

**PROYECTANDO LA HISTORIA: UN RECORRIDO POR LA  
CINEMATOGRAFIA VIKINGA**

**PROJECTING THE HISTORY: A JOURNEY THROUGH VIKING  
CINEMATOGRAPHY**

*Alberto Robles Delgado<sup>1</sup>*

**Resumen:** Nuestro imaginario cultural posee una imagen del vikingo que es, en gran medida, deudora de las representaciones cinematográficas existentes sobre esta cultura, ya que el medio audiovisual ha marcado nuestra forma de entender y acercarnos a los nórdicos. Estas representaciones han ido evolucionando con el tiempo y con las distintas perspectivas propuestas por las diferentes industrias que han abordado esta temática en sus producciones, es por ello el objetivo del presente trabajo rastrear las diferentes etapas de esta relación entre el cine y los vikingos, y analizar las representaciones cinematográficas más relevantes.

**Palabras Clave:** Cine, televisión, vikingos, estereotipos.

**Abstract:** Our cultural imaginary has an image of the viking which is, to a large extent, indebted to film representations of this culture, since audiovisual media has marked our way of understanding and approaching norse culture. These representations have evolved over time and varying perspectives have been proposed by the different industries that have addressed this issue in their productions. The aim of this paper is to elucidate the different stages of the relationship between cinema and the vikings, and to analyze the most relevant of their cinematographic representations.

**Keywords:** Cinema, television, vikings, stereotypes.

### **Introducción**

Hoy día no podemos negar que la imagen que poseemos en nuestro imaginario cultural sobre los vikingos sea deudora de la concepción que los medios audiovisuales han creado sobre los nórdicos. La relación entre las diversas disciplinas artísticas y los vikingos es sin duda larga y prolífica, y más aún en la actualidad con la ampliación a nuevas áreas como el

---

<sup>1</sup> Doctorando en Historia Medieval por la Universidad de Alicante, colaborador grupo de investigación HUM-1026 Imagen y Memoria y colaborador internacional de NEVE (*Núcleo de Estudios Vikings e Escandinavos*). E-mail: [alb14j52@hotmail.com](mailto:alb14j52@hotmail.com)

videojuego o el cómic, pero sin duda ha sido el cine quien ha jugado un papel fundamental en esta relación interdisciplinar.

La relación entre ambos surge casi de forma paralela al surgimiento del propio cinematógrafo, ya que este recogería toda una tradición artística y devocional que se desarrolló a lo largo del siglo XIX en buena parte de Europa y América. Aunque el cine se encargó principalmente de perpetuar toda una serie de clichés que conformaron la imagen clásica del vikingo, fue su capacidad de llegar a un público inmenso lo que elevó esta imagen a un puesto privilegiado dentro de nuestro imaginario colectivo.

No debemos pensar que el estereotipo formado en torno a la figura del vikingo ha permanecido inmutable a lo largo del tiempo, ya que los estereotipos son realidades cambiantes y vivas que responden a cuestiones políticas, sociales e históricas. En muchos casos las concepciones que poseemos acerca de diferentes cuestiones son un reflejo claro de la sociedad y la época que emite esos estereotipos. Tampoco debemos pensar en esta imagen de los nórdicos como una concepción 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.

El objetivo del presente trabajo es, por un lado, identificar cuáles son las diferentes etapas en esa larga relación que se ha producido entre el cine y el mundo nórdico. Prestaremos especial atención a las que consideramos como más relevantes bien por el número de producciones, bien por la importancia de estas. Por otro lado, analizaremos cómo se nos presenta la figura del vikingo en estas etapas y bajo qué parámetros teóricos e ideológicos se construye esta figura. Obtendremos de esta forma, una visión global de la representación del vikingo en la pantalla y veremos en qué momento y forma se ha ido produciendo su evolución hasta nuestros días.

### **Primeros pasos**

La etapa inicial se sitúa en las primeras décadas de comienzos del siglo XX, en un momento en el que el cine está comenzando a desarrollarse como industria y empiezan a

aparecer pequeños estudios fílmicos tanto en Europa como en Estados Unidos. Es en este periodo donde aparecen las primeras producciones cinematográficas sobre temática vikinga, siendo la primera de ellas *Vikingeblood*, dirigida por el danés Viggo Larsen, en el año 1907.<sup>2</sup>

Otras producciones también interesantes de esta época son por ejemplo: *The Viking's Daughter: the Story of the Ancient Norsemen* (J. Stuart Blackton, 1908), *The Viking Queen* (Walter Edwin, 1914), *The Oath of a Viking* (J. Searle Dawley, 1914), o la sueca *Arnljot* (Theodor Berthels, 1927), que adapta la ópera homónima de Wilhelm Peterson-Berger (Shaomian, 2008, p. 7). Todas ellas películas silentes y en su mayoría perdidas o de difícil acceso de las que, en algunos casos, solo se conservan imágenes.

