

Lingua Barbara: Análisis de la presencia de lenguas germánicas antiguas en el cine y la televisión¹

Lingua Barbara: Analysis of the Presence of Ancient Germanic Languages in Cinema and Television

FRANCISCO JAVIER MUÑOZ ACEBES

Universidad de Valladolid

ALBERTO ROBLES DELGADO

Universidad de Alicante

España

fjavier.munoz@uva.es

alb.rob.del@gmail.com

(Recibido: 08-03-2023;
aceptado: 11-05-2023)

Resumen. El empleo de lenguas antiguas en los medios audiovisuales tiene una presencia escasa debido a las dificultades de reconstrucción y producción que entrañan, pero poco a poco se han ido convirtiendo en un elemento cada vez más presente en las producciones cinematográficas y televisivas de género histórico. En muchos casos, el uso de fuentes literarias permite dotar a las narrativas filmicas de una base argumental que proporciona un primer acceso a algunas de las temáticas. En el presente trabajo nos centraremos en analizar la presencia que han tenido las lenguas antiguas germánicas, concentradas mayoritariamente en el nórdico antiguo debido a la mayor fama de los vikingos, así como los usos y funciones que estas lenguas desempeñan en el cine.

Palabras clave: *Nórdico antiguo; vikingos; lenguas germánicas; cine; televisión.*

Abstract. The use of ancient languages in audiovisual media has a scarce presence due to the difficulties of reconstruction and production involved, but little by little they have become an increasingly present element in film and television productions of the historical genre. In many cases, the use of literary sources provides the film narratives with a plot base that provides the first access to some of the themes. This paper will focus on analyzing the presence of Old Germanic languages, mostly concentrated in Old Norse due to the greater fame of the Vikings, as well as the uses and functions that these languages play in film narratives.

Keywords: *Old Norse; Vikings; Germanic languages; cinema; television.*

¹ Para citar este artículo: Muñoz Acebes, Francisco Javier y Robles Delgado, Alberto (2024). *Lingua Barbara: Análisis de la presencia de lenguas germánicas antiguas en el cine y la televisión.* *Alabe* 29. DOI: 10.25115/alabe29.9189

1. Introducción

La presencia de lenguas antiguas en el cine comercial es un elemento poco común ya que supone ciertas dificultades en cuanto a la recreación, asesoramiento, trabajo actoral y la necesidad de intercalarlo con una lengua vehicular moderna para que pueda llegar a la máxima audiencia posible. Aun así, es factible encontrar algunos ejemplos en el que las lenguas antiguas juegan un papel importante en la escenificación y en la trama cinematográfica, algo que está ausente en las obras literarias en las que se basan las películas. El cine supone en este caso una relectura, que añade el uso de las lenguas originales antiguas al nuevo formato.

Algunas producciones han hecho del uso de estas lenguas un reclamo publicitario, así como una seña de identidad, como por ejemplo el actor y director Mel Gibson cuya película *The Passion of Christ* (2004) fue íntegramente rodada en latín, hebreo y arameo² o su también obra *Apocalypto* (2006), que se realizó en lengua maya. Más allá de grandes producciones como estas, el empleo de lenguas antiguas suele circunscribirse a elementos muy concretos, que refuerzan la trama o la realzan en sus características exóticas o esotéricas. Un ejemplo de esto podemos verlo en la película *Excalibur* (John Boorman 1981), donde encontramos uno de los primeros ejemplos del uso de una lengua antigua en una película comercial al emplear el antiguo gaélico como lengua en la que pronunciar los conjuros mágicos, con el fin de crear un contraste con la lengua usada normalmente y dar un efecto arcaizante a las fórmulas mágicas usadas. Se trata de un uso que está restringido a los personajes de Merlín y Morgana y es denominado como el “Charm of Making”, del que aparecen distintas formas a lo largo de la película (Everson, 1993): *Anál nathrach, orth' bháis's bethad, do chél dénmha* (Hálito de la serpiente, encantamiento de muerte y vida, signo tuyo de creación).

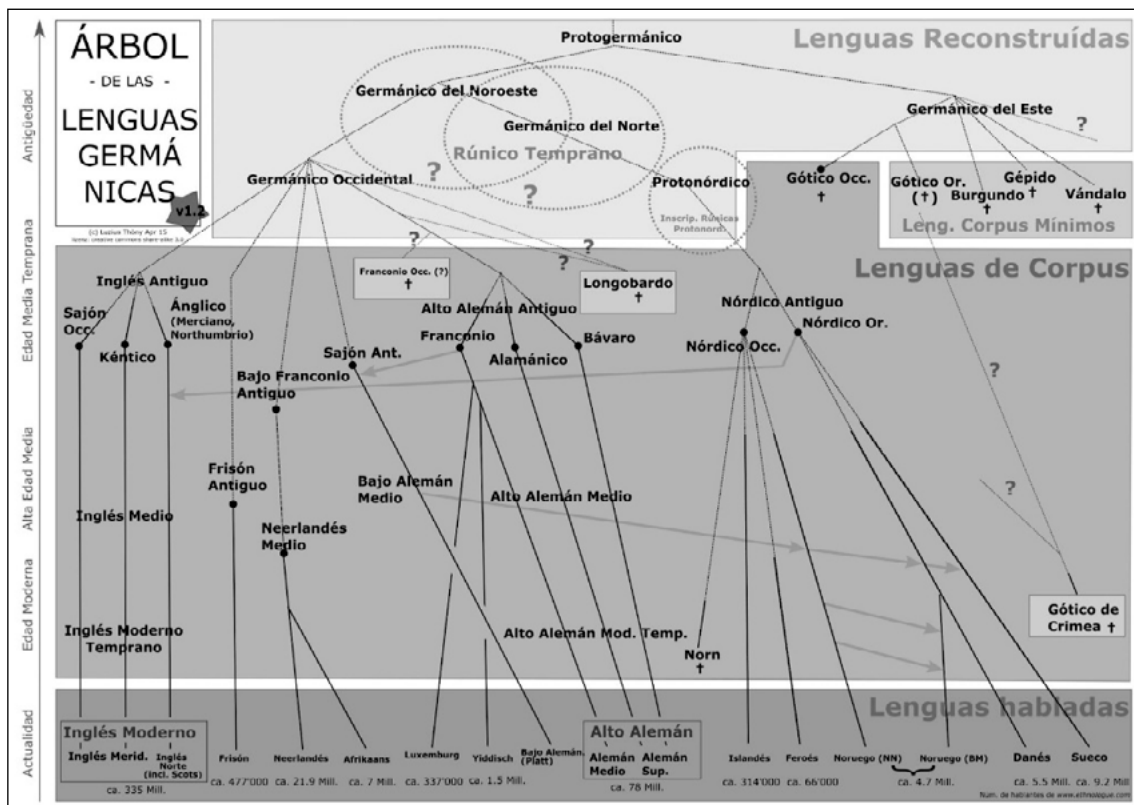
En el presente trabajo hemos decidido acotar nuestra atención de las lenguas antiguas exclusivamente a las lenguas germánicas, ya que este grupo lingüístico conforma uno de los más extensos de las lenguas indoeuropeas.

Tradicionalmente se clasifican según criterios geográficos en tres grandes grupos: el Oriental, el Occidental y, por último, el Septentrional (por ejemplo, Birkhan, 1985: 61). Actualmente, en cambio, se suelen estructurar en cinco grandes grupos:

- Germánico del Báltico: con el gótico, el burgundo, el vándalo y el gépido.
- Germánico del Norte: que incluye lenguas como el sueco, danés, noruego, islandés y feroés.
- Germánico del Mar del Norte: Ingaevones según la división realizada por Tácito en la *Germania* y lenguas como el anglosajón, frisón, antiguo sajón y el bajo alemán.
- Germánico del Weser-Rin (Istvaeones según Tácito): franconio, turingio
- Germánico del Elba (Herminones según Tácito): alto alemán, alamánico, bávaro.

² Las variedades lingüísticas escogidas en esta película no se corresponden con las usadas en el siglo I de nuestra era y el uso de las lenguas era únicamente para dar una falsa apariencia de autenticidad e historicismo como criticó el experto en la *Biblia* y en lenguas antiguas Carsten Peter Thiede (Sahm, 2012).

Tras la época de las migraciones los grupos se mezclaron y eventualmente se crearon nuevas divisiones. De este modo, el grupo del germánico del Weser-Rin y el del Mar del Norte se unificaron en un único grupo (Germánico Occidental o *Westgermanisch*). Actualmente es un tema permanente de discusión el cuándo y qué divisiones afectaron al proto germánico. Entre las últimas propuestas presentadas, podemos destacar el árbol realizado por Luzius Thöny, profesor de la Universidad de Berna (Thöny, 2015). En él podemos observar la unificación que realiza del grupo nórdico y del germánico occidental y la temprana diferenciación del grupo del germánico oriental. Es destacable también el intento de datación temporal, así como la agrupación en cuatro grupos atendiendo al tipo de lengua: reconstruidas (*Rekonstruktssprachen*), con lenguas de corpus con leves vestigios (*Trümmersprachen*), lenguas de corpus (*Korpusssprachen*) y, por último, lenguas con hablantes (*Sprechersprachen*).



Las lenguas orientales son las que nos ofrecen el primer testimonio escrito en lengua germánica: la Biblia de Ulfilas (siglo IV), escrita en gótico. El grupo del germánico occidental es el más numeroso en cuanto a hablantes y aglutina lenguas como el inglés, el alemán, el neerlandés, con sus respectivas variaciones diacrónicas.

En el caso que nos ocupa, la presencia de lenguas germánicas orientales en medios audiovisuales es prácticamente nula (tan solo aparece de modo testimonial alguna palabra); en el grupo occidental, sí podemos constatar la presencia de algunas lenguas como el antiguo inglés (anglosajón); sin embargo, el grupo septentrional con el nórdico

antiguo³ es, con mucho, la lengua que mayor presencia audiovisual tiene. En contraste evidente con el número de hablantes de estas lenguas, y con los posibles espectadores que las comprendan.

Las lenguas germánicas septentrionales pertenecen al grupo de lenguas que evolucionaron del protogermánico hacia el grupo noroccidental. El periodo de las incursiones vikingas corresponde con el estrato lingüístico reconstruido del protonórdico, que sería la lengua hablada en Escandinavia antes del año 800 de nuestra era. El Protonórdico coincide con la primera Edad Rúnica y de esta época datan unas 200 piedras rúnicas (Cuerno de Gallehus del 450). El “alfabeto” rúnico utilizado se denomina *futhark*, por la inicial de las seis primeras runas. En concreto, se usa el futhark antiguo que constaba de 24 runas. Las runas reflejaban los sonidos de la lengua hablada, pero también poseían un significado mitológico. Estas inscripciones son, junto al islandés,⁴ la fuente principal que nos permiten reconstruir esta lengua.

