

PODER Y MITO: LA FIGURA DE LA MUJER GUERRERA VIKINGA A TRAVÉS DE LAS FICCIONES AUDIOVISUALES

ALBERTO ROBLES DELGADO

Stockholms Universitet (SU)

Email: alb.rob.del@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0413-7608>

IRENE GARCÍA LOSQUIÑO

Universidad de Santiago de Compostela (USC)

Email: irene.garcia.losquino@usc.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1093-7203>

Recibido: 20 junio de 2024

Aceptado: 11 de octubre de 2024

Publicado: 20 de diciembre de 2024

Resumen

La relación entre el séptimo arte y la cultura vikinga es larga y prolija, pues se extiende desde los inicios del propio medio audiovisual hasta nuestro más inmediato presente. En esta trayectoria, la representación de las mujeres pertenecientes a la cultura vikinga ha ocupado un espacio normalmente secundario debido a las concepciones tradicionalmente machistas y patriarcales de las industrias de cine occidentales. A pesar de esta generalidad, uno de los arquetipos femeninos vikingos que más peso ha ido logrando es el de la mujer guerrera, que ha alcanzado una nueva y significativa relevancia en el audiovisual actual acrecentada por nuevos hallazgos arqueológicos. Estos feroces personajes de inspiración nórdica incluso han llegado a influenciar la representación audiovisual de otros personajes femeninos históricos de otras culturas que tomaron las armas en algún momento de la historia. En este trabajo, proponemos un análisis de este arquetipo de la mujer vikinga, de cuál ha sido su tratamiento en el ámbito audiovisual y de cómo este ha ido evolucionando hasta nuestros días, para vislumbrar cómo se ha ido y se sigue moldeando nuestra concepción sobre estas mujeres guerreras, usualmente consideradas figuras legendarias, pero muy vivas en nuestro imaginario gracias en gran medida al cine y la televisión.

Palabras clave: Vikingos, mujeres guerreras, barbarie, alteridad, cine, televisión, arqueología, arquetipos.

PODER I MITE: LA FIGURA DE LA DONA GUERRERA VIKINGA
A TRAVÉS DE LES FICCIONS AUDIOVISUALS

Resum

La relació entre el setè art i la cultura víking és llarga i prolixa, ja que s'estén des dels inicis del propi mitjà audiovisual fins al nostre més immediat present. En aquesta trajectòria, la representació de les dones pertanyents a la cultura víking ha ocupat un

DOI: <https://doi.org/10.1344/fh.2024.34.1-2.93-118>

Copyright © 2024 Alberto Robles Delgado e Irene García Losquiño

Copyright de la edició © 2024 FilmHistoria Online. Todo su contenido escrito está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 4.0.

espai normalment secundari a causa de les concepcions tradicionalment masculines i patriarcals de les indústries de cinema occidentals. Tot i aquesta generalitat, un dels arquetips femenins víkings que més pes ha anat aconseguint és el de la dona guerrera, que ha aconseguit una nova i significativa rellevància en l'audiovisual actual augmentada per noves troballes arqueològiques. Aquests personatges ferotges d'inspiració nòrdica fins i tot han arribat a influenciar la representació audiovisual d'altres personatges femenins històrics d'altres cultures que van prendre les armes en algun moment de la història. En aquest treball, proposem una anàlisi d'aquest arquetip de la dona víking, de quin ha estat el seu tractament en l'àmbit audiovisual i de com aquest ha anat evolucionant fins als nostres dies, per albirar com se n'ha anat i se segueix modelant la nostra concepció sobre aquestes dones guerreres, usualment considerades figures llegendàries, però molt vives al nostre imaginari gràcies en gran mesura al cinema i la televisió.

Paraules clau: Víkings, dones guerreres, barbàrie, alteritat, cinema, televisió, arqueologia, arquetips.

POWER AND MYTH: THE FIGURE OF THE VIKING WARRIOR WOMAN THROUGH AUDIOVISUAL FICTIONS

Abstract

The relationship between cinema and viking culture is extensive and prolific, spanning from the early days of the audiovisual medium to today. Throughout this long history, the representation of viking women has typically occupied a secondary role, which is due to the traditionally misogynistic and patriarchal frameworks of Western film industries. Despite this general trend, one of the viking female archetypes that has gained significant prominence is that of the warrior woman. This archetype has achieved substantial fame in contemporary audiovisual media, partially bolstered by recent archaeological findings. These fierce Nordic-inspired characters have even influenced the portrayal of other non-viking historical female figures who took up arms at some point in history. This study aims to analyse this viking woman warrior archetype, examining its treatment in the audiovisual field and how it has evolved to the present day. By doing so, we seek to understand how our perception of warrior women, usually considered legendary figures, has been and continues to be shaped, remaining vividly alive in our collective imagination thanks largely to cinema and television.

Keywords: Vikings, warrior women, barbarism, otherness, cinema, television, archaeology, archetypes.

1. INTRODUCCIÓN

No puede negarse que de manera tradicional el papel de la mujer en las ficciones históricas audiovisuales ha tenido un carácter más bien secundario en comparación con sus homónimos masculinos. Existen algunas excepciones a esto, normalmente figuras míticas del folclore occidental o de los discursos nacionalistas, como por ejemplo Juana de Arco. Este personaje ha sido recurrentemente colocado en el centro de la narrativa heroica y ha recibido numerosas atenciones por parte de algunos de los autores más insignes de la industria cinematográfica, como Georges Méliès, Cecil B. DeMille, Carl Dreyer o Roberto Rosellini, entre otros. Aun así, esta no ha sido la norma imperante en las producciones ambientadas en la Edad Media, donde la mujer ha sido

relegada al sempiterno marco amoroso de las películas de aventuras, donde se la representa bien como el arquetipo de “damisela en apuros”, o como mujer devota y casta que cae rendida ante los encantos y demostraciones de fuerza del héroe del film. Otra visión de la mujer en la ficción audiovisual medieval ha sido también su asociación con la brujería, en un sentido normalmente peyorativo, o directamente como fuente de perversión y origen de los males de la sociedad como *femme fatale*.

Esta realidad no solo responde a los valores patriarcales imperantes en la sociedad, la cultura y definitivamente en la propia industria del audiovisual, sino también a la visión estereotipada sobre el periodo medieval que predomina en nuestro imaginario cultural. En el largo relato popular sobre la Edad Media este periodo ha sido visto con fascinación y curiosidad, a veces concebido como oscurantista y atrasado, y a menudo utilizado como medio para realzar ciertos valores de otros momentos del pasado. Si unimos esto al proceso de reimaginación y adaptación propio de los medios audiovisuales y a la proyección intrínseca de elementos de su propio presente, obtendremos una imagen audiovisual del medievo fuertemente estereotipada pero reconocible en los parámetros de nuestro imaginario cultural compartido.