Sin duda alguna la película más relevante de esta etapa es la estadounidense *The Vikings* (1928), del director Roy William Neil. Primera película realizada íntegramente mediante el proceso de Technicolor 3 que además incluye banda sonora propia, convirtiéndose en un portento técnico y cinematográfico de la época (Kalmus, 1938, p. 565). Este film supone todo un alegato sobre las teorías nacionalistas estadounidenses, que surgieron durante el siglo anterior y que relacionaban la llegada de los vikingos a América con el origen de la nación norteamericana, originándose todo un culto hacia la figura de Leif Erikson, del que esta película es fiel reflejo (Lunde, 2011, p. 16).

En el cine de este periodo vamos a encontrar una imagen del vikingo muy influenciada aun por toda la tradición artística que surgirá durante el romanticismo escandinavo. Esta etapa del siglo XIX es capital en la formación de una nueva concepción sobre los vikingos, ya que aparece una nueva corriente de glorificación del pasado bárbaro escandinavo que trae consigo la idea de definir la identidad a través de la exploración de la historia y la cultura.<sup>3</sup> Surge además la necesidad de representar visualmente las narraciones del pasado, de manera que representar a los dioses y héroes dentro de un contexto nórdico supuso un desafío para los

---

<sup>2</sup> En algunos trabajos puede leerse que la primera película sobre vikingos fue *The Viking's Bride*, del director británico Lewin Fitzhamon, también estrenada en el año 1907 pero algunos meses después del film de Viggo Larsen, concretamente en septiembre el primero y en noviembre el segundo según datos de [https://www.imdb.com/?ref =nv\\_home](https://www.imdb.com/?ref =nv_home)

<sup>3</sup> Los ejemplos mas claros de esta nueva corriente podemos encontrarlos en las figuras de dos poetas suecos: Erik Geijer y su poema *Vikingen*, y Esaias Tegnér con su adaptación de la saga de Frithiof, en los cuales se reescribe la idea del vikingo y se les atribuye una serie de valores morales y personales, que se equiparan con las propias ideas de nación que Escandinavia ira construyendo a lo largo del siglo XIX (Langer, 2018, p. 712-713).

artistas románticos. No sabían cómo los antiguos vikingos imaginaban a sus dioses y héroes, y por tanto, la fabricación de imágenes de ese pasado se basó en descripciones literarias, hallazgos arqueológicos relevantes (que aunque descontextualizados suponían un referente visual) y en las representaciones medievales de la Europa Central (Miranda, 2017, p. 240-241).

En 1876 se produjo un importante punto de inflexión con el estreno de la ópera del compositor alemán Richard Wagner, “El Anillo del Nibelungo” (*Der Ring des Nibelungen*), que consiguió crear toda una estética que arraigó en el imaginario de la época de una forma sorprendente. De esta manera no fue posible entender y reconocer el mundo germánico sin los elementos de su parafernalia. La grandiosidad de todo esto reside en que el alemán fue capaz de elaborar unas señas de identidad 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 dioses todopoderosos, que se convirtieron en un referente visual e identitario. Todo esto, junto con un poder de difusión internacional y la capacidad de llegar a un gran público, erigió a la estética wagneriana como la única y dominante en el imaginario colectivo de todo el mundo occidental. (Robles Delgado, 2017)

El desarrollo del cine provocara la búsqueda de referentes visuales e identitarios, reconocibles por el público, en las artes precedentes como la pintura, la fotografía o la ópera. Así, en el caso del cine de vikingos, vemos como aún domina por completo la estética wagneriana e incluso las películas recuerdan a óperas (en su puesta en escena, decorados, planos, encuadres, duración, etc). Esto dará como resultado un cine que recoge toda la tradición decimonónica anterior y que plantea un estereotipo, ya conceptualizado y prefijado, cuyo desarrollo se ha producido ajeno a los parámetros del cine.

