

DEL CINE A LA TELEVISIÓN: UN ESTUDIO COMPARADO ENTRE LOS PERSONAJES DE *THE VIKINGS* (RICHARD FLEISCHER, 1958) y *VIKINGS* (MICHAEL HIRST, 2013)

FROM CINEMA TO TELEVISION: A COMPARED STUDY BETWEEN THE CHARACTERS OF *THE VIKINGS* (RICHARD FLEISCHER, 1958) and *VIKINGS* (MICHAEL HIRST, 2013)

Ana Melendo¹

Resumen: La aproximación a la película *The vikings* y a la serie televisiva *Vikings*, desde un estudio comparativo, resulta de interés a la hora de comprender que, aunque el hecho histórico del que parten es el mismo, la conjugación de algunos aspectos formales, como la construcción de los personajes, designan su estructura y su correspondencia con un determinado modelo de representación. El objetivo de este trabajo es demostrar cómo, en el cine clásico, los personajes, al igual que el resto de los elementos que configuran el filme, se someten a la narración, mientras que, en la serie televisiva, en la que los espectadores ocupan un lugar activo, estos adquieren una dimensión psicológica que define su funcionalidad dentro de la historia.

Palabras clave: Cine; Series; Televisión; Cultura vikinga.

Abstract: The approach to the film *The Vikings* and the TV series *Vikings*, from a comparative study, is of interest to understand that, although they start from the same historical fact, the conjugation of some formal elements, such as the construction of the characters, determines their structure and their connection with a certain model of representation. The objective of this work is to demonstrate how, in classic cinema, the characters, like the rest of the elements that make up the film, are subjected to the narration while, in the television series, in which the viewers hold an active position, the characters acquire a psychological dimension that determines their functionality within the story.

Keywords: Cinema; TV series; Television; Viking culture.

¹ Profesora Titular de la Universidad de Córdoba. Coordinadora del Grado de Cine y Cultura de la UCO y directora del Máster en Cinematografía de la UCO. En la actualidad, IP del proyecto de Investigación I+D+I de la Convocatoria de 2019 del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades PID2019-105462GB-100. Email: aa1mecra@uco.es Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8985-6830>

Introducción

A pesar de que las series televisivas nos acompañan desde hace muchos años, nunca como ahora habían interesado tanto y desde puntos de vista tan diversos. El que aquí nos concierne tiene que ver con la inevitable comparación que, desde el origen mismo de la pequeña pantalla, se viene produciendo con el cine. Precisamente, el intercambio de ingredientes que llevan aparejadas las creaciones fílmica y televisiva ha recibido una incesante consideración en los estudios audiovisuales de los últimos tiempos. Es innegable al respecto, tal y como plantea la profesora Cascajosa, cómo

la era actual es la de los materiales narrativos multimedia, en la que un relato tiene un origen en un medio y a continuación puede ir pasando por todas las modalidades de la industria cultural a través de películas, series de televisión, novelizaciones, cómics, bandas sonoras, videojuegos y un largo etcétera del que no están exentos desde los juegos de mesa o los parques temáticos hasta medios novedosos como los blogs y las series creadas para Internet" (Cascajosa, 2006, p. 37).

Tomando como punto de partida esta reflexión, estimamos oportuno indagar en las estrategias y mecanismos que, tanto el cine, con la película *The vikings* (Richard Fleischer, 1958), como la televisión, en *Vikings* (Michael Hirst, 2013), han desarrollado transformando un material de carácter histórico en otro de ficción. Por otro lado, es constatable que, durante mucho tiempo, gran parte de los estudios de corte comparatista que se han venido dando entre ambos discursos, el cinematográfico y el televisivo, planteaban la superioridad del primero con respecto al otro, en cuanto a la creación de obras ficcionales, arguyendo diferentes razones -características propias del lenguaje cinematográfico, beneficios económicos, condiciones de recepción, etc.-, sin tener en cuenta que, como dice Amalia Martínez,

las historias de uno a otro no varían más allá de la fragmentación que impone el medio televisivo como consecuencia de la publicidad y el discurso transmitido por medio de una estudiada programación. Por lo cual, puede afirmarse que la importancia de ambos medios, como contadores de historias -y generadores de formas plásticas, añadiríamos nosotros-, es similar (Martínez, 1989, p. 40).

Sin embargo, explica Cascajosa que,

en el periodo entre 1954 y 1956 los grandes estudios cinematográficos en activo (Warner Bros., MGM, Twentieth Century Fox y Paramount), que habían sido especialmente reticentes a colaborar con la televisión a través de la producción, cambiaron de postura mientras la industria cinematográfica en su conjunto vivía alteraciones radicales (Cascajosa, 2006, p. 29).

En todo caso, conviene señalar el hecho demostrable de que esa convergencia industrial provoca que los estudios cinematográficos se interesen por la producción de obras de ficción para televisión, de tal manera que se realizan numerosas películas basadas en series televisivas y viceversa. Justamente, esta perspectiva, nos permite afirmar que el estudio comparado de estos dos universos ficcionales, el cinematográfico y el televisivo, permitirá arrojar luz sobre el comportamiento de los rasgos formales que ambos movilizan y las relaciones que estas prácticas sostienen con el plano del contenido que, en el caso concreto que nos ocupa, se refiere a la época vikinga.

Teniendo en cuenta los objetivos fijados, en nuestro acercamiento al objeto de estudio, partimos de la consideración del cine como un medio de representación implicado, en la construcción de significados sociales y culturales. De esta forma, se hace necesario abordar nuestro trabajo desde un modelo que se caracteriza por la interdisciplinariedad y el dialogo entre los distintos medios de conocimiento, atendiendo así a lo que Casetti denomina *teorías de campo*, ya que como dice el autor, “este tipo de investigación nace de la existencia de un problema revelador de las preocupaciones del teórico y de los síntomas del objeto teorizado” (Casetti 2000, p. 201). Partimos entonces de la idea apuntada por Jacques Aumont y Michel Marie al considerar cualquier filme como

una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un texto (análisis textual) que ancla sus significaciones sobre estructuras narrativas (análisis narratológico), sobre aspectos visuales y sonoros (análisis icónico) y produce un efecto particular sobre el espectador (análisis psicoanalítico). Esta obra debe ser igualmente observada en el seno de la historia de las formas, los estilos y su evolución (Aumont y Marie, 1988, p.8).

