociedades patrióticas, universidades e incluso desde las instituciones regias, a

---

<sup>67</sup> ROBLES DELGADO, 2017.

<sup>68</sup> MIRANDA, 2017, p. 241.

<sup>69</sup> KHUN, 2000, p. 214.

<sup>70</sup> LANGER, 2021(c), p. 7.

interesarse por la mitología nórdica, pues no cabe duda que los mitos formaban parte de las agendas nacionalistas de estos países, ya que suponían el sustrato idóneo donde encontrar sus propias aspiraciones políticas o incluso reforzar y legitimar los grandes linajes históricos. A parte de esto, la mitología vikinga supuso un renovado repertorio de historias, temáticas y personajes sobre los cuales los artistas podían fantasear ante la falta de un canon estricto. Este proceso de reimaginación otorgaba gran libertad y licencia a los autores, donde primaban las referencias contemporáneas y los valores artísticos, frente a la recreación historicista del pasado, tal y como lo expone Knut Ljøgodt:

“One of the alluring aspects of these themes was the fact that they did not have an established iconography and thus were open to interpretation and even poetic license, as Oehlenschläger pointed out. The artists, it seems, chose freely from different themes and different kind of sources. More often than not, the works of contemporary writers such as Oehlenschläger were preferred to the original Norse sources. This suggests, I believe, that the artists were not so occupied with recreating a Norse iconography as they were with the myths and stories as subject matter. It was a matter of finding original and interesting – and very often obscure – motifs for works of art: artistic interest prevailed over antiquarian research”.<sup>71</sup>

Esta fue una etapa fecunda en cuanto a la producción de obras artísticas de temática nórdica, en la que se distinguieron algunos profesores de la Real Academia de las Artes de Copenhague como C. W. Eckersberg, con obras como *La muerte de Balder* (1817) (**figura 4**) y *Loki y Sigyn* (*Loke og Sigyn*, 1810), y J. L. Lund y su famoso cuadro *Las tres nornas*, (1844) (**figura 5**). En el campo de la escultura es de especial importancia el trabajo de escultores como el sueco Bengt Fogelberg, que realizó tres grandes estatuas de los dioses Odín, Thor y Balder por encargo del rey de Suecia Karl XIV Johan (**figura 6**),<sup>72</sup> y el danés Hermann Ernst Freund y su Friso sobre el Ragnarök (1825-1826), un relieve donde se representaron las escenas de la batalla final de los dioses, para el palacio de Christiansborg en Copenhague.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> LJØGODT, 2012, p. 161.

<sup>72</sup> En 1818 la *Götiska förbundet* organizó una serie de exposiciones sobre temas nórdicos en la que Fogelberg presentó tres estatuillas sobre los dioses Odín, Thor y Frey. Años más tarde, en la versión final de este trabajo para el rey de Suecia, Frey fue sustituido por un mucho más popular dios Balder (LJØGODT, 2012, p. 149).

<sup>73</sup> Esta obra se perdió en el incendio que sufrió el palacio de Christiansborg en 1844.



**Figura 4-** Christoffer Wilhelm Eckersberg, *Balders død*, 1817. Real Academia de Bellas Artes de Dinamarca. Fuente: <https://commons.wikimedia.org>



**Figura 5-** Johan Ludvig Lund, *De tre norner*, 1844. Galería Nacional de Dinamarca. Fuente: <https://open.smk.dk/>

Estos son buenos ejemplos de cómo a pesar de todo los artistas escandinavos no consiguieron librarse tan fácilmente de las influencias del clasicismo y encontrar una estética puramente nórdica. En estos primeros compases del siglo XIX podemos apreciar como las representaciones de los dioses nórdicos están claramente basadas en modelos greco-romanos, aunque dotados de algún elemento iconográfico que los identifica con el sujeto que pretenden representar. Por ejemplo, Odín se representa como un Zeus/Júpiter, casi siempre entronizado y rodeado de sus animales, más en una imagen de poder que en una actitud beligerante. Resulta curioso que el hecho de tener un solo ojo fue percibido como un elemento estéticamente desagradable, rompiendo por completo con la visión apolínea de las deidades clásicas. Si bien la falta de un ojo de Odín no fue ignorada sí que se disimuló en la medida de lo posible.<sup>74</sup> Thor, por el contrario, sí que fue representado habitualmente en una actitud más agresiva portando siempre su martillo *Mjölmir* como símbolo incontestable de esta deidad, por lo que sus paralelos clásicos recayeron en Marte y sobre todo en la figura de Hércules. La tríada capitolina, tradicionalmente completada con Frey, se sustituirá por un dios Balder frecuentemente alegorizado como Cristo, en una reinterpretación de esta deidad como dios de la luz.<sup>75</sup> Cabe destacar en última instancia el caso de Loki, ya que este no tiene equivalente en la tradición artística greco-romana dada su condición de *trickster*,<sup>76</sup> por lo que fue considerado como la personificación del mal. Una de las mejores representaciones de este será la estatuilla realizada por Freund (1822) (**figura 7**), en los que su pose susurrante y la presencia de unas alas de murciélago, le dan esa aura sibilina y confabuladora que tan bien lo caracterizó.

---

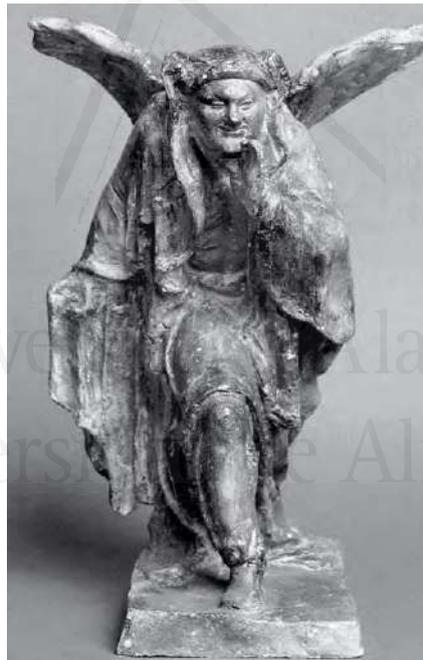
<sup>74</sup> KHUN, 2000, pp. 211-212.

<sup>75</sup> La etimología del nombre de este dios podría proceder del indoeuropeo *beldeg*, tal y como indica Snorri, que haría alusión a “brillar” o a “luminoso”, pero la mayoría de especialistas se inclinan por la opción en nórdico antiguo de “caudillo”. A pesar de su representación literaria como entidad de la luz, su interpretación mitológica refuerza más el carácter “señorial” del personaje, viéndose en la muerte de esta deidad una analogía con un rito guerrero (BERNARDEZ, 2002, p. 279).

<sup>76</sup> *Trickster* (‘embaucador’) es un término empleado tradicionalmente para referirse a la figura de héroes tramposos que existen en los repertorios mitológicos de varios grupos indígenas norteamericanos. Desde la antropología se ha empleado esta palabra para definir a todo tipo de personajes que se reflejan en estas características: bromistas, tramposos, cómicos, a veces héroe a veces villano, figura antropomórfica o en ocasiones un animal, etc; que pueblan las culturas y folclores de todo el mundo. En el caso de Loki fue en 1933 cuando el mitólogo holandés Jan de Vries, comenzó a considerar a este personaje dentro del arquetipo del *trickster* (LANGER, 2015(d), p. 283).



**Figura 6-** Bengt Erland Fogelberg, Grupo escultórico: *Balder, Odin, Thor*, 1844 (*Odin* en 1830). Museo Nacional, Estocolmo. Fuente: <https://collection.nationalmuseum.se/> <https://collection.nationalmuseum.se/> y <https://collection.nationalmuseum.se/>



**Figura 7-** Hermann Ernst Freund, *Loke*, 1822. Gliptoteca Ny Carlsberg, Copenhague. Fuente: LJØGODT, Knut. “Northern Gods in Marble: The romantic rediscovery of Norse mythology”, *Romantik: Journal for the Study of Romanticisms*, vol. 1, n°1 (2012), p. 150.

También existieron algunos intentos de crear un referencial artístico propiamente nórdico, en base a las escasas referencias que se conocían en la época. Debemos destacar el trabajo de tres jóvenes pintores: Johan Lundbye, Lorenz Frølich y Peter Christian Skovgaard. Estos pintores realizaron una serie de ilustraciones sobre el panteón vikingo en los que cada figura aparece rodeada por un marco confeccionado a partir de elementos artísticos

puramente vikingos, serpientes o partes de las famosas *gripping-beasts*<sup>77</sup> que se entrelazan entre ellas formando motivos ornamentales. Estos diseños se basaron en uno de los pocos vestigios de arte nórdico que se conocía en esta época, las tallas de las iglesias de madera noruegas, como la de Urnes.<sup>78</sup>



**Figura 8-** Lorenz Frølich, *Mindeblade om den nordiske Høitid* 13. Januar 1845, 1845. Fuente: <http://www.germanicmythology.com/works/1845Mindelblade.html>

La arqueología también jugó un rol fundamental en el imaginario plástico de la época, ya que el siglo XIX fue una época de intensa actividad arqueológica en la que se produjeron algunos de los hallazgos más importantes de la cultura vikinga y los comienzos de una sistematización erudita de los vestigios materiales en Escandinavia. Esta sistematización comenzó en 1816 cuando el historiador danés Christian Jürgensen Thomsen estableció los principios básicos que dividían la Antigüedad en las edades de Piedra, Bronce y Hierro. Según este esquema la Era Vikinga<sup>79</sup> fue entendida como la etapa prehistórica

<sup>77</sup> *Gripping-beasts*, figuras zoomorfas muy estilizadas, con formas curvas bastante pronunciadas que se retuercen y entrelazan entre sí para crear elementos ornamentales. Podemos encontrar estas figuras en los diversos estilos artísticos nórdicos, siendo su mayor o menor nivel de detalle y complejidad lo que marca las diferencias entre los distintos estadios artísticos (GRAHAM-CAMPBELL, 2013, pp. 35-36).

<sup>78</sup> KHUN, 2000, p. 215.

<sup>79</sup> Tradicionalmente se ha considerado la Era Vikinga como un periodo comprendido entre el año 793 d.n.e, debido al asalto a la abadía inglesa de Lindisfarne, hasta el año 1066 d.n.e, donde la batalla de Stamford Bridge y Hasting marcaron el final de dicho periodo. Esta división cronológica es debatida a día de hoy,

más tardía, situándose a finales de la Edad del Hierro. Este planteamiento más científicista de la arqueología permitió una mejor identificación de las piezas arqueológicas de esta etapa, así como una mayor comprensión y contextualización de los restos, tanto en Escandinavia como en el extranjero.<sup>80</sup>

Alentados por las políticas nacionalistas de la época, la arqueología suscitó el interés tanto de la aristocracia intelectual como de la realeza, que incentivaron los trabajos arqueológicos por todo el territorio, produciéndose entre 1820 y 1860 algunas de las excavaciones más significativas como los túmulos de Jelling, la ciudad de Birka o el túmulo de Borre. Estas excavaciones estimularon la aparición de gran cantidad de objetos nórdicos, lo que junto a los estudios monumentales y de cultura material, la organización de exposiciones y publicación de catálogos por parte de los museos nacionales y el impacto y la difusión de los libros arqueológicos,<sup>81</sup> supuso un aumento significativo de las referencias visuales para los artistas decimonónicos.

Tras los desafíos y dificultades afrontados por una primera generación de artistas escandinavos, la segunda mitad de siglo alumbró una nueva generación que procedía principalmente de Noruega y Suecia, y que continuaron desarrollando su fascinación artística por la temática nórdica. Esta nueva etapa se desarrolló desde unas condiciones mucho más favorables para el tratamiento creativo, no solo por la mayor disponibilidad de iconografía y referencias sobre la cultura vikinga, sino también porque muchos de estos artistas realizaron sus estudios en lugares como La Academia de Bellas Artes de Düsseldorf. Esta institución poseyó una fuerte importancia entre los intelectuales germanistas del momento y fue la precursora de nuevas propuestas estéticas y estilísticas, que rompían con los cánones clásicos del arte europeo. El haberse desenvuelto en este renovado ambiente artístico, marcó una diferencia importante entre los artistas de esta nueva generación y sus predecesores, que se habían formado mayoritariamente en las

---

dado su fuerte talante anglocentrista, y se han establecido cronologías alternativas como por ejemplo del 800 d.n.e al 1050 d.n.e, en base a cambios sustanciales que se producen dentro de la propia cultura escandinava como la propagación de la actividad piratica o la cristianización (BRINK, 2012, p. 5).

<sup>80</sup> HALL, 2008, p. 223.

<sup>81</sup> Los libros arqueológicos fueron otro elemento muy importante en la época, ya que aportaron toda una información visual sobre piezas, armas y joyas pertenecientes a los antiguos nórdicos. Trabajos como *Antigüedades Primitivas de Dinamarca* (1843) o *Una historia de los daneses y los noruegos en Inglaterra, Escocia e Irlanda* (1851), del arqueólogo Jens Jacob Asmussen Worssae, gozaron de fama y prestigio internacional (HALL, 2008, p. 220).

escuelas de Roma o París y que por tanto, presentaban un mayor apego a las tradiciones neoclasicistas.<sup>82</sup>

De entre todos, los nombres más importantes de esta nueva generación son, sin duda, los suecos Mårten Eskil Winge y August Malmström, y el noruego Peter Nicolai Arbo. Estos autores desarrollaron toda una serie de pinturas de carácter historicista donde destacan la presencia de una renovada iconografía, en las que el nivel de detalle de armas, armaduras y vestimentas es bastante bueno y preciso. Aun así, las referencias cruzadas, la utilización de elementos no contemporáneos o la inclusión de falsos históricos, siguen estando presentes en estas obras. Algunos de los trabajos más representativos de estos artistas son, por ejemplo, *Håkon el bueno* (*Håkon den Gode og bøndene ved blotet på Mære*, 1860) y *La muerte de Hervor* (*Hervors død*, 1880) de Arbo, *Despedida de Hjalmar a Orvar Odd después de la batalla de Samsö* (1866) de Winge (**figura 9**), y *El mensajero del rey Aella ante los hijos de Ragnar Lodbrok* (*Konung Ellas sändebud inför Ragnar Lodbroks söner*, 1857) de Malmström. De este último, resultan especialmente conocidas sus ilustraciones de la *Frithiofs saga*, de la *Ragnars saga loðbrókar* (*Saga de Ragnar Calzas Peludas*) y la *Njáls saga*.



**Figura 9-** Mårten Eskil Winge, *Hjalmar's avsked av Orvar Odd efter striden på Samsö*, 1866. Museo Nacional, Estocolmo. Fuente: <https://commons.wikimedia.org>

---

<sup>82</sup> LJØGODT, 2012, p. 157.

No solo se cultivó la temática de las sagas nórdicas, la mitología también tuvo una gran acogida en esta nueva generación de pintores que nos legaron algunas de las imágenes más icónicas sobre el panteón nórdico. Nos referimos al cuadro *Thor luchando contra los gigantes* (1872) (**figura 10**) de Winge y al binomio pictórico del noruego Peter Arbo, *La Valkyria* (**figura 11**) y *La cacería salvaje de Odín (Åsgårdsreien)*.<sup>83</sup> Estas obras fueron presentadas en la Exhibición de Arte e Industria de Escandinavia celebrada en Copenhague en el año 1872, que contó con una asistencia de más de 600.000 visitantes y que sin duda generó un gran impacto en los asistentes dado la espectacularidad de las imágenes y su rico nivel de detalle. Aun así, la crítica no recibió con gran entusiasmo estas obras, que fueron percibidas como representaciones alegóricas en lugar de imágenes plausibles sobre los dioses.<sup>84</sup>



**Figura 10-** Mårten Eskil Winge, *Tors strid med jättarna*, 1872. Museo Nacional, Estocolmo. Fuente: <https://commons.wikimedia.org/>

---

<sup>83</sup> Hay dos grandes versiones de *Valkyrie* de Arbo, una realizada en 1865 que pertenece al Museo Nacional de Estocolmo y otra de 1869 que se encuentra en el Museo Nacional de Arte, Arquitectura y Diseño de Oslo. También se realizaron dos versiones de la pintura *Åsgårdsreien*, una en 1868 que, aunque prestada al Museo de Arte del Norte de Noruega (Tromsø) pertenece al Museo Drammens, y la mucho más conocida versión de 1872 que se encuentra en el Museo Nacional de Oslo (LJØGODT, 2012, p. 165, nota 10).

<sup>84</sup> *Ibidem*, p. 161.



**Figura 11-** Peter Nicolai Arbo, *Valkyrie*, 1869. Museo Nacional de Arte, Arquitectura y Diseño de Oslo. Fuente: <https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection>

Como no podía ser de otra manera, estos anhelos e intereses artísticos en torno a la materia del norte se dejaron sentir más allá de las fronteras escandinavas, y nuevamente, Inglaterra se mostró como un lugar de referencia tanto en la recepción como en la producción de obras artísticas de esta índole. Gran parte de este abanico de representaciones se movió en torno a las ediciones ilustradas, traducciones y adaptaciones de obras en nórdico antiguo, tan típicas de la era victoriana.<sup>85</sup> También disponemos de algunos ejemplos pictóricos que han recogido esa visión plástica y maleable que pobló el imaginario victoriano alrededor de la figura de los vikingos, y que con el tiempo se han convertido en imágenes icónicas, como son la obra de William Gershom Collingwood *Sesión del Althing* (*Althing in Session*, en torno a 1897) o el cuadro *Alfredo incitando a los sajones a evitar el desembarco de los daneses* (*Alfred Inciting the Saxons to Prevent the Landing of the Danes*, 1847) de George Frederick Watts, que actualmente decora el parlamento inglés.

---

<sup>85</sup> FRANK, 2000, p. 200.

En este sentido, es posible que la obra de mayor repercusión mediática y artística haya sido *El Funeral de un vikingo* (1893) de Frank Bernard Dicksee. El cuadro muestra una imagen evocadora en la que un grupo de guerreros nórdicos arrastra hacia el mar un navío en llamas en el que reposan los restos mortales de una figura, presumiblemente un líder, ataviada con la panoplia militar. Lo trascendental de este cuadro no radica en su magnífica manufactura prerrafaelista, sino en que se convirtió en el canon a la hora de representar el funeral del héroe nórdico.<sup>86</sup> Esta imagen de enorme fuerza simbólica no solo se propagó en el imaginario popular, sino que influenció a todas las artes posteriores, ganando especial relevancia en el cine, donde gracias a la espectacularidad del fuego, la presencia de una banda sonora épica y la atmosfera solemne y emotiva, se ha convertido en una de las secuencias fetiche de las producciones audiovisuales tanto vikingas como medievales en general.<sup>87</sup>



**Figura 12-** Frank Bernard Dicksee, *The Funeral of a Viking*, 1893. Galería de Arte de Manchester. Fuente: <https://es.wikipedia.org>

---

<sup>86</sup> LANGER, 2018(a), p. 715.

<sup>87</sup> ROBLES DELGADO, 2019, p. 92.

Resulta llamativo que sea esta la idea que se ha popularizado sobre los ritos funerarios nórdicos, teniendo en cuenta que no hay referencias sobre esta práctica en las fuentes, y aunque la arqueología ha arrojado mucha luz sobre el simbolismo jugado por las embarcaciones vikingas como elementos fúnebres, los principales hallazgos a este respecto (como Gokstad, Oseberg, o Lindholm Høje) no serán descubiertos hasta finales de siglo o incluso ya en el siglo XX, por lo que serían demasiado tardíos para suponer una influencia vital en el trabajo de Dicksee. Lo que sí se conserva es un relato mitológico, que aparece en la *Edda prosaica* de Snorri Sturluson, sobre la muerte del dios Baldr (el cual muere asesinado por su hermano ciego Höd que a su vez habría sido engañado por Loki), en el que se describe el funeral de esta deidad:

“Y los Ases tomaron el cadáver de Baldr y lo llevaron al mar. Hringhorni se llamaba el barco de Baldr, era el mejor de los barcos, y los dioses querían echarlo al mar y convertirlo en la pira de Baldr. [...] Llevaron entonces al barco el cadáver de Baldr: su mujer es Nanna, hija de Nep. Se quebró de dolor y murió: la llevaron a la pira y la pusieron sobre el fuego. Entonces se levantó Thor y consagró el fuego con Mjöllnir...” (Gylfaginning, XLIX).<sup>88</sup>

Dada la propia descripción del pasaje, así como la importancia e impacto que tuvieron las *Eddas* como principal fuente para el conocimiento de la mitología nórdica en el siglo XIX, no es descabellado pensar que tanto la obra de Dicksee, como su posterior pervivencia en el cine, tuvieron su origen referencial en este hito de la mitología vikinga.<sup>89</sup>

Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

---

<sup>88</sup> STURLUSON, 2006, pp. 70-71.

<sup>89</sup> La otra fuente principal que nos habla del rito de la cremación en barco es la famosa crónica del árabe Ahmad ibn Fadlan, escrita en el siglo X, en la que narra su viaje como miembro de una embajada del califato abasí al rey de los búlgaros del Volga. En esta crónica se describe como fue testigo de los elaborados rituales funerarios de un jefe rus, previos a su incineración en un navío. La riqueza en detalles que posee el relato lo han convertido en fuente fundamental para conocer los ritos funerarios vikingos y por tanto en un punto de referencia muy importante a la hora de representar esta cuestión (AYOUB, 2018, pp. 401-402). No resulta extraño que este relato sobre el funeral vikingo haya sido llevado a la pantalla en varias ocasiones, concretamente en la película *The 13th Warrior* (John McTiernan, 1999), en la serie de televisión *Vikings* (Michael Hirst, 2013) donde se ha recreado la versión más extensa y detallada de la ceremonia funeraria hasta la fecha; y recientemente en *The Northman* (Robert Eggers, 2022).

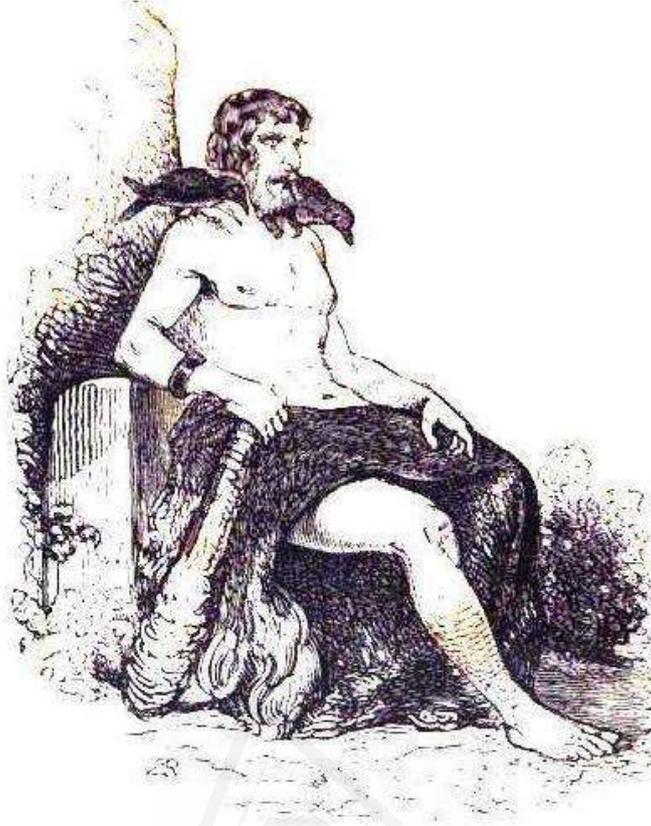


**Figura 13-** Fragmentos de la película *The Vikings* (Richard Fleischer, 1958). Puede apreciarse la influencia de la obra de Dicksee en esta escena que representa el funeral del líder vikingo.

La intensificación de la producción pictórica de contenido mitológico nórdico también dejó una pequeña huella en territorio español. Se trata de la obra *Manual de mitología. Compendio de la historia de los dioses, héroes y más notables acontecimientos de los tiempos fabulosos de Grecia y Roma* (1845) del político, militar y literato romántico Patricio de la Escosura Morrogh.<sup>90</sup> Esta obra profusamente ilustrada por un grabador conocido como Ortega, nos ofrece, sino la única, una de las pocas representaciones visuales sobre mitología vikinga realizadas en España.<sup>91</sup> Aunque su presencia es más bien testimonial, y artísticamente se muestra bastante alejada de las corrientes pictóricas que envuelven esta temática, considero que se trata de una muestra de la magnitud y el impacto de la fiebre vikinga que recorrió Europa en el siglo XIX, que incluso llegó a la Península Ibérica, aunque fuese en forma de un eco distante.

<sup>90</sup> Sobre la biografía de este personaje, consultar: <http://dbe.rah.es/biografias/6841/patricio-de-la-escosura-morrogh> (consultado el 22/06/2022).

<sup>91</sup> CUÉLLAR ROMERO, 2015, p. 395.



**Figura 14-** Ortega, *Odín*, 1845. Ilustración contenida en *Manual de mitología. Compendio de la historia de los dioses, héroes y más notables acontecimientos de los tiempos fabulosos de Grecia y Roma* de Patricio de la Escosura Morrogh. Fuente: (<http://www.germanicmythology.com/works/OrtegaArt.html>)

### **-Richard Wagner y El Anillo del Nibelungo**

Hemos visto que en este siglo los vikingos fueron el motor de toda una serie de agendas políticas nacionalistas, del interés por una literatura y poesía largo tiempo olvidadas y objeto de fascinación de nuevas formas de expresión estética. Todo estos anhelos y aspiraciones ideológicas y culturales van a cristalizar en un hito artístico sin parangón en la historia de la recepción de la materia del norte en el mundo occidental: la tetralogía operística *Der Ring des Nibelungen* del compositor alemán Wilhelm Richard Wagner.

*El Anillo del Nibelungo* es un ciclo formado por cuatro operas, o “días”: *Das Rheingold* (*El oro del Rin*), *Die Walküre* (*La Valquiria*), *Siegfried* (*Sigfrido*) y *Götterdämmerung* (*El ocaso de los dioses*). El ciclo fue compuesto entre los años 1848-1876<sup>92</sup> y adapta libremente una de las narrativas heroicas pangermánicas más conocida como es el mito

---

<sup>92</sup> Durante estos veintiocho años se escribió el libreto y compuso la música de la tetralogía del anillo, siendo el ciclo operístico completo estrenado en agosto de 1876 en el conocido Festival de Bayreuth, que a día de hoy continúa representando obras del compositor alemán.

de Sigurd y su lucha contra el dragón Fafnir.<sup>93</sup> Para ello Wagner se basó en fuentes de diversa índole como escritos medievales alemanes y sagas islandesas. Esto provocó de alguna manera que las líneas divisorias entre lo germánico y lo nórdico se desdibujaran, proyectando una imagen entre lo mítico y lo histórico intrínsecamente válida para ambas nociones culturales. Esto dio lugar a la creación de una serie de sinergias tanto artísticas como conceptuales entre el mundo germano y el nórdico, que condicionaran la forma de ver y representar a los vikingos durante décadas.

Para comprender esto un poco mejor debemos entender que el siglo XIX resultó especialmente convulso en Alemania a nivel político y social: las guerras contra Napoleón, la revolución de 1848<sup>94</sup> y el proceso de unificación tras la victoria contra Francia en 1871. En este contexto surgió un movimiento nacionalista de enorme fuerza que buscó, por un lado, sus propias formas de expresión artísticas e intelectuales, en oposición a la supremacía ejercida por Francia desde el siglo pasado, así como definir los elementos que conformaran la idea de una identidad cultural propiamente alemana. Esta búsqueda llevó a la exploración de un pasado remoto y, como en el caso de Escandinavia, se encontró en la figura de los antiguos bárbaros un modelo genuinamente germánico, en oposición a una vetusta civilización hegemónica como la romana, y alejada de las influencias del cristianismo. Esta actualización de la *germane-ideologie* surgió fruto de influencias internas, como el redescubrimiento de la *Germania* de Tácito y su consolidación como piedra fundacional del nuevo nacionalismo alemán. También influyeron elementos externos, como toda la erudición y estudio generado en torno a un amplio catálogo de textos nórdicos medievales. La combinación de estos factores resultó en una visión compartida sobre la cultura bárbara, que sistematizada bajo el paraguas de lo “germano”, estableció una correlación plurinacional (basada fundamentalmente en el

---

<sup>93</sup> La leyenda de *Sigurð Fáfnisbani* (‘asesino de Fafnir’) es considerada una de las primeras narrativas legendarias propiamente germánica, cuyos episodios conforman lo que se conoce como el “ciclo de Sigurd”, que a su vez conforma el cuerpo central de la tradición nibelúngica. En algún punto en torno al 1050-1150 el ciclo de Sigurd se fusionó con otras narrativas heroicas, dando lugar a los poemas *Reginismál* y *Fáfnissmál* (conservados en el manuscrito *Codex Regius*) y que conforman el núcleo central sobre el que se basan las posteriores sagas que versan sobre este héroe: *Völsunga saga* (*Saga de los Volsungos*), *Þiðriks saga* y la *Edda prosaica* de Snorri Sturluson (LANGER, 2015(g), p. 191).

<sup>94</sup> La Revolución alemana de 1948, también conocida como Revolución de Marzo, tuvo lugar en la por entonces confederación germánica, y persiguió el establecimiento de un Estado nacional de soberanía parlamentaria y amparado por una constitución común a todo el territorio, que fracasó debido al conservadurismo de la aristocracia, a la heterogeneidad del movimiento revolucionario y a las presiones internacionales. A pesar del fracaso, en este movimiento se plantaron las bases para la futura unificación de Alemania.

hecho de hablar una lengua germánica) que dio lugar a un movimiento pangermanista en torno al norte de Europa.

De una importancia fundamental en este periodo fue el descubrimiento del *Nibelungenlied* (*Cantar de los Nibelungos*),<sup>95</sup> un poema compuesto en torno al año 1200-1210, de autor desconocido y escrito en medio alto alemán, que se ha convertido en el relato épico nacional alemán por excelencia.<sup>96</sup> La envergadura de este descubrimiento radica no solo en las implicaciones nacionalistas y literarias que tuvo el cantar, sino en que se convirtió en la principal fuente sobre la que Wagner vertebró su visión del mito de Sigurd, pues en el cantar encontró una mezcla de las leyendas medievales y hechos históricos que supusieron un estrato de primera calidad sobre el que adaptar su reformulada concepción sobre el drama greco-romano. Pero estas no fueron las únicas fuentes empleadas por el compositor, sino que las *Eddas* y, especialmente, la *Völsunga saga* (de la cual sabemos que Wagner poseía una copia), supusieron una influencia clave donde el alemán encontró el elemento mitológico atemporal que faltaba en el cantar, más arraigado a la realidad y a la historia.<sup>97</sup>

La obra de Wagner aunó una serie de elementos tanto iconográficos como técnico-artísticos que supusieron un punto de inflexión tanto en la representación del mundo nórdico como en la consecución de un espectáculo tan sumamente novedoso y original que, a la postre, cimentó el desarrollo de la propia expresión artística del séptimo arte, y se erigió como una referencia indiscutible del cine de vikingos.

A nivel visual Wagner consiguió crear toda una estética que arraigó en el imaginario de la época de una forma sorprendente, de manera que no fuera posible entender y reconocer el mundo germánico sin los elementos de su parafernalia. La grandiosidad de todo esto reside en que fue capaz de elaborar las señas de identidad de todo un mundo germánico, pero desde las premisas propias de un contexto bárbaro. Incluso dotó de toda una serie de elementos característicos a toda una panoplia de personajes, desde heroicos caballeros a

---

<sup>95</sup> El descubrimiento de los manuscritos del *Cantar de los Nibelungos* ocurrió a finales del siglo XVIII, siendo la primera edición publicada en 1872 a cargo de Christoph Heinrich Myller. En base a la consideración de la literatura antigua como la forma de expresión original de un pueblo, así como la imagen de una Alemania unida ofrecida por el cantar, se generó un enorme interés en la temática nibelúngica por parte de los investigadores alemanes. Dado el sustrato mítico común que comparte con la mitología nórdica, el cantar se convirtió en una de las principales motivaciones del interés alemán por la materia del norte (GÁRCIA LÓPEZ, 2015, pp. 111-112).

<sup>96</sup> ANÓNIMO, 2018, pp. 18-19.

<sup>97</sup> ORTIZ-DE-URBINA, 2020, p. 19.

dioses todopoderosos, que se convirtieron en un referente visual e identitario.<sup>98</sup> Fue tal el impacto de algunos de estos elementos que dieron lugar a auténticos estereotipos relacionados con la imagen de los vikingos, y por supuesto con la idea que tenemos de ellos, que aun hoy día perduran en nuestro imaginario colectivo. No hay ejemplo más rotundo de esto que el mítico casco con cuernos, que abordaremos en toda su dimensión más adelante.

Uno de los grandes fundamentos que definió la obra de Wagner y que supuso un adelanto visionario a la cultura audiovisual de los siglos XX y XXI, sería el concepto de *Gesamtkunstwerk*, que expresa una novedosa concepción artística por la que se concebía una fusión entre las consideradas como las “artes” (música, danza, poesía, pintura, escultura y arquitectura), dando como resultado una “obra de arte total”. Aunque este concepto surgió a finales de siglo XVIII como un rechazo del Romanticismo alemán a las ideas de la Ilustración sobre la autonomía del arte, Wagner lo implementa recobrando las antiguas tragedias griegas, que ya en su tiempo mezclaron danza, música y poesía, con el toque innovador de agregar a esta amalgama el concepto de lo visual. Con esto nos referimos no solo al apartado estético diseñado para la obra, sino al “espectáculo” en sí, en el que elementos como el propio teatro, la escenografía, o la iluminación cobraron una importancia capital en la representación de cada función. Como argumenta Paloma Ortiz-de-Urbina:

“Wagner [...] reconceived drama as a mould-breaking, technological spectacle. In his new conception of the theatre, all spectators had to enjoy an equally good view of the stage. This was not the case in European theatres of the time where such a view was enjoyed by the privileged taking their seats in the royal box or the stalls but unavailable to those cooped up in the Gods. For that reason, he built a Greek-style theatre at Bayreuth which allowed every member of the audience, irrespective of class, to have an equally good view of the stage, much as would happen in the cinema four decades later. Wagner also put the orchestra out of sight in his newly-created pit; that way, the musicians were invisible to the audience who were free to hear the music as if it emanated directly from what they were seeing on stage. Once again, the cinema would shortly follow suit. In addition, Wagner’s electronic contraptions (lighting, elevators, and so forth) lent the scene a new visual dimension which anticipated the essence of the cinematic art that was to take wing four decades after his death”.<sup>99</sup>

Otro de los añadidos técnicos importantes fue el uso de los *leitmotiv*, una sofisticada técnica musical que imbricaría con la propia narrativa de la obra, estableciendo una serie

---

<sup>98</sup> ROBLES DELGADO, 2020, p. 551.

<sup>99</sup> ORTIZ-DE-URBINA, 2020, pp. 25-26.

de elementos musicales adscritos a personajes, situaciones o emociones concretas, de modo que el espectador asocie la narrativa con la música, creando una especie de “guía psicológica” a través de las quince horas de duración de esta tetralogía.<sup>100</sup> Esta técnica, que sería imitada tantas veces tras la muerte de Wagner, se convirtió en otra innovación técnica pre-cinematográfica pues por un lado, convirtió el apartado sonoro en el hilo conductor de la narrativa, marcando los ritmos y cadencias de la representación y, por otro, aunó de forma indisoluble al cine con la música, pues aún hoy en día no podemos imaginar una película o serie sin su banda sonora.

Todo estos avances técnicos y artísticos tan novedosos y originales no habrían tenido tanta repercusión si la obra de Wagner no hubiera tenido el impacto popular y, sobre todo, mediático que alcanzo en su época. Creo que no es exagerado hablar de un auténtico fenómeno de masas con miles de representaciones (1531 para 1912 en 81 ciudades alemanas),<sup>101</sup> en multitud de países europeos, e innumerables ejemplos que reproducen en mayor o menor medida alguno de los elementos de la parafernalia wagneriana en sus creaciones. Al igual que el cine, que como elemento cultural de masas ha sido un agente clave en el afianzamiento y difusión de numerosas concepciones sobre la historia, aunque no siempre veraces, Wagner logró consolidar y afianzar en el imaginario popular occidental una determinada imagen sobre los vikingos, homogeneizando y unificando las diversas concepciones que durante todo el siglo XIX se habían ido desarrollando sobre los vikingos. La fuerza de esta obra es constable, no solo en sus implicaciones para con respecto al naciente medio audiovisual, como veremos a continuación, sino en la pervivencia de algunos de estos elementos estéticos y conceptuales en el imaginario popular de hoy en día.

---

<sup>100</sup> *Ibidem*, p. 23.

<sup>101</sup> WAWN, 2005, p. 329.



# CAPÍTULO 2

LOS INICIOS DEL CINE

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



Para hablar de los comienzos del cine de vikingos debemos retrotraernos a los orígenes mismos del séptimo arte y del artefacto que le dio vida, el cinematógrafo, pues fue ya prácticamente en sus comienzos cuando se formó esa sinergia tan potente entre el incipiente medio audiovisual y los vikingos, que incluso hoy día continua más viva y vigente que nunca. Esto no es de extrañar si tenemos en cuenta todo lo que surgió en torno a la figura de los nórdicos en la centuria anterior, y cómo no, el cine en su ávida búsqueda de referentes e inspiración, no tardo en topar con ellos y hacer de su “realidad” una ficción para la, aún, pequeña pantalla.

### **-Los primeros pasos**

Existe un consenso más o menos general por el que se considera que la historia del cine arranca el 28 de diciembre del año 1895, cuando los hermanos Auguste y Louis Lumière presentaron al mundo su *cinématographe*, dispositivo que permitía la captura de imágenes en movimiento y su impresión en una cinta de película que después podía ser proyectada de forma externa. Esto ocurrió en el *Grand Café* de París, donde decenas de espectadores quedaron maravillados ante la proyección de diez pequeños cortos, como los conocidísimos *La sortie des usines Lumière* (*La salida de los obreros de la fábrica Lumière*) o *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (*La llegada de un tren*).

El éxito de la muestra llevó a los hermanos Lumière a realizar nuevas exhibiciones, no solo en diferentes ciudades de Francia, sino en otros países como Inglaterra, Alemania o incluso Estados Unidos. Poco a poco el novedoso ingenio fue atrayendo a más espectadores que veían en el cine un pasatiempo curioso y original, y así para el año 1900 el cine se había convertido en una de las principales atracciones de ferias y convenciones, produciéndose la apertura de numerosas salas de proyección, que rivalizarían en asistencia con los grandes teatros.<sup>102</sup>

A pesar de su innegable auge, el cine no estuvo exento de detractores que veían en el calado popular que había adquirido el medio, un motivo para el rechazo y el desprestigio frente a la consideración como “artes elevadas” del teatro y la ópera. Los intelectuales de la época llegaron a tachar al cine de “máquina de embrutecimiento y de disolución, un pasatiempo de analfabetos, de miserables criaturas engañadas por su trabajo”.<sup>103</sup> Resulta paradójico como el cine resultó denostado ante la idea de limitarse a representar la

---

<sup>102</sup> CAPARRÓS LERA, 2003, pp. 20-21.

<sup>103</sup> FERRO, 1980, p. 23.

realidad tal y como se percibe, siendo su único aliciente el novedoso hecho de mostrar imágenes en movimiento,<sup>104</sup> mientras que el arte de la ficción quedaba restringido a las élites intelectuales.

A comienzos de siglo, los propios hermanos Lumière abandonaron el negocio del cinematógrafo ante la idea de la escasa rentabilidad económica del ingenio. Este hecho abrió la puerta a nuevos personajes con una visión mucho más rica y amplia sobre el medio, que comenzaron la tarea de consolidar la incipiente industria cinematográfica dando cabida a los gustos y demandas del público, lo que potenció su carácter de espectáculo de masas. Esto supuso un paso decisivo en la historia del cine al quedar indisolublemente unidos los medios técnicos e industriales, la perspectiva comercial y las imágenes en movimiento.

Una de las figuras clave de este momento fue el famosísimo Georges Méliès, quien mediante sus trucajes y su puesta en escena teatralizada consiguió impregnar sus películas de ficción y fantasía, otorgando al medio una nueva concepción en su forma de comunicar y de hacer cine, además de acercarlo a un cada vez más numeroso público. Méliès no solo fue uno de los pioneros en lo que a la ficción respecta, sino que también fue de los primeros en plasmar épocas pretéritas o telones de fondo históricos donde desarrollar sus producciones, como por ejemplo en *Jeanne d'Arc* (1900) o *Hamlet* (1907).<sup>105</sup>

La Historia ha supuesto una fuente de referencia e inspiración para el cine desde prácticamente sus comienzos. Una vez que el cine se reformuló en su versión más artística y ficcional, los grandes relatos nacionales y culturales se convierten en los principales objetivos de este género que podríamos llamar como “cine histórico”,<sup>106</sup> siendo los textos bíblicos o las obras de Shakespeare algunos de los ejemplos que más se han adaptado a la pantalla desde su origen. Como todas las disciplinas artísticas que precedieron al séptimo arte, estas se han servido de la historia como vehículo en la transmisión de conceptos o ideas sobre determinados personajes, hechos o acontecimientos que han

---

<sup>104</sup> No olvidemos que para los hermanos Lumière el cinematógrafo no dejaba de ser un artefacto científico con el que registrar los fenómenos sociales y naturales, y es por ello que la práctica totalidad de las películas de esta etapa se limitan a documentar la realidad, con la excepción de *L'arroseur arrosé* (*El jardinero mojado*) considerada como la primera producción con guion ficticio, así como la primera película cómica (COUSINS, 2011, pp.23-24).

<sup>105</sup> FRAZER, 2012, pp. 7-24.

<sup>106</sup> Entendemos el cine histórico como los filmes que o bien representan personajes y acontecimientos puramente históricos o bien que sitúan el desarrollo de sus tramas en una época o ambiente histórico determinado.

expresado la visión de una época concreta sobre su tiempo, su entorno, o su relación con el pasado. Con el arraigo del cine como medio de entretenimiento de masas por excelencia se ha alcanzado un punto en el que la relación del público con la Historia se establece a través del medio audiovisual, por lo que no debería de extrañarnos que a día de hoy sigamos pensando en determinadas culturas o personajes, como los vikingos, tal y como fueron concebidas para el cine.

A medida que el cine vivió este proceso de complejización e industrialización, también comenzó a desarrollarse en nuevos y diferentes países, que vieron en este medio diversas formas de expresión cultural. Sin duda alguna el caso más llamativo fue el de los EEUU donde el cinematógrafo causó furor, aunque sus inicios fueron algo turbulentos pues la llegada de las imágenes en movimiento produjo un enfrentamiento entre productoras, conocido como la guerra de las patentes.<sup>107</sup> A pesar de ello, la expansión del nuevo medio por el continente fue abrumadora y para inicios de siglo las pantallas podían contarse por miles en el país, gracias en parte, a la creación de los *nickelodeon*, salas de reproducción a precios muy asequibles que fomentaron la asistencia del público.

Dentro de los primeros pioneros en el arte cinematográfico del país americano debemos destacar la figura de Edwin S. Porter, quien comenzó sus andanzas trabajando para el mismísimo Edison. Su película *The Great Train Robbery (Asalto y robo de un tren, 1903)* es considerada el primer *western*<sup>108</sup> de la historia, que convirtió la conquista del salvaje oeste en la epopeya nacional norte americana, dándole al cine de este país cierta voz propia frente a un mucho más potente cine europeo, que era el referente global del nuevo medio.<sup>109</sup>

Si hay que hablar de una figura preeminente en estos inicios de actividad cinematográfica en Hollywood, ese fue David Wark Griffith, la gran figura del cine silente estadounidense

---

<sup>107</sup> La guerra de las patentes (1897-1908) es un conflicto que se inicia cuando el inventor Thomas Alva Edison consiguió la patente de un nuevo aparato de proyección, el *vitascope*, así como de varios elementos técnicos más, otorgándole una posición de preeminencia en su país en cuanto a los ingenios capaces de filmar y reproducir imágenes en movimiento. Con el fin de hacer valer sus derechos Edison creó la Motion Pictures Patents Company (más conocida como *The Trust*), que en la práctica suponía una disciplina monopolista de toda la producción y exhibición cinematográfica de Estados Unidos en favor de este conocido inventor. Esto supuso un largo y complejo conflicto jurídico entre las primeras productoras, que se revelaban ante el poder de la MPPC, y que trajo como principal consecuencia el desplazamiento del centro neurálgico de producción cinematográfica de Nueva Jersey, a las afueras de los ángeles en lo que más tarde sería conocido como Hollywood (LABARRÈRE, 2009, pp. 513-515).

<sup>108</sup> Este término no aparecerá hasta 1910 y su uso se generalizó a partir de la década de los años treinta (LABARRÈRE, 2009, p. 513).

<sup>109</sup> CAPILLA y VIDAL, 2007, p. 55.

y una de las más importantes de los inicios de la historia del séptimo arte. Es considerado el sistematizador del lenguaje cinematográfico moderno, al establecer una coherencia narrativa y lógica entre un plano y el siguiente y también con los bloques de secuencias, que gracias al montaje permitían la alternancia de planos y escenas acabando con el hieratismo teatral del cine anterior que se basaba en la superposición de planos fijos, en una auténtica teatralización pictórica.<sup>110</sup> Dado el impacto de largometrajes como *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914) que debido a su extensa duración y su amplio presupuesto permitieron explorar temáticas más ambiciosas inspiradas en el teatro, la literatura o la historia, Griffith pudo realizar algunos de los filmes más pretenciosos y colosales de la filmografía norte americana, como *The Birth of Nation (El nacimiento de una nación, 1914)* o *Intolerance (Intolerancia, 1916)*.

De vuelta a Europa debemos considerar en primer plano a la naciente industria británica<sup>111</sup> que ya desde sus comienzos tendrá una estrecha relación, incluso de dependencia en algunos momentos, con la industria norteamericana. Aunque la llegada del cinematógrafo a Reino Unido fue muy rápida (tan solo seis semanas), los dispositivos de grabación creados por Robert William Paul gozaron de mayor popularidad, ya que este los alquilaba en lugar de venderlos.<sup>112</sup> A este personaje también se le debe el nacimiento de la industria cinematográfica en Inglaterra con la creación de la Paul's Animatograph Ltd, que realizó cintas de temática variada como documentales de actualidad, comedias y dramas. Destaca en esta etapa la llamada Escuela de Brighton cuya experimentación y producción visual fue más innovadora que la de sus contemporáneos europeos y americanos, siendo las figuras más preeminentes George Albert Smith y James Williamson, cuya película *Attack on a China mission (1900)* es considerada como la primera película de guerra novelada.<sup>113</sup>

En Escandinavia la industria cinematografía se desarrolló con fuerza y ya desde sus comienzos se convirtió en uno de los referentes europeos. Influenciados por otras industrias como la Film d'Art francesa, que comenzó a adaptar obras teatrales a la pantalla, se abogó por un enfoque literario y cultural más ambicioso, y se llevaron a cabo

---

<sup>110</sup> BARRIO BARRIO, 1999, p. 42.

<sup>111</sup> En estos primeros compases del cine en la Europa anterior a la primera guerra mundial, las industrias francesa e italiana fueron de una envergadura mucho mayor que las aquí presentadas, pero dado que no van a producir ninguna película de temática vikinga, al menos durante el periodo silente, no vamos a centrarnos en ellas dejando un breve espacio para su contextualización a las industrias que si van a realizar películas sobre esta temática, y que por tanto son de nuestro interés.

<sup>112</sup> COUSINS, 2011, p. 25.

<sup>113</sup> CAPARRÓS LERA, 2003, p. 25.

adaptaciones de grandes obras de la literatura universal destacando su enfoque naturalista y su uso de la iluminación.

En Dinamarca la industria cinematográfica surgió de forma efectiva en 1906 con la fundación de la Nordisk Film Kompagni, bajo la dirección de Ole Olsen. A pesar de ser un país pequeño en términos poblacionales, y contar con pocas salas de cine (unas cien), las producciones de esta compañía gozaron de una buena acogida y aceptación dado, por un lado, su intención de ser distribuidas internacionalmente, y por otro, la diversidad temática de las cintas que iban desde los pseudodocumentales al melodrama, pasando por las adaptaciones literarias, el género fantástico y la comedia.<sup>114</sup> Entre sus directores más reputados debemos destacar la figura de Viggo Larsen, director técnico de esta compañía y autor de la gran mayoría de las producciones de esta etapa. Desarrolló principalmente melodramas de carácter social, esencialmente ambientados en el medio urbano, cuyo tratamiento sirvió de inspiración tanto para otros cineastas daneses como extranjeros. A nivel técnico destaca por el uso de la fragmentación de la pantalla para mostrar acciones simultáneas, como hará también el ya mencionado Griffith.<sup>115</sup>

Suecia siguió los pasos del país vecino y en 1907 arranco su carrera cinematográfica con la creación de la Svenska Biografteatern, bajo la dirección del productor Charles Magnusson. Se realizó toda una producción en consonancia con los géneros y resortes narrativos propios de la época como dramas sensacionalistas, películas detectivescas, de acción y persecuciones, así como adaptaciones de referentes de la literatura sueca como Strindberg. Sin duda alguna las figuras de esta época serán Mauritz Stiller y Viktor Sjöström, los cuales comenzaron a abandonar los rodajes en estudio para rodar en exteriores, captando los paisajes naturales con una calidad y luminosidad excepcionales. El tratamiento de temas como el destino y la muerte, con una madurez y sensibilidad muy por encima de la de sus contemporáneos, le valieron la fama y el reconocimiento de la industria a nivel global.<sup>116</sup>

El caso de Noruega resulta llamativo ya que a diferencia del resto de países escandinavos no desarrolló una industria cinematográfica vigorosa, ocupando un lugar discreto y de segunda fila, con escasas producciones destinadas a un consumo nacional y modesto. Se trató básicamente de filmes sencillos que adaptaron obras literarias, melodramas de

---

<sup>114</sup> VIDAL, 2007, p. 96.

<sup>115</sup> LABARRÈRE, 2009, p. 73.

<sup>116</sup> COUSINS, 2011, p. 46.

inspiración folclórica o comedias, ideadas para un público mayoritariamente rural al que fueron dirigidas estas cintas como mera forma de entretenimiento.<sup>117</sup>

Centrándonos en el cine propiamente de vikingos, la primera película de la que tenemos constancia data del año 1907 y es *Vikingeblood*, del ya mencionado director danés Viggo Larsen. En su abundante producción para la Nordisk Film, donde abordó diferentes temas históricos, este director dedicó una de sus cintas a los vikingos, de cuya trama sabemos poco y solo se conservan algunas imágenes.

Muy seguida en el tiempo<sup>118</sup> y también de manufactura europea, encontramos la película *The Viking's Bride* (1907), una producción británica a cargo del director Lewin Fitzhamon, donde el rescate de una novia secuestrada será el hilo argumental de este cortometraje.

Sin duda será la industria norteamericana quien llevó a término un mayor número de producciones de temas vikingos en estos primeros compases del séptimo arte. Debemos hablar de la Vitagraph Company of America, una de las mayores productoras cinematográficas estadounidenses de la etapa anterior a Hollywood, que fue fundada en 1898 por Albert E. Smith y James Stuart Blackton. Entre los años 1907 y 1910 esta compañía desarrolló una política de producir películas de calidad destinadas a un público familiar y de clase media, que presentarán unos valores culturales más “elevados”, ya que en esta época el cine era aún considerado un entretenimiento de clase baja y de moral cuestionable. Para ello elaboraron cintas de carácter historicista basadas en textos literarios y bíblicos.<sup>119</sup> Fue en este contexto donde el propio Blackton, más conocido por ser el padre de la animación estadounidense, rodó bajo este sello algunos filmes de vikingos como *The Viking's Daughter: The Story of the Ancient Norsemen* (1908), *The Elf King: A Norwegian Fairy Tale* (1908) que si bien no es una película estrictamente de temática histórica nórdica, sí que acercó al gran público la cultura y el folclore escandinavo y *The Last of the Saxons* (1910) en la que adaptó la novela homónima de

---

<sup>117</sup> LABARRÈRE, 2009, p. 85.

<sup>118</sup> En la mayoría de trabajos dedicados a los vikingos en el cine puede leerse que la primera película sobre vikingos es *The Viking's Bride*, dado que tanto esta película como *Vikingeblood* son del mismo año. Pero debemos otorgarle la primacía al filme danés pues se estrenó algunos meses antes que su homónima inglesa, concretamente en septiembre la producción danesa y en noviembre la producción inglesa. Consultar webgrafía en las correspondientes fichas de la filmografía final.

<sup>119</sup> LUNDE, 2011(a), p. 34.

Edward Bulwer-Lytton,<sup>120</sup> narrando la llegada al trono inglés del duque sajón Harold y su posterior muerte en la batalla de Hastings contra Guillermo de Normandía.

Algunos años después, y también de producción estadounidense, aparecen un par de películas más, casi como un canto de cisne a ese gusto por la literatura decimonónica que impregnó los comienzos del cine. Se trata de *The Oath of a Viking* (1914) del director James Searle Dawley, conocido por ser el primero en llevar la obra de Mary Shelley, *Frankenstein*, a la pantalla (que fue considerada la primera película de terror de la historia). La otra cinta vikinga será *The Viking Queen* (1914), del director británico Walter Edwin, cuyo guion corrió a cargo de la actriz protagonista, la famosa Mary Fuller, conocida, casualidades de la vida, por su papel en la película *Frankenstein* de Dawley.

Es perfectamente comprensible que los vikingos consiguieran abrirse paso en el nuevo medio cinematográfico, si tenemos en cuenta todo el *boom* artístico y cultural que se produjo en torno a la figura de estos en la centuria pasada. Desde luego no podemos decir que se trata de una irrupción arrolladora, máxime si lo comparamos con la producción artística decimonónica, pero resulta sugerente que se produzca esta imbricación entre ambos en momentos tan tempranos, cuando aún el cine se encontraba en un momento de consolidación y desarrollo. Igualmente sugerente, y bastante lógico, es que sean las industrias cinematográficas de estos países en concreto las que realicen las primeras cintas sobre temática vikinga, pues son los territorios donde más fervientemente se dejó sentir la atracción por el mundo escandinavo durante el Romanticismo, incluido en los EEUU como veremos en profundidad más adelante.

También existen ejemplos de países en los que a pesar de haberse desarrollado una tendencia filo-nórdica a lo largo del siglo XIX, esta no tendrá un correlato en el desarrollo cinematográfico nacional, como fue el caso de la industria alemana. Bien es verdad que la industria cinematográfica germana no tuvo mucho empaque en estas primeras décadas, siendo un país copado por las producciones extranjeras, sobre todo cintas francesas y de los países nórdicos,<sup>121</sup> y que incluso a pesar de la aparición de salas populares, al estilo de los *nickelodeon* americanos, el cine no terminó de arrancar hasta la década de los años diez. Fue en estos años cuando comenzaron a construirse los primeros estudios de rodaje y aparecen los primeros directores autóctonos como Paul Wegner, con su afamada obra

---

<sup>120</sup> La novela se titula *Harold, the last of the Saxon Kings* y fue publicada en 1848.

<sup>121</sup> VIDAL, 2007, p. 47.

*Der Student von Prag* (*El estudiante de Praga*, 1913).<sup>122</sup> El desarrollo de la industria del cine en este país se produjo de una manera muy particular, que estuvo muy estrechamente relacionada con la propia historia de Alemania, que en estas décadas vivió momentos muy particulares y de gran trascendencia. Esto podría explicar, tal vez, la ausencia de continuismo en lo que a la tradición germano-nórdica se refiere, que a pesar de haber tenido una gran presencia y fuerza en el siglo pasado, esta no permeó en el nuevo imaginario visual y artístico que desarrolló el cinematógrafo. Solo hay un filme que versa sobre esta temática y es la conocida obra de Fritz Lang *Die Nibelungen* (1924),<sup>123</sup> que a pesar de sus innegables paralelismos con la obra homónima del compositor Richard Wagner, no se trata de una película con la intención de vanagloria del mundo germano-nórdico desde una perspectiva histórica, sino con una pretensión claramente ideológica y nacionalista que busca, a través del mensaje subversivo y de trazar paralelismos entre los héroes del pasado y el presente alemán, lanzar un claro mensaje político a la audiencia germana.<sup>124</sup>

También tenemos ejemplos de lo contrario, es decir, países aparentemente alejados de la esfera de influencia germano-nórdica, pero donde se dejaron sentir ecos pretéritos ante el arrollador estímulo del Norte. Un claro ejemplo es Italia, donde en 1912 el director Mario Caserini, conocido por su adaptación de la novela *Gli ultimi giorni di Pompei* (*Los últimos días de Pompeya*, 1913), realizó dos películas para la conocida productora Ambrosio Film, *Parsifal* y *Siegfried*, que adaptaban obras de Wagner con motivo del centenario del músico alemán al año siguiente.<sup>125</sup> Aun con algunas modificaciones de la trama original, supeditada a la transposición al medio cinematográfico, *Siegfried* supone una adaptación fiel del relato wagneriano y una de las pocas muestras de esta temática en los albores del cine y en el ámbito europeo mediterráneo.

Tras la Primera Guerra Mundial el panorama global del cine cambió de manera muy significativa. Durante la contienda las economías nacionales de buena parte de los países europeos se vieron redireccionadas hacia la producción bélica, quedando la industria cinematográfica relegada a un más que segundo plano, en el mejor de los casos. Pero no

---

<sup>122</sup> Esta película fue rodada en colaboración con el realizador danés Stellan Rye, y con guion de Hans Heinz Ewers (LABARRÈRE, 2009, p. 121).

<sup>123</sup> En realidad, esta obra se compone de dos películas: *Die Nibelungen: Siegfried* y *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache*, ambas escritas por Fritz Lang y su esposa Thea von Harbour.

<sup>124</sup> Ver GRÜNEWALD, 2020, pp. 71-83.

<sup>125</sup> <https://www.flickr.com/photos/truusbojantoo> (consultado el 09/09/2022).

solo eso, la movilización de personas tanto hacia el frente como en la huida del conflicto, generó una gran diáspora humana que dificultó en gran medida la disponibilidad de personal para trabajar en estas industrias y la emigración de talentos de unas a otras. Además de los factores coyunturales de la propia guerra, la magnitud alcanzada por este conflicto produjo un impacto en el imaginario social que cambió por completo los intereses y gustos cinematográficos de la época.

En general las industrias cinematográficas europeas colapsaron o se redujeron bajo mínimos y sus mercados se vieron invadidos por cintas procedentes de EEUU, que se convirtió en la industria hegemónica occidental. A excepción de Rusia, que tras la revolución de 1917 cerró sus fronteras a toda expresión artística y cinematográfica extranjera, solamente las industrias de Alemania y Suecia saldrían reforzadas del conflicto bélico.

El caso de Alemania resulta paradigmático, pues a pesar de haber sido la gran derrotada de la guerra y tener que hacer frente a durísimas sanciones que fueron estrangulando su economía y moral poco a poco, a nivel cinematográfico se vivió una edad dorada:

“El periodo comprendido entre 1919 y 1933 constituye la edad de oro del cine alemán. Coincide con la República de Weimar, instaurada tras el hundimiento de la monarquía. En poco tiempo, pese a la derrota y la crisis económica, su industria cinematográfica se convierte en la más poderosa de Europa. Será la única en oponerse, durante algunos años, a la hegemonía hollywoodense”.<sup>126</sup>

Con la fundación en 1917 de la UFA (*Universum Film Aktiengesellschaft*) el cine alemán recibió un impulso decisivo para el afianzamiento de su industria cinematográfica. En estos primeros años comienza una intervención más o menos velada del aparato estatal (que alcanzó su máxima expresión durante el nazismo), que vio en el nuevo medio una forma de difusión y propaganda excelentes para recuperar el país a través de la exaltación de lo germánico y el menosprecio a lo procedente de las potencias vencedoras. Con todo en las décadas siguientes se irán imponiendo nuevas formas estéticas y artísticas, que cristalizarán en el expresionismo,<sup>127</sup> así como técnicas (*kammerspielfilm*),<sup>128</sup> que darán

---

<sup>126</sup> LABARRÈRE, 2009, p. 123.

<sup>127</sup> El expresionismo alemán es una corriente artística que apareció en las artes plásticas a comienzos del siglo XX y que manifiesta un rechazo hacia la modernidad, albergando la nostalgia por tiempos pretéritos, considerados más puros. Es por ello que a menudo sitúa su marco de actuación en la antigua Alemania o en la Europa central del medievo. Sus similitudes con el romanticismo y el uso de la estética gótica, lo vinculan al género fantástico decimonónico del que extrae temas y personajes (LABARRÈRE, 2009, p. 125).

<sup>128</sup> El *Kammerspiel*, literalmente ‘teatro de cámara’, supuso una revolucionaria concepción de las artes escénicas planteando puestas en escenas basadas en movimientos en masa, alojadas en fastuosos decorados.

lugar a una de las etapas más brillantes e influyentes no solo del cine alemán sino de la propia historia del cine, con películas tan importantes y renombradas como *Das Cabinet des Dr. Caligari* (*El gabinete del Doctor Caligari*, Robert Wiene, 1920), *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) o *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922). Fue en este contexto donde surgió la ya mencionada *Die Nibelungen*.

El cine sueco vivió en esta etapa un momento de prosperidad, pues la desaparición de las industrias francesa e italiana, el hundimiento de la Nordisk Film danesa,<sup>129</sup> así como la no intervención del país en el conflicto bélico (pues Suecia se declaró neutral), favorecieron el crecimiento y la expansión de la industria cinematográfica de este país. Otro hecho vino a reforzar las estructuras cinematográficas del país: en 1919 la productora Svenska Biografteatern absorbió a varias compañías competidoras dando lugar a la fundación de la nueva Svensk Filmindustri, que fue durante mucho tiempo la productora más poderosa del país. Las figuras destacadas de esta época continuaron siendo los ya mencionados Stiller y Sjöström, que ocuparon las primeras líneas de la producción nacional. Otra figura importantísima, de origen danés pero que había realizado varias cintas para el país sueco, fue la de Carl Theodor Dreyer que a pesar de su escueta filmografía se erigió como una de las figuras reverenciales del cine europeo y escandinavo.

Como mencionamos anteriormente, la industria hollywoodiense se convirtió en la potencia cinematográfica hegemónica del momento. Este hecho se vio favorecido no solo por la distancia geográfica de la guerra, su no intervención en el conflicto (hasta 1917), o el hundimiento de las industrias europeas, sino que durante los años anteriores desarrolló unas estructuras sumamente sólidas para la producción y difusión de sus películas. Esta estructura se sustentaba en la primacía de los intereses económicos de la oligarquía dirigente, por lo que se buscó una eficiencia absoluta en la elaboración de películas sin que se resintiera su calidad, dando lugar a la estandarización de un modelo productivo

---

Así como la invención del escenario rotatorio y la inclusión de la iluminación como un elemento clave y característico, que llevara a la creación de la categoría de “dirección de iluminación” (LABARRÈRE, 2009, p. 123).

<sup>129</sup> Desde su fundación en 1906, la Nordisk Film Kompagni produjo varios cientos de filmes y obtuvo fulgurantes éxitos que la colocaron a la estela de las grandes productoras, como la francesa Pathé. Esta etapa de bonanza duró hasta 1914-1916 pero el estallido de la Primera Guerra Mundial, la revolución bolchevique que supuso la pérdida de uno de sus principales mercados, el afianzamiento de la industria sueca con la fundación de la Svensk Filmindustri, y el auge del cine alemán que atrajo a los grandes talentos daneses, como Viggo Larsen o la famosa actriz Asta Nielsen, supusieron el acta de defunción de una compañía que en 1924 vio como su fundador, Ole Olsen, la abandonaba, para finalmente en 1928 cerrar sus puertas. Dos años después abriría de nuevo, pero como una sombra de lo que fue (LABARRÈRE, 2009, p. 75).

que supo atraer al público y creó un universo cinematográfico reconocible y repetitivo.<sup>130</sup> La consolidación del conocido como *star system*,<sup>131</sup> la fundación y el monopolio ejercido por los principales estudios (véase Paramount, Metro-Goldwyn-Mayer, Fox, Warner Bros, RKO pictures, Universal, Columbia y United Artist), así como un sistema de exhibición que estableció las bases de una comunicación entre el cine y los espectadores, y que dio lugar a una asistencia masiva a las salas de proyección que permitió la sustentación económica de buena parte de esta industria, fueron las bases sobre las que se asentó el Hollywood que conocemos hoy en día.

En este escenario surgieron las dos últimas producciones de temática vikinga de este periodo: la cinta sueca *Arnljot* (1927) y la estadounidense *The Viking* (1928).

La primera película, *Arnljot*, fue obra del director sueco Theodor Berthels y su guion corrió a cargo de su esposa Greta Berthels (ambos también participaron como actores en la cinta). Se grabó en los antiguos estudios Bonnier, en Estocolmo, y también en algunas localizaciones exteriores en Frösö y Åre, en la provincia de Jämtland, a instancia del director técnico y de fotografía Adrián Bjurman. Su estreno se produjo primero en la ciudad de Östersund y luego en Estocolmo, ambas en el año 1927.<sup>132</sup>

Esta obra se basa en la vida de Arnljótr Gelline (procedente de Gellin en Jämtland) un personaje un tanto misterioso que aparece en la *Saga Ólafs hins helga (Heimskringla)* y del que sabemos más bien poco. En la saga se le describe como un hombre grande e imponente, así como atractivo y de pelo hermoso, que vestía ropas elegantes y buen equipo militar, y portaba una lanza de inusual altura con incrustaciones de oro. Cuando el rey Olaf atravesó Suecia camino a Noruega para recuperar sus antiguos dominios,<sup>133</sup>

---

<sup>130</sup> CAPILLA y VIDAL, 2007, pp. 106-108.

<sup>131</sup> A través del lenguaje cinematográfico, y de la evolución de las distintas formas técnicas y códigos de comunicación, el espectador de cine es capaz de sentir una proximidad y una conexión con los actores que ve en pantalla. Este hecho, junto con el aumento e importancia del cine como medio de masas, produjo la atracción del público por ciertos actores a los que admiraban e incluso idolatraban, elevándolos a la categoría de estrellas de cine. Esto llevó a los estudios hollywoodienses a la creación del *star system*, por el cual las películas se vendían por los actores que aparecían en ellas y estos se convertían en un activo comercial más del engranaje de la industria cinematográfica, pues estos tenían la capacidad de atraer a un gran público solo por el hecho de verlos a ellos. Además de la variante económica, este sistema también suscitó algunos cambios técnicos y estéticos, como una mayor atención a los primeros planos, una mayor importancia del trabajo actoral y un aumento de la importancia de la dimensión humana y psicológica de los personajes ficticios de las películas (SÁNCHEZ NORIEGA, 2018, p. 218).

<sup>132</sup> <https://www.svenskfilmdatabas.se/en/item/?type=film&itemid=3631> (consultado el 12/09/2022).

<sup>133</sup> Ólafur Haraldsson, más conocido como Olaf el Santo, fue rey de Noruega y santo patrono de este mismo país. Según la tradición Olaf pasó su juventud realizando incursiones vikingas por las costas de Europa (llegando según dicen hasta la Península Ibérica y el estrecho de Gibraltar) y se convirtió al cristianismo en Normandía en el año 1013. Aprovechando la inesperada muerte del rey Svend de Dinamarca, Olaf decidió

Arnljótr fue al encuentro del rey al que juró lealtad aceptando el cristianismo y siendo bautizado, uniéndose así a las huestes del monarca y finalmente encontrando la muerte en primera línea en la batalla de Stiklestad.<sup>134</sup>



**Figura 15-** Podemos apreciar como el atributo de la enorme lanza del personaje se ha mantenido en su versión cinematográfica. Fuente: <https://www.svenskfilmdatabas.se>

Esta figura, que debió convertirse en una leyenda del folclore local, fue objeto de interés por parte de la literatura escandinava del siglo XIX, y dio lugar a la publicación de la epopeya poética *Arnljot Gelline* (1870) del ilustre escritor, poeta y político Bjornstjerne Martinius Bjornson (figura destacada del nacionalismo noruego), y a la novela *Arnliot Gällina* (1896) del escritor y periodista sueco Víctor Hugo Wickström. Pero sin duda alguna la obra clave sobre esta figura será la ópera en tres actos titulada *Arnljot*, escrita y compuesta por el músico sueco Wilhelm Peterson-Berger, entre 1907 y 1909. Peterson-Berger imbuido del espíritu nacionalista que imperaba en la música sueca de principios de siglo, encontró en la historia y la mitología propias una fuente de inspiración.

---

volver para reclamar sus derechos sobre el trono noruego y devolver la autonomía de esta región frente al poder danés. Tras su ascenso al trono en el 1015, se llevó a cabo la cristianización del país pero la dureza de sus métodos y el carácter autoritario de su gobierno lo volvieron impopular, favoreciendo la invasión de Noruega por el rey danés Canuto y su expulsión en el año 1028. Olaf huyó a los territorios rus de Kiev, donde permaneció dos años, y allí reunió un ejército con el que cruzó Suecia hacia Noruega. En Trondelag fue enfrentado por los ejércitos de los Jarls aliados de Dinamarca, y se produjo la famosa batalla de Stiklestad, en la que murió el rey Olaf en el año de 1030 d.n.e. (PIRES, 2018, p. 548).

<sup>134</sup> STURLUSON, 2014(b), pp. 173/246/254.

Continuando con el canon cultural decimonónico compuso esta ópera bajo paralelismos evidentes con la música de Richard Wagner, de cuyos trabajos era un gran conocedor. Así la creación de este compositor sueco se convirtió en una de las obras musicales más destacadas de su tiempo, siendo una de las pocas óperas del repertorio nacional que siguió interpretándose hasta cincuenta años después de su estreno en la Ópera Real de Estocolmo, en el año 1910.<sup>135</sup> Tal ha sido su popularidad que todos los veranos desde 1935 (a excepción de los años de la Segunda Guerra Mundial), esta obra es representada teatralmente por aficionados entusiastas en Frösö, en el mismo paraje natural donde se inspiró Peterson-Berger para escribir su obra.<sup>136</sup>

Sobre la película en sí no sabemos mucho, pues como indica la propia web The Swedish Film Database la película se considera perdida y no se conserva ningún fragmento de ella,<sup>137</sup> pero sí que se han preservado gran cantidad de fotos de la película y el rodaje. Lo que sabemos es que la película adapta a la pantalla la ópera de Peterson-Berger (en su estreno en Östersund y Estocolmo se interpretó la música de esta ópera), por lo que podemos inferir que el argumento debe ser una versión algo más escueta de la trama original narrada en dicha obra. El hecho de ser una película que solo fue distribuida y proyectada en Suecia, además de no conservarse, han contribuido a que este filme no haya gozado de una gran popularidad y no sea un referente de la cinematografía vikinga, a pesar de su valor como artefacto cultural de una época y un contexto concretos.

Como curiosidad sabemos que para esta película fue contratado como asesor histórico el arqueólogo sueco Gustaf Hallström del Historiska Museet, hecho perceptible en la cuidada puesta en escena, los decorados y el vestuario, que aun adaptando una obra de tintes wagnerianos no presenta en absoluto los elementos estéticos característicos de este, y si una imagen mucho más personal y en cierto sentido cercana a la imagen “real” de los vikingos.

---

<sup>135</sup> KNUST, 2018, pp. 32-33.

<sup>136</sup> <https://www.arnljot.se/> (consultado el 12/09/2022).

<sup>137</sup> <https://www.svenskfilmdatabas.se/en/item/?type=film&itemid=3631#no-digi-about-the-film> (Ver la sección “About the film”) (consultado el 12/09/2022).



**Figura 16-** Ejemplos de los decorados y vestuario de la película *Arnljot* en los que podemos comprobar la asesoría histórica que recibió el filme. Resulta sugerente su parecido con algunos cuadros del siglo anterior y la omisión deliberada de elementos de la típica panoplia wagneriana. Fuente: <https://www.svenskfilmdatabas.se>

El doctor Gustaf Hallström también fue asesor histórico de la película *En Vikingafilm* (Ragnar Ring, 1922), un filme que juega con una doble temporalidad pues narra un drama amoroso triangular entre un profesor universitario, su amigo aventurero y piloto y la mujer que ambos pretenden. Durante un vuelo en avioneta tienen un accidente y el profesor, en un estado de sueño comatoso, revive una vida anterior como vikingo. A parte de esta trama a medio camino entre el filme histórico y el drama convencional, la película fue subvencionada por la compañía Industri AB Vikings, con la clara intención de hacer de la película un “spot comercial”.<sup>138</sup> Esta película es una rareza filmica de la que sabemos

<sup>138</sup> <http://drpathistorian.blogspot.com/2015/08/nornornas-odestradar-och-en-vikingafilm.html> (consultado el 12/09/2022).

bien poco, y cuya relación con los vikingos parece más bien tangencial y de reclamo publicitario, aunque el hecho de contar con asesoría histórica indica que a pesar de todo se tomó muy en cuenta la representación realizada del periodo nórdico, y da buena muestra de cómo aun en la década de los años veinte, el imaginario escandinavo continua estando habitado por sus antepasados vikingos.

La última película de esta etapa, y sin duda la más importante y conocida, será *The Viking* (1928) del director irlandés Roy William Neil, producida por Technicolor Picture Corporation y distribuida por MGM (Metro-Goldwyn-Meyer). El guion está basado en la novela *The thrall of Leif the Lucky, a story of Viking days* (1902) de la escritora norteamericana, e hija de inmigrantes suecos, Otilie Adelina Liljencrantz, que a su vez se basó libremente en *Eiriks saga rauða* (*Saga de Erik el Rojo*) y *Grœnlendinga saga* (*Saga de los Groenlandeses*). Esta película es toda una *rara avis* cinematográfica pues se encuentra en un cruce de caminos tecnológico: por un lado, es una de las últimas películas americanas mudas que se realizaron y por otro, fue una de las películas a color más avanzada de su tiempo, pues se realizó íntegramente mediante el Proceso 3 de technicolor<sup>139</sup> y además incluía banda sonora y efectos de sonido sincronizados.<sup>140</sup>

Este largometraje fue financiado y producido íntegramente y de manera independiente por la propia empresa Technicolor ya que esta buscaba hacerse un hueco en la industria de Hollywood como referente de las imágenes a color. Esta compañía, con sede en

---

<sup>139</sup> En sus inicios la compañía Technicolor desarrolló varios procesos de coloreado que se basaban en dos colores, el rojo y el verde, a veces mal llamado “tecnicolor de dos tiras”. El Proceso 1 consistía en un prisma de cada color detrás de la lente de la cámara que exponía dos fotogramas consecutivos en un solo negativo en blanco y negro. Este Proceso requería de un sistema de proyección especial y un técnico que constantemente alineara las lentes, por lo que se abandonó esta modalidad. Se realizó una sola película con este sistema, *The Gulf Between*. El Proceso 2, continuó con la idea de un separador de luz que exponía simultáneamente dos fotogramas con la diferencia de que ambos negativos, verde y rojo, se imprimían en diferentes películas y después se pegaban para crear la bovinia de la proyección a color. Esto generó gran cantidad de problemas por el grosor del carrete, más propenso a hincharse por el calor del proyector, lo que producía un descuadre de las imágenes, y era más fácil que se rallara al estar pegados por los dos lados de la película. Ante estas dificultades apareció el Proceso 3 que usaba el mismo tipo de cámara que el modo anterior, pero en este caso mediante un proceso de transferencia de tintas se eliminaba la doble película y se creaba una sola bovinia de proyección con tinta embebida (<http://www.widescreenmuseum.com>) (consultado el 14/09/2022).

<sup>140</sup> Podemos considerar *The Viking* como una película muda, aun teniendo audio sincronizado, pues la película no incluye diálogos sonoros y contiene intertítulos. Con respecto al cine silente debemos matizar que este término debe ser considerado simplemente como una convención adoptada y aceptada en la historiografía del cine, ya que a pesar de carecer de sincronización, las proyecciones cinematográficas solían acompañarse de música interpretada en vivo e incluso con narradores dando voz a los diálogos mostrados en la pantalla. Por lo tanto, el cine mudo suele denominar a las producciones comprendidas entre el nacimiento del medio y finales de la década de 1920, concretamente hasta el año 1927 con el estreno de *The Jazz Singer* (*El Cantante de Jazz*, Alan Crosland) considerado de forma genérica como el primer largometraje sonoro (CAPARRÓS LERA, 2003, pp. 15/89).

Boston, fue fundada en 1915 por Daniel Frost Comstock, W. Burton Wescott y Hebert Kalmus, director ejecutivo y presidente de la compañía este último. Se desarrolló un primer proceso de coloreado aditivo (Proceso 1) en 1917 pero se abandonó por otro más novedoso de carácter sustractivo (Proceso 2), en 1922. Este nuevo proceso tuvo una buena acogida que llamo la atención de grandes figuras del cine como Douglas Fairbanks, que gastó una fortuna en pruebas de color para su exitosísima película *The Black Pirate* (*El Pirata Negro*, Albert Parker, 1926). Además de los elevados costes de producción de este sistema de coloreado, se fueron desarrollando importantes problemas técnicos en su aplicación y desarrollo, por lo que la industria hollywoodiense seguía mostrándose reticente al color. Por ello Kalmus decidió apostar por una nueva estrategia, y tras desarrollar un nuevo proceso de coloreado (Proceso 3), produjo entre 1927 y 1929 de forma particular, una serie de doce cortos históricos titulada *Great Events* (con títulos como *The Flag*, *Buffalo Bill's Last Fight* y *Victorious Defeat: The Heart of Robert E. Lee*), que presentaba temáticas familiares y moralizantes en telones de fondo históricos, replicando lo que había hecho la compañía Vitagraph varias décadas antes.<sup>141</sup> Además de estos cortos, la compañía produjo una única película, *The Viking*, que si bien cosechó unas tibias críticas con elogios para su director y una recaudación media, supuso un punto de inflexión en la instauración y posterior monopolio de Technicolor en la industria hollywoodiense.<sup>142</sup>

Otro de los motivos por los que esta película puede ser considerada una “rareza”, es porque plasma audiovisualmente toda una mitología fundacional que se desarrolló en los Estados Unidos durante la centuria anterior. Esta corriente de pensamiento situaba a los vikingos como los primeros europeos en pisar el nuevo continente, y los veía como ancestros primigenios de la nación estadounidense. Abordaremos este aspecto en profundidad más adelante.

### **-Iconografía del vikingo**

Las películas que conforman el corpus correspondiente a esta etapa del nacimiento del medio cinematográfico presentan un claro inconveniente: la gran mayoría se hayan perdidas<sup>143</sup> o, en el mejor de los casos, en colecciones privadas. Exceptuando la película

---

<sup>141</sup> LUNDE, 2011(a), pp. 30-31.

<sup>142</sup> *Ibidem*, p. 34.

<sup>143</sup> En una *review* sobre el libro *The Vikings on Film* escrita por Arne Lunde, nos dice sobre estas primeras películas vikingas de la era silente: “As far as we know, prints of these one and two-reel silent films have

*The Viking*, que sí ha sido rescatada y digitalizada y es perfectamente accesible para su visionado, del resto de películas no conocemos más que la sinopsis y algunas fotografías, y ni siquiera en todos los casos. Obviamente esto dificulta la posibilidad de realizar un análisis exhaustivo de la manera en la que los vikingos fueron entendidos y retratados durante los albores del séptimo arte, pero aun así gracias al material conservado podemos realizar un acercamiento estético, lo que sumado a los conocimientos que poseemos sobre las etapas previas, nos va a permitir inferir ciertas cuestiones sobre la representación de los vikingos en estos momentos.

Sin duda alguna la estética wagneriana será el referente por antonomasia de las representaciones filmicas de los vikingos en esta etapa. Durante el siglo XIX se fue perfilando todo un imaginario visual vikingo que atravesó varias fases y agrupó distintas influencias, pero que acabó cristalizando en diferentes elementos de la panoplia estética de Wagner. Estos elementos acabaron convirtiéndose en referentes visuales reconocibles, tanto del mundo vikingo en particular como del bárbaro en general, que el cine recogió y estandarizó para sus producciones audiovisuales vikingas.

#### El casco con alas

Este tocado fue uno de los componentes más elocuentes de la parafernalia wagneriana, cuyo origen se remonta a finales del siglo XVIII donde el éxito del poema *Ossian*,<sup>144</sup> de James Macpherson, elevó el mundo celta a un primer plano en un momento en el que poco a poco los países europeos miraban con fascinación a su pasado y buscaban en el folclore y la historia elementos de inspiración culturales. A esto se le suma la crisis del neoclasicismo y la aparición de nuevos movimientos como el *Strum und drang* (ver capítulo 1), que recogieron todas estas influencias y la plasmaron a nivel pictórico y visual generando un canon estético por el cual el protagonista del ciclo ossianico, Fingal, era representado con un casco con alas como principal atributo.

---

most probably perished, victims of neglect and the notoriously vulnerable nitrate stock they were shot on” (LUNDE, 2011(b), pp. 471-472).

<sup>144</sup> Nos referimos a un ciclo de poemas épicos publicado por el escocés James Macpherson, cuya autoría supuestamente pertenece al mítico bardo celta Ossian, aunque el consenso general atribuye a Macpherson la creación de estos basándose en fuentes antiguas. La colección completa fue publicada en 1765 bajo el nombre *The Works of Ossian*, siendo el poema más famoso y conocido *Fingal*, escrito en 1761 y publicado en 1762.



**Figura 17-** François Pascal Simon Gérard, *Ossian on the Bank of the Lora, Invoking the Gods to the Strains of a Harp*, 1801. Kunsthalle, Hamburgo. Fuente: <https://commons.wikimedia.org>

Siendo este un momento en el que las “fronteras” culturales y políticas no estaban muy definidas, en lo que a la delimitación histórica se refiere, se produjo una mezcla entre lo celta, lo germano y lo nórdico, por lo que para los artistas de finales del siglo XVIII y principios del XIX representar a nórdicos o celtas era prácticamente la misma tarea.<sup>145</sup> Como resultado de esto, el casco alado fue trasladado hacia la imagen de los vikingos, tendencia esta, que tuvo una especial trayectoria en Europa principalmente en Inglaterra y Francia, donde podemos ver el primer atisbo de este “trasvase” estético en el drama teatral *Harald, ou les Scandinaves* (Pierre Victor Lerebours, 1824). Aunque poco a poco la imagen del vikingo fue desarrollando características propias, el casco alado permaneció adscrito a la figura del líder nórdico, tradición visual que se remonta a los siglos XVII y XVIII donde se comenzó a representar al líder germano Arminio con este tocado,<sup>146</sup> mientras que sus hombres permanecían con una indumentaria diferente.<sup>147</sup>

Este casco alado incluso permeó en las primeras representaciones sobre los vikingos llevadas a cabo en la propia Escandinavia, como las realizadas por el pintor danés Johan Ludwig Lund. En su obra *Introducción del cristianismo en Dinamarca*

---

<sup>145</sup> LANGER, 2021(a), p. 141.

<sup>146</sup> Arminio fue un caudillo germano, de la tribu de los queruscos, que en el año 9 d.n.e. destruyó al ejército romano del general Varo en la famosa batalla del bosque de Teutoburgo. La figura de este personaje, asociada a la idea de la “liberación de Germania”, fue utilizada por el nacionalismo alemán que lo convirtieron en una figura clave de la posterior unificación del país. Muestra de su importancia fue la colosal estatua (54m de altura) levantada en su honor (*Hermannsdenkmal*) en Renania del norte, y que además presenta el característico tocado con alas.

<sup>147</sup> FRANK, 2000, pp. 204-205.

(*Christendommens indførelse i Danmark*, 1827) podemos observar al fondo del cuadro un pequeño grupo de vikingos, que representan el descontento ante la escena de evangelización y que encarnan la pervivencia de las creencias paganas. Aparecen portando armas y vistiendo pieles y la figura principal, del que puede intuirse como el líder, es caracterizado con un casco alado. En otro de sus trabajos, *Escena sacrificial nórdica del periodo odínico* (1831) (**figura 18**), se repite el mismo esquema pero esta vez en un ambiente ritual totalmente pagano, por lo que podemos inferir que este elemento iconográfico se convirtió en representativo de los vikingos en su condición de paganos, al menos en las primeras décadas del siglo XIX ya que la irrupción, cada vez mayor, del nacionalismo fue perfilando otra imagen del vikingo más romantizada y sujeta a motivaciones diferentes.<sup>148</sup>



**Figura 18-** Johan Ludvig Lund, *Nordisk offerscene fra den Odinske periode*, 1831. Palacio de Christiansborg. Fuente: LANGER, Johnni. “Imagining national belief through art: Old Norse religion and the Vikings in J. L. Lund’s painting *Nordisk offerscene fra den Odinske periode* (Nordic sacrificial scene from the period of Odin, 1831)”, *Revista de História da Arte e da Cultura*, vol. 2, nº 1 (2021), p. 13.

<sup>148</sup> LANGER, 2021(b), pp. 19-21.

De una manera más o menos constante el casco alado continuó presente en la representación visual del mundo nórdico y fue con las óperas de Wagner donde alcanzó una nueva dimensión estética y popular. Así lo recogió el cine donde podemos comprobar como este tocado prosiguió vivo principalmente en las películas que adaptan directamente las obras del compositor alemán, como *Siegfried y Die Nibelungen*, o en las que están muy influenciadas por este, como *The Viking*. Paradójicamente el casco con alas, en lo que a la representación cinematográfica de los vikingos respecta, desapareció en las etapas siguientes siendo este elemento iconográfico algo más bien característico de esta fase inicial, donde las influencias tanto wagnerianas como del arte romántico decimonónico fueron claves en estos primeros pasos del séptimo arte.<sup>149</sup>



**Figura 19-** Escena de las películas *Siegfried* (Mario Caserini, 1912), *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (Fritz Lang, 1924) y *The Viking* (Roy William Neil, 1928) en las que aparecen cascos alados. Fuente: <http://www2.museocinema.it>, <https://www.imdb.com> y <https://www.imdb.com>

<sup>149</sup> En las películas *The Vikings* (1958) y *The Norseman* (1978) los protagonistas lucen unos llamativos yelmos que si bien no tienen el típico par de alas laterales, sí que presentan la figura de un águila en la parte superior por lo que, tal vez, pudiera tratarse de un eco lejano de esta tendencia estética previa (capítulo 3, p. 167, figura 34). Incluso en el cartel publicitario de *The Norseman*, el líder viste un casco con alas mucho más parecido a los del siglo XIX (aunque luego esto no se corresponde con el vestuario de la película), dando la sensación de que este elemento continuó presente en el imaginario clásico hollywoodiense, aunque es cierto que nunca tuvo una presencia mayor en pantalla de la que acabamos de mencionar (una imagen de este cartel puede verse en la ficha filmográfica en el anexo).

## Los reyes del mar

Otro de los elementos clave que confecciona la imagen del vikingo en el cine es la del barco y la condición de los nórdicos como “reyes del mar”. Este elemento no es típicamente wagneriano pero no cabe duda de que durante el siglo XIX, gracias al poema de Geijer y sobre todo a la obra de Tegner, puesto que gozó de una mayor difusión, esta idea de guerrero/aventurero asociada al elemento náutico fue de vital importancia en el imaginario de la época. El hallazgo en Noruega del barco de Gokstad en 1880,<sup>150</sup> así como el de Oseberg algunas décadas más tarde (1904),<sup>151</sup> supuso un impacto absoluto en la concepción sobre los vikingos no solo por el refuerzo que se produjo de la idea del rey del mar en el imaginario popular, sino porque se halló el referente visual definitivo en lo que a la representación de los navíos nórdicos se refiere de ahí en adelante.

