



Fotograma de la serie de televisión *Vikings*,
creada por Michael Hirst en el año 2003.

El furor y el rugido: la figura del Berserkr en los medios audiovisuales (cine, televisión y documental)

Alberto Robles Delgado
Universidad de Granada
Granada, España
alrobles@correo.ugr.es

53

Resumen

TÍTULO: El furor y el rugido: la figura del Berserkr en los medios audiovisuales (cine, televisión y documental)

El berserkr es un personaje que ha despertado gran interés y fascinación, y ha sido llevado a la pantalla en numerosas ocasiones. Esto ha generado la necesidad de que los medios creen una figura sobre la que poco sabemos realmente, dotándola de una serie de elementos reconocibles que han dado lugar a ciertos estereotipos. El objetivo de este trabajo es abordar algunas de esas representaciones, desde diferentes medios audiovisuales, y evaluar el estereotipo creado en torno a esta figura.

Palabras claves: Vikingos. Berserkr. Ulfheðnar. Estereotipos.

Abstract

TITLE: The Furor and the Roar: the Berserkr in audiovisual media (film, television and documentary)

The berserkr is a character that has aroused great interest and fascination, and it has been brought to the screen on numerous occasions. This has generated the need for the media to create a figure about whom we know very little, giving it a series of recognizable elements that have given rise to certain stereotypes. The objective of this article is to address some of these representations from different audiovisual media, and to evaluate the stereotype created around this figure.

Keywords: Vikings. Berserkr. Ulfheðnar. Estereotype.

Introducción

Los *berserkr*¹ son feroces guerreros de la tradición escandinava, famosos por comportarse como bestias salvajes en el campo de batalla, siendo inmunes al dolor y poseyendo una total despreocupación ante la muerte misma. Vestían pieles de animales y tenían una fuerza sobrehumana, y a golpe de hacha, sembraban el caos y la devastación entre las filas enemigas.

Esta es una figura controvertida sobre la que poco se sabe realmente y que nada en un océano de ambigüedad y mitificación. Diversos e intensos son los debates que se mantienen acerca de diferentes aspectos de este personaje, sobre el que paulatinamente se va arrojando algo más de luz.

El surgimiento del Romanticismo en Escandinavia y la ulterior entronización de los vikingos como elemento de identidad nacional y muestra de un pasado glorioso, rescató del olvido la figura del *berserkr* y la dotó de una caracterización e ideologización que dieron como resultado una imagen totalmente estereotipada, y hasta cierto punto falsa, convirtiéndose el *berserkr* en sinónimo de furia y de violencia desmedida.

Dicha imagen ha llegado prácticamente intacta hasta nuestros días, siendo los medios audiovisuales uno de los elementos principales en la difusión y consagración de esta figura en nuestro imaginario, como también lo han sido la literatura, los videojuegos, etc.

54

Dado las escasas muestras que poseemos de esta figura en el cine, nos hemos propuesto ampliar nuestro análisis e incluir nuevas categorías como la ficción televisiva y el género documental. Así mismo, el tratamiento diferenciado que cada una de estas categorías hace, enriquece de manera exponencial nuestro análisis pues nos permite abordar al *berserkr* desde distintos ángulos, obteniendo una imagen mucho más global y completa.

El documental *1066: The Battle for Middle Earth*,² la serie de televisión *Vikings*³ y la película homónima de origen ruso *Viking*,⁴ constituyen el corpus de análisis sobre dicha tipología y personaje.

El furioso guerrero

La referencia más conocida sobre los *berserkr* es la que aparece en la *Saga de los Ynglingos*, del islandés Snorri Sturluson. En ella se nos detallan las excepcionales características de estos guerreros y se sientan las bases de los diferentes y controvertidos aspectos que rodean a esta figura:

1 Utilizaremos la terminología original en nórdico antiguo: *berserkr* (singular) y *berserkrir* (plural).

2 *1066: The Battle for Middle Earth* (Justin Hardy, 2009).

3 *Vikings* (Michel Hirst, 2013-Actualidad).

4 *Viking* (Andrey Kravchuck, 2016).

(...) Odín podía hacer que en la batalla sus enemigos se volvieran ciegos o sordos o llenos de temor, y con sus armas no cortaban más que con palos, y sus hombres iban sin cotas de malla y estaban rabiosos como perros o lobos, mordían sus propios escudos, eran fuertes como osos o toros; mataban a la gente, y ni el fuego o el hierro los afectaba; eso es llamado furor de berserkr.⁵

La etimología de la palabra *berserkr* es problemática y ha suscitado un intenso debate desde el siglo XIX. El sufijo *-serkr* significa "camisa" y haría referencia a una prenda de vestir; por su parte el prefijo *ber-* podría significar "oso" o bien "desnudo". Por lo tanto se nos plantean dos posibles opciones sobre el significado de esta palabra: bien entendemos *berserkr* como "camisa de oso", aceptando la relación entre estos guerreros y la figura de dicho animal en algún tipo de culto o veneración; bien como "camisa desnuda" o "descamisado", en referencia a la ausencia de cota de malla o protección de algún tipo (tal y como indica Snorri), aludiendo al papel de la desnudez dentro del mundo bélico germano.⁶

Junto a los *berserkr* existen otros tipos de guerreros de características semejantes conocidos como *ulfheðnar*,⁷ que podría traducirse como "pieles de lobo" o "abrigo de lobo", en alusión a la vestimenta con pieles de este animal. Poco sabemos sobre esta figura; la primera mención que sobre ella tenemos aparece en el *Haraldskvæði*, un poema conmemorativo de la victoria de Harald Cabellera Hermosa en la batalla de Hafrsfjord, en el que podemos leer que "los *berserkr* rugían y los *ulfheðnar* aullaban". No queda claro si el hecho de que se comportasen de igual manera induce a que tratemos con la misma figura, pues quizá aquello que aparece en el poema sea una metáfora poética,⁸ o por el contrario pudiera tratarse de dos tipos de guerreros totalmente diferenciados, cada uno de ellos con sus características propias.