### **Edad Dorada**

Tras la película de Roy William Neil, se produce un vacío en lo que a la producción de filmes vikingos se refiere. El motivo más obvio es la reapropiación de la cultura nórdica por parte de la Alemania nazi, justificada a través de un pasado germánico más o menos común, que supuso el uso de elementos y motivos vikingos tanto en la propaganda nazi como en la propia iconografía del régimen. De esta forma, ambas realidades quedaban vinculadas de forma inexorable. (Fernández-Gil, 2020, p. 152-153) Tras la Segunda Guerra Mundial se

produjo un rechazo por todo aquello relacionado con el nazismo, y los vikingos quedaron sumidos en un cierto oscurantismo durante algún tiempo.

Durante la década de los 50 la industria cinematográfica hollywoodiense se encontraba en una etapa dorada (ya que, tras la guerra, las industrias europeas no estaban en condiciones), que trajo de vuelta el cine épico en su mejor versión. Relatos sobre aventuras, espadachines y romances con telones de fondo históricos, que sacaron el máximo partido al uso de nuevas tecnologías, dieron como resultado películas coloristas y preciosistas que apostaron por la espectacularidad de nuevos formatos visuales como el cinemascope. (Barrio Barrio, 2008, pp. 237-238)

Este contexto cinematográfico y cultural posibilitó la vuelta a la gran pantalla de los vikingos, en una etapa dorada que supuso una revitalización del mundo nórdico sin precedentes y que terminó de forma tajante con ese ostracismo al que habían sido condenados los hombres del norte. El hito fundamental que permitió esto, fue el estreno en 1958 de la película *The Vikings*, del director y productor estadounidense Richard Fleischer, una película fue todo un éxito en taquilla y que aunque no cosechó los mismos laureles con la crítica (Coma, 1996, p. 61), alcanzó una fama tremenda y se convirtió en una película icónica que inspiró una nueva ola de producciones relacionadas con este tema.

Muestra de su éxito fue que al año siguiente *Byrna Productions*, la productora de Kirk Douglas, que había sido productor y protagonista en *The Vikings*, debutó con una serie de televisión llamada *Tales of the Vikings* (1959-1960), que contó con una duración de 39 episodios.<sup>4</sup> No habría que esperar mucho más para una nueva producción, ya que en 1964 Jack Cardiff, quien había sido director de fotografía en la película de Fleischer, estrenó *The Long Ships*, una película que pretendió aunar la popularidad nórdica con el exotismo oriental, en un producto cinematográfico de buena factura técnica, muy en la línea de su predecesora, pero que no logró el mismo éxito (Hoffman, 2011, p. 25).

Aunque algo mas antigua, no debemos olvidar la película del famoso Roger Corman *The Saga of the Viking Women and Their Voyage of the Waters of the Great Sea Serpent* (1957), un filme de serie B cargado de estereotipos y con un claro componente erótico, basado en la

---

<sup>4</sup> [https://www.imdb.com/title/tt0053543/?ref =nv\\_sr\\_srsg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0053543/?ref =nv_sr_srsg_0)

“ligereza” que presentaba el vestuario típicamente atribuido a la imagen del bárbaro, pero que supone un hito interesante en la construcción del arquetipo de la mujer vikinga en la cultura audiovisual (Menezes Teles Filho, 2018, p. 768).

Esta oleada de producciones vikingas no se limitó solamente a la industria hollywoodiense, sino que el cine italiano se hizo eco de la fama de este tipo de filmes y comenzó a producir los suyos propios. En los años 60 el cine italiano se hallaba inmerso en lo que se conoce como el género *péplum*, películas mayoritariamente ambientadas en el Mundo Antiguo donde se recrean episodios históricos, relatos mitológicos y modernas adaptaciones e interpretaciones de otras obras. Además, son películas producidas en serie con unos costes de producción muy bajos, orientados a un consumo extensivo y no a los grandes estrenos en las capitales europeas (Lapeña Marchena, 2008, p. 106). Fruto del carácter industrial de este tipo de cine se dio la producción de un considerable número de películas,<sup>5</sup> en un espacio de tiempo breve, que aun así contó con directores de primer nivel como Mario Bava o Giacomo Gentilomo.