Antes de estos hallazgos podemos comprobar como ya desde principios de siglo se realizaron representaciones pictóricas de vikingos en sus barcos, donde se presentaban navíos que resultaban de una mezcla de referencias clásicas (como trirremes) y medievales, pero siempre con el mascarón de proa en forma de cabeza de dragón como elemento característico de estos (**figura 20**). Esto refleja la magnitud de la imbricación que se produjo entre los nórdicos y sus barcos, no solo como pieza iconográfica clave, sino también como un componente estereotípico que definió por completo nuestra imagen sobre los vikingos hasta el punto de costarnos trabajo imaginar al uno sin el otro.

En el cine esta concepción del rey del mar ha sido fundamental en la construcción del arquetipo del vikingo cinematográfico, ya que ese talento tanto aventurero como guerrero es lo que define la propia idiosincrasia del estereotipo vikingo, y da forma no solo a la propia trama de las películas sino al propio género de estas, ya que todo filme de vikingos es una película de aventuras y de batallas. Incluso a un nivel estético el barco vikingo juega un claro papel cinematográfico como elemento de reconocimiento y asociación de

---

<sup>150</sup> El barco de Gokstad es un barco tumba vikingo que fue encontrado en Vestfold y datado aproximadamente sobre el 890 d.n.e. y enterrado bajo un montículo en torno al 910 d.n.e. A pesar de haber sufrido algunos daños y un profundo espolio de su ajuar funerario, su excelente estado de conservación permitió llevar a cabo una recreación de la embarcación, permitiéndonos conocer al detalle cómo eran las embarcaciones vikingas (WILLIAMS, 2014, pp. 52-54).

<sup>151</sup> El barco de Oseberg, encontrado también en Vestfold a 20 km de Gokstad, es un navío de dimensiones más reducidas, cuya fecha de construcción se establece en torno al 820 d.n.e., y que fue utilizado como cámara funeraria para enterrar a dos mujeres con un riquísimo ajuar. Este navío presenta una rica ornamentación tallada en la madera de su proa y popa, como no se ha encontrado otra igual en una embarcación, y dadas sus características y tipología ha dado nombre a uno de los estilos propios del arte vikingo, el estilo Oseberg (WILLIAMS, 2014, pp. 51-52).

la cultura nórdica, que conecta con nuestro imaginario colectivo de forma inmediata, asegurando al espectador que lo que tiene en su pantalla son, sin lugar a dudas, vikingos. Paradójicamente la representación del barco vikingo se basa en la pura realidad del conocimiento arqueológico dado la prontitud en el tiempo de los hallazgos, siendo probablemente de los pocos no falsos históricos que rodean la imagen de la cultura vikinga.



**Figura 20-** Carl Peter Lehmann, *Frithiof dreper to troll på havet* (Frithiof matando a dos trolls en el mar), 1826. Museo de Arte de Bergen. Fuente: LJØGODT, Knut. “Northern Gods in Marble: The romantic rediscovery of norse mythology”, *Romantik: Journal for the Study of Romanticisms*, vol. 1, nº1 (2012), p. 152.

Exceptuando la película *The Viking*, donde el barco y la exploración marítima juegan un papel fundamental como veremos más adelante, no podemos saber a ciencia cierta qué impacto tuvo esta concepción del rey del mar en las películas de esta etapa. Por lo que sabemos sobre las tramas de estos filmes no hay nada que nos indique que jueguen un papel fundamental, si bien es posible que tuvieran cierta presencia iconográfica. De las imágenes conservadas solo tenemos constancia de la presencia de navíos en dos películas: *Vikingeblood* y *The Viking*. En la primera, la representación del navío no se corresponde con las dimensiones y forma de una embarcación nórdica real, pero es factible imaginar que no habría presupuesto para algo así en un filme de estas características, aunque sí que presenta el típico mascarón con forma de dragón que lo hace reconocible y sitúa la acción.

En *The Viking* sí que encontramos un barco totalmente vikingo, a pesar de ciertas licencias creativas como el añadido de espacios interiores en forma de camarotes o de varios niveles de altura, asemejándose más a una carabela que a un *drakkar*.<sup>152</sup> Es probable que esto se estableciera así por exigencias del guion y por pragmatismo a la hora de rodar, pues gran parte de la trama se desarrolla en el barco y no habría sido nada sencillo de haberse hecho en un auténtico navío nórdico, que no permitiría estos espacios.



**Figura 21-** Escenas de las películas *Vikingeblood* (Viggo Larsen, 1907) y *The Viking* (Roy William Neil, 1928) en las que aparecen representaciones de navíos. Fuente: <https://www.dfi.dk> y <https://www.imdb.com/>

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante

### El casco con cuernos

De todo el conjunto iconográfico que rodea a la figura del vikingo, no cabe duda, de que el más icónico de todos es el casco con cuernos. Sin duda ha sido un elemento que ha levantado suspicacias pues se trata de un falso histórico, en el sentido de que no se ha encontrado ningún vestigio arqueológico que constate su existencia,<sup>153</sup> además de no tener mucho sentido desde una perspectiva militar. Aun así, se ha convertido en el

---

<sup>152</sup> El término *drakkar*, usado de manera convencional para referirnos a los navíos vikingos de forma genérica, es un vocablo incorrecto que apareció por primera vez en 1840 y procede del préstamo a la lengua francesa de la palabra sueca *drakar* (plural *drake*), que significa dragón y cuyo origen sería el término en nórdico antiguo *dreki* (REY, 1998, p. 1135).

<sup>153</sup> Solo se tienen tres hallazgos documentados de yelmos de la Era Vikinga en Escandinavia. El más famoso de todos es el de Gjermundbu, hallado en Noruega y datado entre el 950-975 d.n.e. Es el más completo de todos, aunque solo se conservó la mitad, pero resultó suficiente para realizar una reconstrucción completa. De los otros dos hallazgos solo se conserva el protector nasal unido a parte de la ceja, y fueron encontrados uno en Tjele (Dinamarca) y fechado en torno al 950-975, y otro en Lokrume, en la isla de Gotland, que se estima su datación sobre el 950-1000 (HJARDAR y VIKE, 2019, p. 190).

elemento más definitorio y característico de cuantos rodean a la cultura nórdica, a pesar de la intensa batalla llevada a cabo desde medios de difusión, libros de historia, redes sociales, etc, por desmentir la existencia de este tocado. Si bien hoy en día su presencia en el ámbito audiovisual e iconográfico se ha visto reducida de forma considerable, aun es un elemento que permanece vivo y coleando en nuestro imaginario popular.

Tradicionalmente se ha atribuido su invención a las óperas wagnerianas de finales del siglo XIX, más concretamente a la figura de Carl Emil Doepler, reputado profesor de diseño de vestuario que trabajó para Wagner en su ciclo del anillo. Siguiendo las directrices del compositor alemán que buscaba un diseño que se alejara de las referencias sobre la Antigüedad Clásica y que en cambio se basara en la tradición y la antigüedad de los pueblos germánicos, Doepler diseño a los personajes basándose en tradiciones visuales previas, así como en artefactos arqueológicos, y colocó en algunos de sus diseños el más que conocido casco con cuernos. Aunque el propio Wagner no quedo muy contento con los diseños tuvo que claudicar ante problemas más acuciantes de tiempo y dinero, y así este extravagante tocado se convirtió en referente visual de todo el ciclo del anillo desde su estreno en Bayreuth en 1876.<sup>154</sup>



**Figura 22-** Diseños de vestuario de Carl Emil Doepler para la ópera *Der Ring des Nibelungen*. Fuente: GRITTON, Jim. “Wagner and the trope of the horned helmet”, 2017, p.4.

<sup>154</sup> GRITTON, 2017, p. 3.

No cabe duda de que las óperas de Wagner fueron decisivas en la popularización y difusión de la imagen del vikingo vistiendo el casco con cuernos, pero, no obstante, no podemos atribuirles su invención. El origen de este elemento estético aún está rodeado de cierto oscurantismo aunque estudios recientes sitúan la procedencia de este tropo visual en la segunda mitad del siglo XIX.<sup>155</sup> La primera muestra que se conoce sería una pintura mural para el Neue Museum de Berlín, realizada en 1850 por Gustav Carl Ludwig Richter, donde se representa al dios Tyr con este tocado cornudo. Se desconoce cuál pudo ser el motivo que llevo a representar a dicha deidad con esa apariencia, pero tal vez se conjugaron ciertas tradiciones visuales germanas, de los siglos XVII y XVIII, con la estética ossianica del casco alado en la figura del líder.

Paralelamente en Francia también se lleva a cabo una de las primeras representaciones del vikingo con casco con cuernos, se trata de las ilustraciones realizadas por Henry Emy para la obra *La mythologie illustrée: mythologie pittoresque de tous les temps, de tous les lieux et de tous les peuples* (Bescherelle Ainé, 1851), donde se representa al legendario Ragnar Lodbrok vistiendo armadura completa y este yelmo cornudo.<sup>156</sup> En esta misma obra hay una segunda aparición de cornamentas en los tocados pero esta vez atribuida a la figura de unos ogros, con lo que el autor traza el paralelismo con hunos y magiares, en la imagen de pueblos barbaros asolando Europa. Esto generó una doble vertiente en la figuración del mito del vikingo con casco con cuernos:

“Thus, Bescherelle Ainé's book inaugurated the two models of horned helmets to be incorporated by the Vikings, both coming from the ancient images of the ancient Germanics: on the one hand, the heroic warrior, who performs memorable acts, intrepid journeys and worthy deeds for the nation that seeks its past; on the other hand, in a totally inverse way, the bestial beings that invaded the nation's ancient space. The first model will be popular with Germans, British, Italians and Americans, while the second occurred in France, Nordic and Russian artists will not follow these two models, the horns being largely absent from Scandinavian and Slavic art on the Vikings during the 19th century”.<sup>157</sup>

Es difícil saber a ciencia cierta qué elementos o casuísticas pudieron ser relevantes en la creación de esta imagen, pero tal vez la arqueología pudo haber jugado un papel fundamental en la creación del mito de los cascos con cuernos, dado el hallazgo de ciertos

---

<sup>155</sup> LANGER, 2021(a), p. 164.

<sup>156</sup> FRANK, 2000, p. 200.

<sup>157</sup> LANGER, 2021(a), pp. 169-170.

objetos de relevancia que podrían haber servido de inspiración a la hora de representar a los vikingos.

El caso más destacado serían los famosos Cuernos de oro de Gallehus, encontrados en la península de Jutlandia (Dinamarca), durante los siglos XVII y XVIII. Datados en el siglo V d.n.e., se trata de un par de enormes cuernos bañados en oro, que exhiben una rica decoración en forma de grabados que representan figuras portando tocados con larguísimos cuernos. Los cuernos fueron robados en 1802 y fundidos por su oro, pero se pudieron hacer copias exactas gracias a diagramas y estudios anteriores, y hoy pueden verse replicas en el Nationalmuseet en Copenhague. Otro hallazgo arqueológico muy interesante fue la placa de bronce de Torslunda, encontrada en 1870 en Öland, Suecia, y que data del siglo VI. En ella aparecen dos guerreros armados realizando algún tipo de danza ritual, uno vestido con una piel de lobo y otro portando un casco con enormes cuernos. Ejemplos más tardíos fueron el Caldero de Gundestrup, encontrado en Dinamarca en 1891, donde se representa al dios celta Cernunnos con una enorme cornamenta de cérvido, así como los impresionantes cascos de Vekso (Zelandia, Dinamarca), dos piezas de bronce descubiertas en 1942.

Todos estos hallazgos han sido fechados en épocas anteriores a la Era Vikinga y se ha asumido de forma general que sus usos y representaciones son todas de carácter ritual. Aun así, en el siglo XIX el nivel de conocimiento arqueológico era otro y como hemos visto hay cierto sincretismo cultural entre los pueblos bárbaros en general, ya fueran celtas, germanos o nórdicos, por lo que no es descabellado pensar que estos artefactos pudieron de alguna manera haber estimulado la representación de los vikingos con cascos con cuernos.

Como puede comprobarse a pesar de ser uno de los emblemas más reconocidos de la cultura nórdica, el casco con cuernos está rodeado aun de mucha ambigüedad e incertidumbre. Donde sí que existe un consenso general es en el paradigmático hecho de que este tocado tuvo una escasísima difusión en Escandinavia, pudiendo decirse que los artistas e ilustradores escandinavos no participaron en el desarrollo ni consolidación de esta imagen estereotipada de los vikingos.<sup>158</sup> Es más, estos artistas destacan por el nivel de detalle histórico, sobre todo en la vestimenta y el armamento, en sus representaciones

---

<sup>158</sup> El hecho de que los artistas escandinavos no realicen representaciones de cascos con cuernos es una práctica que ha sido estudiada y documentada por diversos autores, algunos ejemplos son: FRANK, 2000, WARD, 2001, LANGER, 2002, DJUPDRÆT, 2016, LANGER, 2021(a).

del pasado vikingo.<sup>159</sup> Fue principalmente en los países de habla inglesa, Inglaterra y EEUU, así como en Alemania donde la tradición de representar a los nórdicos con este tipo de casco tuvo mayor impacto y trascendencia, desarrollándose con fuerza sobre todo en las últimas décadas del s. XIX, como puede comprobarse en la enorme cantidad de dibujos e ilustraciones presentes en todo tipo de obras sobre el pasado nórdico.<sup>160</sup>

Este planteamiento es también observable en el mundo cinematográfico, ya que dada la información que tenemos, podemos comprobar que en las producciones de origen escandinavo no aparecen cascos con cuernos, siendo en cambio las películas producidas en norte América donde pueden verse imponentes yelmos cornudos (**cuadro 2**). Esto simplemente respondería a la continuación de los esquemas visuales que se desarrollaron en los diferentes países en las décadas anteriores, y que por supuesto fueron los referentes que se impusieron en las producciones cinematográficas de estos territorios.

Este esquema visual no quedó adscrito simplemente a esta etapa, sino que seguirá reproduciéndose, en mayor o menor medida, durante prácticamente todas las etapas de recreación filmica de la cultura vikinga.<sup>161</sup> Serán básicamente las producciones hollywoodienses las que continúen presentando el casco con cuernos, y es que debemos tener en cuenta que el número de películas de esta temática realizadas en EEUU en comparación con el resto de países es, por una abrumadora diferencia, muy superior. Escandinavia no va prácticamente a realizar películas sobre sus antepasados vikingos, salvo escasas excepciones, y habrá que esperar hasta los años 80 para ver un proyecto filmico de envergadura llegado desde Islandia, que analizaremos más adelante.

---

<sup>159</sup> LANGER, 2002, p. 8.

<sup>160</sup> FRANK, 2000, p. 200.

<sup>161</sup> Dentro de las películas de género histórico y las que componen el corpus de esta tesis, podemos rastrear la presencia de cascos con cuernos en multitud de películas hasta nada más y nada menos que el año 2007, con la película *Pathfinder* (Marcus Nispel). El estreno de la serie de televisión *Vikings* (Michael Hirst, 2013), donde se recrea una estética renovada en torno a la figura del vikingo, ha provocado que determinados elementos decimonónicos hayan sido superados. Esta nueva concepción ha impregnado todo el maremágnum de producciones audiovisuales que se han realizado a posteriori, lo que junto al aumento y visibilidad de grupos de recreación históricos, así como campañas de desmitificación sobre esta cultura llevadas a cabo en las redes sociales, están generando nuevos esquemas visuales del vikingo en los que ya no hay cabida para el mítico casco con cuernos. Aun así, este elemento continúa vivo en nuestro imaginario visual y aún hay películas donde aparece como en la trilogía *How to Train your Dragón* (*Como entrenar a tu dragón*, 2010-2014-2019), aunque a día de hoy suponen una excepción.

**Cuadro 2-** Comparativa entre películas que presentan cascos con cuernos y películas que no. Puede apreciarse como las producciones escandinavas se alejan de los patrones de representación wagnerianos, abogando por elementos más medievales, mientras que las producciones estadounidenses sí que hacen uso de este tropo visual reiteradamente.

Películas que SI	Películas que NO
 <p data-bbox="272 904 746 936"><i>The Oath of a Viking</i> (James Dawley ,1914)</p>	 <p data-bbox="887 869 1257 900"><i>Vikingeblood</i> (Viggo Larsen, 1907)</p>
 <p data-bbox="288 1451 730 1482"><i>The Viking Queen</i> (Walter Edwin, 1914)</p>	 <p data-bbox="890 1373 1252 1404"><i>Arnljot</i> (Theodor Berthels, 1927)</p>
 <p data-bbox="308 1888 715 1919"><i>The Viking</i> (Roy William Neil, 1928)</p>	

Teniendo en cuenta que la industria cinematográfica dominante en occidente es la de Hollywood, no es de extrañar que el casco con cuernos sea un elemento que haya permanecido vivo en el imaginario contemporáneo popular durante décadas. Y es que, si Wagner fue el causante de la popularización y difusión de este tocado, el cine ha sido un elemento clave en el afianzamiento y arraigo de este en nuestro imaginario, ya que su condición de medio de masas ha facilitado que determinadas imágenes hallan llegado de una manera rápida y masiva a espectadores de todo el mundo, convirtiéndose el casco con cuernos en un elemento visual de carácter universal.<sup>162</sup> Es, por tanto, el séptimo arte igual o aún más responsable que el compositor alemán de la propagación de esta imagen sobre los vikingos.

### **-Cuando los vikingos fundaron Norteamérica**

Nos referíamos anteriormente a que una de las características más destacables del largometraje *The Viking* es que supuso la adaptación cinematográfica, y de alguna manera la divulgación mediática, de toda una corriente de pensamiento decimonónica que surgió en los Estados Unidos y que presentaba a los vikingos como los orígenes raciales de la nación norteamericana.

El origen de esta creencia se inició con la figura del historiador, filólogo y anticuario danés Carl Christian Rafn, cuyas investigaciones se centraron en la transmisión y edición de los textos más importantes de la riquísima tradición literaria islandesa. Fue miembro del Arnarnagæan Institute, encargado de la conservación de los manuscritos islandeses medievales, y a él le debemos la acuñación del término *fornaldarsögur* ('sagas de los tiempos antiguos'), con el que dio nombre a los tres volúmenes que publicó en 1830 y en los que agrupó una serie de sagas procedentes de diferentes manuscritos, atendiendo a los personajes sobre los que trataban.

En 1837 Rafn publicó su obra *Antiquitates Americanae*,<sup>163</sup> en ella defendía que a finales del siglo X colonos establecidos en Groenlandia habían alcanzado las costas norteamericanas y que incluso se habían asentado en ellas, en el territorio conocido como

---

<sup>162</sup> Un ejemplo claro de esto es la película turca *Tarkan versus the Vikings* (Mehmet Aslan, 1971), donde los vikingos aún son representados con todos los elementos de la panoplia clásica wagneriana, como iconografía del estereotipo del vikingo bárbaro.

<sup>163</sup> Esta obra contenía la versión original de *Eiríks saga rauða* y de *Grænlandinga saga*, así como una traducción al danés y al latín, y un sumario en inglés titulado *America Discovered in the Tenth Century*. También se incluyeron grabados, mapas y facsímiles de los manuscritos utilizados para la edición (MANRIQUE ANTÓN, 2021, p. 118).

Vinland.<sup>164</sup> Valiéndose de las referencias náuticas y las descripciones dadas en las sagas, Rafn situó esta colonia en la región de Nueva Inglaterra, en el noroeste de los EEUU. Para sustentar esta idea el anticuario danés se basó en una serie de hallazgos arqueológicos atribuidos erróneamente a los vikingos.

El más famoso de todos fue la Torre de Newport, situada en Rhode Island, que Rafn interpretó como el baptisterio de una iglesia construida por escandinavos en el siglo XII. En realidad se trata de un molino de viento de época colonial erigido por el gobernador local Benedict Arnold, que podría basarse en otro existente en Chesterton, Inglaterra. Excavaciones realizadas a finales de 1940 y 1990 desacreditaron totalmente la teoría nórdica y establecieron su origen en el siglo XVII.<sup>165</sup>

Otro de los hallazgos presentados fue un esqueleto humano encontrado en 1832 en el río Fall (Massachusetts). Aparentemente se trataba del enterramiento de un nativo americano, pero sobre el abdomen se halló una placa de metal, que se interpretó como algún tipo de armadura, y junto al cuerpo se hallaron unas puntas de flecha metálicas. Dado que ninguna etnia amerindia dominaba la metalurgia, se consideró que se trataba de la tumba de un antiguo vikingo. Los restos óseos y el ajuar fueron trasladados a la ciudad de Fall River y estos desaparecieron durante el incendio que arrasó esta localidad en 1843.<sup>166</sup>

El último de los vestigios que Rafn consideró como de origen nórdico fue la roca de Dighton (Berkley, Massachusetts), un enorme bloque de piedra que presenta decoraciones grabadas en su superficie de formas geométricas y abstractas. Aunque todo parece indicar que se trata de manufactura indígena, desde el periodo colonial se han atribuido a esta roca todo tipo de orígenes y autorías ligadas al Viejo Mundo. Rafn, basándose en diseños anteriores de la roca, identificó claramente un origen escandinavo al discernir entre los petroglifos varias letras rúnicas, que el epigrafista Finn Magnussen determinó como

---

<sup>164</sup> Se conoce como Vinland al territorio explorado por Leif Erikson tras una expedición que partió de Groenlandia en torno al año 1000, y en el que se estableció un asentamiento llamado *Leifsbúðir*. El nombre de Vinland significa 'tierra del vino' y parece hacer referencia al hecho de que los vikingos encontraron uvas silvestres en esta área. Las referencias que poseemos sobre Vinland vienen dadas en las sagas (concretamente en la *Eiríks saga rauða* y *Grœnlendinga saga*) y durante mucho tiempo su localización y autenticidad fue fruto de la especulación. Hoy en día no se sabe con exactitud donde se encuentra Vinland, pero sabemos que la zona de actuación de los vikingos en Norteamérica se circunscribe a la zona de Terranova y el Labrador, en Canadá (WALLACE, 2012, pp. 604-605).

<sup>165</sup> HALL, 2008, p. 226.

<sup>166</sup> LANGER, 2012, p. 6.

*porfins*. Este nombre fue asociado a la figura de Thorfinnr Karlsefni que según las sagas fue un explorador islandés que llegó a asentarse en la colonia de Vinland.<sup>167</sup>

Las teorías expuestas por Rafn fueron rápidamente puestas en entre dicho así como sus evidencias arqueológicas, que paradójicamente el danés nunca visitó personalmente pues jamás piso suelo americano. Fue a través del secretario de la Sociedad Histórica de Rhode Island, que realizaba una búsqueda de similitudes entre este territorio y los descrito en las sagas de Vinlad, como Rafn obtuvo “confirmación” de los artefactos arqueológicos que empleó como aval de sus teorías.<sup>168</sup> Aun con todo, esto no supuso un problema para que su obra causara un fuerte impacto tanto en América<sup>169</sup> como en Europa y fuese traducida a multitud de idiomas.

A medida que la leyenda de Vinland se insinuaba en la cultura estadounidense, la mayoría de los historiadores, intelectuales, literatos y artistas que adoptaron las tendencias nórdicas en sus obras siguieron con fervor las ideas de Carl Christian Rafn. Pero este fue un relato eminentemente histórico y academicista por lo que para asentarse en el imaginario popular necesitó de un conducto directo hacia el público norteamericano, que se personificó en la figura del poeta Henry Wadsworth Longfellow, quien se encargó de introducir en los Estados Unidos las ideas de Rafn y la literatura escandinava en general.<sup>170</sup>

Longfellow fue profesor de lenguas modernas en el Harvard College de Massachuset y mostró un gran interés por la literatura del norte de Europa.<sup>171</sup> De hecho, estuvo estudiando en Estocolmo y Copenhague donde entró en contacto con importantes literatos

---

<sup>167</sup> *Ibidem*.

<sup>168</sup> KOLODNY, 2012, p. 107.

<sup>169</sup> Las teorías expuestas en *Antiquitates Americanae* no se circunscribieron exclusivamente a EEUU, sino que también encontraron cabida dentro de la historiografía Iberoamericana. El caso de Latinoamérica resulta algo particular pues, aunque fue donde se realizaron las primeras traducciones de la obra de Rafn a lengua española por parte de intelectuales consagrados como José María Vargas, García del Río o Bachiller y Morales y sus ideas gozaron de una buena acogida, no calaron muy hondo en una Latinoamérica más preocupada por reconfigurar su historiografía colonial a una nueva nacional y autónoma de cada país (MANRIQUE ANTÓN, 2021, p. 131). Será nuevamente en la década de 1970 cuando la idea de una presencia de los vikingos en tierras sudamericanas cobre vitalidad de la mano del controvertido antropólogo Jacques de Mahieu. En el caso de Brasil sí que podemos ver como las teorías de Rafn influenciaron en la creencia de que los vikingos habían estado en territorio brasileño antes que Cabral. Esta idea encontró una gran aceptación entre los intelectuales cariocas durante la década de 1840, basada en la incorrecta interpretación de las inscripciones indígenas de la Piedra de Gávea (Rio de Janeiro) como runas nórdicas. Esto despertó una búsqueda de indicios de la presencia vikinga en Brasil que llevo a interpretaciones parecidas de restos indígenas por todo el país. Aunque estas teorías comenzaron a abandonarse en las décadas siguientes, aun hoy en día hay quien cree en la veracidad de ellas (LANGER, 2018(b), pp. 764-765).

<sup>170</sup> MELTON, 2017, p. 18.

<sup>171</sup> Como curiosidad decir que Longfellow estuvo estudiando en España y realizó la primera traducción estadounidense de la obra *Coplas a la muerte de su padre* de Jorge Manrique.

escandinavos de la época como Adam Oehlenschläger o N.F.S. Grundtvig, e incluso aprendió nórdico antiguo aunque carecía de titulación oficial.<sup>172</sup> Inspirado tanto por la *Frithiofs saga* de Esaias Tegnér, de la cual realizó una traducción parcial en 1837, así como por los hallazgos nórdicos de Rafn, publicó en 1841 su obra más destacada *The Skeleton in Armor*. Este poema, inspirado en el descubrimiento del esqueleto de Fall River, narra las aventuras románticas de un vikingo en Noruega y de cómo este se embarca hacia Massachusetts, donde construye una torre (la torre de New Port) en memoria de su esposa. Otra de sus grandes obras que trataba la materia del norte fue *The Saga of the King Olaf*, una secuencia de poemas publicada en 1863 que gozó de una gran acogida.

El poema de Longfellow no solo acercó el mito de Vinland a la población, sino que su influencia se dejó sentir en otros campos artísticos como la pintura. Por un lado, esta obra “revivió” una tendencia estética curiosa como fue la de representar a los vikingos como caballeros medievales. Esta tendencia se desarrolló principalmente en Francia donde la obra de Esaias Tegnér tuvo un fuerte impacto, y puesto que el protagonista de dicha obra, Frithiof, se conceptualizó bajo los valores caballerescos medievales, su paralelo visual se representó bajo la imagen prototípica del caballero andante (**figura 23**). A partir de 1830 esta configuración visual se fue abandonando, pero a partir de la segunda mitad del siglo XIX recobró impulso en EEUU sobre todo en la creación de imágenes asociadas al poema<sup>173</sup> (**figura 24**).

Otra de las obras pictóricas de referencia en los Estados Unidos fue *Desembarco de los vikingos en América* (*Die Landung der Wikinger in Amerika*, 1845), del pintor germano-americano Emanuel Gottlieb Leutze, que recibió unas muy favorables reseñas por parte de la prensa y fue exhibido en la Academia Nacional de Diseño. Fue una obra bastante influyente que contribuyó a difundir la idea de un mito de superioridad racial y moral anglosajona, en el que los nórdicos formaban parte de los supuestos ancestros de la región de Nueva Inglaterra, lo que junto a la mayor asimilación y aceptación de los inmigrantes escandinavos en el país, constituyeron dos factores clave para el éxito de esta corriente teórica en Norteamérica.<sup>174</sup>

---

<sup>172</sup> SAMPAIO ALVES y MAZAFERA E SILVA VILHENA, 2020, p. 762.

<sup>173</sup> LANGER, 2021(a), pp. 146-150.

<sup>174</sup> *Ibidem*, p. 162.



**Figura 23-** Johan Holmbergsson, *Frithiof*, 1831. Publicado en la quinta edición de la Saga de Frithiof, de Esaias Tegner (Stockholm: Tryckt Hos PA Norstedt & Soner, 1831). Fuente: LANGER, Johni. “Horned, Barbarian, Hero: The visual invention of the *viking* through european art (1824-1851)”, *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, nº 4 (2021), p. 149.



**Figura 24-** John Gilbert RA, *The Skeleton in Armour*, 1856. Publicado en *The poetical works of Henry Wadsworth Longfellow*, London, 1856, p. 103. Fuente: <https://www.royalacademy.org>.

Los defensores que promovieron a los vikingos como los primeros europeos en el continente americano dentro de la vida cultural y política estadounidense, estuvieron representados por la élite protestante blanca de los habitantes de Nueva Inglaterra (WASP).<sup>175</sup> Estos emplearon los esfuerzos históricos y literarios para mitificar, o al menos idealizar, una herencia común que resonaba con las aspiraciones tanto escandinavas como anglosajonas de encontrar a sus antepasados en el Nuevo Mundo. Junto con otros miembros de la élite cultural, se logró vincular la historia de los vikingos con la identidad anglosajona estadounidense, para mantener su hegemonía política frente a la creciente influencia de las culturas inmigrantes católicas de finales de 1800.<sup>176</sup>

El interés en los vikingos entre las élites de Nueva Inglaterra benefició a la comunidad de inmigrantes escandinavos, para los cuales el relato sobre los viajes vikingos a los territorios de Vinland brindó una oportunidad excelente de participar en la narrativa sobre los orígenes americanos y posicionarse en un lugar predominante en la jerarquía étnico-racial estadounidense. Desde las élites intelectuales y culturales de estas comunidades se hizo todo lo posible para promover y demostrar que los vikingos habían sido los primeros europeos en América.<sup>177</sup> Ejemplos de estos afanes podemos verlos en la figura de Rasmus Bjørn Anderson, profesor noruego-estadounidense de la Universidad de Wisconsin, cuyo libro *America Not Discovered by Columbus* publicado en 1874, fue uno de los primeros en defender la inclusión de Leif Erikson en el panteón estadounidense a expensas de Cristóbal Colón. Otro fue el periodista y educador sueco-estadounidense Johan Alfred Enander, editor del periódico *Hemlandet* de Chicago, que defendió la imagen de los escandinavos como el grupo étnico que mejor encarnaba los valores esenciales estadounidenses dado su herencia vikinga.

Todo esto incentivó que se fuera desarrollando una corriente devocional hacia la figura de Leif Erikson como nuevo protagonista del descubrimiento de América. Esta imagen fue promovida por las élites anglosajonas, así como por los inmigrantes escandinavos, que buscaban no solo reformular la historia racial de América sino desplazar a un segundo

---

<sup>175</sup> Este término que significa *White, Anglo-Saxon, Protestant* se usa para referirse a los norteamericanos originarios del norte de Europa. Esta expresión tiene una connotación peyorativa para los miembros de este grupo étnico y religioso, a los que se considera como los más poderosos, privilegiados e influyentes en Estados Unidos y fue acuñada en los años sesenta por el escritor E. Digby Baltzell. Actualmente este término también se utiliza para hacer referencia a toda persona blanca de clase media descendiente de los primeros colonos y que cree en los valores tradicionales estadounidenses (Diccionario de inglés Collins <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles-espanol/wasp>) (consultado el 17/09/2022).

<sup>176</sup> MANCINI, 2002, p. 877.

<sup>177</sup> BLANCK, 2016, pp. 9-10.

plano la figura de Colón. El problema de Colón era su origen católico y que representaba a un género de “blancura racial”, como era la del sur de Europa, que no pertenecía a la elite del imaginario racial estadounidense, que seguía copado por la categoría de padre fundador blanco anglosajón.<sup>178</sup> De modo que este desplazamiento figurado de Colón por Leif Erikson enmascaró una lucha por el mantenimiento de la primacía social de las élites, la búsqueda de una mejor posición de los inmigrantes escandinavos, y la pugna con otras comunidades de inmigrantes que iban adquiriendo una mayor presencia y relevancia como la irlandesa y la italiana, sobre todo esta última que se amparó bajo el paraguas de la imagen de Colón.<sup>179</sup>

Todas estas pulsiones raciales y políticas que se estaban desarrollando en el seno de la sociedad estadounidenses encontrarán su máxima expresión en varios acontecimientos públicos que se produjeron a finales del siglo XIX. Por un lado, la corriente devocional hacia la figura de Leif Erikson cristalizó con el levantamiento de una estatua en honor a este personaje en la ciudad de Boston, realizada por la escultora Anne Whitney. Se realizó una primera propuesta promovida por figuras de renombre como Rasmus Bjørn Anderson o el mismísimo Longfellow, pero esta fue rechazada. Años más tarde el proyecto volvió a retomarse y esta vez se alcanzó el éxito. Concretamente, el 29 de octubre de 1887 fue cuando se produjo la inauguración del monumento, que fue acompañada por un desfile realizado por las organizaciones escandinavo-estadounidenses, así como un discurso a cargo de Edward Everett Hale, destacada figura de la ciudad.<sup>180</sup> La participación en este evento de conocidos dignatarios, así como la colocación de la estatua en una zona central de la ciudad (concretamente en la avenida Commonwealth), nos da una imagen clara de la envergadura que estaba adquiriendo la figura del explorador nórdico, ya no solo en el seno de Nueva Inglaterra, sino que se fue transformando en un referente nacional como podemos atestiguar en el creciente número de bustos y estatuas que se han ido levantando por todo el país hasta prácticamente nuestro más inmediato presente.<sup>181</sup>

Otro hecho importante aconteció en 1893 cuando un grupo de noruegos, capitaneados por Magnus Andersen, realizaron la réplica de un barco vikingo basado en los restos del navío de Gokstad, al que llamaron *Viking*. Con esta embarcación realizaron un viaje por todo el atlántico norte, desde Noruega hasta los Estados Unidos, con motivo de la Exposición

---

<sup>178</sup> LUNDE, 2011(a), p. 19.

<sup>179</sup> KOLODNY, 2012, p. 219.

<sup>180</sup> GUTTORMSEN, 2018, pp. 89-91.

<sup>181</sup> <http://www.leiferikson.org/Timeline.htm> (consultado el 17/09/2022).

Universal que se celebraba en Chicago, coincidiendo con el cuatrocientos aniversario del descubrimiento de América por Cristóbal Colón. Este viaje tuvo un gran impacto internacional ya que suponía un cuestionamiento directo del relato hegemónico de Colón como descubridor de América, y además daba probada cuenta de la capacidad de las embarcaciones vikingas para atravesar el Océano Atlántico. Pero la dimensión simbólica de este viaje contenía más narrativas que la mera cuestión del primer europeo en llegar a costas americanas: de un lado la travesía del *Viking* supuso un potente refuerzo del nacionalismo noruego, que buscaba no solo la independencia de Suecia, sino su propia reafirmación como entidad política y cultural; de otro las élites tradicionales de la costa este americana vieron en este viaje una nueva forma de demostrar la existencia histórica de una colonia vikinga en Nueva Inglaterra y, por lo tanto, constituir un origen más blanco y más norteño de los Estados Unidos; y por último para los inmigrantes escandinavos que luchaban por ocupar su propio lugar en la historia estadounidense.<sup>182</sup>

El fervor vikingo que se estaba viviendo en la sociedad estadounidense llevó en algunos casos a falsear de manera intencionada la realidad histórica sobre la presencia nórdica en tierras americanas. El caso más conocido de todos es la piedra rúnica de Kensington, en la que en 1899 un granjero sueco, asentado en Minnesota, descubrió una piedra con inscripciones rúnicas que dejaban constancia de un viaje de exploración en esta zona en el año 1362. El examen de varios expertos runólogos determinaron que se trataba de una falsificación moderna y la cosa aparentemente no fue a más, pero en 1907 la piedra fue adquirida por el noruego-americano Hjalmar Holand que comenzó una enérgica y locuaz campaña sobre la autenticidad de la piedra, cuyo impacto es aún hoy día apreciable en la cultura popular de Minnesota.<sup>183</sup>

Toda esta creencia política y popular encontró una nueva vía de expresión a través del séptimo arte y su narrativa audiovisual en el largometraje *The Viking*. El auténtico artífice e impulsor de esta producción cinematográfica fue Herbert Kalmus como productor ejecutivo de una película íntegramente financiada por su empresa, Technicolor, aunque el director de la cinta fuera Roy William Neil. En su biografía este afirmó que su inspiración para realizar *The Viking* fue la película *The Covered Wagon* (*La caravana de Oregón*, James Cruze, 1923), uno de los westerns más taquilleros del periodo silente, y cuyo

---

<sup>182</sup> ANDERSSON y MAGELSSON, 2017, p. 177.

<sup>183</sup> Sobre el impacto de la piedra de Kensington en la sociedad y la cultura americanas ver KRUGER, 2015.

guionista, Jack Cunningham, Kalmus contrató para realizar su filme vikingo.<sup>184</sup> Los westerns de la era muda asumieron el proyecto de delinear un mito de origen nacional, y popularizaron el discurso de una jerarquía racial con los europeos del norte en la cúspide y los nativos americanos codificados como agentes marginales,<sup>185</sup> por lo que en el western vikingo de Technicolor, Kalmus y Cunningham delinearón un nuevo relato de los orígenes de la nación estadounidense, mezclando historia, racialidad y religión, junto con la épica y la emoción propias del cine de aventuras, a través del empleo de los elementos más destacables e icónicos de todos cuantos han envuelto la llegada de los vikingos a Norteamérica, desde la publicación de la obra de Rafn.<sup>186</sup>

Por tanto, no fue casualidad que el protagonismo de la trama recayera en la figura de Leif Erikson, que fue interpretado por el actor y director británico Donald Crisp, ganador de un Óscar y amigo personal del reconocido David Wark Griffith. Recreado con una estética totalmente wagneriana fruto de la configuración visual que los vikingos habían desarrollado en EEUU, en la que luce el clásico casco alado que lo identifica como la figura de autoridad, Leif Erikson encarnara el papel de un nuevo Cristóbal Colón más en consonancia con los ideales filo-nórdicos estadounidenses.

Ya en el comienzo de la cinta vemos unos cuadros de intertítulo que nos advierte muy claramente de lo que vamos a ver:

“A thousand years ago, long before any white man set foot on the American shore, vikings sea rovers sailed out of the north and down the waterways of the world.

These were men of might, who laughed in the teeth of the tempest, and leaped into the battle with a song.

Plundering-ravaging-they raided the coast of Europe-until the whole world trembled at the very name—THE VIKING”.

Mas allá de la cuestión racial en torno a la llegada a América, que queda claramente explicitada, lo interesante de estas líneas es que nos permite entender nítidamente cual es el punto de partida en cuanto a la representación de los vikingos en este filme: el estereotipo más clásico del bárbaro. Hablar de barbarie es hablar de otredad, de elementos diferenciadores de una cultura asumida y aceptada como normativa, y en muchos casos

---

<sup>184</sup> KALMUS y KING KALMUS, 1993, pp. 63-64.

<sup>185</sup> LUNDE, 2011(a), p. 26.

<sup>186</sup> Teniendo en cuenta que Kalmus era oriundo de Massachusetts no es descabellado pensar que fuera conocedor de todo el folclore regional en torno a la obra de Rafn, sus hallazgos arqueológicos, así como la devoción profesada a la figura de Leif Erikson en Nueva Inglaterra, que luego plasmó de forma clara y rotunda en esta película.

considerada superior, y que normalmente conduce a una colisión entre ambas esferas de realidad. En el caso de esta película será el elemento pagano en la representación de los vikingos lo que funcionará como agente diferenciador, dando lugar a una imagen arquetípica del bárbaro atrasado, violento y saqueador. Esto supone un problema argumental de cara a justificar la posterior imagen de los vikingos como padres fundadores, que será resuelto mediante la conversión al cristianismo de Leif Erikson que lo llevará incluso a enfrentarse a su padre, Erik el Rojo,<sup>187</sup> orgulloso vikingo pagano, como clímax de las pulsiones que se producen entre civilización y barbarie. Como resultado Leif afianzará su imagen como héroe civilizado y caballeresco, más propio de la visión romántica decimonónica, salvando la problemática dicotomía de los vikingos como imagen de alteridad y barbarie.<sup>188</sup>

Cerca del final de la película se produce una última fase argumental en la búsqueda de la consolidación de la imagen de Leif como ancestro original de la nación americana, en la que se recrea el desembarco del protagonista y su tripulación en una playa del Nuevo Mundo. Esta escena pretende emular el desembarco de Colón en las Indias Orientales en 1492, y para ello se apropia de todos los tropos compositivos como la cruz, la espada, los estandartes, la colocación de los personajes, etc, imitando una iconografía familiar de la cultura estadounidense.<sup>189</sup> El peso iconográfico de Cristóbal Colón es evocado y borrado simultáneamente en esta secuencia, en la que a Leif Erikson se le reasigna de manera completa el papel mitificado del primer europeo "blanco" en poner un pie y reclamar las Américas.

---

<sup>187</sup> Erik el Rojo fue interpretado por el actor danés Anders Randolf, que emigró hacia Estados Unidos en 1890. Allí fue un actor de teatro que se convirtió en el intérprete de cabecera de la compañía Vitagraph en 1910. En la década de los años veinte participó en algunas de las grandes producciones del momento, interpretando al villano de *The Black Pirate* de Fairbanks y al marido celoso de Greta Garbo en *The Kiss* (LUNDE, 2016, p. 407).

<sup>188</sup> La idea del cristianismo como elemento legitimador y civilizatorio, en contraposición al paganismo bárbaro, ha sido también planteada por diversos autores: HARTY, 2011, LUNDE, 2011(a), LANGER, 2012, DUPREE, 2014, LANGER, 2015(b).

<sup>189</sup> La escena cita visualmente el famoso cuadro *Landing of Columbus at the Island of Guanahani, West Indies, October 12, 1492* de John Vanderlyn, instalado en el Capitolio de los Estados Unidos en 1847 (LUNDE, 2011(a), pp. 24-25). Aunque casi que con total certeza esta haya podido ser la referencia principal para la película, dada su importancia y notoriedad, esta escena se vale de elementos iconográficos sumamente populares que se han reiterado multitud de veces, no solo en obras pictóricas de otros autores, sino en grabados, libros de texto escolares, sellos, postales, etc. que estuvieron en circulación en los EEUU durante los siglos XIX y XX.



**Figura 25-** John Vanderlyn, *Landing of Columbus at the Island of Guanahani, West Indies, October 12, 1492, 1847* y escena tomada de la película *The Viking* (Roy William Neil, 1928). Fuente: <https://commons.wikimedia.org> y <https://www.imdb.com/>

Esta producción va a ir un paso más allá y sitúa la mítica colonia de Vinland en la zona de Nueva Inglaterra, además de ser una de las primeras películas en utilizar el tema del “primer contacto” entre europeos e indígenas americanos. Todo esto podemos percibirlo en una secuencia final en la que los vikingos y los indígenas aparecen reunidos en paz y armonía, recreando de manera alegórica el mito del *Thanksgiving* estadounidense, y siendo aleccionados en la nueva fe cristiana por el propio Leif Erikson, siendo

nuevamente el cristianismo la herramienta evolutiva que ha permitido a los vikingos civilizarse y así llevar el progreso a los nativos americanos, que encarnaban la figura de salvajes en el imaginario de la época. Todo esto tiene lugar con la Torre de Newport de fondo, cuya autoría es atribuida en la película al propio Leif, pues no en vano fue considerada por Rafn una iglesia construida por los nórdicos. Para finalizar, un cuadro de intertítulo nos explica que algunos vikingos permanecieron en aquellas tierras y fundaron una colonia, eso sí, de la que nunca más se supo, excepto por la torre (Torre de Newport) que aún hoy permanece en pie. Con estas últimas líneas se abre la puerta a toda una corriente especulativa y mayoritariamente fraudulenta, sobre la veracidad de la localización de Vinland en esta área, pero también se abre la puerta de la ficción y la imaginación, como ya lo hiciera el poema de Longfellow décadas antes, siendo en este punto y final donde realidad y ficción se dan la mano una vez más.



**Figura 26-** Escenas extraídas de la película *The Viking* (Roy William Neil, 1928). La primera escena corresponde a la evangelización de los nativos americanos con la Torre de Newport de fondo. La segunda es el cuadro de intertítulo que explica el destino de la colonia vikinga fundada por Leif Erikson. La tercera es una imagen contemporánea (1928) de la Torre de Newport en el estado de Rhode Island.

Aunque esta película cumplió con las expectativas empresariales que se depositaron en ella desde Technicolor, no supuso un éxito comercial ni de taquilla. Pudiera parecer que a finales de la década de los años veinte los vikingos ya no presentaban el vigor y la pujanza, ni cinematográfica ni cultural, de las décadas anteriores, y varios son los aspectos que han ocasionado que este filme haya sido considerado como un producto anticuado en los albores de una nueva década:

“As Technicolor tried to establish its legitimacy as an independent producer of its own state-of-the-art color-film technology, it did so while replicating works and styles of American cultural iconography that were already dated and old-fashioned in the Jazz Age twenties. Presumably because of Budget constraints and technical challenges with the color process, Technicolor’s “Great Events” series of shorts, and its feature-length historical opus *The Viking*, all seem to replicate a marketing strategy and rather static style from two decades prior”.<sup>190</sup>

Como bien indica Arne Lunde, la cuestión estética fue un factor bastante determinante en esta apreciación de la película como desfasada, pues la excesiva dependencia visual de la panoplia wagneriana y las referencias iconográficas decimonónicas, entraron en conflicto con un mundo cinematográfico mucho más desarrollado y sólido en su apartado estético y visual, que en muchos casos ya había generado sus propios referentes y poco a poco se iba alejando de las artes precedentes de las que tanto dependió en sus inicios.<sup>191</sup>

Otro de los problemas, tal como ya comentamos anteriormente, fue esa encrucijada tecnológica en la que esta película fue producida, ya que el ser de los últimos filmes de la época silente, en un Hollywood que ya encaraba unos avances técnicos importantes, la convirtieron en una reliquia clásica ya en el momento de su estreno.

Por último, podríamos pensar que uno de los factores más determinantes para ser considerada anticuada sería que plasma toda una corriente devocional y unas creencias sobre los orígenes fundacionales de Estados Unidos, que se remontaban a la década de 1830 y que ya, casi cien años después, estaría totalmente obsoleta y en extinción. Pero el

---

<sup>190</sup> LUNDE, 2011(a), p. 31.

<sup>191</sup> El crítico de cine de *The New York Time*, Mordaunt Hall, escribió sobre esta película: “Although the figures often look as if they had stepped out of an opera comique, there is something compelling about *The Viking*” (<https://www.nytimes.com/1928>) (consultado el 20/09/2022). Incluso el propio Kalmus se hizo eco de este problema con la estética vikinga, que él achacó al hecho de que el protagonista del filme luciera bigote, en contraposición a la moda hollywoodiense de presentar a sus estrellas protagonistas totalmente afeitadas, como más tardare ocurriría de nuevo con Kirk Douglas en *The Vikings*. Así se expresó a este respecto: “Leif Ericson, the Viking hero true to character had a long curling mustache, whereas American audiences prefer their lovers smooth-shaven. At times the whole screen seemed filled with Viking whiskers” (<http://www.widescreenmuseum.com/oldcolor/kalmus.htm>) (consultado el 20/09/2022).

mito fundacional nórdico estaba muy lejos de haber sido desterrado de la cultura norteamericana en estos compases del siglo XX.

A instancias de los políticos escandinavo-estadounidenses, así como de asociaciones y colectivos creados por inmigrantes nórdicos como la Scandinavian Memorial Association o Leif Erikson Memorial Association of America, en 1925 se celebró en el estado de Minnesota el centenario que conmemoraba la llegada a EEUU de la *Restauration*, la primera embarcación con inmigrantes noruegos que llegó a Norteamérica. En esta celebración se congregaron miles de persona y contó con la presencia del mismísimo presidente de los Estados Unidos, John Calvin Coolidge, que dio un discurso en el cual reconoció a la figura de Leif Erikson como descubridor de América.<sup>192</sup> Pero la presión de los inmigrantes escandinavos continuó y se logró que en 1929 se reconociera como día festivo en Minnesota el 9 de octubre, que fue llamado el día de Leif Erikson,<sup>193</sup> y que más tarde, en 1935, se convertiría en día festivo nacional, convirtiendo la figura del explorador nórdico en un referente de toda la nación estadounidense.

Además de esto en 1926 se construyó en Noruega una nueva réplica de un barco vikingo, que fue llamado *Leif Erikson*, con el objetivo de recrear la ruta seguida por el explorador nórdico a través del Atlántico norte hasta América. Capitaneados por Gerhard Folgero, la embarcación partió desde Bergen realizando un trayecto que los llevó a las Islas Feroe, Islandia, Groenlandia, Canadá, Boston y Nueva York. Su última parada fue en la ciudad de Duluth, en Minnesota, donde arribó en 1927, y donde la embarcación fue comprada por unos empresarios noruego-estadounidenses que lo donaron a la ciudad y este fue colocado en un parque público para su exhibición.<sup>194</sup>

Estos son algunos ejemplos que, considero, demuestran que el entusiasmo popular, político y social hacia la figura de Leif Erikson, y todo el relato ideológico que encarna, continuaba más que vivo en el momento del estreno de *The Viking*, por lo que debemos considerar a esta película como una muestra de los relatos culturales que aún estaban muy presentes en la idiosincrasia estadounidense.

---

<sup>192</sup> GUTTORMSEN, 2018, pp. 98-99.

<sup>193</sup> El 9 de octubre fue el día que la *Restauration* llegó al puerto de Nueva York, tras tres meses de viaje desde Stavanger (Noruega). Mas allá de la carga simbólica que se le ha dado al reconvertirlo en el día de Leif Erikson, la elección de este evento para conmemorar a la comunidad de inmigrantes escandinavos buscó crear una analogía con el relato del *Mayflower* y los primeros colonos británicos, equiparando a los escandinavos con los auténticos padres fundadores de EEUU (GUTTORMSEN, 2018, p. 97).

<sup>194</sup> <http://leiferiksonvikingship.com/> (consultado el 20/09/2022).

A pesar de sus extravagancias, *The Viking* supone un filme muy especial que condensa toda una forma de ver y entender a la cultura vikinga, ya no solo cinematográficamente, sino artística, política y culturalmente. Esta película supone el punto y final de las producciones audiovisuales vikingas en esta primera etapa de surgimiento y consolidación del séptimo arte, y fue la última película de esta temática que pudo verse hasta los años cincuenta, pues los vikingos caerían en una etapa de oscurantismo que los retiraría de las salas de cine durante casi treinta años.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



# CAPÍTULO 3

LA EDAD DORADA

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



Desde finales de los años cincuenta hasta mediados de la década de los sesenta se inaugura una época de esplendor cinematográfico en torno a la figura de los vikingos. El número de producciones que se realizaron en esta época fueron cuantiosas y, en algunos casos, supusieron auténticos éxitos. Además, estas producciones fueron diversas en cuanto a sus nacionalidades y el tamaño de la pantalla, pues los vikingos también asaltaron la televisión. Junto a esto, confluyeron en este periodo algunos de los hallazgos arqueológicos más notorios de la historiografía vikinga, lo que provocó un resurgimiento popular y cultural de los vikingos que durante varias décadas habían caído en el oscurantismo y el tabú debido al uso de la temática y simbología nórdica por parte del nazismo.

### **-Usos y abusos de los hombres del norte**

Acabamos el capítulo anterior exponiendo que *The Viking* fue la última película sobre vikingos que se realizaría en casi treinta años, y es que desde 1928 hasta 1954 los vikingos desaparecen por completo de las salas de cine.<sup>195</sup> Lo que ocurre en estos años será el estallido de la Segunda Guerra Mundial que tendrá un fortísimo impacto en las industrias cinematográficas y, nuevamente, condicionó las temáticas de los filmes así como las formas de producción y distribución. Pero más allá de la guerra, en el caso concreto de los vikingos, hay un factor aún más decisivo que restringió su presencia en la cultura popular de estos años: la reapropiación y reutilización de la figura de estos, en toda su dimensión artística, cultural, histórica y mitológica, por parte de la Alemania nazi como elementos significativos de su andamiaje ideológico.

Para poder entender lo anterior, debemos retrotraernos al siglo pasado donde en Alemania se produjo el surgimiento del movimiento *Völkisch*, una interpretación del nacionalismo conservador de la época, asociado con el populismo político y una visión romantizada del pueblo (*volk*). Su motivo principal se fundamentaba en la idea de una esencia de la cultura nacional basada en un folclore e idiosincrasia propia de cada nación, que abogaba por la recuperación de las tradiciones puramente alemanas, alejándolas de influencias externas y promoviendo la germanización de la cultura. Este movimiento cultural y a menudo

---

<sup>195</sup> No podemos aseverar con rotundidad que no exista absolutamente ninguna película sobre vikingos, o de temática similar, realizadas durante estos años, pero en caso de existir muy probablemente se encuentre perdida y no debió ser una producción de mucho impacto ni de relevancia pues no ha quedado constancia de su presencia. No debemos confundir la película *The Viking* (Varick Frissell) del año 1931 con un filme sobre vikingos, pues más allá del título la película no guarda ninguna relación histórica con los nórdicos, pues trata sobre una expedición marinera en aguas del ártico, y es el nombre del navío el que da título a la cinta ([https://www.imdb.com/title/tt0022537/?ref=ttrel\\_rel\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0022537/?ref=ttrel_rel_tt)) (consultado el 5/11/2022).

político se desarrolló de manera muy fragmentada y abarcó varias cosmovisiones revitalistas que se centraron en el redescubrimiento de “lo alemán” y que, asimismo, se vinculó con las ideas de *emotio*, celebración de la naturaleza y enriquecimiento de la herencia cristiana con símbolos germánicos o celtas.<sup>196</sup>

A finales del siglo XIX y principios del XX, un número creciente de grupos religiosos germánicos antimodernos arraigados en la antigua mitología germánica y pagana, junto con movimientos políticos y juveniles, comenzaron a vincularse explícitamente a los grupos nórdicos, arios y germánicos en una forma combinada de nacionalismo y espiritualidad. Al hacerlo, los grupos afines a la ideología *völkisch* no solo pudieron reclamar marcadores culturales nórdicos con el fin de establecer una cultura alemana única, sino que también pudieron dar legitimidad a las concepciones étnicas arias como una estructura para las ideas de superioridad racial, que iban ganando popularidad en la sociedad del momento.<sup>197</sup>

Tras la Primera Guerra Mundial y la consecuente crisis de identidad que se produce en Alemania, los movimientos *völkisch* comenzaron a radicalizarse en sus concepciones nacionalistas y raciales, derivando en un fuerte talante antisemita que se justificaba en la creencia de pertenecía a un grupo racial inferior. Del mismo modo, se fue desarrollando una mayor fetichización sobre la cultura nórdica en su visión de esta, no solo como una raza superior, sino como miembros de unos ancestros germánicos comunes. Todo esta corriente sentimental, cultural y política se manifestó como un sustrato perfecto para el surgimiento y arraigo de un último estadio de radicalidad como fue el nazismo.

Durante el Tercer Reich comenzó una reescritura y manipulación deliberada de la historia de Alemania para presentarla como cuna de la civilización, mediante la manipulación de las fuentes escritas y el empleo de la pseudoarqueología al servicio del aparato ideológico y propagandístico del estado. Mediante la teoría del *Kulturkreislehre*, esbozada por Gustaf Kossinna,<sup>198</sup> se entendió que las regiones étnicas podían establecerse en base a los artefactos materiales encontrados, por lo que cualquier territorio en el que se hallaran

---

<sup>196</sup> MANEA, 2016, p. 95.

<sup>197</sup> NIGHSWANDER, 2020, p. 5.

<sup>198</sup> Gustaf Kossinna fue un lingüista y arqueólogo alemán, cuyas teorías nacionalistas sobre los orígenes de los pueblos germánicos e indoeuropeos influyeron en aspectos de la ideología nazi. Aunque desacreditado después de la Segunda Guerra Mundial, su enfoque metodológico (*siedlungsarchäologie*) ha influido en la disciplina arqueológica hasta el día de hoy ([https://en.wikipedia.org/wiki/Gustaf\\_Kossinna](https://en.wikipedia.org/wiki/Gustaf_Kossinna)) (consultado el 5/11/2022).

materiales considerados germánicos pertenecían al ámbito cultural alemán. Esta visión sumamente pangermanista se apoyó en fuentes como la *Germania* de Tácito, que prácticamente dibujó un mapa étnico de Europa para el imaginario nacional socialista y marcó la hoja de ruta para la consecución del espacio vital alemán (*Lebensraum*).<sup>199</sup>

Esta veneración por la *Germania* venía a cubrir los huecos que dejaba la falta de una historia de Alemania unificada y la cosmovisión resultante fue empleada no solo como justificación teórica para acciones militares, sino para la absorción de elementos culturales externos que pasaron a ser considerados de producción germánica.<sup>200</sup> Un ejemplo de esta malversación fueron las *Eddas* de Snorri Sturlusson, que se convirtieron en referencia de la alta cultura alemana y ejemplo de lo civilizado de los pueblos germanos. Además, esta obra ofreció buena parte del corpus mitológico nórdico<sup>201</sup> que fue reaprovechada para constituir una mitología propia del Reich, de manera que la narrativa cosmogónica nórdica quedó supeditada a las interpretaciones ideológicas nazis. Un ejemplo de ello podemos verlo en el pasaje del *Völuspá*,<sup>202</sup> donde se describe como el gigante primigenio Ymir es asesinado por Odín y sus hermanos, y con su cuerpo se crea la tierra y con su sangre los océanos. El uso que se hace de este relato creacionista desde el nazismo quedó condicionado por las teorías del *Blut und Boden* ('sangre y tierra'), donde los ideólogos *völkisch* se basaron en la mística de la sangre y el bucolismo de la tierra para la construcción étnica de la nación y la formación del estado.<sup>203</sup>

El empleo de la materia nórdica por parte de la Alemania nazi no se limitó a lo meramente teórico y académico, también se produjo el empleo de toda una iconografía nórdica la cual fue desprovista de su simbolismo original para otorgársele un nuevo significado más acorde a la narrativa del régimen. Esta apropiación, totalmente intencionada, buscaba conectar con una audiencia concreta a través de símbolos reconocibles que les transmitieran unas ideas concretas, en la mayoría de los casos, alejadas de sus significados originales. Cynthia Miller Idriss lo expresa de una manera muy acertada cuando dice:

“Even when implicit and coded, images and symbols of national myths are not arbitrary but rather still have intentional signification. Whether used explicitly or

---

<sup>199</sup> MANEA, 2014, pp. 72-73.

<sup>200</sup> MEES, 2000, p. 318.

<sup>201</sup> La primera parte de la *Edda Prosaica*, está constituida por el *Gylfaginning* ('la alucinación de Gylfi') que consiste en un resumen y sistematización de la mitología nórdica, y constituye una de las principales fuentes para el estudio de esta.

<sup>202</sup> Ver capítulo 1, p. 37, nota 24.

<sup>203</sup> FERNÁNDEZ-GIL, 2020, pp. 150-151.

implicitly, through coded references or overt representations, symbols, icons, images, and material elements help connect visual and sensory experiences with emotional attachments (...) This intertwined set of Aryan and Nordic myths became the sacred origin myth of German far right nationalists and extremists, culminating in the Third Reich”.<sup>204</sup>

Probablemente el ejemplo más conocido por todos sea el de la esvástica, uno de los símbolos más antiguos y extendidos entre las culturas euroasiáticas que, en el contexto germánico, se ha interpretado como una derivación pictórica de la espiral, siendo este símbolo una figuración del sol. Aunque en etapas pre-vikingas la esvástica aparece asociada al dios Wotan,<sup>205</sup> como símbolo de victoria o protección marcial, para el periodo vikingo muchos académicos coinciden en su relación con el martillo del dios Thor.<sup>206</sup> Durante el nazismo se produjo una fuerte reconversión de este símbolo como icono de la raza aria, suprimiendo y reescribiendo sus antiguos orígenes para transformarlo en un signo de superioridad racial primero, y en un emblema de expansión y conquista después.

Otro de los ejemplos más notorios del empleo de esta iconografía nórdica es la utilización del alfabeto rúnico, concretamente de la runa *sieg* (ᚱ) como insignia de las *Schutzstaffel*, más conocida como las SS, la organización paramilitar encargada de las cuestiones de seguridad, protección e inteligencia en la Alemania nazi y, posteriormente, en los territorios ocupados. Cierta rama del nazismo fascinada con el ocultismo y los símbolos de poder arcano,<sup>207</sup> adaptaron la simbología rúnica como talismanes y elementos de poder, de manera que la runa *sieg*, que representa el sonido *s* en el *fupark*<sup>208</sup> y que está asociada

---

<sup>204</sup> MILLER-IDRISS, 2017, pp. 87/93.

<sup>205</sup> Nombre de Odín en antiguo alto alemán, que hace referencia a esta deidad en periodos previos a la Era Vikinga.

<sup>206</sup> LANGER, 2015(e), p. 483.

<sup>207</sup> A comienzos de siglo, algunos de los grupos *völkisch* que fueron surgiendo por Alemania llevaron su fascinación por la antigua religión germánica un paso más allá, cayendo en la adoración mística y la creencia mágica, dando lugar a asociaciones privadas de talante ocultista. La más conocida de ellas fue la Sociedad de Thule. Con la llegada de Hitler al poder muchas de estas sociedades fueron disueltas y se limitó en gran medida la propagación de expresiones ocultistas dentro del Partido Nazi (ROLAND, 2018). Aun así, una de las figuras clave del nazismo, Heinrich Himmler líder de las SS, fue un ferviente seguidor de las teorías ocultistas *völkisch*, que en su fascinación por la mitología nórdica y la magia rúnica llegó a considerar que el martillo del dios Thor era real y se trataba de un objeto de gran poder que podría ser utilizado como un arma, dedicando recursos y hombres en diferentes campañas arqueológicas y de búsqueda, que obviamente fueron infructuosas (Ver: ARNOLD, Martin. *Thor: Myth to Marvel*, Bloomsbury Publishing, 2011.)

<sup>208</sup> Alfabeto rúnico empleado en Escandinavia durante la Antigüedad Tardía y la Alta Edad Media, que recibe el nombre de *fupark* por las seis runas iniciales, y está compuesto por un total de dieciséis runas divididas en tres grupos llamados *ættir* ('familias'). Existen dos variantes principales: las runas de rama larga (también llamadas runas normales o danesas) y las runas de rama corta (también llamadas runas suecas-noruegas), más una variante inusual, las runas sin pentagrama (también llamadas runas suecas o Hälsinge) (WILLIAM, 2012, pp. 281-282).

con el sol, fue transfigurada en el concepto de victoria alejándose de su significado pagano y acercándose a valores más cercanos al Partido Nazi.<sup>209</sup>

Conforme las tensiones bélicas fueron en aumento y el cariz militarista se fue acentuando en la Alemania nazi, la figura del guerrero vikingo se fue exacerbando, pues recordemos que ya en la centuria pasada se lo caracterizó no solo como un personaje violento sino como un guerrero habilidoso. Este imaginario bélico en torno a la cultura nórdica cristalizó en multitud de ocasiones en la figura de Siegfried, el héroe del *Nibelungenlied*, por ser la epopeya nacional alemana y, por tanto, uno de los textos reverenciados por el nazismo, además de por toda la dotación ideológica y nacionalista que Wagner insufló en esta narración a través de su ciclo operístico. Aunque se encuentra construido desde los parámetros románticos nórdicos, este personaje encarnó todos los valores y virtudes guerreras de la ideología nazi y su imagen fue utilizada hasta la saciedad por la propaganda laudatoria del régimen e, incluso, como elemento de mofa de este.<sup>210</sup>



**Figura 27-** Izquierda: Postal de propaganda de las juventudes hitlerianas, 1934. Fuente: <https://www.hippocard.com> Derecha: Georg Grosz, *Siegfried Hitler*, 1923. Fuente: <https://harvardartmuseums.org>

<sup>209</sup> Esta reconsideración esotérica de las runas, tiene su origen en la obra del germano-austriaco Guido von List, *Das Geheimnis der Runen* (Los secretos de las runas), publicada a comienzos de 1900. Esta obra, muy celebrada en los círculos místicos *völkisch*, presentaba las runas como elementos que poseían una significación oculta y misteriosa, lo que permitió obviar cualquier concepción original que pudieran tener en su contexto nórdico primario, y así insertar estos nuevos significados en discursos retóricos específicos (NIGHSWANDER, 2020, p.15).

<sup>210</sup> BERNÁDEZ, 2012, pp. 179-180.

Si hay un elemento donde se volcaron todas las analogías y referencias tanto de la mitología nórdica como de los elementos románticos vikingos, fue en la propaganda elaborada por el nazismo.<sup>211</sup> Diseñada mayoritariamente desde una casuística bélica, esta propaganda no titubeó en plagar de referencias nórdicas y consignas nacionalistas toda su producción visual, destinada no solo a reforzar los valores guerreros de las tropas alemanas, sino a la búsqueda de estrechar lazos ideológicos con los territorios escandinavos y favorecer las campañas de reclutamiento de voluntarios<sup>212</sup> que dieron como resultado la formación de distintas divisiones, tales como la 6ª División de Montaña ss-Nord, la División de Infantería Motorizada de Voluntarios ss-Nordland, o la más importante de todas y la que mejor encarnó el ideal nacionalsocialista de los valores guerreros vikingos, la 5ª División Blindada ss-Wiking creada en 1940.<sup>213</sup>

No toda esta reapropiación ideológica de los vikingos provino solamente de Alemania, en Escandinavia también se llevaron a cabo actos de malversación ideológica del pasado nórdico.<sup>214</sup> El partido nazi noruego (*Nasjonal Samling*) utilizó importantes enclaves históricos vikingos no solo como elementos propagandísticos sino como emplazamientos donde llevar a cabo eventos y celebraciones, como la elección del cementerio de Borre convirtiéndose en el lugar para las convenciones anuales de Pentecostés; o el alzamiento de un obelisco conmemorativo (conocido como *NS-monumentet*) en Stiklestad.<sup>215</sup> La utilización de estos elementos históricos por el nazismo ensombreció a la cultura vikinga durante años, incluso después de la guerra, en sus propios países de origen ya que como bien apunta Enrique Bernárdez: “el nazismo manchó y mancha todo lo que toca y todo lo que tocó. Excepto cuando nos viene bien olvidar que existe mancha”.<sup>216</sup>

---

<sup>211</sup> Ver: ZERNACK, 2016 y BRAGANÇA JÚNIOR, 2014.

<sup>212</sup> <https://crosssection.gns.wisc.edu/2017/09/06/norse-mythology-and-nazi-propaganda/> (consultado el 6/11/2022).

<sup>213</sup> BRAGANÇA JÚNIOR, 2018, p. 721.

<sup>214</sup> Durante la Segunda Guerra Mundial, Escandinavia corrió distinta suerte en el transcurso de la contienda. Dinamarca y Noruega fueron ocupadas por las fuerzas nazis desde 1940 hasta 1945, pero en el caso danés la ocupación fue relativamente benigna y se les permitió mantener gobierno e instituciones propias, en contraposición a lo ocurrido en Noruega donde tanto el gobierno como la corona huyeron del país y se estableció un gobierno títere presidido por Vidkun Quisling, líder del partido nazi noruego. En el caso de Suecia, Alemania aceptó su neutralidad la cual fue respetada durante todo el conflicto, a cambio de suministros minerales y energéticos y el consentimiento de paso de tropas, sobre todo hacia el frente ruso a partir de que se iniciara la Operación Barbarroja en 1941.

<sup>215</sup> GANSUM, 2019, pp. 812-813.

<sup>216</sup> BERNÁDEZ, 2012, p. 177.



**Figura 28-** Izquierda: Póster de reclutamiento de las SS que anuncia un mitin en Oslo, en 1943. Imagen de dominio público. Derecha: Póster propagandístico que anuncia una reunión del Nasjonal Samling en el monumento de Stiklestad, en 1942. Fuente: <https://thematerialcollective.org>

A pesar del apabullante acaparamiento de la simbología vikinga entre los sectores filofascistas escandinavos, estos iconos propagandísticos también fueron empleados por parte de los grupos partisanos escandinavos que se enfrentaban a la ocupación alemana. Fruto de generaciones anteriores que habían crecido con el ideario vikingo como símbolos nacionales escandinavos, vieron en la instrumentalización de este pasado patrio por parte del nazismo una forma de desprecio, más que de admiración. Por lo que estos mismos símbolos nórdicos se emplearon como distintivos en la lucha contra el nazismo, recibiendo el ejército invasor alemán el apelativo, en tono jocosos, de Lobo Fenrir o Serpiente de Midgard, en referencia al papel de estas criaturas en la mitología como opositores de los dioses y principales bestias del Ragnarök.<sup>217</sup>

Sorprendentemente todo esto no tuvo un correlato fílmico por parte de la industria cinematográfica alemana. El cine alemán durante el nazismo, estuvo completamente controlado por el estado, concretamente por el Ministerio de Propaganda (*Reichsministerium für Volksaufklärung und Propaganda*), del que Joseph Goebbels

<sup>217</sup> LÖNNROTH, 1997, p. 247.

estuvo al frente desde 1933. Las principales medidas adoptadas por el nuevo ministerio consistieron en la purga de los elementos judíos y bolcheviques de la industria cinematográfica, con la consecuente pérdida de talentos que habían llevado en las décadas anteriores al cine alemán a una edad dorada, tal como vimos en el capítulo previo. Otra de las medidas fue la creación del *Reichsfilmkammer* ('Cámara Cinematográfica del Reich') como órgano regulador de esta industria, y la implantación en 1934 de la Ley del Cine que estipulaba la censura previa de los guiones, la protección e impulso de la industria nacional frente a las producciones extranjeras y la nacionalización de todas las productoras alemanas.<sup>218</sup>

Contrariamente a lo que podamos pensar, la mayoría de las producciones del cine nacionalsocialista estuvieron centradas en géneros como la comedia, el musical, el drama o el de aventuras. Las películas de talento claramente propagandístico ocuparon un porcentaje francamente bajo de la producción filmica total,<sup>219</sup> lo que no debe hacernos olvidar que todas las películas del régimen poseían cierta carga adoctrinante. Esto se debe, en parte, a que Goebbels no vio en el cine una herramienta propagandística vital y se centró más en su consolidación como industria artística y su potencial taquillero. Otro de los factores fue la dificultad en la propia producción de las películas y, en muchos casos, en el escueto presupuesto con el que se contó lo que impidió la realización de películas de ficción de cierta calidad.<sup>220</sup> Tampoco debemos olvidar que el cine de la Segunda Guerra Mundial fue, en gran medida, un elemento de evasión que permitía huir temporalmente de las vicisitudes de la guerra, de ahí que su consumo estuviera condicionado por la ligereza de sus temáticas.

En lo que respecta al cine histórico, género donde podría haberse cultivado la afinidad cultural por los hombres del norte, hay que decir que no fue un género mayoritario y que estuvo copado por películas laudatorias hacia personajes puramente alemanes, y de una cronología mucho más próxima al presente, en lugar de películas que recuperaran las grandes hazañas del pasado germano. Entre los personajes históricos escogidos para ser llevados a la pantalla destacaron, por un lado, Federico II de Prusia, del que se utilizaron

---

<sup>218</sup> DA COSTA, 2019, pp. 55-56.

<sup>219</sup> Aunque este género ocupase un porcentaje pequeño, fue en este campo donde se produjeron algunos de los grandes hitos filmicos del cine nazi alemán. Nos referimos a la obra de la directora Leni Riefensthal, cuyos documentales *Der Sieg des Glaubens* (*La Victoria de la Fe*, 1933) y *Triumph des Willens* (*El Triunfo de la Voluntad*, 1935), suponen no solo el máximo exponente del cine propagandístico nazi, sino una muestra de maestría técnica en la consecución de planos y encuadres, así como en el montaje de secuencias.

<sup>220</sup> DE ESPAÑA, 2001, p. 151.

y moldearon pasajes de la biografía del monarca según los intereses del partido, aunque destacando su vertiente política y militar, cuya obra cumbre fue *Der grosse König (El gran Rey*, Veit Harlan, 1942).<sup>221</sup> Otro personaje fue Otto von Bismarck que, paradójicamente, no era el protagonista de los filmes sino un personaje secundario cuya presencia ambientaba los dramas históricos y resaltaba marcados elementos ideológicos, hasta su debut en el biopic *Bismarck* (Wolfgang Liebeneiner, 1940). No solo importantes personajes de la historia política alemana fueron escogidos, también se realizaron filmes sobre destacadas figuras de la música como Mozart (*El amado de los dioses*, Karl Hartl, 1942) o inventores como Peter Henlein (*El corazón inmortal*, Veit Harlan, 1939).<sup>222</sup>

La industria audiovisual escandinava tampoco se fijó en sus antepasados vikingos como modelos cinematográficos a los que prestar atención durante los años de la guerra, siendo las películas cómicas y de detectives las mayoritariamente realizadas en estos países. Las industrias de cine escandinavas corrieron distintas suertes como distintos fueron sus sinsos durante el conflicto: En el caso de Dinamarca y Noruega, su producción y distribución estuvo controlada por Alemania que prohibió la entrada de películas norteamericanas y británicas, sustituyendo ese vacío con las producciones propias germanas. Noruega, paradójicamente, salió bastante beneficiada de esto ya que no había desarrollado una industria cinematográfica importante en las décadas anteriores y debido a la financiación y dotación alemanas, pudo comenzar a desenvolver una actividad filmica importante. Suecia contó con más autonomía en su producción filmica al ser respetada su neutralidad y, gracias a la potente industria que ya había desarrollado tras la Primera Guerra Mundial, se convirtió en una gran alternativa a las películas alemanas que copaban el mercado. Pudo explorar el desarrollo de nuevos géneros filmicos como el *beredskapsfilm*, una especie de género bélico basado en la admiración y respeto a la clase militar sueca, así como la difusión de valores que reforzaran los ideales nacionalistas suecos. Este grado de autonomía e independencia también le permitió la exhibición y distribución, a pesar de las dificultades para hacerse con el material, de películas procedentes de Hollywood o del mercado británico.<sup>223</sup>

Resulta paradigmático que pese al uso continuado que se hizo de los vikingos y su mitología, tanto a nivel ideológico, racial, cultural como propagandístico, esto no

---

<sup>221</sup> Todas las películas sobre el monarca prusiano fueron interpretadas por el actor Otto Gebühr, debido a su asombroso parecido.

<sup>222</sup> DA COSTA, 2019, pp. 63-64.

<sup>223</sup> SØRENSEN, 2012, p. 210.

permeara de ninguna manera en el cine de los países implicados. Casos como el de Suecia que había mostrado interés por las películas de temática vikinga, desarrollando varias de ellas a finales de la década de los años veinte, o el de Noruega donde el gobierno de Quisling vigorizó de manera intencionada su pasado nórdico, además de hacer del cine nacional un importante elemento propagandístico,<sup>224</sup> resultan cuanto menos llamativos. Qué decir de Alemania, que tras desplegar una imponente iconografía propagandística en torno a los vikingos, así como toda una retórica pangermanista, centró sus esfuerzos filmicos en personajes históricos de época contemporánea.

Esto podría deberse a que en las décadas anteriores los grandes dramas históricos de éxito se concibieron bajo apoteósicas producciones (principalmente en Italia y Estados Unidos), lo que pudo haber condicionado la programación de nuevas películas de tipo histórico. Por un lado, debido al alto coste que suponía una producción similar el cual las economías de los países en guerra no podían soportar; por otro lado, este tipo de filmes presentaban un modelo narrativo y expresivo que ya estaba suficientemente agotado y no reflejaba los cambios acaecidos tanto en la industria cinematográfica como en los gustos del público. Contamos con un ejemplo que ilustra esto de forma clara y se trata de la película *Scipione l'Africano* (*Escipión el Africano*, Carmine Gallone, 1937), una gargantuesca producción del cine italiano sobre la vida del cónsul romano, como trasunto del mismísimo Duce, ya que no en vano el régimen fascista italiano había abusado del pasado clásico romano como elemento nacionalista por antonomasia. La película resultó un fracaso total que no solo condicionó la representación del cine sobre la Antigüedad Clásica en Italia,<sup>225</sup> sino que, tal vez, pudo servir de ejemplo al resto de países en lo referente a cómo no proceder sobre el cine histórico.

Otro elemento a tener en cuenta es que los vikingos fueron utilizados como componente claramente ideológico pero, sobre todo, propagandístico, donde a través de referencias y alusiones a la mitología o la arqueología se transmitían mensajes sobre racialidad, valores bélicos y parentesco común. Puede que este empleo de la cultura nórdica lastrara su representación filmica ya que el cine no se proyectó como un gran elemento propagandístico, como hemos visto en el escaso número de producciones de este tipo, y las que se llevaron a cabo prefirieron fijarse en la grandiosidad de sus líderes, su potencia militar y lo elevado de su ideología y raza. Por lo que en esa visión del cine más artística

---

<sup>224</sup> SØRENSEN, 2012, p. 207.

<sup>225</sup> LAPENA MARCHENA, 2022, pp. 182-183.

que buscó la evasión y el entretenimiento, así como un adoctrinamiento más sutil camuflado en los relatos de ficción, los vikingos no encontraron su lugar.

Dado todo lo expuesto, no es de extrañar que la idea de lo vikingo se alinee con las narrativas fascistas y, por tanto, una vez acabada la guerra se convirtieran en un tema hasta cierto punto tabú, que ocasionó desinterés y su desaparición de la cultura popular durante un largo periodo de tiempo. Esto también afectó al mundo del cine donde las potencias vencedoras no iban a plasmar elementos tan notoriamente nazis, aunque fuese en un contexto ficticio e histórico, lo que explica que las industrias cinematográficas no se mostraran interesada en este filón argumental hasta bien entrados los años cincuenta.

### **-Épica vikinga**

Anteriormente asistimos a proyectos cinematográficos aún muy prematuros o muy concretos en torno a la figura de los vikingos que, a pesar de su interés, tuvieron poco impacto y no podemos decir que estuvieran muy engarzados con las principales corrientes y circuitos por los que fue discurriendo el joven medio. Esto cambiará totalmente a partir de la década de los cincuenta y sesenta, donde los vikingos reaparecieron totalmente integrados dentro de los parámetros del cine épico, que vivía una etapa de esplendor, y que no solo los restauró en el mundo audiovisual sino que los inscribió en los canales comerciales y de consumo masivo.

El nacimiento del cine épico estuvo condicionado por las circunstancias previas y posteriores a la Primera Guerra Mundial. Antes del estallido del conflicto las primeras producciones épicas se rodaron en el viejo continente, concretamente en Italia donde en 1908 se estrenó *Gli ultimi giorni di Pompei (Los últimos días de Pompeya)* de Luigi Maggi, considerada como el primer clásico del cine épico. Otros hitos cinematográficos italianos fueron *Quo Vadis* (Enrico Guazzoni, 1913) y la celeberrima *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), cuyos impresionantes efectos visuales, la iluminación y la colosal naturaleza de sus escenas con numerosos extras, impresionó profundamente a los espectadores y cinéfilos de la época y tuvo una notable influencia en los pioneros del género como Griffith, y especialmente en una de sus grandes películas, *Intolerance (Intolerancia)*, 1916). Estas superproducciones supusieron un éxito extraordinario que

llevó a la industria italiana a una edad dorada que eclipsó al cine francés y británico,<sup>226</sup> y selló el interés de los italianos por su propia historia.

Tanto *Cabiria* como *Intolerance* llevaron al cine épico a su vertiente más grandilocuente, conocida como el Kollossal, y desarrollaron algunas de las principales características del género:

“La descripción por encima de la narración, la recreación en el plano y en la escena antes que en el conjunto del film, la potenciación de los volúmenes y de los colores o de los tonos del gris en detrimento de la movilidad del encuadre, etc. La Biblia y la Antigüedad romana junto a la Edad Media fueron los principales temas y escenarios históricos de los colosales. Otra de las cuestiones fundamentales (...) es que no era un género propiamente dicho ya que a pesar de tener unos rasgos claramente definidos, termina abarcando a varios de los géneros clásicos como el melodrama, el western, el film de guerra y lógicamente el cine histórico y la especialidad del cine bíblico. Lo que distinguía al Kollossal de otras películas que abordasen estos temas es su grandiosidad”.<sup>227</sup>

La Primera Guerra Mundial prácticamente acabó con las expectativas de creación de una potente industria cinematográfica en Europa, especialmente en países como Italia, con obras vinculadas al cine épico y a las grandes superproducciones. La antorcha paso a Hollywood donde Griffith había demostrado que las innovaciones técnicas y las producciones colosales no eran solamente competencia de los italianos, y así durante los años veinte, el cine épico creció en América. Una película fue clave en este auge, *Ben-Hur* (Fred Niblo, 1925), que estilística y argumentalmente marcó un patrón en el que este tipo de película representaban dramas contemporáneos en telones de fondo histórico, con los mismos actores encarnando los mismos roles.<sup>228</sup> Algunos ejemplos fueron *Robin Hood* (*Robín de los bosques*, Allan Dwan, 1922), *The thief of Bagdad* (*El ladrón de Bagdad*, Raoul Walsh, 1924) y *The black pirate* (*El pirata negro*, Albert Parker, 1926). Muchas de estas películas fueron interpretadas por el celeberrimo actor Douglas Fairbanks, considerado como una de las grandes estrellas del cine mudo y conocido como el “rey de Hollywood”.

A pesar de los avances técnicos que se producen al final de esta década con la incorporación del sonido y el color, los años treinta fueron una etapa de declive para la epopeya histórica, tanto en Hollywood como en Italia. Las carestías económicas de la Gran Depresión, así como el auge de los fascismos y la posterior guerra, marcaron el

---

<sup>226</sup> BARRIO BARRIO, 2008, p. 237.

<sup>227</sup> BARRIO BARRIO, 1999, p. 42.

<sup>228</sup> ELLEY, 2014, p. 17.

devenir de ambas industrias cinematográficas. Aun así, hay algunas excepciones como *The Crusades (Las cruzadas, Cecil B. DeMille, 1935)*, *The Adventures of Robin Hood (Robin de los bosques, Michael Curtiz y William Keighley, 1938)* o la ya mencionada anteriormente *Scipione l'Africano*.

En la era de la posguerra las películas históricas adquirieron un nuevo rigor que reflejaba la severidad y la positividad de la sociedad occidental. La libertad de la tiranía y un nuevo modelo de vida se convirtieron en los temas dominantes del género, y los cineastas volvieron a los estándares de la literatura y la historia con filmes comerciales cargados de acción y aventuras, destinadas a un público mayoritario.<sup>229</sup> Tanto en Estados Unidos primero, como en Italia después, asistimos al resurgimiento del cine épico que en sus diferentes versiones,<sup>230</sup> volverán a llevar al cine histórico a nuevas cotas de grandiosidad y originalidad, siendo en este contexto donde los vikingos volverán a hacer su aparición.

A comienzos de la década de los cincuenta Hollywood no se encuentra en su mejor momento. Una sentencia del Tribunal Supremo de 1948 impidió a los estudios cinematográficos ser dueños de las salas de cine, asestando un duro golpe al ferrero dominio monopolístico de la oligarquía hollywoodiense, que hasta entonces controlaban la cadena completa (producción, distribución, exhibición). A su vez se desarrolló un feroz conflicto contra la industria televisiva a la que se veía como una competidora directa, lo que llevo a los estudios, fuertemente afectados por la sentencia antimonopolio, a intentar entrar en el mercado televisivo sin mucho éxito. Paralelamente a esta pugna con la televisión se fue produciendo una pérdida importante de espectadores en las salas de cine, ya que la bonanza económica que vivía Estados Unidos en estos momentos llevó a muchas familias a mudarse a zonas residenciales en el extrarradio, lo que afectó a su asistencia al cine y al mayor consumo de televisión. Junto a esto se fue produciendo una transformación de los gustos y los perfiles del público, siendo cada vez más importante el público juvenil.<sup>231</sup>

Ante esta situación la industria cinematográfica modificó su forma de hacer películas, produciendo menos títulos pero de manera más independiente y contando con un mayor

---

<sup>229</sup> *Ibidem*, p. 20.

<sup>230</sup> El cine épico suele ser conocido como *epic* en su versión hollywoodiense, mientras que la variante italiana se engloba bajo el término *peplum* (*pepla* en plural). Siendo sus cronologías bastante parejas así como sus narrativas y temas históricos, fue en el plano económico e industrial donde estuvieron las mayores diferencias. A pesar de todo existió una fuerte retroalimentación entre ambas y en ocasiones ambos términos son usados como sinónimos.

<sup>231</sup> SÁNCHEZ NORIEGA, 2018, pp. 215-216.

presupuesto (lo que se conocería como *blockbuster*). Esto fomentó la apuesta por innovaciones tecnológicas que hicieran del cine un espectáculo aún mayor, destinado a atraer a un gran público y recaudar una elevada taquilla, con lo que a lo largo de esta década asistimos a mejoras notables en el color,<sup>232</sup> el sonido y sobre todo el formato de la pantalla que paso a ser panorámico (Cinemascope).<sup>233</sup>

Estas fueron las claves del nuevo apogeo del cine épico americano, que produjo películas coloristas y preciosistas que sacaron el máximo partido al uso de nuevas tecnologías y que apostaron por la espectacularidad y el entretenimiento como objetivo primordial. Filmes sobre aventuras y espadachines cargados de acción, con largas secuencias rodadas en exteriores y que representaban majestuosas batallas o fieros combates, fueron parte fundamental de la narración, pero siempre acompañada, en segundo plano, por el imprescindible romance entre los personajes protagonistas de la trama. No habría mucho espacio para la vertiente más humana e introspectiva de los personajes, que quedaba eclipsada ante la grandilocuencia y la acción.<sup>234</sup>

Temáticamente estas películas encontraron un nicho importante en la representación de la Antigüedad Clásica, no en vano el pistoletazo de salida lo dio el remake de *Quo Vadis* (Mervyn LeRoy, 1951) producido por MGM, y algunas de las películas más icónicas y reverencias de esta etapa como *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) o *Spartacus* (*Espartaco*, Stanley Kubrick, 1960), se ambientan en este marco cronológico de la historia. Podría creerse que estas producciones colosales situadas en la Antigüedad y basadas mayoritariamente en referencias bíblicas habían eclipsado a otras épocas históricas como la Edad Media, pero nada más lejos de la realidad: el medievo fue escogido como una

---

<sup>232</sup> Como vimos anteriormente el proceso de coloreado de las películas se realizaba mediante el sistema technicolor, pero este resultó ser caro y complejo pues precisaba de grandes cámaras, mayor iluminación y hasta tres rollos de negativos distintos donde se imprimaban los colores. Este fue el sistema utilizado hasta los años cincuenta cuando se comercializó un nuevo procedimiento de color a partir de un solo negativo, que adoptó diferentes nombres: metrocolor (MGM), warnercolor (Warner Bros.) o color by De Luxe (Fox). Este sistema se convirtió en el estándar y supuso la culminación del cine a color, llevando a los estudios a producir hasta un 60% de sus películas en color, frente al 15% de la década de los cuarenta (SÁNCHEZ NORIEGA, 2018, p. 217).

<sup>233</sup> El formato panorámico es un procedimiento de compresión lateral de las imágenes (anamórfico) en una película de formato estándar de 35mm. El sistema más conocido fue el Cinemascope, desarrollado por la 20th Century Fox a partir del hypergonar (un primer modelo de cinemascope creado en 1926 por el francés Henri Chrétien) y utilizado por primera vez junto con el sonido estereofónico (ya que el sonido en el cine había sido tradicionalmente monofónico), en la película *The Rope* (*La túnica*, H. Koster, 1953) (SÁNCHEZ NORIEGA, 2018, p. 218).