El siguiente periodo es el del nórdico antiguo y abarca aproximadamente del 800 al 1050, coincide con la época de la cristianización y con el período denominado como Era Vikinga. En esta época el *futhark* utilizado se reduce a 16 runas y las piedras rúnicas conservadas ascienden a cerca de 3000. En esta época se produce la diferenciación entre las ramas lingüísticas meridional (danés) y septentrional (islandés, noruego y sueco) (Haugen 2013: 11).

El periodo siguiente es el del “nórdico clásico” (Haugen, 2013: 12) y abarca desde el siglo XI a mediados del XIV, durante el mismo se sustituye paulatinamente el alfabeto rúnico por el latino. Lo cual constituyó una revolución cultural (Gadelli, 2018: 274) dado que con este alfabeto se podía escribir más rápidamente con una pluma sobre un pergamino que grabando runas sobre superficies duras. En ese sentido, la gran mayoría de sagas islandesas proceden de esta época y por tanto el corpus de nórdico antiguo como lengua escrita.

El hecho de que las lenguas escandinavas sean las que mayor representación audiovisual tienen no es casualidad, ya que, o bien en su forma antigua, o en sus diversas formas modernas, esta es la lengua hablada por los vikingos y sus descendientes. Y es que no podemos negar que los vikingos son una de las culturas históricas que mayor presencia tienen en nuestro imaginario cultural. Esto se debe en gran medida a la repercusión que han tenido en el medio audiovisual, que gracias a su condición de medio de masas contemporáneo, ha conseguido llegar a una gran cantidad de público y acercar, de una manera más o menos acertada, la historia y la cultura nórdica.

³ Utilizaremos el término nórdico antiguo para referirnos a la lengua hablada en la Edad Media en el ámbito nórdico. Algunos escandinavistas prefieren usar el concepto “norreno” que consideran más apropiado por corresponder a la denominación que usaban para su lengua los autores de las Sagas, *norraen* (por ejemplo: Riutort, 2000: 120, nota 1). El término se ha empezado a usar también en otras lenguas como el alemán (la traducción de Astrid van Nahl del *Handbok i norrøn filologi (Handbuch der norrönnen Philologie)* de Odd Einer Haugen (ed.), 2020: 19ss.). Del mismo modo, en italiano, Vittorio Santoli abogaba en ese sentido (*Fra Germania e Italia*, 1962: 28ss) o portugués (González Campo, 2018: 536). Al no estar, por el momento, suficientemente extendido el término, preferimos seguir manteniendo la designación más estandarizada de nórdico antiguo.

⁴ Dada la situación de insularidad de Islandia, la lengua no ha evolucionado tanto como el resto de lenguas escandinavas y gracias al islandés moderno es posible, por ejemplo, realizar una reconstrucción bastante acertada de los sonidos del nórdico antiguo o el protonórdico, de hecho, es habitual equiparar la fonética del nórdico antiguo con la del islandés moderno (Haugen, 2013: 15).

Como ya se ha indicado, en muchos casos, el punto de partida es una obra literaria (las ya mencionadas sagas) sin embargo, no es habitual encontrar en ellas diferencias lingüísticas entre personajes (con un personaje hablando en antiguo sajón y otro en antiguo nórdico, por poner un ejemplo claro); este va a ser un recurso de los medios audiovisuales y más concretamente de las producciones cinematográficas recientes, como tendremos ocasión de señalar.

El maridaje entre el séptimo arte y los vikingos es largo y prolífico, pues se remonta a prácticamente los albores del cinematógrafo, siendo la primera película de que tenemos constancia *Vikingeblood* (1907), del director danés Viggo Larsen. A partir de aquí, se dio inicio a una carrera cinematográfica que discurrió en paralelo con la propia historia del cine, estando presente los vikingos durante la etapa silente, la magnificencia colorista de la gran pantalla (Cinemascope), el peplum, el western, y un larguísimo etc.⁵ En su versión más reciente y actual, *Vikings* (Michael Hirst 2013-2020), los vikingos también han dado el salto a los nuevos formatos, ya no tanto televisivos como seriales y de consumo por *streaming*, que han desatado una nueva ola de fascinación por la cultura nórdica que ha trascendido del medio audiovisual para colonizar todo tipo de formatos culturales como los videojuegos, la literatura o el mundo del cómic.

A pesar de esta comprobada sinergia entre los vikingos y los medios audiovisuales, el tratamiento de las lenguas propiamente nórdicas a la hora de representar a los vikingos, ha sido, en el mejor de los casos, deficiente. Esto se debe, no solo al escaso número de producciones que aborden el empleo de estas lenguas, sino a que durante mucho tiempo se han empleado lenguas escandinavas modernas con la intención de hacerlas pasar por la antigua lengua de los vikingos. Pero esta tendencia ha ido evolucionando, como el propio medio audiovisual, y ha comenzado a prestársele mayor atención a este aspecto e incluso se han llevado a cabo acciones rigurosas de recuperación y reconstitución de las antiguas lenguas germánicas, tal y como veremos en el presente trabajo.

A fin de analizar el uso de las antiguas lenguas germánicas, principalmente en su versión escandinava, hemos seleccionado un corpus fílmico específico dentro de la gran producción audiovisual vikinga, que consideramos representativo y abarcable. En primer lugar, *The Island at the Top of the World* (Robert Stevenson 1974) por ser la primera película de esta temática en emplear lenguas escandinavas, modernas eso sí, como representación del idioma de los vikingos. Después, *The 13th Warrior* (John McTiernan 1999) por la variedad de lenguas que presenta, el uso que se hacen de ellas y la curiosa forma de aprender a comunicarse. A esta le sigue *Outlander* (Howard McCain 2008), hito cinematográfico al ser la primera película en utilizar nórdico antiguo. Por supuesto la mencionada *Vikings*, que eleva a una nueva dimensión el empleo de lenguas antiguas ya que no solo se restringe al nórdico antiguo, sino que también lleva a la pantalla el anglosajón. Por último, debido a su actualidad, así como al empleo tan figurativo de la lengua, hemos incluido también la película *The Northman* (Robert Eggers 2022).

⁵ Para un estudio sobre las principales etapas de la cinematografía vikinga y sus principales producciones, ver Robles Delgado, 2020.

2. The Island at the Top of the World (1974)

La primera película que queremos comentar de nuestro corpus es *The Island at the Top of the World*, una película que supuso la primera inmersión de la productora Disney en la temática vikinga. Esta cinta es una adaptación de la novela *The Lost Ones* del escritor Ian Cameron, uno de los seudónimos del novelista inglés Donald Gordon Payne, cuya adaptación a guion se le encargó a John Whedon (Harty, 2011: 200). La producción contó con un presupuesto de unos 8 millones de dólares, lo que la convirtió en la película más cara de Disney hasta la fecha, aunque eso no sirvió para cosechar unas grandes críticas, si bien es cierto que recibió una nominación a los Premios de la Academia a mejor dirección artística (*AFI Catalog of Feature Films*).

Este film de 1974, apareció en un momento cinematográfico poco halagüeño para este tipo de producciones, a pesar de que las décadas previas habían resultado ser unos años muy prolíficos para el cine épico hollywoodiense. Es en estos años fue cuando las películas coloristas de espadachines, proyectadas en gran formato (Cinemascope), encontraron en la edad media un caldo de cultivo perfecto para desarrollar sus tramas, y los vikingos demostraron ser unos candidatos ideales. A este periodo pertenece la mítica película protagonizada, y producida, por Kirk Douglas, *The Vikings* (Richard Fleischer 1958), que supuso el punto de partida de un auténtico maremágnum de films vikingos, procedentes de diferentes industrias cinematográficas, y que desató un auténtico furor por los hombres del norte. No es de extrañar que Disney quisiera aunar los grandes éxitos del cine de aventuras de antaño, con películas como *20,000 Leagues Under the Sea* (Richard Fleischer 1954),⁶ con la incontestable presencia popular que lograron los nórdicos en las décadas precedentes, pero quedó patente que el cine de aventuras y los vikingos presentaban claros síntomas de agotamiento⁷ y a lo largo de la década de los setenta apenas se realizaron películas sobre esta temática.

Esta película nos sitúa en Inglaterra en el año 1907, donde Sir Anthony Ross solicita la presencia del profesor John Ivarsson, pues el hijo del primero ha desaparecido. Un viejo documento de diario de un puesto comercial de la Bahía de Hudson habla de una isla misteriosa, ubicada bajo una sola nube sobre los témpanos de hielo, que es el cementerio de las ballenas, un lugar conocido solo por el folclore y la leyenda, a cuyo encuentro había ido el hijo de Ross. Esto despertará el interés del profesor Ivarsson y juntos organizan una expedición al Ártico. Tras varias vicisitudes el grupo llegará a la misteriosa isla donde encontrarán comunidad vikinga, descendientes de una antigua expedición perdida,⁸ los

⁶ Esta película fue uno de los grandes éxitos de los estudios Disney en la década de los cincuenta, pues logró una explotación en taquilla superior a la prevista, gracias a la realización de un capítulo monográfico sobre la película, para su serie de televisión, *Disneyland* (1954-1961) (Cascajosa, 2006: 28).

⁷ 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).

⁸ Aunque en la película no se hace mención específica, entendemos que esta “expedición vikinga perdida” se basa en la idea de los viajes de exploración y colonización a Groenlandia, narrados en la *Saga Groenlandinga* (*Saga de los groenlandeses*) y en *Eirík's saga rauða* (*Saga de Erik el Rojo*), donde, por ejemplo, se cuenta que en torno al año 985 partió de Islandia una expedición hacia Groenlandia de 25 barcos, de los que solo llegaron 14 (Hall, 2008: 156).

cuales habitan unas tierras cálidas y bellas, que consideran un “paraíso” rodeado por un “desierto blanco”, por lo que estarán dispuestos a matar para preservar el secreto de su existencia, poniendo a la expedición en apuros y obligándoles a huir del lugar.

Será en estos encuentros con la misteriosa comunidad vikinga donde se pondrá de manifiesto el empleo de lenguas escandinavas como el supuesto idioma hablado por los nórdicos, a pesar de que el protagonista, el profesor Ivarsson, señala que los vikingos hablan antiguo nórdico, la lengua que emplean en realidad es moderna. Dependiendo de los actores que interpretan a los miembros de la aldea vikinga, podemos encontrarnos con noruego, danés, sueco o islandés. Se crea un contraste entre la lengua de los protagonistas el inglés, y la de los vikingos. No es necesario incorporar subtítulos, dado que los personajes protagonistas hacen paráfrasis de los diálogos en lenguas nórdicas o por sus acciones es perfectamente comprensible. Ese efecto de contraste no existe en la versión literaria dado que todo el texto de Ian Cameron está en inglés.