Sabemos que los pueblos germánicos tenían una larga tradición de asociar ciertos animales con guerreros especiales, con la intención de absorber sus características y aplicarlas de forma bélica. Algunos investigadores han visto en su contrapartida escandinava la existencia de dos clases distintas que siguen esta misma lógica de contener una furia guerrera que puede ser usada de forma positiva durante la batalla.⁹

5 Snorri Sturluson, *La saga de los Ynglingos*, trad. por Santiago Ibáñez Lluch (Valencia: Ediciones Tilde, 1997), 41.

6 Anatoly Liberman, "Berserkr: A Double Legend", *Brathair – Revista de Estudos Celtas e Germanicos* 4, nº2 (2012), 98.

7 De nuevo, utilizaremos la terminología en nórdico antiguo: *ulfheðinn* (singular) y *ulfheðnar* (plural).

8 Anatoly Liberman, *In Prayer and Laughter. Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature, and Culture* (Moscú: Paleograph Press, 2016), 101.

9 Pablo Gomes de Miranda, "Seguindo o Urso e o Lobo: Discussões Sobre os Elementos Religiosos dos Berserkr e dos *ulfheðnar*", *Historia, imagen e narrativas*, nº 11 (2010), 4-5.

Si echamos un vistazo a las sagas, vemos que el oso juega un papel predominante en relación con la figura de algunos guerreros. Por ejemplo, en la saga de Hrólf Kraki aparece el personaje de Bödvar cuya habilidad consiste en convertirse en un oso (al igual que la tenía su padre Björn) algo que le permite matar a muchos más enemigos que un guerrero común.¹⁰ No existen razones evidentes que nos lleven a pensar que los *berserkir* se hayan considerado osos de una manera esencial; aceptar que ciertos grupos de guerreros fueron considerados como osos no significa más que aceptar que los jugadores de un club de fútbol determinado se llamen, por ejemplo, leones o tiburones, al actuar como estos animales de una manera metafórica. No sabemos por lo tanto si luchaban con pieles de oso, si eran fuertes y salvajes como estos animales, o si se transformaban en osos de una manera ritual (comportándose y rugiendo como dichos animales en el campo de batalla). Estas características pueden suponer una forma concreta de mirar a estos guerreros, basadas en la tradición y el folklore recogidos por las sagas.¹¹

Es conocida, por parte de los pueblos sami, una veneración a la figura del oso si bien es cierto que las leyendas están más relacionadas con la transformación física o la transferencia de consciencia a un animal. Los contactos entre ambas culturas fueron intensos a lo largo de toda la Edad Media y numerosas han sido las discusiones en torno a la presencia del chamanismo en la mitología nórdica, por lo que no resulta descabellado pensar que los sami pudieron ejercer algún tipo de influencia sobre los vikingos en su forma de ver a este animal, que más tarde los nórdicos reconvertirían desde el punto de vista de una sociedad guerrera, a diferencia de los pueblos lapones.¹²

Sin duda alguna, la característica que mayor controversia genera sobre los *berserkir* es la relativa a su furor guerrero, el mismo que les otorga una gran fuerza a pesar de volverlos locos, pues muerden sus escudos, gritan y aúllan como animales; tal y como hemos visto mentar en la saga de los Ynglingos. Este estado es conocido como *berserkergang*¹³ y ha sido y es, objeto de un extenso debate sobre las posibles causas que podrían provocar estos efectos en un individuo.

La teoría más afamada y conocida sostiene que sería una ingesta de setas alucinógenas, como la *amanita muscaria*, la que podría producir un efecto de negación al dolor así como un comportamiento salvaje. Podemos encontrar semejanzas

10 Santiago Ibáñez Lluch, *Sagas Heroicas de Islandia* (Madrid: Miraguano Ediciones, 2016), 116.

11 Jens Peter Schjødt, "The Warrior In Old Norse Religion", en *Ideology and Power in the Viking and Middle Ages: Scandinavia, Iceland, Ireland, Orkney and Faeroes*, ed. de Gro Steinstand et al. (Leiden, Brill, 2011), 282-283.

12 Para saber más acerca de las relaciones e influencias entre vikingos y sami ver: Alberto Robles Delgado y José Abellán Santisteban, "Cazadores del Norte, Guerreros del Sur: relaciones entre vikingos y sami en la Escandinavia Alto Medieval", *Roda da Fortuna. Revista Eletronica sobre Antiguidade e Medioevo* 6, nº1 (2017), 119-134.

13 Término original en nórdico antiguo.

con los chamanes siberianos o sami, quienes utilizan sustancias como éstas para inducir estados de trance o furia y transformarse en animales. Los indicios que poseemos sobre la efectividad de estos alucinógenos son muy escasos y no dejan de ser hechos aislados,¹⁴ además de que en las sagas no se alude al consumo de estas sustancias y los brotes de *berserkergang* suelen producirse de forma espontánea. Se ha contemplado la posibilidad de que el consumo de estas setas se practicase de forma secreta como algún tipo de ritual por parte de grupos cultistas.¹⁵

En esta misma línea se ha propuesto que el alcohol suscitaba estos ataques de violencia, siendo además bien conocido el alto consumo del mismo por parte de los vikingos. Hay que decir que normalmente tomar bebidas alcohólicas formaba parte de celebraciones y eventos sociales, tal como vemos en las sagas, y no de rituales cultistas previos a la batalla. Esta creencia surge en el siglo XIX cuando la alcoholemia era un importante problema social en Escandinavia y se producían peleas y altercados habitualmente.¹⁶

Otra fuente de teorías es la que relacionaba el *berserkergang* con algún tipo de enfermedad como la epilepsia o la rabia, en base al parecido de la sintomatología que presentan, aunque estas hipótesis no han gozado de mucha aceptación. En cambio, se ha propuesto a los *berserkr* como individuos afectados por alguna condición mental que los convierte en gente extremadamente violenta, que a la mínima de cambio o por cualquier provocación entran en un estado de ira y agresividad desmedida. El sometimiento a un gran estrés, como el que puede producirse en la batalla, liberaría esta furia incontrolada o incluso, aquí sí, el consumo de alcohol podría incentivar el conflicto. Se han establecido comparaciones con bandas callejeras de los 60,¹⁷ y es que si acudimos a las sagas, vemos como en multitud de ocasiones los *berserkr* son descritos como grupos (generalmente de unos doce miembros), que se dedican a merodear y asaltar las granjas, robando y violando a las mujeres, convirtiéndose en un auténtico problema para los islandeses.