<sup>234</sup> BARRIO BARRIO, 2017, p. 144.

ambientación recurrente por las películas épicas casi en cifras de paridad con las del mundo antiguo.<sup>235</sup>

Esto podría resultar extraño ya que los EEUU es un país reciente con una historia joven, que no posee referencias propias sobre el medievo. Es por ello que la imagen de este periodo se recrea básicamente sobre la impronta de la literatura romántica del siglo XIX, que se basó de una manera indirecta en la literatura caballerescas, así como en leyendas o mitos medievales. El resultado será una representación en la que el mundo medieval histórico queda relegado a un plano totalmente secundario, cuya función será la de albergar las tramas de las películas como un marco o un telón de fondo. Esta concepción decimonónica sobre la Edad Media como un periodo lejano, sombrío e incluso fantástico, que en ocasiones parece estar alojado en un espacio fuera de la propia historia, produjo un sustrato de calidad para la creación de sinergias con el presente contemporáneo.<sup>236</sup> No es de extrañar que las principales producciones de esta época estuvieran ambientadas en el medievo inglés, pues a través de unos mecanismos culturales, lingüísticos y políticos comunes heredados de su pasado colonial británico, EEUU pudo crear un reflejo ideológico y nacionalista de sí misma, a través del cine, sirviéndose de este escenario histórico.<sup>237</sup>

Esta relación entre el medievo inglés y el cine épico norteamericano se materializó a lo largo de los años cincuenta en un ciclo de películas sobre la Edad Media, fomentado por el rotundo éxito del filme *Ivanhoe* (Richard Thorpe, 1952). De especial importancia fueron las películas dedicadas a la figura del legendario Rey Arturo: *The Knights of the Round Table* (*Los caballeros del rey Arturo*, Richard Thorpe, 1953), *Prince Valiant* (*El príncipe valiente*, Henry Hathaway, 1954) y *The Black Knight* (*El caballero negro*, Tay Garnet, 1954), ya que dado el carácter mitológico de este personaje, que facilitó su maleabilidad y representación, se generó una alegoría del propio Estados Unidos como reflejo del reino de Camelot, un reino idílico, ecuaníme y cristiano, que se erige como bastión de la civilización, y que por supuesto se encuentra regido por la figura de un líder sabio y poderoso, epitome de los valores caballerescos. A través de estas películas se proyecta una construcción ideológica de la propia nación norteamericana, que homogeniza el relato histórico y cultural de occidente y expresa de una forma subyacente

---

<sup>235</sup> BARRIO BARRIO, 2005, p. 247.

<sup>236</sup> ALONSO, MASTACHE, ALONSO, 2007, pp. 11-12.

<sup>237</sup> STUBBS, 2019, pp. 69-70.

las tensiones políticas de una sociedad sumida en la psicosis de la guerra fría y el temor al comunismo. Susan Aronstein lo precisa de la siguiente manera:

“In the early 1950s, market, technology, and ideology converged to encourage Hollywood to adapt Arthurian legend to the “Hollywood formula,” producing a series of films that, with one eye on HUAC [House Un-American Activities Committee], focused on Camelot and its knights as a proto-American ideal and that, in the tradition of American medievalism, used the medieval past to make an argument about the nation’s present”.<sup>238</sup>

En este contexto surge la primera película de vikingos, que no es una película de vikingos *per se*, sino la primera aparición cinematográfica de los hombres del norte desde su condena al ostracismo tras los desmanes del nazismo y la guerra. Hablamos del filme *Prince Valiant*, que llevó a la gran pantalla al famoso personaje de comic creado por Harold Foster de la mano de Twentieth Century-Fox,<sup>239</sup> que para su primera producción en Cinemascope decidió reunir a un equipo creativo y técnico de excepción, como el veterano director Henry Hathaway (que más tarde renegaría de la película) o el actor Robert Wagner, que vería despegar su carrera tras este filme. A pesar de la espectacularidad y el equipo creativo, la película no fue el éxito esperado y la recaudación en taquilla fue simplemente correcta.<sup>240</sup>

*Prince Valiant in the Days of King Arthur* fue el nombre original del comic creado en 1937 por el guionista y dibujante Harold Foster.<sup>241</sup> En esta obra se narraban las aventuras de Valiant, un joven de origen nórdico que recorre un mundo anacrónico y legendario, donde se mezclaban la Historia Medieval con la fantasía, a través de bellos paisajes, formidables secuencias de acción y una narrativa envolvente. Este carácter aventurero y fantasioso surge como una respuesta ingeniosa a la desesperanza colectiva tras la Gran Depresión de 1929, por lo que a lo largo de la década de los años treinta surgieron colecciones de comics sobre investigaciones policíacas, aventuras bélicas, mundos

---

<sup>238</sup> ARONSTEIN, 2005, pp. 64-65.

<sup>239</sup> Hubo una primera tentativa de llevar el comic a la pantalla en 1946 pero no prospero. Fue en 1952 cuando MGM compro los derechos, dado el éxito de sus filmes medievales e históricos, pero no pudo componer un proyecto sólido antes de que espiraran sus derechos sobre el material. Así paso a Twentieth Century-Fox, que inicialmente pensó en rodar la película en 3D, aunque esa idea fue descartada (<https://catalog.afi.com/Catalog/moviedetails/51307#3>) (consultado el 8/11/2022).

<sup>240</sup> ARONSTEIN, 2005, p. 73.

<sup>241</sup> Harold Foster, también conocido por ser el creador de la versión comic de *Tarzán*, estuvo al frente de los lápices y los guiones del Príncipe Valiente desde 1937 hasta 1971, que pasó a hacerse cargo del dibujo John Cullen Murphy (ALONSO, MASTACHE, ALONSO, 2007, p. 67).

lejanos o caballeros medievales, que servían como medio de evasión frente a las penurias de la carestía.<sup>242</sup>

Esta ambientación medieval, fantástica y difusa, encaja a la perfección con la idiosincrasia narrativa de las películas épicas de esta década. Es por ello, que como anotamos anteriormente, poseen un sustrato ideológico perceptible sobre las ansiedades políticas del momento. Varios autores concuerdan en que esta película hace gala de una ideología claramente anticomunista,<sup>243</sup> pues en ella se nos presenta una utópica y cristiana Camelot que vive bajo la amenaza de un “otro” pagano (los bárbaros vikingos), aunque la auténtica traición se está produciendo desde el propio interior del reino, encarnado en la figura de sir Brack (James Mason), uno de los caballeros de la mesa redonda y el auténtico villano del filme. Solo la actuación individual del héroe y protagonista, que encarna los valores del reino/nación, pueden poner fin a la amenaza y devolver la paz. Esta película plasma la visión de un Estados Unidos en plena psicosis nacional ante la amenaza del espionaje comunista, el llamado *enemy within* (‘enemigo interno’), que dio lugar a una serie de actuaciones y políticas comprendidas en un periodo entre 1950 y 1956, en el que el senador Joe McCarthy desarrolló todo un proceso de denuncias, interrogatorios, acusaciones infundadas y listas negras contra personas sospechosas de ser comunistas.<sup>244</sup>

Con esto no pretendemos decir que las producciones sobre vikingos o la Edad Media sean películas anticomunistas, pero sí que en un determinado espacio y lugar, como fue Estados Unidos en la década de los cincuenta, a través de sus filmes históricos se proyectara una cierta ideología política. Todo producto cultural e histórico parte de una premisa ideológica y refleja de una manera más o menos directa la contemporaneidad de su presente; en este caso, donde la radicalidad política marcó la agenda cultural y cinematográfica del país, es lógico percibir estas ansiedades sociales de una manera más

---

<sup>242</sup> VICH SÁEZ, 1993, p. 88.

<sup>243</sup> ARONSTEIN, 2005, p. 73, LUPACK, 2011 pp. 52-53, STUBBS, 2019, pp. 90-91.

<sup>244</sup> Este proceso, conocido popularmente como “caza de brujas”, afectó profundamente a la industria cinematográfica de Hollywood, donde el Comité de Actividades Antiestadounidenses (HUAC) desarrolló un férreo control y seguimiento de los directores, guionistas y actores, destinado a dismantelar eventuales infiltraciones de agentes comunistas. El punto álgido fue la elaboración de “listas negras”, que negaban el empleo en la industria a las personas allí referenciadas, por ser acusadas de tener simpatía o lazos de algún tipo con el partido comunista. Esto produjo la caída en desgracia de cientos de profesionales del medio que tuvieron que exiliarse o pasar a la clandestinidad y trabajar con seudónimos, siendo uno de los casos más conocidos el de los llamados “Diez de Hollywood”, entre los que destacó Dalton Trumbo.

patente. Por lo tanto, esto es reflejo de una situación histórica concreta y no una nueva adscripción de la cultura vikinga a una corriente ideológica determinada.

En el plano de la representación del mundo vikingo, *Prince Valiant* recupera un elemento clave de la panoplia wagneriana, el casco con cuerno, que aparece de una forma abusiva y de un tamaño superlativo. Ciertamente es que más allá de este tocado, la estética de los vikingos en esta película responde más a los modelos del cómic que a una reinención visual de estos, fusionando elementos característicos de la iconografía nórdica con elementos artísticos cinematográficos de la época. Aun así, el aprecio por el detalle y la rigurosidad histórica que presentaban los cómics de Foster en su recreación de las diferentes culturas queda totalmente supeditado a los códigos visuales cinematográficos que repetían de forma cíclica y mecánica los patrones y diseños de los personajes históricos medievales.

Puede parecer que los cascos con cuernos representan un mero componente estético, pero lo cierto es que este elemento personifica la concepción del vikingo como un bárbaro pagano en el imaginario de la película.<sup>245</sup> Dado que los villanos del filme son los vikingos, no resulta sorprendente que la concepción que pretenda transmitirse de ellos no sea la más “agraciada”, máxime en un género fílmico tan maniqueo. Lo interesante resulta en que su condición de villanos/bárbaros/enemigos viene dada por su condición de paganos, ya que este fue el elemento que los va a ir condicionando en su imagen de un “otro” externo a la sociedad, es decir la civilización. Esto no se debe al hecho de recrear una cultura histórica cuyas creencias religiosas eran politeístas y animistas, sino simplemente por no ser cristianos.<sup>246</sup>

Esta idea se refuerza ante la imagen que proyectan tanto el protagonista de la película como su familia, todos teóricamente vikingos, pero que se han cristianizado y por lo tanto han sido expulsados de su reino y han buscado refugio en Camelot. Este abandono de su alteridad para integrarse en las fórmulas civilizadas los convierte automáticamente en un elemento diferente a un vikingo y por tanto tienen un aspecto distinto. Eso sí, Valiant en su condición de “príncipe vikingo” hará gala de una destreza marcial y una virilidad vikinga que irá a reforzar la imagen sobre el guerrero nórdico, eminentemente masculino, que tan buena acogida tuvo en las narrativas fílmicas del cine épico.

---

<sup>245</sup> LUPACK, 2011 p. 51.

<sup>246</sup> Ver: ROBLES DELGADO, En Prensa(b).



**Figura 29-** Escena de la película donde puede apreciarse el uso de cascos con enormes cornamentas por parte de los vikingos, como principal atributo que define su condición de paganos y por tanto de antagonistas. Llama la atención la estética que luce el protagonista, que a pesar de ser en esencia otro vikingo, presenta elementos clásicos del caballero medieval. Fuente: <https://www.imdb.com>

A esta florida producción le siguió una película que se sitúa en las antípodas de la colosalidad, *The Saga of the Viking Women and Their Voyage to the Waters of the Great Sea Serpent* (1957). Esta película, considerada dentro del género del cine *exploitation*,<sup>247</sup> fue dirigida por Roger Corman, destacada figura de Hollywood no solo por ser uno de los directores de este género más importante de los cincuenta, sino porque bajo su dirección comenzaron su carrera numerosas celebridades del cine como por ejemplo Francis Ford Coppola, Robert de Niro o Jamen Cameron, entre otros.<sup>248</sup>

Durante el apogeo del sistema de estudios, los cineastas produjeron películas dirigidas a una audiencia familiar que en la década de 1950 se fue perdiendo frente a la televisión. A su vez surgía un público más joven y mejor educado al que los estudios cinematográficos mostraron una enorme incapacidad, o falta de voluntad, para desarrollar nuevas fórmulas que lo atrajeran. Esta nueva configuración de los espectadores, así como el desmoronamiento del sistema de censura que restringía lo que podían mostrar las películas,<sup>249</sup> creó un nicho en el que los cineastas independientes podían obtener

---

<sup>247</sup> Se conoce como cine de explotación a películas comerciales de bajo presupuesto, destinadas a un público joven y poco exigente, inspiradas en géneros y ciclos populares de carácter socialmente escandaloso y moralmente inapropiadas por su contenido sexual, violento, criminal, consumo de drogas, etc. El término *exploitation* hace referencia a la recurrencia de un tema o corriente en un grupo de producciones cinematográficas (SÁNCHEZ NORIEGA, 2018, p. 662).

<sup>248</sup> <https://www.nytimes.com/2010> (consultado el 10/11/2022).

<sup>249</sup> El *Motion Picture Production Code* ('Código de Producción'), más conocido como Código Hays, recibe este nombre por William H. Hays director general de Correos del Partido Republicano, que fue contratado

ganancias creando un producto más barato dirigido a estas nuevas audiencias. De este modo las películas de explotación salieron de las sombras y se convirtieron en la corriente principal de los circuitos alternativos, proyectando sesiones dobles en salas de cine de segunda categoría.

Cineastas de explotación como Roger Corman,<sup>250</sup> junto con Samuel Z. Arkoff y James H. Nicholson, fundaron *American International Pictures* (AIP), la compañía de cine independiente más grande de las décadas de 1950 y 1960. Crearon un modelo de cine independiente que se especializó en películas rodadas en blanco y negro, con una duración reducida (de 60 a 70 minutos), de bajo presupuesto y básicamente dirigida a adolescentes como películas de ciencia ficción y terror, o de géneros completamente nuevos que trataban temas que tenían una popularidad comprobada entre los jóvenes. Su estilo se caracterizó por presentar escenarios monocromáticos y contemporáneos, el uso de técnicas fílmicas funcionales, y el empleo de intérpretes desconocidos.<sup>251</sup>

Podemos pensar que *The Saga of the Viking Women* rompe con el canon de las películas de explotación por su temática medieval, pero una vez más la elección de escenarios medievales funcionan como una especie de espacio de fantasía donde el público puede imaginar y aceptar la existencia de elementos ficticios e imaginarios, pero presentes en nuestro registro mitológico cultural, como terroríficas serpientes marinas, siendo el decorado medieval un simple pretexto donde desarrollar una trama quimérica entre la historia y las fantasías adolescentes del público americano.<sup>252</sup>

Por otro lado, una razón quizá más obvia, es que las películas de explotación “históricas” ambientadas en un pasado remoto, permitió a los cineastas vestir a las actrices femeninas con la ropa más diminuta posible, siendo el componente erótico y sexual la piedra angular

---

por los productores de Hollywood para elaborar unas normas de censura. Estuvo vigente entre 1930 y 1966 y buscaba la representación en la pantalla de un modo de vida “decente”, que promoviera los valores de la moralidad, la ley y la religión. Prohibía la exaltación criminal, las descripciones de métodos delictivos, los desnudos, los besos apasionados, la sexualidad explícita, la apología del alcohol y la droga, etc (SÁNCHEZ NORIEGA, 2018, p. 655).

<sup>250</sup> La consideración de Corman como un director de películas de serie B es inexacta. Las películas B eran más comunes en los años treinta y cuarenta cuando los estudios emparejaban una película A de estreno con una película de estudio de bajo presupuesto en una cartelera doble. La película B rara vez generaba ganancias, mientras que las películas de explotación podían llegar a generar ganancias para los productores (FINKE y SHICHTMAN, 2011, p. 163, nota 6).

<sup>251</sup> *Ibidem*, pp. 151-152.

<sup>252</sup> DUPREE, 2014, pp. 94-95.

de estas películas.<sup>253</sup> *The Saga of the Viking Women* ofrece la fantasía atávica de la barbarie, la superstición y la violencia, mezclada con la ligereza del vestuario típicamente atribuido a la estética vikinga.<sup>254</sup> Si bien la película de Corman ofrece un paradigma interesante en la construcción del arquetipo de la mujer vikinga en la cultura audiovisual, como figura democrática y empoderada, todo esto queda diluido bajo el fuerte tono erótico del filme, así como en un retrato de la mujer infantilizado y totalmente cosificado.

A finales de esta década surge la producción filmica más importante de todo este periodo, no solo por su repercusión cinematográfica sino por que supuso un auténtico punto de inflexión en la recuperación de la cultura vikinga y su restitución en la cultura popular: nos referimos a *The Vikings* (1958).

Esta película fue dirigida por Richard Fleischer, aunque el auténtico artífice detrás de la producción fue Kirk Douglas, ya que fue el productor de la cinta, lo cual convertía a Fleischer en un subordinado y esto produjo varios desencuentros y confrontaciones durante el rodaje.<sup>255</sup> Además, Douglas era el protagonista inequívoco de la película y este buscó hacer un filme a su medida, donde resaltaran sus registros actorales y consolidar aún más el estrellato del actor.<sup>256</sup>

Kirk Douglas al frente de su joven productora, *Byrna Productions* (llamada así por la madre del actor), tomó la iniciativa de llevar al cine la obra de Edison Marshall, *The Viking* (1951). Marshall fue un conocido escritor de novelas históricas de los años veinte, que había conseguido un sonado éxito con su novela *Benjamin Blake* (1941), que fue llevada al cine en dos ocasiones.<sup>257</sup> Para la nueva compañía esta película fue su tercer proyecto, pues ya habían producido *The Indian Fighter* (*Pacto de honor*, André De Toth, 1955) y *Paths of Glory* (*Senderos de gloria*, Stanley Kubrick, 1957), y se apostó por un

---

<sup>253</sup> Las películas de explotación muestran un interés similar por lo prehistórico, donde escenarios remotos permiten mezclar dinosaurios con cavernícolas vestidos con taparrabos, como por ejemplo en otro filme del propio Corman *Teenage Caveman* (*Yo fui un cavernícola adolescente*, 1958).

<sup>254</sup> FINKE y SHICHTMAN, 2011, p. 153.

<sup>255</sup> En sus memorias, tituladas *Just Tell Me When To Cry* y editadas en 1993, Richard Fleischer comentaba sobre trabajar a las órdenes del actor: “con Kirk Douglas uno no hace películas, sobrevive a ellas”.

<sup>256</sup> Esto podemos verlo en el hecho de que Douglas es el único personaje del filme que no presenta barba, en una película donde abundan clarísimamente, ya que esta no formaba parte de los cánones de belleza de la época, y el actor colocó su atractivo físico en pantalla por encima de la “recreación” estética. Khatheleen Coyne Kelly llama la atención sobre este hecho y lo relaciona al definir esta película como un *star vehicle*, es decir una película diseñada para el lucimiento de un actor, que se desarrolla en algunos géneros típicos como el western o el musical y que tiene algunas características propias en cuanto a la iconografía y el rol desempeñado por los actores (KELLY, 2011, p. 19).

<sup>257</sup> Esta obra suministró una plataforma narrativa para las películas *Son of Fury* (*El hijo de la furia*, John Cromwell, 1942) y *Treasure of the Golden Condor* (*El tesoro del Cóndor de Oro*, Delmer Daves, 1953).

filme épico y comercial, de alto presupuesto, a todo color y de gran formato. Para ello se reunió a un equipo técnico de excepción, algunos de los cuales ya habían trabajado con Douglas en la película *20.000 Leagues Under the Sea* (*20.000 leguas de viaje submarino*, Richard Fleischer, 1954), como fueron el jefe de montaje Elmo Williams, el oscarizado director de fotografía Jack Cardiff, y el diseñador de producción Harper Goff, a quien se deben no pocos de los méritos visuales de la cinta pues realizó minuciosos *story-boards*, controló la escenografía, cuidó de la construcción de los navíos vikingos y dirigió la edificación y decoración de un poblado vikingo. A este equipo se añadió la presencia de actores reputados como Tony Curtis, Janet Leigh y Ernest Borgnine.<sup>258</sup>

Otro hecho que contribuyó a la espectacularidad del filme fue la decisión de rodar en exteriores, concretamente en el fiordo noruego de Hardanger y en Fort La Latte, un castillo del siglo X, que se encuentra en Dinard en la costa de Bretaña. También se abogó por emplear estudios internacionales para rodar los interiores y demás recursos, en este caso los Estudios Geiseltal de Múnich. Mas allá de la espectacularidad que pudiera otorgarle al filme, el hecho de rodar en exteriores también respondió a una cuestión económica pues a inicios de la posguerra se había iniciado en Hollywood la tendencia de efectuar los rodajes en Europa, para así poder aprovechar los fondos de las compañías que estaban congelados legalmente en algunos países. Esta tendencia fue particularmente provechosa para el cine épico pues permitió filmar en escenarios auténticos, y poco a poco, dadas las políticas de coproducción y las ventajas de financiación, los rodajes en Europa fueron siendo cada vez más frecuentes.<sup>259</sup>

Una vez terminada la producción, la película se estrenó en Nueva York, simultáneamente en las salas Victoria y Astor, el día 11 de junio de 1958. Tras una feroz campaña publicitaria (**figura 30**), *The Vikings* se convirtió en un rotundo éxito entre el público, lo que conllevó una excelente recaudación en taquilla,<sup>260</sup> aunque la crítica cinematográfica no reaccionó con el mismo entusiasmo, más bien todo lo contrario, pues tacharon a esta producción de mediocre y aburrida. Si bien la crítica no pudo contrarrestar el innegable éxito de la película, sí que resultó en que no recibiera nominación alguna a los premios

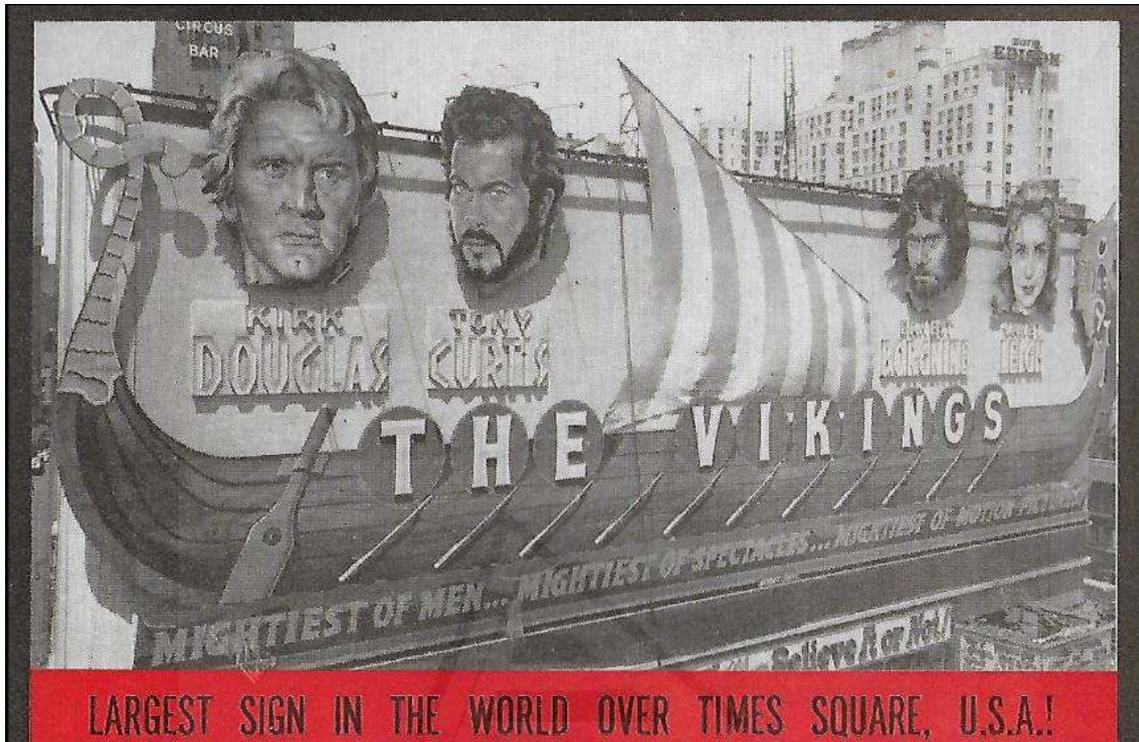
---

<sup>258</sup> COMA, 1996, pp. 39-42.

<sup>259</sup> *Ibidem*, p. 46.

<sup>260</sup> *The Vikings* tuvo un coste de unos 3.5 millones de dólares (sin inflación), bastante más de lo planeado inicialmente, y recaudó la friolera de casi 7 millones de dólares, lo cual se tradujo en beneficios directos desde el día de su estreno. <https://archive.org/details/variety212-1958-10/page/n2/mode/1up?view=theater> (consultado 12/11/2022).

de la academia.<sup>261</sup> Resulta paradójico que en su época este largometraje resultase vituperado y en cambio, en la actualidad, sea considerada una película reverencial del género de acción y aventuras.<sup>262</sup>



**Figura 30-** Con motivo del estreno de la película se desplegó en Broadway una descomunal cartelera, de casi una manzana de largo y varios pisos de altura, en cuya cima sobresalía la proa de una embarcación, a la que Kirk Douglas fue subido para bautizarla con champan (COMA, 1996, p. 59). Fuente: <https://www.imdb.com/>

Podemos aseverar que esta película es la mayor producción cinematográfica sobre los vikingos en esta etapa, y una de las más importante de la historia, pues como indica Derek Elly en su obra sobre el cine épico: “*The Viking* is the major work it is because of the depth and breadth of its thematic material – it simply covers more ground than any other Norse film”.<sup>263</sup>

Efectivamente se trató de una producción monumental, eminentemente asociada al género de aventuras, como podemos apreciar en su puesta en escena grandilocuente, la presencia constante de la acción manifestada a través de secuencias de batallas antológicas, así como el componente viajero y el exotismo de los vikingos. El propio Kirk

<sup>261</sup> COMA, 1996, p. 60.

<sup>262</sup> <https://web.archive.org> (consultado el 12/11/2022).

<sup>263</sup> ELLEY, 2014, p. 142.

Douglas califico este filme de “western que se desarrolla en tiempos de los vikingos”,<sup>264</sup> lo cual, más allá de la imprecisión del análisis, nos deja la imagen de que esta película está compuesta por una multiplicidad de matices y en ella confluyen diversos subgéneros, tal como analiza Javier Coma:

“En efecto, afloran aquí y allá temas, características y recursos de diversos subgéneros del cine de aventuras. De acuerdo con una división sustancial del macrogénero, *The Vikings* pertenecería al sector de peripecias medievales. Pero, de tenerse en cuenta los subgéneros con reconocimiento habitual, podría quedar parcialmente referido al de piratas (en cuanto así actúan tradicionalmente los vikingos) y al de espada y bruja (por la trascendencia de los elementos cercanos a lo fantástico). También cabe encuadrarlo en el marco, excesivamente amplio, de los *swashbucklers*, o sea, de los films de espadachines, y en la vasta esfera de las películas marítimas”.<sup>265</sup>

Donde no hay duda es en que podemos catalogar esta película como cine histórico, pues la trama se desarrolla en una cronología y en un contexto perfectamente reconocible y brillantemente introducido al inicio del filme, a través de una ilustración en movimiento basada en el Tapiz de Bayeux. Pero al igual que con el resto de las películas históricas de este periodo, el uso que aquí se realiza de la historia está, incuestionablemente, subordinado a la causalidad narrativa y, en realidad, ni los acontecimientos ni los personajes que los procuran se ajustan a hechos históricos verídicos, más allá de reconocer en ellos algunos nombres que aparecen en los libros de historia.<sup>266</sup>

Esto nos lleva a cuestionar la similitud trazada en algunos estudios entre esta película y las fuentes y sagas que abordan la vida del mítico personaje Ragnar Lodbrok, así como la referente a sus hijos, *Ragnarssona þátrr* (*Relato de los Hijos de Ragnar*). Existen algunos paralelismos como la coincidencia de dos personajes, el propio Ragnar (interpretado por Ernest Borgnine) y el rey Aella de Northumbria (Frank Thring), así como los pasajes correspondientes a la muerte del mítico vikingo al ser arrojado a un pozo de serpientes, que en la película fueron sustituidos por perros. También podría encontrarse un parecido en el *latemotiv* narrativo de la posterior búsqueda de venganza de los hijos de Ragnar por el asesinato de este, pero este argumento es absolutamente recurrente en el cine épico y podemos verlo en cantidad de producciones. Es muy probable que haya una plasmación mucho más tacita de la influencia de las sagas en la novela de Edison Marshall, pero

---

<sup>264</sup> En su biografía, Kirk Douglas, cataloga así su película como respuesta al calificativo burlesco que le dio el crítico del New York Times, Bosley Crowther, al etiquetar al filme de “ópera nórdica” (DOUGLAS, 1988, p. 218).

<sup>265</sup> COMA, 1996, p. 38.

<sup>266</sup> MELENDO, 2021, p. 315.

podemos considera que este rastro puede calificarse de anecdótico en lo que a la película de Fleischer se refiere.<sup>267</sup>

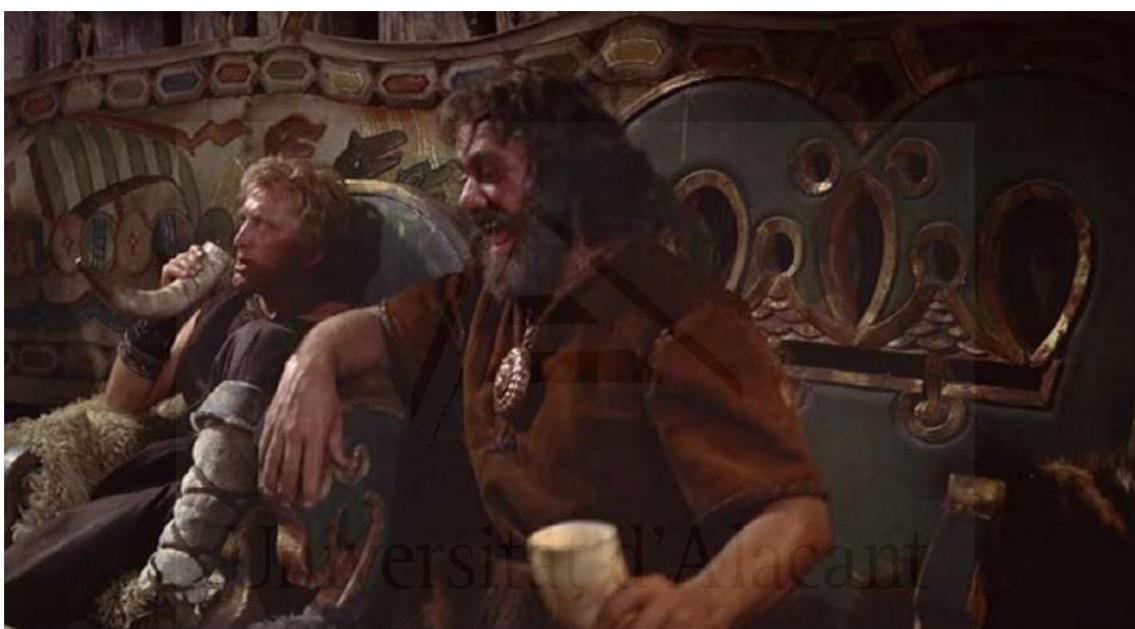
Aunque inscrito en las dialécticas propias del género y la época, es innegable el esfuerzo por dotar a esta producción de una verosimilitud histórica en su representación visual de los vikingos. En las biografías de director y productor de la cinta se hace referencia explícita a esta intencionalidad que se materializó en un largo proceso de documentación y en el asesoramiento por parte de expertos escandinavos en la materia, aunque el propio Douglas reconoce que ante las discrepancias mostradas por estos se vio obligado a “tomar sus propias decisiones”.<sup>268</sup> La búsqueda de esta autenticidad histórica, que dotase a la cinta de una mayor calidad, es ostensible en el empleo de un amplio registro de cultura material que impregna todo el *atrezzo* de la película. Ejemplos claros de esto fueron, la reproducción exacta de los barcos vikingos a partir de los planos de los navíos de Gokstad y Oseberg (expuestos en el Vikingskipshuset de Oslo), la reconstrucción en el fiordo noruego de un poblado vikingo empleándose elementos característicos del arte nórdico en la decoración de los edificios, o la inclusión de réplicas fidedignas de armamento típicamente vikingo que se basó en las tipologías y hallazgos arqueológicos de estos utensilios. Otros elementos como la decisión de no vestir a los vikingos con el famoso casco con cuernos, o la escena de los vikingos andando sobre los remos de la embarcación,<sup>269</sup> denotan también ese esfuerzo de investigación con el que contó la película, a pesar de que otras muchas cuestiones nacieran de la inventiva y la funcionalidad en pantalla.

---

<sup>267</sup> Existen similitudes mucho más obvias entre esta película y otras de su misma época, pues podemos considerar *The Vikings* como una paráfrasis de la estructura argumental de *Scaramouche* (George Sidney, 1952), una historia de odio entre dos hombres que resultan ser hermanos y ambos están enamorados de la misma mujer, que casualidades de la vida, está interpretada por Janet Leigh (ALONSO, MASTACHE, ALONSO, 2007, p. 137).

<sup>268</sup> KELLY, 2011, p. 13.

<sup>269</sup> Esta “exhibición” de destreza y equilibrio aparece referida en las sagas en alguna ocasión, como por ejemplo en el *Hemiskringla* donde se narra que el rey noruego Olaf Tryggvason caminaba sobre los remos de su enorme navío, el *Ormrinn Langi* (‘gran sierpe’) (STURLUSON, 2014(a), p. 208).



**Figura 31-** Escena de la película *The Vikings* en la que podemos constatar la integración de piezas arqueológicas como elementos estéticos y arquitectónicos dentro de los decorados vikingos. En este caso, se ha usado una placa de hueso de ballena de la colección del Museo Británico, para recrear el trono del jefe vikingo Ragnar. Fuente: <https://art.thewalters.org/detail/11104/whale-bone-plaque/>

También es cierto que esta búsqueda de realismo fue llevada hasta el límite y se plantearon en el guion original ciertos pasajes cargados de violencia y sexualidad, que obviamente supusieron un problema con el MPPC (Motion Picture Production Code) y tuvieron que ser modificados. Desde el equipo de producción se alegaba que los vikingos fueron una cultura violenta y brutal y que lo único que se pretendía era mostrar ese realismo en pantalla. Obviamente esa concepción violenta y bárbara de los nórdicos no fue más que un pretexto para llevar a la película a nuevas cotas cinematográficas en el mercado comercial, tal como expresa Khatheleen Coyne Kelly de forma precisa: “In this case, the alterity of the Viking Age furnishes the pretext for representations of violence and sex,

and this very alterity serves as the discursive grounds for testing the limits of the PCA code”.<sup>270</sup>

Pese a todo, *The Vikings* supuso un punto de inflexión en la carrera cinematográfica de los vikingos, que volvieron a la gran pantalla de una manera renovada y desprovista de elementos ideológicos funestos, consiguiendo no solo que la cultura popular se reencontrara nuevamente con los hombres del norte, sino que se afianzaran en nuestro imaginario cultural de forma permanente. El éxito de esta película fue de tal magnitud, que no solo influyó en el resto de producciones de esta temática que se realizaron en la industria hollywoodiense, sino que traspasaría fronteras y motivaría una nueva oleada de filmes vikingos, desde industrias como la italiana, la escandinava o incluso la turca. Pero no solo el impacto de esta película se dejó sentir en el plano audiovisual, sino que se generó un fenómeno popular en torno a la figura de los vikingos, que ya en 1962 fue denominada como “Vikingmania”.<sup>271</sup>

Esta popularidad se hizo aún más grande con el descubrimiento de algunos de los hallazgos arqueológicos más importantes de la cultura vikinga. Por un lado, a finales de la década de los cincuenta los arqueólogos noruegos Helge Ingstad y Anne Stine Ingstad plantearon la posible ubicación de la colonia vikinga de Vinland en Terranova, Canadá. Tras una serie de excavaciones que se llevaron a cabo en esta zona entre 1960 y 1963, se encontraron los restos de un asentamiento vikingo en L’Anse aux Meadows, en la costa septentrional de Terranova, por lo que quedaba fehacientemente probado que los vikingos habían llegado a América antes que Colón y que no había sido en las costas estadounidenses de Nueva Inglaterra.<sup>272</sup> También, en 1962 se recuperaron del fondo del fiordo de Roskilde (Dinamarca) los restos de cinco barcos de época vikinga, llamados *Skuldelev*. Estos conforman los mejores restos de navíos nórdicos junto con los de Gokstad y Oseberg, y además presentan nuevas tipologías de embarcaciones, dando muestras de la especialización que fueron adquiriendo los bajeles nórdicos durante la Era Vikinga.<sup>273</sup> Si bien estos hallazgos en sí no tuvieron un correlato directo en la gran

---

<sup>270</sup> KELLY, 2011, p. 15.

<sup>271</sup> Este término fue empleado por el profesor Björn Þorsteinsson, en su artículo *Some Observations on the Discoveries and the Cultural History of the Norsemen*, para referirse al entusiasmo provocado por la película y la popularización de los vikingos generada a raíz del filme (ÞORSTEINSSON, 1962, p. 175).

<sup>272</sup> Un estudio realizado en 2021 data mediante la dendrocronología la fecha exacta de este asentamiento en el año 1021 d.n.e., dando evidencia absoluta de la llegada de nórdicos a territorio americano <https://www.nature.com/articles/s41586-021-03972-8> (consultado el 12/11/2022).

<sup>273</sup> BILL, 2012, pp. 175-176.

pantalla, sí que debemos tener en cuenta que todo esto contribuyó a la popularización de la cultura vikinga, ayudando a dejar atrás ese pasado oscuro y afianzar el interés del público por los vikingos y sus logros. Al fin y al cabo, el cine es un producto cultural que se retroalimenta con su presente y en muchas ocasiones son espejos mutuos el uno del otro. Algo muy similar estamos viviendo en nuestro presente con la serie de *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020) y la ola de fascinación que ha despertado por el mundo vikingo, y que aunque no tenga una influencia directa en los descubrimientos arqueológicos que se producen, sí que invita a su popularización sobre todo a través de las redes sociales.

Dado la fama y el impacto alcanzado por esta película, no es de extrañar que se convirtiera en el referente universal de esta etapa, en lo que a la representación cinematográfica de la cultura vikinga respecta. Podemos sincretizar esta imagen del vikingo bajo el arquetipo del bárbaro, aunque más adelante abordaremos la conceptualización de esta figura de una manera más específica, podemos decir que se plantea desde unos parámetros totalmente maniqueístas, propios de las narrativas de este género cinematográfico, donde la dualidad bárbaro-civilización/paganismo-cristianismo, se convirtieron en las bases sobre las que se vertebró la imagen del vikingo. En definitiva, una imagen de alteridad, que actúa en oposición directa hacia un “nosotros”, realzando mediante la comparación los logros de la civilización occidental.

Otra de las puertas que abrió *The Vikings* fue la entrada de los vikingos en el mundo televisivo. Al principio de esta sección hablamos del enfrentamiento que se produjo entre el sector del cine y el de la televisión, debido en gran medida a la sangría de espectadores que estaba sufriendo la industria cinematográfica, pero al tiempo, comenzaron a desarrollarse nuevas estrategias más lucrativas basadas en la producción de contenido para la pequeña pantalla. Los acuerdos de colaboración entre los estudios de cine y los canales de televisión se fueron sucediendo y así para finales de los cincuenta, Hollywood se convirtió en el principal suministrador de contenido televisivo tanto de originales como de su catálogo de películas.<sup>274</sup>

A este respecto nos interesa el hito marcado por Warner Bros., que comenzó a producir series de televisión con personajes continuos, a través de su programa *Warner Brothers presents* (1955-1956), cuyo concepto inicial fue que los estrenos cinematográficos de más

---

<sup>274</sup> CASCAJOSA VIRINO, 2005, p. 92.

éxito podían ser reconvertidos en series de televisión de manera automática por el mismo estudio que los había producido, sirviendo además para publicitar nuevos estrenos con la incorporación de fragmentos promocionales al final de cada episodio. A raíz de esta iniciativa, los estudios encontraron en estas adaptaciones una rentable fórmula de producción de series televisivas porque contaban con un material de origen propio. A lo largo de la década de los cincuenta las series de televisión basadas en películas se hicieron comunes en las parrillas de programación de máxima audiencia, consolidándose una profusa relación entre ambos medios del audiovisual.<sup>275</sup>

Ante este panorama y dado el contundente éxito de *The Vikings*, la productora Byrna se lanzó a su primera incursión televisiva con *Tales of the Vikings*. Una serie de acción y aventuras en blanco y negro, basada libremente en la película, que tuvo una duración de 39 capítulos (de unos 30 minutos cada uno) y que estuvo en emisión desde el 8 de septiembre de 1959 hasta el 2 de junio de 1960. La serie, al igual que la película, fue filmada en Europa (en los mismos estudios de Múnich) y distribuida por *United Artists*, e hizo uso de los escenarios, la utilería y el vestuario, incluidos los barcos vikingos a escala real, que se habían utilizado en la película.<sup>276</sup> Aunque no contó con el mismo casting que la cinta original,<sup>277</sup> en la serie trabajaron algunos de los miembros del equipo técnico como Elmo Williams, que fue director y editor supervisor.

La última de las películas épicas vikingas llegó de la mano del que fuera director de fotografía en *The Vikings*, Jack Cardiff, quien en 1964 estrenó *The Long Ships*. Una coproducción anglo-yugoslava, que pretendió aunar la popularidad nórdica con el exotismo oriental, que había tenido un fulgurante éxito con el filme *El Cid* (Anthony Mann, 1961). Esta producción cinematográfica de buena factura técnica, obtuvo un buen funcionamiento en taquilla,<sup>278</sup> pero no logro los mismos laureles que su predecesora.

Este extraño coctel encontró soporte narrativo en la famosa novela sueca *Red Orm*<sup>279</sup> del escritor Frans G. Bengtsson que, ambientada en siglo X, sigue las aventuras del vikingo Röde Orm, parte de las cuales se desarrollan en la iberia islámica del Califato de Córdoba.

---

<sup>275</sup> CASCAJOSA VIRINO, 2006, pp. 30-31.

<sup>276</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Tales\\_of\\_the\\_Vikings](https://en.wikipedia.org/wiki/Tales_of_the_Vikings) (consultado el 13/11/2022).

<sup>277</sup> El casting de la serie estuvo compuesto por actores noveles y poco conocidos, aunque a lo largo de su año de emisión hicieron cameos algunas grandes figuras del cine como Christopher Lee, Edmund Purdom o Robert Alda (<https://www.imdb.com/>) (consultado el 13/11/2022).

<sup>278</sup> *The Long Ships* fue una de las diez películas que más recaudo en la taquilla británica de 1964 (<https://archive.org>) (consultado el 13/11/2022).

<sup>279</sup> La novela fue publicada en dos partes, una en el año 1941 y la segunda en el 1945.

En su versión cinematográfica la acción se traslada a una desconocida y arquetípica ciudad islámica, en una especie de Bagdad reimaginada a menor escala, en la que el famoso actor Sidney Poitier da vida al califa de dicha ciudad,<sup>280</sup> y en donde se encuentra el protagonista de la historia, el vikingo Rolfe (Richard Widmark), en busca de un antiguo tesoro.

En esta película se nos presenta a la facción islámica como el referente de la civilización, haciendo gala de un orientalismo decimonónico exacerbado, en clara contraposición a la barbarie representada por los vikingos, siguiendo la estela ideológica del cine de esta etapa. Pero conforme la película avanza vemos como el arquetipo de civilización muestra ciertas carencias y se presenta a los musulmanes como ambiciosos, sin escrúpulos, con un refinado y sofisticado gusto por la crueldad y la tortura e incapaces de desarrollarse en la navegación y el medio acuático pues, al fin y al cabo, no son más que “gentes del desierto”. Vemos como sorprendentemente estas líneas diferenciadoras tan arraigadas como son las de civilización-barbarie se desdibujan mínimamente en este filme, lo que responde más que a nada a la visión tan peyorativa y racista que se tenía en el Hollywood de esta época sobre la cultura islámica, que generó una imagen más elocuente de los vikingos y resaltó ciertas características desde un prisma positivo, consecuencia de la imagen de menosprecio de la cultura islámica.<sup>281</sup>

A pesar de las obvias similitudes que esta película presenta con su predecesora, o con las películas de vikingos en general, este filme posee una serie de características propias que lo alejan del convencionalismo del cine épico clásico. Por un lado, debemos tener en cuenta que en la década de los sesenta el cine fue entrando en una nueva etapa, alejada de las mentalidades de la posguerra y del miedo enfermizo al comunismo, y donde los cambios que la industria cinematográfica había ido desarrollando en las décadas anteriores ya se encontraban plenamente consolidados. En lo que respecta al cine épico, que a principios de esta década entro en barrena y comenzó a no cosechar los éxitos de antaño, debemos sumarle ciertos cambios a nivel narrativo propiciados por el estreno del filme *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960), que supuso un punto de inflexión al presentar

---

<sup>280</sup> Esta relocalización de la trama en algún punto más parecido a Oriente que a Al-Ándalus se debe, básicamente, a la falta de referentes tanto artísticos como culturales y, por supuesto, cinematográficos que dificultó la representación de dicho marco espacio-temporal, siendo más fácil su reubicación y representación en términos conocidos y familiares para el gran público occidental. Ver: ROBLES DELGADO, En Prensa(a).

<sup>281</sup> HOFFMAN, 2011, p. 28.

un relato más afín con las sensibilidades modernas, quedando atrás esas películas tan cargadas de propaganda moralista para presentar una nueva corriente más preocupada por las inquietudes del presente y por conectar con el público.<sup>282</sup>

Estas diferencias también podemos verlas en su aspecto formal, pues la trama se distingue por la ausencia total de cualquier historia de amor o de venganza mortal que pueda proporcionar un compromiso emocional para el personaje central, ya que la única razón que encuentra Rolfe para embarcarse en el viaje es la pura codicia, además de borrar el estigma personal del fracaso de una primera misión fallida. Lejos si quiera de un posible acto de redención y resarcimiento, o de la búsqueda de una fama personal, el motor que hace girar los engranajes de la continuidad narrativa del filme, es simple y llanamente la codicia por hallar un valioso botín.<sup>283</sup>

Esta simpleza es tachada en el propio filme de devaluación moral, ante el lamento de uno de los personajes (el rey Harald interpretado por Clifford Evans), que se lamenta por los tiempos cambiantes y el declive del valor y la hombría de los vikingos de antes, véase los vikingos de *The Vikings*, en un gesto narrativo que Derek Elly define como “a very sixties slant on the Viking genre”.<sup>284</sup>

Otro elemento que ha podido influir en esta muestra atípica del cine de vikingos, es que bebe de una obra literaria sueca, lo que genera un sustrato histórico muy diferente pues a pesar de ser una recreación ficticia de la historia, se realiza desde un contexto propiamente nórdico. Esto suscita una escasa sinergia con las premisas narrativas del cine épico donde la historia es un mero elemento justificante. Es cierto que su antecesora directa también se basa en una obra literaria, pero está se adscribe a los parámetros de la narrativa *Pulp*, donde prima más el carácter aventurero y de entretenimiento, y por tanto se potencian más otras cuestiones narrativas, como la venganza, que encajan mucho mejor con el lenguaje del séptimo arte.

---

<sup>282</sup> BARRIO BARRIO, 2017, pp. 145-146.

<sup>283</sup> HOFFMAN, 2011, p. 32.

<sup>284</sup> ELLEY, 2014, p. 141.

## -El *peplum* nórdico

Cuando hablamos de *peplum* hacemos referencia a nuestra noción popular de “película de romanos”,<sup>285</sup> y describe en sentido preciso a las producciones italianas que se realizaron entre mediados de la década de los cincuenta y mediados de los años sesenta, y que mayoritariamente centraban sus tramas en el mundo de la Antigüedad Clásica. Con el tiempo, este término ha ido ganando amplitud hasta poder englobar a la totalidad de películas que centran su interés en la Antigüedad, independientemente de su año de producción e incluso nacionalidad.<sup>286</sup>

Una de las características que define y conforma a este género, en su versión eminentemente italiana, será su naturaleza industrial. Nos referimos a películas que son realizadas en serie, llegando a producirse simultáneamente rodajes de distintos filmes de igual temática, donde se repiten de forma continua argumentos, personajes, equipo técnico, reparto; e incluso se reutilizan decorados, vestuario, y armamento, así como las mismas escenas y planos de batallas, incendios, ciudades, fortalezas, etc, que se integran en el posterior montaje. Esto se debía al escaso presupuesto con el que solían contar estas películas, que obligaba a reducir de formas dramáticas los costos de producción, por lo que se veían obligados no solo a la reutilización y el reciclaje, sino al empleo de materiales humildes,<sup>287</sup> a convertir a grupos de figurantes en multitudes o incluso a rodar la película a manivela para poder volver atrás la película y poder grabar de nuevo encima.<sup>288</sup>

Se trataban pues, de películas orientadas a un consumo extensivo, que contaban con una vida comercial promedia mayor y que gozaron de una gran distribución entre las ciudades industriales septentrionales de Italia, a través de cines de barrio e incluso salas parroquiales. El público mayoritario al que fue destinado este género fue a los emigrantes de las zonas agrícolas del sur, que se desplazaron en busca de trabajo a las zonas industrializadas del norte y que encontraron en el cine, y concretamente en géneros como

---

<sup>285</sup> *Peplum* es una palabra de origen latino que hace referencia a la prenda de vestir griega *peplo*. Comenzó a utilizarse para designar a este tipo de cine en la década de los sesenta, por parte de los críticos franceses que lo utilizaban con desdén, al igual que el término en inglés *sword and sandal*, que finalmente se han estandarizado como términos referenciales.

<sup>286</sup> Aunque a veces se utiliza el término *peplum* para englobar a las películas épicas estadounidenses, suele ser más correcto para estas la designación *epic* pues, aunque hace referencia a filmes que mantienen una evidente y temprana influencia de las cintas italianas, poseen características propias como fueron la apuesta por una mayor espectacularidad, la presencia de actores de renombre y por supuesto, un mucho mayor presupuesto en sus producciones.

<sup>287</sup> Como las cajas de pasta Buitoni empleadas en la realización de maquetas y decorados para la película *Erik the Conqueror* (1961) de Mario Bava (LAPENÑA MARCHENA, 2019, p. 84, nota 56).

<sup>288</sup> *Ibidem*, 2008, p. 109.

el *peplum*,<sup>289</sup> una vía de escape y entretenimiento, mediante el cual recibían ciertas nociones sobre sus orígenes culturales y nacionales.<sup>290</sup>

El género *peplum* se compone básicamente de películas de aventuras adaptadas a unos hechos históricos, mayoritariamente ambientadas en el Mundo Antiguo, pero en su versión más literal pues la cronología es muy amplia, a la par que ambigua, y abarca multitud de culturas y sociedades; donde se recrean episodios históricos concretos, relatos mitológicos y modernas adaptaciones e interpretaciones de otras obras, e incluso películas de éxito. Dentro de esta extensa cronología la Edad Media ha tenido su nicho con películas propias o trasuntos de filmes de éxito, como *Orlando e i Paladini di Francia* (*Orlando*, Pietro Francisci, 1956) o *I cento cavalieri* (*Los cien caballeros*, Vittorio Cottafavi, 1964), y de forma más minoritaria, los vikingos también han encontrado hueco en el aluvión de filmes *peplum*, e incluso temáticas relacionadas con estos, como la nibelúngica, también ha sido objeto de atención en películas como *Sigfrido* (*El tesoro de los nibelungos*, Giacomo Gentilomo, 1957) o *Il tesoro della foresta pietrificata* (*The stone forest*, Emimmo Salvi, 1965).

La diversidad de espacios y narrativas que abarca este género se debe, en parte, a que se trata de productos elaborados en serie, confeccionados bajo unos patrones prácticamente idénticos, y que se repiten hasta la extenuación. Por lo tanto, las características narrativas o argumentales que encontramos en un *peplum* ambientado en la Antigua Roma son los mismos que uno ambientado en la Edad Media o incluso en otros géneros como el terror o la ciencia ficción.<sup>291</sup> Sobre las características que mejor definen al *peplum*, Oscar Lapeña Marchena las enumera de la siguiente manera:

“la repetida estructura narrativa que gira alrededor de las escenas más espectaculares (frente a aquellas otras más estáticas donde impera el diálogo), el argumento eminentemente político de muchas de sus películas, la exhibición constante de cuerpos masculinos y femeninos, el erotismo, la violencia que combina detalles cada vez más realistas con otras manifestaciones sensiblemente

---

<sup>289</sup> El *peplum* fue un género cinematográfico que confluye en estrecha concordancia con la profunda transformación política, social y económica del país, que vive una industrialización sin precedentes, dejando de ser un país básicamente agrícola y ruralizado, para convertirse en una potencia industrial (DELLA CASA, 2001, p. 306).

<sup>290</sup> LAPEÑA MARCHENA, 2008, p. 106.

<sup>291</sup> Una de las características del *peplum* es su apertura y total disposición a verse contaminado e influido por otros géneros cinematográficos. No resulta extraño advertir en mitad de películas de ámbito histórico o mitológico, expresiones propias de otros géneros, como la comedia o el melodrama, que podrían dar la sensación de no encajar formal o argumentalmente (LAPEÑA MARCHENA, 2019, p. 24).

infantiles (...) y, especialmente, la centralidad monopolizadora del héroe forzado”.<sup>292</sup>

A este compendio morfológico debemos añadir el férreo maniqueísmo sobre el que se estructuran las tramas de estas películas, presentándose la acción como una lucha antológica entre las fuerzas del bien y del mal, donde la escala de grises y las matizaciones no tienen cabida. No debemos olvidar que el objetivo básico del *peplum* es el de fascinar y entretener por encima de todo lo demás, facilitándose mediante esta sencillez narrativa una mayor identificación de los espectadores con el héroe del filme. Pero en esta identificación se produce un trasvase ideológico sobre los valores y los ideales que estos héroes representan, por lo que tras esta aparente “simpleza” que narra las aventuras y peripecias de un héroe, en lugares lejanos y tiempos distantes, podemos encontrar una reflexión, más o menos oculta, sobre la legitimidad del poder, el caos que sigue a la usurpación del mismo y la necesidad de restaurar el orden establecido.<sup>293</sup>

Este talante ideológico del *peplum* expresa un reflejo de las coyunturas políticas, sociales y económicas de la Italia del momento, sirviendo una vez más el cine histórico como acicate para reflexionar sobre el presente. Por un lado, durante la década de los cincuenta Italia comienza a recibir el dinero del Plan Marshal, que también vino acompañado de una potente campaña publicitaria que incidía en el origen estadounidense de la ayuda que llegaba a Europa, así como del temor y la prevención ante el bloque comunista. No es difícil ver aquí la similitud con los héroes del *peplum* que siempre llegan del exterior para auxiliar a las comunidades en apuros, cuya armonía se ha perdido ante la usurpación del poder por una fuerza malvada. Por otro lado, también se suele relacionar a este género cinematográfico como una reacción ante la corrupción y el autoritarismo ejercido por los diferentes gobiernos de la Democracia Cristiana, que se sucedieron en el poder entre 1958 y 1963. Por último, debemos tener en cuenta la celebración en Italia de las Olimpiadas de 1960, donde se desplegó todo un aparato propagandístico con la Antigua Roma como protagonista, encontrando un aliado perfecto en las “películas de romanos”.<sup>294</sup>

En el centro de esta representación politizada y dicotómica del pasado, se encuentra la figura del héroe. Este símbolo del *peplum* se concibió en base al personaje del forzado

---

<sup>292</sup> LAPENÑA MARCHENA, 2019, p. 23.

<sup>293</sup> *Ibidem*, 2011, p. 3.

<sup>294</sup> *Ibidem*, 2015, pp. 189-190.

Maciste de la película *Cabiria*,<sup>295</sup> cuya enorme fuerza es su principal característica, y aunque en ocasiones adopto otros nombres y formas, como la de Hércules, Sansón o Ursus, suele tratarse siempre del mismo arquetipo de personaje. Como representante del bien, con un carácter afable y una musculatura física bien definida como marca de identidad, el héroe ha de hacer frente a toda una serie de pruebas físicas y emocionales, duelos en combate contra villanos de toda índole, batallas multitudinarias contra ejércitos rivales, librarse de trampas, argucias y cadenas, o aguantar todo tipo de torturas para cumplir su cometido primigenio: reinstaurar el orden perdido.

Una de las mayores particularidades de este personaje es que solía estar interpretado por culturistas, mayoritariamente estadounidenses. Esta moda comenzó con el actor Steve Reeves, quien, tras ganar varias competiciones de culturismo en EEUU, comenzó a trabajar en papeles pequeños para el cine y la televisión americana, hasta que fue escogido para el papel protagonista de Hércules en la película *Le fatiche di Ercole (Hércules)*, Pietro Francisci, 1958). Dado el éxito del filme,<sup>296</sup> Reeves se convirtió en todo un icono del *peplum* y estuvo trabajando para la industria italiana hasta 1964. Otros culturistas que encontraron nicho en este tipo de películas fueron Gordon Scott, Mark Forest y Ed Fury, así como algunos de origen italiano que americanizaron sus nombres para facilitar la distribución y recaudación de la película, como Sergio Ciani (conocido como Alan Steel) o Adriano Bellini (Kirk Morris).<sup>297</sup>

En los *pepla* que abordan la temática vikinga, el Maciste nórdico por excelencia fue el actor estadounidense Cameron Mitchell, quien durante los años sesenta trabajó en un buen número de producciones italianas y junto a directores de primer nivel como Mario Bava, que también estuvo involucrado en la dirección de varios *peplum* nórdicos.<sup>298</sup>

---

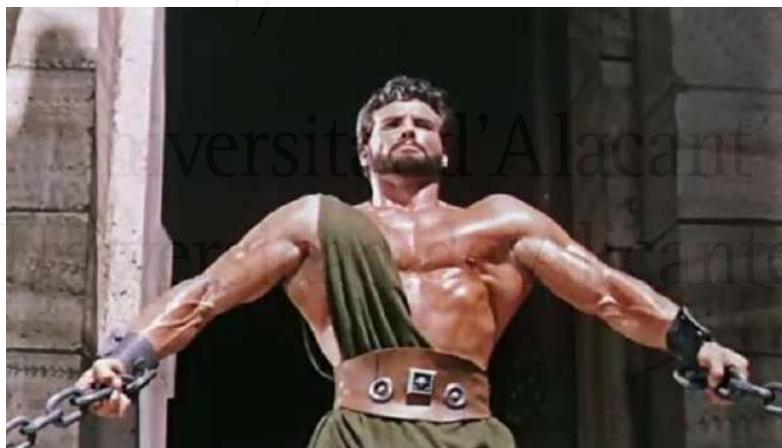
<sup>295</sup> Maciste es uno de los personajes recurrentes más antiguos del cine, creado por Gabriele d'Annunzio como personaje protagonista para el mítico Kolossal de Giovanni Pastrone, *Cabiria* (1914). Para un estudio exhaustivo sobre esta producción y este personaje ver: DÁVILA VARGAS-MACHUCA, Miguel. *La proyección de las guerras púnicas en el cine italiano del Primer Novecento: Cabiria (1914) y Scipione L'Africano (1937)*, Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2017.

<sup>296</sup> Esta película fue un auténtico éxito a nivel internacional, convirtiéndose en una de las películas más insignes de este género, y por ello es considerada la producción que da inicio al periodo de esplendor del *peplum* italiano, que se produce entre 1958 y 1965.

<sup>297</sup> LAPENA MARCHENA, 2015, pp. 190-191.

<sup>298</sup> Mario Bava perteneció a una familia de trabajadores del cine, que se remonta hasta casi los orígenes del medio. En sus casi veinte años de carrera, ha rodado un total de veinticuatro películas y ha participado como director de fotografía, asistente de producción o al frente de los efectos especiales, en incontables filmes más. Su debut como director llegaría en 1960 con *La maschera del demonio (La máscara del demonio)*, que lo consagró como un director eminentemente del género de terror gótico, pero en su larga trayectoria trabajó infinidad de géneros más, siendo el *peplum* uno de los que más asociado estará. En líneas generales podemos considerar a Mario Bava como un director de directores, es decir, alguien muy bien considerado

Como una especie de trasunto de Kirk Douglas, Cameron Mitchell encarno todos los valores de la barbarie vikinga, que a golpe de espada y hacha también cumplió con todos los estereotipos del héroe del *peplum*. Su presencia en los filmes *The last of the Vikings* (Giacomo Gentilomo, 1961), *Erik the Conqueror* (Mario Bava, 1961), *Attack of the Normans* (Guiseppe Vari, 1962) y *Knives of the Avenger* (Mario Bava, 1966), convirtieron a este actor en la indiscutible imagen del vikingo en la industria cinematográfica italiana.



**Figura 32-** Al igual que Kirk Douglas, Cameron Mitchell no exhibió la estereotípica barba vikinga, lo cual resulta curioso pues fue del propio Mario Bava, que colaboró en la cinta *Le fatiche di Ercole*, de quien fue idea de que Steve Reeves se dejara la barba que se convirtió en el emblema del personaje de Hércules (LAPÉÑA MARCHENA, 2019, p. 87). Por lo tanto, podemos suponer que la decisión de que el héroe vikingo no luciese barba se debe más a un guiño a la cinta *The Vikings*, que a un motivo relacionado con los cánones de belleza actorales. Arriba: Cameron Mitchell en *Erik the Conqueror* (fuente: <https://www.imdb.com/>). Abajo: Steve Reeves en *Le fatiche di Ercole* (fuente: <https://m.imdb.com/>).

---

dentro de la profesión, pero desconocido para el público e ignorado por la crítica, al menos por la italiana de la década de los sesenta y setenta. Ver: PEZZOTTA, 2013.

Como apuntamos anteriormente, *The Vikings* de Felischer, o más bien de Douglas, fue el pistoletazo de salida a toda una sucesión de películas sobre vikingos, que por supuesto también se dejó sentir en el país transalpino, pues a pesar de las diferencias técnicas y formales que separaban a ambas industrias, estas estuvieron mucho más interconectadas de lo que parece, y los grandes éxitos de Hollywood supusieron un caldo de cultivo perfecto para el *peplum*. Siguiendo la estela de esta película, la representación de la cultura nórdica llevada a cabo por este género filmico sigue cayendo en los mismos clichés y estereotipos del vikingo como bárbaro, que se acentúan dado el hiperbólico maniqueísmo de este tipo de películas. Aunque en estas producciones se exploran algunos temas novedosos y originales de la historia vikinga, todo queda expuesto de una forma muy superficial y se presenta como un mero telón de fondo narrativo, cuya mayor virtud es el exotismo al que aluden, generando un mayor interés por parte del público. Si bien la visión que presenta el *peplum* sobre los nórdicos resulta más amplia en algunos aspectos, no aporta nada nuevo a la representación filmica de los hombres del norte, que siguen completamente supeditados a la gran producción estadounidense.

Este ciclo de producciones vikingas comenzó con el filme *The last of the Vikings* (1961), del conocido director Giacomo Gentilomo,<sup>299</sup> con la participación sin reconocimiento en los créditos de Mario Bava. Se trata de una película que sigue fielmente los preceptos narrativos del género, girando su trama sobre la usurpación del poder y la venganza (tropo básico del cine vikingo) pero con un añadido muy interesante, pues la antigua Noruega vikinga ha cambiado tras la usurpación del villano, pero lo que en realidad ha pasado es que se ha civilizado y se ha convertido en un reino medieval al uso. A parte de la mezcla de referencias medievales, esta película tiene un cierto sabor wagneriano en su puesta en escena, tal vez más notorio que la influencia de *The Vikings*, pero comprensible ya que este mismo director realizó algunos años antes el filme *Sigfrido (El tesoro de los nibelungos)*, 1958). Esta película supone el debut de Cameron Mitchell, no solo como vikingo sino en la industria italiana en general, pero en esta ocasión quedo eclipsado por el malvado rey Svenno, interpretado por Edmund Purdom, que ofreció una

---

<sup>299</sup> Director italiano con una “corta” carrera cinematográfica pero muy prolífica, una treintena de filmes entre las décadas de los años cuarenta y sesenta. Considerado uno de los principales representantes de la cultura popular italiana, trabajó un amplio abanico de géneros, desde el melodrama al musical, pasando por la comedia y el *peplum*, al que se dedicó en exclusiva durante los últimos años de su carrera. En 1964 dejaría el mundo del cine para dedicarse a la pintura ([https://www.treccani.it/enciclopedia/giacomo-gentilomo\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/giacomo-gentilomo_(Enciclopedia-del-Cinema))) (Consultado el 19/11/2022).

interpretación histriónica de un rey trastornado, cruce entre Ricardo III y Hamlet, frente al unidimensional héroe vikingo de Mitchell.<sup>300</sup>

Continuamos con la película *Erik the Conqueror* (1961), la primera completamente dirigida por Mario Bava, y la obra cumbre del *peplum* nórdico. Podemos considerar esta obra un trampantojo argumental de la cinta de Fleischer, solo que adaptado a los códigos narrativos propios del *peplum*, pero aun así es una película con cierta identidad propia gracias a la apuesta del director por una fotografía rica y colorida.<sup>301</sup> Este filme adereza la insulsa trama romántica de su homónima americana, con la presencia de dos sacerdotisas vikingas, que añaden una buena dosis de erotismo a cargo de las Gemelas Kessler (la gran sensación del cine europeo del momento), así como cierto ambiente tétrico y oscurantista en algunas escenas de la película, sobre todo las referentes a la cueva del consejo vikingo, poco habituales en filmes de aventuras de este tipo, pero que son el sello de identidad de su director.

A pesar de la fuerte impronta de *The Vikings*, en esta película podemos encontrar una referencia, por no llamarlo directamente imitación, de una escena bastante icónica de la obra de Corman, *The Saga of the Viking Women and Their Voyage to the Waters of the Great Sea Serpent*, donde se muestra a estas mujeres realizando una votación de forma consensuada, que se realiza arrojando lanzas a distintos árboles para emitir un voto favorable o negativo. Esta escena, que corresponde a un vano intento por parte del director de mostrar cierto componente de empoderamiento y diplomacia de las mujeres vikingas, es presentada de la misma manera en el filme de Bava, en la que los jefes de los distintos clanes vikingos votan, arrojando un hacha, para elegir un nuevo líder. Este componente “democrático” de la cultura vikinga se remonta al siglo XIX cuando los países escandinavos celebraban sus atributos como naciones independientes, libres y democráticas, estableciendo una conexión entre estos fundamentos y su pasado vikingo, creándose algunos paradigmas en torno a estas nociones (como por ejemplo el *Althing* islandés como el primer parlamento europeo), que obras como el poema *Vikingen* de Geijer o la *Frithiofs saga* de Tegnér ayudaron a difundir.<sup>302</sup> Incluso esta idea llegó a constituir una de las premisas teóricas de los defensores de los vikingos como ancestros de la nación norteamericana, pero aun así esta idea nunca ha tenido una especial

---

<sup>300</sup> ELLEY, 2014, p. 141.

<sup>301</sup> *Ibidem*.

<sup>302</sup> LANGER y MENINI, 2020, p. 714.

trascendencia en el medio cinematográfico. Es más probable suponer que la aparición de este fenómeno en *Erik the Conqueror* se deba más a un guiño a la película de Corman que una intencionada muestra del talento democrático vikingo.

Una tercera producción fue estrenada en este mismo año de 1961, *The Tartars*, un filme del director norteamericano Richard Thorpe, conocido por sus películas medievales,<sup>303</sup> y el director italiano Ferdinando Baldi, cuyo nombre no aparece en los créditos de la versión inglesa. El elenco internacional de esta película se completa con las figuras de Víctor Mature, en el papel del héroe vikingo, y Orson Wells en el del malvado villano. Esta práctica fue bastante común durante la década de los sesenta, en los que la industria italiana ofreció “asilo” a estrellas apagadas de Hollywood, que encontraron en ella trabajo fácil pues con su presencia animaban la distribución y taquilla de las producciones de este país. No solo eso, sino que un número considerable de producciones estadounidenses se rodaron en Italia, con directores, actores y equipo técnico del país, pues suponía una ventajosa reducción de los costos.

Esta película nos sitúa en las estepas rusas donde los vikingos entraran en conflicto con un malévolo y poderoso señor de los tártaros, siendo esta la primera película de la historia sobre la Ruta del Este, por la que los rus transitaban en sus travesías comerciales y piráticas a través de los ríos Volga y Dniéper. Mas allá de esta mención honorífica, la película no hace ningún tipo de hincapié en este hecho, limitándose a una ambientación geográfica donde situar la acción, y que permitió enfrentar a culturas exóticas y distantes que atrajeran la atención del público.

Al año siguiente se estrenó *Attack of the Normans* del director Giuseppe Vari, que fue más conocido por sus trabajos en el género del *spaghetti western*, y que también contó con la participación de Mario Bava como segunda unidad de dirección. Aunque esta película hace referencia en su título a los normandos,<sup>304</sup> que aunque comparten una herencia vikinga común no hablamos bajo ninguna circunstancia de una cultura histórica similar, los vikingos están plenamente presentes en el filme identificados como una facción diferente, presentando a los normandos como una suerte de vikingos “civilizados” que se asentaron en Inglaterra. La línea que define y diferencia a vikingos y normandos

---

<sup>303</sup> Nos referimos a las ya mencionadas *Ivanhoe* (1952) y *The knights of the round table* (*Los caballeros del rey Arturo*, 1953).

<sup>304</sup> En Francia y Canadá esta película se llamó *Les Vikings attaquent* (<https://www.imdb.com>) (consultado el 10/11/2022).

es bastante ambigua y se limita más al aspecto estético, siendo lo realmente importante quienes son los buenos y quienes los malos. En este filme, Cameron Mitchell interpretó a un malvado conde normando (villano de la película), siendo de nuevo la estrella referente en lo que a películas de esta temática y género se refiere.

Hubo que esperar unos años para poder volver a presenciar un *peplum* nórdico, que llegaría en 1965 con el título *Vengeance of the Vikings*, del director Mario Caiano. Esta película supone la primera y única incursión de la industria cinematográfica española en el ámbito vikingo,<sup>305</sup> ya que se trató de una coproducción italiana con distribución internacional, siendo el aporte patrio al filme los actores Elisa Montes, en el papel de la nativa americana Wa-ta-wa, y Eduardo Fajardo, interpretando a Olaf.<sup>306</sup>

Este *peplum* retoma la temática de Vinland, presentándonos a un grupo de vikingos que parten en busca de nuevas tierras donde poder asentarse, ante el empuje de una Dinamarca ya cristianizada que amenaza a los vikingos.<sup>307</sup> A diferencia de la otra producción que abordó esta temática, *The Viking* (1928), en la que la interacción con los indígenas americanos se limita a una escueta secuencia final en la que se muestra como son cristianizados, en este título sí que se va a producir una desarrollada y profusa relación entre los vikingos y los *Skrælings*.<sup>308</sup> Esto, teóricamente, supondría una paradoja argumental, pues dado el acusado maniqueísmo de las narrativas filmicas de esta etapa, el tradicional binomio barbarie-civilización no podría darse, ya que ninguna de las facciones podría ocupar el rol de civilizado, hecho que se salva en *The Viking* mediante la cristianización de Leif. Lo que ocurre en este filme es que la posición de alteridad será ocupada por los indígenas, que remarcaran su atavismo llevándolo a posiciones casi de

---

<sup>305</sup> Como curiosidad decir que la película española *El príncipe encadenado* (Luis Lucia, 1960), que se trata de una adaptación cinematográfica de la obra de teatro de Pedro Calderon de la Barca, *La vida es sueño* (1635), fue renombrada como *King of the Vikings* para la televisión en EEUU y como *Il principe dei vichinghi* en los cines de Italia ([https://www.imdb.com/title/tt0054214/releaseinfo?ref=tt\\_dt\\_aka#akas](https://www.imdb.com/title/tt0054214/releaseinfo?ref=tt_dt_aka#akas)) (consultado el 19/11/2022). Existe otro filme español llamado *El vikingo* (Pedro Lazaga, 1972), cuya relación con la cultura vikinga reside únicamente en el título, que además supone una referencia cómica al estereotípico casco con cuernos icónico de esta cultura, para hacer referencia a los “cuernos” del protagonista, al ser objeto de reiterados engaños amorosos por parte de su esposa ([https://www.imdb.com/title/tt0069462/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0069462/?ref=tt_mv_close)) (consultado el 19/11/2022).

<sup>306</sup> VELASCO, 2012, p. 318.

<sup>307</sup> En esta premisa de la película, Kevin J. Harty atisba una serie de elementos discursivos que responden a la realidad contemporánea de la Guerra Fria, ya que, en sus propias palabras: “the film has its heroes unflinchingly embrace democratic rather than autocratic ideals of government”, representados por el autoritario rey de Dinamarca (HARTY, 2011, pp. 110-111).

<sup>308</sup> Esta palabra designa de forma peyorativa, a los pobladores de la Groenlandia del siglo XII (pueblos Dorset y Thule), así como a los nativos americanos de Vinland, que narran las sagas (SHUTERLAND, 2012, p. 613).

salvajismo primitivo, mientras que la barbarie vikinga se revestirá de las concepciones de nobleza del buen salvaje de Rousseau. Mediante este paroxismo narratológico se mantiene la dicotomía antológica entre civilización-barbarie, sin que los vikingos abandonen su condición de barbaros del séptimo arte.

El cierre a este ciclo de *pepla* nórdico lo trae nuevamente Mario Bava, con su película *Knives of the Avenger* (1966). Esta producción de temática simplista, que gira en torno a la venganza de un extraño vikingo lanzador de cuchillos, da la impresión de ser un canto de cisne de esta etapa dorada del cine de vikingos, así como la última aparición de Cameron Mitchell como el héroe nórdico. Si bien es una película bastante correcta en su apartado técnico, mención especial a la fotografía de Bava, resulta un filme menos memorable que el resto, que se enmarca en un género *peplum* que ya acusa cierto desgaste de la que había sido una forma muy rentable de entretenimiento.

### **-La barbarie**

A lo largo de este capítulo hemos visto que efectivamente esta etapa comprendida entre la década de los años cincuenta y sesenta del siglo XX, ha sido una época de esplendor en cuanto al cine de vikingos por la cantidad de sus producciones, así como por su internacionalización y en algunos casos, por la calidad de dichas producciones, pero debemos comprender que esta etapa supone un punto de inflexión en la forma de entender, recibir y recrear la cultura vikinga en la cultura popular occidental.

Tal y como hemos intentado demostrar, en el siglo XIX se crea una imagen idealizada de la cultura nórdica, suscrita a las agendas nacionalistas y políticas de diversos países, y sustentada en evidencias históricas y arqueológicas, como la literatura medieval islandesa o la *Germania* de Tácito. Esto dio lugar a una concepción sobre los vikingos mayoritariamente heroica, guerrera y valiente (aunque también conservaron algunas características negativas), y adoptaron la imagen, bajo el referencial ochocentista wagneriano, de exuberantes guerreros germánicos de vestimenta impoluta y cascos alados o cornudos. Esta imagen romantizada de los vikingos se extendió entre las distintas expresiones artísticas y culturales de la época, e impregnó a una joven industria cinematográfica que abrazó de buena gana todas estas referencias, y así esta concepción decimonónica se convirtió en el paradigma elemental sobre el que se asentó la representación de los vikingos en esa primera etapa fílmica.

Tras la Segunda Guerra Mundial, estas concepciones gloriosas y caballerescas sobre el imperialismo, el colonialismo o los ímpetus civilizadores nacionalistas fueron aniquilados en los campos de batalla, y las sociedades resultantes buscaron nuevas formas políticas, sociales y culturales. En este ambiente de posguerra, el ideario romantizado vikingo se fue transformando y adoptando nuevas maneras, y a su vuelta del destierro, los vikingos reaparecieron bajo un nuevo ideario cultural cinematográfico de masas: la barbarie.

Este concepto es difícilmente definible desde una posición universal, dada la gran cantidad de puntos de vista desde los que se puede abordar, tanto metodológicos como teóricos. Consideramos que su acepción clásica es la más ilustrativa y esclarecedora, y la que mejor ha recogido los parámetros empleados en la ficción cinematográfica para crear este concepto. Por tanto, cuando hablamos de barbarie lo entendemos como:

“El término ‘bárbaros’, como el de ‘germanos’, es una creación del mundo greco-romano. Bárbaros hace mención a todos los pueblos, conocidos o no, que habitaban más allá de las fronteras del Imperio, del otro lado del limes. Al mismo tiempo, bárbaros haría referencia a un tipo de vida, de carácter y/o actitud opuesta a la romana. En este sentido, define todo lo que no es civilizado, es decir, romano. El *barbaricum* sería el espacio vital de los bárbaros, el de la ‘no civilización’, el que correspondería a un estadio evolutivo y socio-político primitivo y/o inexistente, a los ojos de los romanos”.<sup>309</sup>

Podemos inferir, por tanto, que el término bárbaro se utiliza para significar una diferencia, a un “otro”, cuya alteridad puede venir dada por diferentes motivos pero que en esencia refleja la existencia de algo diferente, algo que es ajeno al “nosotros”. Una forma de autodefinition cultural y de designación de los “objetos” que son expulsados de su sistema, ya sea por diferencias culturales o naturales.<sup>310</sup>

Como modelo de alteridad, la barbarie posee algunas características intrínsecas como es la concepción de esta como un estado evolutivo inferior, guardando las distancias con teorías desfasadas sobre la evolución humana,<sup>311</sup> nos referimos a la visión del bárbaro como una versión culturalmente atávica que es la responsable, o más bien la justificación, para que se desarrollen esos comportamientos o concepciones que lo alejan de nuestra esfera cultural.

---

<sup>309</sup> LÓPEZ QUIROGA, 2008, p. 13.

<sup>310</sup> GOMEZ PONCE, 2016, p. 4.

<sup>311</sup> Nos referimos a las teorías planteadas por el antropólogo Lewis Morgan, que en su obra *La Sociedad Primitiva* (1877), establece tres estados de evolución de la humanidad: salvajismo, barbarie y civilización; basándose en diferentes niveles de desarrollo social, tecnológico, lingüístico, así como costumbres o concepciones religiosas.

Otra de las particularidades relacionadas con la barbarie, es su condición *sine qua non* como opositora a la civilización, entendida esta tradicionalmente bien como la esfera greco-romana en el mundo antiguo o como el ámbito cristiano en el periodo medieval, o incluso en su forma más tangencial como un “nosotros”. Paradójicamente, la barbarie crea una sinergia con la civilización en la que esta se define a sí misma por la existencia de la otra, es decir hay un “nosotros” porque existe un “ellos”. Mary Beard recoge muy bien esta idea en su obra cuando dice:

“No obstante, la incómoda verdad es que los llamados ‘bárbaros’ no son más que aquellos que tienen una idea diferente a la nuestra de lo que significa ser civilizado, y de lo que importa en la cultura humana. A la postre, la barbarie de una persona es la civilización de otra”.<sup>312</sup>

Esta forma diferencial se expresa mediante la oposición de binomios culturales, normalmente en la fórmula civilización-barbarie, ya que la narrativa cinematográfica, especialmente la referente al género épico/peplum, tiende a cierto maniqueísmo en sus planteamientos. Dicha oposición puede producirse de manera directa y violenta o simplemente establecerse como una forma de rechazo y desprecio entre entidades culturales diferentes, lo que marca el hilo conductor de estas películas. Bajo el paraguas de esta dualidad suele trazarse una doble historicidad en estas películas que nos brinda un reflejo sobre las situaciones políticas y sociales de cada nación, aprovechando estos paradigmas ancestrales, y situándolos en un marco temporal no siempre muy definido, para reflexionar sobre su propia contemporaneidad.<sup>313</sup>

Uno de los grandes pilares sobre los que se vertebra la alteridad bárbara será el de la religión, concretamente el paganismo, ya que en la propia Edad Media, el cristianismo se convirtió en el *axis mundi* de la mentalidad civilizada, siendo el paganismo la imagen misma de la monstruosidad y la barbarie, por lo que rápidamente el binomio civilización-barbarie se trazó mediante los términos cristianismo-paganismo. Teniendo en cuenta que los valores del cristianismo se han consolidado como la base argumental de la moralidad occidental, representada en esta época por los EEUU, no es de extrañar que la imagen clásica de lo civilizado pase, o haya pasado, por lo cristiano.<sup>314</sup>

Tradicionalmente la representación audiovisual del paganismo, sobre todo la versión nórdica, dada la mayor fama de los vikingos, ha sido objeto de todo tipo de licencias para

---

<sup>312</sup> BEARD, 2019, p. 15.

<sup>313</sup> ROBLES DELGADO, 2020, p. 554.

<sup>314</sup> ROBLES DELGADO, En Prensa(b).

desarrollar una serie de elementos macabros y siniestros, como sacrificios humanos, cráneos usados de recipiente para beber, danzas extravagantes, rituales mágicos, etc., que han revestido nuestra concepción clásica sobre el paganismo de una pátina de exotismo, misterio y fantasía que actúa a modo de catarsis para dar cabida a todo aquello que no podemos explicar, o que no tiene razón de ser, desde nuestras concepciones culturales.<sup>315</sup>

Otro elemento que compone nuestra visión sobre la barbarie es la cuestión espacial. Queremos referirnos con esto al espacio donde habitarían los barbaros, el *barbaricum*, un espacio que normalmente no está definido ni significado (un no-espacio) y sobre el que se tiene poca información al respecto ya que esa es la esencia misma de este espacio: ser un lugar de alteridad que alberga en su seno la otredad, donde en definitiva no habita la civilización, y que por tanto supone la frontera entre el “nosotros” y el “ellos”. Históricamente este lugar de barbarie ha estado situado en el Norte, como lugar indefinido del globo (*septentrio*), aunque este hecho ha tenido una carga simbólica muy importante que ha llegado a poseer la capacidad de resignificar grupos culturales completos, como ha sido el caso de los vikingos, que fueron llamados normandos (literalmente hombres del norte) y que habitaron territorios como Normandía (tierra de los hombres del norte), quedando adscrita toda una entidad cultural a su lugar de procedencia en el imaginario medieval de la época.<sup>316</sup>

Esta visión, que ha continuado viva en nuestro imaginario cultural, se ha vertido de manera significativa en el medio cinematográfico, dando lugar a una buena muestra de este tipo de alteridad espacial, que ha situado a los vikingos en lugares totalmente dispares e indeterminados, o exóticos y legendarios como por ejemplo la isla de Thule.<sup>317</sup> Un buen ejemplo de esto podemos encontrarlo en la película *The Vikings*, donde al comienzo del largometraje se nos contextualiza históricamente a los protagonistas del filme y se nos dice lo siguiente sobre los nórdicos: “reducidos a los confines de sus áridas y heladas tierras septentrionales”, siendo esto toda la ubicación geográfica ofrecida en torno a la procedencia de los vikingos, que paradójicamente había sido rodada en los fiordos

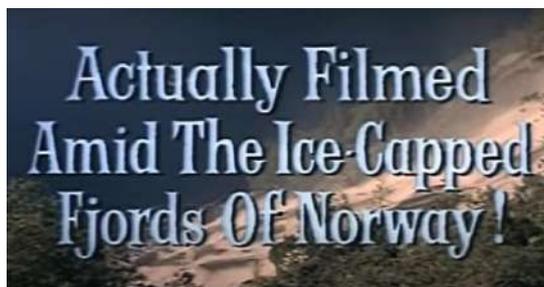
---

<sup>315</sup> LANGER, 2015(b), p. 176.

<sup>316</sup> ROBLES DELGADO, 2021(a), pp. 117-118.

<sup>317</sup> Thule es un término empleado en las fuentes greco-romanas para hacer referencia a un lugar, normalmente una isla, situada en algún punto del norte lejano. Fue Plinio quien la describía como un páramo helado y cubierto por el hielo de forma permanente. Su ubicación ha sido objeto de debate y estudio durante siglos situándola en lugares remotos como Escandinavia, Groenlandia o Islandia (HOPE, 2018, p. 105).

noruegos y cuyo tráiler promocional hace buena gala de este hecho, que luego queda en absolutamente nada en la película.



**Figura 33-** Captura del tráiler del filme *The Vikings* en el que se proclama la ubicación del rodaje de la película en los fiordos de Noruega. Fuente: <https://www.youtube.com/>

Esta nueva concepción cinematográfica y popular de los vikingos supuso una simplificación tangencial de su amplio abanico romantizado de registros conceptuales, debido a la singularidad propia de las narrativas audiovisuales de esta etapa. No debemos olvidar que los flujos comerciales del cine de estas décadas suponen fundamentalmente una vía de escape y ocio, así como canales masivos sobre los que transmitir una ideología en torno a las tensiones político-sociales de la Guerra Fría. Esta fue la auténtica premisa sobre la que se sustentó el cine histórico, y sobre la que los vikingos fueron reconvertidos para la gran pantalla.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que el cine para elaborar sus recreaciones del pasado, en muy escasas ocasiones utiliza fuentes primarias de manera directa, sino que logra su información a través de intermediarios, como pueden ser la novela histórica, o bien sencillamente se nutre de fuentes exclusivamente cinematográficas.<sup>318</sup> Atendiendo a esto, comprenderemos que cuando el séptimo arte buscó referencias para llevar nuevamente a los vikingos a la gran pantalla, las referencias que obtuvo fueron toda la impronta decimonónica del paradigma romantizado nórdico, sobre el que se construyeron las primeras representaciones cinematográficas de los hombres del norte, y que se encontraban totalmente alienadas por elementos ideológicos funestos que lastraban su “representabilidad” en los medios de masas, por lo que hubo que transformar de forma drástica el paradigma visual, estético e ideológico del vikingo, adscribiéndolo a las nuevas formas y usos del cine de estas décadas.

---

<sup>318</sup> LAPEÑA MARCHENA, 2011, p. 8.

Esto es algo que podemos ver muy claramente en el ámbito estético, en el que vemos como progresivamente se abandonan los elementos de la panoplia wagneriana, muy relacionado con el nazismo,<sup>319</sup> para conformar una nueva imagen de los vikingos a partir de otros elementos estéticos, que si bien resultaron ser bastante menos icónicos, se adscriben al nuevo paradigma nórdico, referenciando claramente los valores atávicos y primigenios de la barbarie, y que podríamos definir como: “un estilo que parecería amalgamar rasgos de un hipotético hombre primitivo con la representación clásica del vikingo. Cabellos largos, barbas desprolijas<sup>320</sup> y cuerpos decorados con vestigios de ropa o pieles de animales son característicos”.<sup>321</sup>

De este modo, los vikingos se convirtieron en personajes estereotipados, ya que surgieron como construcciones esquemáticas reconocibles por unos pocos atributos pronunciados, es decir, se reducen a un conjunto limitado y repetido de características sobresalientes que, por la ley de la frecuencia, propician la homogeneidad dentro de un mismo grupo. Esto conduce a asociaciones mentales que desencadenarán en un estereotipo. Los estereotipos funcionan en las películas como puntos de referencia en la construcción de personajes, y poseen un uso bidireccional: por un lado, intentan reflejar una imagen un tanto fiel de una cosmovisión compartida, y por otro lado, la forma en que se construyen también influye en el imaginario de la audiencia. Así, el hecho de que todos los personajes de cada grupo compartan un determinado conjunto de rasgos característicos facilita la identificación de qué personaje pertenece a cada uno de los grupos. Presentar personajes en opuestos binarios hace mucho más evidente que la audiencia reconozca los atributos que definen a los grupos y, al mismo tiempo, les ayuda a identificar a los miembros de cada grupo sin la necesidad explícita de especificarlo. En este sentido, las diferencias que

---

<sup>319</sup> En su artículo de 1968, *Reopening the Case of Wagner*, Harvey Gross hace un estudio sobre la influencia generalizada que la música de Wagner, especialmente el ciclo del Anillo, tuvo sobre el movimiento nazi en Alemania. Este afirma que Hitler no solo se apropió del estilo prosaico de Wagner, sino que hizo que el ritual y la simbología del escenario wagneriano formaran parte del espectáculo más amplio de la vida nazi, formando una nueva religión nazi a partir del Anillo. El trabajo de Wagner destacó la importancia de la preservación y adopción de la mitología nórdica en la vida cotidiana del pueblo alemán, creando un retrato germanizado del mito nórdico que era fácilmente apetecible para la causa nazi y que fue reclamado como cultura alemana por parte de estos. Ver: GROSS, 1968.

