

La influencia del poder en la transformación del héroe

---

# DEL HÉROE AL ANTI-HÉROE



JOSÉ FEDERICO VALDEZ VIVEROS





**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
UNIDAD XOCHIMILCO  
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**TÍTULO:**  
DEL HÉROE AL ANTI-HÉROE

**SUBTÍTULO:**  
LA INFLUENCIA DEL PODER EN LA TRANSFORMACIÓN DEL HÉROE.

TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EL ÁREA DE  
CONCENTRACIÓN EN ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO QUE PRESENTA  
JOSÉ FEDERICO VALDEZ VIVEROS

**ASESOR RESPONSABLE:**

Dr. Lauro José Zavala Alvarado

**ASESOR INTERNO:**

Dra. Marina Lieberman

Maestro Carlos Gómez

Noviembre 2019

Ciudad de México

## **Abstract o Resumen:**

El propósito del presente proyecto son dos temas, el primero es estudiar el modelo de análisis llamado el viaje del héroe en el personaje Ragnar Lothbrok de la adaptación cinematográfica Vikings, además de demostrar que el personaje no está predispuesto a corromperse debido al poder sino que es un ambiente hostil el que lo ataca constantemente, el personaje pasa por una transformación emocional bastante complicada, esto se observó en la serie hasta donde muere el personaje de Ragnar.

Además de estudiar el recurso de la amplitud estilística en la serie de Vikings y Smallville, el propósito de utilizar esta última es para observar si existía una similitud entre ambas con la manera en la que juega la cámara. Este recurso forma parte del lenguaje del análisis cinematográfico y se puede encontrar particularmente en las escenas de violencia o erotismo, en este caso se estudió en las escenas que reproducen violencia y se graficó asignando valores a los distintos elementos de la puesta en escena aparte de agregarle el factor de la violencia.

# Índice

## 1. Introducción

## 2. Marco Historiográfico

2.1. ¿Quiénes eran los vikingos?

2.2. ¿Qué representa ser vikingo?

2.3. ¿Por qué abandonaron Escandinavia?

2.4. ¿Qué manera tenían de ver la muerte los Escandinavos?

## 3. Marco Referencial

3.1 Vikings por Michael Hirst

## 4. Marco teórico

4.1. El viaje del héroe

4.2. Amplitud estilística por Stephen Prince y Lauro Zavala y Teoría Humanista

## 5. Metodología

## 6. Análisis de Secuencias Amplitud Estilística

6.1. Amplitud estilística

6.2 Comparación entre Vikings y Smallville

## 7. El Viaje del Héroe en Ragnar Lothbrok

7.1 Análisis de los personajes

### 7.2 Primer acto

7.2.1 El mundo ordinario

7.2.2 La llamada de la aventura

7.2.3 El Rechazo de la llamada

7.2.4 El encuentro con el mentor

7.2.5 La travesía del primer umbral

### **7.3 Segundo acto**

7.3.1 Las Pruebas, los aliados y los enemigos

7.3.2 Aproximación a la caverna más profunda

7.3.3 La batalla suprema

7.3.4 La recompensa

### **7.4 Tercer acto**

7.4.1 El camino de regreso

7.4.2 La resurrección

7.4.3 La vuelta a casa

### **Conclusiones**

### **Anexo sobre el viaje del héroe**

### **Bibliografía**

### **Filmografía**



## **Introducción:**

*“La autoridad debe ejercerse con capacidad, responsabilidad, profesionalismo y sentido humano, nunca con arbitrariedad” -José Federico Valdez González-*

Dentro de las distintas formas de comunicación, existen las series televisivas, las cuales contienen diversas temáticas que actualmente se encuentran reflejadas en obras audiovisuales que son difundidas por estos medios y es importante notar el patrón existente en las historias de héroes. Vogler propone el modelo del viaje del héroe para cualquier trama que se lleve al aspecto cinematográfico y Vikings no es la excepción en este ciclo sin fin de historias.

Este trabajo terminal tiene como finalidad ejemplificar el viaje del héroe, basándose en la serie Canadiense de Vikings que se estrenó en el 2013, de la cual se utilizaron cuatro temporadas, y está enfocado al personaje Ragnar Lothbrok, este modelo de análisis que es propuesto por el guionista Christopher Vogler y que en sus propias palabras no es más que una guía que se repite una y otra vez no necesariamente en orden cronológico para cualquier historia que se quiera escribir.

Al mismo tiempo dentro del análisis cinematográfico se estudió la amplitud estilística en la misma serie de Vikings y se hizo una comparación con la serie Smallville estrenada en el 2001, dentro de estas series se tomaron secuencias que contienen violencia y fueron graficadas, la razón de esta comparación es porque son series que si bien son contemporáneas, tienen cierta similitud en la forma (movimiento de la cámara).

El objetivo general es identificar si el poder transforma el comportamiento del personaje principal, debido a que Ragnar Lothbrok atraviesa una transformación personal ya que pasa de ser un granjero a convertirse en el Rey de las tribus Vikingas.



Dentro de los objetivos particulares encontrados, se identificaron dos puntos muy importantes:

- El héroe no está predispuesto a corromperse sino que es un ambiente hostil el que lo corrompe.
- Identificar los 12 pasos del viaje del héroe de Christopher Vogler en el personaje Ragnar Lothbrok.

En la realización de este trabajo terminal, se logró identificar la siguiente hipótesis, la cual se espera resolver en el desarrollo del mismo, y se propuso de la siguiente forma:

El poder corrompe a Ragnar Lothbrok debido al entorno hostil en el que se desenvuelve el personaje.