3. The 13th Warrior (1999)

Película que adapta a la gran pantalla la obra literaria *Eaters of the Dead* (1976), del escritor norteamericano Michael Crichton, famoso por novelas como *Congo* o *Jurassic Park*.⁹ La génesis de esta novela es un ejercicio de recreación literaria que pretende acercarse a la esencia del texto épico anglosajón *Beowulf*, mezclándolo con la base histórica que ofrece la crónica del árabe Ahmad ibn Fadlan,¹⁰ ofreciendo un intento por recrear la supuesta base histórica que dio lugar al texto medieval:

That event had been embellished over centuries of oral retelling, producing the fantastic narrative we read today. But I thought it might be possible to reverse the process, peeling away the poetic invention, and returning to a kernel of genuine human experience—something that had actually happened. (Crichton, 2006: 246)

Esta producción que contaba con todos los ingredientes para ser un filme de éxito, resultó ser un auténtico fracaso en términos comerciales y de crítica.¹¹ Diferencias acaecidas entre el director de la película y el escritor de la novela, dieron como resultado una película con un montaje dispar, en las que varias tramas secundarias quedan suspendidas en el aire sin que se resuelvan en absoluto, y unos personajes bastante poco delineados y simplones (Sklar, 2011: 123-124). Otro de los factores que jugaron en su contra fue la cronología en

⁹ Ambas novelas también fueron llevadas al cine: *Congo* (Frank Marshall 1995) y *Jurassic Park* (Steven Spielberg 1993).

¹⁰ La crónica del árabe Ahmad ibn Fadlan, escrita en el siglo X, narra su viaje como miembro de una embajada del califato abasí al rey de los búlgaros del Volga. En este viaje se encuentra con un grupo de comerciantes nórdicos denominados como rus, y de los que ofrece un detallado relato. Especialmente importante es su descripción sobre los ritos funerarios llevados a cabo con uno de los jefes de este grupo rus. Dado la riqueza de los detalles ofrecida, esta crónica se ha convertido en una de las principales fuentes sobre el mundo funerario vikingo (Ayoub, 2018: 401-404).

¹¹ Se estima que *The 13th Warrior* tuvo unas pérdidas en taquilla de más de cien millones de dólares (Sklar, 2011: 122).

la que apareció, ya que en los compases finales del milenio el cine se encontraba en otro punto, siendo las películas del momento *Titanic* (James Cameron 1997), *L.A. Confidencial* (Curtis Hanson 1997) o *Matrix* (hermanas Wachowski 1999), por citar algunos ejemplos. Incluso el público objetivo al que iba dirigida, varones adolescentes y adultos jóvenes, ni siquiera habían nacido en la época dorada de las películas de vikingos, a las que de alguna manera esta película hacía homenaje (Sklar, 2011: 122). Resulta paradigmático que esta película no encontrará su lugar, si tenemos en cuenta que el estreno de *Brave Heart* (Mel Gibson 1995) fue un absoluto éxito, y de alguna manera inauguró el regreso del cine épico que alcanzaría su máximo apogeo con la película *Gladiator* (Ridley Scott 2000) (Barrio Barrio, 2008: 243). Pese a todo, esta película se ha convertido en una referencia del cine de vikingos pues da muestras de una evolución del paradigma audiovisual del vikingo, abandonando los clichés clásicos de los cincuenta y sesenta, para llevar a los hombres del norte a nuevas cotas más próximas a las sensibilidades del momento.

En lo que respecta al aspecto lingüístico, la novela no presenta ningún tipo de diferenciación lingüística, sin embargo, en la adaptación cinematográfica se opta por presentar a los vikingos con una lengua completamente diferente de la del protagonista, Ibn Fadlan (interpretado por Antonio Banderas). Los vikingos hablan distintas lenguas escandinavas modernas (noruego bokmål, sueco, danés)¹². Probablemente, la lengua hablada por los Rus en la época (siglo X) sería el nórdico antiguo y se opta por la evolución moderna de la lengua. En cualquier caso, el contraste que se pretende crear se consigue perfectamente, algo que queda patente en el modo en el que Ibn Fadlan estudia y aprende la lengua de los vikingos, simplemente escuchándolos durante su viaje hacia el norte. Ese aprendizaje se muestra desde el punto de vista fílmico con el actor comprendiendo parte de las frases. De este modo, los vikingos hablan una extraña mezcla de inglés y noruego, en la que el personaje interpretado por Banderas va comprendiendo cada vez más palabras de la lengua, transmitiendo la sensación de que Ahmed va aprendiendo poco a poco, hasta que los vikingos realizan todos sus diálogos en inglés. Un ejemplo ilustrativo lo encontramos con la frase: “Do not *forteller* *min* wife, for I will get no supper when *jeg* kommer home tonight” (No se lo digas a mi mujer, o no tendré cena cuando llegue esta noche a casa) en la que se usan palabras en noruego como el verbo *fortelle*, el posesivo *min* o el pronombre personal *jeg* junto al inglés.

4. *Outlander* (2008)

Outlander es el producto de una variedad de géneros cinematográficos: es en parte historia de ciencia ficción, en parte película de monstruos y en parte epopeya his-

¹² Una vez que Ahmed ha sido reclutado por los guerreros nórdicos, pero antes de que domine su lenguaje, se puede escuchar, sin subtítulos, lo que parece ser un popurrí de lenguas nórdicas: una mezcla de danés y noruego, posiblemente con algo de sueco y un poco de alemán. Un noruego nativo, en un intento de descifrar esta Babel escandinava, escribió: “En lo que respecta a los vikingos, yo, como noruego, no podía llegar a comprender lo que hablaban, pero supuse que podría tratarse de algún tipo de danés. Sin embargo, cuando habló el hijo del Rey, pude confirmar que en esta película se hablaba noruego” (Chewie-46, imdb.com). Dada la mezcla de orígenes escandinavos del reparto, parece probable que se les ordenara hablar su propio idioma, fuera cual fuera. (Harty, 2011: 131 y nota 17).

tórica. En esta película se nos presenta a Kainan, (Jim Caviezel), un viajero extraterrestre que sufre un accidente en la Escandinavia del siglo VIII, durante el cual se libera a un monstruo que comenzará a sembrar el terror en la zona, y obligará a Kainan a unirse a los vikingos para acabar con la amenaza. La trama sigue de manera libre la del poema épico anglosajón *Beowulf*, interpretando conscientemente las figuras germánicas del poema como vikingos y con extraterrestres como análogos del monstruo Grendel y su madre.

Es posible, que de manera intencionada o no, *The 13th Warrior* fuese el pistoletazo de salida para las adaptaciones cinematográficas de *Beowulf*, que no había sido llevado al cine en ninguna ocasión, y con la llegada del nuevo milenio el antiguo héroe gauta colonizó la gran pantalla con *Beowulf & Grendel* (Sturla Gunnarsson 2005), *Beowulf* (Robert Zemeckis 2007) y posteriormente en *Outlander* (2008). Con todo, esta película no resulta una obvia adaptación del poema anglosajón, ya que este hecho pasó mayoritariamente desapercibido para la crítica. En palabras de David W. Marshall: “One significant reason for this oversight is the lack of a character named Beowulf” (Marshall, 2011:136).

Esta película fue la primera en hacer uso propiamente del nórdico antiguo. Al igual que con los ejemplos anteriores el antiguo nórdico va a ofrecerse como un contraste con la lengua hablada por los protagonistas, pero en este caso se establece un interesante juego lingüístico dado que los vikingos son los que hablan inglés y Kainan, el miembro de la civilización extraterrestre, se comunica en antiguo nórdico con su ordenador (del minuto 3:40 al 5:20 del metraje).

El director, Howard McCain estuvo en todo momento preocupado por la autenticidad de la película. De hecho, se construyó un auténtico barco vikingo a partir de los planos existentes en el *Viking Ship Museum* de Oslo. También se contó con consultores lingüísticos que tradujeron los diálogos de la película al nórdico antiguo. Estos se grabaron y se entregaron a los actores. Sin embargo, el nórdico antiguo no llegó al montaje final debido a un recorte del presupuesto (Macnab, 2009), excepto en la parte inicial de la donde se optó por usarlo para la comunicación de Kainan con su nave. Resulta llamativo que el proyecto inicial partiera de la premisa de realizar la película completa al nórdico antiguo, dado el esfuerzo que esto supone, máxime cuando dada su naturaleza de film de ciencia ficción se podría haber salvado el escollo lingüístico con alguna lengua inventada o modificada para sonar “futurista”. Es posible que esta decisión fuera fruto de la búsqueda de diferenciarse del resto de filmes sobre Beowulf, siendo la primera una película rodada en Islandia y con una presencia importante de recreación histórico-arqueológica, y la segunda un despliegue pasmoso de tecnología CGI que contó con actores de primer orden para las capturas de movimiento.

5. Vikings (2013-2020)

Desde más o menos finales de los años 90 y hasta nuestro más inmediato presente, se ha producido toda una revolución en torno a las series de televisión, que parece continuar vigente en nuestros días. Esta nueva fase se caracteriza por la generalización e

implementación del uso de nuevas tecnologías, principalmente internet, que han modificado las formas de consumo tradicionales de estas ficciones televisivas, no solo mejorando la disponibilidad de las producciones y su popularización a través de las redes sociales, sino deslocalizando completamente el propio aparato de televisión ante una multiplicidad inmensa de dispositivos de reproducción portátiles o fijos. El uso de nuevas tecnologías también ha permitido una mayor ambición estética en las producciones, generalizando el uso de efectos especiales, y un horizonte narrativo mucho más amplio y profundo de lo que el formato televisivo tradicional venía ofreciendo. Todo esto ha discurrido de forma paralela junto a la tendencia comercial inherente al medio, que se ha desarrollado en el marco de un libre mercado de competencia entre cadenas, que han recurrido a la búsqueda de la innovación y la emulación como forma de crear una identidad propia que las distinga de las demás. Un claro ejemplo de esto será el canal History Channel y su decisión de complementar sus habituales documentales de historia con series temáticas como *Vikings* (García Martínez, 2014: 2-4).

El creador de esta serie es el británico Michael Hirst, conocido por producciones anteriores como *The Tudors* (2007-2010), donde exploraremos la cultura vikinga a través de uno de sus personajes más icónicos, el famoso Ragnarr Loðbrók, en una coproducción entre Irlanda y Canadá, cuya primera temporada se estrenó en 2013 y que finalizó con su sexta temporada en el año 2020.

Es innegable que el estreno de esta ficción histórica ha inaugurado una nueva ola de interés y fascinación por la cultura nórdica, algo más que patente no solo en el elevado número de producciones audiovisuales que han aparecido desde el estreno de la serie hasta ahora, sino en la cantidad de videojuegos de esta misma temática que se lanzan al mercado, por parte de estudios grandes y pequeños, y que en algunos casos suponen absolutos éxitos. También otras industrias artísticas, como el cómic, se ha hecho eco de este auge de la popularidad nórdica y es acusado el incremento de publicaciones, o reediciones, de obras sobre este tema. Podemos decir que el estreno de esta serie de televisión ha dado paso a una etapa que podríamos calificar de *revival* nórdico, que recuerda a la fascinación por lo nórdico del siglo XIX o a la “Vikingmania”¹³ desatada por el éxito de la película *The Vikings* (Richard Fleischer 1958).