En este contexto de estereotipación se asienta y prospera el arquetipo audiovisual de la mujer guerrera. Este arquetipo está fuertemente ligado con la cultura vikinga y su mitología, no solo por la relación con la guerra de algunas de sus deidades femeninas sino por la existencia de seres mitológicos como las valquirias o de figuras como las *skjaldmeyjar* ('doncellas escuderas'). Mas allá del plano mitológico, recientes descubrimientos arqueológicos han dotado a estas figuras de una pátina de realismo que ha dado lugar a repensar el papel de las mujeres en la sociedad vikinga y su vinculación con la esfera militar. Específicamente, una publicación del año 2017 (Hedenstierna-Jonson et al., 2017) coincidió con un ya incipiente interés del campo audiovisual en redibujar a la mujer vikinga para incorporar de forma más homogénea roles tradicionalmente asociados al ámbito masculino, como la participación en expediciones y en la actividad guerrera. Esta publicación mostraba el resultado de un análisis de ADN realizado al esqueleto encontrado en una de las tumbas de la urbe comercial de Birka, en la isla de Björkö en Suecia, concretamente la tumba Bj 581. El artículo causó un revuelo mediático al demostrar que los huesos de esta tumba, que por su ajuar y su posicionamiento con relación a un fuerte —donde se localizaba la guarnición militar que protegía la isla— era claramente una tumba guerrera, eran los de una mujer. Además, los huesos pertenecían a una mujer foránea y parte de su atuendo funerario podía señalar una procedencia del este (Price et al., 2019, 184, 188). Tanto el ajuar como la localización de la tumba indica una posición de liderazgo militar. A pesar de que estos avances

investigativos acontecen más tarde que las nuevas corrientes de representación visual de la mujer vikinga, sí forman parte de estos procesos de reinterpretación que también reflejan las preocupaciones sociales contemporáneas.

Será el objetivo del presente trabajo abordar la representación de las mujeres vikingas guerreras en los medios audiovisuales, atendiendo a las diferentes industrias, medios y marcos temporales. Cabe destacar que no se trata de un análisis sobre la representación femenina en las producciones de temática vikinga, pues la multiplicidad de facetas y aspectos desde lo que podría abordarse este tema excedería con creces los objetivos y límites de este artículo. Nos centraremos solamente en el aspecto guerrero dado su mayor presencia en los medios audiovisuales, así como su mayor repercusión mediática, histórica y popular.

2. DE BRUNHILDA A LAGERTHA

Para entender cómo todos estos elementos literarios, míticos y arqueológicos han ido moldeando y conformando nuestra forma de entender la figura de la mujer guerrera vikinga, debemos trazar los orígenes artísticos y populares de este arquetipo, y así también poder comprender cuál ha sido su devenir en los medios audiovisuales.

A partir de la segunda mitad del siglo XVIII se produce un redescubrimiento y popularización de la literatura medieval nórdica, una etapa conocida como Renacimiento Nórdico¹. La popularidad de las obras del suizo Paul-Henri Mallet, además de la traducción a lenguas modernas de obras cumbre de la antigua literatura nórdica, como las sagas islandesas o las *Eddas*, consiguieron captar la atención de los intelectuales y artistas europeos y escandinavos. Además, se comenzó a introducir la poesía y la mitología nórdica como alternativa a la tradición clasicista inspirada en la antigüedad grecorromana (García López, 2015: 90). Todo este proceso de fascinación por el pasado vikingo entró en una etapa de ebullición y esplendor a lo largo del siglo XIX, donde la irrupción de las corrientes románticas, así como la consolidación de una fuerte tendencia nacionalista en torno a los vikingos, fueron las claves de un periodo en el que comenzó a consolidarse un nuevo referencial sobre la mujer nórdica guerrera.

No solo la literatura y la poesía fueron objeto de un inusitado interés por parte de la materia del norte. De forma paralela, el mundo de las artes también fue

¹ Este término 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 (García López, 2015: 85).

desarrollando un interés creciente por esta temática, sobre todo por la mitología nórdica. Aunque de forma genérica las artes decimonónicas no prestaron especial atención a las mujeres vikingas en su faceta “común”, es decir como granjeras, artesanas o encargadas del hogar; sí que encontraron un especial interés en las figuras de mujeres belicosas presentes en los mitos y las sagas legendarias. Podemos encontrar varias obras dedicadas a personajes de talante más legendario como a Hervör, que desde niña tenía un comportamiento belicoso y que, según la saga islandesa epónima (González Campo, 2003), acaba convirtiéndose en guerrera (disfrazada de hombre) y comandando un grupo de vikingos. Entre estas obras destacan las pinturas del danés Kratzenstein-Stub (figura 1) y el noruego Peter Nicolai Arbo².

Otro personaje legendario que también inspiró producciones artísticas es Lagertha (o Lathgertha), un personaje que aparece en *Gesta Danorum*, un texto historiográfico danés del siglo XII compuesto por Saxo Grammaticus. Lagertha, un personaje quizá basado en retazos mitológicos, formaba parte de un grupo de mujeres que se vestían como los hombres y cultivaban habilidades guerreras además de buscar el reconocimiento militar. Según Saxo esta mujer era, “una experta guerrera, con el espíritu de un hombre en un cuerpo de doncella...era la primera en luchar entre los mejores guerreros”³. Con el nombre de Lagertha se estrenó en el Teatro Real de Copenhague en 1801 un balé dirigido por Vincenzo Galeotti y basado en la obra dramática del poeta C.H. Pram (Urup, 1996). De mucha mayor presencia e impacto fue la popularización que se generó en torno a la figura de las valquirias como criaturas mitológicas encargadas de llevar a los guerreros caídos a Valhalla. Su trayectoria popular arrancó con la ópera de Daniel Nikolas Chodowiecki, *Balders Død* (1778), y dio lugar a toda una corriente iconográfica en torno a estas figuras femeninas que llevó a escultores y pintores de toda Europa a moldear un referente visual sobre estas belicosas mujeres de la mitología nórdica⁴. Debemos destacar las obras de Peter Arbo, *The Valkyrie* (fig. 2) y *The Wild Hunt of Odín*⁵, pues aúnan toda esa tradición representativa y visual en torno a estas figuras. Su exposición en la Exhibición de Arte e Industria de Escandinavia (celebrada en Copenhague en el año 1872), asentó este referencial entre los artistas europeos románticos de la época (Ljøgodt, 2012: 149/157).

² Peter Nicolai Arbo, *Hervor's Death*, circa 1880: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b1/Peter_Nicolai_Arbo-Hervors_d%C3%B8d.jpg

³ Traducción de Irene García Losquiño del original latino.

⁴ Para un análisis más detallado sobre la figura de las valquirias en el arte romántico decimonónico, ver: Langer, 2021.

⁵ Hay dos grandes versiones de *The 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 *The Wild Hunt of Odín*, 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: 165, nota 10).



Figura 1: Christian Gottlieb Kratzenstein-Stub, *Hervor gets the sword from Angartyr*, circa 1816.
Óleo sobre lienzo, 48x66 cm.



Figura 2: Peter Nicolai Arbo, *The Valkyrie*, 1869.
Museo Nacional de Arte, Arquitectura y Diseño de Oslo.

Podemos atribuir este interés hacia las figuras femeninas marciales a varios factores que convergen en este siglo. Por un lado, la publicación de obras de gran impacto como el poema *Vikingen* (1811), del sueco Erik Gustaf Geijer, o la *Saga de Frithiof* (1825), de Essais Tegner, moldearon el referencial romántico sobre el guerrero vikingo, donde quedaba patente su marcialidad y ferocidad como una de las características principales que vertebraban esta idealizada mirada al pasado (Langer y Menini, 2020). La existencia de figuras femeninas que encajaban en estos ideales de marcialidad, y presentaban características afines, comenzaron a ser más llamativas y valoradas por los artistas de la época. Por otro lado, en los albores de este siglo Escandinavia se vio envuelta en diversos conflictos armados, cuyas devastadoras consecuencias insuflaron un necesario aire belicoso en los discursos políticos y sociales del momento.

Esta revitalización de los elementos guerreros en el pasado nacional, encumbró nuevamente a los personajes femeninos mitológicos, especialmente a las valquirias, como alegorías de fuerza, victoria y unidad frente a un enemigo común (Williams, 2019: 124). Las míticas mujeres guerreras vikingas se convirtieron en un elemento de inspiración nacional, llegando a generarse una sinergia con esa visión de la nación como un personaje femenino, generalmente conceptualizado como “madre patria”, donde las representaciones pictóricas de las naciones escandinavas incluían algunos de los atributos clásicos atribuidos a las valquirias. Así, la figura de la doncella guerrera nórdica se convirtió en una fantasía de naturaleza cultural, nacional y sexual (Tolmie, 2006: 148).