La grandeza de esta etapa no está relacionada solo con el cine, y es que durante estos años se producen algunos de los descubrimientos y hallazgos más importantes en la historia de la cultura nórdica. A finales de la década de los 50 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, por lo que quedaba fehacientemente probado que los vikingos habían llegado a América antes que Colon (Jones, 1965, p. 14). También en 1962 se recuperaron del fondo del fiordo de Roskilde (Dinamarca) los restos de cinco barcos de época vikinga, llamados Skuldelev, que conforman los mejores restos de navíos nórdicos junto con los de Gokstad y Oseberg (Cunliffe, 2019, p. 435). Si bien estos hallazgos en sí no tuvieron un correlato directo en la gran pantalla, sí que debemos tener en cuenta que todo esto contribuyó a la popularización de la cultura

---

<sup>5</sup> -*Gli Invasori* (Mario Bava, 1961).

-*L'ultimo dei Vikinghi* (Giacomo Gentilomo, 1961).

-*I Tartari* (Richard Thorpe y Ferdinando Baldi, 1961).

-*Erik il Vichingo* (Mario Caiano, 1965).

-*I Coltelli del Vendicatore* (Mario Bava, 1966).

vikinga, ayudando a dejar atrás ese pasado oscuro y afianzar la fascinación del público por los vikingos y sus logros.

En prácticamente la totalidad de las películas de esta etapa podemos encontrar una serie de elementos que predominan en cuanto al tratamiento de los vikingos se refiere; se trata de la marcada dualidad que existe en sus planteamientos. El cine de esta época es un cine de opuestos, tremendamente polarizado, donde la dualidad bueno-malo, cristiano-pagano y civilización-barbarie se repite continua y constantemente (Hoffman, 2011, p. 28).

Cuando abordamos los términos de civilización y barbarie no lo hacemos desde la óptica de las teorías evolucionistas de Lewis Morgan,<sup>6</sup> sino desde su acepción más clásica, esa en la que el bárbaro se nos presenta, desde el punto de vista de una sociedad civilizada, como un “otro”, como un ajeno. La relación entre estos dos mundos culturalmente distintos se presenta, normalmente, en forma de choque y rivalidad, lo que marca el hilo conductor de estas películas.

Generalmente la condición de civilizado y bárbaro suele venir dada por la adscripción religiosa, implementando la idea del cristianismo/civilización como una sociedad avanzada de elevados ideales morales, que permite encontrar un reflejo en las naciones del momento, principalmente occidentales. Esta doble historicidad, en lo referente al marco cronológico en el que se desarrolla el film y a su correlato contemporáneo, será un elemento tremendamente presente en el cine de esta época, y por supuesto en el de hoy día, pero dadas las tensiones internacionales vividas en estas décadas, los mensajes subrepticios de evidente calado político, tienen una relevancia patente en el cine de vikingos.

Un ejemplo de esto podemos encontrarlo en la película *Prince Valiant* (Henry Hathaway, 1954), que adapta para la gran pantalla las viñetas de Harold Foster. En ella se nos presenta una utópica Camelot que vive bajo la amenaza de un “otro” (los vikingos), aunque la auténtica traición se está produciendo desde el propio interior del reino. Esta película plasma la visión de un Estados Unidos en plena psicosis nacional ante la amenaza del espionaje comunista, el llamado “enemigo interno” (*enemy within*), que dio lugar a una serie de

---

<sup>6</sup> Lewis Morgan establece, en su obra *La Sociedad Primitiva* (1877), tres estados de evolución de la humanidad: salvajismo, barbarie y civilización. Se basa en diferentes niveles de desarrollo en base a usos, costumbres, religión, valores, organización social, tecnología, lenguaje, etc.

actuaciones y políticas comprendidas en un periodo entre 1950 y 1956, en el que el senador Joe McCarthy desarrollo todo un proceso de denuncias, interrogatorios, acusaciones infundadas y listas negras contra personas sospechosas de ser comunistas (Aronstein, 2016, p. 61). Con esto no se quiere insinuar que las películas de vikingos de la década de los años 60 sean películas anticomunistas, pero sí, que existen películas anteriores, de temática similar, donde se plantearon una serie de premisas y de construcciones ideológicas sobre las que más adelante se asentarían estos filmes.

### **Hrafn Gunnlaugsson y el cine islandés**

Tras el colapso del género épico, a raíz de los problemas de rodaje y del elevado coste de la película *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963) y el agotamiento de una formula cinematográfica que perdía espacio frente a la televisión (Barrio Barrio, 1999, p. 44), se producirá un languidecimiento generalizado en cuanto a la producción de películas de temática vikinga. Habrá que esperar hasta los años 80 para volver a ver movimiento que vendrá desde la lejana Islandia.