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

Vikings supone un cambio sustancial con respecto a los ejemplos que hemos comentado hasta ahora, y, sin duda, va a marcar una tendencia en las series de tipo históri-

¹³ Este término fue empleado por el profesor Björn Þorsteinsson, en su artículo *Some Observations on the Discoveries and the Cultural History of the Norsemen*, para referirse al entusiasmo provocado por la película y la popularización de los vikingos generada a raíz del filme (Þorsteinsson, 1962: 175).

co, debido a la importancia que van a prestar al aspecto lingüístico. No solamente se va a prestar atención a la reconstrucción fiel de aspectos de escenario, armas, medios de transporte o construcción, sino que las lenguas van a ser consideradas como un elemento básico en la caracterización y en la configuración de los personajes y sus relaciones.

Michael Hirst, director de la serie, representa un perfil atípico dentro de su profesión; graduado en literatura inglesa y norteamericana por la Universidad de Nottingham y preparando sus estudios doctorales en Oxford en torno a Henry James, conoció a Nicolas Roeg que orientó definitivamente su carrera hacia el ámbito cinematográfico. En ese sentido, Hirst trabajó con varios expertos y consultores para acentuar ese aspecto intelectual de la serie; entre ellos: Michael Pollard, medievalista británico, Ólafur Gunnarsson, novelista islandés, Kate Wiles, medievalista británica experta en anglosajón, Erika Sigurdson, lingüista y medievalista islandesa, James Simons, lingüista y medievalista experto en francés medieval, Poll Moussolidis, entrenador lingüístico, como encargado de ayudar a los actores con la pronunciación de las lenguas antiguas.

En ese sentido, la serie muestra una indudable ambición lingüística (Gadelli, 2018: 273) que la va a diferenciar de otras incursiones cinematográficas en el mundo vikingo. Lamentablemente los textos traducidos por los especialistas no se han incluido en los guiones.¹⁴

Junto a ello es necesario destacar la importante base histórico-literaria que engloba sagas como la *Ragnars saga Loðbrókar*, *Ragnarsonna þattr*, el poema de Bragi Boddason, *Ragnarsdrápa*, anales y crónicas medievales como las de Adam de Bremen, Beda el Venerable etc. (Pollard, 2015: 8-11).

A lo largo de toda la serie hay una apuesta directa por el uso de lenguas antiguas, de hecho, el propio creador de la serie, Michael Hirst, señala que son una de las partes fundamentales para dar la sensación de autenticidad:

And here's a very important thing: if you include Latin as a dead language, we have FOUR dead languages in the show. We have people speaking Anglo-Saxon, Old Norse, Old French (when they raid Paris, which sounds more like German than French, actually) and Latin, and can you tell me ANY other network show that has people speaking four dead languages in it? No! I mean, they don't speak it much, but you can tell that is what they are speaking. I wanted people to hear what those languages really sounded like. It's a very important part of the authenticity of the show. (Medievalists.net, 2015)

De este modo, en la serie podemos escuchar múltiples lenguas: mayoritariamente rodada en inglés,¹⁵ con múltiples escenas rodadas en nórdico antiguo, en inglés antiguo, en francés antiguo o en latín.

¹⁴ Agradecemos a Michael Hirst su amable disposición para facilitarnos información para la elaboración del presente artículo. A ese respecto nos indicó que los textos del guión original se enviaban a los lingüistas para que fuesen traducidos y acompañados de una transcripción fonética. Una vez realizado, Poll Moussolidis se encargaba de entrenar con los actores la pronunciación de los textos. De este modo, las traducciones no formaron parte formal del guión en ningún momento.

¹⁵ Se trata de una coproducción irlandesa y canadiense y a pesar de estar rodada en inglés, no sigue el estándar americano de la mayoría de las series actuales. De hecho, muchos de los actores no tienen el inglés como lengua materna y el contraste de los acentos hablados es otro de los elementos lingüísticos destacables.

Es necesario destacar un aspecto importante al respecto del antiguo nórdico usado en la serie. El antiguo nórdico se ha transmitido en fuentes escritas, no existiendo ningún testimonio oral de la misma como resulta obvio y la separación del noruego moderno con el antiguo nórdico es bastante grande. De hecho, un lector contemporáneo de textos antiguos difícilmente entendería gran cosa. Sin embargo, no ocurre lo mismo con el islandés moderno y el antiguo nórdico. Ambas lenguas tienen una gran proximidad debido sobre todo a la poca evolución del islandés por su situación insular.¹⁶ De este modo, parece bastante evidente que el uso del islandés moderno puede ser un recurso perfectamente apto para dar esa sensación de autenticidad al espectador y la mayor parte de los espectadores no notarán la diferencia.

Sin embargo, la estrategia lingüística escogida en *Vikings* es diferente, ya que intentan reconstruir el nórdico antiguo, tal y como observa Karl Erland Gadelli con ayuda de Bjarni Benedikt Björnsson (2018, 78-79) con su análisis de las estructuras lingüísticas desarrolladas para las frases de tipo coloquial, insultos o maldiciones que se usaron en la serie (Pollard, 2015: 224-225).¹⁷

Frases en antiguo nórdico en Vikings	Islandés moderno	Traducción
Pú berst eins og kelling	Pú berjast sem kelling	peleas como una vieja
Pú ert tannber og tannljótr, úteygðr og munnvíðr	Pú ert tannber og tannljótur, út eygður og munn víður	tienes dientes feos y salidos, ojos saltones y gran boca
Hann var húskarl og heldur ógæfur og vinnulítill	Hann var húskarl og heldur óvisamlegur og vinnu lítill	era un siervo bastante imprudente y perezoso
Kerlingar nef	Kerlingar nef	nariz de vieja (apodo)
Það þykir mér fádæmi hversu lítt þú ert vaxinn niður!	Það þykir mér fádæmi hversu lítið þú ert vaxinn niður!	¡Me parece notable lo pequeño que eres ahí abajo!
Miður hæddu konur að okkur, þá er við vorum yngri.	Því miður hæddust konur að okkur, þegar við vorum yngri	Las mujeres se reían menos de nosotros cuando éramos jóvenes
Þá var dregin burst úr nefi þér	Þá var dregin burst úr nefi þér	Te sacaron un pelo de la nariz (te engañaron)
Þeim mun í brún bregða og ofarliga klæja	Þeim mun bregða í brún og klæja ofarlega	Sus cejas se crisparán y su parte superior picará
Slíkt kalla ég argaskatt	Slíkt kalla ég argaskatt	A esto lo llamo un impuesto de mierda
Mogaðu kellingu sjúka!	Ríddu veikri kellingu!	¡Folla a una vieja enferma!
Þú kannt at láta freti fjúka	Þú kannt að láta fret fjúka	Sabes cómo dejar caer una caja

Continúa en la pág. 165

¹⁶ Gadelli ha documentado en algunos ejemplos la distancia entre ambas lenguas a partir de distintas versiones del *Atlakvida* (2018, 277-33).

¹⁷ El libro de Pollard menciona diversos ejemplos en este sentido, debido a la dificultad de reconstruir expresiones de tipo coloquial de las cuales no existe ningún tipo de referente en los textos escritos conservados.

Frases en antiguo nórdico en Vikings	Islandés moderno	Traducción
Það þikkir þér sómi at serða páfann at Rómi	Það þykir þér sómi að serða páfann í Róm	Parece un honor follar al Papa de Roma
Þú núir snjóta en serður ábóta	Þú núir snjóta en serður ábóta	Masajeas a los nobles y follas a abades
Serður hann þat er kvikt er flest	Serður hann flest lifandi	Folla a la mayoría de seres vivientes

De este modo, y a la vista de los resultados, coincidimos con Gadelli (2018: 79) en observar que en la serie no se opta por seguir el islandés moderno, algo que habría sido sencillo e indetectable para prácticamente todos los espectadores. Y no solamente se realizan sustituciones sintácticas o de tipo ortográfico (cambio de [r] por [ur], por ejemplo), también hay de tipo léxico (“óvinsamlegur” en lugar de “ógaefur”, por ejemplo). En su lugar, la serie se esfuerza por intentar reconstruir diálogos en nórdico antiguo, demostrando una ambición por la verosimilitud y el intento de representar correctamente los hechos lingüísticos de la época. Se trata de una tarea sumamente compleja, dada la escasez de textos o fuentes que se refieran a este tipo de lenguaje. Una de las fuentes que constatamos como fuente de inspiración es el poema *Grettisfærsla*. Se trata de una breve composición de aproximadamente 400 versos y que se ha conservado junto al texto de la *Saga de Grettir* y que llama la atención por el uso de tópicos y lenguaje relacionado con la sexualidad, temáticas que apenas se han transmitido en otros textos (Heslop, 2006: 65).

Hemos mencionado más arriba que el antiguo nórdico no es la única lengua antigua usada en la serie. Es posible encontrar múltiples ejemplos en inglés antiguo o anglosajón desde la primera temporada. Nuevamente nos encontramos con una lengua germánica, pero perteneciente al grupo del germánico occidental y hablada entre el siglo V y el XII aproximadamente. Se han conservado aproximadamente unos 400 manuscritos de este periodo, entre los que destaca el cantar épico *Beowulf*.

Los problemas que hemos referido en la reconstrucción del antiguo nórdico, vuelven a reproducirse con el inglés antiguo, debido sobre todo a la ausencia de un lenguaje con marcas de oralidad. Kate Wiles de la Universidad de Leeds fue la encargada de desarrollar los diálogos en inglés antiguo y en ocasiones señaló el reto que supuso convertir el antiguo inglés de los textos en una lengua hablada. Un problema añadido e inesperado se encontró con la palabra “piel”, de la que no existe ningún registro en antiguo inglés, o encontrar sinónimos para escaparse (*go away*) o perderse (*get lost*) en las escenas en las que los aterrorizados monjes de Lindisfarne huyen de los vikingos (Wahlgren, 2021: 65).

Un punto especial merece analizar la comprensibilidad entre el inglés y el nórdico antiguos. Algo que podemos constatar perfectamente en la escena que se desarrolla en la T1E3 y que muestra el encuentro entre los vikingos de Ragnar y soldados sajones del rey Aelle. En ese encuentro unos y otros hablan su propia lengua y parece que existe un

cierto grado de inteligibilidad entre los dos grupos,¹⁸ aunque dependiendo ciertamente de la equivalencia social de los hablantes, de la equivalencia cultural de los mismos, de la equivalencia temática (Bernárdez, 1992: 27), pero también de las propias particularidades fonológicas del hablante (a nivel de acento, rapidez al hablar, etc.). Enrique Bernárdez analizó (1992: 25-37) dicha interrelación a partir del análisis léxico del poema *The Battle of Maldon*, llegando a la conclusión de que un escandinavo sin ningún contacto previo con el antiguo inglés habría podido comprender alrededor de un 80% del léxico fundamental de un texto. Si tenemos en cuenta las diferencias morfosintácticas, el porcentaje de comprensión global disminuiría ligeramente, en todo caso parece claro que no existiría un problema considerable para la mutua comprensión de ingleses y nórdicos (Bernárdez, 1992: 35, o Townend, 2000).