Figura 3 y 4: *Moder Svea* ('Madre Suecia'). Izquierda: Rolf Adlersparre (1905). Derecha: Postal impresa en papel (1905).

Todos estos anhelos y pulsiones nacionalistas y artísticas cristalizaron en el hito popular y cultural más importante de la historia de la recepción de la materia del norte, la tetralogía operística de *El Anillo del Nibelungo* (1876) de Richard Wagner. El compositor alemán aunó diversos relatos y fuentes de origen germánico y escandinavo fusionando a nivel artístico y conceptual ambas esferas, lo que junto a una estética e iconografías novedosas y originales, así como un impacto y alcance absolutos a nivel de público, dieron lugar a una forma hegemónica de ver y entender

el mundo vikingo en el mundo occidental (Robles Delgado, 2017). Esto tuvo su obvio paralelo en el personaje de Brunhilda, heroína del poema medieval *Nibelungenlied* cuyo nombre indica una conexión con el conflicto armado⁶, y quien las fuentes nórdicas denominan como valquiria. Brunhilda se convirtió a través de la ópera en el referencial absoluto ya no solo de las valquirias nórdicas sino de la mujer guerrera vikinga. La estética desarrollada por Carl Emil Doepler, a base de un pastiche de referencias pictóricas previas, elementos literarios y hallazgos arqueológicos, buscó dotar de una identidad manifiesta a sus personajes pero conceptualizándolos desde unos parámetros que él entendía como propiamente germánicos, libres de elementos típicamente asociados a la cultura greco-latina. De esta forma el característico tocado alado, el sostén metálico de forma cónica, la lanza y el escudo pasaron a formar parte del ADN identitario de este arquetipo femenino (Williams, 2019: 128).

Además de la confección de unos atributos identitarios concretos, el personaje de Brunhilda fue concebido y representado, tal y como indica Paloma Ortiz de Urbina, como una mujer fuerte, ruda y de personalidad áspera, cuyo carácter como mujer guerrera no era percibido como un elemento negativo, sino más bien al contrario. En cambio, fue su condición de mujer no sometida a las normas patriarcales y los modelos que se entendían como propios de la mujer lo que generó una imagen de desaprobación de este personaje (Ortiz de Urbina, 2020). Esto queda de manifiesto en diversas obras donde el personaje de Brunhilda siempre es colocado en contraposición al personaje de Krimilda, personaje absolutamente moldeado por los valores entendidos como femeninos. Esta dicotomía se puede apreciar muy nítidamente en la versión cinematográfica de esta ópera, *Die Nibelungen* (1924) de Fritz Lang.

El éxito y fama que alcanzó la obra de Wagner tanto en Europa como en EEUU condicionaron de forma absoluta la recepción y representación de la mujer guerrera vikinga durante buena parte del siglo XX. Esto, además, fue reforzado por la popularidad de determinados artistas posteriores a Wagner que continuaron reafirmando su legado, como por ejemplo Arthur Rackham y sus famosas ilustraciones para la versión en inglés de *The Ring of Nibelung* (1910), o las famosas pinturas sobre escenas de wagnerianas del pintor alemán Ferdinand Leeke. Es esta noción wagneriana de valquiria, y de Brunhilda como máximo exponente, fue la que

⁶ *Brynhildr*, la forma del nombre en nórdico antiguo, es un compuesto de *brynja*- ('armadura') + *-hildr* ('batalla') (Cleasby and Vigfusson, 85, 261).

se traspasó al nuevo medio cinematográfico que iba consolidándose como el nuevo medio de masas por antonomasia.



Figura 5: Arthur Rackham, *Brunhilde*, 1910.

El maridaje entre los vikingos y el séptimo arte comenzó de manera muy temprana, pues ya en el año 1907 se produjo el primer filme sobre esta temática, *Vikingeblood* del director danés Viggo Larsen. Sobre el cine de vikingos correspondiente al periodo silente no poseemos mucha información pues la gran mayoría de producciones están perdidas o destruidas, por lo que trazar una radiografía del papel de la mujer nórdica en estos primeros filmes se antoja complicado. Aun así, contamos con dos producciones que pueden arrojar cierta luz al respecto: *The Viking Queen* y *The Viking*.

La película *The Viking Queen* (1914), del director británico Walter Edwin y cuyo guion corrió a cargo de la actriz protagonista, la famosa Mary Fuller, tiene una relación clara con la idea de mujer vikinga guerrera. Por lo poco que conocemos sobre esta cinta⁷, la trama parece girar en torno a la reina Helga la Gloriosa, que tras partir de expedición con sus ejércitos y durante su ausencia, se desata una revuelta en su reino. El hecho de ser descrita como una mujer que comanda ejércitos, que afrenta a sus enemigos, además de ser una líder aparentemente querida por su pueblo, nos da indicios de cómo este referencial sobre el pasado vikingo de la mujer guerrera que encarna los valores de fuerza, victoria y nación, continuaba vivo en el imaginario popular de la época.

The Viking (Roy William Neil, 1928) es el único film superviviente de la etapa muda, siendo producida a color y contando con banda sonora incorporada. En esta película aparece el personaje de Helga Nilsson (interpretado por Pauline Starke) como doncella guerrera vikinga y el personaje femenino principal. Esta figura fue concebida a todas luces bajo los estándares estereotípicos de la valquiria wagneriana, hecho

⁷ Sobre esta película ver: Robles Delgado, 2023: 77 y 309 y Harty, 2011: 212.

constatable no solo en el plano estético y musical⁸, sino en su representación como mujer de carácter fuerte e independiente, familiarizada en el manejo de las armas y el liderazgo de soldados, dando la impresión de ocupar un lugar de cierto estatus y respeto dentro del grupo vikingo que aparece en esta película. El estereotipo vikingo de Helga como “doncella virgen incivilizada procedente de una tierra muy imaginada” (Saci, 2022: 25), encontró cierto espacio dentro de las narrativas del cine femenino del Hollywood de los años veinte, conocido como *flapper*.

Los estragos de la Primer Guerra Mundial marcaron un cambio en la sociedad y las mentalidades estadounidenses, así como en su cine. Fruto de los cambios sociales y de las relaciones que se establecían entre hombres y mujeres, así como un transitorio momento de emancipación femenina, resultado de la consecución del sufragio femenino en 1920. Así pues, el cine de esta década introdujo un renovado repertorio de temáticas más juveniles y modernas. Nuevos arquetipos cinematográficos femeninos, conceptualizados bajo la mirada patriarcal, comenzaron a poblar la pantalla, entre ellos el denominado *flapper*: jóvenes atractivas, que se rebelan contra su familia respaldando el amor libre, fumando, bebiendo, usando ropa atrevida, conduciendo de forma temeraria o asistiendo a fiestas salvajes. Este tipo de comportamientos estaba más en consonancia con la juventud estadounidense de la época, a la que se pretendía atraer como público objetivo del nuevo medio cinematográfico y aumentar los números de taquilla (Ross, 2009: 75).

Las similitudes entre el personaje de Helga y este arquetipo femenino son evidentes, tal y como apunta Katia Saci:

she is a young rebellious woman, candide at heart who wears short skirts, drinks, is fashionable, embraces unconventional love and questions the construction of her own world. She, as many of the flapper girls, is seductive by nature and on a path to embrace the love her heart dictates. By resisting lustful men and being in opposition with the social norms of her world, she redefines an appointed male gaze and transcends it into a female gaze (Saci, 2022: 30).