<sup>320</sup> Aunque las barbas no eran muy comunes en los actores principales de los filmes vikingos de esta época, puesto que no iba muy en la línea de los cánones de belleza del momento, sí que podemos comprobar que casi todos los extras o personajes secundarios lucen sendas barbas, que se convirtieron en un elemento de referencia de los vikingos.

<sup>321</sup> GOMEZ PONCE, 2016, p. 3.

se destacan conducen a la atribución de significados y al surgimiento de estereotipos que definen a cada grupo.<sup>322</sup>

### - *Götterdämmerung*

En los compases finales de la década de los sesenta, estos géneros cinematográficos que tan buena sinergia habían creado con los hombres del norte, dando lugar a una etapa dorada de los vikingos en el medio audiovisual, y también en la cultura popular, fueron decayendo poco a poco, hasta su colapso final. En el caso del *epic* americano, suele considerarse que el declive del género comenzó a raíz de la película *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963), debido a numerosos problemas en el rodaje, así como a sus elevadísimos costes de producción. A partir de estos años, se irá produciendo un languidecimiento generalizado de este tipo de películas, que fueron perdiendo espacio frente a la televisión.<sup>323</sup> El *peplum* italiano, que a pesar de sus escasos medios y deficientes producciones había demostrado ser un rentable modelo de entretenimiento, fue perdiendo espacio progresivamente a partir de 1965, frente a otros géneros de mayor popularidad como el western europeo, que pasaría a hacer las delicias de la audiencia italiana.<sup>324</sup>

Junto a estos géneros filmicos, la temática vikinga también comenzó a dar muestras de agotamiento y a tener cada vez una menor presencia en una sociedad en los que la realidad de la dureza política y social, impregnaba las pantallas con las imágenes en televisión de la guerra de Vietnam, las protestas estudiantiles o el asesinato de Martin Luther King. A pesar de este ocaso nórdico, a lo largo de la década de los setenta se realizaron unas pocas producciones cinematográficas sobre esta temática, que aun apelaban a la otrora grandeza de la Edad Dorada y a su icónica e insigne película, *The Vikings* (1958), la cual a pesar de la distancia y el tiempo aun seguiría jugando un papel referencial en la forma de representar la cultura vikinga en el séptimo arte.

La primera de las producciones de estos últimos coletazos vikingos, vino de la mano de Hollywood, más concretamente de su extensión británica,<sup>325</sup> que se adentraron en un

---

<sup>322</sup> ARENAS, 2020, pp. 92-93.

<sup>323</sup> BARRIO BARRIO, 2008, p. 243.

<sup>324</sup> LAPEÑA MARCHENA, 2008, p. 108.

<sup>325</sup> En la década de los años cincuenta y sesenta Hollywood llevará a cabo una política de internacionalización y externacionalización de sus producciones, e Inglaterra sería el lugar predilecto para ello. Como resultado se crearon estudios en Reino Unido financiados con capital americano, como por ejemplo los estudios Borehamwood, filial británica de MGM (STUBBS, 2019, pp. 94-96).

nuevo ciclo fílmico dedicado a la realeza inglesa, dando lugar a producciones caracterizadas por su tono intimista, su cuidado diseño de producción, un mayor énfasis en el diálogo erudito sobre la acción y la presencia de actores capaces como Richard Burton, Peter O'Toole y Paul Scofield.<sup>326</sup> Será en este contexto donde surgió *Alfred the Great* (1969), el primer y único largometraje de la historia dedicado íntegramente a la figura del rey inglés Alfredo el Grande.<sup>327</sup>

Este biopic, a cargo del director británico Clive Donner, nos invita a conocer la vida del rey Alfredo (interpretado por David Hemmings) desde su llegada al trono hasta su gran victoria en Edington, en un reinado marcado por la confrontación con los invasores vikingos y su pugna personal contra el líder danés Guthrum (Michael York), en un filme de ritmo pausado pero cargado de fuerza en sus escenas de batalla.

El guion estuvo a cargo de Ken Taylor y James R. Webb que se basaron en la obra de historia popular *Alfred the Great: The King and His England* (1956), de Eleanor Shipley Duckett.<sup>328</sup> Las referencias decimonónicas son abundantes en esta película, y es que muchos de los tópicos dramáticos que fueron creados en un intento de hacer más atractiva la historia del monarca para el público en general, fueron emulados en igual medida en este filme. La profesora Barbara Yorke lo detalla de la siguiente manera:

“Most productions found it necessary to add to dramatic interest by inclusion of one or more pairs of young lovers separated by the exigencies of war, and the capture of Alfred’s wife with a threat to her virtue from a lascivious Viking leader was also a common addition to the plot. The dramatic potential of the plays was further enhanced by references to Viking paganism with the “Raven Banner”, pagan ceremonies and the threat of human sacrifice being very much to the fore”.<sup>329</sup>

La dureza de la nueva realidad política y social del momento, marcó la película y condicionó el carácter hosco y frío de un rey Alfredo que se debate constantemente en la dicotomía entre ser rey o dedicarse a la vida eclesiástica, aceptar sus deberes frente a sus pasiones, que en ocasiones lo llevan a ser orgulloso y cruel, en una especie de reflejo distorsionado del Hamlet de Shakespeare.<sup>330</sup> No solo la figura de Alfredo estará imbuida de la brutalidad de su época, sino que sus principales antagonistas se verán sometidos a

---

<sup>326</sup> *Ibidem*, pp. 128-129.

<sup>327</sup> Ver: ROBLES DELGADO, 2021(b), pp. 397-398.

<sup>328</sup> SNYDER, 2011, p. 39.

<sup>329</sup> YORKE, 2009, p. 133.

<sup>330</sup> SNYDER, 2011, p. 42.

un proceso estético de militarización que convertirá las huestes vikingas en todo un ejército invasor, cruel y sanguinario, en lo que algunos académicos han visto como un intento de “nazificar” a los vikingos en esta cinta.<sup>331</sup>

El balance final no fue bueno para esta producción, que no tuvo una muy buena acogida por parte de la crítica (aunque algunos medios alabaran el carácter antiheroico del protagonista), ni tampoco cosechó el éxito en taquilla.<sup>332</sup> En definitiva, una película destinada al olvido y que no consiguió revitalizar la figura de un casi olvidado rey Alfredo.

Otra película, un tanto extraña y que no versa realmente sobre los vikingos, llegó desde Turquía, *Tarkan versus the Vikings* (Mehmet Aslan, 1971). Esta película está basada en el personaje de comic turco Tarkan, creado en 1967 por Sezgin Burak, y que desde 1969 a 1973 fue llevado al cine en una serie de películas consecutivas, interpretadas casi todas por el actor Kartal Tibet. Esta película supone una lista interminable de estereotipos y clichés sobre la cultura vikinga, que va desde el casco con cuernos a los cráneos humanos para beber, pasando por esperpénticos atuendos y barcos vikingos un tanto singulares. Como digo no es una película sobre vikingos en sí, sino las aventuras del héroe Tarkan que se enfrentara a la villanía de los nórdicos, en un filme de aventuras clásico al más puro estilo *peplum*. Con todo, llama la atención la clarísima impronta que puede palpase de la cinta de Fleischer que deja clara constancia de la huella de este filme más de diez años después y en lugares tan distantes y culturalmente ajenos como Turquía.

La siguiente cinta, *The Island at the Top of the World* (Robert Stevenson, 1974), supuso la primera producción del estudio Disney en la temática vikinga. Esta película adapta la novela *The Lost Ones* (1961) del escritor Ian Cameron, uno de los seudónimos del novelista inglés Donald Gordon Pyne, cuya adaptación para guion cinematográfico se le encargó a John Whedon. La producción contó con un presupuesto de unos 8 millones de dólares (sin inflación), lo que la convirtió en la película más cara de Disney hasta la fecha.<sup>333</sup>

Dada la coyuntura argumental de la película, en la que se encuentran una antigua comunidad vikinga que ha vivido aislada en un paraje volcánico en el ártico, hay una tentativa de dotar de mayor realismo la representación de los vikingos, lo que no significa

---

<sup>331</sup> ALBERTH, 2003, p. 52.

<sup>332</sup> SNYDER, 2011, p. 44.

<sup>333</sup> <https://catalog.afi.com/Film/55362-THE-ISLANDATTHETOPOTHEWORLD?sid=15a8bb3d-c010-49eb-a830-938cf11eeaa3&sr=0.065189086&cp=1&pos=0> (consultado el 20/11/2022).

mayor exactitud histórica sino una reconstitución más plausible históricamente.<sup>334</sup> En su búsqueda de esta autenticidad, la cinta de Disney ira un paso más lejos que sus predecesoras e incluirá por primera vez la presencia del nórdico antiguo como la lengua hablada por los vikingos. Hay que aclarar que no se trató de nórdico antiguo real, ya que esto hubiera precisado un ejercicio de reconstrucción lingüística que no se producirá hasta muchas décadas más tarde, sino que se emplearan distintas lenguas escandinavas modernas, básicamente la que hablaran los distintos figurantes vikingos, haciéndolas pasar por la antigua lengua nórdica.<sup>335</sup>

Esta película de viajes y exploración, que recuerda a las obras de Julio Verne, fue un intento de Disney por aunar sus grandes éxitos en el cine de aventuras, en películas como *20,000 Leagues Under the Sea (20.000 leguas de viaje submarino)*, Richard Fleischer, 1954),<sup>336</sup> con la inmensa popularidad de la que gozaron los nórdicos en las décadas anteriores. El problema es que esta fórmula ya presentaba claros síntomas de agotamiento para 1974, y si bien es una película original y con una representación de los vikingos cuidada y novedosa, esto no sirvió para cosechar unas grandes críticas, si bien es cierto que recibió una nominación a los Premios de la Academia a mejor dirección artística.

La última de las producciones, que firma el cierre de esta etapa cinematográfica, es *The Norseman* (Charles B. Pierce, 1978), un filme que podríamos catalogar como un western crepuscular protagonizado por vikingos.<sup>337</sup> Para más inri, esta película se ambienta nuevamente en las costas de Vinland y retomara el tema de los nórdicos como primeros europeos en América, pues la aparición de los nativos americanos prototípicos de las películas de vaqueros, eliminan cualquier duda sobre la localización argumental. Tradicionalmente cuando en las películas de vikingos aparecen nativos americanos, suele producirse una constante búsqueda por definir quién es la figura de alteridad, pero en esta cinta, dado su marcado carácter de western, los indígenas quedaran retratados sin duda alguna como los auténticos salvajes, y desempeñaran el rol de antagonistas en el filme.<sup>338</sup>

---

<sup>334</sup> SOUZA DE MEDEIROS, 2021, p. 249.

<sup>335</sup> Para un estudio sobre el empleo de las lenguas antiguas germánicas en el audiovisual ver: MUÑOZ-ACEBES y ROBLES DELGADO, En Prensa.

<sup>336</sup> Esta película fue uno de los grandes éxitos de los estudios Disney en la década de los cincuenta, pues logro una explotación en taquilla superior a la prevista, gracias a la realización de un capítulo monográfico sobre la película, para su serie de televisión, *Disneyland (1954-1961)* (CASCAJOSA VIRINO, 2006, p. 28).

<sup>337</sup> D'ANGELO, 2021, p. 70.

<sup>338</sup> HARTY, 2011, p. 112.

La representación de los nórdicos en esta película llama la atención pues caen en una exageración superlativa, hipermasculinizada, ruda y áspera,<sup>339</sup> que recupera ciertos elementos de la panoplia wagneriana, como el mitiquísimo casco con cuernos. Esto supone cierta ruptura con el paradigma representativo nórdico que se venía trabajando en las décadas anteriores. Aunque se puede apreciar cierta influencia de *The Vikings*, ya empezamos a testiguar como fue produciéndose una mutación del paradigma del vikingo, hacia una masculinidad y fiereza guerrera desmesurada, que dará como resultado el arquetipo del personaje bárbaro típico de las ambientaciones de fantasía y las películas de espada y brujería, que vivieron en los ochenta una época de esplendor, y cuyo referente más icónico y genuino fue Conan el Bárbaro.



**Figura 34-** Comparativa entre los yelmos que lucen los personajes protagonista de los filmes *The Vikings* y *The Norseman*. Podemos apreciar como las similitudes entre uno y otro son más que evidentes, lo que sugiere la pervivencia de elementos estéticos de la cinta de Fleischer como referencias clave del mundo vikingo cinematográfico, veinte años después. A la izquierda Kirk Douglas en la película *The Vikings* (fuente: <https://www.imdb.com/>) y a la derecha Lee Majors en el film *The Norseman* (fuente: <https://www.imdb.com/>).

---

<sup>339</sup> En una review de la revista *Variety*, los vikingos de esta película fueron catalogados como “10th Century Hell’s Angel” (HARTY, 2011, pp. 111-112).

Como curiosidad, añadir que en esta película aparece por primera vez en la historia un vikingo negro,<sup>340</sup> interpretado por el actor afroamericano Deacon Jones. Independientemente de la veracidad histórica de este personaje, me parece un hecho muy interesante pues en la década de los setenta la lucha por los derechos civiles de las comunidades negras de Estados Unidos vivió una actividad muy fuerte y tuvo una presencia muy intensa en la cultura y la sociedad americana del momento. No es descabellado pensar que esto influyó, directa o indirectamente, en la aparición de este vikingo negro, lo cual es una muestra más de como el cine se retroalimenta con su presente, generando una doble historicidad en este tipo de producciones, que nos hablan de la forma de entender tanto el pasado como el presente.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

---

<sup>340</sup> Tendremos que esperar hasta el año 2022 para poder volver a ver un personaje nórdico de color, concretamente en la serie de Netflix, *Vikings: Valhalla*, en la que la actriz Caroline Henderson interpreta a la gobernadora de Kattegat.

# CAPÍTULO 4

OTRAS MIRADAS

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



Hasta ahora hemos ido siguiendo una mayoritaria estela de filmografía procedente de Hollywood, y es que como bien hemos detallado, la industria estadounidense no solo fue, y sigue siendo, la industria hegemónica occidental, sino que además es la que más producciones sobre vikingos ha llevado a término. Pero aparte de esta visión más global y comercial se han ido desarrollando otras formas, tal vez menos conocidas, de abordar esta temática, como la de los países nórdicos. A través del cine, estos han recreado su propio pasado de una forma más personal e incluso cercana a la verosimilitud histórica. Asimismo, son destacables las incursiones en este cine desde países tan aparentemente lejanos como Rusia o Polonia, donde envueltos en la polémica, también han dedicado alguna producción a los hombres del norte.

### **-La cuna de los vikingos**

Presentes desde sus comienzos cinematográficos, las industrias escandinavas no han mostrado un intenso interés en llevar a la pantalla a los que fueron protagonistas absolutos de las modas populares, artísticas y académicas del siglo XIX, así como objeto de la más férrea admiración nacionalista. Muy probablemente empujados por los ecos de esta tendencia, aparecieron las primeras producciones en el séptimo arte, pero de una forma discontinua y de poco calado, lo que podría indicar un agotamiento de la popularidad vikinga en estos territorios, o que los incipientes artistas cinematográficos prefirieron posar su atención y buscar inspiración en otros ámbitos. En cualquier caso, el auge de las corrientes fascistas y la malversación que estas provocaron en la imagen de los vikingos, tampoco ayudaron a fijar su interés en el medio audiovisual de firma nórdica.

Resulta llamativo que durante todo el proceso de recuperación y revitalización que experimentó la cultura vikinga durante las décadas de los cincuenta y sesenta, las industrias escandinavas permanecieran impasibles ante la oleada de popularidad que se desataba nuevamente por sus antepasados, aunque las producciones vikingas hollywoodienses fueran percibidas como cómicas y poco acertadas.<sup>341</sup> Durante estas décadas el cine escandinavo discurrió por otros derroteros mucho más experimentales y

---

<sup>341</sup> Birgir Thor Møller lo expresa de la siguiente manera: “Hollywood’s Vikings, such a Kirk Douglas in Richard Fleischer’s *The Vikings* (1958), had seemed hilariously foreign to Icelandic eyes” (MØLLER, 2005, p. 310). Otro ejemplo podemos encontrarlo en esta crítica a la película de Fleischer realizada en 1959 para el periódico nacional de Islandia, que reniega de la representación realizada de los antepasados islandeses: <https://timarit.is/page/3663243#page/n7/mode/2up> (consultado 02/02/2023).

autorales que, a la postre, dotaron a esta industria de una voz propia y unas señas de identidad reconocibles y alabadas en el mundo entero.

En el caso de Suecia, que vivió cierta renovación en su industria durante los años de la guerra, volverá en la década de los cincuenta a la escena internacional con el éxito del filme *Fröken Julie* (*La señorita Julie*, Alf Sjöberg, 1951). En esta misma década entró en escena la figura más reverenciada no solo del cine nacional sueco sino de toda la esfera nórdica, Ingmar Bergman, que ambientó algunas de sus películas en la Suecia medieval como *Det sjunde inseglet* (*El séptimo sello*, 1957) o *Jungfrukällan* (*El manantial de la doncella*, 1960). Estas producciones no deben ser consideradas en ningún caso como películas de vikingos, a pesar de que este último filme presente cuestiones sobre la permanencia de antiguas costumbres paganas en un país ya cristianizado. En 1963 se creó el Instituto Sueco del Cine, que impulsó las producciones nacionales y sirvió de incentivo para la aparición de una nueva generación de cineastas que se alejaron de la tradición sueca y se aproximaron a nuevas fórmulas de expresión como el *cinéma-verité* o a la influencia de directores como Godard.<sup>342</sup>

Noruega continuó siendo una industria modesta confinada a las fronteras nacionales, que durante las décadas siguientes a la posguerra centró su interés en la realización de filmes sobre la resistencia noruega a la ocupación alemana. Los cineastas noruegos dotaron al tratamiento y la representación de la naturaleza de una importancia manifiesta que se convertirá en su sello distintivo. En 1940 la película *Vildmarkens sång* (*El bastardo*, Helge Lunde) constituyó un pequeño éxito internacional para esta industria al ser exhibida en el festival de Venecia, pero hubo que esperar hasta 1987 para que Noruega rompiera estruendosamente su silencio internacional con la película *Ofelas* (*El guía del desfiladero*, Nils Gaup).<sup>343</sup>

La excepción a este desinterés manifiesto por las películas vikingas vendrá desde Dinamarca.<sup>344</sup> En la década de los cincuenta este país se encontraba en un periodo de cierta decadencia, donde la cultura cinematográfica imperante se basaba en comedias

---

<sup>342</sup> LABARRÉRE, 2009, pp. 81/83.

<sup>343</sup> *Ibidem*, pp. 85/87.

<sup>344</sup> Existe una excepción anterior al filme que vamos a comentar a continuación, de producción escandinava. Se trata de la comedia sueca *Här kommer bärsärkarna* (Arne Mattsson, 1965), una producción totalmente estereotipada y con un marcado tono humorístico, que recuerda más a la franquicia británica de películas cómicas *Carry On*, que a una película de vikingos. Como curiosidad, esta película se rodó en Yugoslavia, donde aprovechó los decorados que habían sido utilizados para la producción estadounidense *The Long Ship* (<https://www.svenskfilmdatabas.se/>) (Consultado el 05/02/2023).

populares y comedias eróticas ligeras, así como ciertos retratos realistas de la vida cotidiana danesa. La proyección internacional de esta industria estaba totalmente restringida a la figura del insigne Carl Dreyer, que en estos años rodó sus últimos filmes *Ordet* (*La palabra*, 1955) y *Gertrud* (1964). En este contexto surgió una generación de cineastas firmemente arraigados a la cultura y las tradiciones danesas, entre los que destacan Astrid Henning-Jensen, Erik Baling y Gabriel Axel, director de la epopeya vikinga *The Red Mantle*.<sup>345</sup>

Gabriel Axel ha sido uno de los directores más prolíficos de la industria cinematográfica y televisiva danesa, aunque mantuvo una doble carrera en Francia. Su filmografía abarca películas de corte realista, comedias eróticas, comedias populares y épica histórica basadas en obras clásicas de la literatura. Su debut se produjo en 1955 con el filme *Altid ballade*, que se centra en el retrato de una familia de clase trabajadora, pero su mayor éxito se produciría décadas más tarde con su adaptación del relato corto de Karen Blixen en *Babettes gæstebud* (*El festín de Babette*, 1987), que fue la primera película danesa en ganar un Oscar.<sup>346</sup>

En 1967 realizó su primer largometraje de género épico e histórico, la mencionada *The Red Mantle*, que se basa en la leyenda popular de Hagbard y Signy, recogida en la *Gesta Danorum* (libro VII) de Saxo Grammaticus.<sup>347</sup> Es difícil saber si esta película surgió como una respuesta “patria” a las producciones vikingas hollywoodienses o tal vez, como indica Astrid Widding, esté relacionada con el estreno en 1966 de una nueva versión alemana del *Nibelungelied*,<sup>348</sup> a imagen y semejanza de la obra de Fritz Lang (incluido el formato en díptico), pero con una renovada estética y mejores medios técnicos.<sup>349</sup> Sea por lo que fuere, en esta película se involucraron distintos países nórdicos y el filme fue realizado como una coproducción entre Islandia, Suecia y Dinamarca. Aunque rodada en Islandia, tuvo mayor participación de actores escandinavos en los roles principales (a excepción del ruso Oleg Vidov en el papel protagonista), donde cada actor hablaba su idioma natal

---

<sup>345</sup> HJORT y BONDEBJERG, 2001, p. 23.

<sup>346</sup> *Ibidem*, p. 28.

<sup>347</sup> ver: GRAMÁTICO, 2013, pp. 477-541.

<sup>348</sup> Nos referiremos al binomio filmico formado por *Die Nibelungen, Teil I: Siegfried* (1966) y *Die Nibelungen, Teil II: Kriemhilds Rache* (1967), ambas del director austriaco Harald Reinl.

<sup>349</sup> WIDDING, 1998, p. 92.

y después en postproducción la película era doblada y sincronizada a las respectivas lenguas, para finalmente estrenarse en idiomas diferentes.<sup>350</sup>

Esta película pretendió llevar el *ethos* vikingo a una dimensión más literaria y profunda de lo que la cinematográfica clásica de vikingos nos tenía acostumbrados. Podemos apreciar en la narrativa de este filme cierto buqué a las sagas islandesas<sup>351</sup> en su prosa concisa y sin apenas emocionalidad, pero cargada de significado, que representa las disputas de sangre y venganza tan clásicas de la literatura islandesa medieval. Todo esto, intercalado con una historia de amor juvenil e intensa, que recuerda al clásico Romeo y Julieta. Este entramado argumental se ve apoyado por un aparato estético de lo más ambicioso y bien ejecutado,<sup>352</sup> donde los paisajes islandeses juegan un papel crucial dotando a este filme de un contraste cromático entre el oscuro de sus playas y paisajes volcánicos, frente al fuerte simbolismo que juega el color rojo en la narrativa. El apartado artístico se complementa con escenas de acción simples, contundentes y explícitas (que incluso rozan con lo gore), aunque muy alejadas de lo trepidante y colosal de las películas hollywoodienses.



**Figura 35-** Escena de la película *The Red Mantle* en la que podemos apreciar el contraste cromático de este filme entre los paisajes oscuros, el vestuario de tonalidades grisáceas y el imponente rojo del manto que viste el protagonista.

<sup>350</sup> MØLLER, 2005, p. 310.

<sup>351</sup> La palabra *saga* en nórdico antiguo significa historia, pero cuando hacemos referencia a sagas islandesas nos referimos a un tipo específico de narrativa épica larga, escrita en prosa y en nórdico antiguo, en la Islandia medieval principalmente entre los siglos XIII y XIV, que se basa en cierta manera en la tradición oral sobre el pasado de los pueblos escandinavos. Existen tres géneros principales: *Fornaldarsögur* ('Sagas de los tiempos antiguos'), contienen leyendas tradicionales sobre antiguos héroes míticos; *Konungasögur* ('Sagas de los reyes'), versan sobre las figuras de distintos reyes escandinavos, principalmente noruegos; e *Íslendingasögur* ('Sagas de los islandeses'), que tratan sobre personajes y familias prominentes de Islandia que vivieron entre los años 850 y 1050. Existen otros géneros como vidas de santos, biografías hagiográficas de obispos, novelas caballerescas (principalmente sobre el Rey Arturo y Carlomagno), o traducciones de obras latinas sobre la historia de Roma o la Guerra de Troya (LÖNNROTH, 2012, p. 304).

<sup>352</sup> El mérito en gran parte fue de Henning Bendtsen, uno de los directores de fotografía daneses más destacados.

Por otro lado, resulta destacable el escaso interés de esta producción por representar el mundo vikingo de una forma mínimamente realista. Si bien no cae en los estereotipos clásicos, presenta una generalidad y una sobriedad en su vestuario, decorados y puesta en escena, que producen una sensación totalmente anodina en el espectador, funcionando los vikingos casi como un telón de fondo en el que narrar una historia de amor y luchas intestinas. A pesar de ser una recreación más respetuosa, no es para nada lo que cabría esperar de un filme de vikingos producido desde la propia Escandinavia, y ese es probablemente el problema, que no nos encontramos ante una película de vikingos sino ante un excesivo y refinado ejercicio de forma y narrativa cinematográfica. Norðfjörð detalla sucintamente las debilidades de este filme cuando dice: “The polished look, scant dialogue, beautiful and clean-shaven Vikings, and vivid homoeroticism broke with all traditional representations of the heritage”.<sup>353</sup>

Todo esto podría explicar su ambivalente recepción, ya que en los países nórdicos la película fue un fracaso tanto de taquilla como de crítica,<sup>354</sup> pero en cambio funcionó muy bien tanto en Estados Unidos como en Europa, donde estuvo nominada a la Palma de Oro en el festival de Cannes y recibió el Premio Técnico del jurado. En cualquier caso, hubo que esperar hasta la década de los años ochenta para volver a ver una producción vikinga de manufactura nórdica, en este caso proveniente desde Islandia, que con su recién creada industria cinematográfica dio un paso al frente para asumir la tarea de plasmar su pasado en la gran pantalla.

Suele considerarse que la industria cinematográfica islandesa arrancó en 1979 con la creación del Fondo para el Cine Islandés (*Kvikmyndasjóður*), una institución destinada a promover el cine nacional proporcionando apoyo financiero estatal.<sup>355</sup> Esto no quiere

---

<sup>353</sup> NORÐFJÖRÐ, 2005, p. 252.

<sup>354</sup> En palabras del propio director: “Perhaps there was too much bragging about the film before the Danish premiere, with the result that expectations in Denmark were simply too high (...) It’s also possible that a film simply has to appear at the right time.” (HJORT y BONDEBJERG, 2001, p. 38). Especialmente funesta fue la recepción de esta película en Islandia, donde calificativos como “pretenciosa”, “cómica” o “desastrosa” son los que pueden leerse con más facilidad en los trabajos dedicados al cine islandés (ver: MØLLER, 2005, pp. 310-311, NORÐFJÖRÐ, 2005, p. 252 y DEWEY, 2009, p. 16). Esto podría explicarse entendiéndolo que la película fue percibida como una representación de la cultura vikinga y la herencia literaria medieval islandesa, y dado que el resultado estuvo lejos de esto ya que nunca lo pretendió, es comprensible entender las reticencias generadas entre el público nórdico.

<sup>355</sup> La industria cinematográfica islandesa fue nuevamente reestructurada en 2001 por la Ley de Cine de Islandia (*Kvikmyndalög*), que culminó con la creación del Centro de Cine de Islandia (*Kvikmyndamiðstöð Íslands*) en 2003. Centralizando en esta institución el anterior Fondo para el Cine Islandés y la recién formada Filmoteca Nacional (*Kvikmyndasafn Íslands*) (<https://www.icelandicfilmcentre.is/about/>) (consultado el 5/02/2023).

decir que antes de esta fecha no hubiese actividad cinematográfica en este país,<sup>356</sup> sino que esta era muy esporádica y solía estar financiada mediante productores y/o directores islandeses independientes o en régimen de coproducción con otros países, esencialmente escandinavos. La industria cinematográfica escandinava utilizó Islandia principalmente como lugar de rodaje por sus paisajes y como fuente de adaptaciones literarias, aunque en algunos casos se incluían en estas coproducciones actores o incluso directores propiamente islandeses.<sup>357</sup> Aunque esta fuese la dinámica cinematográfica preponderante en Islandia, hubo algunos proyectos filmicos propios y originales, como la película *Milli fjalls og fjöru* (*Between Mountain and Shore*, 1949)<sup>358</sup> de Loftur Guðmundsson, considerada como la primera producción propiamente islandesa.

Junto con la creación del fondo para el cine, cuyos efectos se dejaron notar rápidamente, aparece una nueva generación de directores que retornan a su lugar de origen tras haberse formado en escuelas de cine de otros países escandinavos, como Suecia o Dinamarca. De esta promoción de cineastas destacan Ágúst Guðmundsson y Hrafn Gunnlaugsson, quienes harían su debut cinematográfico en 1980 con *Land og synir* (*Land and Sons*) y *Oðal feðranna* (*Father's Estate*) respectivamente, donde abordan los conflictos entre los espacios urbanos y rurales de la Islandia contemporánea.

Estos mismos directores serán los que poco después darán el salto hacia el cine histórico, tomando las sagas islandesas como referencia central de sus producciones vikingas. El primer caso fue el filme *Outlaw: The Saga of Gísli* (1981) a cargo de Guðmundsson, que adaptó a la gran pantalla la *Gísla saga Súrssonar* (*Saga de Gísli*), una de las sagas de

---

<sup>356</sup> Teniendo en cuenta que Islandia formó parte del reino de Dinamarca hasta 1944, año en que logró la independencia de forma oficial, algunas de las iniciativas pionera del séptimo arte en este país quedaron adscritas a la historia del cine de otros países escandinavos (DEWEY, 2009, p. 7).

<sup>357</sup> Uno de los ejemplos más representativos de este formato de coproducción con los países escandinavos que aprovechó tanto los paisajes como la literatura islandesa, en producciones de autoría y capital externo, fue la película sueca *Salka Valka* (Arne Mattsson, 1954). Esta adaptación de la novela islandesa del ganador del noble de literatura Halldór Laxness, fue rodada íntegramente en Islandia y contó con actores suecos en su mayoría. Otro ejemplo bastante significativo fue la ya mencionada *The Red Mantle*.

<sup>358</sup> *Milli fjalls og fjöru* es una expresión que podríamos traducir como 'entre la montaña y la playa' y aparece por primera vez en el *Íslendingabók* (*Libro de los islandeses*) de Ari Þorgilsson, una de las principales fuentes sobre la colonización de Islandia. Esta locución hace referencia a la descripción del paisaje que encontraron los colonos noruegos al llegar a la isla, que estaba cubierta de bosques que iban desde la montaña a la playa. En palabras de Inés García López, esta expresión continuo viva en la lengua islandesa pudiendo hacer referencia a la nostalgia por algo que se perdió hace mucho tiempo, en alusión a los bosques que cubrían la isla y que hoy en día ya no existen (Inés García López, Los primeros asentamientos en Islandia: fuentes arqueológicas y documentales. Conferencia, IX CEVE) (<https://www.youtube.com/>) (consultado el 07/02/2023).

proscritos más conocidas<sup>359</sup> (de hecho, forma parte del plan de estudios elementales de las escuelas de Islandia),<sup>360</sup> aunque no ocupe un lugar prominente en el canon de la literatura medieval islandesa como otras obras tales como la *Egils saga* (*Saga de Egil Skallagrímsson*) o la *Njáls saga* (*Saga de Nial*). El objetivo del director con esta película fue realizar una adaptación extremadamente fiel tanto de la obra literaria como de la ambientación histórica, hasta el punto de que la propia saga se convirtió en el guion de la película, llegando a cubrir los huecos narrativos con referencias a otros textos vikingos como el poema *Hávamál* (capítulo 1, p. 37, nota 23).<sup>361</sup> El nivel de emulación es tan alto que incluso llega a presentar a los personajes del filme y sus relaciones genealógicas mediante cuadros explicativos al más puro estilo de las *Íslendingasögur* ('Sagas de los islandeses'). No cabe duda de que este excesivo apego a la saga medieval se convirtió en su mayor defecto, pues se generó un producto audiovisual bastante confuso e ininteligible para un público no versado en la fuente original, lo que junto a un aparatado técnico y visual deficiente y oscurantista,<sup>362</sup> no contribuyeron a una gran recepción entre el público internacional. Lo cierto es que esto no suponía una preocupación para la industria cinematográfica islandesa en estos momentos, e incluso en palabras de su propio director: "The purpose was not at all to reach foreigners. The purpose was always to reach Icelanders."<sup>363</sup>

Un enfoque totalmente diferente fue el empleado por Hrafn Gunnlaugsson en su trilogía de películas vikingas,<sup>364</sup> donde en lugar de adaptar obras literarias concretas se basará en

---

<sup>359</sup> Se conoce como sagas de proscritos (*Skógarmanna sögur*) a un grupo de sagas pertenecientes al género de las *Íslendingasögur*, que tienen como protagonistas principales a forajidos y criminales islandeses. La representación del héroe suele seguir el modelo tradicional de las sagas, pero se centran en temas un tanto diferentes como la pérdida personal, la pérdida de la tierra o la pérdida de la libertad, y suelen contener un final trágico para el protagonista. Algunas de las sagas de proscritos más conocidas son: *Grettis saga Ásmundarsonar* (*Saga de Grettir*), *Gísla saga Súrssonar* (*Saga de Gíslir*) y *Harðar saga ok Hólmverja* (NORDAL, 2012, p. 317).

<sup>360</sup> NORÐFJÖRÐ, 2010, p. 29.

<sup>361</sup> NORÐFJÖRÐ, 2005, p. 257.

<sup>362</sup> La película no contó con un gran presupuesto por lo que las escenas interiores se filmaron en un gran garaje en las afueras de Reykjavík, lo que junto a la mala iluminación y la calidad granulosa del metraje hacen que este sea el punto más débil de la película desde un punto de vista técnico (DEWEY, 2009, p. 18).

<sup>363</sup> NORÐFJÖRÐ, 2005, p. 256.

<sup>364</sup> En la mayoría de trabajos que hablan sobre estas películas suelen referirse a ellas como trilogía vikinga, debido a su obvia temática. También puede encontrarse la denominación de trilogía del cuervo, que consideramos la más adecuada y acertada dado el destacado papel que juega este animal en la simbología y la narrativa de estas películas. El cuervo es un animal asociado al dios Odín (en la *Edda* se especifica que uno de los nombres de esta deidad es *Hrafnaguð*, dios cuervo), y por tanto materializa la religión, sociedad, cultura y valores dominantes de la Islandia precristiana, que suelen aparecer como contrapunto a la nueva religión que se iba estableciendo en el país. Así mismo, este animal solía usarse como figura retórica en las rimas de la poesía escáldica (conocida como *kennings*), y estaba asociado a la batalla, la muerte y la destrucción, lo cual también tiene que ver con el argumento de la venganza y las luchas sangrientas

elementos característicos de esta literatura medieval, así como en relatos populares.<sup>365</sup> Estos elementos narrativos medievales fueron fusionados con narrativas más propias del género cinematográfico, como el western o el cine de samuráis, imponiéndose las referencias y las similitudes con los grandes maestros de estos géneros como Sergio Leone y Akira Kurosawa. Esto dio lugar a un producto audiovisual mucho más consumible y funcional, que no solo fue mucho mejor recibido y entendido en el extranjero, sino que se han convertido en películas referenciales dentro de la filmografía vikinga.

Su primera película, *When the Raven Flies* (1984), fue fruto de una coproducción con Suecia, y plantea una trepidante historia sobre un desconocido recién llegado a Islandia cuya búsqueda de venganza será el motor principal de esta cinta. Este filme fue el que más elementos compartió con las películas de Leone y Kurosawa, no solo en la venganza como núcleo narrativo principal, sino en la elección de un personaje protagonista totalmente alejado de los cánones clásico del héroe cinematográfico. Este personaje áspero y de moral cuestionable, es recubierto de una pátina de antagonismo que lo desromantiza por completo para dejar solo una historia de venganza cruda y destructiva, con pocas escenas de acción pero tensas y contundentes. A pesar de todas las similitudes, esta cinta posee una voz propia amparada en sus referencias a las sagas islandesas, que recoge todos estos elementos narrativos universales pero no para realizar el ejercicio vacío de situarlos en un marco espacial diferente, sino para nutrirlo con referencias culturales e históricas propias, así como una visión cinematográfica distinta. La nítida presencia de estas referencias en la película de Gunnlaugsson, no relega a este director a un papel de imitador o simple continuador del legado de Leone y Kurosawa, sino que añade, aumenta y complementa la herencia de estos directores y estos géneros cinematográficos.<sup>366</sup>

---

familiares, que conforman buena parte de la trama de estas películas. Por último, cabe recordar que el nombre del propio director significa cuervo (Hrafn es cuervo en islandés), y el mismo bromeaba sobre esto: "I can't let down my name-sakes" (GRIMBERT y BORNHOLDT, 2011, pp. 88-89). Existe una última denominación para referirse a las obras de este director islandés, propuesta por Bjørn Sørenssen, llamadas en tono jocoso "*cod western*" ('bacalao western'), haciendo referencia a que estas películas se basan en las sagas nórdicas, envolviendo a su vez el legado cinematográfico de Leone y Kurosawa (SØRENSEN, 2005, p. 341). El uso del término *cod* para referirse a Islandia o los islandeses es bastante común y forma parte de la idiosincrasia cultural y literaria propia del país. Para más referencias sobre esto ver: KRISTJÁNSDÓTTIR, 2019.

<sup>365</sup> El propio Hrafn Gunnlaugsson afirma que parte de sus películas se basan en relatos y sagas populares que su abuela le contaba cuando era niño (KUPCHIK, 1992, p. 61).

<sup>366</sup> Para un detallado análisis de las interrelaciones cinematográficas entre estos tres directores, ver: SØRENSEN, 2005.

El segundo largometraje fue *In the Shadow of the Raven* (1988), que surgió a tenor del éxito alcanzado por la película anterior,<sup>367</sup> y que nos sitúa en una Islandia recientemente cristianizada, donde se va desarrollar un conflicto entre dos familias. Este filme que continua una trayectoria estética y narrativa similar al anterior, deja un poco más de lado las referencias cinematográficas a grandes directores, para explorar más a fondo los elementos propios de las sagas islandesas y la mitología nórdica. Todo ello articulado en torno a una tormentosa relación amorosa, basada libremente en el mítico relato de Tristán e Isolda.<sup>368</sup> Si en la película anterior las referencias a las sagas eran de carácter más general y se circunscribían a tropos narrativos generales, en esta producción los paralelos directos con algunas sagas son innegables, ya que lo podemos encontrar en esta cinta es prácticamente una recreación cinematográfica de una *Íslendingasögur*. Elementos como las luchas sangrientas entre familias, cuya conflictividad va escalando hasta la práctica aniquilación, los sistemas legales de recompensas por la muerte de un miembro de la familia, el *Althing* como institución legal funcional donde dirimir conflictos, la pervivencia de la tradicional cultura pagana en un medio recién cristianizado y la convivencia que se produce entre ambas realidades, personajes matriarcales con peso y poder de decisión en los acontecimientos familiares, y un largo etcétera son las bases sobre las que se construye esta saga audiovisual. Todas estas referencias recuerdan, sin ninguna duda, a personajes y episodios de obras tan importantes como *Laxdæla saga* (*Saga de Laxdæla*) o *Njáls saga* (*Saga de Nial*).<sup>369</sup>

Esta trilogía cierra con la película *The White Viking* (1991), una de las mayores coproducciones del cine nórdico puesto que involucró a Dinamarca, Suecia, Noruega e Islandia, y de la que existen tres versiones diferentes: el largometraje original, una miniserie para televisión y la versión del director llamada *Embla*, que se estrenó en 2007.

---

<sup>367</sup> En una entrevista para un medio especializado, el propio Hrafn Gunnlaugsson comentó como fue este proceso: “Cuando hice *El vuelo del cuervo* nunca supuse que tendría tanto éxito de público. Lo que me motivó a filmar fue un deseo ardiente de visualizar la Islandia del Medievo, pero nunca pensé que el film saldría de allí y mucho menos después de la forma en que lo recibió la crítica de mi país: lo destrozaron. Sin embargo, como la película estaba financiada en parte por capitales suecos, nos animamos a exhibirla en un pequeño cine de Estocolmo y se convirtió en un éxito de público. A partir de allí la película comenzó a venderse bien en Europa y luego en otros países no europeos. Ante este suceso inesperado, surgieron algunos intereses financieros y me ofrecieron hacer otra película en el mismo espíritu de *El vuelo...* Yo estaba un poco desconcertado por todo lo que sucedía, pero me animé a realizar *La sombra del cuervo*, porque sentí que aún tenía mucho que decir sobre aquel período.” (KUPCHIK, 1992, p. 61).

<sup>368</sup> Sobre las analogías y diferencias entre el relato medieval y la película, así como el empleo de las distintas versiones del relato tanto la francesa, como la noruega, como la islandesa, ver: GRIMBERT y BORNHOLDT, 2011, pp. 83-88.

<sup>369</sup> Para un detalladísimo análisis de esta película ver: CHANCE y WEISTEIN, 2003.

Esta película supone cierta ruptura con las anteriores tanto en forma como en estilo, pues nos encontramos una mayor predominancia de los hechos históricos al situarnos en los intentos de cristianización de la isla por parte del rey noruego Olaf Tryggvason, que desembocó en la conversión de Islandia como resultado de la decisión tomada por el *Althing*. Es perceptible una mayor influencia en este filme de fuentes como el *Heimskringla* más que de las historias familiares de las sagas de islandeses, donde el engranaje histórico-político funciona como la rueda que mueve la trama, a pesar de que esta sea conducida por una pareja de jóvenes que no tienen mayor relevancia histórica. Si en el filme anterior veíamos como uno de los elementos principales era la coexistencia de dos religiones y culturas diferentes, en esta película la eterna oposición entre cristianos y paganos adopta un nivel mucho más reaccionario y crítico para con el cristianismo. Este cambio de fórmula hacia una variante más híbrida, algo más alejada de la de sus anteriores obras, pueden explicar la mala recepción que obtuvo este filme por parte de público y crítica.<sup>370</sup>

En lo que respecta a la representación del mundo vikingo en esta trilogía filmica, nos encontramos ante una cuidada reconstrucción de la ambientación medieval islandesa, que a pesar de sus licencias, solo con los paisajes, las casas de tepe, los caballos o las embarcaciones y vestimentas tradicionales, sitúa al espectador sin problema en la Islandia de la Era Vikinga. Puede apreciarse en estas producciones el abandono de los tradicionales estereotipos en torno a la figura del vikingo, de manera que la arquetípica concepción de la barbarie edificada en torno a estos personajes quedó totalmente inoperante en estas películas.

Cabe destacar el peso que poseen la esfera mitológica y religiosa, cuya representación es mucho más rica y profunda de lo que se venía viendo en el cine sobre vikingos. En la primera película, es especialmente interesante la imagen que se construye sobre la religión nórdica precristiana mediante escenas que recrean la ritualística, como el sacrificio de animales en honor a los dioses; las formas de adoración y culto, así como los espacios religiosos dentro del hogar vikingo. Todo ello insertado en una historia sobre la venganza y mezclado de forma brillante con el aspecto más íntimo de la superstición, el folclore y las creencias paganas. En las otras producciones el paganismo volverá a hacer acto de presencia, pero en este caso como elemento divisorio enmarcado en el eterno conflicto

---

<sup>370</sup> SØRENSEN, 2005, p. 355.

entre paganos y cristianos. Lo que destaca de esta contraposición, es que por primera vez la idea de civilización no va pareja a la de cristianismo, sino que las férreas líneas divisorias dibujadas hasta el momento se reconfiguran en un discurso más intermedio e incluso peyorativo en algunos momentos para el cristianismo, donde destaca especialmente el carácter agresivo y violento con el que se quiere representar la cristianización de Islandia. No es de extrañar que sean la espada y el crucifijo los elementos iconográficos sobre los que se articule esta imagen de la conversión en la obra de Gunnlaugsson.



**Figura 36-** Arriba: Escena del filme *When the Raven Flies* en la que podemos observar la representación de elementos litúrgicos propios de la religión pagana vikinga, como este ídolo que representa al dios Thor. Abajo: Escena de *The White Viking* en la que la iconografía de la espada y el crucifijo aparecen como sinónimos de la conversión de Islandia.

La principal particularidad del cine islandés sobre vikingos es su dependencia de las sagas como elemento referencial sobre el que articular estos filmes, pero esto ha demostrado ser una de sus mayores virtudes y a la vez, su mayor flaqueza. El hecho de que el punto de partida sobre el que construir estos relatos sean los propios registros medievales, dota a estas películas de una originalidad sin precedentes, ya que por primera vez vemos como desde una óptica estrictamente nórdica se plantean paradigmas culturales propios, pues lo que venía sucediendo con anterioridad era la transformación y acondicionamiento de creaciones ya existentes, a nuevas realidades de forma totalmente interesada. Ya no habrá un cine de aventuras con protagonistas exóticos o un choque de civilizaciones, sino historias propias dentro de un marco de representación islandés. Sin duda esta es la principal puesta en valor de esta época y de estas películas, pues suponen un hito en lo que a la representación del vikingo en la pantalla concierne.

Por otro lado, esta misma relación con las sagas ha generado que lo que veamos en pantalla sea más una adaptación de la herencia literaria islandesa, bien siguiendo el canon como en *Outlaw* o bien recogiendo elementos narrativos centrales como en la obra de Gunnlaugsson, que una película de vikingos *per se*. Esto genera, a nuestro parecer, una disrupción estética, estilística e incluso narrativa al romper por completo con la representación cinematográfica del mundo vikingo, ya que todos los elementos reconocibles e identitarios sobre los vikingos que el cine había ido construyendo durante casi un siglo, por muy poco veraces históricamente que fuesen, son totalmente fulminados. Esta supresión abre un nuevo panorama mucho más íntimo y mucho más especializado, pues no todo el mundo posee un conocimiento amplio sobre la cultura o la literatura, no ya escandinava, sino islandesa, que desdibuja el imaginario colectivo occidental sobre esta cultura histórica para insertarlo en un micromundo mucho más específico y concreto. Es innegable pensar que, desde un punto de vista estrictamente purista e historicista, nos encontramos ante las reproducciones audiovisuales sobre la cultura vikinga más veraces que se han hecho nunca, pero al mismo tiempo es innegable sentir que no estamos ante una película de vikingos propiamente dicha.

Esta particular relación entre el cine y la herencia literaria medieval resulta más comprensible si tenemos en cuenta que Islandia es un país que ha construido su identidad nacional en base a su lengua y su literatura. Dado del aislamiento internacional al que estuvo sometida esta región durante siglos, así como al dominio a otras potencias tales como Noruega, Dinamarca, Gran Bretaña o los Estados Unidos; la lengua siempre ha sido

un elemento diferenciador y propio, de un país que tradicionalmente ha carecido de una economía o industrias nacionales fuertes, monumentos y edificios propios, u otras artes tradicionales.<sup>371</sup> Será a partir del siglo XIX, con la llegada de los movimientos románticos, que la lengua islandesa comenzó a ser considerado como un elemento cultural valioso, más allá de su valor como herramienta comunicativa, que ofrecía cierta resistencia ante la homogenización cultural y lingüística danesa, o actualmente con lo que supone el inglés y el mundo globalizado. Será también en esta época cuando los nacionalistas islandeses vieron en su literatura medieval un elemento de orgullo patrio como producto directo de la que fue percibida y enaltecida como su edad dorada, por lo que las sagas, principalmente las sagas de los islandeses (*Íslendingasögur*), cobraron una relevancia y un estatus reverencial como expresión cultural nacional. Así mismo, los cuentos populares también comenzaron a ser recopilados y celebrados en este siglo, aunque paradójicamente la novela tardaría algunas décadas más en establecerse como arte nacional.<sup>372</sup>

En base a esto, no sería descabellado pensar que dada la fuerte presencia que el mundo vikingo había tenido en el cine, junto con la reverencialidad que ocupa la herencia literaria medieval, hubiera una larga y prolífica tradición de adaptar las sagas a la gran pantalla. Sin embargo, lejos de esto, las sagas han sido bastante ignoradas por el cine islandés.<sup>373</sup> Esto puede deberse, según plantea Norðfjörð, a la “ansiedad” que produce adaptar a un medio diferente la herencia literaria que supone el rasgo identitario principal de toda una nación, pues en ese trabase al medio audiovisual, que posee sus propios códigos y funcionamientos, se producen cambios sustanciales con respecto a la fuente original, y

---

<sup>371</sup> NORÐFJÖRÐ, 2010, p. 14.

<sup>372</sup> *Ibidem*, 2010, p. 15.

<sup>373</sup> A lo largo de la historia del cine islandés se han producido varios intentos de llevar las sagas a la gran pantalla, pero con poco o ningún éxito. En 1919 un grupo de empresarios locales expresaron su intención de realizar una producción sobre las sagas que nunca llegó a materializarse. En 1923 el director danés Carl Theodore Dreyer decidió lanzarse a adaptar dos sagas, para lo que parece que había obtenido financiación de Dinamarca, Suecia y Noruega, pero necesitaba que el estado islandés asegurara una cuarta parte del presupuesto, y el proyecto parece haber fracasado cuando no se recibió ese apoyo. Casi se logra un éxito cuando a mediados de la década de los años sesenta el guionista Guðlaugur Rósinkranz, famoso por la película *79 af stöðinni* (1962), escribió un guion sobre sagas para una producción cinematográfica a cargo de la productora Edda-film, sin embargo, la empresa no consiguió coproductores extranjeros ni apoyo financiero del Estado islandés. Lo más cerca que estuvo esta compañía de llevar las sagas al cine fue producir un documental sobre la saga de Njáll, *Fögur er hliðin* (Rune Lindström, 1954), donde se filmaron algunos lugares icónicos de esta saga y se realizó una pequeña puesta en escena. En 2003 se realizó una película para televisión sobre esta misma obra, *Njálssaga* (Björn Br. Björnsson), mezclando material didáctico y realizando una puesta en escena similar a la del documental (<https://www.imdb.com/>) (NORÐFJÖRÐ, 2010, pp. 30-31).

esto es algo que genera tensiones e inseguridades.<sup>374</sup> Un ejemplo que ilustra esto fue el corto experimental realizado en 1981 por Friðrik Thor Friðriksson, *Brennu-Njáls saga*, que consistía en la quema de un copia de este libro como crítica a la reverencialización a la que es sometida la herencia literaria islandesa, y que también representa la ansiedad subyacente hacia ella y sus representaciones en el audiovisual.<sup>375</sup>

Sea por los motivos que sea, lo cierto es que, desde las obras de estos dos directores pioneros, no se ha vuelto a producir ninguna película sobre vikingos o sobre sagas por parte de la industria cinematográfica islandesa. A pesar de esto, sí ha ocurrido un fenómeno curioso y ha sido el de utilizar Islandia como escenario recurrente para rodar otras producciones de esta misma temática. Aunque *The Vikings* (1958) puso el foco de atención en los bellos fiordos noruegos como hogar de los vikingos, lo cierto es que cuando se ha querido representar Escandinavia en este tipo de filmes, se ha caído en una generalidad y deslocalización espacial que ha dado lugar a que prácticamente nunca se explicita el territorio o la región de Escandinavia donde pretende acontecer la acción. Esto ha fomentado una representación ambigua del norte como un *barbaricum* genérico e indeterminado en el que habitan los vikingos, que ha llevado incluso a recrear estos espacios en otros países o localizaciones que imitan nuestra concepción imaginaria sobre el árido e inhóspito norte, dificultando la identificación de los paisajes escandinavos reales con los de las películas. Esto no sucede así en el caso de Islandia, ya que es prácticamente imposible encontrar otra localización en el mundo que pueda asemejarse a los paisajes de esta isla, por lo que no solo varias producciones han decidido llevar a cabo aquí sus rodajes como escenario del hogar de los vikingos, sino que cuando en alguna película o serie televisiva se desarrolla alguna trama argumental localizada en este país, siempre se rueda directamente allí o se complementa la secuencia con imágenes tomadas *in situ*.

Uno de estas películas que utilizó Islandia como escenario y ambientación para el rodaje fue *The Viking Sagas* (Michael Chapman, 1995), una producción estadounidense que trató de realizar su propia versión de las sagas islandesas, contando para ello no solo con las localizaciones sino con un elenco actoral mayoritariamente islandés. Lejos de alcanzar el objetivo propuesto y con poca acogida por el público islandés,<sup>376</sup> resultó ser una película

---

<sup>374</sup> Ver: NORÐFJÖRÐ, 2010.

<sup>375</sup> MØLLER, 2005, p. 313.

<sup>376</sup> NORÐFJÖRÐ, 2010, p. 36, nota 33.

que mezcló de forma bastante interesante el espíritu de las películas de aventura y la acción más propias del cine hollywoodiense, con un relato basado e inspirado en las sagas. Una película que consideramos se le ha hecho poca justicia y es prácticamente invisible en los trabajos académicos sobre recepción audiovisual vikinga.

Otro ejemplo, en el que Islandia si se vio involucrada en su producción junto a varios países más,<sup>377</sup> fue *Beowulf & Grendel* (2005) del director islandés-canadiense Sturla Gunnarsson. Somos perfectamente conscientes de que *Beowulf* hace referencia a un poema épico medieval anglosajón, de autor desconocido y escrito en algún punto del siglo VIII d.n.e.,<sup>378</sup> que no guarda ninguna relación espacio-temporal con los vikingos, pues a pesar de que la trama discurre en Dinamarca y su protagonista pertenece al pueblo gauta (Suecia), los hechos se desarrollan en torno al siglo VI d.n.e. y por tanto no se corresponde con la Era Vikinga. Aun así, en la relación evemerista desarrollada entre el medio audiovisual y el poema medieval, se ha tendido a recrear y ambientar los acontecimientos narrados en torno a las concepciones y estereotipos vikingos, además de emplear un amplio abanico de referencias visuales basadas en la realidad material nórdica. Y es que los vikingos resultan, por defecto, una cultura afín y perfectamente funcional en cuanto a las referencias necesarias para recrear un pasado sobre el que poco se sabe y que carece de una identidad tan propia y singular como la de los vikingos. Esto es perceptible en este filme en su planteamiento de una visión más historicista del poema, regodeándose bastante poco en los aspectos más fantásticos de la narrativa medieval y manteniendo una proximidad mayor con el género histórico cinematográfico. Además, se lleva a cabo una puesta en escena en la que priman los elementos vikingos: la recreación de edificios al estilo de los grandes salones nórdicos, el empleo de embarcaciones típicamente vikingas como los *langskip* de guerra, decorados y vestuario típicamente vikingos, así como toda una panoplia militar basada en hallazgos y tipologías arqueológicas típicamente nórdicas. Todos estos elementos desdibujan en este filme la fina línea que separa el poema anglosajón de la época vikinga, y lo fusionan en una producción a todas luces de temática vikinga donde una vez más Islandia es la cuna de los vikingos en detrimento de la Escandinavia natal del poema.

---

<sup>377</sup> En la producción de esta película participaron Canadá, Reino Unido, Islandia, Estados Unidos y Australia (<https://www.imdb.com/beowulf%2520y%2520grendel>) (consultado 09/02/2023).

<sup>378</sup> ANÓNIMO, 2017, p. 15.



**Figura 37-** Escena de la película *Beowulf & Grendel* donde puede apreciarse el empleo de elementos artísticos vikingos, como los *gripping beast*, en la decoración arquitectónica. También podemos apreciar el vestuario seleccionado que presenta algunos elementos típicos de la vestimenta nórdica, como los denominados broches de tortuga. Cabe destacar la espada representada en esta escena, de tipología típicamente nórdica.

Lejos de quedar relegado este fenómeno al pasado, tenemos un ejemplo de imperiosa actualidad como es la película *The Northman* (2022), una nueva producción estadounidense del aclamado director Robert Eggers, cuyo guion fue co-escrito junto al artista y literato islandés Sigurjón Birgir Sigurðsson, más conocido como Sjón. La trama de esta película se basa en la historia de Amleth, popularizada por la obra de Saxo Grammaticus, y que ya había sido llevada a la gran pantalla con anterioridad de la mano del mencionado director danés Gabriel Axel, en la cinta *Prince of Jutland (La verdadera historia de Hamlet, Príncipe de Dinamarca, 1994)* que fue protagonizada por Christian Bale. *The Northman* está llena de referencias mitológicas y folclóricas, contenido de sagas islandesas, cultura material y vestimenta, que le otorgan a este filme un cuidado y un detalle en su puesta en escena, así como en sus pretensiones de mostrar el pasado vikingo, nunca vistos hasta la fecha. Una vez más se escoge Islandia como escenario donde desarrollar gran parte de la trama de la película, pero en esta ocasión no solo se limita a la elección de este paisaje como modo de otorgar autenticidad y verismo a la cinta. La influencia islandesa se deja notar de forma tácita a través de su herencia literaria, en un ejercicio cinematográfico que recuerda mucho al empleado por Hrafn Gunnlaugsson, donde elementos narrativos claves de las sagas se mezclan con las nuevas formas de

representación audiovisual vikinga (que veremos en el capítulo siguiente), así como con una narrativa cinematográfica mucho más moderna y actualizada. Todo ello desemboca en un producto filmico sobre los vikingos, no solo sobresaliente en su puesta en escena y nivel de recreación, sino brillante en su narrativa que toma el pulso a la perfección a la literatura medieval islandesa, y que muy probablemente se deba a la acertada inclusión de un escritor islandés como Sjón.

### **-Desde Rusia con ¿amor?**

En esta etapa de esplendor cinematográfico nórdico que se desarrolló durante la década de los ochenta, surge una película que aúna dos formas de entender el pasado vikingo y que se ha convertido en toda una rareza dados el contexto histórico, cinematográfico e historiográfico en el que surge. Hablamos de *Trees Grow on the Stones Too* (1985).

Esta coproducción soviético-noruega dirigida por dos figuras importantes de sus respectivas industrias como fueron Stanislav Rostotsky y Knut Andersen, que ya habían trabajado juntos en la película *Under en Steinhimmel* (1974),<sup>379</sup> adapta la novela *The Extraordinary Adventures of Kuksha from Domovichi*, del escritor ruso Yury Vronsky. Ambos directores ya tenían experiencia en el cine histórico con notables éxitos como *Eskadron Gusar Letuchikh* (*Squadron of Flying Hussars*, Stanislav Rostotsky, 1981), una película sobre el conflicto entre los imperios rusos y francés en 1812, o en filmes bélicos sobre la Segunda Guerra Mundial como *Brent Jord* (Knut Andersen, 1969).

*Trees Grow on the Stones Too* es una película de acción y aventuras en la que un grupo de vikingos asalta una aldea rusa y secuestran a un joven eslavo, que es llevado con ellos a Noruega donde crece como uno más entre los nórdicos. A pesar de una trama que podríamos considerar convencional del cine de vikingos, esta película muestra un acercamiento al *modus vivendi* de la cultura vikinga que la aleja bastante de sus predecesoras, huyendo de los típicos estereotipos sobre la barbarie y reconfigurando a los vikingos en su propio contexto. Al discurrir casi toda la trama en el propio territorio nórdico, se nos permite un acercamiento más íntimo y detallado de la vida cotidiana de los vikingos, a pesar de sus obvias licencias cinematográficas. Para ello la película contó con el asesoramiento histórico de Aron Gurevich, uno de las figuras más destacadas de la

---

<sup>379</sup> Esta coproducción noruego-soviética, en la que también participó el director ruso Igor Maslennikov, aborda la huida de la población de Finnmark (una de las regiones más septentrionales de Noruega y que hace frontera directa con Rusia), ante la destrucción y el incendio ocasionado por las fuerzas alemanas en su retirada de Rusia, y la posterior “liberación” de la zona por las tropas soviéticas.

escandinavística soviética, cuya influencia puede apreciarse en una cuidada recreación de vestuario, edificios y armamento.<sup>380</sup> Incluso se construyeron dos embarcaciones vikingas (tipo Gokstad) para la película, que a día de hoy continúan expuestos en la ciudad rusa de Vyborg.<sup>381</sup> Mención especial requiere la escena de la batalla naval en la que por primera vez vemos el enfrentamiento entre dos grupos vikingos (daneses y noruegos en este caso),<sup>382</sup> recreada muy fielmente a cómo entendemos que sucedían las batallas de este tipo, y con una solvencia cinematográfica digna de la cinta de Fleischer.

Esta película surge en una coyuntura cinematográfica un tanto particular, pues el férreo control del Goskino (organismo estatal encargado del cine) sobre la producción cinematográfica soviética comenzaba a languidecer. Fue sobre todo la llegada de Gorbachov a la presidencia en 1985 y sus políticas más aperturistas, como la *perestroika* y la *glasnot*, lo que llevó a la destitución de los responsables del Goskino y a una etapa de mayor libertad creativa y del redescubrimiento de cineastas incluidos en listas negras y de películas prohibidas por la censura.<sup>383</sup> Estas transformaciones también se tradujeron en un mayor aperturismo del cine soviético hacia occidente y una búsqueda de emular los grandes éxitos comerciales que se estaban produciendo en esos momentos. En este escenario podemos entender *Trees Grow on the Stones Too* como una respuesta más intelectual e historicista a las películas de género de espada y brujería, que durante esta década vivían un auténtico *boom* en Hollywood de la mano de *Conan the Barbarian* (*Conan el Bárbaro*, John Milius, 1982).<sup>384</sup> Otra causa que podría explicar la aparición de

---

<sup>380</sup> Esta será la primera vez que vemos en pantalla una reconstrucción del “auténtico” yelmo vikingo de Gjermundbu, hallado en 1943 (ver capítulo 2, p. 93, nota 153). Aunque se convirtió en uno de los reclamos iconográficos de la película, como bien podemos ver en su cartelera, no tuvo el mismo impacto a nivel cinematográfico y no será muy común volver a ver esta recreación en pantalla.

<sup>381</sup> Estas embarcaciones se construyeron en los astilleros de Petrozavodsk en 1984. Como parte de la película se rodó en las cercanías de Vyborg y los residentes de la ciudad participaron como extras, el director Stanislav Rostotsky decidió donar las embarcaciones a la ciudad. Estos navíos se convirtieron en un sello distintivo de la imagen de la urbe, que llegara a incluirlos dentro de los emblemas y premios del festival cinematográfico de Vyborg (<https://ru.wikipedia.org/wiki/>) (consultado el 10/02/2023).

<sup>382</sup> No pretendemos decir que esta sea la primera vez que aparece una escena de combate naval en una película sobre vikingos, pues en *The Vikings* ya hay una secuencia fantástica sobre el asalto a un navío inglés. La batalla de esta película ruso-noruega tiene la particularidad de enfrentar a dos navíos vikingos entre sí, siendo esto algo bastante habitual de leer en las sagas pero muy raro en el cine. Esto se debe, en parte, a la concepción que tenemos de los vikingos como etnia, es decir como un grupo cultural homogéneo entre sí, cuestión que el cine ha favorecido con una larga trayectoria de películas maniqueas donde o eres vikingo o no, o eres bueno o eres malo. Por tanto, desde un punto de vista cinematográfico no es muy común enfrentar miembros del mismo grupo, a no ser que jueguen un papel antagonista en la trama, ya que interrumpe la identificación del espectador con el grupo e interfiere con las creencias culturales e históricas que se tienen sobre los vikingos.

<sup>383</sup> LABARRÉRE, 2009, p. 345.

<sup>384</sup> <https://cinemagavia.es/eirik-corazon-de-vikingo-pelicula-critica/> (consultado el 10/02/2023).

esta cinta, y por la que me inclino más personalmente, es que el abrumador éxito de la película *When the raven flies* influenciará a los directores de este filme soviético-noruego, principalmente al noruego Knut Andersen, y quisieran realizar su particular película de vikingos en la estela del éxito del cine islandés, compartiendo ambas películas un cuidado y una forma mucho más realista y libre de clichés manidos hollywoodienses de representar a los vikingos. Ya fuese debido a Conan, a Hrafn Gunnlaugsson o a ambos, la fórmula funcionó de maravilla y *Trees Grow on the Stones Too* fue un auténtico éxito en la URSS con más diecinueve millones de espectadores,<sup>385</sup> a pesar de lo cual no tuvo distribución internacional<sup>386</sup> y es muy posible que, debido a ello, no se haya convertido en una de las grandes películas referenciales del cine de vikingos a pesar de su cuidada puesta en escena, su asesoramiento histórico y sus magníficas escenas de batalla.

Otra de las extravagancias de esta película es su temática vikinga dada su condición de producción soviética. Es cierto que se trata de una coproducción noruega y a nadie extrañaría que este país realizara una película sobre su pasado vikingo, pero el caso de Rusia es un tanto diferente y más complejo, que nos lleva a uno de los debates historiográficos más antiguos y correosos: la conocida como Controversia Normanista.

Durante la expansión nórdica en la Era Vikinga se desarrolló una fuerte afluencia hacia oriente y el este de Europa, conocida en las fuentes nórdicas (sagas e inscripciones rúnicas) como *Austrvegr* ('la ruta oriental'), que llevó a los vikingos a establecer una base comercial en el lago Ládoga y desde ahí abrir rutas comerciales, principalmente a través de los ríos Volga y Dniéper, que conectaron el Báltico con el Mar Caspio y el Mar Negro. Los vikingos que transitaban estas rutas, principalmente provenientes de Suecia, se les conocía como *rus*,<sup>387</sup> cuya etimología podría deberse a su lugar de procedencia: *Ruotsi*, palabra en lengua finesa para referirse a Suecia, o mucho más probablemente sea una derivación del finés antiguo de la palabra nórdica *róa*, que significa remar, y que

---

<sup>385</sup> <https://ru.wikipedia.org/wiki> (consultado el 10/02/2023).

<sup>386</sup> Tal como podemos ver en su ficha de IMDB esta película solo se estrenó en Noruega, la URSS, Finlandia y Alemania Oriental, aunque más tarde llegaría a otros países tal como indica que el título del filme haya sido traducido o modificado en otros idiomas (por ejemplo en España fue traducida como *Eirik: Corazón de Vikingo*). Probablemente esto se debió a su distribución y comercialización para consumo televisivo y *homevideo*, y seguramente nunca esto llegó a estrenarse en los cines (<https://www.imdb.com/>) (consultado 10/02/2023).

<sup>387</sup> Otro nombre con el que se conoce a estos vikingos es el de *varegos*, término que designaría a los emigrantes escandinavos de forma genérica, siendo utilizado como sinónimo de *rus*. Poco a poco este término comenzaría a hacer referencia solo a los escandinavos que servían como mercenarios a los caudillos de la Rus de Kiev o a los bizantinos, idea que surge de la raíz de este vocablo *vár* (promesa o juramento) (SANTANA NEVES, 2018(c), pp. 698-699). Hasta el siglo XI la palabra *rus* todavía hacía referencia a los escandinavos y luego fue remplazada por la palabra *varegos* (ANDROSHCHUK, 2012, p. 533).

describiría a las tripulaciones de emigrantes escandinavos que viajaban en barco por los territorios orientales.<sup>388</sup>

La similitud entre la palabra rus y el nombre Rusia es más que evidente y es aquí donde han surgido los problemas, básicamente políticos, entorno al papel que jugaron los vikingos (mal entendidos como etnia) frente a los eslavos en la historia de la creación política y cultural del antiguo estado ruso, conocido como la Rus de Kiev.<sup>389</sup> Para los nacionalistas eslavos este periodo es considerado como la cuna de la civilización eslava oriental, y para rusos, ucranianos y bielorrusos es vista como una etapa de florecimiento y poderío político y cultural, por lo tanto la cuestión sobre si el origen de la Rus de Kiev fue un legado de los primeros eslavos o una creación de los foráneos vikingos, resulta de importancia capital. En esta controversia, la vertiente conocida como normanista, aboga por la idea de que los rus que llegaron a estos territorios dieron su nombre a Rusia y establecieron el primer estado en las tierras que más tarde se convertirían en el imperio ruso. Por otro lado, la visión anti-normanista rechaza frontalmente este relato y argumentan que existió un proto estado eslavo antes de la llegada de los nórdicos y que su ascendencia y protagonismo en estos territorios ha sido exagerado.<sup>390</sup>

En el centro de esta polémica está la variedad y complejidad de las fuentes escritas que abordan los orígenes de la Rus de Kiev, siendo especialmente polémica la conocida como *Crónica Primaria* o *Relato de los años pasados*.<sup>391</sup> Esta compilación textual que narra la historia de los Rus desde el Diluvio Universal hasta el siglo XII, dependiendo de la versión, contiene el famoso pasaje de la llamada a los varegos para gobernar Rusia, que dice así:

“Año 6370 (862). Expulsaron a los varegos allende el mar y no les pagaron tributo y comenzaron a gobernarse independientemente y no había ley entre ellos y se

---

<sup>388</sup> JARMAN, 2022, p. 204.

<sup>389</sup> El término Rus de Kiev designa a la asociación de principados habitados por el pueblo rus, ligados entre sí por lazos dinásticos y de servidumbre a la dinastía gobernante, los Riurikidas, siendo el principado de Kiev el preponderante entre los demás. Esta forma de “estado” se mantuvo desde el siglo IX (con la supuesta llegada de los varegos) al XIII (con la toma de Kiev por los mongoles), y se extendió por los territorios que hoy componen los países de Rusia, Ucrania, Bielorrusia y Moldavia (SANTANA NEVES, 2018(b) p. 611).

<sup>390</sup> SHEIKO y BROWN, 2014, pp. 99-100.

<sup>391</sup> Esta crónica es también conocida como *Crónica de Néstor*, pues durante mucho tiempo se atribuyó su autoría al monje eslavo Néstor el Cronista (1056-1114). Esta compilación que constituye la principal fuente de información sobre los primeros siglos de la Rus de Kiev, está basada principalmente en crónicas bizantinas y fue escrita en antiguo eslavo oriental en torno al año 1113 d.n.e., aunque es difícil saberlo con exactitud pues el original está perdido y esta crónica se conserva a través de tres manuscritos: Códice de Radziwitt, Códice Laurenciano y el Códice de Hipacio (SANTANA NEVES, 2018(a), pp. 164-167).

levantó un clan contra otro. Y se dijeron: “Busquémonos un príncipe que nos gobierne y juzgue según la ley”. Y fueron allende la mar a donde los varegos, los rus. Aquellos varegos se llamaban rus como otros se llaman suecos, y otros normandos y anglos y aun otros gotlandios, he aquí que así también estos. Los chud, eslovenos, kríwiches y ves dijeron a los rus: “Nuestra tierra es grande y rica, pero no hay orden en ella. Venid a reinar y gobernarnos”. Y se eligieron tres hermanos con sus clanes y tomaron consigo a todos los rus y vinieron y el viejo, Riúrik se asentó, en Nóvgorod, y el otro, Sineus, en Bieloózero, y el tercero, Trúvor, en Izborsk. Y por aquellos varegos se llamó la tierra de Rus.”<sup>392</sup>

En este pasaje vemos claramente los cimientos originarios de la Controversia Normanista, al no dejar mucho espacio a la interpretación sobre el origen de los varegos y de los futuros reyes rus, que entroncarían directamente con la dinastía Riuríkida que gobernó Rusia hasta el siglo XVII. Este pasaje también pone de manifiesto la incapacidad presentada por los pueblos eslavos para gobernarse a sí mismos teniendo que recurrir a agentes extranjeros para ello. No hay duda de que resulta un relato fundacional cuanto menos problemático.

El origen de esta contienda se remonta al siglo XVIII donde los intelectuales de la Academia de Ciencias de San Petersburgo, encargados de escribir la historia del país, procedían en su mayoría de Alemania y durante varias décadas la academia rusa estuvo bajo un “micro cosmos germanista”, que desembocó en los planteamientos más radicales de las tesis normanista, de la mano de S.H. Bayer, Gerard Fredrick Mueller y August von Ludwig Schloezer.<sup>393</sup>

Durante el siglo XIX, en la Rusia Zarista, se produce una mayor inclinación por la historia y el folclore patrio, que condujo al estudio y el debate sobre el papel que los varegos jugaron en los orígenes de Rusia. Esto desembocó en un interés, mayormente literario, por los primeros regentes de la Rus de Kiev que aparecen en la *Crónica Primaria*.<sup>394</sup> De

---

<sup>392</sup> NÉSTOR, 2004, pp. 95-96.

<sup>393</sup> SHEIKO y BROWN, 2014, pp. 102-106.

<sup>394</sup> Esta tendencia se dejó sentir en la obra de una de las figuras más representativas del Romanticismo ruso, el poeta Alexander Pushkin, en cuyo poema *Pesn' o veščem Olege* ('Cantar de Oleg el Previsor') ensalza la figura de este dirigente rus semilegendario. Esta obra fue escrita en 1822 como parte de una serie de baladas históricas dedicadas a los príncipes rus, que fue publicada en 1825 y se convirtió en una de las obras más famosas de Pushkin, que incluso aun hoy día es utilizada en los currículos de educación secundaria en Rusia. El propósito de Pushkin era profundizar en las raíces de la propia cultura rusa medieval, retomando personajes, temáticas y motivos del folclore eslavo oriental, así como establecer una

esta manera, la Controversia Normanista se convirtió en uno de los principales elementos político e ideológico en la confrontación entre las posiciones más eslavófilas y las más occidentalizantes dentro de la corte y la intelectualidad rusa.<sup>395</sup>

En el siglo XX el debate se recrudeció sobre todo con la llegada del partido nazi al poder, donde las corrientes pangermanistas y de reappropriación cultural nórdica llevaron al refuerzo radical de las posturas normanistas, llegando el propio Adolf Hitler a decir que, “de no ser porque otros pueblos, empezando por los vikingos, importaron pautas rudimentarias de organización a la humanidad rusa, los rusos todavía estarían viviendo como conejos”.<sup>396</sup> No es de extrañar que en igual medida las posiciones anti-normanistas se radicalizaran durante el periodo soviético, sobre todo tras la Segunda Guerra Mundial y las posteriores tensiones entre occidente y la URSS durante la Guerra Fría, que llevó a los líderes soviéticos, fanáticamente opuestos al nacionalismo burgués en teoría, pero pragmáticamente rusocéntricos en la práctica, a presidir una reescritura masiva de la historia rusa desde una perspectiva anti-normanista, siendo este el discurso que impregnó la literatura popular y académica del periodo soviético.<sup>397</sup>

Todo esto nos lleva a comprender el porqué de la rareza de *Trees Grow on the Stones Too*, ya que resulta llamativo que una película soviética verse sobre los vikingos en vista de la situación, máxime si tenemos en cuenta que aparentemente la película es una producción soviética sin ambages, dado la novela en la que se basa, el renombre del director soviético, el asesor histórico, la participación como extras de ciudadanos rusos y el equipo de Sambo como extras de acción,<sup>398</sup> las réplicas navales, etc. A pesar de todo esto, la trama del filme no entra en ningún tipo de polémica, representando a los vikingos como meros asaltantes en las tierras rusas, desarrollándose la práctica totalidad de la película en Noruega y siendo filmada en noruego y danés (para su estreno en la URSS se dobló al ruso encima).<sup>399</sup> Incluso el protagonista principal, que es originariamente eslavo, salva cualquier tipo de referencia étnica o nacionalista al haberse criado con los nórdicos, quedando representadas las relaciones de ambas esferas como un mero justificante que permite el arranque del guion, así como una justificación para la coproducción,

---

doble historicidad en el uso de un pasado remoto como reflejo de su realidad contemporánea (SANTOS MARINAS, 2020, pp.740-742).

<sup>395</sup> SHEIKO y BROWN, 2014, p. 100.

<sup>396</sup> JARMAN, 2022, p. 229.

<sup>397</sup> SHEIKO y BROWN, 2014, p. 107.

<sup>398</sup> <https://ru.wikipedia.org/wiki> (consultado el 12/02/2023).

<sup>399</sup> [https://www.imdb.com/title/tt0089322/trivia/?ref=tt\\_trv\\_trv](https://www.imdb.com/title/tt0089322/trivia/?ref=tt_trv_trv) (consultado el 12/02/2023).

centrándose esta película mucho más en la vida vikinga en sus propias tierras más que en la presencia de estos en los territorios rusos. Es difícil saber hasta qué punto los directores de este filme estaban o no influenciados por la Controversia Normanista, si era su deseo explícito hacer simplemente una película histórica de vikingos emulando otras fórmulas de éxito o si tuvo que ser así en post de evitar la censura soviética. En cualquier caso esta extraña película constituye uno de los filmes más interesantes que se hayan realizado nunca sobre la cultura vikinga.

Saber si ha existido un correlato fílmico sobre la Controversia Normanista nos lleva a preguntarnos si podemos considerar las películas ambientadas en la Rus de Kiev como películas de vikingos. Lo primero que debemos tener en cuenta es que en este contexto el término de Rus de Kiev debe ser entendido como un “retrolugar”, es decir, “elemento o espacio que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético”.<sup>400</sup> Con esto queremos referirnos al hecho de que las producciones cinematográficas sobre la Rus de Kiev se construyen bajo unos mismos organigramas estéticos y culturales que dan como resultado una repetición de elementos que sitúan al espectador en un tiempo concreto. Por lo tanto, películas sobre personajes de la Rus del siglo IX o del siglo XIII se recrean exactamente igual, no siendo el detalle cronológico de importancia alguna, formándose así un lugar fuera del espacio histórico como ocurre con la Edad Media en occidente. Además, en este periodo concreto, el número de relatos, cuentos y leyendas ambientadas en este medievo ruso particular, son elevadas y son bien conocidas por el público general, por lo que la línea entre lo histórico y lo fantástico es aún más tenue de lo habitual, siendo exactamente el mismo espacio recreado y ambientado para una película que verse sobre el zar Ivan IV que para un *Bogatyr* semilegendario.<sup>401</sup>

Para comprender de dónde surgen estos elementos comunes del imaginario, cuya repetición evoca la imagen de un pasado concreto, debemos remontarnos, una vez más al siglo XIX. Los influjos artísticos del Romanticismo se dejaron sentir en la Rusia Zarista, donde floreció la pintura de historia, que con un estilo realista y bajo unos estándares academicistas, buscó representar temas del folclore patrio o acontecimientos destacados

---

<sup>400</sup> VENEGAS RAMOS, 2018, p. 327.

<sup>401</sup> Héroe guerrero medieval, parecido a caballeros andantes de las tradiciones literarias europeas, que aparecen principalmente en los poemas épicos conocidos como *bylinas*.

de la historia del país. Destaca con especial fuerza la figura de Viktor Vasnetsov, que fascinado por la búsqueda de la identidad histórica nacional a través del arte desarrolló una inmensa obra pictórica, donde entremezcló de manera brillante los motivos de la Edad Media rusa con la atmosfera legendaria de *bylinas* y cuentos populares, ilustrando los principales pasajes, temas y personajes de estas epopeyas en pinturas tan populares y conocidas como *El caballero en la encrucijada* (1882), *Después de la batalla de Igor Svyatoslavich con los polovtsianos* (1880) o, la más famosa de todas, *Bogatýrs* (1898).

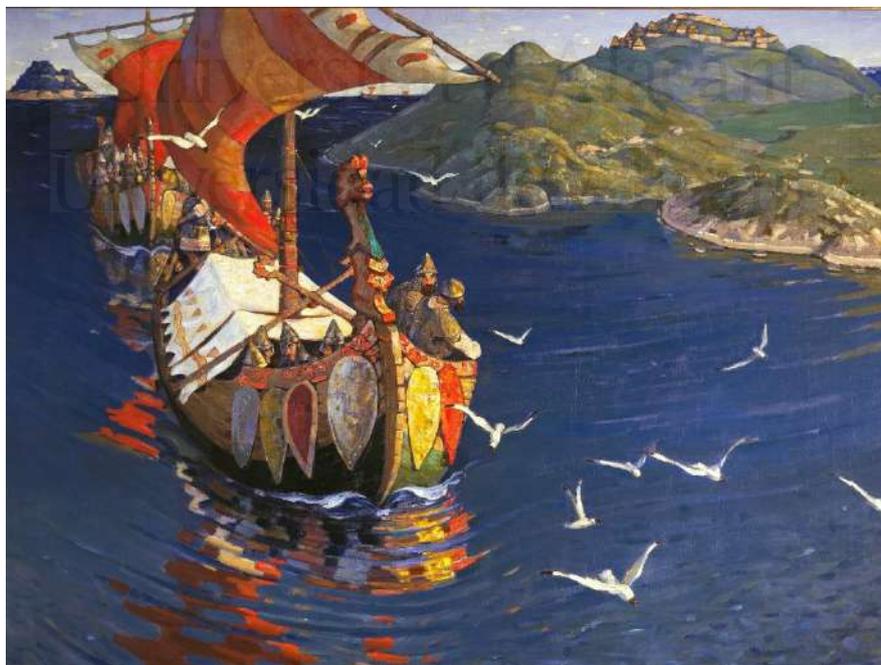


**Figura 38-** Viktor Vasnetsov, *Bogatýrs* (Богатыри), 1898. Galería Tretiakov. Fuente: <https://commons.wikimedia.org/>



**Figura 39-** Viktor Vasnetsov, *The Invitations of the Varagians* (Варяги), en torno a 1913. Fuente: <https://commons.wikimedia.org/>

Dentro de esta corriente algunos autores abordaron la figura de los rus y su relación con la historia rusa, como el mismísimo Vasnetsov que realizó ciertas ilustraciones como *Invitación a los varegos* del libro *Imágenes de la historia de Rusia* (1909) (**figura 39**) o *El encuentro de Oleg con un mago* (1899) para ilustrar la obra de Pushkin, *Cantar de Oleg el Previsor* (nota 394). Destacan también los trabajos de Apollinari Vasnetsov, hermano del anterior, como *Barcos varegos en Novgorod* (1902) o *Negociaciones comerciales en el país de los eslavos orientales* de Sergey Ivanov. Entre las filas de estos artistas destaca el nombre de Roerich, autor de una gran cantidad de obras pictóricas relacionados con los rus (en torno a treinta y una), entre los que destacan trabajos como el celeberrimo *Huéspedes de ultramar* (1901). Una de las características más destacadas de este artista fue compaginar sus estudios en la Academia Imperial de Artes con la participación en excavaciones arqueológicas por la provincia de San Petersburgo, lo que puso en contacto directo a este pintor con la cultura material hallada en túmulos y enterramientos, tanto de varegos como de antiguos eslavos de la región. Esto dotó a su trabajo de una precisión y detalle histórico excepcionales en las representaciones de la indumentaria, el armamento o especialmente de los navíos, que jugaron un papel bastante destacado dentro de la obra y la concepción de este autor sobre la figura de los vikingos orientales.<sup>402</sup>



**Figura 40-** Nikolái Konstantínovich Roerich, *Overseas Guests* (*Заморские гости*), 1901. Galería Tretyakov. Fuente: <https://commons.wikimedia.org/>

<sup>402</sup> SALINAS CÓRDOVA, 2016, pp. 23-24/26-27.

A través del trabajo de estos autores y de las renovadas concepciones sobre el folclore y la historia del país, se trazaron las líneas visuales y estéticas que impregnaron el periodo de la Rus de Kiev y que lo consolidaron en el imaginario colectivo. Este imaginario también incluyó a los varegos, pues como vimos anteriormente, si en Europa hubo un tiempo en el que representar a un vikingo, un germano o un celta era prácticamente la misma cosa, aquí va a ocurrir lo mismo entre varegos, rus y eslavos, quedando fusionados en una iconografía rica y concreta que se convirtió en el signo de identidad de todo un periodo histórico. Todo esto permeó de forma directa en el séptimo arte, que recogió todas estas referencias y elementos y los empleó en la recreación de escenarios, ambientes y personajes para facilitar y reafirmar la identificación del espectador con un tiempo pretérito, como la Rus de Kiev, y así asegurar el éxito comercial de una producción al encajarlo en una fórmula ya probada con éxito. Por lo tanto, a pesar de poseer unos orígenes iconográficos comunes, y construirse bajo unas premisas estéticas y artísticas similares, no podemos considerar a las películas rusas medievales como películas de vikingos. Todos esos elementos que se reiteran una y otra vez, a pesar de variaciones estilísticas sujetas a las modas de la época, tienen la función de situar al espectador en una Rus de Kiev expresada bajo unos parámetros totalmente eslavos y como una expresión cultural del pueblo ruso. No es en ningún caso la intención de estas producciones reclamar un pasado vikingo, o una presencia varega (salvo casos concretos que veremos más adelante), sino la de evocar un pasado idealizado, reconocible y común para una sociedad concreta sin importar lo que la Historia o la Arqueología tengan que opinar al respecto.

Podría darse el caso de que consideráramos que los primeros dirigentes de la Rus de Kiev fueron varegos<sup>403</sup> y estos conformaron un primer ciclo de la historia de la Rus de Kiev.<sup>404</sup> En ese caso, también podríamos considerar que las películas que han versado sobre estos personajes,<sup>405</sup> serían películas subyacemente de temática vikinga. Sin embargo, nos oponemos a esta consideración pues en estas películas no solo no hay una mención

---

<sup>403</sup> Los nombres de estos primeros dirigentes podrían tener un probable origen escandinavo. Riúrik podría proceder de Hrorekr, Oleg de Helgi e Ígor de Ingvarr (IBÁÑEZ LLUCH, 2014, p. 17).

<sup>404</sup> Según Alexis Markoff después del reinado de Vladimir se produjeron numerosos conflictos internos que acentuaron la decadencia de la Rus de Kiev, así como las violentas incursiones de pueblos nómadas como los polovtianos, que dieron lugar a su fragmentación feudal, la interrupción con el comercio bizantino y la insolvencia de las regiones más fértiles, considerando esto como el final de un primer ciclo de la historia de la Rus de Kiev (MARKOFF, 1930, p. 27).

<sup>405</sup> Tales como: *Yaroslav Mudry (Yaroslav the Wise)*, Grigoriy Kokhan, 1982), *Legenda o knyagine Olge (The legend of princess Olga)*, Yuri Ilyenko, 1984), *Knyaz Vladimir. Fil pervyy (Príncipe Vladimir)*, Yuri Kulakov, 2005) o *Yaroslav. Tsyachu let nazad (El señor del acero)*, Dimitriy Korobkin, 2010).

explícita al origen escandinavo de dichas figuras, sino que normalmente ni siquiera aparecen vikingos reconocidos o referidos como tal. Una vez más, estas películas se conciben bajo unas premisas estéticas e ideológicas muy concretas que no tienen en consideración las interpretaciones históricas de las fuentes, y que surgen como un producto audiovisual que reivindica unos valores y unas nociones culturales propiamente rusas. Podría haber quien considere que estos filmes sí muestran vikingos pero insertos en un proceso de aculturación y puesto que originariamente fueron escandinavos por eso se parecen tanto estéticamente, esto sería como considerar la película *The War Lord* (Franklin J. Schaffner, 1965) un filme de temática vikinga porque trata sobre normandos, lo cual carece de mucho sentido.

Aparte de la película *Trees Grow on the Stones Too* que aborda de forma tácita la cultura vikinga, no encontramos apenas ejemplos de producciones rusas que traten esta temática. A excepción del ya mencionado filme, solo disponemos de otro ejemplo que referencia de forma explícita a los vikingos y que además los inserte en el contexto medieval ruso, nos referimos a *Viking*.