Desde el punto de vista fisiológico existen algunos mecanismos que podrían reproducir los mencionados efectos del *berserkergang*. Se trata de una reacción biológica al estrés conocida como "síndrome de lucha o huida" que se produce en los mamíferos ante una amenaza inminente. Durante este proceso el cuerpo se ve afectado por tres elementos químicos principales: adrenalina, cortisol y dopami-

14 Normalmente los síntomas que produce la intoxicación por consumo de este tipo de drogas son mareos, palidez y temblores, lo cual no se ajusta mucho a las descripciones que tenemos, si bien es cierto que podemos encontrar algunos ejemplos de soldados de la segunda guerra mundial, que consumieron esta sustancia y entraron en un estado de furia. Roderick Thomas Duncan Dale, *Berserkr: A Re-Examination Of The Phenomenon In Literature And Life* (University of Nottingham: Thesis for the degree of Doctor of Philosophy, 2014), 75.

15 Duncan Dale, *Berserkr: A Re-Examination ...*, 73-79.

16 Duncan Dale, *Berserkr: A Re-Examination ...*, 79-81.

17 Paddy Griffith, *Los vikingos, el terror de Europa* (Barcelona: Ariel, 2004), 176-177.

na. La dopamina está relacionada con los centros de placer y el aprendizaje, por lo que el cerebro puede aprender a reaccionar de maneras determinadas ante ciertos eventos o estímulos. La adrenalina aumenta la cantidad de oxígeno que se lleva alrededor del cuerpo, así como el flujo sanguíneo en los músculos, de manera que estos actúan de una forma más eficaz y durante más tiempo. El cortisol afecta al sistema inmunológico bloqueándolo, por lo que las heridas y lesiones no se inflamarían y el dolor se percibiría de forma distinta. De esta manera se presenta al *berserkr* como un individuo capaz de haber habituado su cerebro para que reaccione de esta forma ante el estrés, como el que se produce en batalla.¹⁸

Hay toda una serie de creencias que relacionan la furia de estos guerreros con un culto al dios Odín¹⁹. Rendían devoción a esta deidad a través de danzas rituales, donde empleaban armas y vestían pieles y máscaras de animales, entrando en un estado de éxtasis a través de la autosugestión.²⁰ Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en la placa de bronce procedente de Torslunda, Öland (Suecia); en ella se representa dos figuras que portan lanzas (el arma de Odín) en una actitud danzante, además una de ellas está representada con un casco con enormes cuernos y la otra viste una piel de lobo (*ulfhedinn*).

Odín también es conocido como el dios del *odr* (*wut* en alemán y *furor* en latín) en referencia a ese estado de trance o frenesí que puede apoderarse de alguien e incrementar sus capacidades, en circunstancias guerreras, sexuales, poéticas (inspiración) o mágicas.²¹ De aquí se extrae la idea de que los *berserkir* bajo designio e influencia de Odín, adquieren ese "furor guerrero" (*berserkerang*) que los lleva a adquirir esas capacidades tan asombrosas, como nos describe Snorri en la saga de los Ynglingos.

Otra de las atribuciones de Odín esta relacionada con la muerte, pero mas concretamente con los muertos en batalla. Podríamos, tal vez, establecer la idea de que la decisión de los *berserkir* de luchar sin protección, pudiera favorecer el hecho de encontrar la muerte en combate, pudiendo así alcanzar el Valhalla, donde aguardan los mejores y más valientes guerreros caídos (*einherjar*), que formarán las huestes de Odín en la batalla final que se producirá en el Ragnarök.

18 Owen Rees, "Going Berserk: The Psychology of the Berserkers", *Medieval Warfare II*, n°1 (s.f.), 26.

19 Odín es una antigua deidad germánica que rige su dominio sobre diferentes campos como la guerra, la magia, la poesía o la muerte. Solemos concebir a este dios como la deidad guerrera por antonomasia pero nunca aparece luchando, sino más bien como un espectador que decide quién vive y quién muere, siendo más conocido por su sabiduría que por su destreza bélica. Enrique Bernárdez, *Los Mitos Germánicos* (Madrid: Alianza Editorial, 2014), 195-196. Es por esto que se ha visto a Odín más como el dios de la victoria, un dios que utiliza su ingenio y astucia más que sus brazos, para asegurar el éxito a sus protegidos. Regis Boyer, *La vida cotidiana de los vikingos (800-1050)*, trad. por María Tabuyo y Agustín López (Palma de Mallorca: Medievalia, 2000), 205.

20 Johnni Langer, "Fúria e Sangue: os berserkers", *Desvendando a História*, (s.f.), 45.

21 Regis Boyer, *La vida cotidiana de los vikingos (800-1050)*, trad. por María Tabuyo y Agustín López (Palma de Mallorca: Medievalia, 2000), 207.

Como hemos podido comprobar, la del *berserkr* es una figura muy controvertida, sobre la que recaen muchísimas teorías que intentan de una manera u otra, explicar los entresijos de este complejo personaje. Hemos intentado reconstruir la figura "histórica", acercándonos a las características que la definen, para a continuación examinar qué elementos podemos encontrar de todo esto en los diferentes medios audiovisuales.

El género documental

1066: The Battle for Middle Earth es una serie documental de dos episodios para la televisión británica, dirigida por Justin Hardy y estrenada en 2009. En ésta se recrean los trascendentales acontecimientos que tuvieron lugar en Inglaterra en dicha fecha. Nos referimos a las batallas de Stamford Bridge y de Hastings. Ambas batallas se sucedieron con una diferencia de pocas semanas y enfrentaron en primer lugar al rey noruego Harald Hardrada con el rey inglés Harold Godwinson, resultando muerto el primero y convirtiéndose este en el hecho que marca el fin de la Era Vikinga. En segundo lugar, se enfrentaron el mismo rey Harold contra Guillermo I de Normandía, proclamándose vencedor el segundo, lo que puso punto y final a la Inglaterra anglosajona y dio paso al dominio normando.