⁸ El tema musical “La Cabalgata de las Valquirias”, perteneciente a la tetralogía operística del *Anillo del Nibelungo* de Richard Wagner, fue el empleado para presentar al personaje de Helga en el filme (Lunde, 2011: 29).



Figura 6: La actriz Pauline Starke ataviada con la indumentaria de valquiria wagneriana en la película *The Viking* (Roy William Neil, 1928).

No cabe duda de que esta representación femenina atrajo la atención de un público joven y predispuso la película de forma positiva de cara a su recepción por la audiencia americana. Aun así, esta película fue concebida como algo más que un filme de aventuras y entretenimiento sobre los vikingos, y poco a poco va haciéndose patente una agenda política e ideológica muy clara, que giraba en torno a las ideas de pureza racial blanca enmarcado en la idea decimonónica de los vikingos como los primeros europeos en llegar a América⁹. En base a esto, en el transcurso del filme el personaje de Helga poco a poco va perdiendo ciertas atribuciones “empoderadoras” y queda relegada al clásico marco amoroso típico de las películas de aventuras, donde a pesar de su independencia sexual queda rendida ante los encantos del protagonista, que encarnaba los valores idílicos del hombre norteamericano. Además, en los compases finales del film, cuando los vikingos llegan al Nuevo Mundo, el personaje de Helga se ha cristianizado y por tanto reconvertido a valores “civilizados”, cambiando

⁹ En el año 1830 el erudito danés Carl Christian Rafn publicó una obra llamada *Antiquitates Americanae*, en la que defendía que la mítica colonia vikinga de *Vinland* había sido establecida en el territorio de Rhode Island, en EEUU. Esta teoría gozó de una gran acogida en la sociedad estadounidense, primero porque establecía un origen racial de la nación americana en el que las élites anglosajonas dominantes podían encajar, y segundo porque los emigrantes escandinavos vieron aquí una posibilidad de ascensión social en la nueva jerarquía norteamericana. Sobre este tema ver: Kolodny, 2012 y Langer, 2012a. Sobre la relación entre este ideario y la película *The Vikings* (Roy William Neil, 1928), ver: Lunde, 2011 y Robles Delgado, 2023.

su rol al de matrona y fundadora del nuevo linaje del que descendería la nación estadounidense (Lunde, 2011: 30)¹⁰.

A pesar de sus especificidades temporales y contextuales, *The Vikings* pone de manifiesto cómo el referencial que continua vigente en las primeras décadas del siglo XX es el de la valquiria wagneriana y la idea de mujer vikinga asociada a la marcialidad y la sexualidad como estereotipo innegable de la cultura nórdica. Aun así, esta concepción romantizada y decimonónica parece haber sido considerada como desfasada en los albores de la década de los años treinta. La excesiva dependencia visual de la panoplia wagneriana y las referencias iconográficas decimonónicas¹¹ 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 el cine en sus inicios (Robles Delgado, 2023: 111).

El siguiente hito cinematográfico vikingo vino en el año 1958 con el estreno de la mítica cinta de Fleischer, *The Viking*, producida y protagonizada por Kirk Douglas. A pesar del impacto y la popularidad de este filme, en lo que respecta a la figura de la mujer vikinga en general, esta película presenta una de las versiones más machistas del corpus fílmico de temática vikinga. Por un lado, la mujer vikinga queda relegada a la penosa escena del “juicio de Odín” (fig.6), donde Douglas lanza unas hachas a las coletas de una chica atrapada en un cepo, bajo la premisa de establecer su inocencia o no en un caso de adulterio. Por otro lado, fruto de los valores tradicionales de la sociedad americana de la época, se establece un claro beneplácito en torno a los personajes femeninos cristianos del film como ejemplos del virtuosismo de la mujer “ejemplar” estadounidense. Los años cincuenta fue una década de gran conservadurismo político y social, que mantuvo fuertes valores tradicionales, y a pesar de la ruptura que se produce en la década siguiente con los movimientos feministas y sociales, la realidad de las mujeres estadounidenses seguía mayoritariamente siendo la de esposas, hermanas y madres, cuyas vidas y derechos giraban en torno a los hombres de su entorno. El cine de Hollywood, que había abandonado la figura de la mujer “flapper” en los años treinta, centró su atención en los deseos del hombre, y proyectó una imagen de la mujer basada en las lógicas sociales masculinas y no en las propiamente femeninas (Coontz, 2011).

¹⁰ Esta característica particular de la historia de Helga se asocia con la de un personaje de las sagas de Vinland, llamado Guðriðr Þorbjörnsdóttir. Esta figura fue considerada por los anticuarios estadounidenses del siglo XIX como la primera mujer europea, cristiana y blanca que se estableció y dio a luz en Estados Unidos, lo que marcó el comienzo de la nación blanca estadounidense (Kolodny, 2016).

¹¹ El crítico de cine de *The New York Times* 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/1928/11/29/archives/the-screen-a-picture-in-colors.html>).

La importancia de esta película radica en que sentó las bases de la conceptualización de los vikingos como los bárbaros por antonomasia. Esta barbarie fue inicialmente entendida como una representación de la alteridad, una característica diferenciadora que mediante la comparación con una esfera entendida como civilizada, en este caso la cristiandad anglosajona, ponía de manifiesto las virtudes de la sociedad occidental. Esta caracterización respondía a los propios códigos narrativos cinematográficos de la época, marcados por un atronador maniqueísmo, en el que la barbarie era percibida con una pátina de menosprecio y desdén, pero dada su intrínseca condición atávica, épica y masculina despertó cierta fascinación ante este arquetipo. El impacto que supuso esta película erigió esta concepción sobre la barbarie y los vikingos como la hegemónica y dominante durante las décadas posteriores (Robles Delgado, 2023).



Figura 7: Escena de la película *The Vikings* (Richard Fleischer, 1958), que representa la escena del “Juicio de Odín”. La vikinga culla cabellera es cortada en esta secuencia fue interpretada por la actriz alemana Almut Berg.

Otro de los aspectos importantes a tener en cuenta de este periodo fue cómo el concepto de alteridad bárbara asociado a los personajes femeninos se impregnó de una pátina de erotismo y sexualidad mucho más evidente, muestra de la mirada masculina dominante en el cine occidental. Un ejemplo claro de esto lo tenemos en el filme *The Saga of the Viking Women and Their Voyage to the Waters of the Great Sea Serpent* (1957), película del género *exploitation*, que fue dirigida por Roger

Corman, destacada figura de Hollywood de los años cincuenta y sesenta. Las películas de explotación “históricas” ofrecían un simple pretexto en el que desarrollar una trama quimérica entre la historia y las fantasías del público juvenil americano, donde el componente erótico y sexual era la piedra angular de estas producciones. La película de Corman ofrece un paradigma interesante en la construcción del arquetipo de la mujer vikinga en la cultura audiovisual al mostrarlas como mujeres valientes, determinadas, que no temen afrontar los peligros y que hacen gala de cierta destreza marcial. Aunque este ideario permaneció en cierta forma fosilizado como característico de la mujer bárbara-vikinga, en esta película todo esto quedó diluido bajo el fuerte tono erótico del filme, donde a través de la fantasía de la barbarie, la superstición y la violencia, mezclada con la ligereza del vestuario típicamente atribuido a la estética vikinga, se ofrece un retrato de la mujer infantilizado y totalmente cosificado (Finke y Shichtman, 2011: 153).