La metodología utilizada es, ante todo, cualitativa por cuanto se busca describir procesos de creación de sentido, en la escritura cinematográfica, partiendo para ello de las teorías neoformalistas formuladas por David Bordwell, de este modo, se consideran como técnicas principales, el análisis, la ordenación y la sistematización de los elementos que

determinan las formas fílmicas que se dan cita en ambas obras. En este sentido el teórico americano afirma que, “si el concepto de lo narrativo es fundamental para los teóricos de la literatura, más central para los estudios cinematográficos debe ser la concepción formalista basada en la función desarrollada por el estudio de la forma en la historia del arte” (Bordwell, 1983, p. 8).

Pero si además tenemos en cuenta que el material fílmico se inicia a partir de unos hechos históricos concretos, bien es cierto que, con mayor o menor grado de veracidad y rigor, es justo remitirnos, a la hora de cimentar nuestros pilares teóricos, a la idea señalada por Jenaro Talens y Santos Zunzunegui al valorar como,

las obras de arte en general comparten, al mismo tiempo, el ser fruto de contextos socioculturales específicos y el poseer una dimensión formal notoria (...) Así, los análisis morfológicos, lejos de situarse al margen del dominio histórico, otorgan imprevistos puntos de vista que pueden ser explotados (en el muy preciso territorio de la Historia del Cine) al establecer puentes entre obras, épocas y autores, para los que las meras explicaciones evolutivas no son capaces de adelantar vinculaciones significativas (Talens y Zunzunegui 1998, p. 22-23-24-25).

Así las cosas, conviene puntualizar que, aunque en este trabajo el hecho histórico funciona como pretexto y no como texto, nuestro análisis precisará, en muchos momentos, de la aproximación a la historia, la vida y las costumbres del pueblo vikingo para comprender cómo éstas se imbrican en el complejo entramado de las ficciones cinematográfica y televisiva. Con el propósito de contextualizar el trasfondo histórico de este trabajo recogeremos datos de algunas de las obras de referencia sobre estudios nórdicos que se han ocupado de la llamada “cultura vikinga”.²

Estudios recientes, como el realizado por Alberto Robles Delgado, demuestran el gran interés que ha suscitado en la historia de la representación fílmica la era vikinga (Robles, 2020). Este maridaje tan fructífero, tal y como plantea el autor,

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

² Boyer Regis (2000); Ventura Fernández (2007) o Atkinson (1990), entre otros.

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 (Robles, 2020, p. 549).

Dicho esto, puntualizaremos que si hemos seleccionado la película de Fleischer y la serie de Hirst, como objetos de investigación, es por la influencia que, según Michel Hirst, la primera tiene sobre la segunda, y porque ambas, suponen un punto de inflexión en el tratamiento del tema, en este caso la época vikinga, y las dos representan, de manera paradigmática, las demandas de un público acostumbrado, en el caso de la película a los clichés clásicos de Hollywood y en el de la serie a otros condicionantes, como veremos, indispensables para garantizar, al menos, la aceptación de este tipo de productos televisivos.

Efectivamente, sin perder de vista que nos movemos en el territorio de la ficción, con la libertad que ello conlleva en cuanto a la creación, estos dos textos audiovisuales encuentran su punto de partida en la historia que cuentan las sagas islandesas, fundamentalmente, sobre los vikingos desde el siglo VIII al IX. Arrancando de esta idea, el carácter de verosimilitud histórica que encierran ambas se basa en los modos con los que los cineastas crean unos simulacros de realidad que pueden alejarlos o aproximarlos, en mayor o menor medida, del hecho histórico. En todo caso, tanto la película como la serie se preocupan por situar al espectador en la era de las invasiones vikingas que fueron lideradas por Ragnar Lothbrok y sus hijos. Sin embargo, aunque parte de la serie se basa en algunos aspectos que, con anterioridad, había puesto en juego la película, mientras que en esta última el hecho histórico se convierte en una excusa en la que situar la acción, en la obra televisiva existe la voluntad de aproximar al espectador al conocimiento del pueblo escandinavo más allá de los tópicos que se han venido propagando a través de la literatura y el cine.

Desde nuestra perspectiva, el estudio comparado de estos dos universos ficcionales, genéticamente emparentados y comunicados a través de medios narrativos diferentes se convierte en esencial para comprender que la fuerza y la perdurabilidad de una obra artística radica en su poder para relacionarse con otras que le han precedido y las que le sucederán. Prestaremos atención, en suma, a la *poética visual* (Zunzunegui, 1994, p. 72), que ambas obras contienen en base al funcionamiento de los personajes. Veámoslo en lo que sigue.

Articulación de los personajes

Si pretendemos aproximarnos con coherencia a la función que desempeñan los personajes en los textos fílmico y televisivo habremos de tener en cuenta aquellos aspectos fundamentales que afectan a la estructura fílmica en ambos casos. En este sentido, debemos arrancar, puesto que vamos a prestar atención a las características formales que determinan los textos objeto de estudio, de lo señalado ya por los formalistas rusos y por Jakobson después, en cuanto a la afirmación de que existe un elemento dominante que “rige, determina y transforma los componentes restantes. La dominante es lo que garantiza la integridad de la estructura” (Jakobson, 1971, p. 82). Según Bordwell, Staiger y Thompson,

esta integridad debe entenderse como una situación dinámica en la que los factores subordinados se oponen constantemente a la influencia de la dominante. En el sistema de Hollywood funciona como dominante un tipo específico de causalidad narrativa, que hace de los sistemas espacial y temporal sus vehículos (...) La dominante causal crea una jerarquía definida de sistemas del cine clásico (...) La causalidad centrada en los personajes -es decir, personal o psicológica- es el armazón de la historia clásica (1997, pp. 13-14).