Como nación independiente,<sup>7</sup> Islandia desarrolló una producción cinematográfica tardía y reducida, con la excepción de algunas coproducciones con otros países escandinavos. Puede decirse que el cine islandés hiberna hasta prácticamente los años 80, con la creación en 1979 del Fondo para el Cine Islandés, que supuso un impulso económico para la industria en este país (Labarrère, 2009, p. 87).

En este contexto surgirá una de las figuras más preminentes del celuloide en Islandia en general y del de esta época en particular, nos referimos al director Hrafn Gunnlaugsson, autor de una trilogía de películas vikingas compuesta por: *When the Raven Flies* (1984), *In the Shadow of the Raven* (1988) y *The White Viking* (1991).<sup>8</sup> Este cine, jocosamente llamado *cod westerns* (bacalao western), se basa en relatos de las sagas nórdicas trasladadas a narrativas más propias de otros géneros cinematográficos como el western o el cine de samuráis,

---

<sup>7</sup> Islandia obtuvo la independencia de Dinamarca en el año 1944.

<sup>8</sup> Hemos utilizado los títulos internacionales de estas películas por ser la forma más frecuente en la que aparecen referidos estos films, pero a continuación detallamos los títulos en su versión original en islandés: *Hrafninn Flygur*, *I Skugga Hrafnansins* y *Hviti Vikingurinn*.

siguiendo el legado de los grandes de su género como Sergio Leone o Akira Kurosawa (Sorensen, 2005, p. 341).

Una de las principales características de este cine es su carácter nacionalista, que recoge toda una herencia cultural previa, pero lejos del nacionalismo que defiende a ultranza los valores de una sociedad escandinava, el propuesto por estas películas tiene la intención de revivir viejos mitos y tradiciones para buscar una identidad propia que conservar pero no que imponer (Kupchik, 1992, p. 61). Para ello utiliza como marco de referencia las sagas islandesas, creaciones literarias que tuvieron lugar entre los siglos XIII y XIV y que con sus dosis de ficción y de realidad, suponen un testimonio de su época. Esta herencia literaria se convertirá en un poderoso símbolo de la distinción cultural en Islandia e incluso en un reclamo para los movimientos independentistas de los siglos XIX y XX (Schönherr, 2016, p. 15).

Otra de las grandes particularidades de estas películas es que abordan la temática vikinga desde contextos propiamente nórdicos. Por primera vez vemos como desde una óptica totalmente escandinava 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 alguna puede entenderse que esta es la principal puesta en valor de esta época y de estas películas, pues supone un hito en lo que a la representación y estereotipación del vikingo en la pantalla respecta y además será un fenómeno que tardará bastante tiempo en volver a repetirse.

### **Las series de televisión y el nuevo *revival* nórdico**

Desde más o menos finales de los años 90 y hasta nuestro más inmediato presente se ha producido toda una revolución en torno a las series de televisión. Una etapa que parece continuar vigente y que podríamos denominar, a falta de un consenso académico, como una tercera edad dorada de la ficción televisiva (García Martínez, 2014, p. 1). Esta nueva fase se caracteriza por el uso de nuevas tecnologías, que han modificado las formas de consumo tradicionales de la televisión y han 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. (García Martínez, 2014, p. 4).

En este contexto surgirá la serie de televisión del canal History Channel *Vikings*, creada por el británico Michael Hirst, conocido por producciones anteriores como *The Tudors* (2007-2010), donde exploraremos la cultura vikinga a través de uno de sus personajes más icónicos, el famoso Ragnarr Loðbrók, en una coproducción entre Irlanda y Canadá, cuya primera temporada se estrenó en 2013 y se espera la emisión de la última a finales del presente año 2020.

Es innegable que el estreno de esta ficción histórica ha inaugurado una nueva ola de interés y fascinación por la cultura nórdica, algo más que patente no solo en el elevado número de producciones audiovisuales que han aparecido desde el estreno de la serie hasta ahora, sino en la cantidad de videojuegos de esta misma temática que se lanzan al mercado, por parte de estudios grandes y pequeños, y que en algunos casos suponen absolutos éxitos. También otras industrias artísticas, como el cómic, se ha hecho eco de este auge de la popularidad nórdica y es acusado el incremento de publicaciones, o reediciones, de obras sobre este tema. Podemos aseverar de forma explícita que hoy día, el mundo vikingo vende.