Esta tendencia en torno a la alteridad bárbara continuó presente en el paso de los vikingos por el peplum italiano de la década de los sesenta, tras la caída del cine épico hollywoodiense¹². Este género cinematográfico, que de alguna manera fue continuador de las premisas del cine épico americano, pero con un carácter más industrial y de menos presupuesto, insufló renovadas connotaciones de erotismo y exotismo a la representación audiovisual tanto de los vikingos como de la barbarie. La presencia de héroes musculosos, bellas mujeres realizando exóticas danzas orientales, así como una evidente carencia de ropa, formaron parte integral de este género cinematográfico, cuyo objetivo básico era entretener y sorprender al público¹³.

Esta idea de sensuales mujeres bárbaras guerreras inspiradas en el mundo vikingo comenzó a extenderse a otros periodos y figuras históricas. Tenemos un ejemplo claro en la película *The Viking Queen* (Don Chaffey, 1967), un filme de la productora británica *Hammer*. A pesar de este sugerente título, la película propone una visión particular sobre la figura de Boudica, reina de los icenos, que lideró una revuelta contra el control romano de Britania en torno al siglo I e.c. No cabe duda de que la ambientación histórica de la película presenta obvias incongruencias, pero hay varios elementos subyacentes de especial interés. Por un lado, esta película encaja en los patrones representativos que habitualmente han conceptualizado al arquetipo denominado por Alison Futrell como “barbarian queen”, y que ella misma define:

¹² Suele considerarse que el declive del género épico comenzó a raíz de la película *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz 1963), debido a numerosos problemas en el rodaje, así como a su elevadísimo coste 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 (Barrio Barrio, 2008: 243).

¹³ Sobre los vikingos y el peplum italiano ver: Robles Delgado, 2023. Para un análisis más exhaustivo de los personajes femeninos nórdicos en estas producciones ver: Saci, 2022.

prominent female opponents of empire, familiar from the Roman historical tradition, are reworked in subsequent cultural practices to accommodate contemporary normatives of gender and power (Futrell, 2013: 211-212).

Por otro lado, cabe preguntarse el porqué de la elección de este título para un film que no versa en absoluto sobre los vikingos¹⁴. Varias autoras coinciden en que este título se debe a una maniobra comercial para atraer a un público externo a Inglaterra, y por ello menos familiarizado con figuras como Boudica (Futrell, 2013: 216 y Finke y Shichtman, 2011: 156), además de apelar a la popularidad de los vikingos en esta época (Oliveira, 2021). Además de esta apreciación de índole comercial, también es constatable la existencia de una impronta en el imaginario cultural del mundo occidental en torno a la noción de mujer bárbara y guerrera como intrínsecamente nórdica. Independientemente de la inexistencia de un contexto histórico común, la tradición decimonónica y wagneriana entorno a mitológicas figuras guerreras, así como su posterior conceptualización como figuras bárbaras y por tanto figuras de otredad situadas fuera de los cánones "civilizados", se transformaron en elementos indisolubles y definitorios de este arquetipo cinematográfico y popular. Este mismo patrón se volverá a repetir en el futuro, donde encontraremos figuras que se consagren bajo el mismo ideario de mujer marcial, perteneciente a la otredad y de inspiración nórdica, como Ginebra en la película *King Arthur* (Antoine Fuqua, 2004), o nuevamente en el personaje de Boudica en la serie *Britannia* (Jez Butterworth, Tom Butterworth y James Richardson, 2018-2021) como obvio trasunto de la Lagertha de la serie *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020).

Este arquetipo de mujer guerrera conceptualizada como bárbara/vikinga encontró en la fantasía medieval un fértil sustrato en el que prosperar. Aunque sus primeras incursiones en este tipo de ambientaciones se originaron en las décadas anteriores, a través de las obras literarias de algunos de los maestros del género como Robert E. Howard o J.R.R. Tolkien, fue durante la década de los ochenta, y entre el esplendor cinematográfico que se produjo en torno al género de la espada y brujería, donde este arquetipo femenino recobró una renovada dimensión. Este género cinematográfico se caracterizó por sintetizar el imaginario popular medieval a través de la reformulación de todos los estereotipos y falsos mitos sobre la Edad Media. Todo ello tomó forma en un ambiente imaginario y fantasioso, donde la norma imperante no fue la representación de un pasado idílico o romantizado, ni históricamente acertado. Mediante trazas reconocibles y elementos visuales e iconográficos de una recreación del pasado medieval, se pretendió evocar cierta sensación de familiaridad

¹⁴ En la narrativa del propio filme este hecho queda justificado al presentar a la protagonista como descendiente, por vía materna, de vikingos (Prieto Arciniega y Guimerà Martínez, 2022: 62).

en el espectador pero en un ambiente libre del encorsetamiento de la veracidad histórica, en el que la magia, los dragones o los castillos encantados se convierten en los protagonistas. En este contexto de digresión en la representación tradicional del medievo histórico, surgió un innovador modelo de la mujer guerrera de inspiración bárbara/vikinga. Reformulado bajo unos parámetros estéticos e iconográficos propios, que ilustradores de renombre como Frank Frazetta o Boris Vallejo (fig.7) habían desarrollado en las décadas anteriores, mujeres de carácter fuerte y valeroso, con una habilidad marcial incuestionable y una estética completamente hipersexualizada, serán el nuevo referente cinematográfico (Langer, 2012b: 283). Así pues, personajes como Valeria, Zula o Red Sonja¹⁵ encarnaron este arquetipo fílmico que llevó a las mujeres guerreras a nuevas cotas de éxito y popularidad. Es importante subrayar que se trató mayoritariamente de personajes secundarios, además de supeditados no solo a la mirada patriarcal sino a personajes protagonistas hipermasculinizados, fruto de la oleada de conservadurismo político de los ochenta¹⁶.

En los albores del nuevo siglo, los procesos de interrelación del mundo occidental con la alteridad se empezaron 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. Si en las décadas anteriores la barbarie fue invocada como elemento que por contraste servía para celebrar los triunfos del mundo moderno, en el siglo XXI es el mundo civilizado quien acaba por encontrar satisfacción y verdad en el mundo de la barbarie (Tveskov y Erlandson, 2007: 46). Todo esto tuvo su reflejo en la industria cinematográfica, principalmente hollywoodiense como productor hegemónico de la cultura occidental, y podemos apreciar este cambio de paradigma en producciones tales como *Dances with Wolves* (Kevin Costner, 1990), *The Last Samurai* (Edward Zwick, 2003) o *Avatar* (James Cameron, 2009).

¹⁵ El personaje de Valeria, interpretada por Sandahl Bergman, aparece en la película *Conan the Barbarian* (John Milius, 1982). Zula, interpretada por Grace Jones, es un personaje de la película *Conan the Destroyer* (Richard Fleischer, 1984). Red Sonja, es un personaje creado por el escritor pulp norteamericano Robert, E. Howard, y fue interpretada por Brigitte Nielsen, como protagonista de su propia película *Red Sonja* (Richard Fleischer, 1985).

¹⁶ Durante la década de los años ochenta se instauró una etapa política de marcado conservadurismo neoliberal, que el presidente Ronald Reagan desarrolló en los EEUU a lo largo de sus dos legislaturas. Durante este periodo, quiso construirse una imagen de los Estados Unidos como nación idílica, que ocultaba una realidad de agresiones al exterior y de corrupción en el interior. Una teatralidad construida a través de la continua propaganda en defensa de unos valores supuestamente intrínsecos a la sociedad occidental. En este proceso el cine jugó un papel fundamental, transmitiendo estos valores a través de los discursos subjetivos subyacentes en las narrativas de algunos de los filmes más exitosos de esta década. Así pues, películas como *Conan*, *Rambo*, *Mad Max* o *Indiana Jones*, son películas que sin duda evocan la imagen del hombre blanco, poderoso e individualista, que defiende los valores occidentales frente a enemigos de toda índole y condición (Jiménez Rayado, 2023: 25).



Figura 8: Boris Vallejo, *Red Sonja #3: When Hell Laughs*, 1982.