Al respecto de la lengua con la que se encuentran los vikingos al llegar ante París (tercera temporada), tenemos que hacer algunas matizaciones. Los vikingos se encuentran con el imperio franco, gobernado por Carlos el Calvo, nieto de Carlomagno, y en esta época es posible que hubiese una mezcla lingüística con el naciente antiguo francés y el franconio, posiblemente hablado por la nobleza.¹⁹ En la serie se opta por usar el antiguo francés y se deja de lado la lengua germánica. Toda la ambientación lingüística de la corte de París se realiza en antiguo francés, a pesar de que históricamente lo más probable es que en la corte de Carlos el Calvo se hablase franconio oriental, siendo Gisla una princesa franca y no francesa.²⁰ Evidentemente el antiguo francés está fuertemente influido por la lengua germánica.²¹

6. The Northman (2022)

The Northman es la última y más novedosa producción audiovisual sobre temática nórdica. Se trata de una película estadounidense, dirigida por el aclamado director Robert Eggers, con guion suyo y de Sigurjón Birgir Sigurðsson (Sjón). Su trama se basa en la historia de Amleto (Amleth), popularizada en el siglo XI por la obra de Saxo Gramático, *Gesta Danorum*, pero con varias modificaciones. El personaje principal (Amleth) busca vengar la muerte de su padre (Rey Aurvandill) por su hermano. Amleth huye a la región

¹⁸ En la *Saga de Gunnlaug* se dice: “en aquel tiempo, el idioma de Inglaterra era el mismo que en Noruega y Dinamarca. Pero más tarde cambió la lengua de Inglaterra, cuando Guillermo el Bastardo se apoderó del país. Desde entonces, en Inglaterra se usó el francés”. (cit. por Bernárdez, 1992: 35 n. 1)

¹⁹ El antiguo francés de origen románico, pero con influencia léxica de lenguas germánicas y el propio franconio. Podemos observar las diferencias perfectamente en el Juramento de Estrasburgo (842):
Antiguo francés: “*Pro Deo amur et pro christian poblo et nostro commun saluament, d'ist di in auant, in quant Deus sauir et podir me dunat, si saluarai eo cist meon fradre Karlo, et in adiudha et in cadhuna cosa si cum om per dreit son fradra saluar dist, in o quid il mi altresí jazet. Et ab Ludher nul plauid nunquam prindrai qui meon uol cist meon fradre Karle in damno sit.*”
Franconio: “*In godes minna ind in thes christiānes folches ind unsēr bēdhero gehaltnissī, fon thesemo dage frammordes, sō fram sō mir got gewizci indi mahd furgibit, sō haldih thesan mīnan bruodher, sōso man mit rehtu sīnan bruodher scal, in thiū thaz er mig sō sama duo, indi mit Ludheren in nohheiniū thing ne gegango, the mīnan willon imo ce scadhēn werdhēn.*”

²⁰ Se considera habitualmente que Hugo Capeto (coronado en el 987) es el primer monarca que habla únicamente la lengua romance (Ayres-Bennet, 1996: 16).

²¹ Véase, por ejemplo, el repertorio de palabras recogido por Karl Hottenrott (1876).

oriental, habitada por los Rus, se convierte en un *berserkr* y luego, haciéndose pasar por un esclavo, se dirige a Islandia para intentar matar a su tío. La película está llena de referencias mitológicas y folclóricas, contenido de sagas islandesas, cultura material y vestimenta, otorgándole a este film un cuidado y un detalle en su puesta en escena, así como en sus pretensiones de mostrar el pasado vikingo, nunca vistos hasta la fecha.

Esta película surge a tenor de la ola de popularidad en la que aún están insertos los vikingos, gracias a la serie de *Vikings*, y es gracias a eso que la película funcionó “correctamente” en taquilla (Schlager, 2022), en unos momentos post-pandémicos y de consumo masivo por streaming, en los que el cine se encuentra en franca decadencia. A nivel de crítica la película ha sido bastante bien recibida y valorada tanto por la crítica especializada como por académicos.

The Northman va a seguir la línea apuntada ya en *Vikings*, con una apuesta directa por la colaboración con lingüistas e historiadores en el desarrollo de la producción. De este modo, Haukur Þorgeirsson, del *Árni Magnússon Institute for Icelandic Studies* colabora como traductor en las múltiples escenas en las que se usa el nórdico antiguo. Asimismo Henrik Williams, profesor de la Universidad de Uppsala y especialista en antiguo islandés y runología colabora en la producción. La película cuenta además con un lingüista experto en antiguo ucraniano, Yurii Andrukhvych, como consultor y traductor de los diálogos que se desarrollan en el territorio de los Rus. Neil Price, arqueólogo de la Universidad de Uppsala será otro de los académicos que colaboren activamente en la producción. Es necesario señalar también el papel de Jóhanna Katrín Friðriksdóttir, investigadora de la Biblioteca Nacional de Noruega y actualmente profesora en la Universidad de Yale, que trabajó a lo largo de todo el desarrollo de la producción y participando junto al director Robert Eggers y Sjón (Sigurjón Birgir Sigurðsson), discutiendo y aportando elementos a la trama y las escenas.

De hecho, a lo largo de toda la película son constatables múltiples elementos que atestiguan esta importancia. A parte de la base argumental que proporciona la *Gesta Danorum* de Saxo Gramático, podemos mencionar, por ejemplo, la importancia que se da a la práctica de la magia, *seiðr*,²² las referencias a distintas sagas al respecto de algunos de los rituales mostrados (los rituales de sangre salpicada (*Hlaut*) tal y como se describe en el cap. IV de la *Eyrbyggja saga*), o la espada mágica que sólo puede blandir en determinadas condiciones (*Saga de Hervör y Heidrek- Hverarar saga ok Heidreks*). Existe también un interesante trasfondo mitológico con el conflicto entre el culto a Odín del protagonista, Amleth, y el dedicado a Freyr por parte de Fjölfnir.

En cuanto al aspecto lingüístico nos encontramos que el nórdico antiguo se usa sobre todo en las escenas de rituales. En su mayor parte la lengua es recitada o cantada. El encargado de ello fue el mencionado Haukur Þorgeirsson, sin embargo, su labor se limitó exclusivamente al trabajo con los textos, sin ningún tipo de implicación o relación con el

²² Se trata de una práctica eminentemente femenina, por ello el brujo está vestido de mujer. Existe una alusión en la *Edda Mayor*, *Lokasenna* 24, en la que Loki acusa a Odin de practicar *seiðr*. (Véase en cuanto a las características de la misma y su práctica Manrique, 2009: 87-100).

resto de nordistas implicados en la producción.²³ En ese sentido queremos destacar una de las principales escenas de la película, que corresponde a la transformación de los guerreros en *berserkers* antes de atacar el campamento eslavo. El canto que se recita en dicha ceremonia es el siguiente²⁴:

Texto en nórdico antiguo	Transcripción fonética	Traducción
Brenne í brjóstom bjarnar þokke. Niðjar Fenres nauð of slíte.	[ˈbrenːe ɪː ˈbrjoːstom] [ˈbjarnar ˈθoːce] [ˈniðjar ˈfenres] [ˈnauð ov ˈsliːte]	<i>Vuestras mentes de oso arden en los cuerpos de los hombres. Hijos del lobo Fenrir liberaos de su carne</i>
Grene ulfheðnar í Óðens hríð! Hristom hramma, hǫlðar falla því tvega eigom til Valhallar!	[ˈgrene ˈulv, heðnar] [ɪː ˈoːðens ˈrɪːð] [ˈhøldar ˈfalːa] [ˈrɪstom ˈɣamːa] [pwiːt ˈweɣa ˈeiɣom] [til ˈwal, halːar]	<i>Los lobos aullarán en la tormenta de Ódinn Los guerreros caerán ¡cuando la garra del Oso golpee! ¡Lucharemos hasta el Valhalla!</i>
Unz hǫmom kǫstom ok heðens serkjom mun óhræðenn ór und drekka varmar veigar vargr andskota.	[undz ˈhømom ˈkøstom] [ok ˈheðens ˈsercom] [mun ˈoː, ɣeːðenː] [oːr ˈund ˈdrekːa] [ˈvarmar ˈweiɣar] [ˈwargr ˈand, skota]	<i>Hasta que volvamos a la forma humana, sin miedo beberemos sangre de las heridas de nuestros enemigos.</i>
Hlǫðom vígdjarfer valkǫst saman. Es Óðenn sjalfr í ulfhugom. Býðr nú Valfǫðr	[ˈhløðom ˈwiːɣ, djarver] [ˈwal, køst ˈsaman] [es ˈoðenː ˈsjalvr] [ɪː ˈulv, huɣom] [ˈbyːðr nuː ˈwal, føðr]	<i>Juntos nos enfureceremos ¡en los campos de batalla de los cadáveres! El Padre de la Guerra nos lo ordena: ¡Transformad vuestra piel, hermanos!</i>
Ulfheðnar, berserker, verðeð óðer!	[ˈulv, heðnar ˈber, sercer ˈverðeð ˈoːðer]	<i>Ulfheðnar, Berserkers, ¡convertíos en su furia!</i>

Se trata de un texto realizado inicialmente en inglés pero en el que Þorgeirsson trató, en la medida de lo posible, de usar un léxico atestiguado en poemas en nórdico antiguo. De hecho, usa también el ritmo aliterado *fornyrðislag*.²⁵

²³ Agradecemos enormemente al profesor Þorgeirsson toda su ayuda al detallarnos el trabajo lingüístico que realizó para la película. En ese sentido, el equipo de producción contactó con él con el fin de que aportase algunos textos en nórdico antiguo y realizar algunas traducciones del inglés al nórdico antiguo. Þorgeirsson facilitó, de este modo, los textos junto a grabaciones y transcripciones fonéticas, pero su papel no fue más allá. De hecho, las runas fueron realizadas por otro lingüista (Henrik Williams).

²⁴ Incorporamos los textos enviados por el profesor Þorgeirsson para la redacción del presente artículo, que incluyen la división en estrofas y la transcripción fonética.

²⁵ Se trata del desarrollo nórdico de la rima aliterada germánica (*Stabreimdichtung*) pero frente al verso largo (*Langzeile*) presente en inglés antiguo o alto alemán antiguo, en nórdico los versos son más breves. Se trata del verso comúnmente usado en la *Edla Mayor* (Vid. Clunies Ross, 2005: 22). Por ejemplo, en la primera estrofa es bastante evidente la repetición del sonido [b] en el primer verso (*Anvers*) con dos acentos principales y uno en el

El nórdico antiguo también se usa en algún diálogo, con el fin de dar algún tipo de solemnidad, como por ejemplo en la expresión *þess strenge ek heit* (lo juro) (minuto 2:03:30 del metraje) justo antes del combate final con Föjlnir ante el volcán, y en el que el protagonista recita el siguiente mantra: *Þess strenge ek heit at ek hefne þín ok orlofþátt slíta, ok heita hvers manns níðingr* ella. (Juro que te vengaré y cortaré el hilo del destino o seré llamado miserable sin honor ante todos los hombres).