La serie de televisión no ha supuesto un acontecimiento solo por haber puesto de moda a los vikingos, sino porque supone un novedoso enfoque en cuanto al tratamiento del estereotipo nórdico en la pantalla. Asistimos a un cambio de paradigma absoluto en el que las líneas entre civilización y barbarie se desdibujan por completo dando lugar a un nuevo panorama en el que la barbarie es representada como algo atractivo e incluso sexy, abandonando la imagen de alteridad del vikingo para dar paso a una visión en primera persona, lo que permite desarrollar una relación más íntima y estrecha entre el espectador y los vikingos. Se abandonan de forma tajante las posiciones maniqueas y se aboga por contextos mucho más heterogéneos, donde ni los buenos son tan buenos, ni los malos tan malos, se representan así sistemas sociales y culturales, en apariencia opuestos, compuestos por colectivos coherentes que buscan conocer e identificarse en su propia alteridad (Gómez Ponce, 2016, p. 11).

Otra de las grandes características será el cambio de formato, es decir, la transición de un film convencional al nuevo estándar de las series de televisión. Este cambio redonda

principalmente en el aumento de tiempo, lo que permite un desarrollo infinitamente mayor de personajes, ambientes, situaciones, etc. De esta forma, encontramos distintas realidades que convergen en un mismo personaje sin que sean excluyentes unas de otras, como por ejemplo el personaje de Rollo (Clive Standen) que se presenta como el envidioso hermano del protagonista, como futuro primer duque de Normandía y como *berserkr*.<sup>9</sup> También encontramos evoluciones y giros en determinados personajes que nos abren la puerta a la exploración de otras facetas relevantes, por lo que es difícil trazar líneas maestras en cuanto a la estereotipación de personajes en esta producción televisiva.

Esta serie sigue una tendencia mucho más próxima al historicismo e incluso al documentalismo que las películas y series que la precedieron. Nos referirnos con esto a que, más que querer contar una historia “de” o “sobre” vikingos, se pretende llevar a la pantalla la representación de hechos históricos relevantes o conocidos de la cultura vikinga, supeditando para ello el devenir de la propia trama de la serie. Por supuesto, todo esto se lleva a cabo bajo las propias condiciones dramáticas y ficticias de toda producción audiovisual de este tipo, así como las propias del formato y la industria (Pollard, 2019, p. 1-2).

### **Conclusiones**

Tal y como veníamos anunciando al principio, la relación entre el medio audiovisual y la cultura vikinga ha sido larga y prolífica, y lo continúa siendo. La gran cantidad de producciones existentes y las variadas nacionalidades a cargo de ellas, han dado lugar a una florida y rica representación sobre la cultura vikinga, que ha plasmado la forma de ver y entender a una cultura histórica, a través de unos códigos artísticos y ficcionales propios, como son los del cine.

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 los vikingos, creando una imagen concreta y

---

<sup>9</sup> Para saber mas consultar ROBLES DELGADO, Alberto. “El furor y el rugido: la figura del Berserkr en los medios audiovisuales (cine, televisión y documental)”. *Fuera de campo*, 2018, vol.2, nº 2, pp. 52-69.

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.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que el cine está en contacto de forma directa con su presente, y este puede moldearlo e inspirarlo de manera sustancial. Esto es más que patente, no solo en las referencias que podemos hallar de otros medios artísticos o la adaptación directa de otras obras, sino en los acontecimientos políticos o incluso en los hallazgos arqueológicos. 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 si y del marco cronológico en el que se desarrolla la misma, como de ciertos elementos de popularización, muchas veces ajenos al propio mundo del cine, que nos proporciona información sobre el lugar que ocupa en el imaginario colectivo, nuestro objeto de análisis.

Es innegable que la forma de entender y personificar a los vikingos ha evolucionado y cambiado con el tiempo, y todo parece indicar que esta tendencia continuará en el futuro. El último gran hito en este campo ha sido la serie *Vikings*, que ha ofrecido una moderna y muy interesante representación sobre los nórdicos, pero que aún es pronto para saber en qué medida y de qué manera sus propuestas calarán en nuestro imaginario cultural, y modificarán la forma que tenemos de ver a los vikingos.

#### **Referências bibliográficas:**

ARONSTEIN, Susan. "The knights of the round table: Camelot in Hollywood". In: *Hollywood knights: Arthurian cinema and the politics of nostalgia*. Palgrave Macmillan US, 2016, pp. 55-77.