Esta película es una superproducción rusa dirigida por Andrey Kravchuk y estrenada en 2016. Descrita como la “Juego de Tronos rusa”, es una de las producciones más caras realizadas en este país en los últimos años, con un presupuesto de veinte millones de dólares, que ha tenido un altísimo impacto internacional, habiendo sido proyectada en cines de más de sesenta países como Alemania, España, Bélgica, Suiza, Republica Checa y Eslovaquia entre otros. Además de esto, la película consiguió recaudar más de 6.7 millones de dólares en el primer fin de semana de su estreno, entrando por primera vez en la historia del cine ruso en el top diez de películas más taquilleras del mundo.<sup>406</sup>

*Viking* nos sitúa en la Rus de Kiev a finales del siglo X. Tras la muerte de su padre Svyatoslav, gobernador de este territorio, el joven príncipe Vladímir (interpretado por Danila Kozlovskiy)<sup>407</sup> se ve obligado a exiliarse en Escandinavia huyendo de su hermanastro Yaropolk, donde reunirá un ejército de vikingos para volver y reconquistar el trono de su padre. El nuevo monarca se despedirá de las antiguas tradiciones paganas, llevando el cristianismo a la antigua Rusia y convirtiéndose así en San Vladímir el

---

<sup>406</sup>[https://es.rbth.com/cultura/teatro/2017/01/20/viking-la-pelicula-rusa-que-se-proyectara-en-60-paises\\_685216](https://es.rbth.com/cultura/teatro/2017/01/20/viking-la-pelicula-rusa-que-se-proyectara-en-60-paises_685216) (consultado 12/03/2023).

<sup>407</sup> Este mismo actor interpretó al Príncipe Oleg de Nóvgorod en la serie de televisión de History Channel, *Vikings*.

Grande. La concepción y preparación de este proyecto tomó casi siete años de trabajo, fue rodada en diversas localizaciones entre Rusia y Crimea,<sup>408</sup> y no solo obtuvo una gran acogida por parte del público ruso, sino que el mismísimo presidente Vladimir Putin aclamó la película personalmente,<sup>409</sup> lo que dota a esta producción de un trasfondo político muy marcado.

Para entender esto mejor debemos tomar en consideración la crisis que atravesó Rusia tras la caída de la Unión Soviética, con la pérdida de sus tradicionales fronteras y zonas de influencia, diversas crisis económicas y políticas, y la irrupción agresiva del sistema capitalista en el “nuevo” país. Todo esto llevó a Rusia a reelaborar un nuevo discurso identitario y nacionalista que recogiera la nueva trayectoria del país y la dotara de un renovado sentimiento de orgullo patrio.<sup>410</sup> Será sobre todo con la llegada a la presidencia de Putin, que la Historia se convertirá en un elemento de prioridad política y se realizarán enormes esfuerzos en la línea de crear un discurso unificado sobre el pasado, que refuerce la creación de la identidad nacional que se busca promover desde el Kremlin, produciéndose una narrativa histórica única, libre de contradicciones y que maximiza la imagen de grandilocuencia de Rusia y su pasado.<sup>411</sup>

En la misma línea, el cine ha sido utilizado como un instrumento en la formulación y difusión de las nuevas ideologías del gobierno ruso, convirtiéndose las películas, sobre todo de género histórico, en los escenarios predilectos donde recrear los nuevos valores de la moral rusa a través de sus héroes nacionales. No es casualidad que, entre las producciones cinematográficas rusas del último cuarto de siglo abunden los dramas históricos que reiteran una amplia variedad de personajes y eventos del pasado ruso como la Rus de Kiev, el surgimiento del Imperio Ruso, el legado cosaco y la Gran Guerra Patriótica (nombre ruso para la Segunda Guerra Mundial). Estas películas históricas buscan compensar la pérdida de una tradición vivida e intentan servir como una expresión de nostalgia por el pasado, convirtiéndose esta nostalgia en característica del cine histórico contemporáneo ruso, con una evidente inclinación hacia la construcción de la identidad nacional y un patriotismo arraigado de la época soviética.<sup>412</sup> Esta subjetividad

---

<sup>408</sup> Emplazado en los exteriores de Crimea donde se rodó la película, y utilizando los decorados construidos para el filme, se ha abierto un parque temático medieval para turistas <https://tostpost.com/travel/21578-park-the-viking-in-crimea-address-and-feedback.html> (consultado el 12/03/2023).

<sup>409</sup> <https://rg.ru/2016/12/30/vladimir-putin-posmotrel-film-viking.html> (consultado el 12/03/2023).

<sup>410</sup> SHEIKO y BROWN, 2014, pp. 10-11.

<sup>411</sup> DAVIDKOVÁ, 2018, pp. 934-935.

<sup>412</sup> SHLIKHAR, 2020, pp. 33-38.

es ampliamente empleada por los cineastas rusos en su intento de obtener financiación de los funcionarios estatales y garantizar el estreno de sus películas.<sup>413</sup>

*Viking* surge en un contexto muy concreto que viene marcado por el aumento de las tensiones geopolíticas entre Rusia y Ucrania, que desencadenó la anexión de la Península de Crimea por parte de Rusia en 2014. No es nuestra intención realizar un extenso análisis sobre los elementos y matices históricos e historiográficos empleados en la narrativa propagandística de este filme,<sup>414</sup> pero debemos entender que en esta película subyace un clarísimo discurso ideológico que se centra en la visión de Rusia como heredera directa del periodo de la Rus de Kiev, anulando cualquier forma de reclamo cultural por parte de Ucrania. Así mismo, la elección del Vladimir I el Grande como personaje protagonista no es una casualidad, pues ofrece varias lecturas intertextuales en torno a su figura.<sup>415</sup> Por un lado, su condición de conversor al cristianismo del pueblo rus entronca directamente con los parámetros nacionalistas rusos, que reivindican los valores de la moral y la fe cristiana ortodoxa como los normativos para la sociedad rusa contemporánea. Por otro lado, el hecho de que Vladimir recibiera el bautizo en la ciudad de Quersonesos, ciudad situada en Crimea y motivo por el que parte de la película fue rodada allí, otorga una justificación histórica y propagandística sobre la anexión rusa de la región, mediante la apropiación cultural e histórica de este personaje. Todo esto cristaliza en su versión cinematográfica al presentar el bautizo de Vladimir como el clímax de la película, momento en el que el tono del filme cambia por completo y se llena de luz, colores y vivacidad, ofreciendo un clarísimo contraste con los momentos previos ocurridos en la ciudad de Kiev, representada como un lúgubre y tétrico poblado envuelto en creencias

---

<sup>413</sup> Actualmente, la industria cinematográfica rusa tiene una forma híbrida de financiar producciones, la mayoría de las películas se producen con dinero recibido del estado y de fuentes privadas (en diferentes proporciones). Dos instituciones gubernamentales brindan respaldo financiero a los cineastas rusos: la Fundación de Cine y el Ministerio de Cultura. El primero es un centro federal establecido en 1994 para apoyar a la industria cinematográfica en la grave crisis en la que se vio sumida durante el mandato del presidente Borís Yeltsin. La Fundación de Cine utiliza un modelo neoliberal de apoyo y estímulo a la producción cinematográfica basado en la viabilidad económica de los proyectos financiados. El papel del Ministerio de Cultura es más amplio porque tiene como objetivo apoyar financieramente la producción cinematográfica, así como regular la distribución y el consumo mediante el desarrollo de estrategias gubernamentales para la producción cinematográfica, apoyar festivales de cine y la promoción internacional de películas rusas. En otras palabras, el Ministerio de Cultura ha consolidado las funciones de muchas instituciones, y como resultado ha centralizado todos los poderes y controla completamente el mercado cinematográfico ruso (STRUKOV, 2019, pp. 27-28).

<sup>414</sup> Para un análisis más exhaustivo de estas cuestiones ver: SHLIKHAR, 2020, pp. 42-47.

<sup>415</sup> Cabe señalar la excepcionalidad de *Viking* al presentar la figura de Vladimir como personaje protagonista de un filme de estas características, pues esta figura histórica no gozó de mucha popularidad en la cinematografía soviética, deducible de los valores religiosos que representa, reduciendo su presencia cinematográfica a muy contadas ocasiones y bastante episódicas (SHLIKHAR, 2020, p. 47).

paganas salvajes y macabras. Se representa una vez más el eterno contraste entre civilización/barbarie cristianismo/paganismo, al recrear el elemento pagano como un estrato temporal de tiempos antiguos, vestigios atávicos de la historia rusa, que entra en una nueva etapa de progreso y prosperidad al convertirse al cristianismo, pero no a cualquier sino al ortodoxo, y al entroncar con las dinastías regentes del imperio bizantino.



**Figura 41-** Comparativa entre la representación de la lúgubre y pagana Kiev y la ciudad bizantina de Quersonesos, donde Vladimir recibe el bautismo.

En base a todo lo expuesto, debemos considerar la película *Viking* como un reflejo de la instrumentalización tanto de la narrativa histórica como de la industria cinematográfica por la política rusa contemporánea, mostrando como se promueve un claro mensaje patriótico a través de un relato histórico totalmente artificial y cuestionable, en formato *blockbuster* para el gran público.

En lo que respecta a los vikingos en este filme, podemos decir que su presencia se limita al grupo de mercenarios que acompañan al Príncipe Vladimir y que son representados bajo los estereotipos más clásicos del vikingo, es decir violentos guerreros paganos, que al igual que el resto de personajes no cristianos del filme, son caracterizados con ropajes oscuros, caras sucias y comportamientos salvajes.<sup>416</sup> Estos hablan una especie de sueco simplificado como trasunto del nórdico antiguo,<sup>417</sup> y su único motor dramático en la trama es el dinero y la lucha, eso sí, siendo los protagonistas de las escenas de acción más épicas y trepidantes.

Dado la no muy halagadora caracterización de los nórdicos en este filme, nos lleva a preguntarnos el porqué del título de la película, siendo la respuesta más obvia y simple que se trata de una clara maniobra de marketing aprovechando el rotundo éxito en occidente de la serie de televisión *Vikings*, y que dado la recaudación y el impacto logrados por este filme, fue todo un acierto. A pesar de esto, en este título subyace una clara y directa alusión a la cuestión Normanista, pues a diferencia de otras películas sobre la Rus de Kiev, en este caso los vikingos están perfectamente representados e identificados pero deliberadamente se les aparta de cualquier tipo de influencia o decisión en la trama política del filme, relegando su papel a meros mercenarios al servicio del príncipe eslavo, siendo esta la función clásica atribuida a los varegos por las tesis anti-normanistas. Se puede apreciar cómo tras el título de *Viking* se lanza un mensaje hacia Occidente donde los vikingos son vistos como los aguerridos e intrépidos héroes atemporales del medievo europeo, con sus barcos en forma de dragón y sus mujeres guerreras, pero para Rusia no son más que bárbaros paganos sin impacto real en la historia de la Rus de Kiev, a diferencia de los civilizados y cristianos bizantinos de los cuales Rusia se considera heredera.<sup>418</sup>

---

<sup>416</sup> Para reforzar esta imagen de salvajismo de los vikingos, se añadió la figura de un *berserkr* en el grupo de mercenarios, un arquetipo de personaje que no es muy común en las películas de esta temática pero que empezó a ganar mayor popularidad en las producciones del nuevo siglo y sobre todo con la serie televisiva de *Vikings*. Si bien su representación cae en los clichés y mitos más conocidos y representativos de estas figuras, es cierto que su funcionalidad cinematográfica es innegable aportando algunas de las escenas más épicas, exóticas e interesantes de todo el filme. Para un análisis detallado de la construcción audiovisual del *berserkr*, ver: ROBLES DELGADO, 2018.

<sup>417</sup> DAVIDKOVÁ, 2018, p. 936.

<sup>418</sup> *Idibem*, pp. 938-939.



**Figura 42-** Escenas extraídas del filme *Viking*, que muestran la representación oscurantista, sucia y violenta de los vikingos en este largometraje. El toque de exotismo y salvajismo lo aporta la figura del *berserkr*.

Tal vez podamos encontrar un último ejemplo de producción cinematográfica rusa en la que aparecen vikingos de forma específica. Se trataría de la película *Veshchii Oleg (Oleg the Seer*, Vladimir Kilburg, 2020), que adapta la novela de B. Vasiliev, *Vechy Oleg* (1996). Podemos enmarcar esta película en el aluvión de producciones propagandísticas y ultranacionalistas rusas que han precedido en los últimos años a la invasión de Ucrania, lo que podría explicar que se trate de una producción de consumo interno en el ambiente de preguerra y que no haya tenido distribución internacional, lo que explicaría la dificultad que hemos tenido para encontrar cualquier tipo de información sobre este filme. Según Tetyana Shlikhar en la película el Príncipe Oleg debe hacer frente a la amenaza de

los jázaros y los vikingos para poder unir a las divididas tribus eslavas,<sup>419</sup> por lo que los vikingos volverían a repetir un patrón de representación como agente externo, y en este caso hostil, al relato fundacional de la Rus de Kiev. Dado que ha sido imposible poder visionar el filme, así como hallar alguna información más al respecto, no es posible aseverar con seguridad que en esta película haya presencia y referencia de los vikingos como tal, pero no sería de extrañar, visto el anterior caso, que nuevamente se use la Controversia Normanista y una pretendida y concreta representación de la cultura vikinga, para lanzar una puyita a Occidente y dejar constancia de cuál es el nuevo relato de los orígenes de la “civilización” rusa.

### **-Fascinación vikinga en Polonia**

El área de Polonia raramente es mencionada en los textos académicos en relación con los vikingos, pero el interés en este país por la literatura nórdica y la Escandinavia alto medieval se remontan hasta el siglo XIX.

La oleada romántica de fervor vikingo también se dejó sentir en este territorio, despertando el interés artístico de figuras como Henryk Siemiradzki que realizó varios cuadros a gran formato retratando algunos episodios importantes de la Era Vikinga, como por ejemplo *Los combatientes de Svyatoslav en la batalla de Silistra* (1884) que representa una escena dramática de la famosa batalla de Dorostolon (971) entre el Imperio Bizantino y la Rus de Kiev; o el archiconocido *Funeral de un Noble Rus* (1883) una reimaginación de un funeral vikingo, en el que dado la riqueza de los detalles empleados en la pintura podemos deducir que se basa en la crónica del siglo X del emisario árabe Ibn Fadlan.<sup>420</sup> Otra obra que muestra los intereses románticos imperantes en esta etapa decimonónica fue la tragedia en cinco actos *Lilla Weneda*, escrita por el famoso poeta polaco Juliusz Słowacki en 1883. Esta obra ambientada en tiempo legendarios de la Polonia de la Alta Edad Media, se entremezclan motivos osiánicos, mitología nórdica y antiguas leyendas eslavas, en un conjunto armonioso y una historia apasionante que revela las vicisitudes que atravesaba la Polonia del momento.

---

<sup>419</sup> SHLIKHAR, 2020, p. 57.

<sup>420</sup> GARDELA, 2019 (b). Sobre Ibn Fadlan ver: capítulo 1, p. 61, nota 89.



**Figura 43-** Henryk Hektor Siemiradzki, *Pogrzeb wodza Rusów*, 1883. Museo Estatal de Historia de Moscú.  
Fuente: <https://commons.wikimedia.org/>

Pero no todo el interés por los vikingos vivido en Polonia se limitó a la esfera artística, desde la academia también se generó un interés por la cultura vikinga destacando la figura de Joachim Lelewel, considerado uno de los padres de la historia polaca y el primer traductor de las *Eddas* a la lengua polaca. Otra figura académica destacada fue la de Karol Szajnocha en cuya controvertida obra *Lechickie początki Polski* (1858) argumentó que el estado polaco surgió de una manera similar al de la Rus, a través de la participación activa de los inmigrantes escandinavos. Szajnocha buscaba probar su teoría principalmente sobre una base lingüística, pero se acercó a las fuentes de una manera impresionista, lo que a menudo implicó manipularlas para que se ajustaran a su propia visión de la historia. Desde una perspectiva actual, parece que no tenía motivaciones raciales o políticas al tratar de defender los orígenes nórdicos de Polonia, siendo sus ideas probablemente influenciadas por el espíritu romántico de la época. Sin embargo, sentó las bases de una visión “normanista” de la historia polaca, que se vio reforzada con teorías como la del erudito Silesa Robert Holtzmann que argumentaba que el primer gobernante histórico de Polonia, el duque Mieszko I era de ascendencia nórdica, y que la dinastía de los Piast que fundaron su estado en el área entre los ríos Oder y Vistula, procedían de Escandinavia al igual que la dinastía Rurik. Estas perspectivas sobre la historia polaca, creadas sobre la

base de material fuente muy problemático y argumentos pseudoacadémicos igualmente problemáticos, se convirtieron en las piedras angulares de un largo y acalorado debate que continuó durante las siguientes décadas.<sup>421</sup>

La arqueología también desempeñó un papel importante en la configuración del interés de los estudiosos y el público polaco por el pasado vikingo. A principios del siglo XX se realizaron varios descubrimientos en los cementerios medievales de Łubowo, en la región de la Gran Polonia, y de Ciepłe, en Pomerania, donde se hallaron en los ajuares equipos militares aparentemente escandinavos que dieron lugar a la creencia de que grupos de vikingos habían sido enterrados allí. Estos objetos fueron discutidos y reinterpretados en numerosas ocasiones y se convirtieron en un punto significativo en los debates a favor o en contra de la presencia escandinava en la Polonia medieval temprana.<sup>422</sup>

Otro hito arqueológico destacable fue la especial atención que varios académicos dedicaron a localizar la legendaria fortaleza de Jómsborg, que según la *Jómsvíkinga saga* (*Saga Jomsvikinga*) albergaba a un grupo de mercenarios míticos conocidos como los *jomsvikings*, y que conforme a lo descrito en las fuentes estaba ubicada en algún lugar de la costa sur del Báltico. Estas referencias llevaron a algunos estudiosos a buscar los restos de Jómsborg en la desembocadura del río Oder, particularmente en el asentamiento de Wolin, y aunque nunca se hallaron restos de tal fortaleza, la fuerza de este relato estimuló a otros entusiastas, no solo a continuar con la búsqueda, sino a emplear la mítica de Wolin en diversos esfuerzos académicos, literarios y artísticos.<sup>423</sup>

Durante la década de los años treinta y sobre todo en la Segunda Guerra Mundial durante la ocupación de Polonia, la interpretación sobre los orígenes escandinavos del país adquirió un fuerte matiz ideológico de talante filofascista, y recibió una enérgica defensa por parte de los eruditos alemanes. No es de extrañar que en años posteriores, especialmente durante el período comunista, muchos académicos polacos se esforzaron por descartar estos argumentos y trataron de demostrar que los vikingos nunca habían jugado un papel significativo en la fundación del estado Piast. La línea oficial con respecto a la controversia en Polonia estuvo cerca de las ideas presentadas por los académicos soviéticos, sin embargo sería demasiado simplista suponer que todos los eruditos polacos tenían puntos de vista anti-normanistas. Dado la especificidad de la

---

<sup>421</sup> GARDEŁA, 2019(a), pp. 45/48.

<sup>422</sup> *Ibidem*, 2016, p. 169.

<sup>423</sup> *Ibidem*, p. 170.

historiografía de este país se produjo una variación en su comprensión del fenómeno vikingo, admitiendo la presencia de escandinavos en Europa del Este como elementos extranjeros que estaban involucrados en funciones tanto comerciales como militares, pero que carecieron de función política alguna entre las tribus eslavas de Polonia y su presencia no tuvo relación con el surgimiento del estado Piast temprano.<sup>424</sup>

En las décadas de 1990 y 2000 los vikingos vivieron un aumento de su popularidad en el país polaco, con la particularidad de que no solo se trató de un fenómeno académico sino también popular, que vio en los vikingos un objeto de moda y despertó nuevamente el interés por las viejas controversias sobre el pasado nórdico de Polonia. La revitalización del interés por los estudios de la era vikinga surgió tras la caída del comunismo en 1989, pues se abrieron muchas nuevas oportunidades para los académicos polacos, que tenían un acceso más fácil a la literatura internacional y podían viajar más libremente que antes. Esto motivó el desarrollo de nuevas trayectorias de investigación por todo el país, produciéndose una especial relevancia sobre las cuestiones de etnicidad e identidad en un marco de renovado nacionalismo polaco, que quizás, como reacción hacia la Unión Soviética comenzó a mirar hacia Europa y su pasado vikingo cobro especial relevancia.<sup>425</sup> Leszek Gardeła lo sintetiza perfectamente cuando dice:

“It is not easy to determine why scholars of the 1990s and early 2000s were so eager and enthusiastic to see traces of Scandinavian presence in Poland, even if the material evidence would not necessarily allow for such claims. Was it an attempt to challenge the views of their predecessors who had argued against any significant role of the Norse population in the Piast state? Or was it because of the social and political changes that were dynamically taking place in Poland – the fall of communism, the rise of capitalism and the desire to make Poland part of the western European civilization which took pride in its Viking heritage? Were some Polish scholars under the influence of Western popular culture, movies and literature? The “Viking craze” is probably a combination of all these different factors.”<sup>426</sup>

En lo que respecta a su variante popular, dos hitos son claves para entender esta efervescencia vikinga en el país. Por un lado, la publicación en la década de los ochenta de la exitosa serie de comics *Thorgal*, creada por el dibujante polaco Grzegorz Rosinski y el guionista belga Jean van Hamme.<sup>427</sup> Las apasionantes aventuras de su héroe

---

<sup>424</sup> CATTANEO, 2009, pp. 4-5.

<sup>425</sup> *Ibidem*, p. 6.

<sup>426</sup> GARDEŁA, 2019(a), p. 58.

<sup>427</sup> Actualmente, más de treinta años después, la publicación regular de la serie de *Thorgal* continua activa y es vendida en numerosos países. En España es distribuida por la editorial Norma en diversos formatos

protagonista, una suerte de Príncipe Valiente, así como las imponentes ilustraciones de guerreros vikingos, dioses nórdicos y criaturas fantásticas, despertaron la fascinación de jóvenes y entusiastas por la cultura vikinga.<sup>428</sup>

Por otro lado, en la década de 1990 la popularidad de la recreación histórica comenzó a florecer en Polonia lo que llevó al desarrollo de nuevos mercados para la difusión y expansión de la temática vikinga, surgiendo cada vez más y más festivales, eventos y grupos dedicados a la materia del norte, que han convertido a Polonia en uno de los referentes internacionales indiscutibles del recreacionismo vikingo actual.<sup>429</sup> A pesar de algunas iniciativas previas de poco calado,<sup>430</sup> no cabe duda que uno de los momentos decisivos en la historia de la recreación polaca fue el primer festival vikingo organizado en Wolin en el año 1993. Este festival estuvo inspirado por una exposición museográfica titulada *Wolin-Jomsborg. Emporium handlowe epoki wikingów w Polsce* ('Wolin-Jomsborg. El Emporio de la Era Vikinga en Polonia') comisariado por el profesor Wladyslaw Filipowiak, un destacado arqueólogo y el principal excavador del asentamiento de Wolin después de la Segunda Guerra Mundial. Aunque este primer evento estuvo organizado por académicos y entusiastas de la historia procedentes de Dinamarca, muchos jóvenes aficionados asistieron a este festival desde diferentes partes de Polonia, siendo para muchos un primer encuentro con una forma diferente de ver y experimentar la historia medieval. En consecuencia, el segundo festival vikingo de Wolin celebrado en el año 1996, fue organizado por agrupaciones polacas aunque manteniendo su carácter internacional, y desde entonces se convirtió en un evento anual (ahora llamado

---

que recogen las diferentes etapas y arcos argumentales del comic <https://www.normaeditorial.com/thorgal> (consultado el 15/02/2023).

<sup>428</sup> GARDELA, 2019(a), p. 57 y GARDELA, 2016, p. 170.

<sup>429</sup> Si hay un grupo de recreación mundialmente conocido se trata de los *Jomsvikings*, cuyo papel en la configuración de la escena vikinga moderna, así como en el desarrollo de la recreación medieval en Polonia, no tiene paralelo. En 1988, Philip Burthem, Robert Taylor, Adrian Lulham y Robin Cowley establecieron un grupo llamado *Jomsborgelag*, que tras varios años se reconvirtió en la *Jomsvikings Brotherhood*, y que finalmente se convirtió en la organización conocida hoy día como *Jomsvikings*. Desde sus inicios, el enfoque principal de esta agrupación ha sido recrear técnicas de combate de principios de la Edad Media que involucran el uso de armas de acero (pero sin filo), predominantemente espadas, escudos, lanzas y hachas. Durante los casi treinta años posteriores desde su fundación, los *Jomsvikings* contemporáneos han crecido significativamente y ahora tienen grupos vinculados, así como miembros individuales, por toda Europa (España inclusive), Australia y los Estados Unidos, formando todos ellos lo que se conoce como *Jomsborg*, cuyos miembros se reúnen periódicamente en espectáculos, mercados y grandes festivales internacionales. Se estima que en la actualidad la organización cuenta con varios cientos de integrantes, en su mayoría hombres (GARDELA, 2016, p. 168). Ver más en: <https://www.jomsborg.co.uk/>

<sup>430</sup> Algunos de los primeros intentos ocurrieron en la década de los años sesenta, cuando un grupo de entusiastas de la región de Masuria construyeron el primer "barco vikingo" a partir de un viejo barco pesquero. En el mismo año también construyeron un asentamiento de madera en el lago Narie, cerca de Morag, donde intentaron recrear la vida cotidiana en la Alta Edad Media (GARDELA, 2016, p. 170).

Festival de Eslavos y Vikingos), cada vez más grande en tamaño y que celebró en 2014 su veinte aniversario.<sup>431</sup>

En este contexto de revisionismo académico del pasando nórdico nacional, de fascinación popular por la mitología y las antiguas leyendas y del auge del recreacionismo histórico, surgió una película que aunara estas vertientes en la única producción cinematográfica de factura polaca en la que aparecen vikingos. Este filme fue *The Old Fairy Tale: When the Sun Was God*, dirigida por Jerzy Hoffman y estrenada en el año 2003.

Esta película surge no solo al amparo del contexto popular del país, sino que cinematográficamente debemos enmarcarla en un momento en el que el colapso del Partido Comunista liberalizó el control estatal de la industria cinematográfica, pero cayó en cierto retroceso que se vio mitigado por la entrada de capital privado y el aumento de las coproducciones. Así, a principios del siglo XXI se produce un equilibrio entre las producciones nacionales autorales y los *blockbusters* a lo hollywoodiense, principalmente adaptaciones y películas de época, reflejo también del relevo generacional que viva la industria cinematográfica polaca entre los viejos veteranos como Wajda, Zanussi o Skolimowski, y recién llegados como Jerzy Stuhr.<sup>432</sup> Por otro lado, también se dejó notar la influencia ejercida desde Hollywood que vivía su particular retorno del cine épico (que abordaremos más adelante), y más concretamente el estreno en 1999 de la película *The 13th Warrior*,<sup>433</sup> que seguro hizo las delicias de una población ávida de vikingos. Todos estos elementos muy probablemente confluyeron en el director Jerzy Hoffman para realizar *The Old Fairy Tale*, a lo que también habría que añadir la más que probable búsqueda de un nuevo triunfo cinematográfico tras el rotundo éxito de su película *Ogniem i mieczem (Con sangre y fuego, 1999)*,<sup>434</sup> filme histórico ambientado en la rebelión de Jmelnitski del siglo XVII, que fue una de las películas más caras de la historia de Polonia.

*The Old Fairy Tale* adapta a la gran pantalla la famosa novela decimonónica *Stara baśń. Powieść z dziejów Polski (Un antiguo cuento. Novela de historia polaca)* de 1876, del escritor Józef Ignacy Kraszewski, que mezcla antiguas leyendas y tradiciones polacas con

---

<sup>431</sup> GARDEŁA, 2016, p. 171.

<sup>432</sup> LABARRÉRE, 2009, p. 291.

<sup>433</sup> Esta película se estrenó en Polonia el 5 de noviembre de 1999, bajo el título *Trzynasty wojownik* (<https://www.imdb.com/>) (consultado 15/02/2023).

<sup>434</sup> Otro de los grandes éxitos de Jerzy Hoffman fue *Potop (El diluvio, 1974)*, otro filme histórico ambientado en el siglo XVIII durante la invasión sueca a la Mancomunidad Polaco-Lituana, y que fue nominada al Oscar a la mejor película de habla no inglesa.

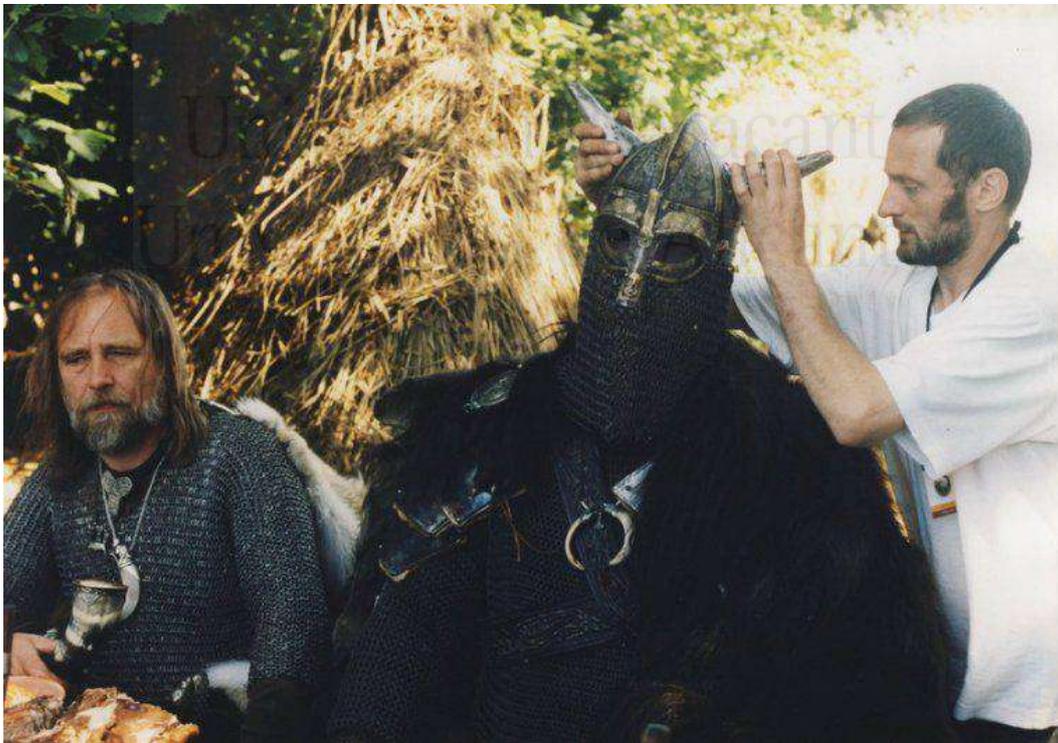
personajes semilegendarios, como el malvado Príncipe Popiel que pretende establecer un gobierno autoritario entre las tribus paganas eslavas ante lo cual se revelan y se desata una guerra civil. Esta misma premisa ambientada en la Polonia del siglo IX, con la aparición de vikingos, una fuerte presencia de grupos de recreación y una clásica historia de amor, serán los elementos sobre los que se base y sustente esta película.

Este filme está muy bien reconstruido a nivel histórico y hace gala de un alto nivel de detalle, puesta en escena y vestuario, rasgo de un director más que acostumbrado a lidiar con producciones de este tipo. También debemos tener en cuenta la influencia ejercida por los grupos de recreación que participaron en el filme, aportando realismo y detallada reconstitución arqueológica, sobre todo en el apartado bélico, que dotó a esta película de un toque de verismo poco visto en este tipo de producciones, máxime si lo comparamos con los estándares hollywoodienses.

Este sello distintivo se dejó sentir en la representación que se realizó de los vikingos en la película, que corrió a cargo del grupo de recreación *Jomsborg Viking Hird*,<sup>435</sup> donde se mezclan elementos históricos, sobre todo en cuanto a la vestimenta y armas, con ciertas dosis de ficción, que abusan un poco del oscurantismo en post de engrandecer la imagen malévola de los vikingos. Llama especialmente la atención el yelmo que viste el caudillo nórdico, que mezcla de forma bizarra distintas tradiciones visuales vikingas al añadir cuernos a la reconstrucción de un casco del periodo Vendel, pero única y exclusivamente mostrado en la figura del líder, lo que recuerda a la tradición decimonónica empleada en la representación de caudillos germánicos (ver capítulo 2). Esta creación frankensteiniana aúna verosimilitud histórica con clichés visuales de la cultura audiovisual vikinga, lo que refuerza la identificación del espectador con lo que aparece en pantalla y lo convierte en plausible al apelar a su imaginario colectivo. Además, resulta un elemento impactante y atrayente visualmente, que intensifica la imagen de ferocidad del antagonista de la trama.

---

<sup>435</sup> Jomsborg Vikings Hird fue uno de los primeros grupos de recreación polacos que surgió en la década de 1990 y que aún existen hoy en día, aunque actualmente parecen llamarse Warownia Jomsborg. En noviembre de 1999 construyeron su propia replica de un barco vikingo, basado en el hallazgo del navío de Gokstad, que fue empleado en la película junto con los miembros del grupo. También han reconstruido una fortaleza de la Alta Edad Media, a imitación de la mítica sala de *Jomsborg*, que cuenta con un gran salón de estilo escandinavo, donde realizan eventos y festivales a lo largo del año (GARDEŁA, 2016, p. 173). ([www.jomsborg.pl/index\\_en.html](http://www.jomsborg.pl/index_en.html)) (<https://www.wioskawikingow.pl.html>) (consultado el 17/02/2023).



**Figura 44-** Arriba: foto del grupo de recreación *Jomsborg Viking Hird* durante el rodaje de *The Old Fairy Tale*. Abajo: detalle del mencionado casco Vendel con cuernos. Fuente: <https://www.wioskawikingow.pl/>

A pesar de su cuidada y espectacular presencia, los vikingos de este filme tienen un papel absolutamente secundario en su rol de malvados mercenarios contratados por el auténtico villano de la cinta, el Príncipe Popiel. A pesar de este papel como antagonistas violentos y crueles, el tratamiento que se proyecta sobre los nórdicos no recuerda al estereotipo clásico de bárbaro ya que no se percibe esa patina de menosprecio que suele ir adjunta a esta representación audiovisual. Por el contrario, los vikingos de esta cinta son temidos guerreros que simplemente cumplen con su cometido sin entrar en más consideraciones, respetando los códigos de honor entre guerreros, así como la palabra dada, en esa mística artificial que recubre al arquetipo del guerrero vikingo sobre el honor y la muerte en combate para entrar en Valhalla. Esto se materializa en una escena culmen de la película, en la que tras ser derrotado el caudillo nórdico a manos del héroe protagonista, el resto de guerreros vikingos cumplen el juramento hecho por Odín, no atacando al resto del ejército eslavo y realizando un suicidio colectivo como forma de derrota honorable, ante lo cual reciben el respeto de sus rivales eslavos y los nórdicos son preparados para el máximo exponente de los funerales vikingos: la incineración en el barco que se aleja a la deriva por el mar hacia el horizonte.

En lo que respecta a la controversia normanista polaca, esta película ofrece una interesante visión a medio camino entre las distintas tesis. Por un lado, ratifica la presencia de vikingos en la historia medieval temprana de Polonia, pero no como elementos fundadores de regímenes proto estatales, sino como agentes externos al servicio de las elites eslavas de las regiones bálticas, en este caso como mercenarios. Por otro lado, se establece una interesante distinción en la figura del héroe protagonista de la cinta, el arquero Ziemowit, al presentarlo como un antiguo vikingo, no en términos étnicos, sino ocupacionales, es decir en la realización de actividades piráticas con un grupo de vikingos escandinavos, cuyas reminiscencias de este pasado quedan representadas por un martillo de Thor al cuello del protagonista, como elemento estético distintivo de este. Si tenemos en cuenta que en la *Gesta principum Polonorum*, Ziemowit es considerado el primer dirigente de la dinastía Pyast, podemos entrever una forma discreta de evocación de las teorías decimonónicas sobre el origen escandinavo de esta dinastía, aunque a nivel narrativo este hecho van perdiendo fuerza y en el duelo singular entre este personaje y el caudillo vikingo, ambas esferas culturales colisionan a favor de una clara preponderancia hacia las gestas de este personaje semilegendario como representante de la cultura nacional polaca.

De esta manera Polonia ofrece una visión totalmente personal y original sobre toda su trayectoria de fascinación e interés por la cultura vikinga, en un producto cinematográfico que entremezcla las especificidades historiográficas, artísticas y populares de un país tradicionalmente poco relacionada con la esfera nórdica.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

# CAPÍTULO 5

EL NUEVO REVIVAL  
VIKINGO

Universidad de Alicante



Tras examinar el impacto de los vikingos en otras industrias cinematográficas, así como sus personales formas de retratarlos, volvemos a poner el foco de atención en la sempiterna industria Hollywoodiense, donde el resurgimiento del cine épico a finales de siglo y principios del nuevo favoreció una presencia más o menos continua de los hombres del norte en la gran pantalla. De forma paralela se fue gestando una renovada edad dorada de la televisión y su formato por antonomasia, las series, que aprovechando la nueva coyuntura digital y tecnológica se han convertido a día de hoy en la principal fuente de consumo audiovisual. Por supuesto, los vikingos no se han quedado al margen, y el estreno de la serie *Vikings* ha supuesto un nuevo renacer de los vikingos no solo en la industria audiovisual, sino en la cultura popular occidental.

### **-El retorno del cine épico**

Hablar de “la vuelta del cine épico” resulta complejo pues implica discernir, primero, qué entendemos por algo tan ambivalente y heterogéneo como el género cinematográfico épico, y segundo, qué tipo de películas conformarían este género y cuáles no. Para evitar sumergirnos en un denso debate teórico y estético, podemos definir el género épico, desde un punto de vista industrial, como producciones ambientadas en escenarios históricos, mayoritariamente en el mundo antiguo (pero no en exclusiva), que hacen uso de nuevas tecnologías y que poseen unos valores de producción altos y modos de distribución y exhibición específicos.<sup>436</sup>

Así mismo el empleo del término “vuelta” implica la asunción de que ha existido una ruptura en la continuidad cinematográfica de este género, lo cual es, al menos, matizable. Es cierto que existe un consenso académico en el hecho de que un cierto grupo de películas con estilos, escenarios y temáticas compartidas y comparables, cayeron en un proceso de languidecimiento, a mediados de la década de 1960, debido a los altos costos de su producción y a audiencias cada vez más reducidas. Esto no implica necesariamente una desaparición, sino una reformulación de contenido y forma a través de nuevas vías narrativas, como por ejemplo la televisión, donde la ficción histórica audiovisual encontró mayores posibilidades económicas y técnicas,<sup>437</sup> así como mayor acogida de público,

---

<sup>436</sup> ELLIOT, 2014, p. 5.

<sup>437</sup> Durante la década de los años setenta en Hollywood predominaron mayoritariamente las películas de terror, como *The Exorcist* (*El exorcista*, William Friedkin, 1973) o *Jaws* (*Tiburón*, Steven Spielberg, 1975), y el cine de catástrofes, como *The Towering Inferno* (*El coloso en llamas*, John Guillermin, 1974), que reflejan los acontecimientos de la escena política nacional e internacional como la derrota y retirada estadounidense de Vietnam o el escándalo del Watergate y la dimisión del presidente Nixon (LABARRÈRE, 2009, pp. 547/549).

dando lugar a auténticos éxitos como la mítica *I, Claudius* (*Yo, Claudio*, Herbert Wise, 1976).<sup>438</sup> Así mismo en la década de los años ochenta este cine épico y de aventuras encontrara nuevas vías de expresión a través del género de la fantasía, más conocido popularmente como películas de espada y brujería, que construidas sobre referencias puramente históricas, presentan una ambientación fantástica e irreal.

El punto de inflexión para este “retorno” se produjo a finales de los años noventa y principios del nuevo siglo, con la consolidación y depuración de los efectos especiales y digitales, cuyo empleo de formas notables ya había sido inaugurado a través de la ciencia ficción en películas como *Star Wars: A new hope* (George Lucas, 1977) o *Terminator 2* (James Cameron, 1991). Los efectos especiales permitieron retomar en pantalla la colosalidad de los decorados y el elevado número de extras (todo recreado por ordenador), que volvió a encontrar en películas ambientadas en telones de fondo histórico, que reflejaban más de su presente que del pasado, una nueva fórmula lucrativa de espectacularidad y entretenimiento. El pistoletazo de salida de este renovado cine épico fue marcado por el estreno de *Gladiator* (Ridley Scott) en el año 2000. Andrew Elliott esboza a la perfección este retorno del cine épico cuando dice:

“In this way, then, the return of the epic film becomes more explicable as a body of films loosely based around historical – usually ancient or classical, but also medieval – periods which returned to the big screen and from the very outset began to be aped as part of an industrial strategy to tap into a lucrative market. Such a return seems less surprising, too, when we can understand these films not as genres but as part of a broader pattern of cycles which periodically fall out of favour through cost or surfeit, and which return at other key moments when a combination of technical prowess, audience popularity or industrial strategies create the perfect conditions for germination”.<sup>439</sup>

En este contexto de reaparición del cine épico histórico, la Edad Media volvió a ser objeto de interés por parte del séptimo arte y se producirán algunas de las cintas más icónicas de esta temática como fue *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), que supuso la antesala de los nuevos *epics* medievales. En esta cinta podemos encontrar espectaculares escenas de acción y mensajes políticos subyacentes en narraciones ambientadas en el pasado, pero aún presentaba cierta patina de crueldad y fanatismo en sus representaciones del periodo medieval, típica del modelo conceptual audiovisual sobre la Edad Media que se desarrolló en las décadas anteriores. Esta visión sobre el medievo menos idealizada y más fantasiosa

---

<sup>438</sup> BARRIO BARRIO, 2008, p. 238.

<sup>439</sup> ELLIOT, 2014, p. 7.

y oscurantista fue deudora en gran medida del cine de fantasía medieval, cuyos máximos representantes fueron *Excalibur* (John Boorman, 1981) y *Conan the Barbarian* (*Conan el bárbaro*, John Milius, 1982). Este género abogó por sintetizar el imaginario popular medieval a través de la reformulación de todos los estereotipos, falsos mitos y las concepciones más exóticas, macabras y fantásticas sobre la Edad Media. De alguna manera esto va a romper las reglas tradicionales sobre la representación historicista del medievo y las va a reformular bajo sus parámetros propios, tanto conceptuales como estéticos. Además, puesto que el cine acude al propio cine en busca de referencias e inspiración, estas nuevas concepciones y recreaciones permearon en las películas históricas de temática medieval, por lo que vamos a empezar a encontrar filmes donde este periodo es representado como sucio, tenebroso, cruel, sanguinario y fanático, rompiendo por completo con la imagen clásica del medievo civilizado y caballeresco del Hollywood de los cincuenta y sesenta. Ya no habrá espacio para caballeros de honor intachable, grandes reyes y duelos a espada en nombre de la libertad, sino para dirigentes déspotas, puñaladas por la espalda, enfermedades y hogueras repletas de herejes.

Será con la llegada de nuevos filmes inscritos en la nueva oleada de películas épicas, tales como *Kingdom of Heaven* (*El reino de los cielos*, 2005) o *Robin Hood* (2010), ambas de Ridley Scott, donde se delinearán las nuevas formas conceptuales y narrativas sobre la representación cinematográfica de la Edad Media. En esta etapa esa visión tan violenta y oscurantista sobre el medievo se rebaja y se matiza, aunque conservará algunas nociones, así como una intencionalidad de buscar un mayor realismo en sus representaciones históricas. Por lo tanto, nos encontramos ante una visión mucho más poliédrica y rica de la Edad Media como periodo histórico que se aleja de los planteamientos maniqueístas, así como de la visión idealizada y caballerescas del siglo XIX. Esta heterogeneidad en la representación del periodo ha facilitado la creación de sinergias, más o menos evidentes, con nuestro presente. Podemos encontrar ciertos añadidos discursivos en estas películas como por ejemplo, el entendimiento entre culturas y religiones diferentes, cierta narrativa pacifista o mayor corralidad en los arquetipos de personajes, que responden más a las sensibilidades propias de una cultura occidental moderna que a una nueva forma de ver la época medieval.

En lo que respecta a los vikingos, hay que decir, por extraño que pueda parecer, que no se vieron especialmente inmersos en este nuevo resurgir del cine épico, al menos no en la forma en la que lo hicieron anteriormente. Lo que inauguró *Gladiator* es una oleada de

producciones históricas, costosas y espectaculares, que entre los años 2000 al 2010 se ubicaron entre las películas más taquilleras y que recibieron numerosos premios y nominaciones, característica intrínseca del propio género épico por definición.<sup>440</sup> Esto no puede aplicarse al cine de vikingos, pues no hubo en estos años ninguna película de esta temática que reuniera estas condiciones.<sup>441</sup> El problema va más allá de lo puramente económico e industrial, y es que tampoco encontramos ninguna película que suponga una auténtica renovación del fenómeno vikingo a nivel popular y social, tal y como lo fue *The Vikings* en los años cincuenta. La falta de un ítem cinematográfico potente va a producir una etapa extraña y anodina, en la que los vikingos mantienen una presencia más o menos constante en las salas de cine, pues aunque sea de manera indirecta el hecho de que el cine épico e histórico volviera a estar en auge favoreció la presencia del cine de vikingos. Aun así, en ningún caso se producirán películas de un impacto importante ni mucho menos revolucionarias en cuanto a la forma de representar a los vikingos respecta, aunque sean originales en el sentido de ir más en consonancia con su época y no buscar la repetición constante de las fórmulas clásicas de décadas atrás. Esta falta de un referente claro impedirá la existencia de una continuidad en las formas de representación cinematográficas de los nórdicos, dando lugar a películas muy diferentes entre sí y a un corpus fílmico diverso y heterogéneo, que casi nos lleva a considerar esta etapa como una no-etapa. Además, en estas décadas comenzara a producirse una lenta “contaminación” del cine de vikingos por otros géneros cinematográficos como la ciencia ficción, el cine de animación o las películas de superhéroes, así como la expansión hacia nuevos formatos audiovisuales y formas de distribución.

Aunque el estreno en 1999 de la película *The 13th Warrior* (John McTiernan) inauguró este nuevo momento de la cinematografía vikinga, no debemos caer en el error de considerar estas nuevas películas como el retorno de los vikingos a las pantallas, pues estaríamos incurriendo en el mismo error señalado anteriormente de asumir que los vikingos desaparecieron de las salas de proyección, tal como ya ocurriera en las décadas de los años treinta y cuarenta. Ya vimos que a lo largo de los setenta se producirá un pequeño goteo de producciones de esta temática pero sin grandes repercusiones, signo

---

<sup>440</sup> ELLIOT, 2014, p. 1.

<sup>441</sup> Podría existir una excepción a esto, que sería la película *Beowulf* (2007) de Robert Zemeckis, pues no solo fue un éxito en taquilla y de crítica sino que empleó novedosas técnicas de animación digital y efectos visuales, pero dado que la película trata sobre Beowulf y no sobre los vikingos, a pesar de que como veremos más adelante hay similitudes evidentes, supone cuanto menos una excepción cuestionable.

inequívoco del agotamiento de la exitosa fórmula de la cinta de Fleischer. A diferencia de otras materias históricas, los nórdicos no encontraron refugio en la televisión,<sup>442</sup> pero lejos de desaparecer, los vikingos fueron llevados a un nuevo estadio conceptual a través del cine de fantasía medieval.

El estreno en 1982 de la película *Conan the Barbarian* adaptó a la gran pantalla el mundo literario creado por el escritor estadounidense Robert E. Howard, que a pesar de su talante fantasioso utilizó toda una serie de referencias sobre la cultura y religión nórdicas para la creación de su personaje, lo que encajó perfectamente con las bases conceptuales del vigente cine de espada y brujería, donde los estereotipos populares sobre la Edad Media fueron llevados a su máxima expresión.<sup>443</sup> Si además de esto, tenemos en cuenta que las referencias cinematográficas más populares sobre los vikingos los representaban como la imagen de la barbarie por antonomasia, la sinergia que se creó entre los nórdicos y el personaje de Conan fue absoluta, dando lugar a un arquetipo de personaje clásico de los mundos de fantasía medieval como es el del bárbaro. Este personaje fue construido mediante trazas de referencias históricas, mezclado con estereotipos desprovistos del encorsetamiento de la verosimilitud, junto a referencias cinematográficas hipermasculinizadas, épicas y salvajes. Dado el rotundo éxito de este filme, y la consiguiente oleada de producciones cinematográficas basadas en esta nueva concepción de la barbarie y la fantasía,<sup>444</sup> se produjo una fuerte asociación entre la cultura vikinga y las ambientaciones medievales fantásticas, llegando incluso a considerarse sinónimos.<sup>445</sup> Por supuesto no estamos sugiriendo que las películas de Conan o de fantasía medieval sean películas de vikingos *per se*, pero sí que estas se construyen bajo los mismos referenciales audiovisuales que las películas de vikingos, y aun poseyendo su propia

---

<sup>442</sup> Es cierto que en lo que respecta a la producción de ficciones históricas televisivas, no hubo ninguna de temática vikinga en esta época. Sin embargo, se estrenó una de las series infantiles de animación más conocida de todos los tiempos, *Viki el Vikingo* (1972-1974). Esta extraña coproducción germano-nipona, conjugó todos los estereotipos más clásicos sobre la cultura vikinga con un tono cómico y de aventuras, que ha sido la referencia sobre la cultura vikinga de miles de espectadores a lo largo del mundo, y cuyo éxito puede atestiguar en la cantidad de producciones de cine, series y *remakes* realizados a posteriori sobre esta serie.

<sup>443</sup> Este paroxismo de los estereotipos medievales fue fantásticamente reflejado y satirizado en la comedia *Erik the Viking* (1989), siendo los responsables de esta producción el famoso grupo de humoristas británico Monty Python. Esta película es, sin ninguna duda, la comedia cinematográfica sobre los vikingos más famosa que se haya hecho nunca.

<sup>444</sup> Algunos ejemplos de este aluvión de películas son: *Conan the Destroyer* (*Conan el destructor*, Richard Fleischer, 1984), *Red Sonja* (*El guerrero rojo*, Richard Fleischer, 1985), *The Beastmaster* (*El señor de las bestias*, Don Coscarelli, 1982), *Krull* (Peter Yates, 1983), *Highlander* (*Los inmortales*, Russell Mulcahy, 1985), *The Sword and the Sorcerer* (*Cromwell, el rey de los bárbaros*, Albert Pyun, 1982) o *Gor* (Fritz Kiersch, 1987).

<sup>445</sup> MENEZES TELES FILHO, 2018, p. 771.

idiosincrasia y sus propios códigos narrativos, es difícil negar que hay algo en estas películas que apela a nuestro imaginario colectivo sobre los nórdicos.<sup>446</sup>

En la década de los noventa, los vikingos vuelven a ser situados en producciones de talante histórico a través de películas de bajo presupuesto y en régimen de coproducción, como las ya mencionadas *Prince of Jutland* (Gabriel Axel, 1994) y *The Viking Sagas* (Michael Chapman, 1995), o en un nuevo remake del Príncipe Valiente, *Prince Valiant* (*Las aventuras del príncipe Valiente*, Anthony Hickox, 1997), más cercano a las películas de espada y la brujería, que a las películas típicas de vikingos. De entre las películas de esta década destaca la poco conocida *Killian's Chronicle: The Magic Stone* (Pamela Berger, 1995), que retoma nuevamente el tema de la llegada de los vikingos al nuevo mundo, en una película que puso gran atención y cuidado al detalle histórico y al estudio de las sagas nórdicas y los pueblos nativos americanos.<sup>447</sup> Esta cinta rompe con el típico cliché de los indios y el western para mostrar el choque de dos mundos distintos de una forma íntima y cuidada, más cercana a películas como *Dances with Wolves* (*Bailando con lobos*, Kevin Costner, 1990). Además, este filme inauguró el único nexo conductor narrativo que podemos encontrar en varias de las películas de esta etapa como es el tema de Vinland, que se volverá a repetir en varias producciones que veremos más adelante.

En cualquier caso, ninguna de estas producciones supone un auténtico impacto ni a nivel social ni cinematográfico, ni aportan nada notablemente novedoso en lo que a la representación de los vikingos respecta, pero aun así vamos viendo como lejos de haber desaparecido, los vikingos continúan vivos en el acervo hollywoodiense y el regusto a nórdico tras la etapa Conan espoleó la presencia de los vikingos en pantalla.

En el meridiano entre el fin de un siglo y el comienzo de otro nuevo, llegó la película *The 13th Warrior*, del director de la mítica *Die Hard* (*Jungla de cristal*, 1988) John McTiernan, que adaptó a la gran pantalla la obra literaria *Eaters of the Dead* (1976) del escritor norteamericano Michael Crichton, famoso por novelas como *Congo* o *Jurassic*

---

<sup>446</sup> Este hecho puede verse particularmente bien en la reciente serie de televisión *Game of Thrones* (*Juego de Tronos*, David Benioff y D.B. Weiss, 2011-2019), donde la construcción de los llamados salvajes, o específicamente el personaje de Tormund, se articula en torno a las nociones populares y audiovisuales de la barbarie, recordándonos mucho más a personajes vikingos que otras facciones de la serie, como los piratas conocidos como los Hijos del Hierro. Para un análisis más detallado sobre la construcción de la barbarie en *GOT* ver: ROBLES DELGADO, 2021(a).

<sup>447</sup> HARTY, 2011, p. 112.

*Park*.<sup>448</sup> La génesis de esta novela es un ejercicio de recreación literaria que pretende acercarse a la esencia del texto épico anglosajón *Beowulf*, mezclándolo con la base histórica que ofrece la crónica del árabe Ibn Fadlan (capítulo 1, p. 61, nota 89), ofreciendo un intento por recrear la supuesta base histórica que dio lugar al texto medieval.

En *The 13th Warrior*, acudimos a unos paradigmas sobre la barbarie y la civilización un tanto diferentes. En las décadas de 1950 y 1960 los vikingos, como personificación de la barbarie y la otredad, eran invocados como elementos que por contraste servían para celebrar los triunfos del mundo moderno. Pero en los albores del cambio de milenio se nos presenta una sociedad insatisfecha y alienada por la grandilocuencia de la cultura propia, en la que son los hombres civilizados los que acaban por encontrar satisfacción y verdad en el mundo atávico de la otredad vikinga. Ejemplos de esto podemos encontrarlos en películas como *Dances with Wolves* (1990) o *The Last Samurai* (*El último samurái*, 2003).<sup>449</sup>

Aun así, en esta película se nos volverá a presentar la clásica contraposición entre la civilización y la barbarie, presentando una magnificente cultura islámica medieval como epítome de la civilización, todo ello a través de su protagonista el árabe Ahmed (interpretado por Antonio Banderas), un poeta erudito de la corte de Bagdad que tiene que exiliarse y que acabara topándose con un grupo de bárbaros vikingos. Por supuesto, se producirá una contraposición entre las distintas esferas de cada uno de los personajes, e inicialmente se invita al espectador a alinearse con el civilizado Ahmed ante las “primitivas” costumbres de los nórdicos. Poco a poco se va a ir desarrollando una idea de masculinidad y hombría, muy propia del estereotipo vikingo bárbaro y guerrero, en la que vemos como el erudito árabe no encaja. Esto resulta paradigmático y novedoso al producirse una identificación del “otro” para con el personaje árabe, dentro del propio contexto nórdico, que ha sido por definición creado en base a la otredad. Tras la consecución de la trama, este personaje ha vivido una especie de rito iniciático que lo ha llevado a convertirse en un sujeto masculino, en base a los estándares occidentales y por tanto a resultar un personaje heroico arquetípico del cine hollywoodiense.<sup>450</sup> En palabras de la medievalista Lynn Shutter:

---

<sup>448</sup> Ambas novelas también fueron llevadas al cine: *Congo* (Frank Marshall, 1995) y *Jurassic Park* (*Parque jurásico*, Steven Spielberg, 1993).

<sup>449</sup> TVESKOV y ERLANDSON, 2007, p. 46.

<sup>450</sup> ROBLES DELGADO, En Prensa(a).

“The manner in which *The 13th Warrior* presents culture and gender as mutually constitutive suggests that Arab cultures, however “civilized,” remain insufficient without the acquisition of Western manliness. Consequently the film ultimately reinforces notions of Western superiority”.<sup>451</sup>

Esta producción que contaba con todos los ingredientes para ser un filme de éxito resultó ser un auténtico fracaso en términos comerciales y de crítica.<sup>452</sup> Diferencias acaecidas entre el director de la película y el escritor de la novela dieron como resultado una película con un montaje dispar, en las que varias tramas secundarias quedan suspendidas en el aire sin que se resuelvan en absoluto, y se presentan unos personajes bastante poco delineados y simplones.<sup>453</sup> Otro de los factores que jugaron en su contra fue la cronología en la que apareció, ya que en los compases finales del milenio el cine se encontraba en otro punto, siendo las películas del momento *Titanic* (James Cameron, 1997), *L.A. Confidential* (Curtis Hanson, 1997) o *Matrix* (hermanas Wachowski, 1999), por citar algunos ejemplos. Incluso el público objetivo al que iba dirigida, varones adolescentes y adultos jóvenes, ni siquiera habían nacido en la época dorada de las películas de vikingos, a las que de alguna manera *The 13th Warrior* hacía homenaje.<sup>454</sup> Resulta extraño que esta película no encontrará su lugar, si tenemos en cuenta que el estreno de *Braveheart* fue un absoluto éxito, y que tan solo uno año después *Gladiator* haría las delicias de un público dispuesto a los filmes históricos. Pese a todo, esta película se ha convertido en una referencia del cine de vikingos pues da muestras de una evolución del paradigma audiovisual del vikingo, abandonando los clichés clásicos de los cincuenta y sesenta, para llevar a los hombres del norte a nuevas cotas más próximas a las sensibilidades del momento.

Es posible que, de manera intencionada o no, *The 13th Warrior* fuese el pistoletazo de salida para las adaptaciones cinematográficas de Beowulf, que había sido llevado al cine de forma tímida y poco exitosa.<sup>455</sup> Con la llegada del nuevo milenio, el antiguo héroe gauta colonizó la gran pantalla con *Beowulf & Grendel* (Sturla Gunnarsson, 2005), *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007) y posteriormente en *Outlander* (Howard McCain, 2008).

---

<sup>451</sup> SHUTTERS, 2007, p. 76.

<sup>452</sup> Se estima que *The 13th Warrior* tuvo unas pérdidas en taquilla de más de cien millones de dólares (SKLAR 2011, p. 122).

<sup>453</sup> SKLAR, 2011, pp. 123-124.

<sup>454</sup> *Ibidem*, p. 122.

<sup>455</sup> Anteriores a este renacer cinematográfico, el poema anglosajón había sido llevado a la pantalla en el corto de animación *Animated Epics: Beowulf* (Yuri Kulakov, 1998) y en la nefasta y muy libre adaptación de *Beowulf* (*Beowulf, la leyenda*, Graham Baker, 1999), protagonizada por Christopher Lambert.

En el capítulo anterior ya comentamos la primera de estas producciones, a tenor de su relación con Islandia. Vimos que a pesar de que el contexto cronológico, histórico y literario del antiguo poema anglosajón nada tiene que ver con los vikingos, cinematográficamente se había recurrido a estos a la hora de recrear el pasado evocado en el poema, dada la afinidad cultural y visual, y también dado la falta de referencias propias de esta época en concreto. Esta relación evemerista entre el mito de Beowulf y su vínculo audiovisual con los vikingos, continuará presente en el resto de producciones mencionadas.<sup>456</sup>

*Beowulf* es probablemente la mejor y más conocida adaptación audiovisual del poema realizada hasta la fecha, fue dirigida por Robert Zemeckis y contó con guion del conocido escritor Neil Gaiman. Esta película realizó un despliegue pasmoso de efectos visuales y técnicos en los que a través de la captura de movimientos consiguió recrear de forma digital y animada a todos los personajes, escenarios, objetos y vestuario del filme, contando además con actores de primer orden para dicha recreación. A pesar de su tono más fantástico, las representaciones realizadas son bastante coherentes, aunque de forma indirecta apelan a nuestro imaginario colectivo sobre los nórdicos, pues aun no habiendo una estética e iconografía especialmente explícita en cuanto a su apariencia vikinga, sí que se recurren a varios tropos narrativos y visuales innegablemente vikingos. Por ejemplo, el funeral del héroe protagonista mediante el barco en llamas (estereotipo totalmente patentado por *The Vikings*), a pesar de que en el poema medieval es enterrado en un túmulo, o la recurrente presencia de un inventado personaje cristiano (este elemento también es usado en *Beowulf & Grendel*), que pone de manifiesto la eterna dualidad narrativa entre paganismo y cristianismo, eje primordial de la concepción bárbara de la figura audiovisual del vikingo.

*Outlander* es el producto de una variedad de géneros cinematográficos: es en parte una historia de ciencia ficción, en parte película de monstruos y en parte epopeya histórica. La trama sigue de manera muy libre la del poema épico anglosajón,<sup>457</sup> empleando a

---

<sup>456</sup> Existen en este periodo más producciones audiovisuales sobre la figura de Beowulf como *Grendel* (Nick Lyon, 2007), *Beowulf: Prince of the Geats* (Scott Wegener, 2007) y la serie de televisión *Beowulf: Return to the Shieldlands* (James Dormer, 2016). Dado su condición de producciones de bajo presupuesto y distribución para televisión, o en el caso de la serie por su cancelación fulminante tras la primera temporada, hemos decidido no incluir estas películas en el corpus aquí tratado, debido a su escaso impacto y a la lejanía con cualquier parecido histórico o cinematográfico con Beowulf o los vikingos.

<sup>457</sup> Esta película no resulta una obvia adaptación del poema anglosajón, ya que este hecho pasó mayoritariamente desapercibido para la crítica. En palabras de David W. Marshall: “One significant reason for this oversight is the lack of a character named Beowulf” (MARSHALL, 2011, p. 136).

extraterrestres viajeros en el tiempo como análogos del héroe gauta y el monstruo Grendel, pero con una particularidad interesante, la sustitución consciente de las figuras germánicas del poema por vikingos. Si anteriormente estas películas se basaban de una manera más o menos indirecta en la realidad nórdica, en esta cinta ya no hay lugar para los ambages y lo que encontramos en pantalla son directamente vikingos. Es más, el director estuvo en todo momento preocupado por la autenticidad de la película y se construyó un auténtico barco vikingo a partir de los planos existentes en el *Viking Ship Museum* de Oslo, y también se contó con consultores lingüísticos que tradujeron los diálogos de la película al nórdico antiguo, llegando estos a grabarse y entregarse a los actores, aunque esto no llegó al montaje final debido a recortes del presupuesto.<sup>458</sup> Aunque en términos generales encontramos en esta cinta una cuidada representación de los hombres del norte, más allá de los estereotipos clásicos, el hecho de ser en última instancia una película de ciencia ficción, desvirtúa en cierta medida los cuidados detalles sobre la reconstrucción histórica de la Escandinavia del siglo VIII d.n.e.

Hubo que esperar hasta el año 2007 para poder volver a ver una producción que versara específicamente sobre vikingos: *Pathfinder* del director Marcus Nispel. Esta película, que fue un fracaso de crítica y taquilla, supone una especie *remake* hollywoodiense del gran éxito internacional noruego *Ofelas* (*El guía del desfiladero*, Nils Gaup, 1987), que adapta un cuento popular del siglo XII de los pueblos sami<sup>459</sup> sobre las peripecias de un joven para evitar que un grupo de asaltantes llegue a hasta su aldea. Esta película, que fue nominada a los Premios Oscar, realiza un magnífico retrato de las costumbres y creencias religiosas de los pueblos sami de Laponia, que además fue interpretada por actores pertenecientes a estos pueblos y rodada en su propia lengua. En la versión norteamericana, que no se parece en la original más que en el título y en algunas secuencias concretas,<sup>460</sup> los sami fueron sustituidos por pueblos nativo americanos y los asaltantes por vikingos, en un filme donde un perdido niño vikingo, encontrado y criado por los indios nativos, deberá hacer frente a su antiguo pueblo para salvar a su actual familia. Este filme, que retoma la temática de Vinland, no se centra tanto en la repetida visión de los primeros

---

<sup>458</sup> MUÑOZ-ACEBES y ROBLES DELGADO, En Prensa.

<sup>459</sup> Los sami son un pueblo indígena que habita aún hoy en las regiones del norte de Noruega, Suecia y Finlandia, así como en la península de Kola en Rusia. El nombre de sami es una palabra autonominativa que aparece en todos sus lenguajes. Estos pueblos son y han sido un complejo heterogéneo de sociedades de cazadores recolectores igualitarios, que a día de hoy son bien conocidos como un grupo de pastores de renos seminómadas que mantienen un gran arraigo de sus tradiciones y de los modos de vida primigenios en su sociedad (ROBLES DELGADO y ABELLÁN SANTISTEBAN, 2017, pp.120-121).

<sup>460</sup> Sobre las diferencias entre ambos filmes ver: DAVIDSON, 2011.

Europeos en llegar al continente americano y la interacción entre dos mundos diferentes. Directamente pone el foco de atención en la destrucción y profanación cometida por los vikingos contra las tribus indígenas y la incapacidad de estas para repeler a los asaltantes, fruto de la visión desfasada de los pueblos amerindios como atrasados, ya que solo el protagonista, que es originariamente nórdico, es el único capaz de hacer frente a los vikingos. Si el tratamiento de esta temática ya supone un retroceso en la trayectoria audiovisual vikinga, la representación realizada de los vikingos en esta cinta supone una ruptura conceptual y estética en toda regla. Se presenta a los nórdicos como auténticas figuras demoníacas, oscuras y macabras, que vuelven a presentar algunos de los elementos estereotípicos clásicos, como el casco con cuernos, de manera absolutamente deformada y retorcida. Por supuesto, la imagen del vikingo como una figura salvaje, bárbara y sanguinaria será el patrón conceptual absoluto, hasta el punto de que los vikingos apenas hablan en la película, presentando la que es posiblemente la representación más oscurantista y nefasta sobre los vikingos nunca vista en el audiovisual. Bien es cierto que esta película no da muestra alguna de pretender ser un filme medianamente histórico, siendo más bien un telón de fondo sobre el que desarrollar una narrativa totalmente centrada en la espectacularidad y la acción sobrecogedora (ortodoxa definición del cine épico). Aun así, no es fácil comprender las motivaciones que llevaron a esta particular representación de los vikingos, pues no guarda relación con ningún evento o ítem artístico y cultural en particular, por lo que nos inclinamos a pensar que simple y llanamente se trató de la búsqueda de la espectacularidad y el efectismo.

Siguiendo vagamente con la temática de Vinland, llego en 2009 una coproducción anglo-danesa, *Valhalla Rising*, del director danés Nicolas Winding Refn, que vuelve a situar a la industria cinematográfica nórdica tras la producción internacional de un filme de vikingos.<sup>461</sup> A pesar de su pobre funcionamiento en taquilla, este filme se ha erigido como una película de culto que nos propone una epopeya histórica cargada de referencias mitológicas pero representadas mediante complejas alegorías, que diluyen la narrativa de

---

<sup>461</sup> Una vez más, no debemos considerar que desde la exitosa trilogía del cuervo de Hrafn Gunnlaugsson los vikingos desaparecieron de la industria cinematográfica nórdica, pues algunos filmes sobre esta temática fueron realizados, como por ejemplo la comedia noruega *Prima Veras saga om Olav den hellige* (Herodes Falsk y Harald Gunnar Paalagard, 1983), el filme de dibujos animados *Valhalla* (Peter Madsen y Jeffrey Varab, 1986), la película de aventuras infantil *Sigurd Drakedreper* (*Sigurd the Dragonkiller*, Knut W. Jorfald, Lars Rasmussen y Paul Trevor Vale, 1989) o la cinta de espada y brujería *Den sidste viking* (*El último vikingo*, Jesper W. Nielsen, 1997). A pesar de que estas producciones demuestran la vigencia de la temática vikinga en sus países de origen, estos filmes tuvieron un escaso valor en términos de impacto y relevancia.

la película en una catábasis hacia los infiernos personales del hombre, rozando el surrealismo y lo onírico. Todo ello sazonado con unas escenas de acción crudas y violentas, que poco tiene que ver con una película de temática vikinga al uso. Aun así, la película nos sitúa en medio de un conflicto religioso declarado entre paganos y cristianos pero dominado por la crueldad y la ferocidad, en donde de alguna manera la línea de la barbarie, representada tradicionalmente por la violencia, se extiende a ambas esferas. De esta manera tenemos al protagonista llamado One Eye (porque le falta un ojo) que encarnara la figura clásica del vikingo, cuya principal característica es su poder salvaje y brutal, que se complementa con su falta de habla, dando lugar a un arquetipo de personaje (construido en palabras del propio Refn como una fusión entre un pistolero, un samurái y un vikingo),<sup>462</sup> oscuro y misterioso, sin identidad ni pasado, que solo alcanza a expresarse a través de sus acciones violentas.<sup>463</sup> Por el otro lado, tenemos a un grupo de “vikingos” cristianos cuyo fervor religioso y agresivo queda retratado mediante la imagen de una espada usada como símbolo devocional y litúrgico, al conformar la figura de una cruz en la empuñadura. Ambos grupos se embarcarán en una hipotética cruzada hacia tierra santa, pero acabarán llegando a un territorio desconocido, el cual acabaremos identificando como Vinland al aparecer en las escenas finales un grupo de guerreros nativos que dan muerte a los recién llegados vikingos.

A partir del final de la primera década de los años 2000, con la llegada de nuevas y mejoradas formas técnicas y de producción, comienzan a producirse películas independientes y de bajo presupuesto, destinadas mayoritariamente para el mercado televisivo, el *home video*<sup>464</sup> o el consumo por internet. Estas películas, de una calidad cuestionable, presentan una mezcla de estereotipos y clichés sobre los vikingos, junto a elementos más o menos fantásticos que a veces están ambientados en lugares históricos y a veces no. A pesar de esto, hay que decir que algunas de estas producciones, y esto será algo que se intensificará en el futuro, están realizadas por grupos de recreación histórica, por lo que independientemente de la calidad del filme la reconstrucción del vestuario y ambientación suele ser bastante bueno. Algunos ejemplos de películas de este tipo son: *Severed ways: The Norse Discovery of America* (Tony Stone, 2007), *A Viking Saga: Son*

---

<sup>462</sup> Estas declaraciones aparecen en los extras del BluRay de esta película.

<sup>463</sup> OLSON, 2014, p. 43.

<sup>464</sup> Término que designa tradicionalmente al video casero destinado a venta o alquiler, para su consumo en casa. El término se originó en la era VHS y Betamax, cuando el medio predominante eran las cintas de video, pero se ha trasladado a formatos de discos ópticos como DVD, Blu-ray y actualmente el 4K.

of *Thor* (Michael Mouyal, 2008), *A Viking Saga: The Darkest Day* (Chris Crow, 2013) o *Vikingdom* (Yusry Abd Halim, 2013).<sup>465</sup>

En este mismo marco cronológico del presente siglo, acontece otro hito cinematográfico que si bien esta vagamente relacionado con los vikingos, tal y como se están entendiendo en este trabajo, supondrá un nuevo puntal en la relativa y continua presencia de los hombres del norte en el séptimo arte. Nos referimos a la saga de películas sobre el personaje de comics de Marvel, Thor.<sup>466</sup> Obviamente estas películas no suponen para nada una adaptación cinematográfica del dios de la mitología nórdica, sino la adaptación de un personaje de comic creado en 1962 por Jack Kirby, que fue representado en base a toda una serie de atributos desarrollados en el siglo XIX por artistas influenciados por las descripciones de las *Eddas*.<sup>467</sup> Además, en estos filmes se realiza en ejercicio narrativo, bastante interesante a nuestro parecer, donde todo el ambiente mitológico y de superstición religiosa nórdica, es sustituido por un ambiente de hipertecnologización que apela a la adoración de entidades extraplanetarias muy desarrolladas tecnológicamente y que en la tierra fueron entendidas como mágicas y divinas. Por lo tanto, Asgard ya no será uno de los mundos de *Yggdrasill* sino una megalópolis futurista que existe en otra galaxia, el puente mágico de arcoíris *Bifröst* es un portal interdimensional, o el martillo *Mjollnir* no fue forjado por los enanos sino en una fragua galáctica. Todo esto acerca más a estas películas a la ciencia ficción e incluso a un género propio como es el de los super héroes, muy alejado de las películas históricas de vikingos. El motivo de traer estos filmes a colación, más allá de la vaga referencia a un dios nórdico, es porque a nivel cinematográfico han sido y siguen siendo producciones muy exitosas que de alguna manera han seguido alimentando la presencia de los vikingos en el medio audiovisual,

---

<sup>465</sup> MENEZES TELES FILHO, 2018, p. 772.

<sup>466</sup> Dada la novedosa y original narrativa empleada por los estudios cinematográficos Marvel en el que las películas de super héroes se van planificando en base a *phases* ('fases'), que dan lugar a eventos comunes que mezclan la presencia de varios de estos super héroes, hablar de la filmografía del personaje de Thor también implica hacer referencia a su presencia en otras películas, por lo que hablamos de un corpus filmico más amplio que el tradicional, compuesto solamente por las producciones en las que este personaje es el protagonista central. Por tanto, la filmografía del Thor de Marvel estaría compuesta (mientras se escriben estas palabras), por: *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), *The Avengers (Los vengadores)*, Joss Whedon, 2012), *Thor: The Dark World (Thor: el mundo oscuro)*, Alan Tylor, 2013), *Avengers: Age of Ultron (Vengadores: la era de Ultrón)*, Joss Whedon, 2015), *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017), *Avengers: Infinity War (Vengadores: Infinity War)*, Anthony Russo y Joe Russo, 2018), *Avengers: End game (Vengadores: End Game)*, Anthony Russo y Joe Russo, 2019) y *Thor: Love and Thunder* (Taika Waititi, 2022).

<sup>467</sup> Para una comparativa entre las figuras del Thor mitológico y el cinematográfico ver: SAMPAIO ALVES, 2021.

creando sinergias con otras producciones de éxito como la serie de televisión *Vikings*, que darán lugar a una renovada presencia del tema mitológico como veremos más adelante.

### **-Los vikingos en la nueva serialidad televisiva**

Paralelamente a las disquisiciones del séptimo arte, en estas décadas se fue desarrollando una transformación del formato televisivo tradicional, la serie, que ha dado lugar a una etapa de esplendor narrativo y popular de este formato. En términos académicos se ha venido a enmarcar esta etapa en la denominada como Tercera Edad de Oro de la Televisión,<sup>468</sup> a falta de un consenso académico y crítico más definido para etiquetar este fenómeno complejo y de dilatada temporalidad.<sup>469</sup>

Esta nueva etapa, que comenzó a finales de los años noventa, surge en un contexto muy concreto del éxito de la televisión por cable en Estados Unidos. En torno a la década de los años ochenta, la televisión por cable se convirtió en un lucrativo negocio que ofertaba una programación más diversa de la que se podía encontrar en los canales tradicionales. El punto de inflexión vendrá de la mano del conglomerado Time-Warner que desarrolló un canal de pago propio, HBO (Home Box Office), en el que se ofrecía una programación alternativa y diferente, así como eventos deportivos y estrenos cinematográficos recientes. La búsqueda constante de ofrecer producciones propias y significativas a los espectadores, que justificará la cuota de pago por los servicios del canal, junto al hecho de no estar sujetos a las regulaciones de la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones), llevó al desarrollo de narrativas mucho más innovadoras y transgresoras. Esto, no solo supuso la consolidación de una imagen de marca adscrita a la originalidad y ambición

---

<sup>468</sup> La primera edad dorada de la televisión norteamericana se produjo entre finales de los años cuarenta y mediados de los cincuenta, cuyo formato por excelencia fue el de la antología dramática, realizadas en directo desde Nueva York por actores pertenecientes al mundo del teatro. En general, estas producciones solían tratar temas de carácter social como el alcoholismo, el divorcio o la delincuencia juvenil, o adaptar clásicos de la literatura. Su final se produjo, tal y como vimos anteriormente, cuando las cadenas firmaron acuerdos con los principales estudios de Hollywood para externalizar su producción, dando lugar a la sustitución del modelo teatral por la conversión de las divisiones de series B de los estudios en productoras televisivas, que reciclaban así decorados, guiones y equipos técnicos y creativos para producir series de género western, policiaco, médico o judicial. La segunda edad dorada fue sistematizada por Robert S. Thompson, en su obra *Television's Second Golden Age* (1997), que se basa en los dramas televisivos de los ochenta y principios de los noventa, como *Hill Street Blues* (*Canción triste de Hill Street*, Steven Bochco y Michael Kozoll, 1981-1987) o *Twin Peaks* (David Lynch, 1990-1991). A nivel narrativo presentaban protagonistas corales, múltiples tramas y exploraban la funcionalidad de la memoria de los capítulos anteriores para seguir construyendo su universo, además de poseer cierta tendencia a la hibridación de géneros y al realismo. La audiencia lograda por estas series casi nunca era significativa, por lo que sufrían presiones de los ejecutivos en el conflicto tradicional entre arte y negocio, sin embargo, obtenían un gran reconocimiento crítico materializado en nominaciones y premios (CASCAJOSA VIRINO, 2009, p. 8-9/12).

<sup>469</sup> GARCÍA MARTÍNEZ, 2014, p. 1.

cultural, sino que fue recibida con entusiasmo por una audiencia entre la que el inmovilismo televisivo había creado cierta desafección para con el medio. Tras varios años apostando por los telefilmes y las series antológicas, HBO se lanzó hacia las ficciones dramáticas (en sus diversas variedades temáticas), con personajes continuos, como en el drama carcelario *Oz* (Tom Fontana, 1997-2003). El auténtico boom llegó con el estreno de *The Sopranos* (*Los Soprano*, David Chase, 1999-2007), cuyo absoluto éxito de público y crítica llevó a la ficción televisiva a unas nuevas cotas de popularidad y éxito, inaugurando una nueva edad dorada.<sup>470</sup>

Esta nueva fase se caracteriza por la generalización e implementación del uso de nuevas tecnologías, principalmente internet, que han modificado las formas de consumo tradicionales de estas ficciones televisivas, no solo mejorando la disponibilidad de las producciones y su popularización a través de las redes sociales, sino deslocalizando completamente el propio aparato de televisión ante una multiplicidad inmensa de dispositivos de reproducción portátiles o fijos. El uso de nuevas tecnologías también ha permitido una mayor ambición estética en las producciones, generalizando el uso de efectos especiales, y un horizonte narrativo mucho más amplio y profundo de lo que el formato televisivo tradicional venía ofreciendo.<sup>471</sup> Todo esto ha discurrido de forma paralela junto a la tendencia comercial inherente al medio, que se ha desarrollado en el marco de un libre mercado de competencia entre cadenas, dando lugar al establecimiento de un patrón productivo basado en un equilibrio entre la emulación de fórmulas que se han demostrado exitosas, y la búsqueda de innovación como forma de crear una identidad propia que las distinga de las demás. Esto ha dado lugar a la producción de un mayor número de series, así como a una escalada en la calidad “cinematográfica” de las mismas, y a la exploración de nuevas temáticas y nuevos públicos a los que dirigirse.<sup>472</sup>

En este contexto de éxito de la fórmula emprendida por HBO, otras cadenas se animaron a la producción de material propio como forma de generar marca y aumentar y diversificar sus parrillas de programación habituales. De esta manera, canales como History Channel se decidieron a complementar sus documentales con series históricas como *Vikings*, que ha supuesto no solo un éxito absoluto a nivel comercial y de público, sino que ha dado

---

<sup>470</sup> CASCAJOSA VIRINO, 2009, pp. 15-16.

<sup>471</sup> GARCÍA MARTÍNEZ, 2014, pp. 3-4.

<sup>472</sup> *Ibidem*, pp. 6-7.

lugar a un auténtico *revival* popular y cultural sobre los nórdicos, convirtiéndose en el auténtico hito audiovisual del nuevo siglo.

*Vikings* es una serie creada por el británico Michael Hirst,<sup>473</sup> conocido por otras producciones de género histórico como *The Tudors* (*Los Tudors*, 2007-2010) o *Elizabeth* (Shekar Kapur, 1998). En esta serie exploraremos la cultura vikinga a través de uno de sus personajes más icónicos, el legendario Ragnar Lodbrok, en una coproducción entre Irlanda y Canadá, cuya primera temporada se estrenó en el año 2013 y finalizó en el año 2020 tras su sexta temporada.

Dado que hemos estado viendo que a lo largo de las décadas anteriores los vikingos no estaban precisamente en boga a nivel audiovisual, cabría preguntarse por los motivos que impulsaron la realización de esta serie, y su propio creador nos da algunos indicios al respecto:

“Me topé por primera vez con esos formidables norteros cuando, después de escribir *Elizabeth*, me encargaron que me ocupara del guion de una película sobre otro monarca inglés, Alfredo el Grande. (...) En cualquier caso, entonces no parecía que hubiera demasiadas ganas por saber más. En 1998, a nadie le entusiasmaban los vikingos, pero, cuando en 2010 MGM me preguntó si estaba interesado en escribir una serie de época sobre ellos, fue otro cantar. Parecía como si de repente todo el mundo tuviera muchísimo interés en el tema; los vikingos estaban de moda, y se hablaba sobre exposiciones sobre ellos en el Museo Británico y en todo el mundo”.<sup>474</sup>

Lo primero que resulta interesante es cómo describe el escaso interés que suscitaban los nórdicos a finales del pasado siglo, que incluso llevó a los estudios cinematográficos a no embarcarse en determinados proyectos de esta temática, pues la película sobre Alfredo el Grande que menciona nunca llegó a producirse. Esto es algo perfectamente constatable en las escasas producciones cinematográficas que se realizaron en estos años y en su condición de películas independientes con exiguo presupuesto, que incluso llegó a lastrar a otros filmes de más envergadura y originalidad como *The 13th Warrior*. Por otro lado, es perceptible en las palabras de Hirst el desarrollo de una paulatina revitalización del fenómeno vikingo en las décadas siguientes, que llevó a la consecución de un estrato

---

<sup>473</sup> Hay que mencionar que Michael Hirst no es el director de esta serie de televisión, y es que a diferencia del cine donde la figura del director es dominante, en la televisión los productores principales de los programas, los denominados *showrunners*, son siempre guionistas que conforme han demostrado su solvencia, van adquiriendo crédito como productores para controlar otros aspectos creativos como la elección de actores y directores (CASCAJOSA VIRINO, 2009, p. 18).

<sup>474</sup> HIRST, 2016, p. 5.

perfectamente fértil y abonado para que no solo se plantease la idea de realizar una serie, sino para que fuese un absoluto y rotundo éxito.

No creo que haya un solo elemento que propiciase esta revitalización, sino que se trata de una pluralidad de factores que fueron convergiendo en el espacio y en el tiempo. El desarrollo y consolidación de nuevas perspectivas para el estudio de la Edad Media, más relacionadas con la posmodernidad, trajo consigo una corriente académica que buscaba la desmitificación de la figura del vikingo y su estudio no solo desde las crónicas medievales sino desde sus propias fuentes literarias y arqueológicas, dando lugar a toda una serie de publicaciones “modernizadas” sobre la Era Vikinga, así como a estudios más específicos y novedosos. Esto también permeó en el mundo de la literatura, tanto novelada como de divulgación histórica, así como en el mundo del audiovisual en su faceta documental, e incluso al museológico,<sup>475</sup> acercando al gran público una imagen renovada sobre los hombres del norte. Además de todo esto, se produjo la proliferación de expresiones artísticas y populares que tenían a los vikingos como objeto principal. Ejemplos de esto son, el fenómeno musical del *Viking Metal*,<sup>476</sup> el aumento significativo de comics o videojuegos sobre temática nórdica, y cómo no del cine, que aunque sin producciones de gran calado sí que es perceptible una presencia continuada. Estos elementos en conjunción, junto con el desarrollo y accesibilidad de internet, que ha permitido la rápida expansión de todo este tipo de “materiales”, han dado lugar a una nueva “Vikingmania” 2.0, que la serie de televisión *Vikings* no ha hecho más que apuntalar y engrandecer.<sup>477</sup>

La llegada de la serie televisiva *Vikings* ha supuesto un punto de inflexión en el tratamiento y construcción de la figura del vikingo debido, en primer lugar, a una mayor tendencia hacia el historicismo y la veracidad, y en segundo, a un renovado planteamiento sobre la alteridad bárbara.

Si bien es cierto que muchas de las producciones vikingas que hemos ido tratando recibieron asesoría histórica, esta serie llevó esta tendencia a un nuevo nivel pues como

---

<sup>475</sup> La exposición a la que se refiere Michael Hirst, se realizó en el British Museum en el año 2014, bajo el nombre *Vikings. Life and Legend*, y resultó todo un éxito que inauguró una etapa de internacionalización museística de los vikingos. Esta propagación llegó incluso a España, pues en el mismo año 2014 se produjo la exposición *Vikings* en el Museo Marítimo de Barcelona y en 2016 otra nueva en el Museo Arqueológico de Alicante.

<sup>476</sup> El *Viking metal*, es un subgénero dentro del marco del *Heavy Metal*, cuya principal característica es el empleo de la mitología y la historia nórdica como elemento preponderante de sus temáticas y letras.

<sup>477</sup> OLIVEIRA, 2021, pp. 486-491.

explica su propio creador: “The story I’m telling comes out of my historical research. I don’t have a fictional story that I just add historical details to”.<sup>478</sup> Esto se traduce en una producción que trata de desarrollar una narrativa que verse acerca de los vikingos, es decir, que sitúe el foco de atención sobre estos como protagonistas y no como elementos históricos referenciales sobre los que desarrollar una historia arquetípica, que podría funcionar con cualquier otro marco histórico. Por lo tanto, la forma en la que se articula esta serie es llevando a la pantalla la recreación de hechos históricos relevantes o conocidos de la cultura vikinga, basados en las fuentes escritas y arqueológicas, supeditando el propio desarrollo de la trama en función a estos eventos para que encajen y tengan sentido desde un punto de vista argumental y audiovisual. Esto ha dado lugar a una imagen mucho más cercana a la realidad histórica que conocemos hoy en día, sin abandonar las cotas propias de ficción inherentes a este tipo de producciones.

Este novedoso planteamiento se debe, en parte, al perfil academicista del creador de la serie,<sup>479</sup> que no resulta típico dentro de la industria, así como el de la figura de su asesor histórico, Justin Pollard. Debido a su perfil académico y su dilatada experiencia en el mundo audiovisual, han llevado su labor de asesoría histórica en la serie un paso más allá, realizando lo que el mismo define como “traducciones” entre las fuentes históricas y las tesis académicas, para convertirlas en escenas y argumentos utilizables en la producción audiovisual.<sup>480</sup>

Otro elemento que ha jugado a favor de esta innovadora concepción audiovisual ha sido el propio formato serial, que permite una dilatada exposición en el tiempo y por tanto una mayor amplitud para explorar diferentes aspectos sobre la cultura vikinga, en comparación con la película cinematográfica. Aunque esta apreciación pueda parecernos obvia, el hecho de disponer de mucho más tiempo de metraje permite no solo entrar en mayor profundidad en determinados aspectos, sino plantear evoluciones temporales que nos permitan apreciar el desarrollo de un lugar o un personaje. También podemos realizar la exploración de una mayor cantidad de espacios geográficos y por consiguiente de las distintas culturas y pueblos que los habitan, incluso la incorporación de una mayor coralidad de personajes que encarnen distintos aspectos históricos o culturales. Esto no

---

<sup>478</sup> <https://www.medievalists.net/> (consultado 09/04/2023).

<sup>479</sup> Michael Hirst es graduado en literatura inglesa y norteamericana por la Universidad de Nottingham, y preparando sus estudios doctorales en Oxford en torno a la figura del escritor Henry James, conoció a Nicolas Roeg quien orientó definitivamente su carrera hacia el ámbito cinematográfico.

<sup>480</sup> POLLARD, 2019, p. 1.

quiere decir que todos estos aspectos no puedan realizarse en una película sino que, dado el mayor encorsetamiento temporal, todo quedaría demasiado simplificado y se mostraría de una manera muy superficial, por lo que se impone la selección de determinados elementos en detrimento de otros, sacrificio que la serie no tienen por qué realizar.