1.1. Causas y efectos de los personajes protagonistas en *The vikings* (Fleischer, 1958)

En el estudio de la función que desempeñan los protagonistas en *The vikings* partiremos de una de las concepciones aristotélicas del personaje al considerarlo como una unidad de acción, es decir, como una parte más de un sistema, cuya misión consiste en la transmisión de un mensaje, que lo subordina a un discurso, que lo condiciona y lo sitúa al servicio del relato.

El objetivo primordial se basa en la manera en la que estos personajes son presentados al espectador para que se les pueda reconocer fácilmente, por eso, como dice Bordwell,

si el personaje tiene que actuar como principal agente causal, él o ella debe estar definido como un conjunto de cualidades o rasgos (...) Un personaje está constituido por un conjunto coherente de unos pocos rasgos sobresalientes, que, por regla general, dependen de su función narrativa (...) De esta forma, el espectador tiene una primera impresión clara sobre los personajes como entidades homogéneas (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997, p. 15).

Al comenzar el análisis que acometeremos, no podemos olvidar que la película de Fleischer se inscribe dentro de un género que denominamos histórico, pues, desde el comienzo

mismo de los títulos de crédito, la *voz over* sitúa la acción en la época de las invasiones bárbaras. Sin embargo, 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. Por eso, el brutal asalto de los vikingos a los ingleses con el que comienza el filme se convierte en un subterfugio narrativo con el que se define la acción y con ella los objetivos de los personajes. Efectivamente, la película comienza *in medias res* cuando el rey vikingo, Ragnar, invade el espacio privado de la reina anglosajona y se produce una violación, fuera de campo, que es determinante en el desarrollo de la trama. Sin embargo, tal y como asegura M^a del Mar de Ventura, “en términos generales, se aceptan dos sucesos fundamentales para encuadrar el principio y el final de la época vikinga: el asalto y la destrucción de del monasterio de Lindisfarne, situado en la isla inglesa de Holy Island, en el año 793 y la batalla de Hasting de 1066 (2007, p. 54)”. No obstante, en el film se hace necesario, el estupro del bárbaro que trae consigo el nacimiento de un niño que se constituirá en el héroe de la historia. Después de su nacimiento clandestino, el pequeño bastardo es acogido por unos monjes italianos que desconocen su origen y que se encargan de sus cuidados hasta que, finalmente, en otra de las incursiones vikingas, caprichos del destino, Ragnar lo toma como esclavo. En este sentido, conviene recordar que los esclavos en la sociedad vikinga son un grupo difícil de definir para los estudiosos de esta cultura puesto que genera diferentes teorías al respecto. Si prestamos atención a los planteamientos de Boyer, podremos observar que el autor establece la existencia de esclavos en Escandinavia, pero adscritos a otra realidad distinta, que dista de la visión clásica del término, pues más bien se podría hacer alusión a un extranjero (Boyer, 2000, pp. 53-54). Habríamos de decir entonces que el tratamiento de este tema en la serie *Vikings*, con un personaje tan importante como Athelstan, el monje secuestrado por Ragnar, se encuentra a medio camino entre los planteamientos de Boyer y lo que propone el film de Fleischer. Por eso aquí, las imágenes presentan al bebé con uno de los atributos que lo definirán en el transcurrir de la historia y mediante el cual hallará sus orígenes: el pomo de la espada Sagrada Rectitud, la espada de los reyes.

En todo caso, a falta de un heredero y tras la muerte del Rey Edwin de Northumbria, “asesinado vilmente por el cruel Ragnar el vikingo” según la voz de un narrador extradiegético,

Aella, que en la ficción es el hermano de Edwin, es proclamado Rey³. Este hecho determina la presencia de uno de los vértices más importantes del triángulo amoroso que vertebró el relato. Así es como la película da a conocer a la protagonista femenina, Morgana, hija del rey Rhodri de Gales⁴, cuyo cometido es movilizar el deseo masculino de los dos hijos de Ragnar: Eric, fruto de la violencia, y el primogénito, Ivar. Como podemos observar, los personajes asumen un papel causal debido a sus deseos, que orienta a los protagonistas, como cabría esperar en el cine clásico, hacia un objetivo (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997, p. 17), que en este caso pasa por obtener el amor de la protagonista. En esta primera parte, encontraremos todavía a un personaje, Lord Egbert⁵ que funciona como un eslabón necesario del relato mediante el que conectar a la corte anglosajona con el reino vikingo. Será él quien, tras fugarse de las mazmorras en las que permanecía encarcelado por extender el rumor de la existencia de un niño a quien correspondería el trono que Aella ostenta, se alía con los nórdicos bajo la promesa de conducirlos hasta el reino normando.

Han pasado veinte años ya, conforme nos cuenta el narrador, desde que Aella⁶ fuera nombrado rey y llega el momento, en cuanto a la construcción del relato se refiere, de completar el triángulo, al que aludíamos con anterioridad, con la presentación de los dos protagonistas que faltan, ellos son los encargados de vehicular la acción, por tanto, deben estar definidos como un conjunto de cualidades o rasgos. Ese momento, es señalado por la historia con la aparición en escena de unos barcos vikingos que, capitaneados por Ragnard, recogen al prófugo que es conducido hacia tierras noruegas. No quisiéramos pasar por alto que, aunque en el film los barcos funcionan como meros objetos sujetos a los acontecimientos narrativos, que embellecen aún más

³ Se produce una alteración de la historia, puesto que el Rey Edwin no murió en manos de los vikingos, sino que fue derrotado por Penda y Cadwallon en la batalla de Hatfield Chase en otoño de 663 y Aella de Daria nunca fue su hermano sino su padre.