Este documental narra estos tiempos tan convulsos a través de los ojos de personajes sencillos y desconocidos, relegando a las grandes figuras políticas a un segundo plano. Para ello se basa en los relatos de la Crónica anglosajona y la Crónica de los reyes nórdicos (*Heimskringla*), y se apoya en el Tapiz de Bayeux como hilo conductor de la trama. Además la presencia de grupos de recreación a cargo de la indumentaria y el desarrollo y puesta en escena de las batallas, le han valido a este documental un reconocimiento en cuanto a su rigor histórico.

No debemos olvidar que esa "realidad rigurosa" que se nos presenta en el documental, no es otra que la imagen fingida y pretendida por su director, en la que observamos la quintaesencia de una sociedad inglesa, que se remonta a su glorioso pasado bárbaro y sus auténticos valores nacionales, que se ven amenazados por el invasor extranjero, y es que en palabras de Robert Rosenstone:

Demasiado a menudo, historiadores que desprecian los films de argumento consideran que los documentales presentan el pasado de una forma válida, como si las imágenes no hubieran sido mediatizadas. El documental nunca es el reflejo directo de la realidad, es un trabajo en el que las imágenes -ya sean del pasado o del presente- conforman un discurso narrativo con un significado determinado.²²

²² Robert Rosenstone, *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia* (Barcelona: Ariel, 1997), 35.

Centrémonos en la excepcional flota vikinga que con la peor de las intenciones posibles, se dirige hacia Inglaterra. En ella viaja el personaje que encarnará el papel de *berserkr*, a pesar de que no se haya introducido este dato aún en el discurso fílmico documental. En este caso no posee ninguna característica especial que nos permita identificarlo como tal, salvo un tamaño mayor que el de sus compañeros, lo que le permite pasar perfectamente por un vikingo más, pues no viste pieles ni símbolos de animal que pudieran relacionarse con estos guerreros.

Previo al análisis de la batalla de Stamford Bridge, debemos centrar la atención en otra escaramuza que nos proporciona una más que valiosa información susceptible de analizar. En el enfrentamiento de Fulford, los sajones presionan el frente nórdico rompiendo la línea por el punto más débil y poniendo a los vikingos en serias dificultades. Es en ese momento, cuando el narrador omnisciente del documental dice:

Lamentablemente esto solo favoreció a los vikingos. Eran asesinos despiadados. Cuya fuerza aumentaban en la locura de la batalla. Sabían demasiado bien como volverse berserkers.²³

60

De aquí podemos abstraer por un lado, la idea de que en el fragor de la batalla y ante la inminencia de una muerte segura, se apodera de los vikingos una especie de furor guerrero que les otorga fuerza y ferocidad para decantar la contienda en su favor. Basándonos en esto, podríamos plantear el *berserker-gang* como un acto pseudo-involuntario que puede acontecer en momentos de mucho estrés, liberando una reacción por parte del sujeto, que mejoraría de alguna forma sus capacidades físicas, como ya hemos indicado anteriormente en la teoría de "lucha o huida". Acontece entonces otro hecho que reviste una significación importante y que consiste en el seguimiento a cámara lenta del vuelo de un águila (animal relacionado con Odín), que sobrevuela el campo de batalla. Entonces uno de los vikingos, al percatarse de ello, eleva su espada hacia el ave en un gesto de aclamación. Esta imagen suscita un ambiente de solemnidad en el que se nos presenta a un dios Odín que observa de cerca el devenir de la contienda, decidiendo sobre la vida y la muerte de sus valerosos guerreros, a los que se llevara consigo al Valhalla. Podríamos incluso articular la idea de que es el propio Odín el que ha infundido ese furor guerrero a sus hombres, transformándolos en poderosos *berserkr*, y llevándolos a la victoria.

La otra idea que podemos extraer del narrador, es que parece que todos los vikingos son capaces de adquirir esta habilidad o entrar en este estado de *berserker-gang*, no siendo una capacidad propia de individuos concretos, sino del colectivo nórdico en general. Podemos también fundamentar esta hipótesis en que en nin-

23 Extraído directamente del documental. Capítulo 1, minuto 1:14:28.

gún momento del documental se le atribuye a ningún personaje la condición o el estatus de *berserkr*, pudiendo interpretar que se trataría de un concepto que define un estado o actitud en batalla, poseído por los vikingos, y no un cargo que ostenten determinados individuos o agrupaciones guerreras.

Pasemos, ahora sí, a la batalla del puente de Stamford, donde encontramos a los ejércitos vikingo e inglés dispuestos a cada uno de los lados del río Derwent, y separados solo por un pequeño puente de madera. Esta escena supone el momento de mayor intervención del *berserkr* en la trama. Se pretende recrear un suceso que se recoge en la *Crónica Anglosajona* y dice:

Un noruego se mantuvo firme contra el avance de las tropas inglesas, impidiendo que estas cruzaran el puente y cantaran victoria. Un inglés le disparo una flecha, pero sin alcanzarlo, por lo que otro paso por debajo del puente y apuñalo al noruego bajo su cota de malla, a través de un agujero que tenía en ella.²⁴

Este hecho carece de evidencias históricas que lo avalen, ya que solo aparece recogido en esta crónica, y no en otras fuentes que relatan la misma batalla.²⁵ Es cierto que en ningún momento la crónica nos cuenta que el vikingo que defendió el puente fuera un *berserkr*. Esta atribución ha sido fruto de la tradición y la mitificación del suceso, que acabó convirtiendo este pasaje en la historia de cómo un terrible *berserkr* guardó el puente durante más de una hora contra los ingleses, y de esta misma manera se nos representará en el documental.