Por otro lado, a nivel narrativo y argumental se ha partido de una premisa que, a nuestro parecer, también ha influenciado significativamente en la creación de ese poso historicista que tiene la serie. Se trata del hecho de articular el peso narrativo entorno a personajes con un marcado carácter legendario, bien porque las fuentes que hablan sobre ellos poseen este talente más mitológico o folclórico o bien porque no poseemos referencias contemporáneas directas de estos. El hecho de que no se trate de personajes bien conocidos en términos históricos, y que no hayan sido objeto de un academicismo feroz o de una corriente devocional intensa, permite la posibilidad de imaginar y fantasear sobre la vida de estos personajes, creando una faceta ficticia que resulta mucho más interesante y atrayente para el público, que si acuden esperando la recreación de unos hechos y eventos concretos bien conocidos. Además, esto permite una mayor profundidad en el tratamiento y desarrollo de los personajes, que pueden adquirir diferentes identidades e idiosincrasias sin que resulten excluyentes entre ellas, como por ejemplo el personaje de Rollo (Clive Standen), que encarna a la figura del histórico Hrolf Ganger<sup>481</sup> y que además es un *berserkr*, o por ejemplo el personaje del constructor de barcos Floki (Gustaf Skarsgård) que guarda muchísimas referencias con el mitológico Loki.

Estos elementos han confluído en una producción audiovisual con una marcada tendencia hacia el historicismo e incluso en algunos momentos hacia el género documental (al menos en sus primeras temporadas), para dar a conocer a la cultura vikinga de una manera más o menos realista a un gran público que, como hemos visto anteriormente, estaba ávido de conocer más y mejor a los hombres del norte. En palabras del propio Jutin Pollard:

“Lo que hemos intentado hacer con *Vikingos* es combinar la mitología y la historia para describir un periodo y lugar auténticos, recreando el mundo material según la arqueología y las descripciones contemporáneas disponibles, y completar ese escenario con personajes imbuidos de la mitología de la época. Al explicar la historia de Ragnar y sus hijos, hemos combinado la historia con el folclore. Hemos intentado crear un mundo físico en gran parte tal como fue, y también presentar

---

<sup>481</sup> Personaje vikingo que en el año 911 d.n.e. firmó el tratado de *Saint-Clair-sur-Epte* con el monarca carolingio Carlos el Simple, por el cual pasaba a convertirse en el primer duque de la región de Normandía y a regentar estas tierras (ROACH, 2023, p. 21).

una visión de ese mundo a través de los ojos de los hombres y mujeres de hace tanto y que tan integrados están en los mitos y leyendas”.<sup>482</sup>

Esta novedosa concepción sobre la forma de representar a los vikingos en pantalla ha provocado que las tradicionales líneas entre civilización y barbarie se difuminen dando lugar a un nuevo panorama en el que la imagen de alteridad del vikingo da paso a una visión en primera persona, permitiendo desarrollar una relación más íntima y estrecha entre el espectador y los vikingos. La otredad clásica de la barbarie es ahora representado como una cualidad atractiva, rompiendo con los paradigmas maniqueos y abogando por contextos mucho más heterogéneos, donde los personajes interpretan roles más ambiguos y antiheroicos, representando sistemas sociales y culturales, en apariencia opuestos, compuestos por colectivos coherentes que buscan conocer e identificarse en su propia alteridad.<sup>483</sup>

Anteriormente vimos cómo, en los albores del nuevo siglo, los procesos de interrelación del mundo occidental con la alteridad se empezaban a transformar radicalmente fruto de la concienciación social de las fallas de un sistema globalizado y capitalista, cuya alienación modificó la mirada hacia el “otro” como objeto de un atavismo fascinante y atrayente. Por supuesto todo esto tuvo su reflejo en la industria cinematográfica, principalmente hollywoodiense como productor hegemónico de la cultura occidental, aunque dada la insustancial deriva del cine de vikingos en particular, no hubo un correlato fílmico significativo de esta nueva tendencia. En cambio, el mundo de la ficción dramática televisiva se erigió como la perfecta alternativa en la que una nueva alteridad vikinga pudo desarrollarse a la perfección dentro de unos parámetros narrativos, que abogan por transformar en protagonistas de sus series a personajes que tradicionalmente encarnaban los roles antagonistas, como resultado de una deslegitimización de los roles de poder, y el desarrollo de una fascinación morbosa por los comportamientos moralmente cuestionables y los personajes de talante antiheroico.<sup>484</sup>

Esta búsqueda de transformar la barbarie vikinga en un rasgo atractivo, atrayente y, en definitiva, consumible, ha llevado a colocar a estos como protagonistas absolutos de la narrativa. Esto no quiero decir que anteriormente los vikingos no ocuparan los roles protagonistas, si lo hacían, pero solían ser personajes que no desempeñaban los roles de

---

<sup>482</sup> POLLARD, 2016, p. 7.

<sup>483</sup> GOMEZ PONCE, 2016, p. 11.

<sup>484</sup> CASCAJOSA VIRINO, 2009, pp. 22-24.

“buenos”, en esas concepciones tan tradicionalmente divisorias. Al ocupar ahora la primera persona de la acción narrativa, asumiendo comportamientos moralmente cuestionables como válidos, el espectador puede alinearse con facilidad dentro de la idiosincrasia nórdica para seguir el desarrollo de unas tramas y personajes desde dentro del propio contexto nórdico. Esto tampoco es novedoso, pues el cine nórdico (principalmente el islandés) partió de esos presupuestos narrativos desde el comienzo, pero debemos tener en cuenta que este cine adaptó una herencia cultural e histórica particular, de unas regiones y pueblos concretos, lo cual como ya vimos, generó algunas fallas interpretativas ante la falta de conocimientos específicos. En el caso de *Vikings*, esta serie se produce para un público occidental generalista, y es ahí donde reside lo particular de este caso, se produce una “democratización” del conocimiento vikingo para el gran público, buscando ser entendido desde el propio contexto de alteridad, y no por oposición, como se venía realizando de forma repetitiva en las producciones audiovisuales más comerciales.

Por otra parte, la intencionada decisión del creador de ambientar la serie en un contexto de choque religioso,<sup>485</sup> nos vuelve a retrotraer a la clásica presentación del paganismo como elemento clave de la alteridad nórdica y siempre en contraste con la religión cristiana. Aunque como decíamos anteriormente esta serie desdibuja en gran medida la representación maniquea de sus personajes, hay un nuevo añadido que permite acercarnos al paradigma del paganismo de una forma diferente. Se trata del personaje de Athelstan (interpretado por George Blagden), un monje capturado durante un reimaginado asalto a la abadía inglesa de Lindisfarne y convertido en esclavo personal del propio Ragnar Lodbrok. Será a través de este personaje que conoceremos diversos aspectos de los usos y costumbres de la religión nórdica, así como diferentes aspectos de la cultura vikinga. Athelstan se convierte en nuestro referente, en una figura que identificamos con el “nosotros” y al que reconocemos culturalmente, que al verse inserto en un nuevo contexto de alteridad desempeña la función de traducir los componentes religiosos y culturales que nos resultan extraños al no haber sido asumidos como propios. Esta interpretación se realiza al llevar todos estos elementos ajenos a un plano de comprensión y aceptación desde nuestra óptica, generándose así un diálogo entre las concepciones del espectador y la realidad pagana y de alteridad de las culturas nórdicas precristianas.<sup>486</sup>

---

<sup>485</sup> HIRST, 2016, p. 6.

<sup>486</sup> ERWICH, 2020, pp. 111-112.

Con todo, la serie no está libre de una importante carga estereotípica en su representación de la naturaleza pagana de los vikingos. En esta se han visto consolidados de una forma muy rotunda estos parámetros macabros asociados a la representación de la mitología vikinga y su religiosidad, que mencionamos anteriormente. Estas concepciones han cristalizado en algunas escenas sobre rituales y ceremonias religiosas, casi siempre centradas en sacrificios animales o humanos, que si bien son de un impacto y una potencia atronadora, caen en los más básicos estereotipos y sirven como pretexto para lo escabroso y el morbo. Aunque es innegable que el contraste entre la realidad histórica y escenas sobresalientemente realizadas, como por ejemplo la del águila de sangre,<sup>487</sup> se convierten en un elemento que ofrece al espectador sensación de autenticidad, también inculca una dosis de exotismo y extravagancia adicional que refuerza los estereotipos clásicos sobre el paganismo y la barbarie.



---

<sup>487</sup> El águila de sangre o *blóðörn*, es un ritual que consistía en abrir las costillas de la víctima y extraer los pulmones hacia fuera, para abrirlos simulando la forma de unas alas. La veracidad sobre la práctica de este ritual esta cuestionada, pues algunos especialistas atribuyen a las narrativas y fuentes sobre el tema un carácter sesgado y propagandístico, para reforzar la imagen sanguinaria de los vikingos. Otros autores en cambio, defienden la existencia de esta práctica como parte de los sacrificios humanos que se realizaban para el dios Odín (LANGER, 2015(a), p. 22). A pesar de la espectacularidad de esta práctica, nunca se había representado en la gran pantalla, y fue a raíz de la serie *Vikings* que pudo verse por primera vez una recreación de este ritual. Desde entonces esta práctica ha sido representada nuevamente en varias ocasiones, y en películas de diversa índole, como por ejemplo en *Midsommar* (Ari Aster, 2019).



**Figura 45-** Arriba: Escena que representa un ritual de fertilidad agrícola, en el que tras sacrificar un animal, el personaje de Lagertha es bañado en sangre de ese animal y bendice con ella los campos (3X03). Abajo: Detalle de la secuencia donde se realiza un águila de sangre (2X07).

A pesar de estas licencias creativas, esta renovada forma de entender y representar las creencias nórdicas ha revitalizado la concepción de la alteridad bárbara como un elemento en profunda e íntima conexión con la naturaleza. Una naturaleza entendida tanto en su plano físico y material, como en el sobrenatural y esotérico, se invoca como telón de fondo esencial del mundo vikingo, desarrollando unas sinergias entre ambos no solo de carácter religioso, pues las grandes ceremonias o los lugares de culto importantes en la serie se desarrollan en entornos naturales; sino cultural y vital pues esta imagen lleva a los espectadores a ver a los vikingos como campesinos que viven de la tierra y que conforma su principal modo de vida. De esta forma las invocaciones a las deidades no son solo gritos de batalla y consagraciones a la muerte heroica, sino también apelaciones a la fertilidad de la tierra o a la prosperidad de la comunidad. Esta característica tradicional de la barbarie también servirá para generar contraste con la otra gran esfera, los cristianos, que aunque presentados como civilizados y tecnológicamente superiores, están comparativamente mucho más separados del mundo natural, ya que son

esencialmente *zoon politikón*.<sup>488</sup> De esta manera, las ciudades, palacios e iglesias aparecen como los espacios que condicionan sus interacciones políticas, sociales y religiosas, generando la imagen del mundo cristiano como un mundo eminentemente urbano, que si bien ya superada la tradicional imagen del castillo como referencia clásica del medievo, ahora la ciudad adopta un papel más preponderante, siendo la recreación de París el grado más suntuoso de esta tendencia.<sup>489</sup>

Uno de los elementos más novedoso de la serie, y también más criticados, ha sido su apartado estético. Por un lado, debemos comprender que todos los puntos de inflexión significativos sobre la representación audiovisual y artística de los vikingos han venido acompañados de un cambio estético importante y no solo de una resignificación ideológica de su figura. Estos cambios estéticos han redibujado las líneas iconográficas de la cultura vikinga a lo largo de las décadas, nutriéndose de diferentes elementos y referentes de su contemporaneidad y del pasado, para articular una imagen real y corpórea sobre los vikingos. En este sentido, *Vikings* ha supuesto una ruptura con elementos iconográficos anteriores (como el famoso casco con cuernos)<sup>490</sup> y ha realizado una propuesta propia y original, que plantea una renovada estética para el mundo nórdico. Esta estética se ha basado en la recuperación de la imagen del bárbaro germano de la Antigüedad Clásica, es decir de todos aquellos elementos iconográficos que lo caracterizaron como un “otro”, como son la barba, el pelo largo, la desnudez o más bien falta de ropa o ligereza de esta, fusionado con elementos recogidos de las fuentes, y con cierta relevancia contemporánea, como los tatuajes y el maquillaje oscuro.

---

<sup>488</sup> Este es un concepto creado por Aristóteles, cuyo significado literal de la expresión es “animal político” o “animal cívico” y hace referencia al ser humano, el cual a diferencia de los otros animales posee la capacidad de relacionarse políticamente, es decir, crear sociedades y organizar la vida en ciudades. Esta es una de las características principales que separaba la condición civilizada del mundo greco-romano, con la otredad de los pueblos bárbaros.

<sup>489</sup> PLUSKOWSKI, 2019.

<sup>490</sup> Aunque es cierto que el casco con cuernos se había ido convirtiendo en un recurso estético completamente vestigial, apareciendo en contadísimas producciones y casi siempre de forma cómica o como hipérbole del estereotipo decimonónico, el estreno de *Vikings* ha supuesto una herida mortal para este ya antológico tocado al eliminarlo por completo de la iconografía nórdica. Esto se debe, en gran medida, a esa renovada imagen que se ha producido en los últimos años sobre los vikingos, que buscaba despojar a esta cultura de erróneas creencias y falsos mitos, así como un mayor peso de las referencias históricas frente a las audiovisuales, por parte de la serie. Aun así, consideramos prematuro hablar de completa desaparición pues continúa siendo un elemento muy presente en el imaginario colectivo y sigue formando parte de la cotidianeidad popular, aunque su aparición en los medios audiovisuales se haya visto muy restringida.



**Figura 46-** Sarcófago de Ludovisi (siglo III d.n.e.), que representa una batalla entre tropas romanas y godos. Puede apreciarse en las figuras inferiores, que representan a los pueblos germanos, los atributos característicos de la alteridad bárbara. Fuente: <https://commons.wikimedia.org/>

La transformación de estos elementos a unos valores atrayentes para el público actual ha conllevado una preponderancia del aspecto visual y estético sobre el histórico. Esto ha dado lugar a complejos y fantasiosos peinados, caras completamente tatuadas o un vestuario absolutamente inventado e incluso ridículo en algunas ocasiones, especialmente en el caso de las armaduras que ya no solo mezclan anacrónicamente distintos elementos sino que se basa casi en exclusiva en prendas de cuero. Aun habiendo sido elementos bastante criticados (como otros muchos),<sup>491</sup> por su falta de rigor histórico y su carácter más fantasioso, no debemos olvidar que en primera y última instancia una serie de televisión es un producto comercial y por tanto forma parte de su idiosincrasia la necesidad de atraer y fascinar para recaudar beneficios, y sea como fuere, no cabe duda que han conseguido poner de moda esta nueva iconografía de los vikingos.

---

<sup>491</sup> Para una crítica de los elementos históricamente cuestionables de esta ficción televisiva ver: PUCHALSKA, 2015.



**Figura 47-** A través de esta comparativa podemos constatar como la estética de la serie *Vikings* ha influenciado, no solo a otras producciones audiovisuales de la misma temática, sino que ha rebosado las fronteras del medio para impregnar otras diferentes como la del video juego o el comic. De izquierda a derecha: *Vikings*, *The Last Kingdom*, *Assassin's Creed Valhalla*, *Hel'blar*.

Todos estos elementos, tanto estéticos como conceptuales, han cristalizado en una renovada imagen del vikingo, cuya repensada alteridad bárbara continúa siendo la piedra angular sobre la que se vertebra su concepción. Esta concepción se encarna en una figura eminentemente masculina, marcial, salvaje y por supuesto pagana, que Jeffrey Richards denominó muy acertadamente como “hombre pagano de la Edad Oscura”.<sup>492</sup> A pesar de esta carga que podríamos definir como peyorativa, esta renovada imagen del vikingo también se representa en mayor consonancia con la naturaleza y con sus creencias religiosas, que lo alejan de la supermodernidad contemporánea y lo acercan a la esencia

<sup>492</sup> RICHARDS, 1999, p. 222.

ancestral del ser humano. Este arquetipo, a veces llamado *neo-viking*, ha permeado con intensidad en las sociedades actuales dando lugar a una tendencia de reapropiación de la figura de estos vikingos. En algunos casos simplemente se limita a una emulación física o estética en consonancia con las modas del momento, en otros casos como invocación o referencia en la elaboración de cultos neopaganos contemporáneos,<sup>493</sup> y en los casos más abyectos, para reincorporarlos en corrientes ideológicas de talante fascista y supremacista, que lamentablemente vuelven a concurrir en los valores *Volkisch* de comienzos del siglo pasado.<sup>494</sup> No vamos a entrar en un análisis detallado de estas cuestiones primero porque no es el objeto de este trabajo y segundo por su amplísima extensión y complejidad. Baste decir que la serie de televisión *Vikings* ha conseguido generar toda una corriente popular en torno a la cultura vikinga, que ha trascendido la esencia audiovisual del medio para incorporarse de diversas maneras en el imaginario popular, dando lugar a un abanico de formas y modalidades de entender y representar esta cultura sin precedentes, aunque no siempre sea de la forma en que nos gustaría.

### **-El tsunami vikingo**

El abrumador éxito de la serie televisiva *Vikings* ha dado lugar a una ola de popularidad en torno a esta cultura histórica que aun hoy en día, diez años después, continúa vigente. Podemos afirmar, siguiendo el consenso tipológico televisivo, que esta serie ha dado lugar a una Segunda Edad Dorada de la cinematografía vikinga, pues desde el estreno de esta han aparecido una enorme cantidad de producciones audiovisuales,<sup>495</sup> que de maneras más o menos acertadas, abordan la temática vikinga en sus tramas y continúan proyectando esta renovada visión sobre la barbarie.

Al igual que ocurrió en la etapa dorada precedente, que patrocinó la película *The Vikings* (1958), este *revival* vikingo ha involucrado a industrias cinematográficas de distintos

---

<sup>493</sup> Esta serie ha conseguido dotar de cierta consistencia a las creencias paganas nórdicas, no solo acercándolas al gran público en general, sino validándolas como un sistema de creencias coherente y funcional, despojándolas de la tradicional carga peyorativa y mostrando estas creencias de forma genuina e incluso fervorosa en algunos casos, transmitiendo la sensación de ser creencias vivas. Esto ha resultado el acicate perfecto para los movimientos neopaganistas, que han visto en las representaciones realizadas por los medios audiovisuales de estas antiguas creencias, un espejo en el que basarse y sobre el que construir sus propios ritos y formas de culto (TSUGAME, 2019, p. 16).

<sup>494</sup> BURLEY, 2019, pp. 204-205.

<sup>495</sup> Según una lista realizada en IMDB desde el estreno de la serie de *Vikings* hasta el día de hoy se han realizado más de 160 producciones. Es cierto que en esta lista están mezclados todo tipo de producciones, incluyendo programas de televisión, cortos autoproducidos, documentales, películas de serie B, etc., por lo que esta es una cifra cuestionable en algunos casos, pero que ilustra a la perfección lo que esta serie ha supuesto a nivel audiovisual y cinematográfico ([https://www.imdb.com/list/ls066440877/?ref=tt\\_rls\\_1](https://www.imdb.com/list/ls066440877/?ref=tt_rls_1)) (consultado el 12/04/2023).

países, convirtiendo esta etapa en un fenómeno global compartido con mucha más proyección que su antecesora, obviamente amparado en la difusión y alcance que otorga internet. La entrada de internet como parte integral de la ecuación, ha traído consigo elementos altamente positivos y novedosos como la llamada narrativa transmedia, que podemos definir así:

“La narrativa transmedia representa un proceso donde elementos integrales de una ficción son sistemáticamente dispersados a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única para el desarrollo de la historia”.<sup>496</sup>

Esto quiere decir que *Vikings* forma parte de una narrativa mucho más amplia y que está conformada por distintos nichos como son los materiales extra de los DVDs, opciones interactivas e informativas en la web oficial, una serie documental histórica,<sup>497</sup> varios comics sobre los personajes de esta serie,<sup>498</sup> así como una ingente cantidad de análisis y material histórico, divulgativo y audiovisual sobre la figura de los vikingos en torno a los personajes de esta ficción televisiva. Esto ha ampliado de una forma considerable el impacto y la popularidad de esta serie, transgrediendo las fronteras tradicionales del audiovisual para también poner de moda a los vikingos en otras industrias como la de los videojuegos, el comic o la literatura en sus diversas formas como novela, ensayo o incluso traducciones de sagas.<sup>499</sup>

Volviendo al tema que nos ocupa, de entre todo este maremágnum filmico surgido a raíz del estreno de *Vikings*, queremos comenzar destacando la secuela surgida inmediatamente después del final de esta serie en 2020. Se trata de *Vikings: Valhalla* (2022-), una producción de Netflix a cargo de Jeb Stuart, que amparada en los cimientos audiovisuales de la serie de History Channel, nos plantea un avance en el tiempo de un siglo para retomar la temática vikinga en un ambiente renovado y con nuevos personajes, como Leif Erikson o Harald Haardrade. Si bien los patrones sobre los que se rige esta serie son los

---

<sup>496</sup> GARCÍA MARTÍNEZ, 2014, p. 14.

<sup>497</sup> Esta serie llamada *Real Vikings* (2016), explora la historia de los vikingos a lo largo de sus cinco capítulos, entremezclando a los personajes de la serie con algunos de los investigadores más punteros sobre arqueología e historia nórdica, analizando aspectos concretos de su cultura e historia que resultan relevantes o llamativos en la serie de televisión.

<sup>498</sup> Se han realizado dos comics sobre esta serie, *Vikings: Godhead* (2017) y *Vikings: Uprising* (2017), ambos realizados por Cavan Scott y Staz Johnson y publicados por la editorial Titan Comics. En España han sido publicados por la editorial ECC, en cuyo catalogo pueden encontrarse actualmente.

<sup>499</sup> Un claro ejemplo de esto lo encontramos en la edición en español de la *Ragnars saga loðbrókar* (*Saga de Ragnar Calzas Peludas*), realizada por Santiago Ibáñez Lluich, que fue reeditada en 2014 tras décadas descatalogada.

mismo que los de su antepasada, hasta el punto de emular los mismos estereotipos, dinámicas y estética, la nueva serie ha caído en continuar la premisa argumental de las últimas temporadas de *Vikings*, en las que paulatinamente se fue abandonando la cuidada historicidad para ser sustituida por elementos narrativos sorprendentes e inesperados (recurso conocido como *plot twist*), a imitación de otras producciones de éxito como *Game of Thrones* (*Juego de Tronos*, David Benioff y D.B. Weiss, 2011-2019) pero sin lograrlo. De esta manera, la narrativa histórica de esta serie se fue diluyendo en escenas totalmente fantasiosas e incluso ridículas (como la de Ivar volando sobre un globo aerostático ruso en la sexta temporada). Por el momento, esta secuela está lejos de haber alcanzado el renombre y el impacto de su predecesora, pero es una clara e incontestable muestra de la vigencia comercial que aun hoy en día mantienen los vikingos.

Si anteriormente hablábamos de que una de las características principales del fenómeno actual de la serialidad televisiva es la de la emulación e innovación, y lo juntamos con el más que probado impacto de *Vikings*, obtendremos el contexto exacto en el que surge la otra gran serie de vikingos de la actualidad, *The Last Kingdom*.<sup>500</sup>

Esta serie de televisión que adapta a la pequeña pantalla la saga de novelas históricas del escritor inglés Bernard Cornwell, *The Saxon Stories*,<sup>501</sup> es resultado de una coproducción entre Carnival Films y BBC América para el canal de televisión británico BBC Two,<sup>502</sup> cuya primera temporada se estrenó en el año 2015. Para su segunda temporada la plataforma de *streaming online* Netflix se unió como coproductor a la serie<sup>503</sup> y en adelante se convirtió en el principal distribuidor de esta en buena parte de Europa y América.<sup>504</sup> Con un total de cinco temporadas (estrenada la última en 2022), Netflix llevó a cabo la producción de un filme, *The Last Kingdom: Seven Kings Must Die* (Edward Bazalgette, 2023), que continúa la historia tras la última temporada y finaliza el arco

---

<sup>500</sup> De ahora en adelante usaremos la contracción *TLK* para referirnos a esta serie, buscando la comodidad y agilización de la lectura de este texto.

<sup>501</sup> Esta serie carece de una figura principal como *showrunner* o director o creador de la serie. Lo más parecido que podemos encontrar es la figura que adaptó la saga literaria para la televisión, responsabilidad que recae en la figura de Stephen Butchard.

<sup>502</sup> <https://deadline.com/2015/08/the-last-kingdom-trailer-downton-abbey-producers-bbc-america-alexander-dreymon-1201500202/> (consultado el 15/04/2023).

<sup>503</sup> <https://deadline.com/2016/06/netflix-co-produce-the-last-kingdom-bbc-two-alexander-dreymon-carnival-films-bbc-america-1201769660/> (consultado el 15/04/2023).

<sup>504</sup> En el caso de España la distribución y estreno de la serie se produjo a través de Netflix, pero en 2017 la televisión autonómica catalana TV3 incluyó en su parrilla esta ficción histórica (<https://www.ccma.cat/tv3>) (consultado el 15/04/2023).

argumental en torno a la figura de su protagonista, Uthred de Bebbanburg (interpretado por Alexander Dreymon).

TLK es una serie ambientada en una Inglaterra en plena invasión vikinga donde a través de su protagonista Uthred, un joven noble sajón que será capturado y criado por los daneses pero que pronto se verá obligado a escoger entre su familia y su país de origen, nos adentraremos en los entresijos de un conflicto que duró varios siglos y que marcó la historia de Inglaterra. Si bien esta serie reproduce un patrón narrativo, representativo y estético muy similar al de la serie *Vikings*, la especificidad que le da ambientar solo su trama en Inglaterra y los acontecimientos acaecidos allí, le otorga suficiente originalidad para que podamos hablar de una producción diferente. Otra de las particularidades de TLK es que, al estar basada sobre una saga literaria, su entramado histórico y narrativo se construye de forma diferente, no siendo en este caso una adaptación de las fuentes históricas sobre la presencia nórdica en suelo inglés, sino una narrativa ficticia imbricada con hechos y personajes históricos. Al igual que en la ficción de History Channel, el modelo representativo es el de dos esferas en conflicto continuo, pero con una visión modernizada, no cayendo en la representación trillada de los sajones como la entidad civilizada (y eso que su principal representante es la figura de Alfredo el Grande),<sup>505</sup> ni los vikingos como los barbaros arquetípicos. En este caso será el protagonista, dada su doble condición de sajón y vikingo, quien hará la función de traductor de los elementos de alteridad, siendo los valores a seguir fruto de la humanidad y el buen juicio del protagonista, y no elevadas concepciones sobre la civilización o la religión.

Durante todo el presente trabajo hemos visto como las industrias cinematográficas nórdicas han rechazado las vías de representación audiovisual más comerciales sobre su pasado vikingo, y han llevado a cabo proyectos propios y originales. Esta tendencia va a sufrir un drástico giro en las primeras décadas del nuevo siglo, ya que Escandinavia va a llevar a cabo una cuantiosa producción cinematográfica sobre esta temática, alternando entre mitología, historia y folclore. Aunque se trata de producciones basadas en referentes propios y que aplican una óptica moderna y personal, no es descabellado pensar que la influencia y el éxito comercial de filmes como los del personaje de Marvel Thor, o la serie

---

<sup>505</sup> Para un análisis sobre la figura del monarca Alfredo el Grande en la serie televisiva *The Last Kingdom* ver: ROBLES DELGADO, 2021(b).

*Vikings*, han alentado a las industrias escandinavas, especialmente a la noruega, a subirse al carro de la moda vikinga.

Si Dinamarca marcó el regreso de Escandinavia a la gran pantalla con *Valhalla Rising*, volverá a hacer acto de presencia con un filme llamado *Valhalla* (Fenar Ahmad, 2019), que adapta la serie de comics daneses del mismo nombre (creada por Henning Kure y Arne Stenby, 1979), en los que a su vez se basó la película de dibujos animados *Valhalla* (Peter Madsen y Jeffrey J. Varab, 1986). En esta película seguimos los míticos relatos sobre los viajes del dios Thor y Loki pero acompañados por unos niños, que se verán envueltos en una lucha para salvar Midgard del Ragnarök. Aunque el calado fantástico de esta película es más que palpable, podemos hablar de que se trata de una de las pocas películas realizadas que se centra en el propio mundo mitológico nórdico como escenario donde desarrollar su narrativa, adaptando libremente los propios relatos míticos de las *Eddas*. A pesar de la originalidad que podamos considerar que posee esta película en el hecho de ser un país escandinavo recreando su propia mitología, la verdad es que la estética del filme y sus personajes resultan un trasunto obvio de las producciones marvelitas y la serie de History Channel.

Tradicionalmente tanto Dinamarca como Suecia han llevado la voz cantante en lo que respecta a la cinematografía de vikingos (a excepción de Islandia), y Noruega siempre ha quedado relegada a un segundo plano, participando de forma muy puntual y siempre en régimen de coproducción. Sus propios condicionantes históricos y económicos han provocado que la industria cinematográfica noruega se desarrollara con lentitud, pero a partir de las décadas de los noventa y principios del nuevo siglo, el cine noruego fue objeto de una reformulación y reestructuración institucional, así como de una mayor financiación estatal, lo que junto a la aparición de una nueva hornada de actores y directores formados en escuelas de cine internacionales, han provocado un renovado ímpetu en el cine de este país.<sup>506</sup> En los últimos años el cine histórico noruego ha gozado de especial atención, realizándose un considerable número de filmes de este género sobre todo sobre la Segunda Guerra Mundial,<sup>507</sup> aunque la Edad Media también ha sido protagonista de algunos filmes como *Flukt* (*Flukt: en los tiempos de la peste*, Roar Uthaug, 2012) o *Birkebeinerne* (*El último rey*, Nils Gaup, 2016), que no debemos

---

<sup>506</sup> LABARRÉRE, 2009, p. 87.

<sup>507</sup> Algunos ejemplos de películas sobre esta temática son: *Kongens Nei* (*La decisión del rey*, Erik Poppe, 2016), *Den 12 Mann* (*El duodécimo hombre*, Harald Zwart, 2017), *Gulltransporten* (*Gold Run*, Hallvard Bræin, 2022) o *Kampen om Narvik* (*Narvik*, Erik Skjoldbjærg, 2022).

confundir en ningún caso con películas sobre vikingos. En lo que respecta al propio mundo de los vikingos encontramos dos producciones relevantes en formato serial, la cómica y muy bien realizada *Vikingane* (*Norsemen*, Jon Iver Helgaker y Jonas Torgersen, 2016-2020) y una producción de Netflix llamada *Ragnarok* (Adam Price, 2020-). Esta última aborda el tema de la mitología nórdica a través de una pareja de hermanos adolescentes que comienzan a descubrir que son la encarnación de los antiguos dioses Thor y Loki, respectivamente. Estos, deberán hacer frente a unos malvados jotuns que personifican los roles de una poderosa y rica familia, cuya empresa está destruyendo la naturaleza a través del vertido de productos tóxicos y las malas praxis derivada del propio sistema capitalista. Por lo tanto, el conflicto entre los gigantes y los dioses va más allá de una mera confrontación antagónica y sirve como telón de fondo para reflexionar sobre cuestiones de índole ecológica, a la vez que va explorando la mitología nórdica y sus criaturas.

Cabe destacar otra producción noruega que si bien no es de talante histórico en sí mismo, los vikingos tienen una presencia importante. Se trata de la serie televisiva *Beforeigners* (*Los visitantes*, Anne Bjørnstad y Eilif Skodvin, 2019-), una ficción dramática de ciencia ficción en la que en la Noruega actual comienzan a aparecer inmigrantes procedentes de otros tiempos: la Prehistoria, la Era Vikinga y el siglo XIX. La serie es una especie de alegoría en torno a una sociedad multicultural, pero en este caso con emigrantes que comparten una raíz histórica y étnica, pero con lenguas que resultan incomprensibles para cada grupo, y todos los problemas derivados del choque cultural y tecnológico del presente.<sup>508</sup>

Otro filme que continúa con el tratamiento de la temática mitológica, es la también noruega *Mortal* (2020), dirigida por André Øvredal. Esta cinta, a primera vista nada relacionada con la mitología nórdica, propone de una forma particular un nuevo regreso de las deidades nórdicas, concretamente del dios Thor, a través de un muchacho que descubre que es poseedor de los poderes de esta antigua deidad. Aunque en este caso no se llega a producir una representación visual arquetípica del dios, sí que se recuperan algunos elementos de la panoplia decimonónica clásica, pero sobre todo se construye la imagen de esta deidad en base a las míticas concepciones que lo relacionan con el poder salvaje del trueno y su encarnación como fuerza de la naturaleza.

---

<sup>508</sup> <https://www.thevalkyriesvigil.com/beforeigners> (Consultado el 17/04/2023).

Resulta muy interesante cómo la industria audiovisual escandinava está centrando gran parte de su atención en la temática mitológica, pero más concretamente en el personaje del dios Thor, deidad que por otro lado está siendo objeto de una intensa actividad cinematográfica en la industria Hollywoodiense de Marvel. No resulta descabellado pensar que se está produciendo un intento de disociación entre el Thor de Marvel y el Thor de la mitología nórdica, el que se sustenta en la leyendas y folclore escandinavo, y que viste los atributos clásicos de los artistas decimonónicos, en otras palabras, el Þórr vikingo. Ya vimos anteriormente las particularidades del personaje cinematográfico basado en su homónimo del noveno arte, y como este se aleja de las concepciones más mitológicas para basarse en algunos de sus atributos clásicos y a partir de ahí encuadrarlo en narrativas más relacionadas con el propio universo Marvel que con la mitología nórdica en sí misma. Esto no ocurre con el Þórr vikingo, que sí se centra de una forma más explícita en sus relatos mitológicos, cobrando especial relevancia los poemas éddicos en los que se narran los distintos viajes de este dios junto a Loki.



**Figura 48-** La representación del dios Thor llevada a cabo por las nuevas producciones escandinavas se desvincula por completo del personaje de Marvel, para lucir sus atributos decimonónicos clásicos. De izquierda a derecha: *Valhalla*, *Mortal* y *Ragnarok*.

Junto a esta relevancia de la temática mitológica en el audiovisual escandinavo reciente, cabe destacar una oleada de producciones, principalmente noruegas, que están rescatando las criaturas propias del folclore escandinavo. Estas narrativas populares son encuadradas en películas de otros géneros más comerciales como el terror o las películas de monstruos, con un nexo argumental común en torno a la alteración de la naturaleza por obra del ser humano y sus repercusiones medioambientales. Esta tendencia se inauguró con la cinta *Trolljegeren (Trollhunter, 2010)*, del ya mencionado director André Øvredal, y recientemente se han estrenado nuevos largometrajes como *Gräns (Border, Ali Abbasi, 2018)*, *Troll (Roar Uthaug, 2022)* y *Vikingulven (Lobo vikingo, Stig Svendsen, 2022)*.

Otro aspecto novedoso que están abanderando las industrias escandinavas es el de expandir las películas de vikingos más allá del filme puramente histórico, para entremezclarlo con otros géneros cinematográficos que tradicionalmente no han tenido relación con los hombres del norte. Aunque esta tendencia quedó más o menos inaugurada con *Outlander*, a pesar de resultar un batiburrillo de muchas cosas a la vez, Noruega volvió a abrir la veda con *Gåten Ragnarok (La leyenda de Ragnarok, Mikkel Brænne Sandemose, 2013)*, una película en torno a la búsqueda de un enigma arqueológico que termina por convertirse en una película de monstruos, al tener que vérselas los protagonistas con unas antiguas criaturas mitológicas que buscan devorarlos. Otro filme que no versa exactamente sobre vikingos pero que aprovecha toda la imaginaria monstruosa de la mitología nórdica para crear un relato de terror, aprovechando también los densos y boscosos paisajes escandinavos, fue la producción de Netflix *The Ritual (El ritual, David Bruckner, 2017)*. El auténtico paradigma filmico que aúna el género de terror con la película histórica vikinga es *The Huntress: Rune of the Dead (Rasmus Tirzitis, 2019)*, una película independiente sueca, de presupuesto pequeño, que conjuga de forma brillante el folclore, la mitología, la historia y el cine de zombis. Aunque pueda sonar rocambolesco ya que la actual saturación de producciones sobre temática zombi ha dado lugar a cintas realmente bizarras, en este caso particular, a través de la figura del *draugr*<sup>509</sup> y una narrativa que apela al folclore literario, se ha generado un producto

---

<sup>509</sup> El *draugr* (plural *draugar*) es un difunto que vuelve a la vida, normalmente tras ser enterrado en un túmulo, siendo una figura bastante recurrente de las sagas islandesas (como por ejemplo en la *Eyrbyggja saga* o *Grettis saga*). Aunque suelen morar en sus túmulos funerarios, a menudo custodiando tesoros, en algunas ocasiones salen de estos causando problemas bastante importantes en las granjas y comunidades locales, siendo un auténtico quebradero de cabeza para los héroes de las sagas. Cabe mencionar que el *draugr* es una figura corpórea y tangible, a diferencia de otros relatos donde aparecen difuntos en forma de apariciones fantasmales (LANGER, 2015(c), p. 271). A pesar de su familiaridad en las fuentes escritas, estas criaturas no han tenido un correlato filmico importante, apareciendo únicamente en *Rune of Dead* y

audiovisual fantástico. Esta cinta plantea la historia de una familia escandinava que espera el regreso del cabeza de familia, que ha partido de expedición en calidad de vikingo, pero al volver arrastrara consigo una maldición que lo convierte en una criatura oscura que no está ni viva ni muerta. A pesar del talante fantasioso y místico, la cinta se ambienta en su totalidad en un marco histórico, y recrea con una calidad y un detalle bastante bueno el micro mundo particular de una familia y una pequeña comunidad vikinga, dando lugar a una perfecta hibridación entre géneros tan aparentemente dispares.

Si anteriormente hablábamos de que a comienzos de la década de los años diez del presente siglo comenzó una proliferación de películas independientes y de bajo presupuesto, destinadas mayoritariamente al mercado televisivo o a su consumo por internet, a raíz del estreno y éxito de la serie *Vikings* esta tendencia se ha disparado.<sup>510</sup> En los últimos años se ha producido un auténtico aluvión de este tipo de películas, que aúnan una disparidad de géneros, estilos y propuestas que van desde filmes históricos decentes, a bodrios fantasiosos de serie B, pasando por cortos o proyectos audiovisuales a cargo de grupos de recreacionismo nórdico. Entre esta cuantiosa cantidad de producciones queremos destacar dos de ellas pues han conseguido una mayor impacto y visibilidad, y por tanto han sido objeto de atención por un mayor público, además de que actualmente pueden verse en algunas de las principales plataformas de *streaming online*. La primera es *Hammer of the Gods* (Farren Blackburn, 2013), producción británica cuyo principal reclamo comercial fue contar con algunos de los actores de la serie *Vikings*, y la segunda, *Northmen: A Viking Saga* (Caludio Fäh, 2014), que contó con la presencia del cantante de la famosa banda de *Viking Metal*, *Amon Amarth*. Ambas producciones abogan por una representación absolutamente estereotipada de los vikingos, donde una vez más la historia es solo un telón de fondo que modificar a conveniencia de la trama, y tanto el vestuario como la puesta en escena resultan mero *atrezzo* para reforzar el ambiente medieval del filme. El eje principal de estas películas es la acción, siendo este tipo de escenas la más cuidadas y abundantes, resultando la narrativa un simple hilo conductor entre batalla y batalla, lo que les otorga un ritmo trepidante y entretenido que es capaz de mantener la

---

*The Northman*, aunque en el filme islandés *When the Raven Flies* aparece una recreación ficticia de esta figura, pero con la intención de apelar a la superstición de los personajes para engañarlos. Si que han sido objeto de una mayor atención por parte de la industria del videojuego, como por ejemplo en *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011).

<sup>510</sup> En esta lista se pueden consultarse la gran mayoría de títulos que responden a esta categoría y atestiguar como esta tendencia se ha incrementado en los últimos años: <https://www.imdb.com/list> (consultado el 14/04/2023).

atención del espectador durante casi todo el metraje. A parte del hecho de que la acción siempre resulta más llamativa y atrayente para el público, no cabe duda de que la tradicional concepción de los vikingos como guerreros y personajes de acción imbrica a la perfección con este tipo de argumentos, a lo que si sumamos la moda popular en torno a la cultura nórdica, obtenemos un producto comercial mucho más vendible y consumible, a pesar de su escasa calidad audiovisual e histórica.

El impacto ocasionado por *Vikings* junto a la proliferación de este tipo de películas, han dado lugar a un curioso fenómeno, que a falta de un nombre mejor podríamos denominar como “producciones cinematográficas de tradición visual vikinga”, en el que a simple vista parece que nos encontramos ante una producción de temática vikinga, pero cuando la visionamos nos damos cuenta de que la trama del filme se desarrolla en unas coordenadas geográficas, cronológicas e históricas totalmente alejadas de la Era Vikinga. Esto se debe principalmente a que estas películas se basan en culturas o personajes que también pertenecen a grupos de alteridad que se buscan reivindicar, y cuyo tratamiento y representación se realiza bajo los mismos cánones establecidos por la serie de Michael Hirst, además de la acusada emulación estética de esta serie como paradigma iconográfico de la barbarie audiovisual moderna. Esta caracterización de diferentes culturas históricas bajo los paradigmas vikingos, puede deberse por un lado, a razones puramente económicas y comerciales, pues resulta mucho más fácil vender una producción que parece abordar una de las temáticas de moda. Por otro lado, ya hemos hablado de que el cine suele acudir al cine en busca de referencias y no a los libros de historia, por lo que si los vikingos en su larga trayectoria audiovisual, se han convertido en el paradigma de la alteridad bárbara, resulta más fácil imitarlos para así colocar al espectador en una línea narrativa concreta que asociar automáticamente al ver repetidos determinados elementos estético y conceptuales. Algunos ejemplos que ilustran esta curiosa fenomenología son: *Nameja gredzens (El anillo del rey, Aigars Grauba, 2018)*, *Redbad (La leyenda de Redbad, Roel Reiné, 2018)*, *Skif (El último guerrero, Rustam Mosafir, 2018)* y *The Rising Hawk (El vuelo del halcón, John Wynn y Akthem Seitablaev, 2019)*.



**Figura 49-** Carteles de las producciones *El anillo del rey* y *La leyenda de Redbad*, donde puede apreciarse el más que obvio parecido estético con la serie de televisión *Vikings*.

La última y más novedosa producción audiovisual realizada sobre la cultura vikinga es la ya mencionada *The Northman* (Robert Eggers, 2022), una película que recoge el testigo cinematográfico e histórico de su predecesora televisiva para llevarlo a un nuevo nivel. Si hemos visto como *Vikings* mostraba una preocupación tangible por la veracidad y daba un espacio importante a la asesoría histórica y documental, en esta producción se ha contado con algunos de los mayores y más afamados especialistas en la materia nórdica a nivel mundial, como por ejemplo Neil Price, Terry Gunnell, Haukur Þorgeirsson, Henrik Williams o Jóhanna Katrín Friðriksdóttir. La inclusión de estos expertos ha dotado de una calidad a la puesta en escena histórica de este filme como nunca antes se había visto, atendiendo hasta al más mínimo detalle artístico y visual, sin descuidar una narrativa cuidada y perfectamente ambientada dentro del propio contexto nórdico. No cabe duda que la serie de Hirst ha redibujado las líneas conceptuales de la alteridad vikinga, pero en la cinta de Eggers esta alteridad ni siquiera forma parte del relato filmico, pues en todo momento vemos una trama que se desarrolla dentro del espacio vikingo, participando de sus creencias, ritos, mitología y folclore, sin la necesidad de la figura de un traductor, lo que obliga a un ejercicio de visionado mucho más maduro y complejo que los productos

más comerciales a los que estamos acostumbrados, y que puede haber lastrado su comprensión y funcionamiento en taquilla.<sup>511</sup>

Aún es pronto para saber si *The Northman* marcará una nueva tendencia en la representación audiovisual de la cultura vikinga o si quedara como una reliquia de culto cinematográfico, si el camino a seguir será el iniciado por esta película o aún será la serie *Vikings* quien con su fórmula más comercial y para todos los públicos, seguirá siendo el ejemplo a imitar. En cualquier caso, no cabe duda de que un nuevo paradigma vikingo se ha impuesto, uno mucho más relacionado con su propia historia y su cultura, pero también sensible a su presente y a los cambios sociales y políticos que marcan la agenda cultural de occidente, y de la cual en mayor o menor medida se han convertido en un reflejo, como ya lo fueron en los años cincuenta o en el siglo XIX.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

---

<sup>511</sup><https://www.thedailybeast.com/obsessed/robert-egggers-feels-he-needs-to-restrategize-after-the-northman?ref=scroll> (consultado el 19/04/2023).

# CONCLUSIONES

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



Desde el comienzo de este trabajo se ha declarado cuán larga y prolífica ha sido la relación entre el medio audiovisual y la cultura vikinga, y es que si nos detenemos un momento a pensar en ello, han sido ciento dieciséis años de vikingos en la pantalla casi de forma ininterrumpida, a excepción de ese baipás en el turbulento periodo de entreguerras, y que lejos de ser una relación acabada, goza en la actualidad de uno de sus mejores momentos. En base a esto, creo que no es descabellado declarar que los vikingos se han convertido en una de las culturas históricas que más fascinación popular han despertado y que más proyección audiovisual han tenido, tal vez solo superados, aunque desde luego en franca igualdad, con la Antigua Roma y los samuráis.

Dentro del panorama cinematográfico medieval los vikingos solo suponen una parte, pues la Edad Media es una etapa histórica muy amplia, cronológica y geográficamente, y esto ha dado lugar a un inmenso repertorio de producciones basadas en personajes y acontecimientos medievales, o simplemente ambientadas en dicho periodo. Aun así, los nórdicos presentan algunas singularidades que los distinguen del resto. La primera es su carácter atemporal, nos referimos a que como ya se ha mencionado anteriormente la Edad Media se ha convertido en un espacio fuera del estricto encorsetamiento histórico, que ha permitido fantasear y reimaginar con mayor facilidad, incluso sirviendo como mero telón de fondo, que sitúa al espectador en una época a base de repetir ciertos clichés visuales. En el caso de los vikingos esta atemporalidad se presenta de una forma particular, ya que son ellos mismos los que ambientan la propia película, es decir, sabemos que cualquier película está ambientada en el medievo si vemos un castillo de fondo, pero en cambio, nos da igual en qué periodo esté ambientada una película de vikingos, sabemos que se trata de un filme de este tipo al ver, por ejemplo, un barco o un casco con cuernos. Lo que pretendemos decir es que no es la Era Vikinga, entendida como un marco cronológico, lo que se ha llevado a la pantalla en tantas ocasiones, sino que es la propia cultura vikinga la base en torno a la que se configuran estas películas. Exceptuando algunos casos muy concretos, como por ejemplo películas que se basan en el personaje de Alfredo el Grande, son los propios vikingos los que ambientan y sitúan históricamente al espectador.

La otra gran particularidad de los vikingos en el medio audiovisual es su capacidad de trascender el propio medio en sí mismo, y convertirse en auténticos fenómenos populares y sociales. A parte de los vikingos, hay otros grandes acontecimientos o personajes medievales que han recibido una intensa atención cinematográfica, como por ejemplo las cruzadas o Robin Hood, pero en ningún caso han supuesto hitos culturales de índole

popular. Por ejemplo, *The Adventures of Robin Hood* (*Robin de los bosques*, Michael Curtiz y William Keighley, 1938) o *Kingdom of Heaven* (*El reino de los cielos*, Ridley Scott, 2005) han sido películas que han supuesto auténticos éxitos pero que no pusieron de moda las cruzadas o al forajido de Sherwood. En cambio, *The Vikings* (Richard Fleischer, 1958) y *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020), sí que han dado lugar a auténticos fenómenos de moda popular en torno a la figura de los vikingos, que han permeado a otras facetas artísticas y culturales como la literatura, los comics o los videojuegos, por no hablar del calado que han tenido en la moda y la estética popular actual.

Debemos tener en cuenta que el medio audiovisual es una entidad en contacto directo con su presente, y este puede moldearlo e inspirarlo de manera sustancial, al igual que las propias vicisitudes de su presente condicionan las formas de recibir y representar el pasado. Esto me lleva a una doble reflexión. Por una parte, el medio audiovisual puede influenciar en su presente a través de producciones de alto impacto que no solo popularizan determinado aspecto, personaje o cultura histórica, sino incluso pueden generar un cambio de paradigma en la recepción del pasado, generando respuestas populares, culturales, artísticas o incluso políticas, que transforman nuestro acercamiento a la historia. Por otro lado, estas producciones no solo han ofrecido una forma de acercamiento a la historia, sino que han llevado implícita una imagen de su propio presente que ha sido inoculada en las diversas representaciones realizadas sobre el pasado, creando una imagen concreta y buscada en base a un interés determinado, sirviendo más como un mecanismo para reflexionar sobre la propia cultura emisora, que para explicar lo que hay fuera de ella. Es por ello que hablar de la representación de la historia en el cine implica un ejercicio de observación mucho más amplio, tanto del contexto histórico, de la propia película en sí y del marco cronológico en el que se desarrolla la misma, como de ciertos elementos de popularización, muchas veces ajenos al propio mundo del audiovisual, que nos proporcionan información sobre el lugar que ocupa determinado agente histórico en el imaginario colectivo que lo alberga y modela.

Así pues, la intención fundamental de esta tesis ha sido presentar un panorama lo más completo posible sobre los vikingos en el mundo audiovisual, teniendo en cuenta no solo factores históricos o cronológicos, sino atendiendo a los diversos contextos políticos, nacionalistas y artísticos en los que estas películas fueron realizadas. Además de los factores externos, también se ha prestado atención a los elementos internos del propio mundo audiovisual, como el nivel de impacto que estas películas tuvieron en la sociedad

receptora, así como el propio impacto ejercido en otras producciones de la misma temática. Todo ello mediante la observación de patrones de representación y emulación, que se han ido desarrollando a lo largo de más un siglo de este idilio entre vikingos y pantallas. En la introducción ya se ha comentado que este trabajo no partía de una premisa específica, sino de ir reconstruyendo todo un relato histórico, sobre cómo, cuándo y por qué el cine o más bien los cines, puesto que hemos analizado las industrias cinematográficas de diversos países, han recurrido a los vikingos como elemento histórico de la representación del pasado, y qué se ha expresado a través de ellos, al ser representados, de unas maneras determinadas u otras. Es por tanto el resultado de esta tesis la elaboración de una historia de los vikingos en el cine.

Este recorrido histórico da comienzo en el siglo XIX, que fue una etapa de vital importancia por toda la efervescencia vikinga que se produce en Escandinavia, y que se extiende por buena parte de Europa. Lo trascendental de este periodo radica en que, motivados en buena medida por una agenda nacionalista, así como por una renovada fascinación por el pasado, se van a llevar a cabo una conceptualización ideológica y artística de la figura del vikingo, definiendo algunos de sus aspectos más proverbiales como su capacidad marcial, su relación con el mar y otros aspectos grandilocuentes relacionados con valores morales como el coraje y el honor. Por otro lado, también se desarrolló una narrativa, que recogía los vestigios de las crónicas medievales, en la que los vikingos encarnaban valores bárbaros, agresivos y despiadados, coexistiendo esta multiplicidad de facetas en una idea sobre los vikingos que atendía a los diversos intereses que sobre ellos quisiera proyectarse. Esta conceptualización basada en los valores decimonónicos, se vio acompañada por una corriente artística y estética que confeccionó las formas de representación visual de la cultura vikinga, y cuyo mayor hito fue, sin lugar a dudas, la ópera de Richard Wagner, *Der Ring des Nibelungen* (1876).

La trascendencia de la obra de Wagner se debe no tanto a su genialidad artística, sin desmerecer en absoluto esta obra, sino a su repercusión mediática. Y es que el apabullante y sonoro éxito de esta obra, que la llevo a ser representada en innumerables lugares a lo largo de varias décadas, elevó a la iconografía desarrollada para el mundo nórdica, a la categoría de hegemónica, ya que durante mucho tiempo no fue posible representar a los vikingos sin alguno de los atributos característicos de esta ópera. *El Anillo del Nibelungo* se convirtió en un fósil guía, si se me permite la expresión, en lo que a la forma de entender y representar a los vikingos respecta, siendo la panoplia vikinga wagneriana la

base sobre la que se fueron configurando los nuevos modelos representativos audiovisuales vikingos.

Durante los coletazos finales de toda esta revolución artística y cultural decimonónica, irrumpirá el cinematógrafo y la innovación de las imágenes en movimiento, que aunque con ciertas reticencias iniciales se acabará afianzando como el nuevo modo de expresión artística. Como toda forma de arte incipiente, el cine buscó referencias en las expresiones artísticas que le precedieron, y por tanto fijó su atención en todas estas corrientes de conceptualización y representación de la figura del vikingo que se habían desarrollado en el siglo anterior, y las abrazó como modelo a seguir en el trasvase de los vikingos al nuevo medio cinematográfico. Y es que fruto de la aún candencia popular y artística que vivían los vikingos a comienzos del siglo XX, apenas tardaron en ser llevados a la pantalla. Es cierto que, en comparación a la fiebre vikinga vivida en las décadas anteriores, los vikingos no irrumpieron con tanta fuerza en el séptimo arte, y durante las primeras dos décadas apenas contamos con una decena de producciones cinematográficas de temática vikinga.

Estas primeras películas presentan una dificultad importante y es que en la mayoría de los casos están perdidas o no se han conservado, lo que obviamente impide su visionado, y en el mejor de los casos solo disponemos de algunas imágenes y pequeños resúmenes sobre sus tramas. A pesar de ello, podemos inferir determinadas cuestiones sobre la representación de los vikingos en estas películas, principalmente a través de un análisis estético, pues los elementos iconográficos wagnerianos son absolutamente dominantes en estas primeras producciones. Esto ratifica la idea que los modelos decimonónicos de representación de los vikingos fueron los empleados en su versión cinematográfica, y queda también patente cómo la estética wagneriana fue la preponderante a la hora de representar a los vikingos.

Si ya de por sí la ópera de Wagner causó un impacto suficiente en su propio presente como para haberse convertido en el referente único de una extensa etapa cronológica, su continuación y vigencia en el nuevo medio audiovisual consolidó esta imagen decimonónica en el imaginario popular de una forma férrea. Aunque poco a poco fuese siendo superada y sustituida por nuevas corrientes estéticas propias de su tiempo, ciertos elementos de esta iconografía, como el casco con cuernos, siguen aún absolutamente presentes no solo en nuestro imaginario cultural compartido, sino en las representaciones

populares, artísticas o incluso comerciales (como los *souvenirs*) que podemos encontrar a día de hoy.

Otro elemento interesante de esta primigenia etapa será la aparición de películas de esta temática en las industrias de diferentes países: no solo de Escandinavia como cabría esperar, sino del resto de Europa y Estados Unidos. Podemos constatar cómo se ha ido produciendo una unificación de criterios estéticos y visuales en torno a la figura de los vikingos que es emulada y repetida por casi todas las industrias cinematográficas, siendo nuevamente la iconografía wagneriana el criterio universal en torno al cual la figura audiovisual del vikingo en occidente se fue homogeneizando. Cabe destacar que Escandinavia, aun con pocas producciones de esta temática, no sucumbió a este esquema generalista y dio prioridad a sus propias formas artísticas. Este proceso de homogeneización toma especial relevancia en la naciente industria de Hollywood, que tras el colapso del cine europeo tras la Primera Guerra Mundial, comenzará a jugar un papel preponderante como la industria cinematográfica occidental por antonomasia, siendo particularmente cierto en el caso que nos ocupa, pues a lo largo de esta historia Hollywood será quien más películas produzca sobre la materia del norte.

Si hay una película donde cristaliza todo esto es *The Viking* (Roy William Neil, 1928), pues en este largometraje convergen: una vigorosa estética wagneriana como modelo de representación vikingo, los adelantos técnicos del color y el sonido de una potente industria hollywoodiense que se encuentra en vías de expansión, y los anhelos decimonónicos sobre los orígenes nacionales y las teorías raciales que vieron en los vikingos un particular origen para el país norteamericano. Esta película me suscita una dicotomía un tanto particular pues, por un lado, no considero que sea una película especialmente relevante en el cómputo general de la historia audiovisual vikinga pues, a pesar de toda su carga política y sus adelantos técnicos, no es una película que aporte gran cosa en lo que al desarrollo de la representación cinematográfica vikinga se refiere. Sin embargo, por otro lado, dado que es la única película que se ha conservado de esta primera etapa, como si de un mosquito atrapado en resina se tratase, este filme supone una pequeña ventana al pasado que nos permite comprender algo mejor como fueron las primeras representaciones audiovisuales de la cultura vikinga.

Justo al principio de este apartado hablamos del pequeño periodo de baipás en la historia audiovisual nórdica, y es que la década de los años treinta y cuarenta, suponen una desaparición momentánea de los hombres del norte de las salas de proyección. No

podemos dar una evidencia absoluta sobre que ninguna película de este tipo se realizara en estos años, pero desde luego a día de hoy no ha quedado evidencia alguna. Las razones de esto apuntan a la ascensión de los movimientos de carácter fascista, principalmente el nacional socialismo alemán, y a la utilización e instrumentalización que estos hicieron del pasado nórdico.

Tras esta etapa oscurantista, los vikingos volverán en la década de los años cincuenta a tenor del renacimiento del cine épico hollywoodiense. Con el estreno de la cinta más famosa sobre los vikingos, *The Vikings* (1958), se inauguró una edad dorada del cine de vikingos, que motivó un renovado interés por los vikingos y suscitó una producción bastante elevada de filmes que emulaban la exitosa fórmula de la película de Kirk Douglas. El éxito de esta película cruzó las fronteras norteamericanas y fue excepcionalmente bien recibida en Italia, que vivía un momento dorado en sus producciones de género *peplum*, que a pesar de sus particularidades bien exploradas en esta tesis, llevó a los vikingos a una original y novedosa dimensión.

La importancia de *The Vikings* no radica solo en su éxito comercial y popular, sino en que supone un punto de inflexión en la trayectoria representativa de los vikingos en el cine. El paradigma “caballeresco” decimonónico del vikingo fue languideciendo, sobre todo tras los cambios sociales y políticos acontecidos después de la Segunda Guerra Mundial, que dieron lugar a un nuevo paradigma que se basaba por entero en la imagen del vikingo como bárbaro, es decir como un “otro”, por lo que las características que anteriormente lo convertían en un héroe, ahora responden a una concepción sobre la alteridad y la barbarie entendida como culturalmente inferior. Esta nueva conceptualización responde a unas dinámicas típicas del cine de esta época, cuya narrativa se basa en un férreo maniqueísmo, por lo que la contraposición de las esferas del nosotros y el ellos, trasuntadas como civilización y barbarie, se presentan como el tropo por antonomasia de esta nueva generación. Una de las particularidades más importantes de esta nueva concepción audiovisual del vikingo, es que se sustenta sobre referencias y narrativas puramente cinematográficas, por supuesto insufladas de su propio presente, pero a diferencia de lo ocurrido en el siglo XIX, donde todo un maremágnum político y artístico cristalizó en una imagen determinada de los vikingos que después se trasvasó al cine, en la década de los cincuenta y sesenta es el cine el sustrato base sobre el que se erige esta nueva forma de ver y entender el mundo nórdico.

Podemos decir que *The Vikings* se convirtió en un nuevo fósil guía que ejemplificó el camino a seguir en la representación vikinga, pues no solo reconceptualiza la idea del vikingo, sino que también la dota de una nueva estética y una apariencia renovada. Es cierto que este puede ser el aspecto menos emblemático pues tampoco fue esta una estética super atractiva y que haya perdurado durante años, sino que respondía a las modas estéticas del cine épico de los años cincuenta. Aun así, esto supuso un punto de inflexión en el abandono de la iconografía wagneriana como estética dominante para representar al mundo vikingo, probablemente por resultar ya desfasada en estos años, y simplemente fue sustituida por un vestuario más acorde a los cánones hollywoodienses.

Posamos ahora nuestra atención sobre Escandinavia que desde finales de los años veinte no había dado señales de interés alguna por su pasado vikingo, y continuará así durante cuarenta años hasta la llegada de *The Red Mantle* (Gabriel Axel, 1967), un filme que podríamos considerar la “respuesta” nórdica a la cinta de Fleischer, pero que no funcionó especialmente bien ni en taquilla ni con la crítica. Será Islandia quien recoja el testigo y decida llevar a la pantalla toda una herencia cultural, y en este caso literaria, realizando el proyecto audiovisual nórdico sobre la cultura vikinga más importante de todos: La trilogía del cuervo de Hrafn Gunnlaugsson.<sup>512</sup> Independientemente del éxito comercial o de crítica alcanzado por estas películas, suponen un hito cinematográfico al plantear una narrativa desde dentro del propio contexto vikingo, en los que la idea de alteridad del vikingo como bárbaro ya no tiene cabida, y aunque por supuesto es una expresión cultural adscrita a criterios personales y a las vicisitudes de su época, este carácter más íntimo en la forma de representar el mundo vikingo resultó absolutamente original y acertado. Obviamente el impacto que estas películas pudieron tener a una escala internacional fue más bien pequeño y no se convirtieron en el referente cinematográfico que merecieron ser, pues hubieran modificado por completo la forma de ver y entender a los vikingos, pero la sombra de Hollywood es alargada y poderosa.

En los escasos trabajos dedicados a este director islandés, suele ser reiterativo el hecho de que empleara en la construcción de sus películas, principalmente en la primera, importantes referencias a directores como Sergio Leone o Akira Kurosawa, mezcladas con algunos tropos recurrentes de las sagas islandesas. Independientemente de las

---

<sup>512</sup> Esta trilogía, conocida popularmente como trilogía del cuervo, está compuesta por: *When the Raven Flies* (*Hrafninn flýgur*, 1984), *In the Shadow of the Raven* (*Í skugga hrafnansins*, 1988) y *The White Viking* (*Hvíti víkingurinn*, 1991).

comparativas estéticas y narrativas cinematográficas de este hecho, suele quedar una sensación de que esto es una falta al no realizar una adaptación pura y prístina del legado literario de las sagas islandesas, no mostrando en su “realidad” el pasado vikingo. Lejos de considerar esto, en mi humilde opinión, como una falta creo que es justo su mayor acierto. Acabamos de ver como el cine se ha convertido en su propio referente a la hora de representar al mundo nórdico, y debemos entender que se ha de acudir de nuevo al cine en busca de referencias para llevar, desde una óptica totalmente diferente, el pasado vikingo a la gran pantalla. Seguir considerando que las referencias literarias medievales han de ser la piedra angular única sobre la que sustentar esta reconstrucción del pasado es no haber entendido nada de lo que ha ocurrido en el último siglo ni de los mecanismos en torno a los que se construye el cine, y de forma más concreta, su relación con la historia.

Resulta cuanto menos llamativo este aparente desinterés de las industrias cinematográficas nórdicas por recrear su propio pasado, siendo Hollywood quien ha demostrado una predilección superlativa por los hombres del norte. Discernir las causas de esto no es fácil. Es cierto que el cine nórdico siempre ha tenido un marcado carácter autoral y desde el comienzo ha mostrado una fuerte impronta estética más que narrativa, y tampoco podemos obviar el hecho de que representar la historia nacional de un país siempre es una cuestión peliaguda, que genera tensiones y ansiedades entre la sociedad y la cultura. Es posible que esto haya lastrado de alguna manera la representación audiovisual nórdica sobre los vikingos. En cambio, Hollywood está libre de estos condicionantes pues sus mecanismos de construcción del pasado pasan por la emulación directa de la historia de otras naciones, y los componentes de alteridad siempre han jugado un papel fundamental en la narrativa nacionalista subyacente de las películas de esta industria. Además, la utilización de temáticas vikingas en Hollywood también viene dada porque la explotación de la imagen de los vikingos ha demostrado ser rentable económica y comercialmente.

Se ha mencionado largo y tendido que las películas son productos de su propio tiempo, que viven en contacto directo con su presente, y que por tanto están altamente influenciadas por esto. Esta apreciación cobra una especial relevancia cuando nos acercamos a la industria cinematográfica rusa y a sus producciones sobre la cultura vikinga, ya que la política y la propia historia del país han condicionada de manera significativa su relacionamiento con el pasado nórdico, secuestrándolo en torno a la Tesis

Normanista. Este intenso y complejo debate historiográfico y político se ha dejado sentir en su cine, que ha negado de manera sistemática la presencia vikinga en sus producciones históricas sobre el periodo de la Rus de Kiev, limitándose la producción de cintas vikingas a las mencionadas en esta tesis. Merece la pena remarcar nuevamente que aunque consideremos que los que estamos viendo en pantalla coincide plenamente con una marco cronológico e histórico determinado, y que por tanto estamos ante una película de vikingos, no podemos considerarla como tal, ya que como expresión artística de una sociedad que niega dicha presencia, y que va a dirigida mayoritariamente hacia esta misma sociedad, no podemos considerar esto como un filme de vikingos por mucho que las fechas coincidan.

Una situación similar ocurre en Polonia, donde los condicionantes históricos propios del país han dado lugar a su propia versión de la Tesis Normanista. Sin embargo, en este caso la fascinación popular que los vikingos han despertado en el país, cuya máxima expresión se ha producido a través del comic y de los grupos de recreación histórica, han dejado un terreno más fértil para la producción de filmes vikingos en Polonia.

Casi un siglo después del comienzo de este recorrido, la sinergia entre los vikingos y el séptimo arte entró en una etapa extraña, que a nivel personal ha sido la más difícil de conceptualizar, ya que puede que su mayor característica resida en su falta de características concretas que la definan. Lejos de desaparecer, los vikingos tienen una presencia continuada en las sales de cine, pero no hay ninguna producción especialmente destacable o que inaugure una nueva etapa, todas se mantienen más o menos en una coyuntura insustancial, aunque presenten ciertos elementos novedosos propios de una contemporaneidad distinta. Incluso una película conocida y bastante tratada en estudios de este tipo, como fue *The 13th Warrior* (John McTiernan, 1999), quedó diluida en este ambiente anodino, pues no consiguió erigirse como el nuevo referente filmico vikingo, a pesar de la madurez de las fuentes empleadas en su construcción y de su renovado tratamiento de la barbarie.

El propio medio audiovisual ha experimentado una importante transformación en los últimos años, con la revolución de internet y los formatos de consumo por *streaming*, que han aupado a la serialidad televisiva a un periodo de esplendor como nunca antes se había visto. No cabe duda de que los vikingos no han quedado al margen de este nuevo fenómeno, y ha sido la serie de History Channel, *Vikings* quien ha dado lugar a una nueva etapa de esplendor audiovisual vikingo.

Esta ficción televisiva ha supuesto un nuevo punto de inflexión en lo que a la representación de los vikingos respecta, primero porque aunque continúe configurándose la imagen del vikingo en torno a la barbarie, ahora la alteridad es entendida como una característica atractiva, en contraposición a una imagen de la civilización menos amable e idílica de lo que veíamos anteriormente. Otro de los elementos claves de esta serie es el empleo de las fuentes históricas como base para construir el relato audiovisual de la trama y los personajes, pero suscribiendo estas fuentes a los códigos ficcionales y propios del medio televisivo, constituyendo esto una auténtica novedad. *Vikings* también ha desarrollado una estética novedosa y propia para representar al mundo vikingo, que ha conseguido calar hondo, dando lugar a una renovada iconografía que no solo ha sido emulada por las producciones posteriores, sino que ha permeado en otras expresiones audiovisuales y artísticas como los videojuegos o los cómics.

Ha quedado patente en este recorrido la clara presencia de tres momentos concretos que han supuesto puntos de inflexión en la historia de la recepción y representación del mundo vikingo en el audiovisual. Tanto la ópera de Wagner, como *The Vikings*, así como la serie *Vikings*, han conseguido generar un impacto en torno a ellas que ha modificado de forma sustancial cómo estaba siendo representado el mundo nórdico, dando lugar a auténticos fenómenos populares. Sobre todo, han también generado una nueva tendencia que ha sido emulada por las expresiones cinematográficas tanto coetáneas como posteriores, generando modificaciones y actualizaciones en nuestro imaginario colectivo, y de ahí su consideración como fósiles conductores. Esto ha impregnado la representación del mundo vikingo de una vivacidad como pocos momentos de la historia han recibido, ya que esta imagen no ha permanecido inmutable en el tiempo, sino que se ha plegado a las necesidades, estéticas y vicisitudes de su tiempo, dando lugar a una imagen coral, diversa y heterogénea, que considero, ha permitido la vigencia y puesta en valor social de los vikingos a lo largo de tanto tiempo, impidiendo su desaparición o anquilosamiento.

Obviamente, la imagen generada por estos modelos referenciales no ha estado ni está libre de estereotipaciones y anacronismos, pero debemos comprender que estas concepciones “erróneas” forman parte integral no solo de los códigos ficcionales del medio audiovisual, sino de nuestras propias concepciones sobre la historia y sus personajes, pues en pleno siglo XXI seguir considerando que somos capaces de obtener una imagen limpia y aséptica de la historia, sin ningún tipo de objetivación personal o contextual, sí que me parece pura ficción cinematográfica. En cualquier caso, lo importante es comprender y

valorar estas imágenes y proyecciones de la Historia como una imagen de su presente, pues gracias a ello podremos entender como ha sido nuestra relación como sociedad con el pasado. Además, estas proyecciones tienen un alto valor pedagógico pues es innegable que vivimos en una sociedad eminentemente visual, y comprender y contextualizar debidamente este tipo de material, nos permitirá desarrollar prácticas para educar la mirada y comprender de formas más profundas nuestro entorno audiovisual. En definitiva, abogo por mejorar nuestra forma como historiadores de relacionarnos con el cine, dejando atrás los cuestionamientos sobre veracidad y corrección, para entender la realidad de un medio distinto, pero con capacidades más que sobradas para ser considerado una fuente histórica, pero que en ningún caso tiene porque ser Historia.

El futuro que nos depara esta sinergia audiovisual y del mundo vikingo, resulta un poco complejo de discernir, pues aún en pleno 2023 estamos insertos en una oleada de popularidad que parece lejos de estar acabando, por lo que aún necesitaremos más tiempo para comprobar los efectos reales de lo que *Vikings* ha podido suponer, para bueno y para malo. Sí me atrevería a augurar el asentamiento de nuevos estereotipos y concepciones que parecen haber llegado para quedarse, como por ejemplo la reconceptualizada figura de la mujer guerrera vikinga, el mayor aperturismo representativo en términos de inclusión y, pudiera ser, que un progresivo abandono de la imagen del vikingo como figura de alteridad, para comenzar a verlo más activo en sus propios contextos y con una mayor atención a la representación de sus valores religiosos y culturales. Por otro lado, me preocupa el innegable incremento de la presencia de focos de renovado fascismo, que una vez más vuelven a encontrar formas de malversación del pasado nórdico, lo cual podría volver a resultar nefasto y es nuestra obligación como historiadores y agentes de la cultura llamar la atención sobre esto, siendo de vital importancia trabajos que, como este, aboguen por una pedagogía popular sobre los vikingos para entender sus claves y evitar su indiscriminada e insidiosa manipulación.



# CONCLUSIONS

AND FINAL  
THOUGHTS



Since the beginning of this work, comment has been made about how long and prolific the relationship between audiovisual media and Viking culture has been. Indeed, if we stop to think about it, there have been one hundred and sixteen years of Vikings on the screen, almost without interruption, except for the blip in the turbulent period between the wars, and the relationship is far from over and is fact currently enjoying one of its best moments. On this basis, I think it is not unreasonable to declare that the Vikings have become one of the historical cultures that have most aroused popular fascination and have also had the greatest audiovisual projection, perhaps only surpassed, or at least equaled, by Ancient Rome and the samurai.

Within the medieval cinematographic panorama, the Vikings, of course, represent only a part, since the Middle Ages is a very broad historical stage, both chronologically and geographically, this having given rise to an immense repertoire of productions based on medieval characters and events, or simply set in the period. Even so, the Scandinavians present some singularities that distinguish them from the rest of medieval character-types. The first is their timelessness, by which I mean that, as previously mentioned, the Middle Ages have become a space outside the strict historical confinement of the period, which has made fantasizing and reimagining easier, even allowing them at times to serve as a mere backdrop that locates the viewer in an era simply through the repetition of certain visual clichés. In the case of the Vikings, this timelessness is presented in a particular way, since it is they who provide the setting of the film itself: that is, we know a film is set in the Middle Ages if we see a castle in the background, although we do not really mind what period a Viking movie is set in, we know it is a Viking movie when we see, for example, a longboat or a horned helmet. What I am trying to say is that it is not the Viking Age, understood as a chronological framework, that has been brought to the screen on so many occasions, but rather that the Viking culture itself is the base around which these films are configured. Except for some very specific cases, such as films that are based on the character of Alfred the Great, it is the Vikings who are the protagonists and stage setters who historically situate the viewer.

The other great peculiarity of the Vikings in the audiovisual medium is their ability to transcend the medium itself, and become authentic popular and social phenomena. Apart from the Vikings, there are other great medieval events or characters that have received intense cinematographic attention, such as the Crusades and Robin Hood, but in no case have they become cultural milestones of a popular nature. For example, *The Adventures*

of *Robin Hood* (Michael Curtiz and William Keighley, 1938) and *Kingdom of Heaven* (Ridley Scott, 2005) were truly successful, but they did not make the Crusades or the Sherwood outlaw fashionable. On the other hand, *The Vikings* (Richard Fleischer, 1958) and *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020) have given rise to authentic popular fashion phenomena around the figure of the Vikings, and these have permeated other artistic and cultural production such as literature, comics or video games, not to mention the impact Vikings have had on fashion and current popular aesthetics.

We must, however, bear in mind that the audiovisual medium is an entity in direct contact with its present, which can substantially shape and inspire it, just as the vicissitudes of the present condition how the past is received and represented. This leads me to a double reflection. On the one hand, the audiovisual medium can influence the present through high-impact productions that not only popularize a certain aspect, character or historical culture, but can even generate a paradigm shift in the reception of the past, generating popular, cultural, artistic or even political responses that transform our approach to history. On the other hand, these productions not only provide a way of approaching history, but also invoke an image of their own present that has been inoculated by the various representations made of the past. This creates a concrete and sought-after image based on a specific interest which serves more as a mechanism to reflect on the culture from whence it comes, than to explain what is beyond it. For this reason, talking about the representation of history in the cinema involves a much broader exercise in observation, both in terms of historical context, of the film itself and of the chronological framework within which it takes place, as well as of certain elements of popularization, often from beyond the audiovisual world itself, which provide us with information about the place that a certain historical agent occupies in the collective imagination that hosts and models it.

The fundamental intention of this thesis, therefore, has been to present as complete a panorama as possible of the Vikings in the audiovisual world, taking into account not only historical and chronological factors, but also the various political, nationalist and artistic contexts in which these movies were made. In addition to external factors, attention has also been paid to the internal elements of the audiovisual world itself, such as the level of impact that these films had on the receiving society, as well as the impact exerted on other productions dealing with the same subject. All of this is achieved by observing the patterns of representation and emulation which have developed over more than a century

of this love story between Vikings and screens. In the introduction I commented that this work did not set out from a specific premise, but rather from rebuilding a whole historical narrative about how, when and why the cinema, or rather the cinemas, since we have analysed the cinematographic industries of various countries, have resorted to the Vikings as a historical element of the representation of the past, and what has been expressed by their being represented in one particular way or another. Thus, the result of this thesis is the elaboration of a history of the Vikings in the cinema.

This historical journey begins in the 19th century, which was a stage of vital importance due to all the Viking enthusiasm that occurred in Scandinavia and extended across a good part of Europe. The transcendental aspect of this period lies in the fact that, largely motivated by a nationalist agenda but also by a renewed fascination with the past, there was an ideological and artistic conceptualization of the figure of the Viking which defined some of its aspects, such as his martial ability, his relationship with the sea, along with other grandiose aspects related to moral values such as courage and honour. On the other hand, a narrative was also developed which collected together the vestiges of the medieval chronicles, in which the Vikings embodied barbaric, aggressive and ruthless values. This multiplicity of facets coexisted in an idea of the Vikings that attended to the diverse interests that wished to see themselves reflected in the character of the Viking. This conceptualization based on nineteenth-century values was accompanied by an artistic and aesthetic trend that shaped forms of visual representation of Viking culture, its greatest milestone, without a doubt, being Richard Wagner's opera, *Der Ring des Nibelungen* (1876).

The importance of Wagner's work in relation to portrayals of the Vikings is due not so much to his artistic genius, but rather to its media coverage. The overwhelming and resounding success of this work, which led it to be represented in countless places over several decades, elevating its iconography as regard the Nordic world to the category of hegemonic, and for a long time it was not possible to represent the Vikings without incorporating some or all of the characteristic attributes of this opera. *The Ring of the Nibelung* thus became an "index fossil", as far as how the Vikings were understood and represented is concerned, the Wagnerian Viking panoply becoming the base upon which new representative models of Viking audiovisuals were configured.

Towards the end of this nineteenth-century artistic and cultural revolution, the cinematograph and the innovation of moving images will burst onto the stage, and

although initially met with some reluctance, it will end up establishing itself as the new mode of artistic expression. Like all forms of incipient art, cinema looked for references in the artistic expressions that preceded it. To this end, cinema therefore fixed its attention on the conceptualizations and representations of the figure of the Viking that had developed over the previous century, embracing them as a role model in the transfer of the Vikings to the new cinematographic medium. Furthermore, and in testament to their enduring popularity and the fact that the Vikings remained artistic hot property at the beginning of the twentieth century, very little time passed until they were brought to the screen. It is, however, true that, compared to the Viking fever experienced in previous decades, the Vikings did not break into the cinema with such force as they exhibited in other media, and during the first two decades of cinematographic production we see a scant dozen Viking-themed film productions.

The study of these first films faces one major difficulty, namely that in most cases they have been lost or have not been adequately preserved, which obviously prevents their viewing, and even in the best of cases we only have a few images and short summaries of their plots. Despite this, we can infer certain aspects of the representation of the Vikings in these films, mainly through aesthetic analysis, since Wagnerian iconographic elements dominate in these first productions. This confirms the idea that it was nineteenth-century models of representation of the Vikings that were used in their film version, and it is also clear how the Wagnerian aesthetic was predominant when representing the Vikings.

If Wagner's opera had already caused such a huge impact at the time of its first performances, and became the main Viking reference point for an extensive chronological period, its continuation and validity in the new audiovisual medium firmly and fixedly consolidated this nineteenth-century image in the popular imagination. Although it is true that little by little it was surpassed and replaced by new aesthetic trends typical of the time, certain elements of this iconography, such as the horned helmet, are still clearly and determinedly present, not only in our shared cultural imagination, but also in the popular and artistic representations, and even commercial production (such as souvenirs), that we find today.

Another interesting element of this early stage will be the appearance of Viking-themed films produced in various countries: not only in Scandinavia, as one might expect, but also in the rest of Europe and the United States. It can be seen how a unification of aesthetic and visual criteria was taking place around the figure of the Vikings, and this is

emulated and repeated by almost all film industries, with Wagnerian iconography once again being the universal criterion around which the audiovisual figure of the Viking in the West became homogenized. It should be noted that Scandinavia, even though it had few productions on this theme, did not succumb to this general scheme and gave priority to its own artistic forms. The homogenization process is of particular importance in the nascent Hollywood industry, which, after the collapse of European cinema following the First World War, will begin to play a prominent role as the quintessential Western film industry, this being particularly true in the case of Vikings, because it will be Hollywood that produces the most films related to matters of the north.

If there is a film where all this crystallizes, it is *The Viking* (Roy William Neil, 1928), because this feature film incorporates a vigorous Wagnerian aesthetic as a model of Viking representation, the technical advances in terms of colour and sound of a powerful Hollywood industry in the process of expansion, along with the nineteenth-century yearnings about national origins and racial theories that saw in the Vikings an origin for the North American country. This film, however, invokes a somewhat troubling and particular dichotomy. On the one hand, I do not consider it to be a particularly important film in the general computation of Viking audiovisual history because, despite all its political content and its technical advances, it does not contribute a great deal in terms of the development of the Viking cinematographic representation. However, on the other, since it is the only film from this first stage that has been preserved, as if it were a mosquito trapped in resin, this film is a small window into the past that allows us to better understand the first audiovisual representations of Viking culture.

At the beginning of this section we talked about the small blip in Viking audiovisual history, corresponding to the decades of the thirties and forties, when the men of the north momentarily disappeared from the projection rooms. While there is no evidence that any film of this type was, or was not, made in these years, but what is true is that today there is no evidence of any such production happening. The reasons for this is most likely the rise of fascist movements, mainly German National Socialism, and the use and instrumentalization such organisations made of the Nordic past.

After this obscurantist stage, however, the Vikings will return in the 1950s, following the renaissance of Hollywood epic cinema. Indeed, the release of the most famous film about the Vikings, *The Vikings* (1958), inaugurated the golden age of Viking cinema, which motivated a renewed interest in the Vikings and gave rise to a fairly high production of

films that emulated the successful formula of Kirk Douglas's film. The success of this film spread beyond North American borders and it was exceptionally well received in Italy, which was also experiencing a golden moment through its peplum genre productions, and, despite the peculiarities of *The Vikings* which have been well-explored in this thesis, this led the Vikings into an original and novel dimension.

The importance of *The Vikings* lies not only in its commercial and popular success, but also in the fact that it represents a turning point in the representative trajectory of the Vikings in the cinema. The nineteenth-century "knightly" paradigm of the Viking languished, especially after the social and political changes that occurred in the wake of the Second World War, in turn giving rise to a new paradigm that was based entirely on the image of the Viking as a barbarian, that is, as an "other", meaning that the characteristics that previously made him a hero now responded to a conception of otherness and barbarism understood as culturally inferior. This new conceptualization responds to some typical dynamics of the cinema of this time, whose narrative is based on strong Manichaeism, such that the contrast between the spheres of "us" and "them", assumed as civilization and barbarism, are presented as the trope par excellence of this new generation. One of the most important particularities of this new audiovisual conception of the Viking is that it is based on purely cinematographic references and narratives, albeit, of course, infused with its own present, in complete contrast to what happened in the nineteenth century, where the political and the artistic upheaval crystallized around a specific image of the Vikings that was later transferred to the cinema. In the fifties and sixties, cinema was the foundation upon which this new way of seeing and understanding the Nordic world was erected.

We might say that *The Vikings* in fact became a new index fossil that exemplified the way forward in Viking representation, since it not only reconceptualizes the idea of the Viking, but also gives it a new aesthetic and a renewed appearance. It is true that this may be the least emblematic aspect of the Viking in that it was not a hugely attractive aesthetic that has lasted for years, but rather responded to the aesthetic fashions of the epic cinema of the fifties. Even so, this was a turning point in the abandonment of Wagnerian iconography as the dominant aesthetic to represent the Viking world, probably because it was already outdated in these years, and it was simply replaced by a wardrobe more in line with other Hollywood canons.

We now turn our attention to Scandinavia, which from the late twenties had shown no signs of interest in its Viking past, and will continue to do so for forty years until the arrival of *The Red Mantle* (Gabriel Axel, 1967), a film that could be considered the Nordic “response” to Fleischer’s film, although it did not do particularly well either at the box office or with critics. It will in fact be Iceland that picks up the baton and decides to bring its whole cultural heritage to the screen, and in this case a literary one, carrying out the most important Nordic audiovisual project on Viking culture: *The Raven Trilogy* by Hrafn Gunnlaugsson.<sup>513</sup> Regardless of the commercial or critical success achieved by these films, they represent a cinematographic milestone to the extent that they propose a narrative that comes from within the Viking context itself, where the idea of the otherness of the Viking as a barbarian no longer has a place, and although of course it is an expression of culture that is attached to personal criteria and the context of the time, the more intimate nature of this way of representing the Viking world was totally original, and very successful. Obviously, the impact that these films could have on an international scale was rather small and they did not become the cinematographic references that they deserved to be, since they would have completely changed the way of seeing and understanding the Vikings: the shadow of Hollywood is just too long and powerful.

In the few works authored by this Icelandic director, the fact that he employed significant references to directors like Sergio Leone and Akira Kurosawa in the construction of his films, principally the first, mixed with certain recurring tropes from the Icelandic sagas, is repeatedly referred to. Regardless of the aesthetic comparisons and cinematographic narratives involved, there is usually a feeling that it was a mistake for Gunnlaugsson to not make a pure and pristine adaptation of the literary legacy of the Icelandic sagas, and that he was not showing the Viking past in its “reality”. However, in my humble opinion, far from considering this a fault, it seems to me to be his greatest success. We have just seen how the cinema had at this time become its own reference point when it came to representing the Nordic world, and as such directors were looking back to the cinema in search of references to bring, from a totally different perspective, the Viking past to the big screen. To continue to consider that medieval literary references is the only cornerstone on which to base this reconstruction of the past is to have understood nothing

---

<sup>513</sup> This trilogy, popularly known as the Raven Trilogy, is made up of: *When the Raven Flies* (*Hrafninn flýgur*, 1984), *In the Shadow of the Raven* (*Í skugga hrafnins*, 1988) and *The White Viking* (*Hvítu víkingurinn*, 1991).

of what has happened in the last century, or of the mechanisms around which cinema is built, and more specifically, its relationship with history.

This apparent lack of interest on the part of the Nordic film industries in recreating their own past is far less striking, Hollywood being the part of the industry that has shown a superlative predilection for men from the north. Discerning the causes of this is not easy. It is true that Nordic cinema has always had a marked authorial character and has from the beginning shown a strong aesthetic rather than narrative imprint, and we cannot ignore the fact that representing the national history of a country is always a tricky issue and generates tensions and anxieties between society and culture. It is possible that this has somehow weighed down the Nordic audiovisual representation of the Vikings in Scandinavian countries. On the other hand, Hollywood is free of these conditions, since its mechanisms for constructing the past relies on a direct emulation of the history of other nations, and the components of otherness have always played a fundamental role in the underlying nationalist narrative of U.S. films. What is more, the use of Viking themes in Hollywood is a given since the exploitation of images of the Vikings has proven to be economically and commercially profitable.

It has been discussed at length here that films are products of their own time, that they live in direct contact with their present, and are therefore strongly influenced by it. This becomes particularly relevant when we approach the Russian film industry and its productions on Viking culture, since the politics and history of the country itself have significantly conditioned its relationship with the Nordic past, sequestering it around Normanist Theory. This intense and complex historiographical and political debate has been felt in Russian cinema, which has systematically denied the Viking presence in its historical productions about the Kievan Rus period, limiting its production of Viking films to those mentioned in this thesis. It is worth noting again that even if we consider that what we are seeing on the screen fully coincides with a certain chronological and historical framework, and that therefore we are looking at a Viking movie, the fact that it is an artistic expression of a society that denies the presence of the Vikings, and one that is directed mainly at this same society, means that we cannot consider it a Viking film, no matter how much the dates coincide.

A similar situation occurs in Poland, where the country's own historical conditions have given rise to its own version of Normanist Theory. However, in this case, the popular fascination that has been produced in the country with respect to the Vikings, the

maximum expression visible in the production through comics and historical reenactment groups, have given way to more fertile ground for the production of Viking films in Poland.

Almost a century after the beginning of this journey, the synergy between the Vikings and the cinema entered a strange stage, which on a personal level has been the most difficult for me to conceptualize since its greatest characteristic may indeed be the lack of specific characteristics that define it. Far from disappearing in this period, the Vikings have a continuous presence in movie theaters, but there is no production that is particularly noteworthy or that inaugurates a new phase, all the films produced at the time being somewhat insubstantial, although they do present certain novel elements typical of a different contemporaneity. Even a well-known film that has been widely studied, *The 13th Warrior* (John McTiernan, 1999), was diluted in this nondescript environment since it failed to establish itself as the new Viking film of reference, despite the maturity of the sources used in its construction and of its renewed treatment of barbarism.