⁴ Algunos historiadores lo sitúan en el siglo VIII, aunque su presencia en los libros de historia es parca y ambigua. Nunca se menciona a Morgana como hija suya, sino como una hechicera que aparece en las leyendas artúricas antagonista de del rey Arturo y la reina Ginebra.

⁵ En la vida real, Egbert fue rey de Wessex durante el siglo IX.

⁶ Sobre Aella no se conservan demasiados datos, aunque en la *Saga de Ragnar Calzas peludas* indican que es el rey que da muerte a Ragnar Lodbrok, ya que al enterarse de que Ragnar había partido hacia Inglaterra, organizó un gran ejército para hacerle frente. Y cuando se encontraron en el campo de batalla, Aella aplastó a las tropas vikingas, para posteriormente matar a Ragnar Lodbrok arrojándole a un foso lleno de serpientes.

los colores manieristas que presenta esta película, los nórdicos fueron grandes constructores de barcos y que encontraron en ellos un aliado absolutamente fundamental en la vida y en la muerte, por eso formaban parte también de los rituales funerarios. Tal y como asegura Atkinson, “hoy día podemos afirmar con seguridad que los barcos vikingos fueron los primeros, de los que se tiene noticia, que lograron cruzar el Atlántico y explorar parte de la costa de Norteamérica (1990, p. 5). A diferencia de lo que sucede en este film clásico, en la serie se da buena cuenta de su importancia, tanto que uno de los personajes principales, Floki, es constructor de barcos y propicia con su elaboración las distintas aventuras que protagonizarán Ragnar y sus hijos.

Tras el paréntesis hemos de proseguir diciendo que diferentes estampas de los fiordos se van sucediendo en la pantalla, aprovechando el recorrido del barco liderado por el rey nórdico, a modo de coloridas postales publicitarias para el viajero, sin otro cometido en la estructura del filme que enmarcar la acción en un espacio concreto. El gran Giallarhorn⁷ suena por fin anunciando la llegada de Ragnar y su tripulación, y los habitantes de esta ciudad vikinga, que se encuentran inmersos en sus quehaceres diarios, salen al encuentro de su rey. Pero la cámara se introduce en el interior de una de las cabañas en las que se nos presenta a Ivar yaciendo con una mujer. Este acto no es baladí, pues una de las características que definen a este personaje, como más adelante dirá el mismo Ragnar, es su belleza, de la que se ufana y a la que, hasta el momento, ninguna mujer ha podido resistirse. Ivar sale al encuentro de su padre y del lord inglés alardeando de su fuerza, su virilidad y su brutalidad, algo que Ragnar, quien aboga por el uso de la inteligencia, desaprueba, aunque está convencido de que, ni siquiera Odín podría haber engendrado un hijo mejor.

Después, un fundido encadenado da paso a la figura de un halcón de caza que desencadena la rivalidad entre los dos hermanos. Es así como Erik⁸ es presentado al espectador (Fig. 1), como el esclavo que, en un acto heroico, el primero de ellos, arrebató a Ivar su don

⁷ Cuerno con el que Heimdal, guardián de Asgard, anunciará el Ragnarök, un sonido, que da cuenta de un atributo protagonista en la sociedad vikinga y que ahora funciona como engrase entre los elementos sonoros diegéticos y extradiegéticos que aparecen en el filme.

⁸ Fleischer desafía de nuevo a la historia jugando al despiste con relación a los nombres que ostentan los personajes y es que, uno de los personajes más famosos de la historia vikinga es precisamente un comerciante explorador noruego conocido, según la *saga de Erik el rojo*, como Erik “el rojo” que vivió en el siglo X, al que se le atribuye la fundación del primer asentamiento vikingo en Groenlandia.

máspreciado, la hermosura, cuando, lejos de someterse a la voluntad de su amo, agrade a Ivar con el animal; la investida provoca que el primogénito de Ragnar, como si del mismísimo Odín se tratara, pierda un ojo⁹, de este modo, su apariencia física se caracterizará en lo que sigue por el parche que tapa la oquedad de su ojo izquierdo (Fig. 2). Podemos constatar así cómo los personajes, tal y como explican Bordwell, Staiger y Thompson, “están constituidos por un conjunto coherente de rasgos sobresalientes, que, por regla general, dependen de su función narrativa (...) De esta forma, el espectador tiene una primera impresión clara sobre los personajes como entidades homogéneas” (1997, p. 15). Ciertamente, Fleischer aprovecha algunos aspectos historiográficos para construir a los personajes en aras de su función narrativa, lo vemos, por ejemplo, en Erik, quien, según Adkinson, “era un joven vikingo que, junto a su padre, fue declarado fuera de la ley en Noruega por unos cuantos crímenes. Al dejar su país se trasladaron a Islandia, donde vivieron varios años, y donde Erik se casó tras la muerte de su padre (1990, p. 4). De alguna manera, nuestro Erik es un prófugo que tras propiciar una serie de crímenes se casa con la protagonista tras la muerte de su padre y de su hermano.

Una vez definidos los personajes como elementos catalizadores del relato, solo queda fijar las líneas de acción que presenta el filme y que van a unir causalmente a este grupo de sujetos que ya han sido mostrados. Naturalmente, todos los acontecimientos que a partir de ahora tienen lugar procuran el enfrentamiento entre Ivar y Erik por dos razones, la primera de ellas el amor, los dos aman a la misma mujer. Según Bordwell, Staiger y Thompson, “el amor de un hombre o una mujer se convierte en el objetivo de muchos personajes de las películas clásicas. Con este énfasis en el amor heterosexual Hollywood continúa la tradición surgida del romance caballeresco, la novela burguesa y el melodrama norteamericano (1997, p. 18); la segunda, se relaciona de forma causal con la acción romántica e implica la finalidad, por parte de los protagonistas, por obtener el control sobre las tierras normandas que solo a uno de ellos le corresponde por derecho.