Estas nuevas tendencias también fueron colonizando los espacios de representación femeninos, y la mujer guerrera continuó siendo una figura presente en las producciones audiovisuales del nuevo siglo, aunque modificada en base a los nuevos imaginarios sociales y culturales. A este respecto, uno de los hitos audiovisuales más importantes fue la serie televisiva *Xena: Warrior Princess* (John Schulian y Robert Tapert, 1995-2001). Este personaje se erigió como el nuevo modelo del arquetipo de la mujer guerrera, que aun manteniendo los estándares previos de marcialidad, independencia y erotismo, incorporaba nuevos matices. En esta serie es perceptible una transición referencial desde la alteridad bárbara sublimada de la fantasía medieval hacia unos patrones de aceptación y atracción por dicho barbarismo que trascendía las fantasías del público juvenil. Xena se erigió como un personaje fuerte y poderoso, no supeditada a otros personajes masculinos protagonistas sino ocupando ella misma el rol de protagonista indiscutible, además de presentarse como una figura femenina más en consonancia con la modernidad de su presente¹⁷. Otro elemento importante sobre esta serie fue que, al estar ambientada en un mundo más bien indeterminado, con ciertos elementos mitológicos y fantásticos pero con elementos históricos reconocibles, fue resituando nuevamente a la mujer guerrera en registros más cercanos al cine histórico. A raíz del resurgimiento

¹⁷ No olvidemos que en esta serie subyace, aunque de forma discreta, una historia amorosa lésbica que fue bastante pionera en los productos audiovisuales comerciales la época.

del cine épico norteamericano con el estreno de *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), los vikingos volvieron a la gran pantalla, y de nuevo la figura de la guerrera vikinga volvió a insertarse en el mundo audiovisual. Ejemplos que van atestiguando esta transición fueron los personajes de Brunhild (Kristanna Loken) en la película *Rings of the Nibelungs* (Uli Edel, 2004), Frejya (Sophia Myles), de la película *Outlander* (Howard McCain, 2008), o Astrid de la saga de películas *How to Train Your Dragon* (Dean DeBlois, 2010, 2014, 2019).



Figura 9 y 10: Izquierda: Brunhild (Kristanna Loken) en la película *Rings of the Nibelungs* (Uli Edel, 2004).

Derecha: Lagertha (Katheryn Winnick) en la serie *Vikings* (Michael Hirst, 2013-2020). Las similitudes estéticas y arquetípicas entre ambos personajes, ponen de manifiesto cómo se va fraguando un nuevo referencial en torno a la mujer guerrera en los albores del siglo XXI, cuya estética influenciara de forma decisiva en la posterior serie de televisión.

A pesar de la renovada presencia de los vikingos en el cine del nuevo siglo, esta reconexión entre las nuevas formas de relacionamiento social con la otredad no tuvo un correlato fílmico significativo en lo que a los vikingos respecta. 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. La serialidad televisiva ha ido, especialmente en la última década, desarrollando una nueva etapa de esplendor caracterizada por el uso de nuevas tecnologías. Estas 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: 4). Así mismo, los parámetros narrativos televisivos tradicionales se han modificado abogando 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 (Cascajosa, 2009: 22-24).

Esta reformulación narratológica de las series televisivas, que además posibilitan una duración mucho mayor que la del cine, ha permitido no solo una mayor presencia de personajes femeninos sino una mayor complejidad de estos, así como unos arquetipos moralmente más ambiguos y por tanto, alejados de los tradicionales formatos de representación femeninos. Aunque este “aperturismo” audiovisual comenzó a establecerse en las décadas de 1990 y 2000, con series insignes como *Sex and the City* (Darren Star, 1998-2004) o *Buffy the Vampire Slayer* (Joss Whedon, 1997-2003), algunos críticos y académicos coinciden en establecer el año 2010 como el inicio de la “Edad Dorada de la TV Feminista” (Hohenstein y Thalmann, 2019: 119). A partir de esta década pudo verse en pantalla representaciones más innovadoras, honestas y verdaderamente complejas de la mujer en televisión, además de constatarse una mayor presencia femenina en puestos ejecutivos, así como guionistas, *showrunners* o directoras. Otro elemento sobre el que se sustenta esta concepción es el surgimiento de un discurso caracterizado por su cobertura a través de redes sociales, blogs y revistas, que ha criticado los patrones representativos típicamente masculinos y ha fomentado una mayor visibilidad para personajes femeninos complejos e inspiradores (Hohenstein y Thalmann, 2019: 119).

En este contexto surgió la serie de televisión del canal History Channel *Vikings* (2013-2020), creada por el británico Michael Hirst, conocido por producciones históricas anteriores como *The Tudors* (2007-2010) o *Elizabeth* (Shekar Kapur, 1998). Esta serie tuvo un éxito absoluto, dando lugar a una renovada ola de popularidad en torno al mundo vikingo, que ha cimentado una nueva forma de ver y entender a los nórdicos en la pantalla.

Las características fundamentales en las que se vertebra esta nueva fórmula de representación visual del mundo vikingo radican, por un lado, en una renovada forma de entender y relacionarse con la alteridad bárbara, y una colocación del foco de atención y protagonismo en los propios vikingos. Esto desdibuja en gran medida los férreos planteamientos que veíamos anteriormente sobre la clásica división entre civilización y barbarie, y realza el interés y la fascinación por la esfera atávica en detrimento del mundo contemporáneo occidental. Por otro lado, *Vikings* es una serie

con un fuerte sustrato historicista y documental, en el que hechos y personajes extraídos de las fuentes primarias nórdicas son integrados en la trama ficcional, subordinando esta a los propios hechos históricos.

No cabe duda de que todas estas pulsiones sociales, culturales y audiovisuales han cristalizado en la que se ha erigido como la nueva figura hegemónica de la mujer guerrera vikinga, Lagertha.

Este personaje interpretado por la actriz Katheryn Winnick, da vida al personaje del mismo nombre que aparece en el texto mencionado anteriormente: *Gesta Danorum* de Saxo Grammaticus. Además de esta relación evidente con la figura legendaria de las *skjaldmeyar* de las sagas islandesas y las fuentes medievales, el personaje de Lagertha fue concebido en la serie como granjera, primera esposa de Ragnar Lothbrok (protagonista de la serie) y madre de dos hijos (Pollard, 2016: 29). Gracias al mayor tiempo de metraje que permite una serie de televisión, los personajes de esta 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 Ganger¹⁸ y que además es un *berserkr*. En el caso de Lagertha, este personaje representaba el rol femenino típico de la *húsfreyja* ('mujer de la casa') vikinga, como señora de la granja y de su familia, pero también el rol de doncella escudera, integrando ambos en una visión compleja del personaje y también creando links con el personaje legendario de la Lagertha de Saxo Grammaticus. Aunque esta fuera la idea inicial, conforme avanzan las temporadas de la serie ese concepto inicial de granjera escandinava es fagocitado por el rol guerrero del personaje, hasta el punto de hacerlo desaparecer. Esto se debe a toda una serie de elementos que fueron confluyendo de forma coetánea al desarrollo de la serie.