BARRIO BARRIO, Juan Antonio. "Introducción al cine histórico: El Colosal". *Anuario de Estudios Medievales*, 1999, vol. 29, nº 1, pp. 35-57.

BARRIO BARRIO, Juan Antonio. "The Middle Age in USA Cinema". *Imago temporis: médium Aevum*, 2008, nº 2, pp. 229-260.

COMA, Javier. *Los vikingos-Scarface*. Barcelona: Libros Dirigido, 1996.

- CUNLIFFE, Barry. *Océano. Una historia de conectividad entre el Mediterráneo y el Atlántico desde la prehistoria al siglo XVI*. Madrid: Ediciones Desperta Ferro, 2019.
- FERNÁNDEZ-GIL, María Jesús. "Intersemiotic Analysis of Nazi Posters: Nordic Mythology at the Service of Arianism". In: ORTIZ-DE-URBINA, Paloma (Ed.). *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*. Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 145-158.
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum. "El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión". In: FUSTER, E. (Ed.) *La figura del padre nella serialità televisiva*. Pontificia Università della Santa Croce, 2014, pp. 1-20.
- 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*, 2016, vol. 6, pp. 1-15.
- HOFFMAN, Donald. "Guess Who's Coming to Plunder? Or, Disorientation and Desire in *The Long Ships* (1964)". In: HARTY, Kevin J. (Ed.). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*. North Carolina: McFarland, 2011, pp. 24-38.
- JONES, Gwyn. *El primer descubrimiento de América*. Barcelona: Ediciones de Occidente, 1965.
- KALMUS, Herbert T. "Technicolor adventures in cinemaland". *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, 1938, vol. 31, nº 6, pp. 564-585.
- KUPCHIK, Christian. "Todos fuimos vikingos. Entrevista a Hrafn Gunnlaugsson". *El Amante Cine*, 1992, nº 7, pp. 60-61.
- LABARRÈRE, André Z. *Atlas de Cine*. Madrid: Akal, 2009.
- LANGER, Johnni. "Viking". In: LANGER, Johnni (Ed.). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2018, pp. 706-717.
- LAPEÑA MARCHENA, Oscar. "El Péplum y la Construcción de la Memoria". *Quaderns de cine*, 2008, nº 3, pp. 105-112.



- LUNDE, Arne. "Racializing Vinland. The nordic conquest of whiteness in technicolor's *The Viking*". In: *Nordic exposures: Scandinavian identities in classical Hollywood cinema*. University of Washington Press, 2011, pp. 16-37.
- MENEZES TELES FILHO, Elvio Franklin. "Vikings no Cinema". In: LANGER, Johnni (Ed.). *Diccionario de História e Cultura da Era Viking*. São Paulo: Hedra, 2018, pp. 767-774.
- 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 de Fortuna*, 2017, vol. 6, nº 1, pp. 232-249.
- POLLARD, Justin. "Foreword". In: HARDWICK, Paul y LISTER, Kate (Eds.) *Viking and the vikings. Essays on Television's History Channel Series*. North Carolina: McFarland, 2019, pp. 1-2.
- ROBLES DELGADO, Alberto. "Historia de un estereotipo: La imagen del vikingo en el cine". *Metakinema. Revista de Cine e Historia*, 2017, nº 21. Extracted from: [http://www.metakinema.es/metakineman21s5a1\\_Alberto\\_Robles\\_Delgado\\_Vikings\\_Cinema.html](http://www.metakinema.es/metakineman21s5a1_Alberto_Robles_Delgado_Vikings_Cinema.html)
- SCHÖNHERR, Niamh. *Nation-Building through storytelling in Angels of the Universe: A look at icelandic cinema and the continued importance of icelandic literatura and folklore*. University of Chicago, Tesis doctoral, 2016.
- SHAOMIAN, Armen. *The influence of composers Wilhelm Peterson-Berger and Wilhelm Stenhammar on Swedish National Romanticism*. University of Miami, Tesis doctoral, 2008.
- SORENSEN, Bjorn. "Hrafn Gunnlaugsson-The Vikings Who Came in from the Cold?". In: NESTINGEN, Andrew y ELKINGTON, Trevor G. (Eds.). *Transnational Cinema in a Global North: Nordic Cinema in Transition*. New York: Wayne State University Press, 2005, pp. 341-356.