En ella encontramos una expresión idiomática para hacer un juramento (literalmente es algo así como encadenar/atar una promesa) que está bien atestiguada en la literatura islandesa medieval. Asimismo podemos observar también el concepto *níðingr* que incorpora un elemento sumamente interesante ya que en caso de no cumplir su voto, se convertiría en *níðingr*, un guerrero que había perdido su honor y considerado como villano.²⁶ Jan de Vries señala que el *níðingr* es el hombre que se ve privado de su honor y con ello deja de llevar una vida digna de un ser humano; desarraigado completamente de su *Sippe* (1970: 147).

Junto a este uso del nórdico antiguo, queremos destacar también el uso que se realiza de las runas²⁷ a lo largo de la película. De este modo, la película se divide argumental y geográficamente a partir de los epígrafes en rúnico que aparecen en cada sección. La primera sección se enmarca en el Atlántico Norte (*R†Þ†H†Þ†, literalmente Hrafn-sau); a continuación, en Gardaríki (††R†R†R†), para designar la región de los Rus de Kiev; Islandia (H†H†H†); y, por último, Helgrind (*H†R†H†), las puertas de Hel. Para estos elementos se ha escogido el Futhark joven, usado en Escandinavia a partir del siglo IX. Existe, igualmente una inscripción en el Futhark antiguo, en concreto en la espada que Amleth consigue tras derrotar al muerto viviente, se trata de *ǼRFN XR* (*draugr*), siendo este precisamente el concepto que se usa para designar a los muertos que regresan a la vida en las sagas nórdicas. Se trata de un modo de escenificar la antigüedad de la espada, dado que este futhark se comenzó a usar en el siglo II.

7. Análisis

Para entender el uso intertextual que se hace del empleo de las lenguas antiguas germánicas en el medio audiovisual, debemos comprender que la óptica desde la que se

segundo verso (*Abvers*). En el tercero la aliteración la observamos en el sonido [n], con nuevamente dos acentos en el tercer verso y uno en el cuarto (Hemos marcado en negrita en el texto las mencionadas aliteraciones).

²⁶ En algunas piedras rúnicas es posible encontrar el concepto contrario con el prefijo *o-*: *oniðingr* designando a alguien virtuoso, por ejemplo, en varias piedras rúnicas, las identificadas como Småland 5 y 37 y Östergötland 77 (Zilmer, 2005: 187).

²⁷ No es la primera ocasión que se usan runas en el ámbito cinematográfico, recordemos en ese sentido la colaboración del lingüista de la Universidad de Colorado, Jackson Crawford para la película *Frozen* de Disney, pero ciertamente la función es meramente decorativa (ver el análisis realizado por Thanyaprasertkul, 2014). También podemos mencionar la película *Hagazussa* (2017) dirigida por Lukas Feigefeldt que introduce caracteres rúnicos del Futhark antiguo para estructurar las cuatro partes en que se divide (††††, sombra; H†R†, cuerno; B†N††, sangre; ††††, fuego). El título es una palabra en alto alemán antiguo con el significado de bruja). Las runas transcriben palabras en alto alemán antiguo (las inscripciones rúnicas existentes en el ámbito continental se corresponderían más bien con una etapa lingüística previa). Algunos críticos han remarcado su parecido con *The Witch* (2015) de Robert Eggers (por ejemplo, O. Armknecht, 2017) o también Christopher Dickhaus (2018).

configura la imagen de los hablantes de dichas lenguas es la del bárbaro, siendo concretamente el vikingo el paradigma por antonomasia de este arquetipo.

El concepto de bárbaro o barbarie, es un concepto difícilmente definible desde una posición universal, dada la gran cantidad de puntos de vista desde los que se puede abordar, tanto metodológicos como teóricos, pero consideramos que su acepción clásica es la más ilustrativa y esclarecedora,²⁸ y la que mejor ha recogido los parámetros empleados en las ficciones audiovisuales para crear este concepto. Podemos por tanto hablar de la barbarie como una forma de alteridad, es decir, un “otro” que por diferentes motivos no representa al “nosotros”, una forma de autodefinition cultural y de designación de los “objetos” que son expulsados de su sistema, ya sea por diferencias culturales o naturales (Gómez Ponce, 2016: 4).

Esta forma diferencial se expresa mediante la oposición de binomios, normalmente en la fórmula civilización-barbarie, ya que la narrativa cinematográfica, especialmente la referente al género épico, tiende a cierto maniqueísmo en sus planteamientos.²⁹ Dicha oposición puede producirse de manera directa y violenta o simplemente establecerse como una forma de rechazo y desprecio entre entidades culturales diferentes, lo que marca el hilo conductor de estas películas. Bajo el paraguas de esta dualidad suele trazarse una doble historicidad en estas películas que nos brinda un reflejo sobre las situaciones políticas y sociales de cada nación, aprovechando estos paradigmas ancestrales, y situándolos en un marco temporal no siempre muy definido, para reflexionar sobre su propia contemporaneidad.

Una de estas formas de oposición podemos observarla en los usos del lenguaje adscritos a las figuras de alteridad, como paradójicamente ya ocurría en la Grecia clásica,³⁰ que en sus primeras versiones optó por formas simples y sutiles de diferenciación, como por ejemplo en el empleo en el film *The Vikings* (1958) de actores con acento americano para los personajes vikingos, que los dotarían de cierta “vastedad”, y actores británicos para los personajes ingleses, que darían la imagen de mayor refinamiento (Alonso, Mastche y Alonso, 2007: 126). Ya en la película *The Island at the Top of the World* vemos como el empleo de lenguas escandinavas responde a una mera función de contraste, llegando a utilizar variantes lingüísticas modernas, pues se da por sentado que los espectadores no van a notar la diferencia, lo que también permite la identificación de los protagonistas,

²⁸ Los romanos entendieron la barbarie como un reflejo de lo negativo para el orden y la salud del Estado, una entidad que se oponía a la propia y cuyo sino era ser vencido y dominado, siendo esta una imagen más teórica que nacionalista, pues para los romanos siempre existieron los barbaros, pero no siempre fueron los mismo barbaros (Guzmán Armario, 2003: 332).

²⁹ Tanto en el *epic* americano como en el *peplum* italiano esta suele ser una característica fundamental, ofreciendo una representación del pasado sin ambigüedades, donde los eventos históricos suceden como una lucha férrea entre el bien y el mal, y los espectadores podían alinearse con facilidad con el héroe del film y sus objetivos. Esto es propio de un tipo de películas que ofrecían una fuerte carga ideológica, en las que mediante mecanismos como la oposición o la repetición de arquetipos y mensajes, se celebraban las virtudes de la cultura propia. Algunos ejemplos de esto fue la tendencia en el cine americano de adjudicar los papeles de villanos a actores ingleses y los de héroes luchadores por la libertad a actores estadounidenses, como pasa en *Sign of the Cross* (C. B. De Mille 1934), *Quo Vadis* (M. Le Roy 1951) o *Spartacus* (S. Kubrick 1960) (Lapeña Marchena, 2011: 3).

³⁰ La génesis del término *barbarus* proviene de la cultura griega y designaba a un enemigo externo que no hablaba la lengua de Homero, lo cual lo convertía en un ser inferior, desde un punto de vista cultural, y hasta cierto punto racial (Guzmán Armario, 2003: 332).

con los que se comparte la lengua, frente a los que hablan una lengua desconocida y se configuran como oponentes en la trama.

En *The 13th Warrior*, acudimos a unos paradigmas sobre la barbarie y la civilización un tanto diferentes, ya que si en las décadas de 1950 y 1960 los vikingos, como personificación de la barbarie y la otredad, eran invocados como elementos que por contraste servían para celebrar los triunfos del mundo moderno; en los albores del cambio de milenio, se nos presenta una sociedad insatisfecha y alienada por la grandilocuencia de la cultura propia, en la que son los hombres civilizados los que acaban por encontrar satisfacción y verdad en el mundo atávico de la otredad vikinga, al igual que ocurre en otros films como *Dances with Wolves* (1990) o *The Last Samurai* (2003) (Tveskov y Erlandson, 2007: 46).

Aun así, en esta película se nos volverá a presentar la clásica contraposición entre la civilización y la barbarie de los personajes, invitando al espectador a alinearse con el civilizado Ahmed ante las “primitivas” costumbres de los nórdicos, ya desde los primeros compases de la cinta. Una vez más, el lenguaje vuelve a ser un elemento diferenciador entre esferas culturas dispares, pues en un primer momento los protagonistas son incapaces de comunicarse entre ellos, pero los árabes harán gala de una basta cultura probando a hablar en diferentes idiomas ante la extrañeza de los vikingos, siendo solo uno de ellos, quien a través del latín consigue establecer comunicación. Más allá de la imagen peyorativa hacia los vikingos, así como su incongruencia histórica, esta primera etapa de la película recalca las diferencias entre ambas culturas y nos aleja de los vikingos, pues ni si quiera se subtitula lo que dicen, y se nos aproxima hacia el protagonista que es el que habla inglés, como trampantojo del árabe medieval. Esto solo será salvado mediante el brillante ingenio y la amplia cultura del protagonista, que como referimos anteriormente, aprende la lengua de los vikingos rápidamente introduciéndose así en la esfera bárbara y formando parte de ella.

Otro momento en el que se usa la diferenciación lingüística con un tono de menosprecio, es cuando los vikingos se quedan maravillados ante la escritura de Ahmed y le preguntan si “dibuja los sonidos”, dando la imagen de que la escritura era algo ajeno para esta cultura, cuando, sin embargo, las tribus germánicas ya estaban familiarizadas con la escritura de runas desde antes del siglo X, como podemos atestiguar en la fíbula de Meldorf, que incluye una inscripción rúnica que data del siglo I de nuestra era.

La película *Outlander* resulta paradigmática pues no hay una especial presencia del afán diferenciador, pues las obvias disparidades entre el futuro y los vikingos se ven salvadas por la propia naturaleza de la película y su condición de film de ciencia ficción, siendo el empleo del nórdico antiguo una muestra, inequívoca, de un cambio de tendencia a alejarse del exotismo o de la utilización del lenguaje como mero adorno o *atrezzo*, pues si se hubiese empleado una variante moderna de alguna lengua escandinava el espectador no hubiese notado la diferencia. Algo que el propio director de la película señaló, pero que se vio truncado por la falta de presupuesto, sin embargo, este cambio de intenciones expresado, no supuso un cambio sustancial en el uso de las lenguas nórdicas antiguas en el medio audiovisual.

La llegada de la serie televisiva *Vikings* ha supuesto un punto de inflexión en el tratamiento del estereotipo de la barbarie en el medio audiovisual. Las tradicionales líneas entre civilización y barbarie se difuminan dando lugar a un nuevo panorama en el que la imagen de alteridad del vikingo da paso a una visión en primera persona, permitiendo desarrollar una relación más íntima y estrecha entre el espectador y los vikingos. El atavismo clásico de la barbarie es ahora representado como una cualidad atractiva, rompiendo con los paradigmas maniqueos y abogando por contextos mucho más heterogéneos, donde los personajes interpretan roles más ambiguos y antiheroicos, representando sistemas sociales y culturales, en apariencia opuestos, compuestos por colectivos coherentes que buscan conocer e identificarse en su propia alteridad (Gómez Ponce, 2016: 11).