Uno de los principales aspectos que se muestra de este *berserkr* será su relación con Odín. Antes de comenzar la matanza, Gyrd (el *berserkr*) se ofrece como voluntario para ser el campeón del rey Harald. De camino, su amigo le desea suerte y que Dios esté con él, pero Gyrd le responde que en este momento al que necesitan es a Odín. Para el año 1066 gran parte de la población escandinava ya era cristiana o estaba en vías de serlo, pero lo importante de este hecho reside en que nuestro personaje renuncia al dios cristiano y busca protección en un belicoso dios Odín ante la difícil batalla que se aproxima. Si seguimos las referencias que nos da Snorri Sturluson en su saga de los Ynglingos, la relación entre este dios y los *berserkr* es directa, siendo estos los hombres elegidos por él mismo (Odín), por lo que no sería descabellado pensar que Gyrd se está consagrando a su deidad suprema, en busca de su furor y su fuerza.

Otro detalle que corrobora este vínculo, se produce cuando arengan a las tropas vikingas y recuerdan que todo muere en esta vida, pero que lo único que es inmortal es la gloria de los muertos. Mientras esto ocurre, se produce un primer

24 Ian Heath, *El azote del norte. Vikingos* (Barcelona: Osprey, 2001), 33.

25 Katherine Holman, *Historical Dictionary of the Vikings* (s.l. Sacarecrow Press, 2003), 257.

plano del estandarte de batalla real en el que aparece una enorme efigie de un cuervo negro, que supone uno de los símbolos iconográficos más típicos de este dios.²⁶

Hay un detalle secundario pero muy significativo, y es que por primera vez se desvela el nombre completo del *berserkr*, llamado Gyrd Skallagrímson. Esto que puede parecer nimio, supone un guiño que relaciona directamente al personaje con el mítico héroe islandés Egil Skallagrímson, que es también un *berserkr*, legitimando así la condición de Gyrd.

Es interesante señalar que en ningún momento se relaciona la figura de este *berserkr* con la del oso, ya que no viste ninguna camisa ni piel de este animal, y no se comporta como una bestia salvaje rugiendo o mordiendo. Por el contrario, aparece luchando sin ningún tipo de protección y su furia guerrera emana directamente de Odín, por lo que en este caso no estamos viendo la transformación en animal para obtener sus habilidades de combate. Tampoco aparece el consumo de ningún tipo de sustancia, que pueda inducir a un trance o un comportamiento alterado.

Finalmente, y tras derrotar a multitud de enemigos, el *berserkr* es asesinado cuando un soldado inglés cruza por debajo del puente, y a través de las tablas, lo ensarta con una lanza. No se trata de la manera más honorable ni épica de acabar con tan magno enemigo, pero cuando el honor se convierte en un problema para alcanzar tus objetivos, el engaño y la treta están permitidos, pues como se dice habitualmente: en la guerra todo vale.

62

Representaciones fílmicas

Vikingo (*Viking*) es una superproducción rusa dirigida por Andrey Kravchuk y estrenada en 2016, que nos sitúa en la Rus de Kiev a finales del siglo X. Tras la muerte de su padre Svyatoslav gobernador de este territorio, el joven príncipe Vladímir se ve obligado a exiliarse en Escandinavia huyendo de su hermanastro Yaropolk, quien ha asesinado a su otro hermano, Oleg, y ha conquistado el territorio vikingo de la Rus de Kiev. El viejo guerrero Sveneld convencerá a Vladímir para que reúna y convoque un ejército de vikingos con la esperanza de conquistar el trono de su padre. El nuevo monarca se despedirá de las antiguas tradiciones paganas, llevando el cristianismo a la antigua Rusia y convirtiéndose así en San Vladímir el Grande.

Esta película ha tenido un altísimo impacto internacional, ya que ha sido proyectada en cines de más de 60 países como Alemania, España, Bélgica, Suiza, República Checa, Eslovaquia, entre otros. Además de esto, la película consiguió recaudar más de 6.7 millones de dólares en el primer fin de semana de su estreno, su-

²⁶ Recordemos que tal como hemos visto en el apartado anterior, Odín es también dios de los muertos pero de los caídos en batalla. Podemos entender que se produce un llamamiento a la deidad, anunciando que se va a derramar la sangre de valerosos guerreros, que esperan poder vivir en una gloria inmortal junto a su dios.

perando al drama americano *Collateral Beauty* (David Frankel, 2016), y entrando, por primera vez en la historia del cine ruso, en el top 10 de películas más taquilleras del mundo.²⁷

La presencia del *berserkr* en este film es más bien secundaria y va en la línea de la mayoría de películas sobre vikingos, en las que directamente ni aparecen o se trata de papeles anecdóticos. Sin embargo, estamos ante un personaje al que se le recubre de una parafernalia y un exotismo que hace que no pase en absoluto desapercibido, y así mismo plantea toda una serie de detalles francamente interesantes.

Recién llegado Vladímir a tierras rusas con su ejército de vikingos, se dirige a la ciudad de Pólotsk para establecer alianzas contra su hermano, pero la hija del soberano de la ciudad lo humilla y Vladímir decide vengar la afrenta asaltando la ciudad. Será en esta batalla cuando haga su primera y más significativa aparición el *berserkr*. Observamos como el propio Vladímir da la orden de que "preparen" al *berserkr*, y es entonces cuando a uno de los vikingos, el más grande y alto, se le da de beber algún tipo de brebaje al tiempo que se le grita y pega para enfurecerlo. Cuando está listo, se le coloca una enorme máscara de metal, con la forma del cráneo de un oso, de la que cuelga a modo de capa, una piel de este mismo animal. Entonces blandiendo un gigantesco martillo es lanzado a la batalla donde acaba con un gran número de enemigos.

El primer detalle que llama la atención es el concepto de "preparación", pues implica que el *berserkr* debe pasar por una serie de fases antes de estar listo para la batalla, es decir, que no estamos hablando de un proceso autoinducido o fisiológico que se produce en el estrés de la batalla, sino que de forma intencionada ha de buscarse el convertirse en un *berserkr*. En la película podemos diferenciar las distintas etapas de preparación:

La primera consiste en el consumo de alguna clase de pócima que contiene sustancias con propiedades alucinógenas y/o psicotrópicas. Este líquido se bebe de un cuenco de madera tallada donde aparecen grabadas diferentes runas y al que llaman "el cáliz de la furia". El carácter ritual de esta acción está fuera de toda duda y recuerda a una ceremonia chamánica donde se pretende entrar en algún tipo de éxtasis o trance.