The audiovisual medium itself has undergone an important transformation in recent years, with the internet revolution and advent of streaming consumption formats, which have led television series into a period of splendour never before seen. There is no doubt that the Vikings have not been left out of this new phenomenon, and it has been the History Channel series, *Vikings*, which has given rise to a new stage of Viking audiovisual splendour.

This television fiction has meant a new turning point as far as the representation of the Vikings is concerned, firstly because although the image of the Viking continues to be configured around barbarism, otherness is now understood as an attractive characteristic, as opposed to an image of a civilization that is less amiable and idyllic, which is what we have seen previously. Another of the key elements of this series is the use of historical sources as the basis on which to construct the audiovisual story of the plot and the characters, but submitting these sources to fictional codes and those typical of the medium of television, constituting a real novelty. *Vikings* has also developed a novel aesthetic of its own to represent the Viking world, one which has managed to permeate deeply into the public imaginary, giving rise to a renewed iconography that has not only been emulated by subsequent productions, but has permeated other audiovisual and artistic expressions such as video games and comics.

The clear presence of three specific moments that have been turning points in the history of the reception and representation of the Viking world in audiovisuals has become clear on the journey taken in this work. Both Wagner's opera and *The Vikings*, as well as the *Vikings* series, have managed to generate an impact around them that has substantially modified how the Nordic world was being represented, giving rise to truly popular phenomena. Above all, they also each generated a new trend that has been emulated by both contemporary and later cinematographic expressions, generating modifications and updates in our collective imagination, and hence their consideration as index fossils. This has impregnated the representation of the Viking world with a vivacity that few moments in history have received, since this image has not remained immutable over time, but has yielded to the needs, aesthetics, and vicissitudes of its time, giving rise to a choral, diverse and heterogeneous image which in my view, has granted the Vikings validity and social value for so long, preventing their disappearance or stagnation.

Obviously, the image generated by these referential models has not been, and is not, free of stereotypes and anachronisms, but we have to understand that these "erroneous" conceptions are an integral part not only of the fictional codes of the audiovisual medium, but also of our own conceptions of history, and its characters. Indeed, in the twenty-first century, to continue considering that we are capable of obtaining a clean and aseptic image of the story, without any personal or contextual objectification, seems to me pure fiction. Nevertheless, the important thing is to understand and value these images and projections of History as an image of its present, because thanks to this we are able to understand how our relationship as a society with the past has been. In addition, these projections have a high pedagogical value since it is undeniable that we live in an eminently visual society, and properly understanding and contextualizing this type of material allows us to develop practices to educate the gaze and understand our audiovisual environment in deeper ways. In short, I advocate improving how we, as historians, of relate to cinema, leaving behind questions of veracity and correctness in order to understand the reality of a different medium, but one with more than enough capacities to be considered a historical source, though in no case does it have to be History.

The future that this audiovisual synergy and the Viking world holds for us is complex to discern, since even in the middle of 2023 we are inserted in a wave of Viking popularity that seems far from ending, and to this end we will still need more time to verify the true effects that the TV series *Vikings* has had, for good and for bad. I would dare to predict

that new stereotypes and conceptions have been established, and seem set to stay, such as the reconceptualized figure of the Viking warrior woman, the greater representative openness in terms of inclusion and, perhaps, that the progressive abandonment of the image of the Viking as a figure of otherness has started and that we are starting to see them as more active in their own contexts and with greater attention to the representation of their religious and cultural values. On the other hand, I am concerned about the undeniable increase of pockets of renewed fascism, which once again are finding ways of misappropriating the Nordic past, something which could once again be disastrous. It is therefore our obligation as historians and agents of culture to draw attention to this, works like *Vikings* being of vital importance in advocating a popular pedagogy about the Vikings in order to understand their key characteristics and to avoid their indiscriminate and insidious manipulation.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



# BIBLIOGRAFÍA

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



- ANÓNIMO. *Beowulf y otros poemas anglosajones (siglos VII-X)*, edición de Luis Lerate (trad.) y Jesús Lerate (trad.), Alianza Editorial, Madrid, 2017.
- ANÓNIMO. *Cantar de los Nibelungos*, edición de José Fernández Bueno (trad.) y Luis Alberto de Cuenca (rev.), Reino de Cordelia, Madrid, 2018.
- ALBERTH, John. *Knight at the Movies: Medieval History on Film*, Routledge, Nueva York, 2003.
- ALONSO Juan J., MASTACHE Enrique A., ALONSO Jorge, *La edad media en el cine*, T&B Editores, Madrid, 2007.
- ANDERSSON, Axel y MAGELSSSEN, Scott. "Performing a Viking History of America: The 1893 Voyage and Display of a Viking Longship at the Columbus Quadricentennial", *Theatre Journal*, vol. 69, nº 2 (2017), pp. 175-195.
- ANDROSHCHUK, Fjodor. "The Vikings in the East", en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 517-542.
- ARENAS, Laura. "The image of Germany in German films. A study of national stereotypes in two film adaptations of the epic poem *Nibelungenlied*", en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 85-98.
- ARONSTEIN, Susan. *Hollywood Knights: Arthurian Cinema and the Politics of Nostalgia*, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2005.
- AURELL, Jaume, BALMACEDA, Catalina, BURKE, Peter y SOZA, Felipe. *Comprender el pasado. Una historia de la escritura y el pensamiento histórico*, Akal, Madrid, 2013.
- AYOUB, Munir Lutfe. "Ibn Fadlan", en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018, pp. 401-404.
- BARRIO BARRIO, Juan Antonio. "Cine e historia. Una aproximación desde una perspectiva docente: la Edad Media", *Monografías Aula Medieval*, nº6 (2017), pp. 139-170.
- BARRIO BARRIO, Juan Antonio. "The Middle Ages in USA Cinema", *Imago Temporis. Medium Aevum*, nº2 (2008), pp. 229-260.

- BARRIO BARRIO, Juan Antonio. “La Edad Media en el cine del siglo XX”, *Medievalismo*, nº15 (2005), pp. 241-268.
- BARRIO BARRIO, Juan Antonio. “Introducción al cine histórico: El Colosal”, *Anuario de Estudios Medievales*, vol. 29 (1999), pp. 35-57.
- BEARD, Mary. *La civilización en la mirada*, Critica, Barcelona, 2019.
- BERNÁRDEZ, Enrique. “Cuando la atrocidad infecta la realidad”, en Madó Reznik (ed.), *Dia y Niebla. Terezin, encrucijada de poetas*, Enargeis, Buenos Aires, 2012, pp. 173-191.
- BERNÁRDEZ, Enrique. *Los Mitos Germánicos*, Alianza Editorial, Madrid, 2002.
- BILL, Jan. “Viking Ships and the Sea”, en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 170-180.
- BLANCK, Dag. "The Transnational Viking: The Role of the Viking in Sweden, the United States, and Swedish America", *Journal of Transnational American Studies*, vol. 7, nº 1 (2016), pp. 1-19.
- BRAGANÇA JÚNIOR, Álvaro Alfredo. “Vikings e Alemanha Moderna”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018, pp. 719-722.
- BRAGANÇA JÚNIOR, Álvaro Alfredo. “O germano e os Ritter a serviço do nacional-socialismo: propaganda e reapropiação política da imagem dos germanos e dos cavaleiros medievais na Alemanha dos anos 40”, *Brathair*, vol. 2, nº14 (2014), pp. 79-96.
- BRINK, Stefan. “Who were the vikings?”, en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 4-7.
- BURLEY, Richard Ford. “Ambiguous Images: “Vikingness”, North America White Nationalism and the Threat of Appropriation”, en Paul Hardwick (ed.), y Kate Lister (ed.), *Viking and the vikings. Essays on Television's History Channel Series*, McFarland, North Carolina, 2019, pp. 201-223.
- CAPARRÓS LERA, José María. *Historia del cine europeo. De Lumière a Lars Von Trier*, Rialp, Madrid, 2003.

- CAPILLA, Antoni y VIDAL, Nuria. *Orígenes del cine. Vol. II: Estados Unidos*, Divisa Red, Valladolid, 2007.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción. “La nueva edad dorada de la televisión americana”, *Secuencias: Revista de historia del cine*, nº 29 (2009), pp. 7-31.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción. “Pequeña/Gran pantalla: La relación entre el cine y la televisión en los Estados Unidos”, *Revista Historia y Comunicación Social*, nº 11 (2006), pp. 21-44.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción. “La televisión llega a Hollywood: una aproximación a los dramáticos llevados al cine”, *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, nº13-14 (2005), pp. 91-108.
- CATTANEO, Gregory. “The Scandinavians in Poland: a re-evaluation of perceptions of the Vikings”, *Brathair*, vol. 9, nº 2, 2009, pp. 2-14.
- CHANCE, Jane y WEINSTEIN Jessica. “National Identity and Conversion Through Medieval Romance: The Case of Hrafn Gunnlaugsson's Film *Í Skugga Hrafnings*”, *Scandinavian Studies*, vol. 75, nº 3, 2003, pp. 417-438.
- CLUNIES ROSS, Margaret y LÖNNROTH, Lars. “The Norse Muse: Report from an international research project”, *Alvíssmál: Forschungen zur mittelalterlichen Kultur Skandinavien*, vol. 9 (1999), pp. 3-28.
- COMA, Javier. *Los vikingos-Scarface*, Libros Dirigido, Barcelona, 1996.
- COUSINS, Mark. *Historia del cine*, Blume, Barcelona, 2011.
- CUÉLLAR ROMERO, Sara. “La mitología nórdica en el arte”, en Manuel Espinar Romero (ed.), Alberto Robles Delgado (ed.) y José Abellán Santisteban (ed.), *Los vikingos en la historia*, 2, Libros EPCCM, Granada, 2015, pp. 387-450.
- D'ANGELO, Francesco. “Dal Nord con furore. I vichinghi sulle scena, da Kirk Douglas ai Monty Python”, *Bianco e Nero*, nº 600 (2021), pp. 66-72.
- DA COSTA, Marco. “El cine nacionalsocialista. El cine como propaganda”, *Dirigido por...Revista de cine*, nº496 (febrero 2019), pp. 55-64.

- DAVIDKOVÁ, Barbora. “Russian perspectives-*Viking*”, en Jürg Glauser (ed.), Pernille Hermann (ed.) y Stephen A. Mitchell (ed.), *Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies*, De Gruyter, Berlin/Boston, 2018, pp. 933-940.
- DAVIDSON, Roberta. “Different Pathfinders, Different Destinations”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 96-105.
- DE ESPAÑA, Rafael. “El cine nazi: temas y personajes”, *Historia Contemporánea*, nº22 (2001), pp. 151-178.
- DELLA CASA, S. “L’estetica povera del péplum”, en G. de Vicenti (ed.), *Storia del Cinema Italiano. Vol. X. 1960-1964*. Roma, 2001, pp. 306-318.
- DEWEY, Donald. “Action! in the North Atlantic. The Journey of the Icelandic film industry to a national identity”, *Scandinavian Review*, vol. 96, nº 2, 2009, pp. 6-22.
- DJUPDRÆT, Martin Brandt. "How the Viking got his helmet", en Gunnar Andersson (ed.), *We call them Vikings*, Swedish History Museum, Estocolmo, 2016, pp. 186-193.
- DOUGLAS, Kirk. *El hijo del trapero*, Ediciones B., Barcelona, 1988.
- DUPREE, Marvin Lee. *Medievalism and others: Exploring knights and vikings at the movies*, Tesis de Master, Universidad de Utrecht, 2014.
- ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.
- ELLIOT, Andrew B.R., “Introduction: The Return of the Epic”, en Andrew B.R. Elliot (ed.), *The Return of the Epic Film. Genre, Aesthetics and History in the Twenty-first Century*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2014, pp. 1-16.
- ERWICH, René. “Someday our gods will be friends. The VIKINGS series as Embodiment of Religion and Liquefaction of Meaning”, *Journal for Religion, Film and Media*, vol. 6, nº 1 (2020), pp. 103-126.
- FERNÁNDEZ-GIL, María Jesús. “Intersemiotic Analysis of Nazi Posters: Nordic Mythology at the Service of Arianism”, en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 145-158.
- FERRO, Marc. *Cine e Historia*, Gustavo Gil, Barcelona, 1980.

- FINKE, Laurie A. y SHICHTMAN, Martin B., “Between Exploitation and Liberation: Viking Women and the Sexual Revolution”, en Kevin J. Harty (ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 150-164.
- FOL, Jean-Jaques. *Los países nórdicos en los siglos XIX y XX*, Labor, Barcelona, 1984.
- FRANK, Roberta. “The invention of the Viking horned helmet”, en Michael Dallapiazza (ed.), Olaf Hansen (ed.), Preben Meulengracht Sorensen (ed.) e Yvonne Bonnetain (ed.), *International scandinavian and medieval studies in memory of Gerd Wolfgang Weber*, Parnaso, Trieste, 2000, pp. 199-208.
- FRAZER, John. “La obra de Georges Méliès”, en *Georges Méliès. El primer mago del cine (1896-1913)*, 2012, pp. 7-24.
- GANSUM, Terje. "II: 55 Norwegian Perspectives", en Jürg Glauser (ed.), Pernille Hermann (ed.) y Stephen A. Mitchell (ed.), *Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies: Interdisciplinary Approaches*, De Gruyter, Berlín/Boston, 2019, pp. 811-817.
- GARCÍA LÓPEZ, Inés. *El periplo de los Hávamál en los países de habla germánica: aspectos de su recepción ecdótica, traductológica y teórico-crítica*, Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona, 2015.
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum. “El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión”, en Enrique Fuster (cord.), *La figura del padre nella serialità televisiva*, Pontificia Università della Santa Croce, 2014, pp. 1-20.
- GARCÍA PACHECO, Carlos Luis. *La verdad de los vikingos. La civilización vikinga en el cine*, Madrilénian, Madrid, 2015.
- GARDEŁA, Leszek. “(Re)discovering the Vikings in Poland: From Nineteenth-Century Romantics to Contemporary Warriors”, en Tom Birkett (ed.) y Roderick Dale (ed.), *The Vikings Reimagined. Reception, recovery and Engagement*, De Gruyter, Berlin/Boston, 2019(a), pp. 44-68.
- GARDEŁA, Leszek. “Death on Canvas: Artistic Reconstructions in Viking Age Mortuary Archaeology”, en Howard Williams (ed.), Jennifer Osborne (ed.) y Benedict Wills-Eve (ed.), *The Public Archaeology of Death*, Equinox, Sheffield, 2019(b), pp. 95–112.

- GARDEŁA, Leszek. “Vikings Reborn: The origins and development of early medieval re-enactment in Poland”, *Sprawozdania Archeologiczne*, vol. 68, 2016, pp. 165-182.
- GOMEZ PONCE, Ariel. “El retorno de los bárbaros. Fronteras semióticas y desmitificación de complejos culturales en la figura del vikingo”, *Revista de Culturas y Literaturas Comparadas*, vol. 6 (2016), pp. 1-15.
- GONZÁLEZ CAMPO, Mariano. “Norreno (Nórdico Antigo)”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018, pp. 536-538.
- GONZÁLEZ CAMPO, Mariano. “Algunos datos en torno a la historia de la traducción de la literatura nórdica medieval en español”, *1611. Revista de Historia de la Traducción*, nº11 (2017). <http://www.traduccionliteraria.org/1611/art/gonzalez.htm#n3>
- GRAHAM-CAMPBELL, James. *Viking Art*, Thames & Hudson, Londres, 2013.
- GRAMÁTICO, Saxo. *Historia Danesa (Gesta Danorum)*. Libros I-IX, edición de Santiago Ibáñez Lluch (trad.), Miraguano Ediciones, Madrid, 2013.
- GRIMBERT, Joan Tasker y BORNHOLDT, Claudia. “The love of all mankind but also the love of one woman alone: Hrafn Gunnlaugsson’s *Sadow of the raven* (1988), en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 83-95.
- GRITTON, Jim. “Wagner and the trope of the horned helmet”, 2017. [https://www.academia.edu/40102280/Wagner\\_and\\_the\\_Trope\\_of\\_the\\_Horned\\_Helmet](https://www.academia.edu/40102280/Wagner_and_the_Trope_of_the_Horned_Helmet)
- GROSS, Harvey. “Reopening the Case of Wagner”, *The American Scholar*, vol. 38, nº1 (1968), pp. 114–126.
- GRÜNEWALD, Heidi. “Mythos und Utopie in Fritz Langs Nibelungenfilm”, en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 71-83.
- GUTTORMSEN, Torgrim Sneve. “Valuing immigrant memories as common heritage: The Leif Erikson monument in Boston”, *History and Memory*, vol. 30, nº 2 (2018), pp. 79-115.
- HALL, Richard. *El mundo de los vikingos*, Akal, Madrid, 2008.

- HARTY, Kevin J., “Who’s Savage Now?!-The Vikings in North America”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 106-120.
- HIRST, Michael. “Prologo”, en POLLARD, Justin, *El mundo de Vikings*, Norma Editorial, Barcelona, 2016, pp. 5-6.
- HJARDAR, Kim y VIKE, Vegard. *Vikingos en guerra*, Desperta Ferro Ediciones, Madrid, 2019.
- HJORT, Mette y BONDEBJERG, Ib. *The Danish Directors. Dialogues on a Contemporary National Cinema*, Intellect Books, Bristol y Portland, 2001.
- HOFFMAN, Donald. “Guess Who’s Coming to Plunder? Or, Disorientation and Desire in The Long Ships (1964)”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 24-38.
- HOPE, S. “The North in the Latin History Writing of Twelfth-Century Norway”, en D. Jorgensen (ed.) y V. Langum (ed.), *Visions of North in Premodern Europe*, Brepols Publishers, Turnhout, 2018, pp. 101-121.
- IBÁÑEZ LLUCH, Santiago. “El trasfondo histórico de la Saga de Ragnar y de la Saga de Sturlaug”, en Santiago Ibáñez Lluch (ed. y trad.), *Saga de Sturlaug el Laborioso, Saga de Ragnar Calzas Peludas, Relato de los Hijos de Ragnar*, Miraguano Ediciones, Madrid, 2014, pp. I-XXXI.
- JARMAN, Cat. *Los reyes del río. Una nueva historia de los vikingos desde Escandinavia a la ruta de la seda*. Ático de los libros, Barcelona, 2022.
- KALMUS, Herbert Thomas y KING KALMUS, Eleanore. *Mr. Technicolor*, Magic Image Filmbooks, U.S., 1993.
- KELLY, Kathleen Coyne. “The Trope of the Scopie in *The Vikings* (1958)”, en Kevin J. Harty (ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 9-23.
- KNUST, Martin. “20th-century Music in Sweden. An Overview”, *Musicological Annual*, vol. 54, nº 2 (2018), pp. 31-43.

- KOLODNY, Annette. *In Search of First Contact: The Vikings of Vinland, the Peoples of the Dawnland, and the Anglo-American Anxiety of Discovery*, Duke University Press, Durham, 2012.
- KRISTJÁNSDÓTTIR, Bergljót Soffía. “Of Heroes and Cods’ Heads: Saga Meets Film in Gerpla”, *Scandinavian-Canadian Studies*, vol. 26, 2019, pp. 156-180.
- KRUEGER, David M., *Myths of the Rune Stone: Viking Martyrs and the Birthplace of America*, University of Minnesota Press, 2015.
- KUHN, Hans. “Greek gods in Northern costumes: Visual representations of Norse mythology in 19th century Scandinavia”, en Geraldine Barnes (ed.) y Margaret Clunies Ross (ed.), *Old Norse myths, literature and society. Proceedings of the 11th International Saga Conference 2-7 July 2000*, Centre of Medieval Studies, University of Sydney, 2000, pp. 209-219.
- KUPCHIK, Christian. “Todos fuimos vikingos. Entrevista a Hrafn Gunnlaugsson”. *El Amante Cine*, nº 7, 1992, p. 61.
- LABARRÈRE, André Z., *Atlas de cine*, Akal, Madrid, 2009.
- LANGER, Johnni. “Horned, Barbarian, Hero: The visual invention of the *viking* through European art (1824-1851)”, *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, nº 4 (2021[a]), pp. 131-180.
- LANGER, Johnni. “Imagining national belief through art: Old Norse religion and the Vikings in J. L. Lund’s painting *Nordisk offerscene fra den Odinske periode* (Nordic sacrificial scene from the period of Odin, 1831)”, *Revista de História da Arte e da Cultura*, vol. 2, nº 1 (2021[b]), pp. 6-26.
- LANGER, Johnni. “Unveiling the destiny of a nation: The representations of Norns in Danish art (1780-1850)”, *Perspective: Journal of art history*, 2021(c), pp. 1-23.
- LANGER, Johnni y MENINI, Victor Bianconi. “A invenção romântica do nórdico: *vikingen* (o viking), de Erik Gustaf Geijer (1811)”, *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, nº3 (2020), pp. 709-738.
- LANGER, Johnni. “Viking”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018(a), pp. 706-718.

- LANGER, Johnni. “Vikings no Brasil”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018(b), pp. 764-767.
- LANGER, Johnni. “Águia de sangue”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*, Hedra, São Paulo, 2015(a), pp. 22-23.
- LANGER, Johnni. “Fe, Exotismo e Macabro: Algumas considerações sobre a religião nórdica antiga no cinema”, *Ciências da Religião: história e sociedade*, vol. 13, nº 2 (2015[b]), pp. 155-180.
- LANGER, Johnni. “Jól”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de mitologia nórdica. Símbolos, mitos e ritos*, Hedra, São Paulo, 2015(c), pp. 270-271.
- LANGER, Johnni. “Loki”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de Mitologia Nórdica. Símbolos, Mitos e Ritos*, Hedra, São Paulo, 2015(d), pp. 281-287.
- LANGER, Johnni. “Súastica (Fylfot)”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de Mitologia Nórdica. Símbolos, Mitos e Ritos*, Hedra, São Paulo, 2015(e), pp. 482-485.
- LANGER, Johnni. “Völuspá”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de Mitologia Nórdica. Símbolos, Mitos e Ritos*, Hedra, São Paulo, 2015(f), pp. 555-557.
- LANGER, Johnni. *Na Trilha Dos Vikings: Estudos de religiosidade nórdica*, Editora UFPB, João Pessoa, 2015(g).
- LANGER, Johnni y DE CAMPOS, Luciana. “Brindando aos Deuses: Representações de bebidas na era viking, no cinema e nos quadrinhos”, *Revista de História Comparada*, vol. 6, nº1 (2012), pp. 141-164.
- LANGER, Johnni. “Vikings, cultura e região: o mito arqueológico nórdico dos Estados Unidos”, *O olho da historia*, nº 18 (2012), pp. 1-16.
- LANGER, Johnni. “The origins of the imaginary Vikings”, *Viking Heritage Magazine*, vol. 4 (2002), pp. 6-9.
- LAPENÑA MARCHENA, Óscar. “El Imperio sin espejo: la producción cinematográfica sobre el Mundo Antiguo en Italia durante la II Guerra Mundial”, en Óscar Lapeña Marchena (ed.), *Pantallas en Guerra*, Universitat Autònoma de Barcelona Servei de Publicacions, Bellaterra, 2022, pp. 177-194.

- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. *El Ojo de Piedra. Cinco perspectivas sobre el Mundo antiguo y los géneros cinematográficos*, Editorial Universidad de Cádiz, Cádiz, 2019.
- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. “El discurso político del peplum”, en Óscar Lapeña Marchena (ed.) y María Dolores Pérez Murillo (ed.), *Université Paris-Sud*, Paris, 2015, pp. 174-196.
- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. “Hacia un pasado común. El cine y la uniformización de la Antigüedad Clásica. Apuntes para su estudio”, *Methodos: Revista Electronica de Didactica del Latin*, 2011, pp. 1-15.
- LAPEÑA MARCHENA, Óscar. “El Péplum y la Construcción de la Memoria”, *Quaderns de Cine*, nº3 (2008), pp. 105-112.
- LJØGODT, Knut. “Northern Gods in Marble: The romantic rediscovery of norse mythology”, *Romantik: Journal for the Study of Romanticisms*, vol. 1, nº1 (2012), pp. 141-166.
- LÖNNROTH, Lars. “The Icelandic sagas”, en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 304-310.
- LÖNNROTH, Lars. “The Vikings in History and Legend”, en Peter Sawyer, *The Oxford Illustrated History of the Vikings*, Oxford University Press, Oxford, 1997, pp. 225-249.
- LÓPEZ QUIROGA, Jorge. “*Gentes Barbarae*. Los Barbaros entre el Mito y la Realidad”, *Antigüedad y Cristianismo. Monografías históricas sobre la Antigüedad tardía*, nº XXV (2008), pp. 11-234.
- LUNDE, Arne. “The scandinavian colonies of silent-era Hollywood”, en Mette Hjort (ed.) y Ursula Lindqvist (ed.), *A companion to Nordic cinema*, John Wiley & Sons, 2016, pp. 396-416.
- LUNDE, Arne. *Nordic exposures: Scandinavian identities in classical Hollywood cinema*, University of Washington Press, 2011(a).
- LUNDE, Arne. “The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages (review)”, *Scandinavian Studies*, vol. 83, nº 3 (2011[b]), pp. 471-477.

- LUPACK, Alan. "Valiant and Villainous Vikings", en Kevin J. Harty (ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 46-55.
- MANCINI, J. M., "Discovering Viking America", *Critical Inquiry*, vol. 28, nº 4 (2002), pp. 868-907.
- MANEA, Irina-Maria. *Valhalla Rising: The construction of cultural identity through Norse myth in Scandinavian and German Pagan Metal*, Tesis Doctoral, University of Bucharest, 2016.
- MANEA, Irina Maria. "Instrumentalising the Past: The Germanic Myth in National Socialist Context", *Romanian Journal of History and International Studies*, vol. 1, nº1 (2014), pp. 71-85.
- MANRIQUE ANTÓN, Teodoro. "Ecos de la llegada a América de los normandos: Cristiano Rafn en el mundo hispánico del siglo XIX", *Impossibilia. Revista Internacional de Estudios Literarios*, nº 21 (2021), pp. 112-134.
- MANRIQUE ANTÓN, Teodoro. "La presencia de lo nórdico en la literatura en castellano de los siglos XVI-XIX: Saxo Gramático, los hermanos Magno y sus sucesores", *Temas Medievales*, vol. 28, nº1 (2020), pp. 1-26.
- MARKOFF, Alexis. *Historia de Rusia*, Labor, Barcelona, 1930.
- MARSHALL, David W., "Harrying an infinite horizon: The ethics of expansionism in *Outlander* (2008)", en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 135-149.
- MEES, Bernard. "Völkische Altnordistik: The Politics of Nordic Studies in the German-Speaking Countries, 1926-45", en Geraldine Barnes (ed.) y Margaret Clunies Ross (ed.), *Old Norse Myths, Literature and Society. Proceedings of the 11th International Saga Conference 2-7 July 2000*, Centre of Medieval Studies, University of Sydney, 2000, pp. 316-326.
- MELENDO, Ana. "Del cine a la televisión: Un estudio comparado entre los personajes de *The Vikings* (Richard Fleischer, 1958) y *Vikings* (Michael Hirst, 2013)", *Scandia: Journal of Medieval Norse Studies*, nº4 (2021), pp. 309-328.

- MELTON, Zachary J., *Nineteenth-Century American Reception of Old Norse Literature: The Search For American Identity*, Tesis Doctoral, Háskóli Íslands, 2017.
- MENEZES TELES FILHO, Elvio Franklin. “Vikings no cinema”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018, pp. 767-774.
- MILLER-IDRISS, Cynthia. *The Extreme Gone Mainstream: Commercialization and Far Right Youth Culture in Germany*, Princeton University Press, Oxford, 2017.
- MIRANDA, Pablo Gomes de. “A Caçada Selvagem de Asgard, Nacionalismo e Mito na Noruega do Seculo XIX: considerações sobre a obra de Peter Nicolai Arbo”, *Roda da Fortuna*, vol. 6, nº1 (2017), pp. 232-249.
- MØLLER, Birgir Thor. “In and out of Reykjavik: Framing Iceland in the global daze”, en Andrew Nestingen (ed.) y Trevor G. Elkington (ed.), *Transnational Cinema in a Global North: Nordic Cinema in Transition*, Wayne State University Press, Nueva York, 2005, pp. 307-340.
- MUÑOZ-ACEBES, Francisco Javier y ROBLES DELGADO, Alberto. “Lingua Barbara: Análisis de la presencia de lenguas germánicas antiguas en el cine y la televisión”, *Álabe*, En Prensa.
- NÉSTOR. *Relato de los años pasados. Según la Crónica Laurenciana (1377)*, edición de Ángel Luis Encinas Moral (trad.), Miraguano Ediciones, Madrid, 2004.
- NIGHSWANDER, Lena. “No Nazis in Valhalla: Understanding the Use (and Misuse) of Nordic Cultural Markers in Third Reich Era Germany”, *International ResearchScape Journal*, vol. 7, nº1 (2020), pp. 1-25.
- NORDAL, Guðrún. “The sagas of Icelanders”, en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 315-318.
- NORÐFJÖRÐ, Björn Ægir. “Adapting a literary nation to film: National identity, neoromanticism and the anxiety of influence”, *Scandinavian-Canadian Studies*, vol. 19, 2010, pp. 12-40.
- NORÐFJÖRÐ, Björn Ægir. *Icelandic Cinema: A National Practice in a Global Context*, Tesis Doctoral, Universidad de Iowa, 2005.

- OLIVEIRA, Leandro Vilar. “Vikingmania: Dois seculos de construção da representação do viking”, *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, nº 4 (2021), pp. 469-502.
- OLSON, Christopher John. *Gangstas, Thugs, Vikings, and Drivers: Cinematic Masculine Archetypes and the Demythologization of Violence in the Films of Nicolas Winding Refn*, College of Communication Master of Arts Theses, DePaul University, 2014.
- ORTIZ-DE-URBINA, Paloma. “The Siegfried myth in opera and on film: from Richard Wagner to Fritz Lang”, en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 17-31.
- PARKER, Joanne. “The dragon and the raven: Saxons, Danes and the problem of defining national character in Victorian England”, *European Journal of English Studies*, vol. 13, nº3 (2009), pp. 257-273.
- PARKER, Joanne. “The Day of a Thousand Years: Winchester’s 1901 Commemoration of Alfred the Great”, en Tom Shippey (ed.) y Martin Arnold (associate editor), *Film and Fiction: Reviewing the Middle Ages*, D.S. Brewer, Cambridge, 2003, pp. 113-136.
- PEZZOTTA, Alberto. *Mario Bava*, Il Castoro, Milán, 2013.
- PIRES, Hélio. “Olavo Haraldsson”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018, pp. 547-549.
- PLUSKOWSKI, Aleks. “Nature and Supernature”, en Paul Hardwick (ed.), y Kate Lister (ed.), *Viking and the vikings. Essays on Television’s History Channel Series*, McFarland, North Carolina, 2019, pp. 153-172.
- POLLARD, Justin. “Foreword”, en Paul Hardwick (ed.), y Kate Lister (ed.), *Viking and the vikings. Essays on Television’s History Channel Series*, McFarland, North Carolina, 2019, pp. 1-2.
- POLLARD, Justin. *El mundo de Vikings*, Norma Editorial, Barcelona, 2016.
- PUCHALSKA, Joanna Katarzyna. “Vikings television series: when history and myth intermingle”, *The Polish journal of the Arts and Culture*, vol. 15, nº 3 (2015), pp. 89-105.
- REY, Alain. *Dictionnaire historique de la langue française*, Le robert, Paris, 1998.

- RICHARDS, Jeffrey. "From Christianity to Paganism: The new Middle Ages and the values of "medieval" masculinity", *Cultural Values*, vol. 3, nº 2 (1999), pp. 213-234.
- ROACH, Levi. *Normandos. Los vikingos que crearon Europa*, Crítica, Barcelona, 2023.
- ROBLES DELGADO, Alberto. "A film of axes and turbans: representation of the Vikings in Iberia through cinema and television", en Inés García López (ed.) e Irene García Losquiño (ed.), *Norse-Iberian encounters. Studies on contact and cultural reception*, Brepols, Turnhout, En Prensa(a).
- ROBLES DELGADO, Alberto. "Falsos dioses y antiguas creencias: Construcción de la figura audiovisual del vikingo como pagano", en Óscar Lapeña Marchena (ed.), *Mitos y pantallas*, Universitat Autònoma de Barcelona Servei de Publicacions, Bellaterra, En Prensa(b).
- ROBLES DELGADO, Alberto. "Salvajes, vikingos y monstruos: la construcción de la barbarie en Juego de Tronos", en Míguez Santa Cruz, Antonio (ed.), *Juego de Tronos: un dialogo con la Historia (y las Humanidades)*, HUM-1026, 2021(a), pp. 105-122.
- ROBLES DELGADO, Alberto. "Un rey para el olvido: La figura de Alfredo el Grande a través de la pantalla", *Medievalismo*, vol. 1, nº 3 (2021[b]), pp. 389-408.
- ROBLES DELGADO, Alberto. "Proyectando la historia: un recorrido por la cinematografía vikinga", *Scandia: Journal of Medieval Norse Studies*, nº3 (2020), pp. 548-561.
- ROBLES DELGADO, Alberto. "Dragones del mar: El barco vikingo en el cine", en Oscar Lapeña Marchena (ed.), *El cine va de viaje*, Université Paris-Sud, 2019, pp. 81-95.
- ROBLES DELGADO, Alberto. "El furor y el rugido: la figura del Berserkr en los medios audiovisuales (cine, televisión y documental)", *Fuera de Campo*, vol. 2, nº 2, 2018, pp. 53-69.
- ROBLES DELGADO, Alberto y ABELLÁN SANTISTEBAN, José. "Cazadores del Norte, Guerreros del Sur: relaciones entre vikingos y sami en la Escandinavia Alto Medieval", *Roda da Fortuna*, vol. 2, nº 1 (2017), pp.119-134.
- ROBLES DELGADO, Alberto. "Historia de un estereotipo: La imagen del vikingo en el cine", *Metakinema. Revista de Cine e Historia*, nº 21 (2017). <http://www.metakinema.es/>

- ROCHA, Carlos Osvaldo. “Hávamál”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de Mitologia Nórdica. Símbolos, Mitos e Ritos*, Hedra, São Paulo, 2015, pp. 234-237.
- ROLAND, Paul. *The Nazis and the Occult: The Dark Forces Unleashed by the Third Reich*, Barnes & Noble, Nueva York, 2018.
- ROSENSTONE, Robert, A., *La historia en el cine. El cine sobre la historia*, Rialp, Madrid, 2014.
- SALINAS CÓRDOVA, Daniel. “Vikings na Literatura”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018(a), pp. 734-739.
- SALINAS CÓRDOVA, Daniel. “Vikings nas Artes Plásticas”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018(b), pp. 757-763.
- SALINAS CÓRDOVA, “Nikolái Roerich y las representaciones de los rus en su pintura”, *Notícias Asgardianas. Boletim do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos*, nº11, 2016, pp. 22-33.
- SAMPAIO ALVES, Victor Hugo. “De þórr da mitologia escandinava ao Thor da marvel nos cinemas”, *Fênix-Revista de História e Estudos Culturais*, vol. 18, nº 1 (2021), pp. 509-531.
- SAMPAIO ALVES, Victor Hugo y MAZAFERA E SILVA VILHENA, Guilherme. “Thor nos Estados Unidos: “The challenge of Thor”, de Henry Wadsworth Longfellow (1861)”, *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, nº 3 (2020), pp. 753-788.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. *Historia del cine. Teorías, estéticas, géneros*, Alianza Editorial, Madrid, 2018.
- SANTANA NEVES, Leandro César. “Crônica dos anos passados”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018(a), pp. 164-167.
- SANTANA NEVES, Leandro César. “Rus”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018(b), pp. 610-611.
- SANTANA NEVES, Leandro César. “Varegues”, en Johnni Langer (org.), *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*, Hedra, São Paulo, 2018(c), pp. 698-701.

- SANTOS MARINAS, Enrique. “El mito del varego en el romanticismo ruso: *песнь о воем олеге* (el cantar de Oleg el previsor), de Aleksandr S. Pushkin (1822)”, *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, nº3 (2020), pp. 739-752.
- SHEIKO, Konstantin y BROWN, Stephen. *History as Therapy: Alternative History and Nationalist Imaginings in Russia*, ibidem-Verlag, Stuttgart, 2014.
- SHIPPEY, Tom. *Laughing Shall I Die: Lives and Deaths of the Great Vikings*, Reaktion Books, Londres, 2018.
- SHLIKHAR, Tetyana. *Between History and Memory: Cultural war in contemporary russian and ukrainian cinema*, Tesis doctoral, Universidad de Pittsburgh, 2020.
- SHUTTERS, Lynn. “Vikings through the eyes of an arab ethnographer: Construcción of the other in *The 13th Warrior*”, en Lynn T. Ramey (ed.) y Tison Pugh (ed.), *Race, Class and Gender in Medieval Cinema*, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2007, pp. 75-89.
- SKLAR, Elizabeth S., “Call of the wild: Culture shock and Viking masculinities in *The 13th Warrior* (1999)”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 121-134.
- SNYDER, Christopher A., “To be, or not to be-King: Clive Donner’s *Alfred the Great* (1969)”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 39-45.
- SØRENSEN, Bjørn, et al. “World War II and Scandinavian cinema: An overview”, *Journal of Scandinavian Cinema*, vol. 2, nº3 (2012), pp. 201-212.
- SØRENSEN, Bjørn. “Hrafn Gunnlaugsson-The Vikings Who Came in from the Cold?”, en Andrew Nestingen (ed.) y Trevor G. Elkington (ed.), *Transnational Cinema in a Global North: Nordic Cinema in Transition*, Wayne State University Press, Nueva York, 2005, pp. 341-356.
- SOUZA DE MEDEIROS, Elton Oliveira. “Vikings e simulacros: A construção de narrativas e simulações medievais pela cultura de massa”, *Revista de Historia Comparada*, vol. 15, nº 1 (2021), pp. 228-265.
- SPRAY, Thomas. “Northern Antiquities and Nationalism”, *eSharp*, vol. 23 (2015), pp. 1-17.

- STRUKOV, Vlad. "Russian cinema in the era of globalization", en Rimgaila Salys (ed.), *The Contemporary Russian Cinema Reader 2005-2016*, Academic Studies Press, Boston, 2019, pp. 9-34.
- STUBBS, Jonathan. *Hollywood and the Invention of England: Projecting the English Past in American Cinema, 1930-2017*, Bloomsbury Publishing, Londres, 2019.
- STURLUSON, Snorri. *Heimskringla. Vol. I The Beginnings to Óláfr Tryggvason*, edición de Alison Finlay (trad.) y Anthony Faulkes (trad.), Viking Society for Northern Research, University College London, 2014(a).
- STURLUSON, Snorri. *Heimskringla. Vol. II Óláfr Haraldsson (the Saint)*, edición de Alison Finlay (trad.) y Anthony Faulkes (trad.), Viking Society for Northern Research, University College London, 2014(b).
- STURLUSON, Snorri. *Textos Mitológicos de las Eddas*, edición de Enrique Bernárdez, Miraguano, Madrid, 2006.
- SUTHERLAND, Patricia. "Norse and natives in the Eastern Arctic", en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 613-617.
- ÞORSTEINSSON, Björn. "Some observations on the discoveries and the cultural history of the norsemen", *Saga-Book*, vol. 16 (1962), pp. 173-191.
- TSUGAMI, Susan Sanae. "(Neo) Paganismo, Cultura Pop e Mídia", *Sacrilegens*, vol. 16, nº 1 (2019), pp. 6-24.
- TVESKOV, Mark Axel y ERLANDSON, Jon M., "Vikings, Vixens, and Valhalla: Hollywood Depictions of the Norse", en Julie M. Schablitsky (ed.), *Box Office Archaeology: Refining Hollywood's Portrayals of the Past*, Left Coast Press, Walnut Creek, 2007, pp. 34-50.
- VELASCO, Manuel. *Breve historia de los vikingos (versión extendida)*, Nowtilus, Madrid, 2012.
- VENEGAS RAMOS, Alberto. "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego", *Revista de historiografía*, nº 28, 2018, pp. 323-346.

- VICH SÁEZ, Sergi. “La Edad Media en el Comic”, *Historia y vida*, nº305 (1993), pp. 86-93.
- VIDAL, Nuria. *Orígenes del cine. Vol. I: Europa y otras cinematografías*, Divisa Red, Valladolid, 2007.
- WALLACE, Birgitta. “The Discovery of Vinland”, en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 604-612.
- WARD, Elisabeth. “Viking pop culture on display: the case of the horned helmets”, *Material History Review*, nº 54 (2001), pp. 6-20.
- WAWN, Andrew. “The Post-Medieval Reception of Old Norse and Old Icelandic Literature”, en Rory McTurk (ed.), *A Companion to Old Norse-Icelandic Literature and Culture*, Blackwell, Oxford, 2005, pp. 320-337.
- WAWN, Andrew. *The Vikings and the Victorians: Inventing the Old North in Nineteenth-Century Britain*, D.S. Brewer, Cambridge, 2000.
- WIDDING, Astrid Söderbergh. “Iceland”, en Tytti Soila (ed.), Astrid Söderbergh Widding (ed.) y Gunnar Iversen (ed.), *Nordic National Cinemas*, Routledge, Londres, 1998, pp. 96-101.
- WILLIAM, Henrik. “Runes”, en Stefan Brink (ed.) y Neil Price (ed.), *The Viking World*, Routledge, London, 2012, pp. 281-290.
- WILLIAMS, Gareth. *The Viking Ship*, The British Museum, Londres, 2014.
- YORKE, Barbara. “The “Old North” from the Saxon South in Nineteenth-Century Britain”, en Matti Kilpiö (ed.), Leena Kahlas-Tarkka (ed.), Jane Roberts (ed.) y Olga Timofeeva (ed.), *Anglo-Saxons and the North: Essays Reflecting the Theme of the 10th Meeting of the International Society of Anglo-Saxonists in Helsinki, August 2001*, Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies, 2009, pp. 132-149.
- ZERNACK, Julia. “Old Norse Myths and the Poetic Edda as Tools of Political Propaganda”, en Judy Quinn (ed.) y Adele Cipolla (ed.), *Studies in the Transmission and Reception of Old Norse Literature: The Hyperborean Muse in European Culture*, Brepols, Turnhout, 2016, pp. 239-274.

# FILMOGRAFÍA

A N E X O

Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante



# VIKINGEBLOD



- **Título Internacional:** The Hot Temper
- **Año:** 1907
- **Director:** Viggo Larsen
- **País:** Dinamarca
- **Webgrafía:**

1. <https://n9.cl/02e3d>
2. <https://n9.cl/f38as>

- **Bibliografía:** MOTTRAM, Ronald James. *The Danish Cinema, 1896-1917*, Tesis doctoral, Universidad de Nueva York, 1980.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

Este cortometraje versa sobre una historia vikinga centrada en una discusión entre dos familias, que conduce al arresto de uno de los líderes de la familia y al asesinato de sus hombres. El hijo del jefe detenido, intenta rescatar a su padre, pero él mismo es atrapado. Un feroz enfrentamiento está a punto de estallar entre ambas familias, forzando la intervención del cabeza de la otra familia, que consigue alcanzar la paz mediante el matrimonio de su hija con el hijo del líder rival.

# THE VIKING'S BRIDE



- **Año:** 1907
- **Director:** Lewin Fitzhamon
- **País:** Reino Unido
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/9vr34>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## **Resumen:**

Esta película se ambienta en el matrimonio entre dos jóvenes vikingos, cuando el jefe de un clan vecino reclama a la novia para sí, sin éxito. Esto motivará que la pareja de novios sea emboscada por los hombres del clan rival y secuestren a la joven. El joven vikingo reunirá a sus hombres y acudirá al rescate de su amada, recuperándola para sí y marchándose a celebrar la victoria.

# THE VIKING'S DAUGHTER: THE STORY OF THE ANCIENT NORSEMEN



- **Año:** 1908
- **Director:** J. Stuart Blackton
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**

1. <https://n9.cl/yz3wo>
2. <https://n9.cl/4ivub>

- **Bibliografía:** LUNDE, Arne. *Nordic exposures: Scandinavian identities in classical Hollywood cinema*, University of Washington Press, 2011.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

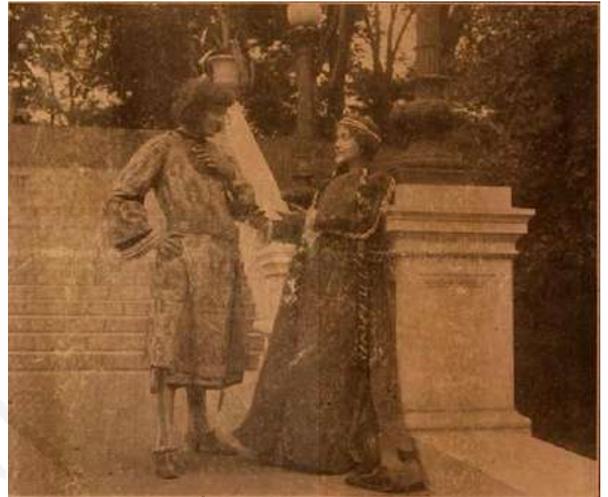
La hija de un poderoso jefe vikingo espera el regreso de su padre en su castillo, que trae consigo un gran botín de oro y esclavos. Cuando la hija de este vikingo cruza su mirada con uno de los esclavos sajones, estos quedan prendados uno del otro y la princesa suplica a su padre que libere al esclavo, pero este se niega pues va a ser ofrecido a Odín como sacrificio. Cuando el esclavo es llevado ante el sacerdote que lo va a sacrificar, uno de los soldados advierte que el castillo del jefe vikingo está en llamas y la hija de este se encuentra en el interior.

El sajón consigue escapar y se dirige hacia el castillo, salvando de las llamas a la princesa y ganándose la gratitud del jefe, que lo libera de la servidumbre y le entrega en matrimonio a su hija.

# THE LAST OF THE SAXONS



- **Año:** 1910
- **Director:** J. Stuart Blackton
- **País:** Estados Unidos
- **Adaptación de la novela:** Harold, the last of the Saxon Kings (1848), de Edward Bulwer-Lytton
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/bi8pn>
  2. <https://n9.cl/9yx69>
- **Bibliografía:** LUNDE, Arne. *Nordic exposures: Scandinavian identities in classical Hollywood cinema*, University of Washington Press, 2011.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

Esta película tiene como protagonista al personaje histórico Harold, Duque de Wessex, segundo hijo del poderoso conde de Godwine, que obtuvo el trono de Inglaterra después de la muerte del rey Eduardo el Confesor, en el año 1066. La trama de este film se centra en el compromiso de Harold con Lady Edith, una de las agregadas de la corte de la cual estaba enamorado. Pero tras convertirse en rey, se vio obligado a romper su relación con ella para mantener el apoyo de sus aliados políticos y casarse con la princesa Aldyth, aunque nunca perdieron la comunicación entre ellos.

Finalmente, cuando el rey sajón perece en la batalla de Hastings, ella rebusca entre los cadáveres en el campo de batalla para encontrar el cuerpo de Harold y morir con el corazón roto ante la pérdida de su amado.

# SIEGFRIED



- **Título Original:** Sigfrido
- **Año:** 1912
- **Director:** Mario Caserini
- **País:** Italia
- **Adaptación de la ópera:** Siegfried (1876) de Richard Wagner.
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/d6iv8y>
  2. <https://n9.cl/kqhgx>
  3. <https://n9.cl/0ocb9>



## Resumen:

Siegfried regresa gloriosamente al castillo de su padre, donde se celebra un banquete en su honor. Allí, a través del canto de un bardo, se entera de la existencia de la bella princesa Kriemhild, hermana del Rey Gunther. Siegfried, enamorado de esta, hace que el padre lo envíe a la corte del Rey Gunther con un ejército de soldados. Allí descubre que para poder conseguir a Kriemhild, tendrá que liberar del círculo de llamas encantado a la Reina Brunhild, en el que se encuentra prisionera, y con quién el rey Gunther quiere casarse. Gracias a la espada mágica que el gnomo Mime le entrega a Siegfried, este puede liberar a la reina de su cautiverio. Una vez salvada, es llevada ante el Rey Gunther que cumple su promesa y le ofrece a su hermana, Kriemhild, en matrimonio.

Sin embargo, la liberación de Brunhild la ha llevado a enamorarse de su salvador y, celosa del matrimonio de este, busca como aliado a Hagen, que está enamorado de ella, para que le ayude a asesinar a Siegfried. Kriemhild vengará la muerte de su amado, acompañada de un ejército de guerreros que invaden el castillo donde se han escondido los asesinos, logrando finalmente matar a Brunhild y vengar la muerte del héroe Siegfried.

# THE OATH OF A VIKING



- **Año:** 1914
- **Director:** James Searle Dawley
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/mbv4i4>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

Olaf, un vikingo expulsado de su propio clan, llega errante a un nuevo territorio donde pide asilo al rey que lo recibe amistosamente. Aquí conoce a Lydia la hija del rey, de la cual se enamora perdidamente, pero esta muestra más interés en un fiero vikingo llamado Nordo. Tras intentar ganarse su afecto e incluso batirse en duelo con Nordo por su amor, este fracasa repetidamente, y cuando llegan mensajeros pidiendo al rey que entregue a Olaf, este huye y el rey jura arrojar a su hija al acantilado si no capturan a Olaf con vida. Nordo intenta evitarlo y finalmente se arroja por el precipicio para salvar a Lydia, y Olaf creyéndola muerta vuelve con su clan para aceptar el castigo.

# THE VIKING QUEEN



- **Año:** 1914
- **Director:** Walter Edwin
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/uz67x>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## **Resumen:**

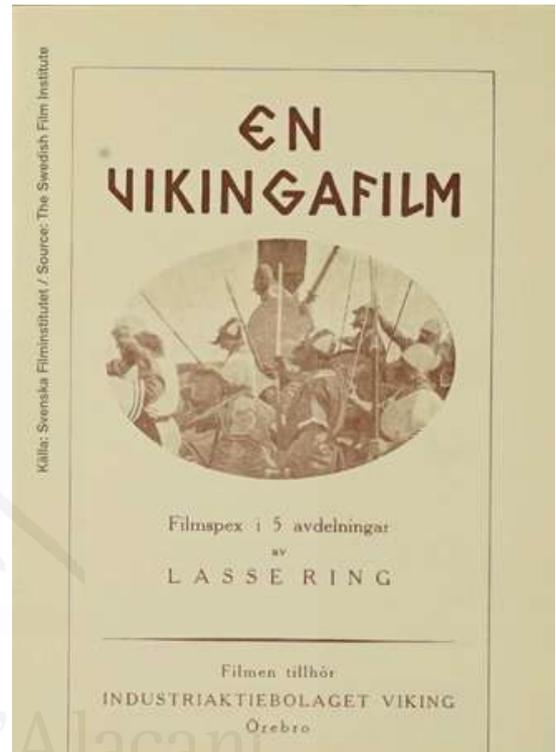
Helga, llamada La Gloriosa, era la reina vikinga de un pequeño asentamiento nórdico. Mientras la poderosa reina estaba fuera de reino liderando a sus ejércitos, el celoso Jarl Ragnar comenzó una revuelta en contra del gobierno de Helga. A su regreso, convocó a sus fieles partidarios y dio fin al levantamiento de Ragnar, al cual juzgó y condenó al exilio, pero mientras abandonaba el reino, sus lacayos lo liberaron y este, en mitad de la noche, secuestró a la reina y la abandonó en una isla en mitad del mar, para proclamarse rey.

Tras un gobierno sanguinario, los súbditos del reino se levantaron contra Ragnar, asesinándolo y descubriendo donde se encontraba Helga. Al ir a por ella, la encontraron muerta en la playa. Con gran pesar la llevaron de vuelta para darle sepultura y la reina salió del trance, colmando a sus súbditos de infinita alegría.

# EN VIKINGAFILM



- **Año:** 1922
- **Director:** Ragnar Ring
- **País:** Suecia
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/mtbxv>
  2. <https://n9.cl/y47h8>
  3. <https://n9.cl/wks6z>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

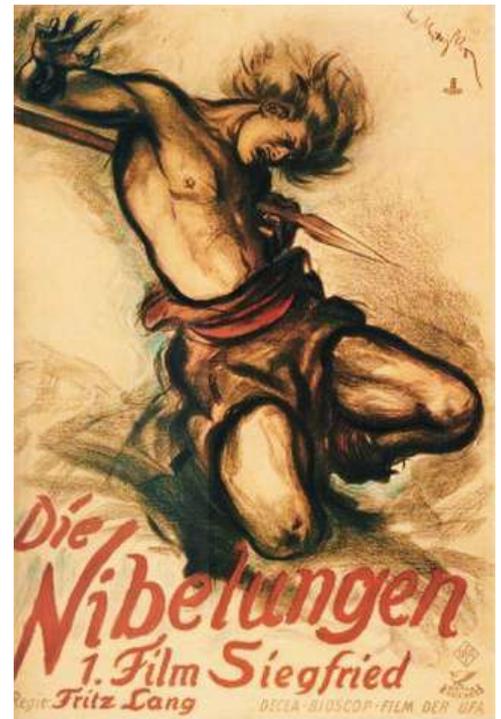
Este film trata sobre un drama amoroso triangular entre un profesor universitario, su amigo aventurero y piloto, y la mujer que ambos pretenden. Durante un vuelo en avioneta tienen un accidente y el profesor, en un estado de sueño comatoso, revive en una vida anterior como vikingo.

# DIE NIBELUNGEN: SIEGFRIED



- **Título en español:** Los Nibelungos: La muerte de Sigfrido
- **Año:** 1924
- **Director:** Fritz Lang
- **País:** Alemania
- **Adaptación de la ópera:** Der Ring des Nibelungen (1876), Richard Wagner.
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/1c07g>
  2. <https://n9.cl/jph9a>

- **Bibliografía:**
  1. GRÜNEWALD, Heidi. “Mythos und Utopie in Fritz Langs Nibelungenfilm”, en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 71-83.
  2. ORTIZ-DE-URBINA, Paloma. “The Siegfried myth in opera and on film: from Richard Wagner to Fritz Lang”, en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 17-31.



## Resumen:

Narra la historia del audaz e intrépido Siegfried, hijo de un rey, que se convierte en un hábil herrero en la tienda de Mime. Impresionado por la historia de la bella princesa Kriemhild, decide conquistarla y viaja al castillo del Rey Gunther. Por el camino, mata a un dragón, cuya sangre hace invulnerable al que se baña en ella y derrota a un malvado rey enano, obteniendo así un tesoro y un casco mágico de invisibilidad e ilusión. A cambio del permiso para casarse con Kriemhild, la hermana del rey Gunther, Siegfried acepta usar sus artilugios mágicos para ayudar al rey a conquistar a la feroz reina guerrera Brunhild mediante engaños.

Pero esta descubre el engaño y urde un plan para vengarse de Siegfried, que acaba siendo asesinado por el rey y su consejero Hagen. La esposa de Siegfried, Kriemhild, jura venganza y Brunhild ante la culpabilidad que siente por tan amargo desenlace, se suicida a los pies de Siegfried.

# DIE NIBELUNGEN: KRIEMHILDS RACHE



- **Título Español:** Los nibelungos: La venganza de Krimilda
- **Año:** 1924
- **Director:** Fritz Lang
- **País:** Alemania
- **Adaptación de la ópera:** Der Ring des Nibelungen (1876), Richard Wagner.
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/1c07g>
  2. <https://n9.cl/jph9a>
- **Bibliografía:**
  1. GRÜNEWALD, Heidi. "Mythos und Utopie in Fritz Langs Nibelungenfilm", en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 71-83.
  2. ORTIZ-DE-URBINA, Paloma. "The Siegfried myth in opera and on film: from Richard Wagner to Fritz Lang", en Paloma Ortiz-de-Urbina (ed.), *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 17-31.



## Resumen:

Segunda parte de Los Nibelungos, que nos sitúa después de la muerte de Siegfried, donde su viuda, Kriemhild se casa, con el rey bárbaro Etzel, de las tierras de los hunos. Tras dar a luz a un niño, realiza un banquete en su castillo e invita a sus hermanos, entre los que se encuentra Hagen el asesino de Siegfried, por lo que ella trata de persuadir a Etzel y a los otros hunos para que maten a Hagen, pero sus hermanos lo protegen. Comienza así una feroz batalla para obligar a sus hermanos a entregarle Hagen. Finaliza con la muerte de Hagen, del hermano de Kriemhild, el rey Gunther y de la propia Kriemhild.

# ARNLJOT



- **Año:** 1927
- **Director:** Theodor Berthels
- **País:** Suecia
- **Adaptación de la ópera:** Arnljot (1910), Wilhelm Peterson-Berger.
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/q0e6d>
  2. <https://n9.cl/v3k18>



## Resumen:

Esta película se basa en la vida de Arnljot Gelline, que fue gobernante de la escarpada provincia norteña de Jamtland, en el siglo XI. Tras ganar una votación política para llevar a esta provincia a la independencia, sufre la traición de un compatriota, Gudfast, quien ha secuestrado a su amada Gunhild y se casa con ella. Arnjolt furioso se enfrenta a Gudfast y lo apuñala hasta matarlo, por lo que se ve obligado a exiliarse. Construye una pequeña cabaña en mitad del helado bosque sueco, donde lleva cinco años junto a Waino, una sirvienta sami. Mientras tanto, Gunhild se ha convertido al cristianismo y se dirige a unirse a la corte del rey de Noruega. Durante su trayecto se detiene a visitar a Arnjolt y le suplica que se una a ella en su viaje, pero este se niega a abandonar su vida solitaria. Tras el paso del tiempo y algunas vicisitudes, Arnjolt cambia de opinión y, finalmente, se une a la corte del rey donde recibe el bautismo. Junto a su nuevo rey, se dirige a la batalla, donde encontrará la muerte, pero morirá en los brazos de Gunhild, su amada, feliz de haber realizado su sueño.

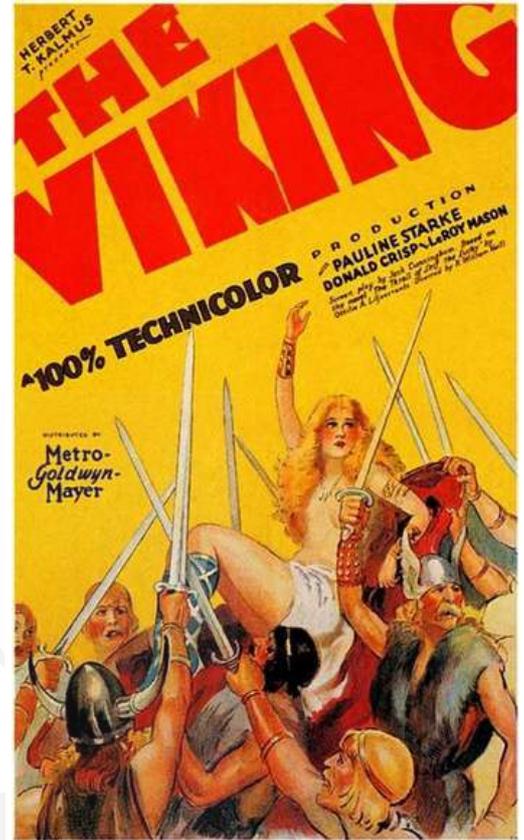
# THE VIKING



- **Año:** 1928
- **Director:** Roy William Neil
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/nv0dl>
  2. <https://n9.cl/h8ob7>
  3. <https://n9.cl/hm9vmg>

- **Bibliografía:**

1. HARTY, Kevin J., "Who's the Savage Now?!- The Vikings in North America", en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 106-120.
2. LANGER, Johnni. "Fe, Exotismo e Macabro: Algumas considerações sobre a religião nórdica antiga no cinema", *Ciências da Religião: história e sociedade*, vol. 13, nº 2 (2015), pp. 155-180.
3. LUNDE, Arne. *Nordic exposures: Scandinavian identities in classical Hollywood cinema*, University of Washington Press, 2011.



## Resumen:

La película comienza con el asalto a un apacible castillo inglés, por parte de un grupo de fieros vikingos bajo el mando de Leif Ericsson. En este asalto es hecho prisionero el noble anglosajón Alwin, que es llevado como esclavo con los vikingos. Tras esto, Leif visita al Rey de Noruega de quien obtiene el bautismo y el permiso para realizar un viaje para descubrir tierras más allá de Groenlandia. Durante el viaje, Alwin se enamora de Helga, miembro de la tripulación vikinga, lo que desata los celos y la confrontación con Sigurd, que también está enamorado de ella. Leif debe detenerse en casa de su padre, Erik el Rojo, para recoger provisiones, pero este es un acérrimo pagano que no ve con buenos ojos la cristianización de su hijo y se desata un enfrentamiento. Leif escapa con su tripulación y continúa su viaje que los lleva a tierras de Vinland donde se asienta, cristianiza a los nativos del lugar y crea una nueva civilización allí, la cual se perdió en las brumas del tiempo.

# PRINCE VALIANT

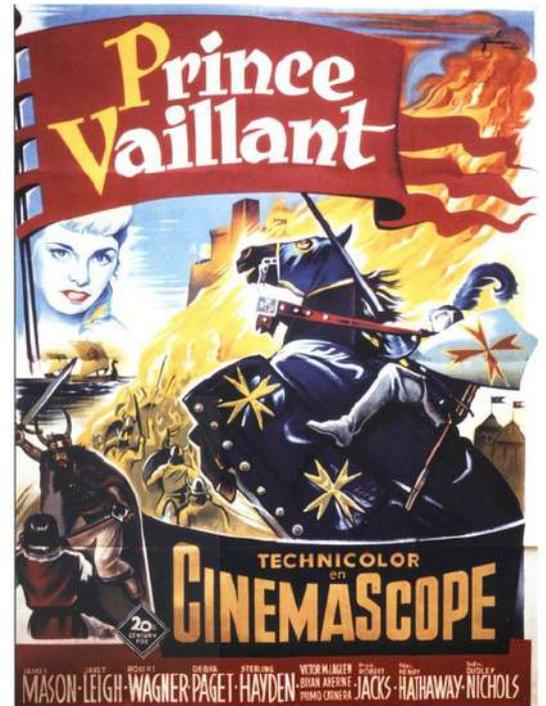


- **Título Español:** El Príncipe Valiente
- **Año:** 1954
- **Director:** Henry Hathaway
- **País:** Estados Unidos
- **Adaptación de los cómics:** Prince Valiant in the Days of King Arthur (1937), de Harold Foster.
- **Webgrafía:**

1. <https://n9.cl/t8p756>
2. <https://n9.cl/y9ldp>
3. <https://n9.cl/abm2h>

- **Bibliografía:**

1. ALONSO Juan J., MASTACHE Enrique A., ALONSO Jorge, *La edad media en el cine*, T&B Editores, Madrid, 2007.
2. ARONSTEIN, Susan. *Hollywood Knights: Arthurian Cinema and the Politics of Nostalgia*, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2005.
3. LUPACK, Alan. "Valiant and Villainous Vikings", en Kevin J. Harty (ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 46-55.



## Resumen:

El joven Príncipe Valiente, hijo del rey exiliado de Escandinavia, viaja a Camelot para convertirse en caballero en la Mesa Redonda del Rey Arturo. Él espera ayudar a su padre a recuperar su trono del usurpador vikingo pagano Sligon y restaurar la fe cristiana en su tierra natal. En su viaje, aparece un misterioso Caballero Negro que conspira con los representantes de Sligon para derrocar a Arturo. Apenas escapando con vida, Valiant se encuentra con Sir Gawain, uno de los caballeros más ilustres de la Mesa Redonda y un viejo amigo de su padre, quien enseña al joven vikingo las habilidades necesarias para ser un caballero. La relación alumno-mentor de Valiant y Gawain se complica por su relación romántica con la princesa Aleta y su hermana Ilene y, tras varias malas decisiones, su posición en Camelot peligra, por lo que decide marcharse al descubrir que sus padres han sido capturados por Sligon. Mientras Valiant viaja a su hogar, es atacado por el Caballero Negro y sus hombres, descubriéndose la identidad del caballero negro como Sir Brack, uno de los caballeros del rey Arturo. Valiant es capturado y llevado a Scandia, donde es encerrado en una mazmorra pero los vikingos cristianos, fieles al padre de Valiant, atacan el castillo y lo liberan. Valiant logra matar a Sligon y los cristianos triunfan sobre los traidores. Más tarde, Valiant regresa a Camelot, donde acusa a Brack de ser el Caballero Negro. Brack se niega a responder a los cargos y pide un juicio por combate, produciéndose un enfrentamiento entre Valiant y Brack, siendo este finalmente muerto a manos del joven príncipe que es recompensado por su valentía y nombrado caballero de Camelot.

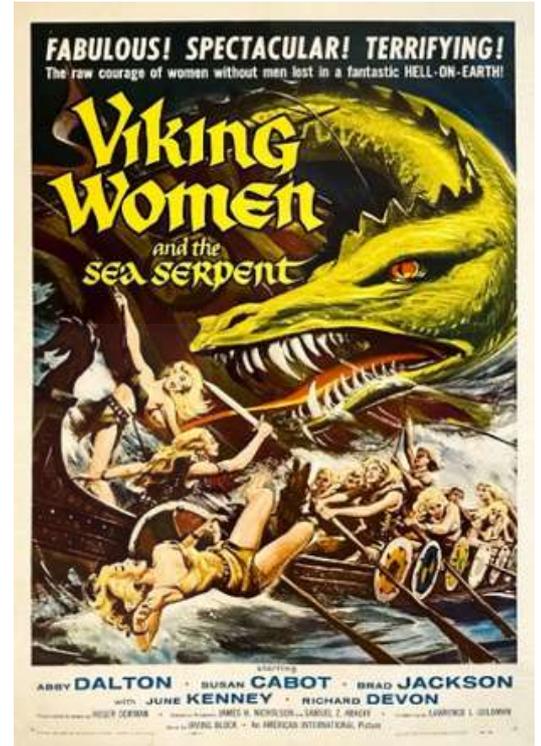
# THE SAGA OF THE VIKING WOMEN AND THEIR VOYAGE TO THE WATERS OF THE GREAT SEA SERPENT



- **Título Español:** Las mujeres vikingo y la serpiente del mar.
- **Año:** 1957
- **Director:** Roger Corman
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/3kaid9>
  2. <https://n9.cl/fkhmt>
  3. <https://n9.cl/3xvt7>

- **Bibliografía:**

1. FINKE, Laurie A. y SHICHTMAN, Martin B., "Between Exploitation and Liberation: Viking Women and the Sexual Revolution", en Kevin J. Harty (ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 150-164.
2. GARCÍA PACHECO, Carlos Luis. *La verdad de los vikingos. La civilización vikinga en el cine*, Madrilénian, Madrid, 2015.



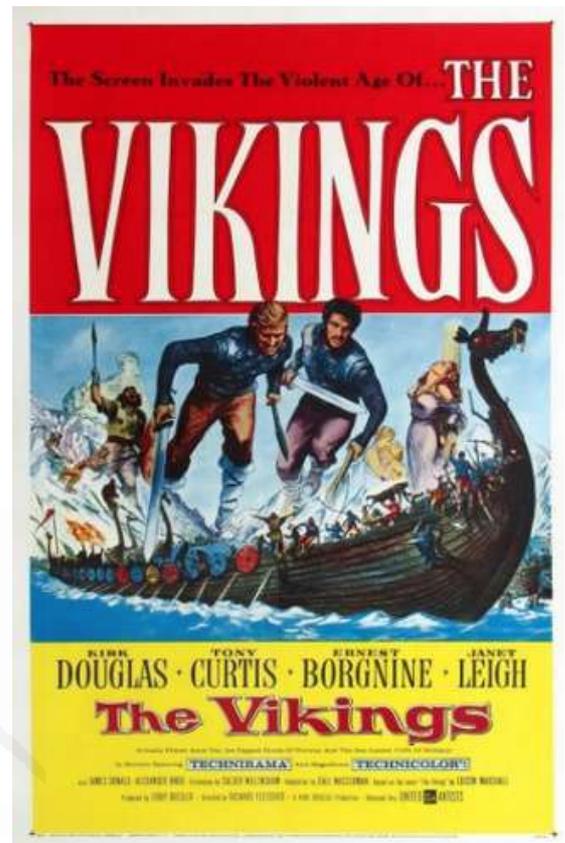
## Resumen:

En una agreste comunidad vikinga, la grave escasez de alimentos lleva a los hombres a zarpar en busca de reabastecimiento. Cuando pasan tres años sin noticias de ellos, una docena de mujeres del clan deciden partir en busca de los hombres desaparecidos. Una feroz tormenta empuja al barco vikingo hacia las peligrosas aguas del vórtice de la Gran Serpiente Marina, que ataca y hunde el barco. Algunas de las mujeres de la tripulación sobreviven al hundimiento y llegan a una costa desconocida, donde pronto descubren que está dirigida por una tribu primitiva conocida como los Grimault. Aunque en un primer momento la tripulación es considerada como invitada de Zarko, el líder de los Grimault, tras un banquete celebrado en honor de los vikingos, las verdaderas intenciones de los Grimault quedarán al descubierto declarando que las mujeres serán esclavas y las lleva a una cueva donde se reunirán con sus hombres, que han estado trabajado en las canteras en cautiverio. Un pequeño grupo de mujeres consiguen escapar del encarcelamiento y, distrayendo a los guardias, consiguen liberar al resto de las mujeres y a los hombres. Al enterarse los Grimault que los vikingos han escapado, liberan a sus perros para dar caza a los fugitivos que, tras varias penurias y el sacrificio de alguno de ellos, consiguen llegar a la costa y embarcarse. Sin embargo, los Grimault les persiguen. Se desata una feroz tormenta y la Gran Serpiente Marien emerge, pero la tenacidad vikinga los hace prevalecer ante el monstruo, pero sus enemigos no corren la misma suerte y son destruidos por el monstruo marino. Con sus enemigos destruidos los vikingos regresan a salvo a su hogar.

# THE VIKINGS



- **Título Español:** Los Vikingos
- **Año:** 1958
- **Director:** Richard Fleischer
- **País:** Estados Unidos
- **Adaptación de la novela:** The Viking (1951), de Edison Marshall.
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/grl5p>
  2. <https://n9.cl/e9gj5>
  3. <https://n9.cl/pi553>
- **Bibliografía:**
  1. ALONSO Juan J., MASTACHE Enrique A., ALONSO Jorge, *La edad media en el cine*, T&B Editores, Madrid, 2007.
  2. COMA, Javier. *Los vikingos-Scarface*, Libros Dirigido, Barcelona, 1996.
  3. KELLY, Kathleen Coyne. "The Tropeo f the Scopic in The Vikings (1958)", en Kevin J. Harty (ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 9-23.



## Resumen:

El jefe vikingo Ragnar invade el territorio inglés de Northumbria, mata a su rey, Edwin, y viola a la reina Enid, dejándola embarazada de un niño que es mandado a Italia donde puede crecer a salvo de las ambiciones de su primo, el futuro rey Aella. Un giro del destino hace que el barco sea interceptado por los vikingos, que desconocen el parentesco del niño y los esclavizan. El niño se convierte en un joven llamado Eric. Su ascendencia es finalmente descubierta por Lord Egbert, un noble de Northumbria contrario al rey Aella. Cuando Aella lo acusa de traición, Egbert encuentra refugio con Ragnar en Noruega. Una vez en el poblado vikingo vemos cómo Eric provoca la ira de su medio hermano Einar, el hijo legítimo y heredero de Ragnar. Eric ordena a su halcón que ataque a Einar, sacándole uno de los ojos. Pero, gracias a la intervención de la bruja del poblado y de Egbert, así como del mismísimo Odín, Einar sobrevive. La enemistad entre Eric y Einar se exagera cuando ambos se enamoran de la princesa cristiana galesa Morgana, que iba a casarse con el rey Aella, pero es capturada en una redada sugerida por Egbert, para exigir un rescate.

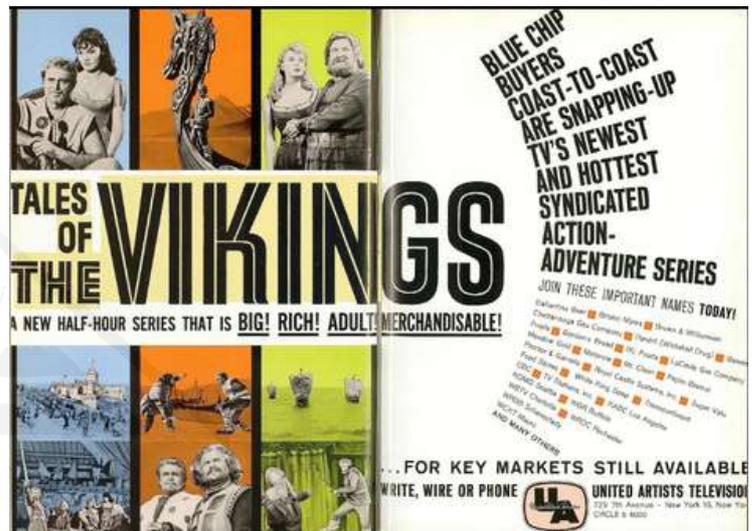
Tras el intento de violación de la princesa por parte de Einar, Eric interviene salvando a la princesa y juntos huyen de vuelta a Inglaterra. Einar da la alarma y varios barcos los persiguen, pero se desata una espesa niebla que provoca que el barco de Ragnar se golpee contra las rocas y se hunda. Einar que cree que Ragnar está muerto, abandona la persecución a regañadientes, pero Ragnar, sin embargo, es rescatado por Eric y llevado como prisionero a Aella, que ordena arrojar al vikingo a un pozo lleno de lobos y cortar la mano izquierda de Eric como castigo, al que vuelve a poner en un barco a la deriva. Eric regresa al asentamiento vikingo y le cuenta a su medio hermano cómo murió su padre y cuál había sido la recompensa de Aella, logrando persuadir a los vikingos de que invadan Northumbria y aparcando, por el momento, el odio entre ambos hermanos, que navegan juntos hacia Inglaterra. Tras un largo enfrentamiento los vikingos consiguen asaltar el castillo de Aella, pero una vez más el odio entre ambos hermanos emanará ante su disputa por el amor de Morgana, produciéndose un último duelo en el que Einar pierde la vida. Finalmente, Einar recibe un funeral vikingo, colocando su cuerpo en un barco que es prendido en llamas, mientras se aleja a la deriva hacia el horizonte.

# TALES OF THE VIKINGS



- Año: 1959-1960
- País: Estados Unidos
- Capítulos: 39
- Webgrafía:

1. <https://n9.cl/vly15>
2. <https://n9.cl/preud>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

Serie de televisión que sigue las andanzas del vikingo Leif, que decidió buscar nuevos territorios que conquistar y donde asentarse. Emprende un viaje que lo llevará, junto a sus compañeros vikingos, a vivir multitud de aventuras, conflictos y peripecias.

# THE LAST OF THE VIKINGS



- **Título Original:** L'ultimo dei Vikinghi
- **Título Español:** El último vikingo
- **Año:** 1961
- **Director:** Giacomo Gentilomo
- **País:** Italia y Francia
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/f7kdn>
  2. <https://n9.cl/bh1uf>
- **Bibliografía:** ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.



## Resumen:

Tras una travesía en alta mar de tres años, el príncipe vikingo Harald y su hermano menor Guntar regresan a Noruega. Al llegar a su hogar, se encuentran con que su padre ha sido asesinado a manos del rey Sveno, el cual también destruye todo su pueblo, y se proclama "Rey de Noruega". Harald convoca a los jefes de los clanes vikingos para luchar contra Sveno y vengarse. Mientras preparan su lucha, las noticias de la vuelta de Harald llega al castillo de Sveno, el cual se encuentra esperando a los embajadores daneses para que les ayude a negociar una alianza con el Rey de Dinamarca y fortalecer su reino, a cambio de la mano de su prima Hilda. Encontrándose Harald con los vikingos preparando su lucha, Sveno manda a su ejército en contra de los vikingos, los cuales no son tomados desprevenidos y atacan al ejército de Sveno, capturando al capitán Harlan. Tras sufrir un sin fin de torturas, Harlan los planes que tiene Sveno. Harald, preocupado por la situación, idea un nuevo plan: capturar a los embajadores daneses, hacerse pasar por uno de ellos y filtrarse en el castillo. Al llegar al allí, se encuentra con la belleza de la princesa Hilda, prima de Sveno, de la que se enamora.

Mientras tanto, en el campamento, Harkon, traiciona a Harald liberando al verdadero embajador para que llegué al castillo de Sveno y delate a Harald. Los vikingos, tras ver que el embajador ha logrado liberarse, comienzan a sospechar de que hay un traidor entre ellos. Guntar, el hermano de Harald, se marcha a buscar al prisionero y es capturado en el bosque por los soldados de Sveno y llevado al castillo.

El fugitivo danés llega al castillo de Sveno y revela el engaño, siendo Harald acorralado por las tropas de Sveno. Consigue escapar, liberando antes a su hermano, el cual se encuentra herido de gravedad. En el campamento, Harkon anuncia que Harald está muerto, proclamando así mismo e nuevo líder de los vikingos. Sin embargo, Harald aparece, con el cadáver de Guntar en los brazos, desmintiendo a Harkon y asesinandolo. Finalmente, Harald lidera un grupo de vikingos hacia el castillo de Sveno para liberar a su amada Hilda y matar a Sveno, convirtiéndose en el nuevo gobernante de Noruega.

# ERIK THE CONQUEROR

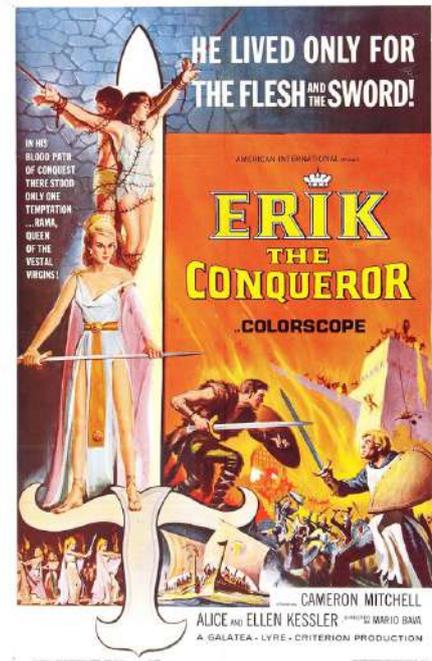


- **Título Original:** Gli Invasori
- **Título Español:** La furia de los vikingos
- **Año:** 1961
- **Director:** Mario Bava
- **País:** Italia
- **Webgrafía:**

1. <https://n9.cl/vyyyx>
2. <https://n9.cl/4drb3>

- **Bibliografía:**

1. ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.
2. LANGER, Johnni. "Fe, Exotismo e Macabro: Algumas considerações sobre a religião nórdica antiga no cinema", *Ciências da Religião: história e sociedade*, vol. 13, nº 2 (2015), pp. 155-180.
3. PEZZOTTA, Alberto. *Mario Bava*, Il Castoro, Milán, 2013.



## Resumen:

Harald, rey de los vikingos, muere durante una batalla contra los britanos. Uno de sus hijos, Eron, es puesto a salvo, mientras que el otro, Erik, es adoptado por Alicia, la reina de Britania. Veinte años después, Eron encabeza la ofensiva vikinga contra los britanos y, por otro lado, Erik está al mando de la flota real de Britania. Los dos jóvenes desconocen su verdadera historia y se enfrentarán para defender sus respectivos bandos. Las flotas vikingas e inglesas se encuentran en el Mar del Norte y comienza una batalla naval en la que, Erik y Eron, se encuentran y se involucran en una pelea de espadas. El barco de Erik se incendia y este salta por la borda llegando a tierra vikinga, donde los vikingos lo aceptan como un pescador náufrago.

En Inglaterra, Eron y sus hombres llegan y toman a la reina Alicia como rehén. De regreso a tierras vikingas descubrirá que la reina es su madre. Al día siguiente, Eron y Daya se casarán. Mientras Erik observa la ceremonia de la boda, cree erróneamente que es Rama, su enamorada, quien se va a casar. Enfurecido por esta "afrenta" imaginaria, Erik se enfrenta a Daya, que no lo conoce. Luego, Erik es encerrado para ser ejecutado a la mañana siguiente. Rama consigue ver a Erik y le explica que la mujer que vio casarse era su hermana gemela, y lo libera. Mientras huyen, Eron y una horda de vikingos los persiguen. Eron casi cae y muere, pero Erik, instado por Rama, lo rescata. Eron continúa persiguiéndolos, pero Erik y Rama se encuentran con la reina Alicia y navegan a salvo a Inglaterra. Erik reúne una fuerza combinada inglesa-escocesa para atacar el castillo inglés, pero descubre que Eron y los vikingos han llegado antes que él. Erik desafía a Eron a un duelo, el cual acepta. En este duelo es cuando Eron ve el tatuaje en el pecho de Erik y lo reconoce como su hermano y declaran un alto el fuego. El rey inglés, molesto por esto, dispara una flecha a Erik pero su hermano se interpone y es herido de muerte. Los ejércitos combinados de vikingos, ingleses y escoceses atacan el castillo al amanecer, escalan los muros y masacran a los defensores. Con la paz restaurada, la reina Alicia recupera su trono y permite que Erik abandone Inglaterra para reclamar su título de rey de los vikingos. Erik regresa a la tierra vikinga con Rama mientras Daya navega sola con Eron muerto.

# THE TARTARS



- **Título Original:** I tartari
- **Título Español:** Los tártaros
- **Año:** 1961
- **Director:** Richard Thorpe
- **País:** Italia y Yugoslavia
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/sxwc8>
  2. <https://n9.cl/bztd3>
- **Bibliografía:** ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.



## Resumen:

En las estepas rusas, un asentamiento de vikingos vive en paz tanto con los tártaros como con los eslavos. Todo va bien hasta que Togrul, un jefe tártaro, busca la ayuda de Oleg, el jefe de los vikingos, para hacer la guerra a los eslavos en un ataque sorpresa. Oleg se niega y el grupo lucha, concluyendo con Oleg matando a Togrul y secuestrando a la hija de Togrul, Samia. El hermano de Togrul, Burundai, furioso, jura venganza y ataca un barco vikingo donde se encuentra la esposa de Oleg, Helga y sus doncellas, que intercambiara por Samia. Burundai promete tratar bien a Helga como intercambio por Samia, pero viola a Helga y tortura a sus doncellas para descubrir la fuerza de los vikingos.

Mientras tanto, Samia se ha enamorado del hermano de Oleg, Eric. Cuando Oleg se dirige a hacer el intercambio, Helga al verlo decide saltar desde una de las almenaras para escapar, resultando herida de muerte. Oleg regresa al asentamiento con la intención de matar a Samia en venganza por la muerte de su esposa, pero Eric revela que está embarazada de él y exige casarse con ella. Mientras tanto, Burundai reúne a los tártaros para acabar con los vikingos. Eric y Oleg organizan a las mujeres y los niños para que huyan a las montañas, y preparan la defensa del asentamiento. Los tártaros los superan en número y Oleg le dice a Eric que tome a Samia y huyan en un barco. Se produce una pelea entre el líder vikingo y el jefe tartrato, muriendo este último, pero una lanza golpea a Oleg y lo mata. El barco en el que Eric y Samia huyen se aleja del asentamiento mientras este arde.

# ATTACK OF THE NORMANS



- **Título Original:** I normanni
- **Título Español:** Los normandos
- **Año:** 1962
- **Director:** Giuseppe Vari
- **País:** Italia, Francia y Alemania Occidental
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/kfubx>
  2. <https://n9.cl/sq6fl>



## Resumen:

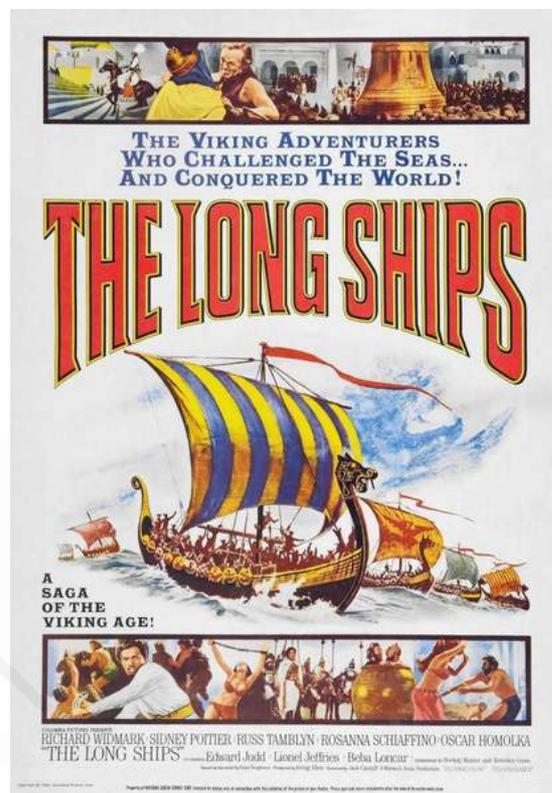
A principios del siglo IX, los temidos normandos desembarcaron en las costas de Inglaterra. Luego, una de sus tribus fue pacificada por el conde Oliver d'Anglon y se estableció, bajo el liderazgo de Olaf el normando, en las tierras del conde. Muchos años después, el duque Wilfrid hace que el rey inglés Dagobert sea atacado y capturado por sus soldados disfrazados de normandos, para así poder obtener el trono inglés, el tesoro de la corona y a la esposa del rey. El malvado duque acusa al conde d'Anglon del ataque al rey, quien es condenado a muerte y los normandos expulsados de sus tierras, por lo que estos ayudan a escapar al conde y se alían para derrotar al duque.

Mientras tanto, Svetania, la hija de Olaf el normando, la cual se ha enamorado del conde, es capturada para usarla como rehén y forzar al rey Dagobert a que revele donde se esconde el tesoro. Cuando los normandos y el conde se enteran de la noticia, reúnen a los ejércitos y parten para rescatar a Svetania y capturar el castillo. El castillo es asaltado por las tropas de los normandos, produciéndose un último duelo entre el conde y el malvado duque, que es derrotado y apuñalado. Como recompensa por sus hazañas, el rey lo nombra duque y en agradecimiento a los normandos se les otorgan los mismos derechos que a los súbditos ingleses.

# THE LONG SHIPS



- **Título Español:** Los Invasores
- **Año:** 1964
- **Director:** Jack Cardiff
- **País:** Reino Unido y Yugoslavia
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/m7yfp>
  2. <https://n9.cl/hla0x>
- **Bibliografía:**
  1. ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.
  2. HOFFMAN, Donald. "Guess Who's Coming to Plunder? Or, Disorientation and Desire in The Long Ships (1964)", en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 24-38.



## Resumen:

Según una antigua leyenda, no existía en el mundo objeto más valioso que una inmensa campana de oro llamada Madre de las Voces, de hecho, fueron muchos los hombres que dedicaron su vida a la búsqueda de tan fabuloso tesoro. Tras descubrir su escondite, el aventurero vikingo Rolfe zarpa en un gran barco robado pero, tras prolongadas dificultades en el mar, el barco se daña en una vorágine y los nórdicos son arrojados a unas costas extrañas, en la que son atacados y capturados por las tropas del Califa árabe Aly Mansuh, que es convencido por su esposa para que utilice a los vikingos y su embarcación en su beneficio y así recuperar la campana de oro para ellos.