En todo caso, la película aprovecha algunas de las peculiaridades que caracterizan al pueblo vikingo para articular la cadena de acontecimientos con la que se construye el relato.

⁹ Recordemos que Odín pierde un ojo por adquirir sabiduría y conocimientos.

Los vikingos aparecen entonces comiendo y bebiendo y aclamando a Odín, porque, efectivamente “los hombres del norte de Europa celebraban sus fiestas en consonancia con las fuerzas de la naturaleza¹⁰ (...) Durante la época pagana celebraban multitudinarias fiestas de carácter religioso con grandes banquetes y ceremonias rituales de sacrificio a sus dioses (Ventura, 2007, p. 166)” por eso se provecha el jolgorio para decidir cómo ha de morir Erik. Los elementos que forman parte de la cultura vikinga, como los barcos, los instrumentos de navegación, las armas, los escudos y hasta los dioses nórdicos, se someten, al igual que los elementos estructurales y morfológicos del film, a la causalidad narrativa y cumplen su función, por eso, las runas, esos símbolos divinos mediante los cuales Odín obtuvo el conocimiento y la sabiduría, se constituyen en las salvadoras de Erik y en las encargadas de dotar de continuidad al relato. Se acude así a los poderes sobrenaturales y sagrados que se le atribuyen a las runas y a la asociación de estas a la magia y las divinidades que según Ventura era habitual en esta época (2007, p. 157-158). A partir de estos detalles que señalamos, “la película progresa como una escalera (...) La acción provoca una reacción: cada paso tiene un efecto que a su vez se convierte en una nueva causa (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997, p. 19).

Por otra parte, la presencia de la protagonista femenina, propuesta en el filme como objeto de deseo del hombre, es utilizada como señuelo a través del cual se provoca, no solo el enfrentamiento de Ivar y Erik, sino la huida, el enamoramiento y el descubrimiento de los orígenes de este último. Se desencadenan así una serie de hechos que comienzan con la persecución de Ragnar y su primogénito hacia Erik, quien, en su carácter de héroe, posibilita la entrada de su padre en el Walhalla otorgándole una espada antes de ser arrojado por Aella al foso de las serpientes. De igual modo, las escenas bélicas se convierten en el escenario en el que los protagonistas masculinos luchan a muerte por el amor de Morgana, sujeto pasivo de la trama, construido en torno a un número de cualidades muy limitado que lo definen vagamente. Son escenas carentes de verosimilitud que dinamizan la acción y encumbran el enfrentamiento entre los protagonistas sin derramar sangre alguna, un enfrentamiento que desencadena una serie de movimientos acrobáticos que terminan con la vida de Ivar, quien,

¹⁰ En este caso, una de las fuerzas de la naturaleza, la bajada de la marea será la encargada de que se produzca el milagro para que Erik permanezca con vida y pueda vehicular la acción.

en un gesto fraternal, perdona la vida de su hermano en menoscabo de la suya propia. De este modo ambos quedan unidos a través de uno de los muchos gestos simbólicos que la película clásica pone en juego. Siguiendo esta estela, Ivar es agasajado con todos los honores funerarios propios de su pueblo ante la mirada heroica de Erik y la subordinación y el reconocimiento de Morgana hacia el poder y la superioridad del héroe (Fig. 3). Ventura explica al respecto de esta costumbre funeraria nórdica cómo el árabe Ibn Fadlan, relató un funeral vikingo que él mismo tuvo la ocasión de presenciar de la siguiente forma:

(...) Después sacaron del río el barco y lo colocaron sobre la arena de la playa encima de los soportes de madera de abedul que estaban preparados y a su alrededor había grandes imágenes de madera parecidas a hombres. En el barco depositaron la cama en la que había dormido el difunto y la cubrieron con almohadas y cojines (...) A continuación el pariente más joven del muerto tomó una antorcha y prendió fuego. Después caminó de espaldas hacia el barco mirando hacia el pueblo y en una mano llevaba el madero mientras que la otra la llevaba en la parte trasera de su cuerpo (Ventura, 2007, pp. 107-108).

1.2. Magnitud de los personajes en Vikings¹¹ (Hirst, 2013)

Cuando entramos en el territorio de la ficción televisiva, concretamente de las series, los arquetipos en cuanto al tratamiento de los personajes cambian, obligatoriamente, por la propia morfología y los intereses del formato. La profesora Cascajosa afirma que la llegada de la producción independiente en los años sesenta supone la ampliación de las posibilidades creativas dentro de las limitaciones narrativas e ideológicas dadas en la industria del momento. Treinta años después, HBO encabezó el proceso de transformación de la ficción en un producto televisivo legitimado culturalmente a través, fundamentalmente, de la innovación en la distribución de la programación y, entre otros aspectos, la expansión de lo considerado como contenido *acceptable* (sexo, violencia, obscenidades) y la transformación de géneros convencionales (Cascajosa, 2019, pp. 40-41). Este cambio de paradigma supone una manera diferente de captar la atención del espectador; las series televisivas cuentan con unas características propias que las convierten en productos audiovisuales especialmente atractivos

¹¹ Aunque son muchos los personajes a los que podríamos atender en la serie televisiva para argumentar nuestra hipótesis (pongamos por ejemplo a Floki, Aslaug, Altheistan o los hijos de Ragnar), al tratarse de un estudio comparativo, nuestro interés recae en aquellos que pueden encontrar una correspondencia en ambos textos.

para el público. Alberto García Martínez se ha referido a ello explicando cómo los directores y guionistas,

buscan que el receptor siempre simpatice con alguno de los protagonistas asegurándose con ello la renovación de la serie a una temporada más. Para ello, cuentan con tres estrategias principales: victimización, la comparación con otros personajes y los lazos familiares (García Martínez, 2014, pp. 27-28).