Por un lado, el contundente éxito de la serie empujó a los creadores a la búsqueda incesante del interés y la fascinación del público por esta producción, potenciando los elementos clave que habían suscitado una buena acogida entre los espectadores. Esta necesidad de expectación dio lugar a una progresiva emulación de otras fórmulas de éxito serial, como la conocida *Game of Thrones*., que desembocó en una pérdida de la esencia original de la serie y en un lento declive. Todo esto se vio alimentado por el contexto sincrónico de reivindicaciones feministas, que entre muchas cosas, enfatiza un discurso de empoderamiento de las mujeres y que influye en que el personaje de Lagertha haya sido visto como un referente de esa imagen de poder e independencia transgresora. Por otro lado, debemos tener en cuenta la condición de *Vikings* como un producto transmedia que ha permitido tanto el

¹⁸ Personaje vikingo que en el año 911 e.c. 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.

consumo de contenido de esta serie a través de diferentes vías y formatos, como una comunicación y retroalimentación entre la comunidad y los desarrolladores. Por último, caben destacar el interés mediático y el debate historiográfico que surgieron a raíz de los estudios de la tumba Bj 581 de Birka mencionados anteriormente, y que posiblemente influyeran en la formulación y la recepción del personaje de Lagertha en las últimas temporadas.

Todos estos elementos confluyeron en el genuino encumbramiento del arquetipo de la mujer guerrera vikinga, encarnado una vez más por la Brunhilda del siglo XXI, Lagertha. En lo que respecta a este personaje, es su aspecto guerrero el que ha sido glorificado y convertido en un elemento positivo que le permite prosperar dentro de la sociedad vikinga, ocupando puestos típicamente asignados a hombres. Esta tendencia representativa femenina comenzó a darse ya en las décadas de los noventa y 2000, donde algunas series de televisión presentaban personajes femeninos encarnando las cualidades tradicionalmente típicas de antihéroes masculinos, o eran colocadas en entornos y roles tradicionalmente masculinos (Tally, 2016: 7). Esta tendencia previa no había tenido gran repercusión en los géneros audiovisuales históricos, por lo que el personaje de Lagertha resultó indudablemente rompedor y llamativo. La sinergia establecida entre estas tendencias audiovisuales y el bagaje histórico en torno a las mujeres guerreras vikingas, encajaron a la perfección y cristalizaron en torno a la figura semilegendaria de Lagertha.

A pesar de todo lo positivo que pueda haber en esto, hay que plantearse si el personaje de Lagertha puede desarrollarse como líder y guerrera porque inicialmente cumplió con su condición de madre y esposa, que son los hechos que la validan como mujer desde la perspectiva patriarcal subyacente a la producción audiovisual, y por lo que no es cuestionada en su papel masculino de guerrera. Está latente tensión de los roles de género en la serie se ve en la oposición de Lagertha a otros personajes que sí actúan según los roles de género, históricos o no, más 'aceptables' desde esa mirada patriarcal contemporánea. Lagertha acaba entrando en una confrontación con el personaje de Aslaug (Alyssa Sutherland), que en la serie representa a una mujer de alto status, *húsfreya*, y segunda mujer de Ragnar Lothbrok con quien tiene varios hijos. Aslaug está parcialmente basada en el personaje epónimo de la literatura nórdica, un personaje con una genealogía legendaria: su madre era la valquiria Brunhilda y su padre el héroe Sigurd. En la serie, el choque entre la *húsfreya*, nueva mujer de Ragnar, y la guerrera se resuelve con el asesinato de Aslaug por parte de Lagertha, en una especie de venganza por haberle "robado" a su marido y su familia¹⁹. De este hecho puede desprenderse la poca sororidad reinante en las ficciones

¹⁹ Capítulo número 14 de la cuarta temporada: 'In the Uncertain Hour Before the Morning'.

televisivas actuales (Malquín Robles et al, 2021: 181), la falta de interés en dignificar la variedad de roles de las mujeres del pasado frente a reimaginados arquetipos femeninos, y la engañosa evolución del estereotipo tras el personaje de Lagertha, quien, bajo su carácter fuerte e inquebrantable siempre cae en un bucle de venganzas sin sentido y amarga idolatría hacia su exmarido Ragnar (Malquín Robles et al, 2021: 178). Aún con los claroscuros de este personaje, es innegable la fama y el impacto que se ha generado en torno a su figura. Esto ha traído consigo un aumento significativo de la presencia de este arquetipo en producciones históricas de toda índole y periodo para ocupar desde papeles protagonistas al de meros extras. La aparición de grandes números de mujeres en la representación audiovisual de los ejércitos vikingos en *Vikings* habla de una intención de crear cierta empatía con la cultura nórdica y hacerla más aceptable al público concienciado con el feminismo. Esto ha dado lugar incluso a la cuantiosa difusión de bulos por internet y redes sociales que han reforzado y asentado todo este imaginario popular en torno a las mujeres guerreras vikingas²⁰.

Es posible que aun sea pronto para ver el calado real y a largo plazo que esta serie y este personaje traerán aparejado, pero por el momento todo nos hace pensar que la influencia del personaje de Lagertha en la cambiante construcción de estereotipos audiovisuales de mujer vikinga guerrera será duradero. Desde luego, en su más inmediato porvenir la continuidad de las tendencias creadas son más que palpables: personajes como Brida (Emily Cox) en *The Last Kingdom* (2015-2022), Runa (Moa Stefansdotter) en *The Huntress: Rune of Dead* (Rasmus Tirsitis, 2019), o Freydis (Frida Gustavsson) en *Vikings: Valhalla* (Jeb Stuart, 2022-)²¹, son una buena muestra de cómo valquirias, escuderas, y mujeres vikingas blandiendo espadas continúan poblando nuestro imaginario popular.

²⁰ Por ejemplo, en el año 2014 se publicó una noticia en redes que llevaba por título "*Better Identification of Viking Corpses Reveals: Half of the Warriors Were Female*". Este artículo que resulto ser una manipulación, probablemente intencionada, de otro artículo de varios años antes sobre unas tumbas descubiertas en Inglaterra. Se extendió como la pólvora y fue publicado en medios de prensa y difusión de todo el mundo, incluyendo España. Incluso la propia actriz de Lagertha, Katheryn Winnick, difundía con "orgullo" la falsa noticia en sus redes sociales (<https://www.instagram.com/p/BZMAtoXl6xD/?hl=es>). Este es un ejemplo claro no solo de mala divulgación y de mala praxis no contrastando fuentes, sino de cómo los elementos audiovisuales pueden influir en la rápida formación de creencias, generando conocimientos erróneos y falsos mitos sobre la percepción del pasado. Para un análisis detallado de esta polémica y la comparación de fuentes originales, ver: <https://www.thevalkyriesvigil.com/la-mitad-de-los-guerreros-vikingos-no-eran-mujeres-y-otras-formas-de-tergiversar-la-historia/>

²¹ Para un análisis más detallado sobre el personaje de Freydis, ver: <https://neve2012.blogspot.com/2022/02/a-freydis-da-serie-vikings-valhalla.html>

3. CONCLUSIONES

El arquetipo de mujer vikinga guerrera lleva forjándose desde la óptica de la alteridad desde la Edad Media. Ya Saxo Grammaticus presentaba a las *skaldmeyar* como mujeres que ocupaban un espacio que no les correspondía, e igualmente las heroínas guerreras como Hervör son entendidas como aberrantes y juzgadas negativamente en su alteridad por los compositores medievales de las sagas. En el medio audiovisual, desde la Brunhilda wagneriana una fascinación con la suma de lo marcial y lo femenino ha devenido en el desarrollo de un estereotipo cambiante pero con una base reconocible en todas sus distintas fases. Siempre en contraposición con la óptica 'civilizada' de la audiencia, la alteridad de la mujer guerrera ha sido explotada desde diversos ángulos dependiendo del contexto socio-político del momento, pero la 'barbarización' y la sexualización de este tipo de personajes son una constante de las producciones del siglo XX.