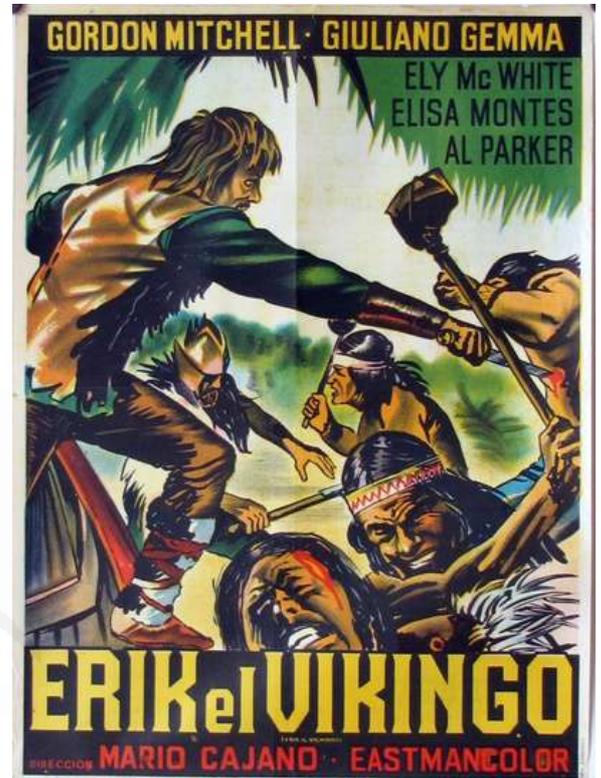
Después de navegar hacia los Pilares de Hércules, Rolfe y Mansuh sólo encuentran una capilla abovedada con una pequeña campana de bronce donde el vikingo estaba seguro de haber oído a la Madre de las Voces. Frustrado, Rolfe arroja la campana colgante contra la pared y la cacofonía resonante revela que la cúpula de la capilla es la Madre de las Voces disfrazada. Triunfante, la expedición regresa a la ciudad de Mansuh donde, por sorpresa, aparece el rey Harald al que anteriormente Rolfe había robado su barco, buscando venganza. Pero, ante el preciado botín, los vikingos se alían contra los árabes, desatándose una batalla campal que termina con la derrota de estos y la muerte de Mansuh aplastado por la campana.

# V E N G E A N C E O F T H E V I K I N G S



- **Título Original:** Erik el vichingo
- **Título Español:** Erik el vikingo
- **Año:** 1965
- **Director:** Mario Caiano
- **País:** Italia, España y Yugoslavia
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/s21bj>
  2. <https://n9.cl/txvoo>

- **Bibliografía:**
  1. ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.
  2. HARTY, Kevin J., “Who´s the Savage Now?!- The Vikings in North America”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 106-120.



## Resumen:

El jefe vikingo Thorvald muere a causa de una herida mortal en combate. Se da cuenta de que su hijo Erloff no es un sucesor digno, por eso divide su testamento en partes iguales entre él y Erik, el valiente hijo de su hermana, quien también obtiene sus armas y la misión de liderar una expedición marítima para encontrar nuevas tierras para un asentamiento crucial, ya que su pueblo natal no podrá resistir el poder del reino danés. Los partidarios de Erloff montan un atentado contra la vida de Erik que falla, pero Sven y otro partidario consiguen infiltrarse como tripulación de la expedición de Erik.

Después de un largo y peligroso viaje por mar, llegan a Vinland. Tras salvar la vida de Wa-ta-wa, la hija de jefe de una tribu de pacíficos indios, Erik se enamora de esta pero resulta estar prometida con el jefe de otra tribu. Esto hará que Sven y sus partidarios aúnen fuerzas con la tribu india rival para vengarse de Erik. Las intrigas desembocan en la captura de Erik por la tribu rival. Mientras sus amigos hacen todo lo posible por rescatarlo estalla el conflicto y Wa-Ta-Wa es herida de muerte. Erik furioso se lanza contra Sven al que mata. Tras la batalla los vikingos comprenden que no es seguro asentarse en estas tierras y deciden volver a Escandinavia con Erik como su nuevo líder y guía.

# KNIVES OF THE AVENGER



- **Título Original:** I coltelli del vendicatore
- **Título Español:** Los cuchillos del vengador
- **Año:** 1966
- **Director:** Mario Bava
- **País:** Italia
- **Webgrafía:**

1. <https://n9.cl/am01z>
2. <https://n9.cl/pryhd>

- **Bibliografía:**

1. ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.
2. PEZZOTTA, Alberto. *Mario Bava, II* Castoro, Milán, 2013.



## Resumen:

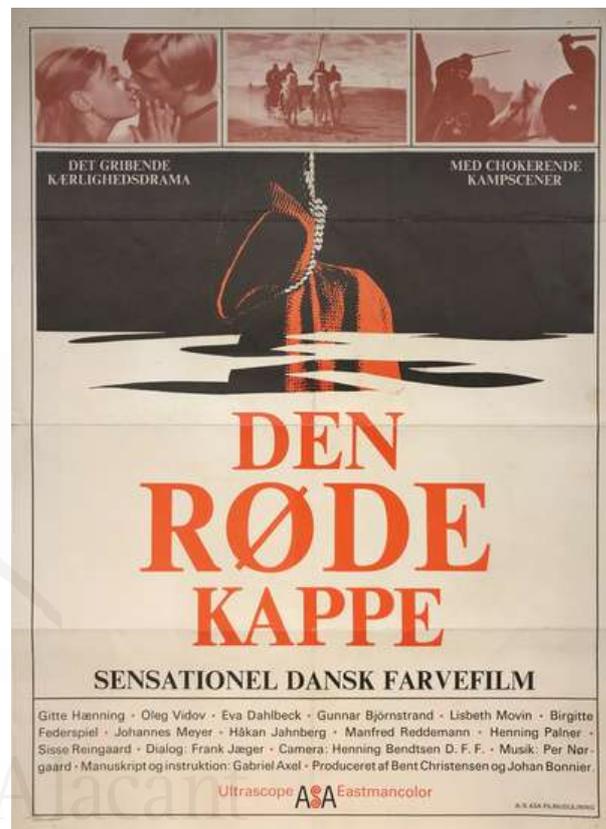
Una mujer llamada Karen y su hijo Moki le preguntan a una bruja en una playa por su destino. Le dicen que su esposo Harald no está muerto y que llegará antes del invierno, pero un gran peligro se cierne sobre ellos, por lo que los invita a huir. El pérfido Hagen, convencido de la muerte del rey Harald, les sigue la pista. Pronto, Hagen se acerca a la bruja y le pregunta dónde se esconde Karen. La bruja no le dice nada y aprovecha para profetizar su muerte y avisarle de que quien lo matará ya está en camino. Un extraño llega a la casa de Karen y pide hospitalidad, pero ella se niega. Poco después, los hombres de Hagen llegan y quieren capturarla, pero el extraño vuelve sobre sus pasos y los mata. Gracias a esto se queda con ellos, le enseña a Moki a disparar con arco y con cuchillos. El extraño que ha llegado a la casa de Karen es Ator, el cual juró venganza contra Hagen al matar este a algunos de sus súbditos. Tras repeler varios ataques más de los hombres de Hagen contra Karen y su hijo, Ator va en busca de Hagen y, durante la pelea, lo apuñala en el pecho con un cuchillo pero Hagen se ha puesto una armadura y se salva dispersándose en la noche.

Mientras tanto, Harald ha regresado a salvo y, al llegar a casa, se entera de que Hagen quiere convertirse en rey y encuentra a Ator. Este último quiere explicarle todo, pero Harald no atiende a razones y empiezan a pelear. Ator gana pero no lo mata y Karen les advierte que Moki ha sido secuestrado. Ator parte solo y Karen le explica todo a Harald, quien también lo busca. Harald encuentra a Moki, pero Hagen le pide un rescate por el niño. Mientras tanto, Ator también ha llegado a la cueva donde el niño está prisionero y, gracias al descuido de Hagen, Moki logra liberarse y Ator mata con cuchillos al terrible Hagen. Mochi puede así abrazar a su padre, mientras que Ator se va solo.

# THE RED MANTLE



- **Título Original:** Den røde kappe
- **Título Español:** La capa roja
- **Año:** 1967
- **Director:** Gabriel Axel
- **País:** Dinamarca, Suecia e Islandia
- **Adaptación del libro:** VII de la Gesta Danorum, de Saxo Gramaticus
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/t5l52>
  2. <https://n9.cl/ygxtp>
- **Bibliografía:**
  1. ELLEY, Derek. *The epic film: myth and history*, Routledge, Londres/Nueva York, 2014.
  2. NORÐFJÖRD, Björn Ægir. *Icelandic Cinema: A National Practice in a Global Context*, Tesis Doctoral, Universidad de Iowa, 2005.



## Resumen:

En la Islandia medieval, Hagbard y sus hermanos buscan vengar la muerte de su padre, el rey Hamund, entablando una sangrienta enemistad con la familia de su asesino, el rey Sigvor. Para resolver la disputa, Sigvor ofrece una alianza que, a su vez, lleva a Hagbard a enamorarse de la hija de Sigvor, Signe, cuya mano ha sido prometida a otro en matrimonio. Esto generará una serie de problemáticas que provocarán que las disputas entre ambas familias se reanuden. A pesar del peligro, Hagbard decide disfrazarse con un manto rojo para visitar a Signe, siendo capturado y ahorcado, mientras que Signe, al enterarse, prende fuego a su habitación y se suicida.

# ALFRED THE GREAT



- **Título Español:** Alfredo el grande
- **Año:** 1969
- **Director:** Clive Donner
- **País:** Reino Unido
- **Adaptación del libro popular:** Alfred the Great: The King and His England (1956), de Eleanor Shipley Duckett.
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/918jf>
  2. <https://n9.cl/2ov4w>

- **Bibliografía:**

1. ROBLES DELGADO, Alberto. “Un rey para el olvido: La figura de Alfredo el Grande a través de la pantalla”, *Medievalismo*, vol. 1, n° 3 (2021), pp. 389-408.
2. SNYDER, Christopher A., “To be, or not to be-King: Clive Donner´s Alfred the Great (1969)”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 39-45.
3. YORKE, Barbara. “The “Old North” from the Saxon South in Nineteenth-Century Britain”, en Matti Kilpiö (ed.), Leena Kahlas-Tarkka (ed.), Jane Roberts (ed.) y Olga Timofeeva (ed.), *Anglo-Saxons and the North: Essays Reflecting the Theme of the 10th Meeting of the International Society of Anglo-Saxonists in Helsinki*, August 2001, Arizona Center for Medieval and Renaissance Studies, 2009, pp. 132-149.



## Resumen:

Cuando los vikingos invaden Inglaterra, Alfredo está a punto de tomar sus votos sacerdotales. Sin embargo, su hermano, el rey Æthelred de Wessex, lo convoca en su ayuda y Alfredo va a la batalla, donde parece ser un gran estratega. Æthelred muere poco después de que Alfred se case con la princesa de Mercia Aelhswith. Dividido entre seguir el intelecto o la pasión, Alfred, al principio, se niega a suceder a Æthelred y consumir su matrimonio, pero se ve obligado a aceptar la realeza después de que los daneses ataquen nuevamente. Al darse cuenta de la posición débil de Wessex, Alfredo entra en negociaciones con Guthrum, el líder vikingo. Aelhswith, por otro lado, acepta convertirse en rehén de Guthrum y comienzan a desarrollar sentimientos el uno por el otro.

Alfredo tiene dificultades para actuar como un rey, pidiendo obediencia a la nobleza, que se niega a seguir luchando por un rey despota y engreído como él. Esto provoca que Alfredo sea derrotado nuevamente por los daneses y se vea obligado a retirarse a los pantanos de Somerset. Allí, es acogido por los bandidos y campesinos del lugar en los que encuentra una gran fuerza de apoyo. Finalmente, el monarca consigue reconciliarse con los nobles anglosajones, que se unen a él en la decisiva batalla contra los vikingos. Alfredo derrota a Guthrum, noqueándolo, pero decide perdonarle la vida y perdona también a Aelhswith.

# TARKAN VERSUS THE VIKINGS



- **Título Original:** Tarkan: Viking Kani
- **Año:** 1971
- **Director:** Mehmet Aslan
- **País:** Turquía
- **Adaptación del personaje de comic:** Tarkan (1967), por Sezgin Burak
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/15mn1>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

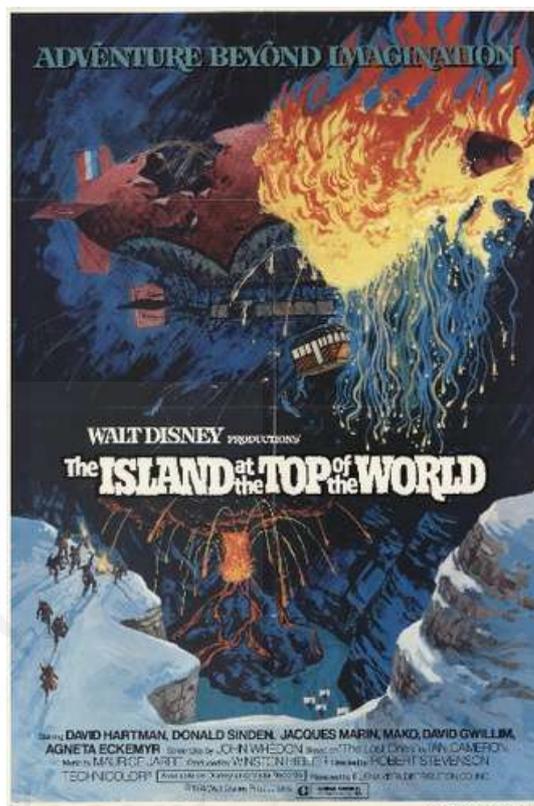
## Resumen:

Los vikingos desean secuestrar a una hermosa princesa turca con la intención de ofrecerla como sacrificio a antiguas y malvadas deidades, pero el heroico Tarkan, ayudado por su perro Kurt, entrarán en acción para salvar a la princesa y derrotar a los malignos piratas vikingos.

# THE ISLAND AT THE TOP OF THE WORLD



- **Título Español:** La isla del fin del mundo
- **Año:** 1974
- **Director:** Robert Stevenson
- **País:** Estados Unidos
- **Adaptación de la novela:** The Lost Ones (1961), de Ian Cameron
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/tm9p0>
  2. <https://n9.cl/mwvjz>
  3. <https://n9.cl/93aw2>
- **Bibliografía:** SOUZA DE MEDEIROS, Elton Oliveira. “Vikings e simulacros: A construção de narrativas e simulações medievais pela cultura de massa”, *Revista de Historia Comparada*, vol. 15, nº 1 (2021), pp. 228-265.



## Resumen:

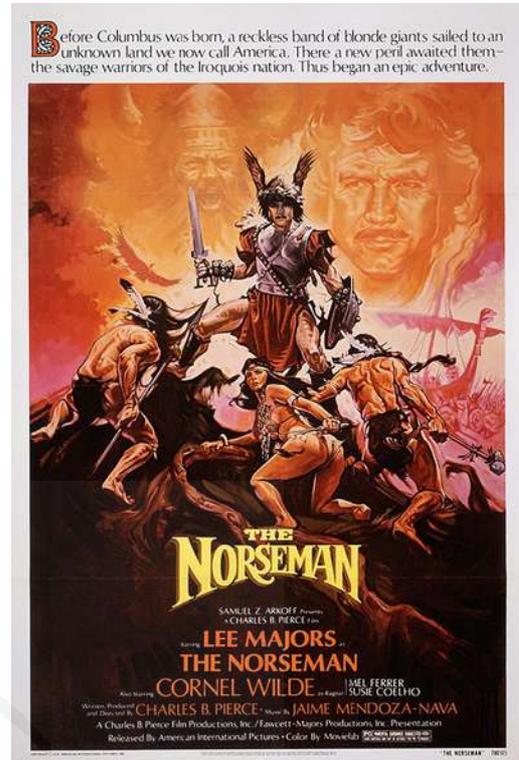
Esta película nos sitúa en Inglaterra en el año 1907, donde Sir Anthony Ross solicita la presencia del profesor John Ivarsson, pues el hijo del primero ha desaparecido. Un viejo documento del diario de un puesto comercial de la Bahía de Hudson habla de una isla misteriosa, ubicada bajo una sola nube sobre los témpanos de hielo, que es el cementerio de las ballenas, un lugar conocido solo por el folclore y la leyenda a cuyo encuentro había ido el hijo de Ross. Esto despertará el interés del profesor Ivarsson y juntos organizan una expedición al Ártico.

Tras varias vicisitudes el grupo llegará a la misteriosa isla donde encontrarán una comunidad vikinga, descendientes de una antigua expedición perdida, los cuales habitan unas tierras cálidas y bellas que consideran un “paraíso” rodeado por un “desierto blanco”, por lo que estarán dispuestos a matar para preservar el secreto de su existencia, poniendo a la expedición en apuros y obligándoles a huir del lugar.

# THE NORSEMAN



- **Título Español:** El nórdico
- **Año:** 1978
- **Director:** Charles B. Pierce
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/0hf2v>
  2. <https://n9.cl/unm48>
  3. <https://n9.cl/qehpk>
- **Bibliografía:** HARTY, Kevin J., “Who’s Savage Now?!-The Vikings in North America”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 106-120.



## Resumen:

El caudillo vikingo Thorvald lidera una expedición a la “nueva tierra del oeste” en busca de su padre, el rey Eurich, quien desapareció con sus hombres un año antes en un viaje similar. Tras una larga travesía llegan a su destino, pero son atacados por nativos. Uno de los vikingos, Bjorn, es asesinado y enterrado en el mar. Los vikingos exploran el territorio y descubren una ensenada que conduce a un río y navegan tierra adentro, mientras una mujer nativa llamada Winetta y su compañero, ven el barco desde la orilla y corren a su aldea para advertir a los demás. Allí se encuentran al rey Eurich y sus hombres, que han sido cegados y trabajan como prisioneros en las minas. Al día siguiente, Thorvald y sus hombres exploran el bosque y se encuentran rodeados de nativos y comienza la batalla. Después de sufrir muchas bajas, los escandinavos se retiran al río y los nativos celebran la victoria.

A la mañana siguiente, Winetta se acerca al barco de Thorvald con la daga de Eurich como señal de paz y Thorvald le permite subir a bordo. Ella le da a Thorvald la daga, y luego le indica a los soldados que la sigan. Aunque los escandinavos temen que sea una trampa, Thorvald se arriesga y Winetta los lleva a donde Eurich está cautivo. Cuando Thorvald regresa al barco planea un rescate y marcha con algunos de sus hombres, que con la ayuda de Winetta rescatan a Eurich y al resto de sus hombres, y huyen al bosque pues los nativos han descubierto que los prisioneros han escapados y comienza una salvaje persecución. Tras enfrentarse a varios nativos, esquivar dardos y lanzas, y correr campo a través, consiguen llegar hasta el barco vikingo, al que nadan de regreso mientras el resto de la tripulación repele a los nativos furiosos, hasta que finalmente a salvo en el barco zarpan de vuelta a su hogar.

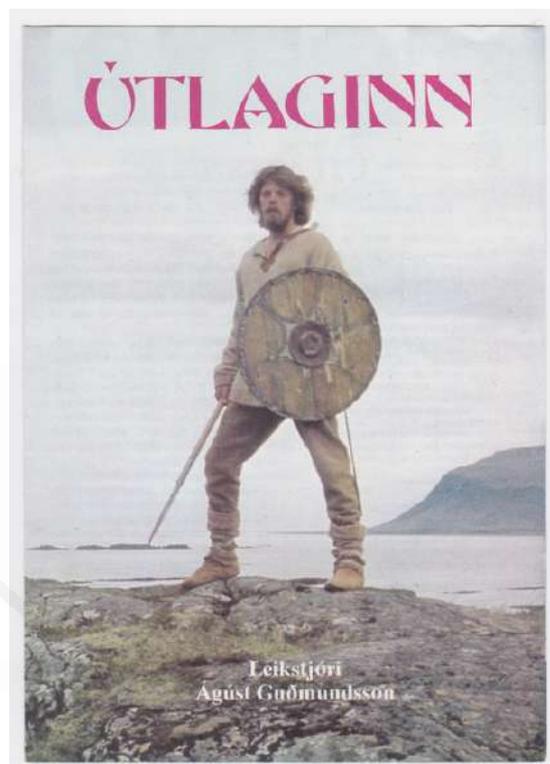
# OUTLAW: THE SAGA OF GÍSLI



- **Título Original:** Útlaginn
- **Año:** 1981
- **Director:** Ágúst Guðmundsson
- **País:** Islandia
- **Adaptación de la saga:** Gísli saga Súrssonar
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/70cvus>
  2. <https://n9.cl/715r8>

- **Bibliografía:**

1. NORÐFJÖRÐ, Björn Ægir. "Adapting a literary nation to film: National identity, neoromanticism and the anxiety of influence", *Scandinavian-Canadian Studies*, vol. 19, 2010, pp. 12-40.
2. NORÐFJÖRÐ, Björn Ægir. *Icelandic Cinema: A National Practice in a Global Context*, Tesis Doctoral, Universidad de Iowa, 2005.



## Resumen:

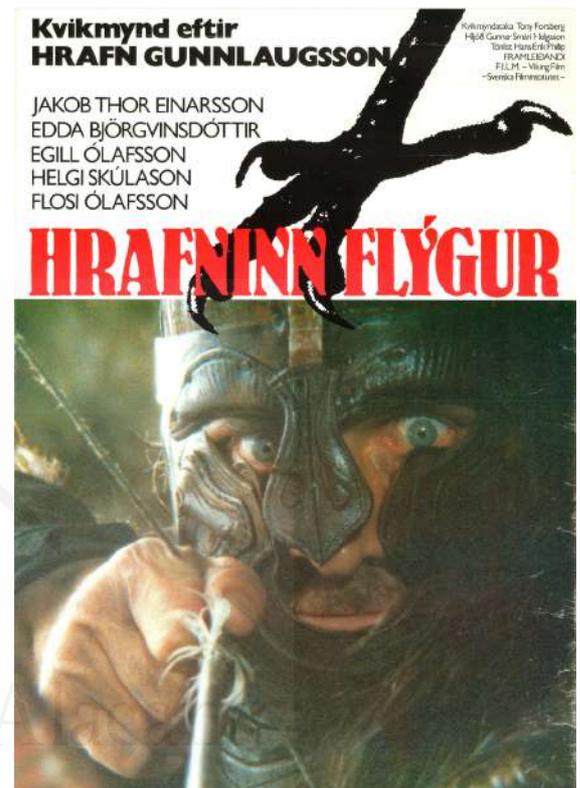
Como la mayoría de las sagas de los islandeses, esta película también comienza con una genealogía extensa y colorida antes de presentar a sus personajes principales, el mismo Gísli, su hermano Þorkell y su hermana Þordis, quienes escapan de un pasado sangriento en Noruega hacia Islandia. Después de un breve período de paz en su nuevo hogar, Gísli pronto vuelve a tener problemas y se dirige a una trágica muerte. En un intento por mantener la paz, Gísli, Þorkell, el marido de Þordis, Þorgrímur, y el cuñado de Gísli, Vesteinn, deciden prometer su hermandad, lo que de alguna manera implica un pacto de no agresión. Sin embargo, a mitad de la ceremonia, Þorgrímur se niega a compartir sangre con Vesteinn, lo que hace que Gísli también se retire. La situación se intensifica cuando Þorkell deja a Gísli para instalarse en la granja de Þorgrímur después de escuchar a su esposa, Asgerður, reconocer sus sentimientos íntimos por Vesteinn.

Vesteinn es asesinado cuando duerme, mientras está de visita en la granja de Gísli, quien luego se venga de su muerte matando a Þorgrímur en circunstancias similares. Estimulado por Þordis, Þorkur, el hermano de los asesinados, persigue a Gísli que se convierte en un forajido. El resto de la película nos muestra a Gísli huyendo constantemente de sus perseguidores, escondiéndose en casa de algunos amigos como Ingjalður y Refur, y a menudo apenas escapando de Þorkur y su pandilla. Finalmente, Gísli muere después de luchar valientemente contra quince hombres, liderados por el amigo de Þorkur, Eyjólfur, y matando a muchos.

# WHEN THE RAVEN FLIES



- **Título Original:** Hrafninn flýgur
- **Título Español:** Ojo por ojo/Cuando los cuervos vuelan
- **Año:** 1984
- **Director:** Hrafn Gunnlaugsson
- **País:** Islandia y Suecia
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/outhn>
  2. <https://n9.cl/7feux>
  3. <https://n9.cl/emk7v>
- **Bibliografía:**
  1. NORÐFJÖRÐ, Björn Ægir. *Icelandic Cinema: A National Practice in a Global Context*, Tesis Doctoral, Universidad de Iowa, 2005.
  2. SØRENSEN, Bjørn. "Hrafn Gunnlaugsson- The Vikings Who Came in from the Cold?", en Andrew Nestingen (ed.) y Trevor G. Elkington (ed.), *Transnational Cinema in a Global North: Nordic Cinema in Transition*, Wayne State University Press, Nueva York, 2005, pp. 341-356.



## Resumen:

Esta película comienza con un breve prelude ambientado en Irlanda, donde los saqueadores vikingos matan a los padres de un niño y secuestran a su hermana. Veinte años después, este niño, ahora adulto, llega a Islandia como el misterioso extraño Gestur en busca de venganza. A base de engaños y mentiras, Gestur consigue enfrentar a sus enemigos entre sí, forzando que el jefe de ellos, Eiríkur, acabe matando a sus amigos y aliados, así como a la mayor parte de su clan. Finalmente se descubre el engaño de Gestur, y Eiríkur, ahora casado con su hermana, lo desafía a un duelo, muriendo este a manos del irlandés. La película termina con el joven hijo de su hermana y Eiríkur manejando las armas utilizadas por Gestur para matar a su padre, lo que sugiere que el ciclo de venganza está a punto de repetirse una vez más.

# TREES GROW ON THE STONES TOO



- **Título Original:** I na kamnyakh rastut derevya (rus)/Dragens fange (nor)
- **Título Español:** Erik, corazón de vikingo
- **Año:** 1985
- **Director:** Stanislav Rostotsky y Knut Andersen
- **País:** Unión Soviética (URSS) y Noruega
- **Adaptación del libro:** The extraordinary adventures of Kuksha from Domovichi, de Yury Vronsky
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/k75cf>
  2. <https://n9.cl/tjsds>



## Resumen:

Un grupo de vikingos atacan una aldea eslava, matando y capturando como esclavos a sus habitantes. Kuksha, un joven de la aldea se enfrenta desarmado a los vikingos, que le perdonan la vida por su coraje y valentía, y se lo llevan en la nave, como botín de guerra. De camino a Noruega, la flota vikinga de Thorir cae en una trampa tendida por los vikingos daneses que comandan un gran destacamento en dos barcos. Un Thorir enfurecido se pone una cota de malla y da la orden de atacar. Mientras los oponentes se arrojan lanzas y hachas, el inteligente arroja alquitrán en llamas al segundo barco danés, privando así a los daneses de una ventaja decisiva y firmando su derrota. Habiendo rendido honores a los camaradas de armas caídos, los noruegos se van a casa. Thorir pierde a su sobrino en el combate y, sin hijos, adopta a Kuksha bajo el nombre de Einar.

Para el invierno, los vikingos se detienen en el pueblo de sus compatriotas, gobernado por el rey Olaf. Aquí, la hija del rey, Signy, se enamora de Kuksha, pero su mano ya había sido prometida a Sigurd, un guerrero del grupo de Thorir. A partir de aquí, comienzan toda una serie de maquiavélicos planes urdidos por Signy y su madre para deshacerse de Sigurd y que así esta pueda casarse con Kuksha pero, finalmente, todo termina en un dramático desenlace en el que Signy muere, Sigurd se da a la fuga y Thorir y Kuksha deben abandonar las tierras del rey Olaf para volver a Gardariki.

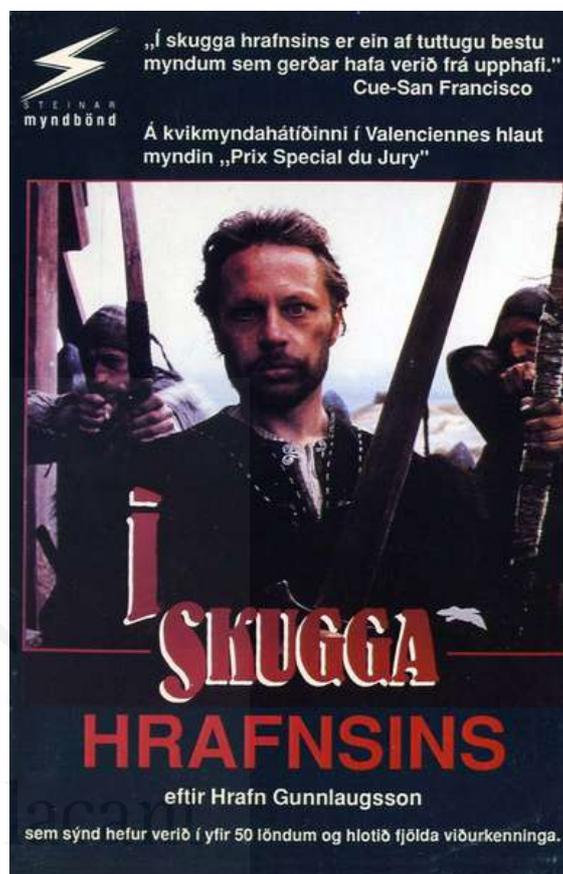
# IN THE SHADOW OF THE RAVEN



- **Título Original:** Í skugga hrafnsins
- **Título Español:** La sombra del cuervo/La venganza de los vikingos
- **Año:** 1988
- **Director:** Hrafn Gunnlaugsson
- **País:** Islandia, Suecia y Noruega
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/ysknl>
  2. <https://n9.cl/tc7f6>
  3. <https://n9.cl/uieuc>

- **Bibliografía:**

1. CHANCE, Jane y WEINSTEIN Jessica. "National Identity and Conversion Through Medieval Romance: The Case of Hrafn Gunnlaugsson's Film *Í Skugga Hrafnsins*", *Scandinavian Studies*, vol. 75, nº 3, 2003, pp. 417-438.
2. GRIMBERT, Joan Tasker y BORNHOLDT, Claudia. "The love of all mankind but also the love of one woman alone: Hrafn Gunnlaugsson's *Sadow of the raven* (1988), en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 83-95.



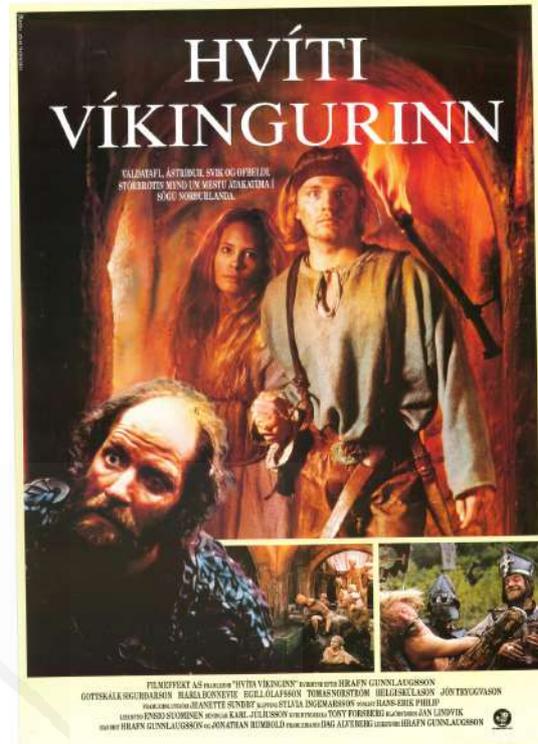
## Resumen:

La película es una adaptación muy libre de la leyenda de Tristán e Isolda. En el año 1077, Trausti regresa a Islandia después de haber estudiado teología en Noruega. Mientras tanto, Grim, el capataz de la granja de Trausti, descubre una ballena varada. Sin embargo, los sirvientes del cruel jefe vecino Eiríkur también descubren a la ballena. Cuando Grim trae a la madre de Trausti, Edda, la jefa de la región, descubren que Eiríkur intenta robar la ballena. Estalla una pelea entre los diferentes clanes y Edda muere en la lucha. Grim mata a Eiríkur en venganza, e Isold, hija de Erikur, ocupa ahora su lugar. En este contexto de disputa sangrienta entre ambos clanes. Isold y Trausti comienzan a sentirse atraídos el uno por el otro, pero Isold ya había sido prometida a Hjoerleifur, el hijo del obispo de Islandia, lo que encrucece aún más las luchas intestinas entre ambos clanes, y finaliza con la muerte de Isold, y Trausti criando a la hija de ella en una alegoría de un nuevo comienzo libre de rencor y violencia.

# THE WHITE VIKING



- **Título Original:** Hvíti víkingurinn
- **Título Español:** El vikingo blanco
- **Año:** 1991
- **Director:** Hrafn Gunnlaugsson
- **País:** Islandia, Noruega, Suecia y Dinamarca
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/xzhzuj>
  2. <https://n9.cl/3if1q>
  3. <https://n9.cl/sf2om>
- **Bibliografía:** SØRENSEN, Bjørn. “Hrafn Gunnlaugsson-The Vikings Who Came in from the Cold?”, en Andrew Nestingen (ed.) y Trevor G. Elkington (ed.), *Transnational Cinema in a Global North: Nordic Cinema in Transition*, Wayne State University Press, Nueva York, 2005, pp. 341-356.



## Resumen:

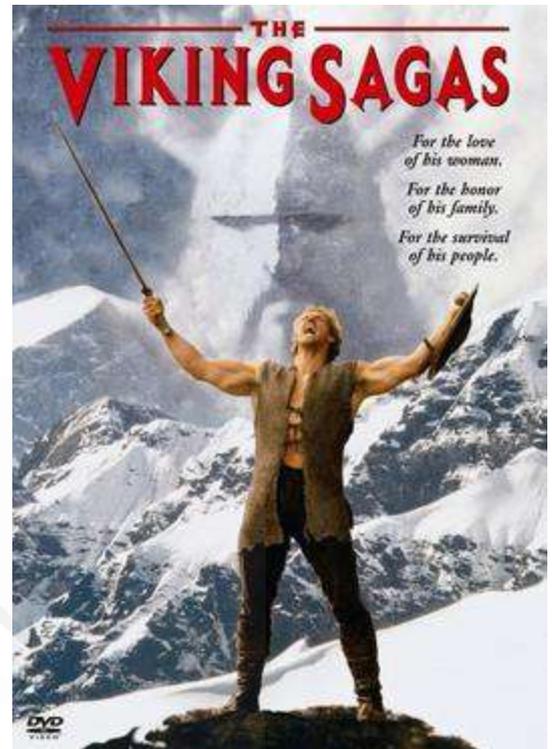
Noruega en el siglo X. El rey Olav es un cristiano fanático que busca erradicar el paganismo en Noruega. El jarl pagano Godbrandur es la última gran resistencia para él y su hija Embla se casa con Askur. El rey Olav y sus hombres atacan durante la ceremonia pagana. Askur y Embla luchan contra los cristianos, pero son capturados. Askur es obligado a partir a Islandia para cristianizar a los paganos restantes que allí quedan, ya que el rey cree que un hijo en Islandia tiene mejores esperanzas que cualquier hombre del rey. Mientras tanto, Embla es retenida en un convento como rehén. En Islandia Askur no tiene suerte en su tarea y se ve inmiscuido en problemas cuando parientes lejanos lo acusan de asesinato, por lo que es exiliado de nuevo a Noruega. Allí intenta liberar a Embla del convento y se hace pasar por Jesús para asustar a las monjas y así él y Embla se alejan nadando del convento. Sin embargo, son capturados en la orilla por el rey Olav, pero Embla convence a Olav para que le permita a Askur regresar a Islandia y completar su tarea.

De nuevo en Islandia Askur tiene más suerte y consigue convencer al juez Thorgeir de que lo ayude, así este ve la oportunidad de librarse de la amenaza del rey Olav. En el Althing se decreta la conversión de Islandia al cristianismo, pero a los paganos se les permitirá adorar en secreto lo cual es aceptado tanto por cristianos como por paganos. En Noruega, Embla que por fin ha escapado, se reúne con su padre y planean escapar a Islandia para continuar con sus costumbres paganas, pero las tropas de Olav vuelven a aparecer. Al darse cuenta de que no hay escapatoria, Embla intenta suicidarse prendiendo fuego al templo donde están, muriendo Godbrandur salvándole la vida. Finalmente, Embla convence al rey de que la deje libre y en el horizonte divisa un barco en el que Askur navega de vuelta con su amada.

# THE VIKING SAGAS



- **Título Español:** El plan de los vikingos
- **Año:** 1995
- **Director:** Michael Chapman
- **País:** Estados Unidos
- **Adaptación de la saga:** Brennu-Njáls saga (Saga de Njál El Quemado)
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/2kx1g>
  2. <https://n9.cl/il79rj>
- **Bibliografía:** NORÐFJÖRÐ, Björn Ægir. *Icelandic Cinema: A National Practice in a Global Context*, Tesis Doctoral, Universidad de Iowa, 2005



Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante

## Resumen:

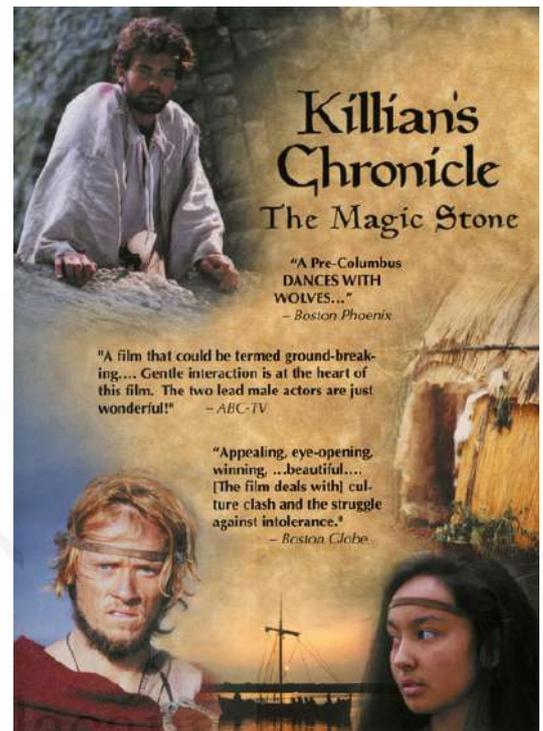
Esta película transcurre en la Islandia vikinga. Un joven Kjartan, hijo del líder local, asiste a la traición cometida por otro noble, Ketil que, contrario a las tradiciones establecidas, ansía mayor poder para sí, y esto lo lleva a asesinar al padre de Kjartan y a quedarse con sus tierras. Dado el peligro que corre Kjartan, debe huir y esconderse en las montañas, pues se le ha puesto precio a su cabeza. En su penosa huida, consigue encontrar a Gunnar, un viejo guerrero que fue amigo del padre de Kjartan en su juventud y que promete ayudarlo en su búsqueda de venganza. Para ello Gunnar adiestra al joven en el arte de la espada y lo convierte en todo un guerrero.

Tras varios años escondido y adiestrándose, la hora de su venganza ha llegado, por lo que durante la reunión anual del Althing islandés, Kjartan se presenta ante todos para acusar públicamente a Ketil por los crímenes que cometió. Esto desemboca un sangriento conflicto, pero que, finalmente, acaba con el malvado Ketil derrotado y Kjartan volviendo a ser restaurado en sus dominios.

# KILLIAN'S CHRONICLE: THE MAGIC STONE



- **Título Español:** La piedra mágica
- **Año:** 1995
- **Director:** Pamela Berger
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/qw265>
  2. <https://n9.cl/e8gjd>
  3. <https://n9.cl/weuteg>
- **Bibliografía:** HARTY, Kevin J., "Who's Savage Now?!-The Vikings in North America", en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 106-120.



## Resumen:

Un barco que transportaba vikingos y un esclavo irlandés se pierde y llega a la costa de América del Norte. Para navegar de vuelta a casa, necesitan la "Piedra Mágica" de cristal que solo el esclavo Killian sabe cómo utilizar para encontrar el camino, pero este escapa de su cautiverio llevándose la piedra con él. Los nativos americanos de la zona, los Passamaquoddy, lo rescatan y él aprende sus costumbres, así como a aprovechar los recursos naturales. Su integración en la tribu es total y se convierte en hermano del héroe Contacook, amigo de la joven Kitchi y amante de la hermosa Turtle. Pero los vikingos lo buscan, y Killian debe hacer frente a su perseguidor, pero no estará solo pues los nativos ayudarán al esclavo a enfrentar su destino y así quedarse en su nuevo hogar.

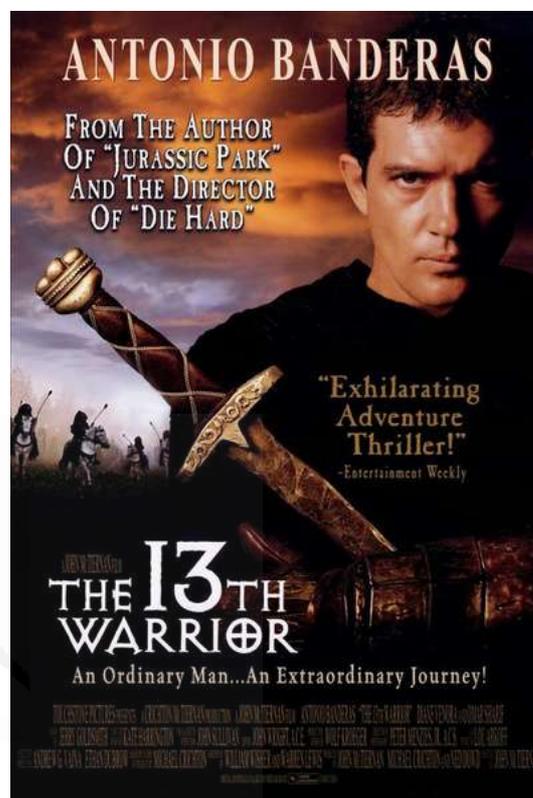
# THE 13TH WARRIOR



- **Título Español:** El guerrero nº 13
- **Año:** 1999
- **Director:** John McTiernan
- **País:** Estados Unidos
- **Adaptación de la novela:** Eaters of the Dead (1976), de Michael Crichton
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/1hdki>
  2. <https://n9.cl/vk83e>

- **Bibliografía:**

1. SHUTTERS, Lynn. "Vikings through the eyes of an arab ethnographer: Construcción of the other in The 13th Warrior", en Lynn T. Ramey (ed.) y Tison Pugh (ed.), *Race, Class and Gender in Medieval Cinema*, Palgrave Macmillan, Nueva York, 2007, pp. 75-89.
2. SKLAR, Elizabeth S., "Call of the wild: Culture shock and Viking masculinities in The 13th Warrior (1999)", en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 121-134.
3. TVESKOV, Mark Axel y ERLANDSON, Jon M., "Vikings, Vixens, and Valhalla: Hollywood Depictions of the Norse", en Julie M. Schablitsky (ed.), *Box Office Archaeology: Refining Hollywood's Portrayals of the Past*, Left Coast Press, Walnut Creek, 2007, pp. 34-50.



## Resumen:

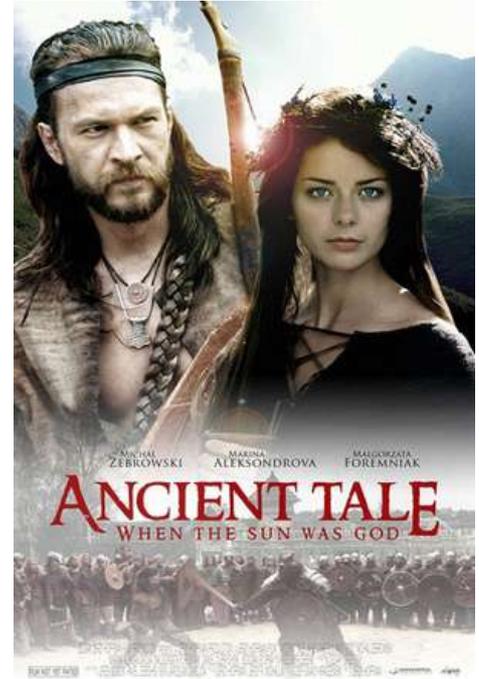
Narra la historia de Ahmad ibn Fadlan, alfaquí árabe expulsado de su tierra tras una relación amorosa con la mujer de un importante hombre del califato. Como castigo, es enviado como embajador del califa ante los búlgaros del Volga. En el trayecto se une a un grupo de nórdicos que se dirigen a defender a un pueblo atacado por una tribu de hombres bestia, conocidos como los wendols. La inclusión de Ibn Fadlan en el grupo se debe a que una hechicera determina que han de acudir trece guerreros a rescatar al pueblo, y que el decimotercer guerrero debe ser extranjero. Liderados por Buliwylf, la compañía se encamina al norte para combatir a los temibles atacantes del pueblo, que aprovechan la oscuridad de la noche para sus incursiones.

Al llegar al reino del rey Hrothgar se producen una serie de enfrentamientos contra los poderoso wendols y mueren varios guerreros de la compañía. Tras consultar a la hechicera del pueblo, deciden adentrarse en la guarida de los wendols para acabar con los líderes que los comandan. Buliwylf y los guerreros restantes se infiltran en el complejo de cuevas de wendol y matan a la hechicera de estos, pero Buliwylf sufre un profundo rasguño en el hombro con un arma envenenada. La compañía consigue escapar de las cuevas y regresan al pueblo para prepararse para una última batalla. Buliwylf logra matar al señor de la guerra wendol, provocando su derrota, antes de sucumbir al veneno. Ahmad es testigo del funeral de Buliwylf antes de regresar a su tierra natal y escribir la historia de su aventura con los vikingos

# THE OLD FAIRY TALE: WHEN THE SUN WAS GOD



- **Título Original:** Stara baśń: Kiedy słońce było bogiem
- **Año:** 2003
- **Director:** Jerzy Hoffman
- **País:** Polonia
- **Adaptación de la novela:** Stara baśń. Powieść z dziejów Polski (Un antiguo cuento. Novela de historia polaca, 1876), de Józef Ignacy Kraszewski.
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/j2xqf>
  2. <https://n9.cl/7bytl>



## Resumen:

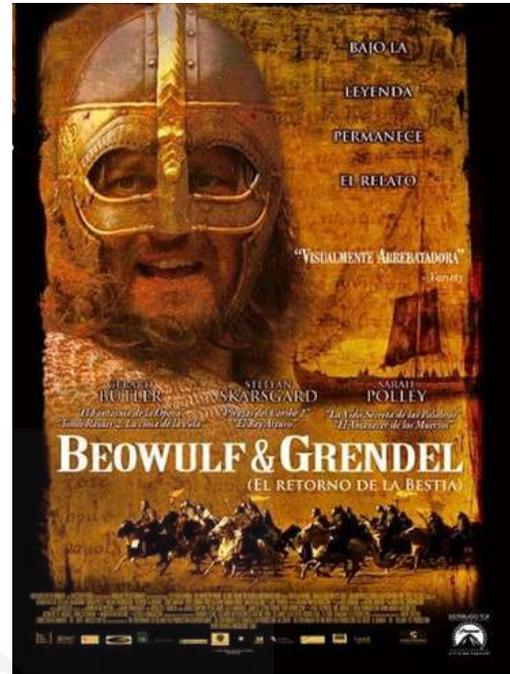
Los eventos de esta película tienen lugar en el siglo IX, en una Polonia aun pagana. Las tierras que rodean el lago Goplo están gobernadas por el sanguinario príncipe Popiel, que ha asesinado a toda su familia para asegurarse de que su hijo herede el trono. Sus crímenes conducen a una revuelta campesina. Ziemowit, un joven cazador y guerrero, está profundamente enamorado de Dziwa, la hermosa hija de Wisz, el campesino. Sin embargo, no puede casarse con ella porque su padre la ofreció a los dioses y ella será enviada a servir en un santuario. Ziemowit no aceptará la decisión del anciano y decide que luchará por estar junto a su amada.

Mientras tanto, Ziemowit conoce a Piastún, el excomandante del ejército del príncipe, y decide unirse a él y a los campesinos en la rebelión contra Popiel. El Príncipe llama a las tropas vikingas en su ayuda y esto le permite resistir el asedio de los campesinos, que son derrotados. Pero la situación cambia cuando Ziemowit derrota al comandante vikingo en un duelo y Popiel se queda solo con un puñado de guerreros. Se encierra en una torre de piedra donde, como dice la leyenda, es devorado por ratones. Los campesinos han triunfado frente a la tiranía de Popiel y un nuevo periodo se abre en la historia de Polonia. Sin embargo, tras la victoria, Ziemowit marchará al santuario a reclamar a su amada.

# BEOWULF & GRENDEL



- **Título Español:** Beowulf & Grendel (el retorno de la bestia)
- **Año:** 2005
- **Director:** Sturla Gunnarsson
- **País:** Canadá, Reino Unido, Islandia, Estados Unidos y Australia
- **Adaptación del poema épico anglosajón:** Beowulf
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/1dycr>
  2. <https://n9.cl/0g4xr>
- **Bibliografía:** BRITO, Andreia y MARTINS, Ana Rita. "Beowulf at the Movies: From Anglo-Saxon Poetry to Modern Cinema", *International Journal of Cinema*, nº 1 (2013), pp. 155-165.



## Resumen:

Hrothgar, rey de Dinamarca, y un grupo de guerreros persiguen a un hombre corpulento, al cual consideran un troll, y a su hijo pequeño hasta un gran acantilado. El padre es atacado hasta la muerte y su hijo puede ocultarse. Años más tarde, Grendel ya no es un niño y decide vengar la muerte de su padre, por ello ataca el gran salón del rey y mata a todos sus guerreros. Cuando a la mañana siguiente Hrothgar lo descubre, decide pedir ayuda al guerrero Beowulf, el cual navega a Dinamarca, con sus guerreros gautas, en una misión para matar a Grendel. Mientras tanto, el pueblo del rey ha caído en una profunda desesperación y muchos de los aldeanos paganos se convierten al cristianismo a instancias de un monje irlandés. Durante la noche, Grendel continúa atacando la aldea de Hrothgar, pero en lugar de luchar contra Beowulf huye. Selma, la bruja, le dice a Beowulf que Grendel no peleará con él porque Beowulf no ha cometido ningún mal contra él.

Al día siguiente los guerreros se adentran en las grutas donde se refugia Grendel, y ahí profana los restos de su padre para provocarlo. Esa misma noche, Grendel vuelve a atacar el gran salón y mata a algunos de los guerreros gautas, pero Beowulf le tiende una trampa y le corta el brazo, provocando que el monstruo huya desparado y todos celebran la victoria pensando que el monstruo está muerto. Mas tarde, Selma revela a Beowulf que ella fue violada por Grendel y que esta dio a luz un hijo suyo. Al cabo de algunas noches, el salón del rey vuelve a ser atacado, pero en este caso por la madre de Grendel, que recupera el brazo de su hijo y desaparece. Beowulf y sus hombres regresan a las cuevas y encuentran un pasaje submarino que lo lleva hacia una sala en el interior de las grutas. Allí Beowulf encuentra el cadáver de Grendel y es atacado por su monstruosa madre, a la que da muerte usando una espada del tesoro allí escondido. Tras esto, descubre que la batalla había sido observada por el hijo de Grendel y Selma, lo que fuerza al guerrero gauta a enterrar a Grendel ceremonialmente. Poco después, Beowulf y su banda de gautas abandonan Dinamarca en barco, después de haber advertido a Selma que debe esconder a su hijo, para que los daneses no lo maten.

# B E O W U L F



- **Título Español:** Beowulf
- **Año:** 2007
- **Director:** Robert Zemeckis
- **País:** Estados Unidos y Reino Unido
- **Adaptación del poema épico anglosajón:** Beowulf
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/6e4vo>
  2. <https://n9.cl/nopyo>
- **Bibliografía:** BRITO, Andreia y MARTINS, Ana Rita. “Beowulf at the Movies: From Anglo-Saxon Poetry to Modern Cinema”, *International Journal of Cinema*, nº 1 (2013), pp. 155-165.



## Resumen:

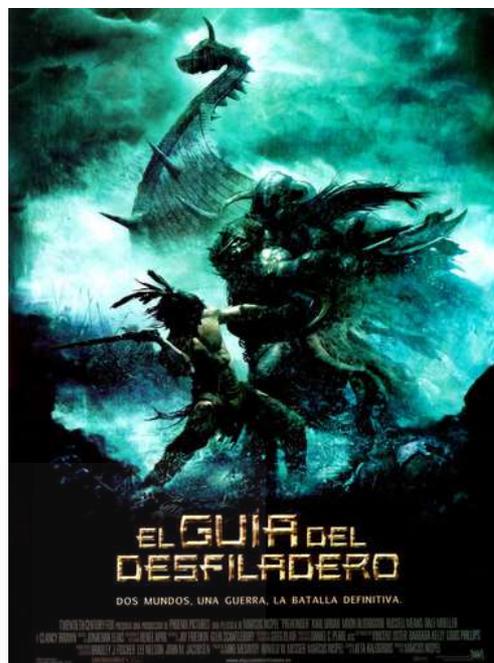
El legendario guerrero Beowulf viaja a Dinamarca, con su banda de soldados, para ayudar al rey Hrothgar, que necesita un héroe para matar a Grendel, una horrible criatura, parecida a un troll, con una fuerza y una astucia insuperables que atacó y mató a muchos de los guerreros de Hrothgar durante una celebración en el salón de Heorot. Los hombres celebran de nuevo en Heorot para atraer a Grendel, que ataca y se desata una pelea. Durante la pelea, Beowulf descubre que Grendel tiene un oído hipersensible y rompe el tímpano de la criatura. Grendel se encoge de tamaño y logra escapar solo después de que Beowulf le cortara el brazo, hiriéndolo de muerte. En su cueva, la madre de Grendel jura vengarse ante el cadáver de su hijo y viaja a Heorot, donde mata a los hombres de Beowulf durante la noche. Tras esto, el héroe gauta viaja a la cueva de la madre para matar al monstruo, pero cuando lo encuentra este adopta la forma de una hermosa mujer, Beowulf intenta matarla, pero falla. Sin embargo, ella logra seducirlo con promesas de convertirlo en rey a cambio de un hijo para reemplazar a Grendel, a lo que Beowulf accede cuando ambos se besan. Posteriormente, Beowulf regresa a Heorot con la cabeza de Grendel y anuncia que ha matado a la madre de Grendel.

Cincuenta años después, el anciano Beowulf es rey de Dinamarca, y en el aniversario de la victoria contra Grendel, un pueblo cercano es destruido por un dragón. Beowulf vuelve a la cueva una vez más, pero la madre de Grendel rechaza negociar con él y el dragón ataca el castillo de Beowulf. A pesar de su edad, Beowulf hace todo lo posible para detener al dragón, resultando mortalmente herido en la lucha, pero logrando matar al dragón arrancándole el corazón. Como el gran héroe y guerrero que fue, Beowulf recibe un funeral vikingo, depositado en un barco con sus tesoros que es prendido en llamas y arrojado al mar, a la deriva.

# PATHFINDER



- **Título Español:** El guía del desfiladero
- **Año:** 2007
- **Director:** Marcus Nispel
- **País:** Estado Unidos y Canadá
- **Adaptación de la película:** Ofelas (Nils Gaup, 1987)
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/gl0za>
  2. <https://n9.cl/ec6iv>
- **Bibliografía:** DAVIDSON, Roberta. "Different Pathfinders, Different Destinations", en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 96-105.



## Resumen:

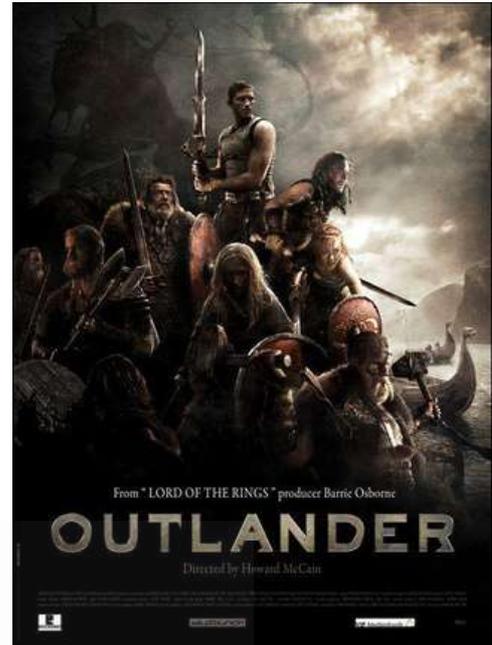
Una expedición de la era vikinga llega a América del Norte con la intención de subyugar a la población nativa, pero resultan derrotados siendo el único superviviente el hijo del líder vikingo, que es adoptado por una mujer nativa y recibe el nombre de Ghost. Quince años después, Ghost aún vive entre la tribu y aunque es socialmente aceptado, aún tiene que ganarse el estatus de guerrero. Entonces, se produce el ataque de un nuevo grupo de asaltantes vikingos, quedando la aldea de Ghost destruida y todos sus habitantes son asesinados. Se produce, entonces, un duelo entre Ghost y el líder vikingo, Gunnar, al que hiere de gravedad antes de escapar.

Ghost es perseguido por los vikingos, pero consigue llegar hasta la tribu vecina para alertarlos del ataque y que puedan huir y esconderse. Este decide partir solo a enfrentar a los vikingos, pero se unen Jester, un viejo amigo que se niega a abandonarlo, y Starfire, su enamorada. A pesar de que, inicialmente, consiguen emboscar y derrotar a algunos vikingos, estos ejecutan brutalmente a Jester y capturan a Ghost y Starfire. Los vikingos amenazan a Ghost con torturar a Starfire si no los lleva a la ubicación del resto de aldeas, y este acepta para salvar a su enamorada. Por el camino, consigue engañar a los nórdicos y llevarlos por sendas traicioneras con trampas naturales resultando, la mayoría de ellos, muertos. Finalmente, Ghost se bate en duelo contra Gunnar y este resulta derrotado al caer por un acantilado. Ghost, finalmente es respetado como el más valiente de la tribu y asume su posición vigilando la costa en caso de que los vikingos regresen alguna vez.

# OUTLANDER



- **Año:** 2008
- **Director:** Howard McCain
- **País:** Estados Unidos, Alemania, Francia y Republica Checa.
- **Adaptación del poema épico anglosajón:** Beowulf
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/p489x>
  2. <https://n9.cl/uh9s3>
- **Bibliografía:** MARSHALL, David W., “Harrying an infinite horizon: The ethics of expansionism in Outlander (2008)”, en Kevin J. Harty (ed.), *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*, McFarland, North Carolina, 2011, pp. 135-149.



## Resumen:

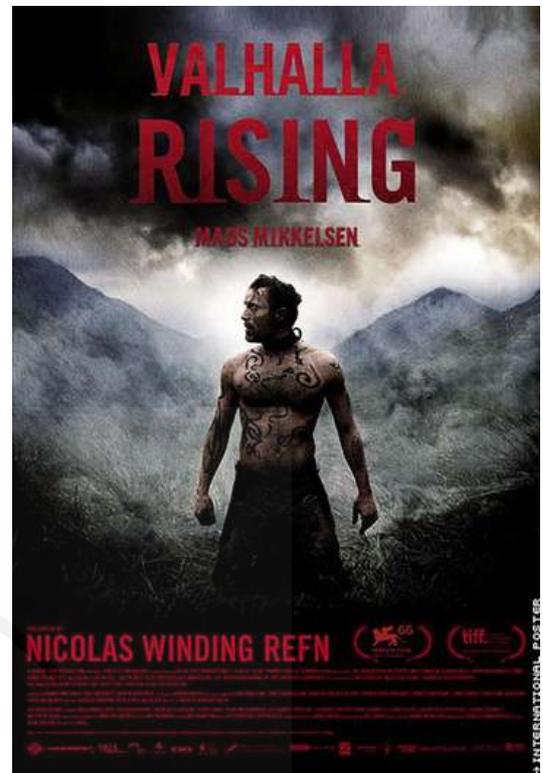
Una nave espacial se estrella en un majestuoso lago de Noruega en la época de los vikingos. De los restos emerge Kainan, un soldado, y una criatura sedienta de sangre conocida como Moorwen. Decidido a rastrear al Moorwen, Kainan activa una baliza de rastreo para llamar la atención de alguna nave que lo rescate. Antes de tener siquiera oportunidad de encontrar al Moorwen, un guerrero nórdico llamado Wulfric consigue capturar a Kainan y se lo lleva a su poblado. Allí lo tachan de “extranjero” y lo interrogan acerca de una masacre que ha ocurrido en una de las aldeas vecinas. Kainan intenta explicarse hablándoles del Moorwen, pero nadie le cree. Poco a poco, tras algunos ataques del Moorwen, los nórdicos comienzan a creer en su historia y, por fin, deciden salir a darle caza, pero en lugar del Moorwen se encuentran con un gigantesco oso. Kainan consigue salvar la vida del rey Hrothgar matando al oso y, tras esto, los nórdicos lo aceptan como uno más en su grupo.

Mientras el Moorwen siembra la destrucción en los alrededores, se inicia una guerra entre el clan del rey Gunnar y la del rey Hrothgar. Gunnar ataca la aldea de Hrothgar, pero sus fuerzas son repelidas. Durante la retirada, el Moorwen ataca a los hombres de Gunnar y éstos se ven obligados a volver a la aldea de Hrothgar y buscar refugio. Juntos, los dos clanes rivales intentan matar al Moorwen. Muchos nórdicos mueren, incluidos los dos reyes. Bajo el mando de Wulfric, los nórdicos abandonan la aldea en busca de un nuevo hogar seguro. Kainan junto con algunos hombres consigue recuperar un poco de metal de su nave y con él fabrican una espada capaz de herir al Moorwen, ya que las primitivas armas nórdicas son inservibles. Tras aventurarse en unas cuevas, finalmente consiguen vencer al Moorwen y a su cría recién nacida. Wulfric muere durante la batalla, y transfiere el liderazgo a Kainan, que vuelve a donde se estrelló su nave para recoger la baliza, que sigue emitiendo una señal de socorro. Kainan observa a una nave de rescate entrando en la atmósfera, pero decide, a pesar de ser la última oportunidad de regresar a casa, que no le queda nada por lo que volver. Destruye la baliza con su espada, eligiendo así quedarse en la Tierra.

# VALHALLA RISING



- **Año:** 2009
- **Director:** Nicolas Winding Refn
- **País:** Dinamarca y Reino Unido
- **Webgrafía:**
  - <https://n9.cl/k7nj8>
  - <https://n9.cl/sraqw>
- **Bibliografía:** OLSON, Christopher John. *Gangstas, Thugs, Vikings, and Drivers: Cinematic Masculine Archetypes and the Demythologization of Violence in the Films of Nicolas Winding Refn*, College of Communication Master of Arts Theses, DePaul University, 2014.



Universitat d'Alacant

Universidad de Alicante

## Resumen:

Epopeya vikinga existencialista que sigue a un guerrero mudo llamado One Eye mientras lucha por sobrevivir en la dura tierra de Escocia, en torno al año 1000 d.n.e. Durante años, un jefe pagano nórdico llamado Barde ha mantenido cautivo a One Eye y lo ha obligado a luchar hasta la muerte con otros prisioneros. No se sabe nada sobre el pasado o la identidad de este misterioso guerrero, pero sus captores creen que salió del mismo infierno y posee una fuerza sobrenatural.

Finalmente, One Eye mata a sus captores y escapa junto a un niño esclavo, Are. Seguidamente, se encuentran con un grupo de vikingos cristianos que se dirigen a Jerusalén para luchar en las Cruzadas. One Eye y Are se unen a ellos y juntos parten hacia Tierra Santa. Después de pasar varios días perdidos en una niebla ominosa, One Eye y sus compañeros terminan en una tierra extraña y desconocida, que podemos identificar como Vinland, donde se enfrentan cara a cara con su propia mortalidad.

# VIKINGS



- **Título Español:** Vikingos
- **Año:** 2013-2020
- **Director:** Michael Hirst
- **País:** Irlanda y Canadá
- **Temporadas:** 6
- **Capítulos:** 89
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/m9q7b>
  2. <https://n9.cl/xna8s>

- **Bibliografía:**

1. HARDWICK, Paul y LISTER, Kate. *Viking and the vikings. Essays on Television's History Channel Series*, McFarland, North Carolina, 2019.
2. POLLARD, Justin. *El mundo de Vikings*, Norma Editorial, Barcelona, 2016.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

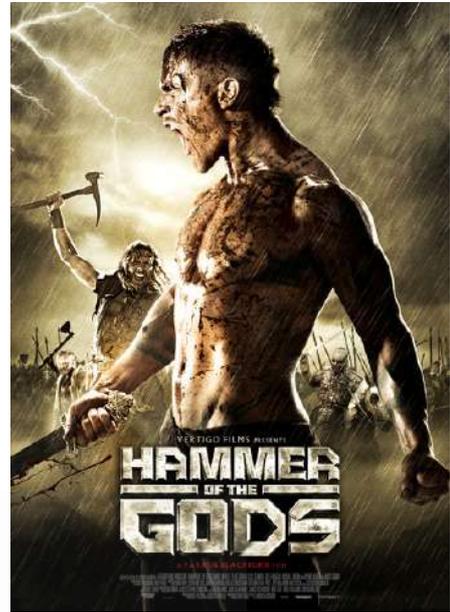
## Resumen:

Esta serie sigue las andanzas del legendario personaje de las sagas antiguas, Ragnarr Loðbrók, así como de su familia y amigos, a través de los cuales exploraremos los entresijos de la cultura y la mitología nórdica, además de asistir a la recreación de eventos históricos auténticos, mientras seguimos el ascenso de Ragnarr hasta convertirse en un poderoso rey. En el ecuador de esta serie se produce un cambio de arco argumental, dejando a tras la figura de Ragnarr, para seguir a sus también legendarios hijos, entre los que se encuentran los míticos Björn Ironside e Ívarr inn Beinlausi.

# HAMMER OF THE GODS



- **Título Español:** El martillo de los dioses
- **Año:** 2013
- **Director:** Farren Blackburn
- **País:** Reino Unido
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/7hj8z>
  2. <https://n9.cl/o2orh>



## Resumen:

El joven príncipe nórdico Steinar, llega a Inglaterra con un contingente de guerreros para combatir un levantamiento sajón que está aplastando a las fuerzas de ocupación lideradas por su padre, el rey Bagsecg. Al llegar al campamento de su padre, asiste a una reunión familiar con él, que está postrado en cama y moribundo, y sus hermanos, que no le tiene un gran aprecio a Steinar por ser medio sajón. El rey no confía en sus hijos para dejarles el trono, y encarga a Steinar que vaya a buscar a su hermano mayor Hakan, quien lleva sin ser visto más de una década debido a fuertes desavenencias con su padre, para que sea él quien herede el trono. Steinar parte con sus camaradas más cercanos y su hermano Vali.

Durante su búsqueda comienzan a ser perseguidos por hombres encapuchados, que resultan ser soldados cristianos y capturan a Steinar y sus compañeros. Ahí se descubre que su otro hermano, Harold, está pactando la rendición con los sajones a cambio de quedarse el cómo rey. Finalmente, estos consiguen escapar y se producen algunas desavenencias dentro del grupo que acaba con la muerte del guerrero Hagen. A pesar de esto, continúan su búsqueda que los lleva a un tétrico bosque donde son capturados por una tribu caníbal que vive en lo profundo de unas grutas. Nuevas revelaciones se producen al descubrir que Hakan es el líder de esta tribu y que fue exiliado debido a una relación incestuosa con su madre. Steinar y Hakan se batieron en duelo durante las festividades de la tribu y, Steinar, logra matar a su hermano y hacerse con el control de la tribu que lo deja libre, así vuelve con su padre Bagsecg, que tras matar a su hijo Harold por la traición cometida al pactar con los sajones, nombra a Steinar su heredero y líder de los ejércitos nórdicos.

# NORTHMEN: A VIKING SAGA



- **Título Español:** Northmen: Los Vikingos
- **Año:** 2014
- **Director:** Claudio Fäh
- **País:** Suiza, Alemania, Sudáfrica
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/hjhqg>
  2. <https://n9.cl/pfb4dd>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

Tras una colosal tormenta, una banda de vikingos acaba varada en las costas del reino de Alba, en la actual Escocia. Su única posibilidad de supervivencia es encontrar un camino hacia el territorio vikingo de Danelaw, atravesando una tierra desconocida y hostil que nunca han conocido. El viaje se convierte en una carrera por salvar sus vidas cuando el rey de Alba manda a sus más peligrosos mercenarios tras ellos, después de que los vikingos hubieran secuestrado (sin conocer su identidad) a la única hija y heredera del rey, la princesa Inghean.

Cuando el grupo se encuentra con Conall, una especie de monje cristiano que predica con su espada, su suerte cambia de dirección y la presa se convierte en el cazador. Con la ayuda y los conocimientos del monje y la princesa, los vikingos colocarán trampas mortales y darán caza uno a uno a sus perseguidores, diezmándolos, hasta el encuentro final que dicta sentencia para los mercenarios escoceses y permite a unos pocos vikingos llegar a tierras seguras.

# THE LAST KINGDOM



- **Año:** 2015-2022
- **Creador:** Stephen Butchard (responsable de la adaptación para televisión)
- **País:** Reino Unido
- **Temporadas:** 5
- **Capítulos:** 46
- **Adaptación de la saga literaria:** The Saxon Stories (Sajones, Vikingos y Normandos), de Bernard Cornwell
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/1zkud>
  2. <https://n9.cl/2rzxx>
- **Bibliografía:**
  1. NICHOLLS, Victoria y WILLIAMS, Howard. “Archaeology in Alfred the Great (1969) and The Last Kingdom (2015-)”, *Digging into the Dark Ages: Early Medieval Public Archaeologies*, 2020, p. 246-251.
  2. ROBLES DELGADO, Alberto. “Un rey para el olvido: La figura de Alfredo el Grande a través de la pantalla”, *Medievalismo*, vol. 1, nº 3 (2021), pp. 389-408.



## Resumen:

Es el año 872, casi todos los reinos que hoy conocemos como Inglaterra han sido invadidos por los vikingos, sólo resiste, desafiante, el reino de Wessex bajo el mando del rey Alfredo el Grande. En este contexto turbulento vive Uhtred, después de que sus padres, nobles sajones, fueran asesinados por los invasores vikingos y que este fuese capturado y criado como uno de ellos. Obligado a elegir entre sus orígenes y el pueblo con el que ha crecido, su lealtad estará siempre a prueba. En su búsqueda para reclamar sus derechos de nacimiento y recuperar las tierras de su familia, Uhtred deberá recorrer un camino peligroso entre ambos bandos.

# VIKING

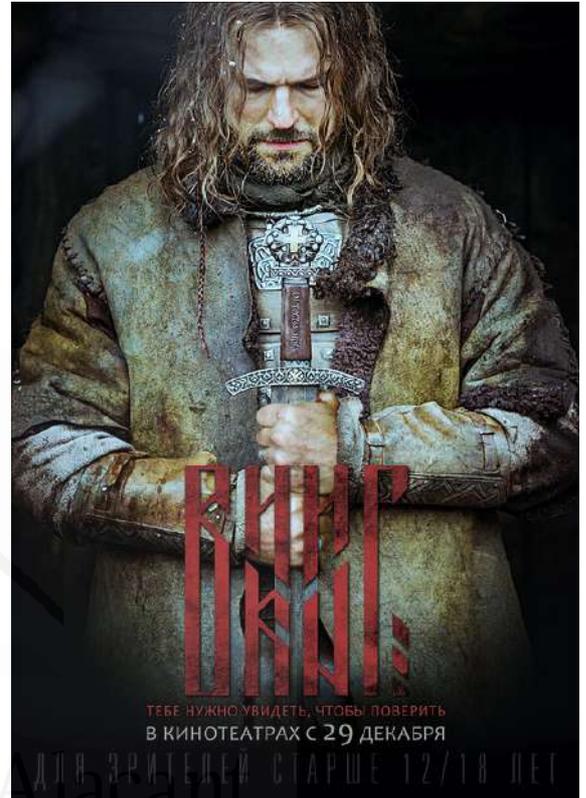


- **Título Español:** Vikingos
- **Año:** 2016
- **Director:** Andrey Kravchuk
- **País:** Rusia
- **Webgrafía:**

1. <https://n9.cl/8ivuz>
2. <https://n9.cl/im6xq>

- **Bibliografía:**

1. DAVIDKOVÁ, Barbora. “Russian perspectives-Viking”, en Jürg Glauser (ed.), Pernille Hermann (ed.) y Stephen A. Mitchell (ed.), *Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies*, De Gruyter, Berlin/Boston, 2018, pp. 933-940.
2. ROBLES DELGADO, Alberto. “El furor y el rugido: la figura del Berserkr en los medios audiovisuales (cine, television y documental)”, *Fuera de Campo*, vol. 2, nº 2, 2018, pp. 53-69.
3. SHLIKHAR, Tetyana. *Between History and Memory: Cultural war in contemporary russian and ukrainian cinema*, Tesis doctoral, Universidad de Pittsburgh, 2020.



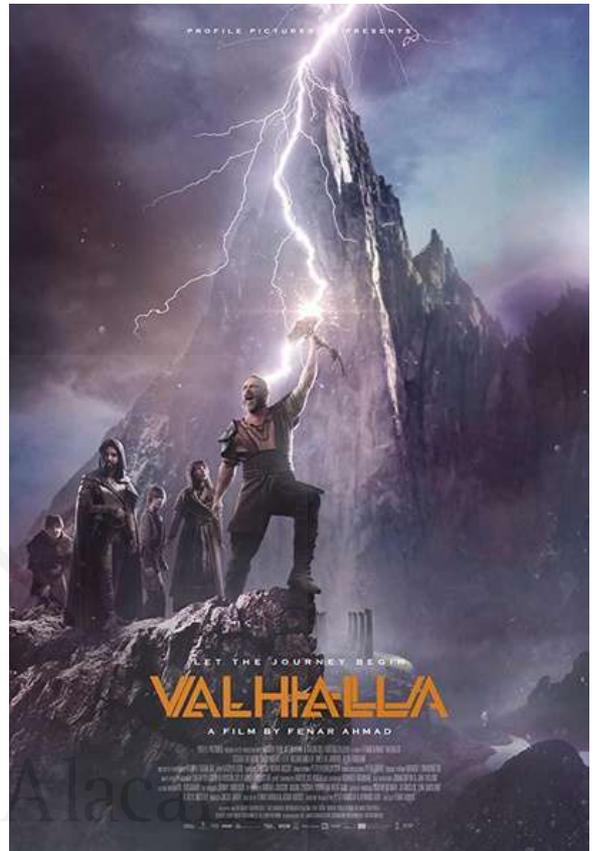
## Resumen:

Rus de Kiev, finales del siglo X. Tras la muerte de su padre, Svyatoslav I, gobernante de la Rus de Kiev, el joven príncipe Vladimir se ve obligado a exiliarse a través del mar helado, en Suecia, para escapar de su traicionero medio hermano Yaropolk, quien ha asesinado su otro hermano Oleg y conquistado el territorio de la Rus de Kiev. El viejo guerrero Sveneld convence a Vladimir para que reúna una armada varega, con la esperanza de reconquistar la ciudad Kiev de manos de Yaropolk y, finalmente, enfrentarse a las poderosas fuerzas bizantinas.

# VALHALLA



- **Año:** 2019
- **Director:** Fenar Ahmad
- **País:** Dinamarca, Noruega, Suecia e Islandia
- **Adaptación del comic:** Valhalla (1979), de Henning Kure y Arne Stenby
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/2c8km>
  2. <https://n9.cl/wk6udb>



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

## Resumen:

Los niños vikingos Røskva y Tjalfe, se embarcan en un viaje lleno de aventuras desde Midgard hasta Valhalla con los dioses Thor y Loki. Sin embargo, la vida en Valhalla se ve amenazada por el temido lobo Fenrir y los bárbaros archienemigos del dios, los Jotnar. Codo a codo con los dioses, los dos niños deben luchar para salvar Valhalla del fin del mundo, y evitar que ocurra el temido Ragnarok.

# THE HUNTRESS: RUNE OF THE DEAD



- **Año:** 2019
- **Director:** Rasmus Tirzitis
- **País:** Suecia y Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/714vke>
  2. <https://n9.cl/yOrg4>



## Resumen:

Una familia vikinga, aislada en su casa, en lo profundo del bosque, a unos días de viaje de Birka. No es una familia adinerada y la caza y la pesca han sido malas durante algún tiempo, lo que obliga Joar, el cabeza de familia, a tomar la medida desesperada de participar en una incursión vikinga. Joar no regresa por mucho tiempo y la familia comienza a temer que nunca lo hará. Runa, la hija mayor, se hace cargo de las tareas del padre en su ausencia. Ella lo extraña mucho y alimenta una tierna esperanza de que él, una vez más, regrese con ellos, pero en su corazón de alguna manera sabe que el sufrimiento de la familia acaba de comenzar. Hay algo en el aire, algo en el agua, el viento y en el suelo. Runa está comenzando a percibir algo vil, algo peligroso en el bosque.

Un día, cuando sale de caza, encuentra a un hombre sangrando, un guerrero, casi inconsciente. Ella lo lleva adentro y la familia atiende sus heridas. Mientras él se cura, se da cuenta de que lo envían para proteger a la familia de un mal que se aproxima. Y trae noticias de su padre. La expedición vikinga de su padre ha regresado, pero algo ha cambiado en ellos, ahí fuera encontraron un tesoro maldito que ha consumido su carne y su espíritu y los ha convertido en criaturas oscuras. Runa deberá hacer frente a esta oscura amenaza y salvar a su familia o morir manos del que una vez fue su padre.

# RAGNAROK



- **Año:** 2020- (actualmente en emisión)
- **Director:** Adam Price
- **País:** Noruega y Dinamarca
- **Temporadas:** 2
- **Capítulos:** 12
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/ulv31>
  2. <https://n9.cl/cjhoj>



Universitat de València  
Universidad de Alicante

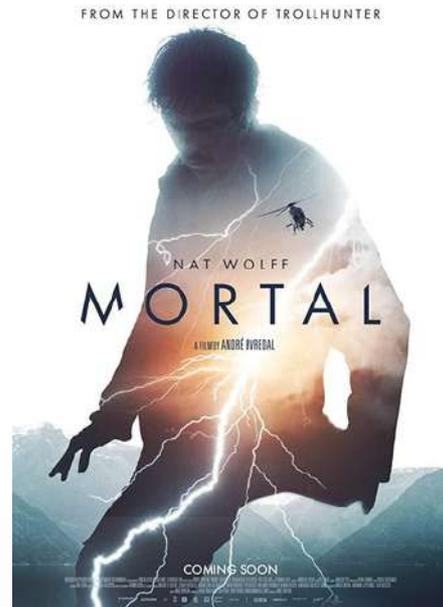
## Resumen:

Ragnarok es una serie de televisión que tiene lugar en la ficticia ciudad noruega de Edda, en la región de Hordaland, que está sufriendo por el cambio climático y la contaminación industrial causada por las fábricas propiedad de la familia local Jotul. Los Jotuls son en realidad seres sobrenaturales que se hacen pasar por una familia. Estos serán desafiados por Magne, un adolescente que se sorprende al saber que él es la reencarnación de Thor, el dios nórdico del trueno. Tras morir su amiga en circunstancias misteriosas, Magne comenzará una lucha contra los que están destruyendo la ciudad, mientras descubre más sobre su pasado y su poder, así como de sus enemigos naturales, los Jotul.

# M O R T A L



- **Año:** 2020
- **Director:** André Øvredal
- **País:** Noruega, Estados Unidos y Reino Unido
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/td715e>
  2. <https://n9.cl/zjrlv>



## Resumen:

En algún lugar del desierto noruego, Eric se despierta de una pesadilla que hace que los árboles, fuera de su tienda, se quemen hasta convertirse en cenizas. Descubre que su pierna tiene quemaduras terribles, por lo que se dirige a la ciudad donde después de tratar sus heridas en el baño de una gasolinera, comienza a caminar por la carretera. Mientras camina por la calle, un grupo de adolescentes se detienen para acosarlo, pero uno de ellos cae muerto tras agarrar a Eric del cuello. La policía acude y se lleva detenido a Eric. Christine, la policía local le pide a una joven psicóloga que hable con Eric, donde se entera de que es un estadounidense-noruego que también es sospechoso de un incendio sin resolver que se cobró la vida de cinco personas hace tres años, todos parientes de Eric. La conversación comienza a incomodar a Eric y sus poderes se desatan, provocando un incendio eléctrico en la comisaría.

La embajada de EEUU intenta llevarse a Eric, pero esto genera nuevamente que los poderes del muchacho se liberen y produce el accidente de un helicóptero y la muerte de varios agentes. Christine encuentra a Eric y, tras ocultarlo en la cabaña de un amigo para que descanse, descubre algunos de los poderes del muchacho. Decide que deben dirigirse a la granja donde vivía Eric y que este incendio con sus poderes. En la granja, encuentra una gruta llena de piedras rúnicas nórdicas y una representación de Yggdrasil. Eric acepta entrar solo en la cueva y, allí, es atraído por una caja de piedra que contiene el guante de Thor, su cinturón y su martillo. Eric se pone todo este equipo y provoca otra tormenta eléctrica, que es controlada por el martillo. Una vez que Eric sale de la cueva, Christine se acerca a él pero los militares que han rodeado la granja, mientras tanto, dan la orden de abrir fuego y una bala perdida alcanza a Christine y la mata. Enfurecido, Eric usa el martillo para invocar una tormenta eléctrica masiva que envuelve el área y causa una gran cantidad de víctimas. La película termina con un elenco de noticias que afirma que, después del incidente, ha surgido un culto a Thor, mientras que Eric está prófugo, buscado como terrorista.

# VIKINGS: VALHALLA



- **Título Español:** Vikingos: Valhalla
- **Año:** 2022- (actualmente en emisión)
- **Creador:** Jeb Stuart
- **País:** Estados Unidos
- **Temporadas:** 2
- **Capítulos:** 12
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/rcca5>
  2. <https://n9.cl/11ugp>



Universitat  
Universidad de Alicante

## Resumen:

Secuela de la serie de televisión de History Channel Vikings, ambientada cien años después, cuando las tensiones entre los vikingos y la realeza inglesa alcanzan un sangriento punto de ruptura y, los propios vikingos, chocan por sus creencias cristianas y paganas en conflicto. Leif Erikson, Freydís Eríksdóttir y Haraldr harðráði comienzan un viaje épico que los llevará a través de los mares y campos de batalla, desde Kattegat hasta Inglaterra y más allá, mientras luchan por la supervivencia y la gloria.

# THE NORTHMAN



- **Título Español:** El hombre del norte
- **Año:** 2022
- **Director:** Robert Eggers
- **País:** Estados Unidos
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/b549s>
  2. <https://n9.cl/91sif3>
- **Bibliografía:** ABRAMS, Simon. *The Northman: A Call to the Gods*, Insight Editions, Londres, 2022.



## Resumen:

El rey regresa a la isla de Hrafnsey y se reúne con su esposa, la reina Gudrún, y su heredero, el príncipe Amleth. Para preparar a este para su ascensión, el padre y el hijo participan en una ceremonia en la que Amleth jura vengar a su padre si alguna vez lo matan. Pero esta ascensión se ven truncada por su tío, Fjölfnir, que asesina a Aurvandill y busca a Amleth para acabar con él. Amleth escapa por poco de los asesinos de su tío y huye en barco, jurando venganza. Años más tarde, Amleth es un berserker dentro de una banda de vikingos. Después de atacar un asentamiento eslavo, se encuentra con una vidente que le ordena que recuerde su juramento de venganza. Poco después, se entera de que Fjölfnir ha perdido su trono ante Harald de Noruega y ahora vive en Islandia. Haciéndose pasar por un esclavo, Amleth se cuela a bordo de un barco que lleva esclavos a Islandia. En el barco conocerá a una esclava esclavizada, de nombre Olga, y se enterará de que su madre se casó con Fjölfnir y le dio un hijo llamado Gunnar. Una noche, Amleth se encuentra con un brujo que le cuenta sobre una espada mágica que se haya custodiada por un Draugr. Tras introducirse en un montículo y derrotar a la criatura, obtiene el arma con la que ha de ejecutar su venganza.

Durante varias noches, Amleth mata a miembros del grupo de Fjölfnir y Olga, con la que ha iniciado una relación amorosa, envenena el suministro de alimentos con un potente alucinógeno. El caos resultante permite que Amleth entre en la casa de Fjölfnir, y revela su verdadera identidad a su madre, quien responde que ella era la esclava de Aurvandil y que Amleth fue concebido por violación. Gudrún también revela que planeó el golpe de Fjölfnir porque quería que Aurvandill y Amleth murieran. Enfurecido, Amleth mata a Thorir, hijo de Fjölfnir, y le corta el corazón. Gudrún le revela la verdadera identidad de Amleth a Fjölfnir y este decide matar a Olga, pero Amleth se ofrece a cambiar la vida de Olga por el corazón de Thorir. Amleth se deja capturar y es torturado, pero logra escapar y Olga lo rescata salvando su vida. Aunque Amleth decide terminar con esta venganza y marcharse con Olga, termina por darse cuenta de que su familia nunca estará a salvo mientras Fjölfnir viva, por lo que asume su destino y se decide a dar rienda suelta a la venganza. De vuelta en la granja, Amleth mata a los hombres restantes de Fjölfnir y libera a los esclavos. Mientras busca a Fjölfnir, Amleth es atacado por Gudrún y Gunnar y los mata en defensa propia después de haber sido gravemente herido. Fjölfnir, al descubrir a su esposa e hijo muertos, le dice fríamente a Amleth que se reúna con él en el cráter de un volcán. Allí se produce el feroz duelo final en el que Fjölfnir resulta decapitado y Amleth es apuñalado. En la escena final, una valquiria lleva a Amleth a través de las puertas de Valhalla.

# THE LAST KINGDOM: SEVEN KINGS MUST DIE



- **Título Español:** Siete reyes deben morir
- **Año:** 2023
- **Director:** Edward Bazalgette
- **País:** Reino Unido
- **Adaptación de la saga literaria:** The Saxon Stories (Sajones, Vikingos y Normandos), de Bernard Cornwell
- **Webgrafía:**
  1. <https://n9.cl/f5shg>
  2. <https://n9.cl/po56l>



## Resumen:

Película que concluye la trama y la propia serie de The Last Kingdom. El rey vikingo irlandés Anlaf llega a Northumbria con su ejército después de enterarse de que el rey anglosajón, Eduardo, está gravemente enfermo. Eduardo muere dejando tres hijos, pero ninguno es nombrado heredero. El hijo menor, Edmund, huye a Bebbanburg donde reside Uhtred, un antiguo aliado de Eduardo. Mientras tanto, el hijo mayor de Eduardo planea atacar a su hermano menor, Aelfweard, lo que provoca que Uhtred intervenga para detener la matanza y el debilitamiento de los sajones pero, aún así, Aethelstan mata a Aelfweard y es coronado rey de los sajones. Aethelstan se revela como un rey despota que exige tributo y la conversión forzosa de todos sus súbditos, lo que está generando un gran malestar y se van organizando alianzas contra el monarca. Uhtred descubre la relación secreta de Aethelstan con su asesor Ingilmundr, el cual planea matarlo pero este se marcha de regreso a Bebbanburg. La rabia de Ingilmundr lo lleva a plantarse en las puertas de Bebbanburg para tomar el castillo pero, finalmente, es capturado. Esto enfurece a Aethelstan que rompe lazos con Uhtred y rechaza su ayuda contra la alianza de reinos que se han unido en su contra, capitaneada por Anlaf, masacrando a los sajones en Thelwael.

Esto supone un duro golpe contra la moral de Aethelstan que, además, descubre que Ingilmundr lo ha traicionado pues trabaja como agente infiltrado del enemigo. Se produce la reconciliación con Uhtred y ambos marchan juntos a la decisiva batalla de Brunanburh, donde los ejércitos sajones derrotan a la coalición de reyes, dando lugar a la muerte de varios de ellos y a un elevado número de bajas. Tras la batalla, Aethelstan acepta hacer de Edmund su único heredero, convirtiéndolo en el primer rey de una Inglaterra unida. Uhtred vuelve a su castillo de Bebbanburg, donde en una escena final contempla a todos sus amigos y familiares reunidos en Valhalla, donde lo están esperando.