Esta empatía, a la que apunta Alberto García, pasa por considerar a los protagonistas de las series simulacros de personas y ello supone alejarnos de los planteamientos formulados por los formalistas al valorarlos, básicamente, como vehículos de la acción. Según Casetti y Di Chio el estudio del personaje como persona supone “asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc. (1998, p. 78)”, de este modo, añade José Patricio Pérez Rufi, es interpretado como real. La esencia de esta visión se encuentra en la consideración del sujeto narrativo como simulación de un referente real (2017, p. 5).

Esta apreciación resulta especialmente interesante a la hora de aproximarnos al estudio de algunos de los protagonistas de *Vikings* desde el momento en que la serie, a pesar de las licencias históricas que plantea y de la espectacularidad de las imágenes que genera, bajo el paraguas de las disputas vikingas que tuvieron lugar durante los siglos VIII y IX, se preocupa por definir a esta cultura escandinava y de humanizar y dotar de psicología a los personajes. Efectivamente, la época histórica en la que se enmarca la acción fue uno de los momentos de máximo esplendor de la cultura vikinga por cuanto, en estos siglos, se desarrollaron una serie de mejoras tecnológicas que permitieron a este pueblo expandirse por Europa, Groenlandia e, incluso, por América del Norte. Las primeras temporadas atienden, precisamente, al ataque propiciado al Monasterio de Lindisfarne, el 8 de junio del 793 d. C. y las posteriores incursiones que este pueblo nórdico realizó en Inglaterra.

La Crónica anglosajona describe este ataque como uno de los terribles presagios que anunciaban la muerte del rey Offa y del Papa Adriano I que, efectivamente, murieron un año después: En el año 793 terribles símbolos se presentaron en Nothumbria y aterrizaron a los hombres. Se vieron fuertes torbellinos y relámpagos por

el aire y dragones que escupían fuego. Luego sobrevino una gran hambruna y después, ese mismo año, el 8 de junio, unos paganos devastaron la Iglesia de Dios en Lindisfarne, saqueando y asesinando (Ventura, 2007, p. 57).

Sin embargo, encasillar una serie como *Vikings* en un solo género es algo arriesgado si tenemos en cuenta la complejidad de las tramas y subtramas que se van generando alrededor de ese tronco común del que parten. Esta urdimbre viene determinada, en gran medida, porque el espectador, al contrario de lo que sucede en el cine clásico, desempeña un papel activo al que los creadores de una serie prestan especial atención, aunque solo sea para garantizar la aceptación de esta. Pues bien, en esas exigencias de los receptores, que son los que deciden la perdurabilidad en el tiempo de estos productos televisivos, el diseño y el papel de los protagonistas ocupa un lugar fundamental, precisamente porque son ellos los encargados de impulsar algunas de las particularidades más destacadas y poderosas que se dan cita en una serie como *Vikings*, a saber, la presencia de acción, la existencia de sexo y la comparecencia de algún elemento que permita desvincular a los personajes del ámbito de lo real. En el primer capítulo, como veremos, se da buena cuenta de ello.

Al igual que sucediera en la película de Fleischer, la serie se inicia, de manera abrupta, prescindiendo incluso de la intro, con una imagen que podríamos identificar con el momento en el que los gigantes de fuego (o muspeli) intentaron causar la destrucción final del universo incendiando el árbol del mundo, Yggdrasil, al final del Ragnarök (Fig. 4).

Seguidamente, la cámara se desplaza hasta toparse con el rostro ensangrentado y feroz de aquel que, a partir de estos momentos, se constituye en el protagonista masculino de este texto fílmico, Ragnar Lothbrok (Fig. 5). En un plano detalle, su rostro, de ojos azul brillante, destaca sobre un fondo desenfocado en el que se aprecia un campo de batalla salpicado de cadáveres. El sonido de los rayos y la tormenta, que representa la vinculación de este pueblo con sus dioses, es sustituido por los gritos y los golpes provocados por este guerrero que, de manera implacable, atraviesa con su espada y su lanza los cuerpos de sus enemigos en la batalla. La cámara y el montaje se alían con el protagonista y juntos trocean los cuerpos, mientras que, con el uso del *ralentí*, saltos de eje y planos imposibles, la sangre salpica, literalmente, a los espectadores introduciéndolos en la acción. La batalla indolora y aséptica del relato clásico, analizado con anterioridad, se traduce aquí en una suerte de realismo

matérico y descarnado que nos sitúa en el territorio de la posmodernidad, más aún cuando este contrasta con el momento en el que Ragnar observa cómo Odín desciende al campo de batalla con su ejército de cuervos y las valquirias elevan los cuerpos de aquellos que han muerto en la batalla (Fig. 6). Sin embargo, él, que se cree un elegido de los dioses, verá como su fe se tambalea cuando entre en contacto con el cristianismo al conocer a su querido Althestan¹². Es una de las formas que la serie utiliza para hablar de la contaminación cristiana que tuvo lugar a finales del siglo XI, momento en el que se produce una verdadera integración de la cultura europea occidental en Escandinavia. Según Ventura,

el contacto con otros países como Inglaterra, Irlanda o el Imperio franco, que llevaban varios siglos de tradición cristiana y labor de los misioneros, ingleses, alemanes y franceses, comenzó a dar sus frutos primero en Dinamarca, luego en Noruega y mucho más tarde y con mayor dificultad en Suecia y Finlandia, países que mantenían muy arraigadas sus costumbres paganas (2007, p. 181)

Después, el grito de su hermano Rollo, que aparecerá en escena unos segundos más tarde, presenta nominalmente a este hombre y lo despierta de su visión. Este protagonista es definido, así, como persona o personaje redondo según las categorías establecidas por Casseti y Di chio (1998, p. 178), pues, como se verá más adelante, se trata de un tipo complejo y variado, multidimensional, con gran variedad de rasgos, abundantes en número y en calidad, lo que le asimilan a un sujeto con psicología propia y personalidad individual (García Jiménez, 1993: 304).