Dado este nuevo ideario sobre la barbarie, así como un carácter documentalista mucho más marcado, no es de extrañar que la representación de lenguas antiguas alcance el nivel de detalle y cuidado que hemos comentado anteriormente. En esta producción, siguiendo la tendencia de *Outlander*, se abandona el carácter diferenciador de la lengua en un sentido de oposición entre diferentes esferas culturales, para presentarlo como una barrera natural para la comunicación entre distintos pueblos, tal y como nos sucede hoy en día, siendo necesaria la intermediación de personajes que realicen la función de traducir (Athelstan o Sinric) o mostrando a personajes aprendiendo la nueva lengua (Ragnar o Rollo), de una manera más natural y menos forzada que en otras producciones, gracias a la amplitud del formato serie. De este modo, el nórdico antiguo es la lengua de los protagonistas que se representa con el inglés, pero cuando los vikingos se encuentran con otras culturas ese choque lingüístico se representa con los vikingos hablando en nórdico antiguo y subtitulando las escenas. También el resto de las lenguas antiguas que aparecen las encontramos subtituladas. Una vez finalizado el aprendizaje y la comprensión de la otra lengua, se vuelve a pasar al inglés. Se trata de una estrategia lingüística muy efectiva a la hora de crear autenticidad y verosimilitud, así como de introducir al espectador en el ámbito propiamente nórdico y no generar la habitual distinción.

A pesar de todo, *Vikings* ha caído en ciertos clichés en cuanto a la representación de la barbarie vikinga en lo referente a su carácter pagano. Esta característica es uno de los grandes pilares sobre los que se vertebra la alteridad bárbara, ya que en la propia Edad Media, el cristianismo se convirtió en el *axis mundi* de la mentalidad civilizada, siendo el paganismo la imagen misma de la monstruosidad y la barbarie, por lo que rápidamente el binomio civilización/barbarie se trazó mediante los términos cristianismo/paganismo. Teniendo en cuenta que los valores del cristianismo se han consolidado como la base argumental de la moralidad occidental, no es de extrañar que la imagen clásica de lo civilizado pase, o haya pasado, por lo cristiano.

Tradicionalmente la representación audiovisual del paganismo, sobre todo la versión nórdica, dada la mayor fama de los vikingos; ha sido objeto de todo tipo de licencias para desarrollar una serie de elementos macabros y siniestros, como sacrificios humanos, cráneos usados de recipiente para beber, danzas extravagantes, rituales mágicos, etc que han revestido nuestra concepción clásica sobre el paganismo de una pátina de exotismo,

misterio y fantasía que actúa a modo de catarsis para dar cabida a todo aquello que no podemos explicar, o que no tiene razón de ser, desde nuestras concepciones culturales (Langer, 2015: 176). En este sentido, la serie de *Vikings* ha consolidado de una forma muy rotunda estos parámetros macabros asociados a la representación de la mitología vikinga y su religiosidad, produciendo algunas escenas sobre rituales y ceremonias religiosas cargadas de sangre y sacrificios humanos o animales, que, si bien son de un impacto y una potencia atronadora, caen en los más básicos estereotipos y sirven como pretexto para lo escabroso y el morbo.

En este aspecto, el uso del nórdico antiguo ha jugado un papel fundamental ya que es empleado como la lengua “litúrgica”, ofreciendo ese contraste entre la lengua usada en los diálogos y la lengua de los ritos, similar al que hemos encontrado en las primeras producciones analizadas, pero en este caso, usando la lengua que históricamente sería más aproximada. Aunque innegable es que este contraste entre las lenguas se convierte en un elemento que se ofrece al espectador sensación de autenticidad, también inculca una dosis de exotismo y extravagancia adicional que refuerza los estereotipos sobre el paganismo y la barbarie.

Esta tendencia alcanza su máxima expresión en el film *The Northman* donde volvemos a encontrar nuevamente una apuesta por esa búsqueda de autenticidad en el uso del nórdico antiguo, que se emplea mayoritariamente en impactantes escenas de tipo ceremonial.

Una de las escenas más icónicas de esta película es la danza ritual que realiza un grupo de guerreros para entrar en un estado de *berserker*,³¹ en la que entonan un grave y profundo cántico, en nórdico antiguo, como forma catártica de transformación en animales.

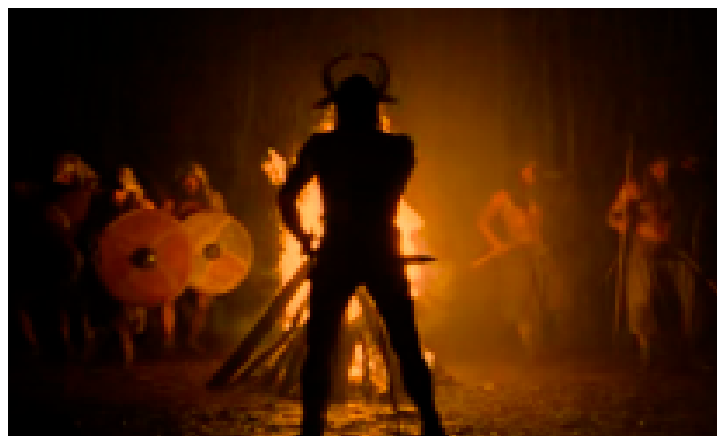


Imagen 1. Fotograma de la película *The Northman* (minuto 24:08 del metraje)

³¹ Los *berserker* son guerreros de élite en la tradición escandinava, relacionados con algún tipo de culto al dios Odín, y a los que se describía como a furiosos combatientes que se comportaban como animales, rugían, mordían sus escudos y a los que ni el fuego ni el hierro podían herirles (Hjardar y Vike 2019: 62-63).



Imagen 2. Tercera placa de Torslunda (Stjerna, 1903)

En esta escena que redibuja el estereotipo clásico del *berserker*³² y que se basa de una forma magistral en hallazgos arqueológicos, como la placa de Torslunda, en la que tradicionalmente se identifica a las dos figuras que aparecen como Odín y un guerrero con una cabeza y piel de lobo, armado con una lanza y una espada, que ha sido identificado como un *ulfhedinn* (de Vries, 1970: 454), estando ambas figuras en actitud danzante. De este modo, la película entremezcla en sus representaciones cultura material y modernas interpretaciones sobre magia y performance en la religión nórdica,³³ siendo también especialmente llamativo la importancia que se le ha dado al periodo de relajación de los guerreros tras el sangriento combate.

El empleo de la lengua antigua realza la solemnidad y la épica de esta escena, y genera cierta sensación de realismo, pues crea en el espectador la idea de que está viendo algo que podría haber ocurrido perfectamente en el siglo IX. Pero más allá de esto, el uso del nórdico antiguo refuerza nuestra noción colectiva de lenguas incomprensibles asociadas a elementos mágicos o esotéricos, y sigue generando un halo de misticismo y romanticismo en torno a la figura de los bárbaros y los vikingos, que los continúa posicionando en un lugar más cercano a la ficción que a la realidad histórica.

A raíz del éxito y el impacto de la serie *Vikings*, han aparecido una enorme cantidad de producciones audiovisuales, que de maneras más o menos acertadas, abordan la temática vikinga en sus tramas, que continúan proyectando una visión “renovada” sobre la barbarie y que constatan de una forma inequívoca la creación de una nueva estética bárbara. Pero la influencia de la serie de Michael Hirst no se ha limitado a un aspecto visual, sino que también ha puesto de manifiesto la riqueza que supone el empleo de las lenguas antiguas y el efecto de verosimilitud y autenticidad que pueden generar en la audiencia, una audiencia, que además hoy en día, tiende al consumo audiovisual en las versiones originales, y donde ya parece, que no tienen cabida el empleo de idiomas modernos como trasuntos de lenguas antiguas.

Algunas de estas producciones son la serie *Barbaren* (Andreas Heckmann, Arne Nolting, Jan Martin Scharf 2020-) y *Beforeigners* (Anne Bjornstad, Eilif Skodvin 2019-).

³² Para un estudio sobre la imagen del *berserker* en el ámbito audiovisual ver: Robles Delgado, 2018.

³³ Para uno de los principales estudios sobre magia y arqueología en el mundo vikingo ver: Price, 2019.

En la primera el contraste se va a desarrollar entre el latín y el alemán moderno y, lamentablemente, las lenguas germánicas antiguas ocupan un lugar marginal. Pero merece la pena destacar el contraste lingüístico buscado entre los protagonistas, la tribu germana de los queruscos, y sus antagonistas, los romanos. De hecho, los romanos hablan en latín durante toda la serie, cobrando un papel importante los personajes que ejercen de intérpretes. De este modo, los germanos van a hablar en alemán moderno, la lengua de la audiencia de la serie frente al latín (subtitulado) de los personajes romanos.

Hubiésemos deseado una apuesta por la lengua hablada por los pueblos germanos en esta época (probablemente el protogermánico),³⁴ por ejemplo en algunas de las escenas de rituales o ceremonias que se desarrollan, sin embargo, su presencia podemos calificarla de anecdótica con alguna palabra intercalada entre los diálogos en alemán. En cualquier caso, la serie hace un esfuerzo patente en la reconstrucción histórica de vestimentas, edificaciones o armas.

8. Conclusiones

La inclusión de lenguas antiguas en las producciones cinematográficas es una tendencia al alza y cada vez son más los ejemplos de ello, que permiten, además, poder analizar desde este punto de vista la relación entre cine y literatura, como una nueva lectura.

En el caso de las lenguas germánicas antiguas no cabe duda que ha sido gracias a su imbricación con la cultura vikinga, la que ha permitido, no solo, una cada vez mayor presencia, sino un ejercicio de reconstrucción y refinamiento impecables. También es cierto, que esta actuación se ha limitado casi con exclusividad al nórdico antiguo, aprovechando el tirón comercial que han tenido los vikingos, y su inmejorable relación con el séptimo arte que ha permitido que esta cultura histórica no caiga en las brumas del pasado. En lo que respecta al resto de variantes lingüísticas, así como a sus culturas correspondientes, aún queda un largo camino por recorrer.

En términos generales podemos decir que el uso cinematográfico de estas lenguas ha tenido una función eminentemente contrastiva, que actúa de un modo doble, por un lado, crea la sensación de autenticidad en el espectador y, por otro, identifica al héroe/protagonista que es el que comparte el código lingüístico con el espectador. Esta función de contraste también ha servido para poner de manifiesto las diferencias culturales, o más bien ideológicas, con la que se han recreado a los bárbaros en general y a los vikingos en particular.