La segunda etapa radica en la inducción a un estado de furia y cólera, para ello gritan y golpean con fuerza al guerrero, e incluso uno de los vikingos se raja la mano para impregnar con su sangre la cara del *berserkr*, emulando a un animal salvaje al que se provoca con sangre fresca. Tras estimular este sentimiento de enfado y frenesí, y al haber bebido la poción que con toda seguridad juega un papel magnificador de este estado, el guerrero ha entrado, sin ninguna duda, en *berserkergang*.

27 https://es.rbth.com/cultura/teatro/2017/01/20/viking-la-pelicula-rusa-que-se-proyectara-en-60-paises_685216

En este punto se produce un hecho curioso, y es que el propio príncipe Vladímir bebe el mismo brebaje que el *berserkr* pero con resultados completamente diferentes. El principal síntoma que presenta es un estado de conciencia alterada que lo hace vagar por el campo de batalla, observando como a cámara lenta la matanza que se está produciendo a su alrededor. Entendemos por tanto, que el preparado que consume el *berserkr* es solo un catalizador y no el elemento que provoca en sí mismo la entrada en un estado frenético.

La última etapa se produce cuando es vestido con el atuendo de oso. Este es el momento culminante en el que el *berserkr* viste la piel del animal en el que va a transformarse, y cuya fuerza y capacidades espera poder adquirir mediante esta sinergia. Además, esta vestimenta le otorga la condición de *berserkr* y lo nutre de los elementos iconográficos que hacen reconocible a este personaje como tal. En relación con las diferentes teorías sobre la etimología del nombre de estos guerreros, debemos decir que en la película el personaje no viste ninguna armadura ni protección, pero la relación con la significación de vestir una "camisa de oso" es más que clara. Tal como indica Liberman, un abrigo de oso sería una prenda pesada y muy calurosa que impediría combatir con comodidad, por lo que la explicación más probable es que los *berserkr* usaran máscaras de animales y decoraran sus cuerpos con pieles y garras,²⁸ tal como se representa en la película.

64

La otra gran aparición del *berserkr* en la película se produce cuando los pechenegos²⁹ asaltan la ciudad de Kiev. En un momento de la batalla, los soldados de Vladímir están rodeados por la caballería pechenega y un furioso *berserkr* carga solo contra ella, produciendo una cantidad altísima de bajas y liberando a los soldados. El precio a pagar será alto pues, aunque la tarea de derribar y matar a este guerrero será muy complicada, finalmente acabarán con su vida.

De esta escena podemos sacar en claro no solo la resistencia y hasta cierto punto invulnerabilidad al dolor que presenta este guerrero, sino también su total despreocupación por la muerte. En ambos casos, y basándonos en la imagen representada en la película, éstas son características otorgadas por el consumo de sustancias estupefacientes. Como hemos visto anteriormente, la búsqueda de la muerte en combate podría responder a la adoración de Odín, pero no se hace referencia a esta figura en ningún momento del film, ya sea de forma directa o indirecta.

Finalmente cabe resaltar la especial importancia que posee esta figura en cuanto a su capacidad marcial, erigiéndose como un guerrero de élite que gracias a su condición es capaz de grandes proezas en combate, imagen esta que también puede observarse en las sagas nórdicas.

Ficción televisiva

²⁸ Liberman, "Berserkr: A Double...", 99.

²⁹ Belicoso pueblo nómada de las estepas, de origen túrquico.

Vikingos (*Vikings*) es una serie de televisión coproducida por Canadá e Irlanda y creada por Michael Hirst para el canal de televisión History Channel. Se estrenó en 2013 y en la actualidad cuenta con un total de cuatro temporadas.

La serie trata sobre la vida y aventuras de Ragnar Loðbrok, personaje mítico y legendario de la cultura nórdica que, junto a sus amigos y familiares, se embarca hacia nuevas costas en busca de fama y riquezas. A través de estos personajes se nos muestran los diferentes aspectos de la vida y la cultura de la Escandinavia vikinga, así como las relaciones que se mantuvieron con otros reinos de la época, como Inglaterra o Francia.

Aunque el protagonista de la serie es Ragnar, para el estudio que nos ocupa, vamos a centrarnos en el personaje de su hermano Rollo, que presenta claros elementos para ser identificado como un *berserkr*. Gracias a la ventaja temporal que poseen las series, en comparación con el cine o el documental, se puede establecer un mayor tratamiento y desarrollo de los personajes por lo que podemos encontrar un Rollo "histórico", claramente relacionado con la figura del vikingo Hrolf Ganger³⁰, que además es un *berserkr* (hecho que forma parte de la ficción), conviviendo ambas realidades en este personaje y no siendo excluyentes entre ellas.

La primera aparición de Rollo como *berserkr* se produce en la segunda temporada, cuando se enfrentan los ejércitos del rey Horik y el *jarl*³¹ Borg, que a su vez enfrentan a Ragnar y a su hermano. Momentos antes de la batalla, tanto Rollo como su aliado Borg consumen algún tipo de sustancia, entendemos que de naturaleza psicotrópica, para entrar en *berserkergang*. Para nuestra sorpresa no se produce ninguno de los efectos anteriormente citados, es más, ni siquiera se produce ningún tipo de furia o estado de enajenación. Tanto es así que, en el apogeo de la batalla, cuando Rollo va a enfrentarse a su hermano, es perfectamente capaz de razonar y decide deponer las armas. A nuestro entender, esta acción simplemente juega con un dato conocido que está perfectamente integrado en la imagen estereotipada que poseemos de estos guerreros, convirtiéndose este en un elemento identificador que permite al espectador entender lo que está ocurriendo.