Por eso, Ragnar Lothbrok, en cuya persona se concretizan características provenientes de varios individuos hasta conformar el *mito*¹³, aparece, desde la segunda parte de la secuencia, vinculado a la figura de Odín, caracterizado como un ser lo suficientemente excepcional como para lograr un ascenso meteórico de simple granjero a Rey vikingo, dando muestras de su heroicidad, su gran curiosidad e inteligencia, pero también de su humanidad (Melendo, 2020, p. 129). De este modo, el rostro ensangrentado del guerrero se transforma, minutos después, en el

¹² Athelstan es un monje que es raptado por la primera expedición de Ragnar Lodbrok, tras el ataque al monasterio de Lindisfarne en el 793, durante el segundo capítulo de la serie.

¹³ Ragnar Lodbrok está inspirado en un personaje de carácter legendario que aparece en una saga conocida como la *Saga de Ragnar calzas peludas*. Esta fuente es la que aporta más información sobre este héroe nórdico, pero no la única (Ibáñez, 2016, p. 33).

de un padre protector que enseña, entre juegos, a su primogénito el arte de la espada y lo prepara para el camino iniciático hacia la edad adulta (Fig. 7), no olvidemos que, tal y como indica Ventura, “a la edad de doce o catorce años, según los lugares, los hijos acompañaban al padre en las expediciones comerciales, empezaban a imitar las costumbres de los hombres de la familia, participaban en las fiestas y competiciones deportivas y aprendían el manejo de las armas, a luchar y a defenderse (2007, p. 120).

Según se ha referido a ello el creador y guionista de *Vikings*, Michel Hirst, en los contenidos adicionales de la primera temporada, era importante representar una sociedad vikinga con una estructura compleja, alejada de los tópicos que definen a los vikingos, únicamente, como una cultura guerrera o bárbara. Esos matices, que se van sucediendo capítulo tras capítulo, terminan definiendo psicológicamente a este hombre que, a pesar de sus rasgos excepcionales, sufre, ama, desea y hasta duda de su fe, por eso logra que el espectador empatice con él.

El primer capítulo también aborda la importancia de la mujer, quien no solo pescaba o tejía, sino que, como muy bien se representa en la serie, ellas pasaban mucho tiempo solas “cuando los hombres abandonaban el hogar para acudir como guerreros a expediciones de saqueo, para comerciar con los productos que ellos mismos fabricaban o para responder a la llamada del rey (...) La mujer vikinga desarrollaba un importante papel en la estructura familiar de la época, era en definitiva el alma del hogar (...) (Ventura, 2007, pp. 120 y 125).

Así podemos verlo en el personaje de Lagertha, que, aunque propuesta como esposa de Ragnar, a diferencia de lo que sucede en el relato clásico, este personaje femenino se muestra en la serie con múltiples matices que van configurando su psicología, constituyéndose así en esposa, madre y guerrera escudera, muy respetada, por cierto, por los hombres vikingos.

“En las sagas -dice Ventura- en las leyendas y en la Gesta danorum de Saxo Grammaticus aparecen algunas mujeres que destacaron por su valor en el campo de batalla y su destreza en el manejo de las armas. En esas historias generalmente la mujer se revela contra una situación que considera injusta, como un matrimonio de conveniencia, o contra una afrenta como ser raptada, o para defender las fronteras de su reino, y se convierte en una brava guerrera capaz de realizar las gestas más

*heroicas*¹⁴ (Ventura, 2007, p. 121).

Pero volviendo al tema que nos ocupa, es cierto que en un primer momento Rollo parece ocupar el tercer vértice de un triángulo amoroso con el que vehicular la acción, continuando así con los preceptos del relato clásico, pero, enseguida, esta vía ocupa un lugar secundario y cobran fuerza diferentes subtramas, entre otros motivos porque Lagertha inicia, en temporadas posteriores, una relación homosexual.

Al igual que en la película, en el capítulo con el que da comienzo la segunda temporada, se produce un enfrentamiento a muerte entre Ragnar y su hermano Rollo¹⁵, cuya motivación viene determinada por muchos factores que profundizan en la complejidad de estos personajes/personas que se dan cita en la serie. En este caso, el campo de batalla se convierte en un espectáculo visual en el que la cámara, desprovista de todo pudor, vibra como uno más de los guerreros que empañan la lente con su sangre (Fig. 8). También ahora, como en el filme de Fleischer, Ragnar perdona la vida a su hermano, por eso tendremos la ocasión de seguir los pasos de un ambicioso guerrero vikingo¹⁶ que, según las sagas islandesas y la *Gesta Danorum* de Saxo Gramático, llegará a ocupar el ducado de Normandía.

Otro elemento para destacar en nuestro estudio comparativo de los personajes es que, aunque en ambos textos los protagonistas responden a los mismos nombres, en la película se utilizan de manera arbitraria y en la serie se ajustan más a la información que las fuentes escritas ofrecen. Por eso, Erick, el héroe de la película clásica, hijo bastardo de Ragnar, se presenta, ya al final de la serie, como un comerciante, que se alía con Björn, el primogénito de Ragnar, para derrotar a Ivar “sin huesos”, su hermano pequeño. Lo mismo sucede con Egbert, rey de Wessex en la serie y lord inglés en el filme, mientras que en este último solo funciona como un eslabón causal, en la serie se perfila como un personaje que adquiere volumen a causa de las vías de alcance planteadas: sus contradicciones emocionales y su ambición. De la misma

¹⁴ En las fuentes se nos da a conocer como una *skjaldmo*, una mujer virgen que elige ser escudera y que tiene una connotación semilegendaria. En la obra *Gesta Danorum*, además, aparece no solo como una guerrera sino también, como una de las mujeres de Ragnar Lodbrok (San José, 2014, p. 44)

¹⁵ En la película pelean Ivar y Erik.