Otra de las funciones que ha tenido el empleo de estas lenguas ha sido la de revestir de cierta pátina de exotismo y esoterismo las representaciones filmicas de rituales religiosos, generando una narrativa sobre el paganismo que apela al atavismo cultural

³⁴ Existen muy pocas inscripciones rúnicas de este periodo, sin embargo la reconstrucción lingüística del protogermánico es posible gracias a los abundantes textos de algunas lenguas descendientes como el gótico, el inglés antiguo o el alto alemán antiguo. (vid. por ejemplo Walkden, 2012: 28 y sig.)

de nuestro imaginario colectivo. Pese a todo y de manera sorprendente, ambas funciones, realismo y esoterismo, no resultan ser excluyentes entre sí y según en qué contextos actúen, se complementan entre ellas dotando a determinadas escenas de una epicidad incuestionable. A diferencia del código literario en el que no es habitual encontrar una diferenciación lingüística entre los personajes lo cual dificultaría el acceso al texto por parte del lector.

De forma general, suele achacársele al medio audiovisual su falta de rigor y veracidad en producciones de tipo histórico, no atendiendo a las especificaciones de la ficción y de los diferentes códigos narrativos que separan ambas expresiones. En el caso del empleo de lenguas antiguas, hemos atestiguado como la tendencia ha sido la de ir buscando una aproximación cada vez mayor a la realidad histórica de la lengua, pero siempre, supeditado a los contextos ficticios de la narrativa audiovisual, demostrando que historia, lenguajes antiguos y cine son una combinación perfectamente funcional, cuya estela, esperamos, sea la de una mayor presencia en el futuro.

Bibliografía

- AFI Catalog of Feature Films*. Disponible en: <https://catalog.afi.com/Film/55362-THE-ISLANDATTHETOPOFTHEWORLD?sid=15a8bb3d-c010-49eb-a830-938cf11ecaa3&sr=0.065189086&cp=1&pos=0> (Obtenido el 24 octubre, 2022).
- Alonso, J. J.; Mastache, E. A. y Alonso, J. (2007). *La edad media en el cine*. Madrid: T&B Editores.
- Armknrecht, O. (2017). *Hagazussa – Der Hexenfluch*. Disponible en: <https://www.film-rezensionen.de/2017/09/hagazussa/> (Obtenido el 22 diciembre, 2022).
- Ayoub, M. L. (2018). Ibn Fadlan. En J. Langer (ed.). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking* (pp. 401-404). São Paulo: Hedra.
- Ayres-bennett, W. (1996). *A History of the French Language Through Texts*. London: Routledge.
- Barrio Barrio, J. A. (2008). The Middle Ages in USA Cinema. *Imago Temporis. Medium Aevum*, 2, 229-260.
- Bernárdez, E. (1993). Inteligibilidad entre antiguo inglés y antiguo nórdico. *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, 25-37.
- Birkhan, H. (1985). *Etymologie des Deutschen*. Bern / Frankfurt am Main /New York: Peter Lang.
- Braunmüller, K. (1991). *Die skandinavischen Sprachen im Überblick*. Tübingen: Francke.
- Briens, S. (2021). Borealismo: un enfoque estético para conceptualizar el norte. *Impossibilia. Revista Internacional de Estudios Literarios*, 21, 11-30.
- Cascajosa, C. (2006). Pequeña/Gran pantalla: La relación entre el cine y la televisión en los Estados Unidos. *Revista Historia y Comunicación Social*, 11, 21-44.
- Clunies Ross, M. (2005). *A History of Old Norse Poetry and Poetics*. Cambridge: Boydell and Brewer.
- de Vries, J. (1970). *Altgermanische Religionsgeschichte*, vol I. Berlin: De Gruyter.
- Dieckhaus, C. (2018). *Fatale Ausgrenzung, Prisma*. Disponible en: <https://www.prisma.de/filme/Hagazussa-Der-Hexenfluch-Trailer-und-Kritik-zum-Film,18228079> (Obtenido el 22 diciembre 2022).
- Everson, M. (1993). *The Charm of Making*. Disponible en: <https://www.evertype.com/misc/charm.html> (Obtenido el 3 de octubre de 2022).
- Gadelli, K. E. (2018). L'usage du norrois dans la série télévisée Vikings. *Études Germaniques*, 2, 267-283.

- García Martínez, A. N. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En E. Fuster (ed.). *La figura del padre nella serialità televisiva* (pp. 1-20). Roma: EDUSC.
- Gay, E. M. (2014). *Old English and Old Norse: An Inquiry into Intelligibility and Categorization Methodology*. Columbia: University of South Carolina.
- Gómez Ponce, A. (2016). El retorno de los bárbaros. Fronteras semióticas y desmitificación de complejos culturales en la figura del vikingo. *Revista de Culturas y Literaturas Comparadas*, 6, 1-15.
- González Campo, M. (2018). Norreno. En J. Langer (ed.). *Dicionário de História e Cultura da Era Viking* (pp. 536-538). São Paulo: Hedra.
- Guzmán Armario, F. J. (2003). El 'relevo de la barbarie': la evolución histórica de un fecundo arquetipo clásico. *Veleia*, 20, 331-340.
- Hall, R. (2008). *El mundo de los vikingos*. Madrid: Akal.
- Harty, K. J., (2011). The vikings on film: a filmography. En K.J. Harty (ed.). *The vikings on film. Essays on depictions of the nordic Middle Ages* (pp. 193-214). North Carolina: McFarland.
- Heslop, K. (2006). Grettisfærsla: The Handing on of Grettir. *Saga-Book*, 30, 65-94. Hjarðar, K. y Vike, V. (2019). *Vikingos en Guerra*. Madrid: Ediciones Desperta Ferro.
- Hottenrott, K., (1876). *Über germanische Wörter im Französischen*, Köln: J.P. Bachem Disponible en: <https://play.google.com/books/reader?id=TYpCAAAAIAAJ&pg=GBS.PP6&hl=en> (Obtenido el 10 de diciembre de 2022).
- Ibn Fadlan, A. (2017). *Mission to the Volga* (trad. al inglés del *Kitab al-Rihlah ila malik al-Sagalibah* de James. E. Montgomery). New York: New York University Press.
- Langer, J. (2015). Fe, Exotismo e Macabro: Algumas considerações sobre a religião nórdica antiga no cinema. *Ciências da Religião: história e sociedade*, 13, 155-180.
- Lapeña Marchena, Ó. (2011). Hacia un pasado común. El cine y la uniformización de la Antigüedad Clásica. Apuntes para su estudio. *Methodos: Revista Electronica de Didáctica del Latin*, 1-15.
- Macnab, G. (2009). *Norsemen + spacemen = winning formula for Outlander*, *The Guardian*. Guardian News and Media. Disponible en: <https://www.theguardian.com/film/2009/apr/24/outlander-jim-caviezel-vikings> (Obtenido el 12 de diciembre de 2022).
- Manrique, T. (2009). Rituales mágicos en la religión nórdica precristiana: el seiðr en la Saga de Gísli Súrsson. *ILU. Revista de Ciencias de las Religiones*, 14, 87-100.

- Marshall, D. W. (2011). Harrying an infinite horizon: The ethics of expansionism in *Outlander* (2008). En K.J. Harty (ed.). *The vikings on film. Essays on depictions of the nordic Middle Ages* (pp. 135-149). North Carolina: McFarland.
- Medievalists.net, (2015) *Q&A: Michael Hirst, creator and writer of Vikings, Medievalists.net*. Disponible en: <https://www.medievalists.net/2015/02/qa-michael-hirst-creator-writer-vikings/> (Obtenido el 19 de diciembre).
- Pollard, J. (2019). Foreword. En P. Hardwick y K. Lister (eds.). *Viking and the vikings. Essays on Television 's History Channel Series* (pp. 1-2). North Carolina: McFarland.
- Pollard, J. (2015). *The World of Vikings*. Chronicle Books: San Francisco.
- Price, N. (2019). *The Viking Way. Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*. Oxford & Philadelphia: Oxbow Books.
- Robles Delgado, A. (2020). Proyectando la historia: un recorrido por la cinematografía vikinga. *Scandia. Journal of Medieval Norse Studies*, 3, 548-561.
- Robles Delgado, A. (2018). El furor y el rugido: la figura del Berserkr en los medios audiovisuales (cine, televisión y documental). *Fuera de Campo*, 2, 53-69.
- Sahm, U. W. (2012). *Gottes Wort oder Hollywoodepos?* NTV NACHRICHTEN. Disponible en: <https://www.n-tv.de/archiv/Von-Ulrich-W-Sahm-Jerusalem-article93688.html> (Obtenido el 19 de diciembre de 2022).
- Schager, N. (2022). *Robert Eggers: 'I need to re-strategize' after 'the Northman'*, *The Daily Beast*. The Daily Beast Company. Disponible en: <https://www.thedailybeast.com/obsessed/robert-eggers-feels-he-needs-to-re-strategize-after-the-northman?ref=scroll> (Obtenido el 19 de diciembre).
- Sklar, E. S. (2011). Call of the wild: Culture shock and viking masculinities in *The 13th Warrior* (1999). En K.J. Harty (ed.). *The vikings on film. Essays on depictions of the nordic Middle Ages* (pp. 121-134). North Carolina: McFarland.
- Stjerna, K. (1903). Hjälmur och svärd i Beovulf. En Salin, B., Almgren, O., y Ambrosiani, S. (eds.). *Studier tillägnade Oscar Montelius 9/9/03 av Lärjungar* (pp. 99-120). Stockholm: Norstedt.
- Thanyaprasertkul, P. (2014). *Deciphering the Runes Book in Disney's Frozen*. Disponible en: <https://lingaspect.wordpress.com/> (Obtenido el 14 de noviembre de 2022).
- Thöny, L., (2015). *Stammbaum der Germanischen Sprachfamilien*. Disponible en: <https://swanrad.ch/stammbaum-der-germanischen-sprachfamilie/#comments> (Obtenido el 16 de noviembre de 2022).
- Porsteinsson, B. (1962). Some observations on the discoveries and the cultural history of the norsemen. *Saga-Book*, 16, 173-191.

- Townend, M. (2000). *Language and History in Viking Age England*. Turnhout, Belgium: Brepols.
- Tveskov, M. A. y Erlandson, Jon M., (2007). Vikings, Vixens, and Valhalla: Hollywood Depictions of the Norse”. En J. M. Schablitsky (ed.). *Box Office Archaeology: Refining Hollywood’s Portrayals of the Past* (pp. 34-50). Walnut Creek: Left Coast Press.
- Wahlgreen, Y. (2021). *The Universal Translator: Everything you need to know about 139 languages that Don’t Really Exist*. Cheltenham: The History Press.
- Walkden, G. L. (2014). *Syntactic Reconstruction and Proto-Germanic*. Oxford: Oxford University Press.
- Zilmer, K. (2005). *He drowned in Holmr’s sea - his cargo-ship drifted to the sea-bottom, only three came out alive: records and representations of Baltic traffic in the Viking age and the early Middle Ages in early nordic sources* (Tesis Doctoral). Tartu: Tartu University Press.