¿Entonces qué convierte a Rollo en un *berserkr*? Principalmente se trata de una cuestión estética, en el hecho de que Rollo no vista ya no solo ningún tipo de protección, sino ningún tipo de ropa. Por lo tanto, tenemos la imagen de un guerrero fiero y violento, que acude a la batalla sin armadura, entendiendo que carece de todo miedo a la muerte, y no es éste un hecho que le preocupe. Aunque, de nuevo, pudiéramos entender esto como un guiño al dios Odín, debemos descartarlo, ya que desde un punto de vista argumental, la serie establece la relación con esta deidad

30 Personaje vikingo que en el 911 firmó el tratado de Saint-Clair-sur-Epte con Carlos el Simple, por el cual pasaba a convertirse en el primer duque de Normandía y a regentar estas tierras.

31 Título nobiliario equivalente al de duque o conde.

por parte de Ragnar, a través de un gran número de detalles y encuentros que se repiten de forma constante, siendo Rollo vinculado con la figura de Fenrir,³² el lobo del Ragnarök.

Por supuesto debemos tener en cuenta la cuestión marcial que hace de este personaje un feroz y diestro guerrero, capaz de derrotar a un gran número de enemigos, y que posee una fuerza enorme, como podemos comprobar cuando empala a un combatiente y lo levanta por encima de su cabeza.

Vamos a detenernos un momento en el personaje del *jarl* Borg, quien lucha en la batalla sin protección y consume también algún tipo de sustancia (al igual que Rollo). Esta práctica, tal y como ya hemos explicado, genera una identificación del personaje con la tipología del *berserkr*. En este caso, la particularidad reside especialmente en el hecho de que se trate de un personaje noble, y por tanto dirigente y administrador de todo un territorio, algo interesante pues entraría en contradicción con la imagen del *berserkr* como un ser completamente loco o desquiciado. Podríamos establecer la idea de que el acto de convertirse en este tipo de guerreros responde a un hecho puntual, que permite la obtención de un incremento de las capacidades mediante el consumo de algún tipo de preparado o la realización de un ritual. Por lo tanto, el *berserkr* no sería un título o condición determinada de ciertos individuos, sino una capacidad guerrera a la que cualquiera, con los conocimientos adecuados, podría acceder. Un indicio de esto, lo encontramos en que jamás se haga una referencia en la serie ni a este personaje ni a Rollo como *berserkr*, entendiéndose que no se trata de un rasgo característico, sino más bien de una forma de lucha adoptada en un momento determinado y, por lo tanto, no hay necesidad de referirse a ellos de tal manera.

66

La segunda vez que encontramos a Rollo ejerciendo el rol de *berserkr* será en la tercera temporada, cuando un inmenso ejército de vikingos, a las órdenes de Ragnar, se prepara para asaltar la ciudad de París. En esencia las características serán las mismas pero aparecen algunas diferencias relevantes, como el hecho de que no se consume ningún tipo de sustancia, sino que por el contrario se inicia una especie de ritual, en el que tanto Rollo, como el resto de *berserkr*, comienzan a gritar y golpear sus escudos con la intención de inducirse en un estado de cólera. De hecho, en esta batalla sí que vemos a un Rollo mucho más enérgico y salvaje (que en la temporada anterior), que no duda en matar a uno de sus compañeros por cobarde.

Es destacable que en esta ocasión aparezcan decenas de *berserkr* participando en la contienda, dando la impresión de que al tratarse de una gran batalla, muchos de estos guerreros han acudido a la llamada de las armas, o si seguimos la idea propuesta anteriormente, muchos guerreros habrían decidido optar por

32 Fenrir es una figura de la mitología nórdica que se corresponde con un terrible lobo, que durante el Ragnarök acabara devorando a Odín. Bernárdez, *Los Mitos...*, 246.

esta forma de lucha. La característica inmediata que nos hace reconocerlos como *berserkr* es su vestimenta, que en este caso intercala guerreros desnudos con guerreros que visten pieles, jugando con la doble significación del término, aunque en esta ocasión debemos obviar toda relación con el culto al oso o a cualquier animal salvaje, ya que las referencias son completamente inexistentes.

El único *berserkr* que aparece denominado como tal es un personaje de carácter totalmente secundario, que en la cuarta temporada es contratado para matar a Bjorn, el hijo mayor de Ragnar. Este individuo posee una caracterización particular que lo diferencia del resto de *berserkr* que hemos visto en la serie hasta ahora. Se nos presenta a un hombre de enormes dimensiones, sucio, con la cara surcada por devastadoras cicatrices y que viste armadura pero también porta una enorme piel (podemos intuir que de oso), a modo de abrigo; y por supuesto una gigantesca hacha. La sensación que transmite esta poderosa figura es que estamos ante un sujeto totalmente bestial, que no habla y solo gruñe, como si fuera la encarnación de una bestia salvaje en el cuerpo de un ser humano. A su vez, vemos que es codicioso, y es el afán de oro y plata el que lo mueve a realizar el asesinato, como si se tratase de un mercenario ambulante que solo interactúa con la sociedad cuando hay una recompensa en juego. Esta imagen del *berserkr*, se corresponde con la imagen que aparece en muchas de las sagas islandesas que describen a estos guerreros como ladrones y asesinos; hombres que viven apartados de la sociedad pues su comportamiento salvaje y agresivo los transforma en individuos problemáticos. En el posterior enfrentamiento entre ambos guerreros se saca a relucir otro cliché típico de las sagas, en el que el bravo héroe islandés vence en combate singular, o en duelo, a uno de estos terribles *berserkr*.

Durante la pelea no vemos a un *berserkr* furioso y desatado que embiste hacia su enemigo, tal como cabría esperar, sino que, por el contrario, vemos una criatura que permanece escondida y al acecho, que se desvanece entre la niebla para aparecer y volver a escabullirse. Estas habilidades, hasta cierto punto sobrenaturales, nos recuerdan a la figura de los *jötnar*,³³ pero no en el sentido de los gigantes mitológicos, sino en lo que Enrique Bernárdez ha denominado como etones: seres parecidos a los humanos que eran capaces de cosas imposibles para estos, y que, aunque no siempre eran malvados, representaban la naturaleza como peligro para el hombre, y como antagonista a la "civilización".³⁴ No debemos considerar que se nos está invitando a pensar en el *berserkr* como una figura mitológica, sino que podríamos estar viendo en este enfrentamiento una analogía entre las luchas del dios Thor con estos etones, que tan frecuentemente se representan en la mitología nórdica.