Quizá las nuevas producciones de cine y televisión ofrezcan nuevas perspectivas que descosifiquen a los personajes guerreros femeninos, y hagan intentos por desdibujar esa alteridad para aproximar el pasado a la sociedad actual. Pero es innegable que en todo momento es la mirada masculina la que genera estas narrativas y el lenguaje visual y conceptual patriarcal sigue subyaciendo a estos intentos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrio Barrio, Juan Antonio. (2008). "The Middle Ages in USA Cinema". *Imago Temporis. Medium Aevum*, 2, 229-260.
- Cascajosa, Concepción. (2009). "La nueva edad dorada de la televisión americana", *Secuencias: Revista de historia del cine*, 29, 7-31.
- Cleasby, Richard y Vigfusson, Guðbrand. *An Icelandic-English Dictionary*. Oxford: Clarendon Press.
- Coontz, Stephanie. (2011). *A Strange Stirring: The Feminine Mystique and American Women at the Dawn of the 1960s*. New York: Basic Books.
- Finke, Laurie A. y Sichtman, Martin B. (2011). Between Exploitation and Liberation: Viking Women and the Sexual Revolution. En Kevin J. Harty. *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*: North Carolina: McFarland, 150-164.
- Friis-Jensen, Karsten (ed.), and Fisher, Peter. (2015). *Saxo Grammaticus: Gesta Danorum. The History of the Danes*. Vol. 1. Oxford: Oxford University Press.

- Futrell, Alison. (2013). Love, Rebellion, and Cleavage: Boadicea's Hammered Breastplate in *The Viking Queen* (1967). En Monica S. Cyrino. *Screening Love and Sex in the Ancient World*, New York: Palgrave Macmillan, 211-225.
- García López, Inés. (2015). *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.
- García Martínez, Alberto. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En Enrique Fuster. *La figura del padre nella serialità televisiva*, Pontificia Università della Santa Croce, 1-20.
- González Campo, Mariano, trad. (2003). *Saga de Hervör*, Madrid: Miraguano Ediciones.
- Harty, Kevin J. (2011). *The Vikings on Film: Essays on Depictions of the Nordic Middle Ages*. North Carolina: McFarland.- Hedenstierna-Jonson, Charlotte; Kjellström, Anna; Zachrisson, Torun; Krzewińska, Maja; Sobrado, Veronica; Price, Neil; Günther, Torsten; Jakobsson, Mattias; Götherström, Anders; Storå, Jan. (2017). "A Female Viking Warrior Confirmed by Genomics", *American Journal of Physical Anthropology*, 164(4), 853-860.
- Hohenstein, Svenja, y Katharina Thalmann. (2019). "Difficult Women: Changing Representations of Female Characters in Contemporary Television Series.", *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik*, 2, 109-129.
- Jiménez Rayado, Eduardo. (2023). La Edad Media en EEUU. La Presencia de lo Medieval en el Cine de los Años 80. En Pedro Martínez García. *El Pasado en la Pantalla: Cine y Humanidades Digitales*, Murcia: Universidad de Murcia, 23-40.
- Kolodny, Annette. (2012). *In Search of First Contact: The Vikings of Vinland, the Peoples of the Dawnland, and the Anglo-American Anxiety of Discovery*. Durham: Duke University Press.
- Kolodny, Anette. (2016). Gudrid Thorbjornsdóttir: First Foremother of American Empire. En Mary McAleer Balkun y Susan C. Imbarrato. *Women's Narratives of the Early Americas and the Formation of Empire*, New York: Palgrave Macmillan, 9-32.
- Langer, Johnni. (2012a). "Vikings, cultura e região: o mito arqueológico nórdico dos Estados Unidos", *O olho da história*, 18, 1-16.
- Langer, Johnni. (2012b). "Guerreiras na Era Viking? Uma análise do Quadrinho "Irmãs de escudo" (Série Northlanders)", *Roda da Fortuna. Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medieval*, 1, 1, 267-293.
- Langer, Johnni. (2021). "Valkyries and Danish National Symbolism in the 19th Century", *NORDICS.INFO: KNOWLEDGE ON THE NORDICS*, School of Culture and Society, Aarhus University, Denmark, 26 de mayo: <https://nordics.info/show/artikel/valkyries-and-danish-national-symbolism-in-the-19th-century/> (consultado el 15 de abril, 2024).

- Langer, Johnni y Menini, Vitor. (2020). "A invenção romântica do nórdico: *vikingen* (O Viking), de Erik Gustaf Geijer (1811)", *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, 3, 709-738.
- Ljøgodt, Knut. (2012). "Northern Gods in Marble: The romantic rediscovery of Norse mythology", *Romantik: Journal for the Study of Romanticisms*, 1, 1, 141-166.
- Lunde, Arne. (2011). *Nordic exposures: Scandinavian identities in classical Hollywood cinema*. University of Washington Press.
- Malquín Robles, Andrea; Crespo Pereira, Verónica y Díaz Gutiérrez, Daniel Alejandro. (2021). "Análisis de la representación de roles de género en los personajes femeninos de las series de televisión *Juego de Tronos* y *Vikingos*", *Comunicación y género*, 4, 2, 173-182.
- Oliveira, Leandro Vilar. (2021). "Vikingmania: Dois seculos de construção da representação do viking", *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, 4, 469-502.
- Ortiz de Urbina, Paloma. (2020). "La recepción del mito de Brunhilda, en la ópera y los medios audiovisuales", *Conferencia en el VIII colóquio de estudos vikings e escandinavos*, 8 de octubre: <https://www.youtube.com/watch?v=3fuo7JTHYG8> (Consultado el 1 de mayo, 2024).
- Pollard, Justin. (2016). *El mundo de Vikings*. Barcelona: Norma Editorial.
- Price, Neil; Hedenstierna-Jonson, Charlotte; Zachrisson, Torun; Kjellström, Anna; Storå, Jan; Krzewińska, Maja; Günther, Torsten; Sobrado, Verónica; Jakobsson, Mattias and Götherström, Anders. (2019). "Viking Warrior Women? Reassessing Birka Chamber Grave Bj.581", *Antiquity* 93, 181-198.
- Prieto Arciniega, Alberto y Guimerà Martínez, Ariadna. (2022). Boudica: un análisis de género dentro y fuera de la pantalla. En Óscar Lapeña Marchena. *Pantallas en Guerra*, Bellaterra: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, 59-68.
- Robles Delgado, Alberto. (2017). "Historia de un estereotipo: La imagen del vikingo en el cine", *Metakinema. Revista de Cine e Historia*, 21.
- Robles Delgado, Alberto. (2023). *Épica y barbarie en la pantalla: Representación de la cultura vikinga a través de las ficciones del cine y la televisión*. Tesis Doctoral, Universidad de Alicante.
- Ross, Sara. (2009). 1922: Movies and the Perilous Future. En Lucy Fischer, *American Cinema of the 1920s: Themes and Variations*. New Brunswick, New Jersey, y Londres: Rutgers University Press, 70-94.
- Saci, Katia. (2022). *Ice Ice Lady, Made to be Maiden? An analysis of the reception of Viking women throughout cinematic history*. MA Thesis, University of Iceland.

- Tally, Margaret. (2016). *The Rise of the Anti-Heroine in TV's Third Golden Age*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Tolmie, J. (2006). "Medievalism and the fantasy heroine", *Journal of Gender Studies*, 15, 2, 145-158.
- Tveskov, Mark Axel y Erlandson, Jon M. (2007). Vikings, Vixens, and Valhalla: Hollywood Depictions of the Norse. En Julie M. Schablitsky. *Box Office Archaeology: Refining Hollywood's Portrayals of the Past*, Walnut Creek: Left Coast Press, 34-50.
- Urup, Henning. (1996). *Dance in Copenhagen, c. 1750-1840*, Copenhagen University, Music Department.
- Williams, Lindsey K. (2019). "Changing Perspectives: Valkyries in Text and Image", *Ex Historia*, 11, 111-148.