¹⁶ El personaje está inspirado en Rollón, el que es considerado como el primer Normando, Duque de Normandía.

forma, otros personajes como la vidente, que en la película clásica solo es portadora de las runas, en la serie, que aparece como el profeta o *Völva*¹⁷, se convierte en un personaje vertebrador que mantiene el estatus y las características de estas videntes tan apreciadas por el pueblo escandinavo (Melendo, 2020, p. 133).

Concluyendo

En las páginas que anteceden hemos podido comprobar cómo en la película de Fleischer, ejemplarmente clásica, los personajes se construyen en base a la obligación de entender la historia como ficción, como la negación de la construcción de sujetos reales que se perfilan en función de la necesidad del relato. En la serie, en cambio, se puede observar cómo, aunque los protagonistas se distinguen unos de otros claramente, entran constantemente en contradicciones que los dotan de volumen y credibilidad, de tal forma que el espectador se identifica con esos universos ficcionales en los que se pueden advertir los atisbos de realidad necesarios para empatizar con los personajes que los habitan. Del mismo modo en que estos seres fílmicos, a los que hemos atendido, no sienten la necesidad de construirse a sí mismos, los individuos de *Vikings* forjan, poco a poco, su propia historia y su propio mito. Al contrario de lo que sucede en el cine clásico, donde los personajes se seleccionan y se organizan para que los rasgos que los definen sean claros y concisos, en la serie, esas cualidades coexisten con otras que dotan de dimensionalidad a los sujetos y obligan al espectador a entender que lo están persuadiendo a ver y a sentir, a la vez que a diseñar una trama que sobrepasa la historia que vertebra la serie.

¹⁷ Según la *Profecía de la vidente*, que data del siglo X, este profeta sigue conservando la vara mágica y el manto azul oscuro o negro que las definía. Además, responde a un personaje mayor, sin lazos familiares que ayuda a todo aquel que solicite su magia. En cualquier caso, se trata de una forma más de adquirir conocimiento. Hay estudiosos que consideran que la última sección del poema sería una prueba de influencia cristiana tardía por cuanto hace referencia a un ser Poderoso que vendrá a juzgar. En este sentido podemos apreciar la relación de ese ser con Cristo y el Juicio Final. Esta idea de la influencia cristiana se convierte en un motivo central en la serie no solo por la relación especial que entablan el protagonista y el Anhelstan, el monje capturado por este pueblo nórdico en su primera incursión en tierras inglesas, sino por las dudas de fe que atormentan a nuestro héroe vikingo (Melendo, 2020, p. 133).

Referencias bibliográficas

- ATKINSON, Ian. *Los barcos vikingos*, Madrid, Akal, 1990.
- AUMONT, Jaques y MARIE, Michael. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 1990.
- BORDWELL, David. "Lovering the Stakes: Propects for Historical Petics o Cinema", *Etat del la Théorie. The Current State of Theory. Nouveaux objets, Nouvelles méthodes*, Iris, nº 1, 1983.
- BORDWELL, David, STAIGER, Janet, y THOMPSON, Kristin. *El cine clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1997.
- BOYER, Régis. *La vida cotidiana de los Vikingos*, Tabuyo, María y López Agustín (trads.), Barcelona, Medievalia, 2000.
- CASACAJOSA, Concepción. "Pequeña/Gran pantalla: La relación entre el cine y la televisión en los Estados Unidos". *Revista Historia y Comunicación Social*, 2006, 11, pp. 21-44.
- CASCAJOSA, Concepción. *La cultura de las series (Ebook)*, Barcelona, Editorial Laertes, 2016.
- CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós, 1998.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. *Narrativa audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1993.
- GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto. "El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión", *La figura del padre nella serialità televisiva*. Roma, Ed. Edusc, pp. 27-28.
- IBÁÑEZ, Santiago (ed.). *Saga de Sturlaug el laborioso, Saga de Ragnar calzas peludas, Relato de los hijos de Ragnar*, Madrid, Miraguano Ediciones, 2016.
- JACOBSON, Roman. "The dominants", *Reading in Russian poetics*, Cambridge, The MIT Press, 1971.
- MARTÍNEZ, Amalia. *Televisión y narrativa*. Valencia: Ed. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicaciones, 1989.
- MELENDO, Ana. "Odin and Ragnar in the television series Vikings (2013): Between mith and legend", *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, Tübingen, Narr Franque Attempto Verlag, 2020, pp. 123-133.
- PÉREZ, José Patricio. "El género cinematográfico como elemento condicionante de la dimensionalidad del personaje del cine clásico de Hollywood: características de los personajes cinematográficos redondos y planos". *Revista Admira*, nº 5, 2017, pp. 1-33.



ROBLES, Alberto. "Proyectando la historia: un recorrido por la cinematografía vikinga". Scandia. *Journal of Medieval Norse Studies*, 2020, 3, pp. 548-561.

SAN JOSÉ, Laia. *Vikingos: una guía histórica de la serie de History Channel*, Barcelona, Quarentena Ediciones, 2014.

TALENS, Jenaro y ZUNZUNEGUI, Santos. "Introducción por una verdadera Historia del Cine. En: *Historia General del Cine*, Vol. 1. Madrid: Cátedra, 1998.

VENTURA FERNÁNDEZ, María del Mar. *Pueblos del norte de Europa*, Madrid, Perymat Libros, 2007.

ZUNZUNEGUI, Santos. *Paisajes de la forma*. Madrid: Cátedra, 1994.