Conclusiones

33 Plural de *jötnun*.

34 Bernárdez, *Los Mitos...*, 135.

Hemos visto como la figura del *berserkr* se antoja aún compleja y de difícil comprensión, ofreciendo más preguntas que respuestas. Éste sigue siendo un personaje con una gran carga de mito y leyenda, pero el gran interés que ha suscitado esta figura lo ha devuelto a un plano terrenal, otorgándole toda una serie de características y elementos reconocibles, que han perdurado en nuestro imaginario colectivo.

La riqueza de sus representaciones es casi proporcional al número de teorías y aspectos que intentan explicar, definir y materializar esta figura. Por supuesto, hay ciertos elementos que se han convertido en comunes, sin cuya referencia el *berserkr* quedaría totalmente descontextualizado y perdería su propia esencia. Nos referimos principalmente a la guerra, ya que el *berserkr* es una figura eminentemente guerrera. La batalla es la realidad que lo define, ya que el resto de sus atribuciones van todas en la línea de obtener unas u otras características, para aplicarlas a la lucha. Nunca se representa a estos personajes como artesanos, comerciantes o granjeros, como sí que hemos podido ver a otros vikingos; incluso en temporadas de paz éstos se convierten en elementos indeseables a los que se aísla y expulsa de la sociedad. Es por tanto la guerra el principio y fin último de estos combatientes, el contexto donde encuentran su lugar, su espacio y su razón de ser.

68

Otro gran elemento que se repite y caracteriza a esta figura, es el del *berserkergang*. Es esa furia salvaje en el combate, la que diferencia a los *berserkir* de otros guerreros, y los dota de esas capacidades casi sobrehumanas, que tanta fascinación han despertado. La forma de conseguir ese estado, es otra cuestión que ha aportado gran diversidad a las representaciones que se llevan a cabo de los *berserkir*, siendo la más conocida de todas, el consumo de diferentes sustancias alucinógenas. Es curioso comprobar que dentro de la adquisición de habilidades sobrenaturales, es la justificación mitológica la que se encuentra entre las menos empleadas, siendo este ámbito un fértil campo para la imaginación y la fantasía, pero esto alejaría mucho a la figura del *berserkr* de nuestra concepción, convirtiéndolo en una especie de criatura mitológica, y no en un loco drogado capaz de las mayores atrocidades (que es prácticamente lo que es).

La vinculación con el oso es otra característica que ha sido representada hasta la saciedad, aunque siendo justos con lo visto en estas líneas, solamente en un caso se ha establecido un claro nexo con este animal. Es por ello que el sentimiento patente es más una relación con lo salvaje, con lo bestial y lo violento de los animales, que en concreto con el oso o el lobo. Esta unión con el animal, queda relegada a un plano estético en el que estos guerreros visten pieles de animales, como un elemento característico que ayuda a reconocerlos.

A lo largo de estas líneas se han abordado diferentes representaciones centradas en esta figura, donde se han puesto de manifiesto diversas visiones y enfoques sobre las creencias e ideales que poseemos en torno a estos guerreros, las cua-

les hemos ido conformando a lo largo de la historia. El resultado de todo esto será la diversidad de representaciones y el surgimiento de distintos tipos de personajes, que pueden ser claramente entendidos como *berserkir*.

Referencias bibliográficas

- Bernárdez, Enrique. *Los Mitos Germánicos*. Madrid: Alianza Editorial, 2014.
- Boyer, Regis. *La vida cotidiana de los vikingos (800-1050)*. Traducido por María Tabuyo y Agustín López. Palma de Mallorca: Medievalia, 2000.
- de Miranda, Pablo Gomes. "Seguindo o Urso e o Lobo: Discussões Sobre os Elementos Religiosos dos Berserkr e dos ulfheðnar", *Historia, imagen e narrativas*, nº 11 (2010): 1-14.
- Duncan Dale, Roderick Thomas. *Berserkr: A Re-Examination Of The Phenomenon In Literature And Life*. University of Nottingham: Thesis for the degree of Doctor of Philosophy, 2014.
- Griffith, Paddy. *Los vikingos, el terror de Europa*. Barcelona: Ariel, 2004.
- Heath, Ian. *El azote del norte. Vikingos*. Barcelona: Osprey, 2001.
- Holman, Katherine. *Historical Dictionary of the Vikings*. s.l. Sacarecrow Press, 2003.
- Ibáñez Lluch, Santiago. *Sagas Heroicas de Islandia*. Madrid: Miraguano Ediciones, 2016.
- Langer, Johnni. "Fúria e Sangue: os berserkers". *Desvendando a História*, (s.f.): 44-47.
- Liberman, Anatoly. "Berserkr: A Double Legend", *Brathair – Revista de Estudos Celtas e Germânicos* 4, nº 2 (2012): 97-101.
- Liberman, Anatoly. *In Prayer and Laughter. Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature, and Culture*. Moscú: Paleograph Press, 2016.
- Rees, Owen. "Going Berserk: The Psychology of the Berserkers". *Medieval Warfare* II, nº1 (s.f.): 23-26.
- Rosenstone, Robert. *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona: Ariel, 1997.
- Schjødt, Jens Peter. "The Warrior In Old Norse Religion". En *Ideology and Power in the Viking and Middle Ages: Scandinavia, Iceland, Ireland, Orkney and Faeroes*. Edición de Gro Steinsland, Jón Viðar Sigurðsson, Jan Erik Rekdal e Ian Beuermann, 269-296. Leiden, Brill, 2011.
- Sturluson, Snorri. *La saga de los Ynglingos*. Traducido por Santiago Ibáñez Lluch. Valencia: Ediciones Tilde, 1997