En el siguiente apartado del trabajo terminal se describe la teoría que será utilizada y la metodología de esta investigación.

## 2. Marco Historiográfico

La mayoría de los datos sobre el pueblo Escandinavo son parte de las investigaciones del escritor medieval Snorri Sturluson, provenía de una de las familias más importantes de la Islandia medieval y a pesar de ser cristiano, tenía gran interés en las creencias de sus antepasados y escribió la Edda en prosa, una guía sobre la mitología vikinga y gran parte de esta se recopiló por J.M. Clements en el libro “Vikingos, Mundos Perdidos”.

La “Era vikinga” se caracterizó por una serie de bandas dispersas de guerreros que abandonan Escandinavia en busca de fortuna, y que terminaban volviendo a su tierra natal para crear sus propios reinos. Esto terminó cuando gran parte de los vikingos paganos se convirtieron al cristianismo (...) (Clements, 2009, p. 16)

“En este año se produjeron inmensas tormentas de relámpagos y aparecieron fieros dragones en el aire, y poco después una incursión de hombres infieles destruyó la iglesia del señor en Lindisfarne. -Crónica Anglosajona- (Clements, 2009, p. 8)

La información que se tiene acerca de las primeras incursiones vikingas procede de una fuente poco fiable: las propias víctimas de los vikingos en Lindisfarne y aquellos que con ellas simpatizaban. La conmoción y el terror que los primeros relatos transmiten ignoran otras pruebas que sugieren que la Era Vikinga no comenzó en aquel fatídico día del año 793, sino mucho antes. (Clements, 2009, p.12)

Los Vikingos eran excelentes marineros. Habían aprendido las artes de la navegación en las abrigadas aguas del mar Báltico y se habían endurecido gracias a las terribles experiencias de navegar en mar abierto a través del Atlántico. (Clements, 2009, p. 27).

## 2.1 ¿Quiénes eran los Vikingos?

El origen de la palabra “vikingo” no está claro. En nórdico antiguo, vik designaba una bahía o ensenada, y vikja un movimiento rápido. Posteriormente, estos términos dieron origen a dos nuevas palabras: viking (ataque pirata) y vikingr (atacante pirata).

(Clements, 2009, p.15).

*Está generalmente aceptado que los vikingos eran guerreros que abandonaron Escandinavia en los años que van desde 793 hasta 1066 para comerciar y hacer incursiones por toda Europa. Cuando encontraban tierras no habitadas, como las Islas Faroe o Islandia, se asentaban y a menudo se convertían en pacíficos granjeros. Cuando encontraban una fuerte resistencia, como el Imperio Bizantino, se daban la vuelta. Pero allí donde había riquezas que robar a sus habitantes, volvían una y otra vez para llevarse los tesoros y capturar esclavos, o bien recaudaban un “tributo”, a cambio del cual se mantenían alejados. (Clements, 2009, p.15)*

*En los lugares en los que los vikingos apenas encontraban resistencia, como en Islandia o en las Islas Orcadas, a menudo dejaban de actuar como vikingos, como saqueadores, y se asentaban como granjeros o pescadores en las tierras que acababan de descubrir. Sin embargo, incluso en estos asentamientos pacíficos, después de unas pocas generaciones, volvía a presentarse el mismo conflicto, ya que no tenían tierras suficientes y los hijos tenían que buscarse la vida o disputar la herencia del padre.*

(Clements, 2009, p.21)

## 2.2 ¿Qué representa ser vikingo?

*(...) Los vikingos no pertenecen a una determinada raza ni tienen una nacionalidad común, sino que el nombre describe una forma de vida, un oficio. (...) (Clements, 2009, p.15).*

Justo antes de que se iniciara la Era Vikinga, en el período de Vendel (600-800), los escandinavos ya mostraban signos de una avanzada cultura. (Clements, 2009, p.19) Las expediciones vikingas posteriores reflejan los condicionamientos geográficos de las regiones originarias de los vikingos. Los noruegos tendían a navegar en mar abierto, primero como pescadores, luego como comerciantes y posteriormente como saqueadores y colonos (...) (Clements, 2009, p. 18)

### *2.3 ¿Por qué abandonaron Escandinavia?*

Todavía no está claro cuál fue la causa que llevó a muchos hombres jóvenes al éxodo masivo a través del mar que caracterizó la Era Vikinga.

Irónicamente, la prosperidad podría haber sido una de las causas, ya que los veranos más templados y los inviernos menos fríos proporcionaban buenas cosechas y favorecían el crecimiento de la población escandinava (...) (Clements, 2009, p.21)

(...) Aunque esta región incluye el punto más septentrional de Europa, hay partes de Escandinavia que son sorprendentemente templadas, gracias a la corriente del Golfo, que hace que los veranos en Noruega sean húmedos y con temperaturas moderadas. (Clements, 2009, p.17)

Las costumbres escandinavas favorecían la primogenitura (el hijo mayor era el que heredaba todo el patrimonio) y los hijos más jóvenes tenían que buscar fortuna fuera, formando parte de las tripulaciones de los barcos que comerciaban en tierras lejanas. Si el comercio no era provechoso, siempre podían apropiarse de lo que no se les entregaba de forma voluntaria. (Clements, 2009, p. 21)

### *2.4 ¿Qué manera tenían de ver la muerte los Escandinavos?*

Los Escandinavos tenían la creencia que morir en batalla era el mayor honor que podían recibir ya que esto los elevaría al Valhalla (salón de los Aesir) gobernado por Odín, asociado al dios de la guerra, quien elegía a aquéllos que habían logrado grandes hazañas; en este lugar pelearían, morirían y resucitarían para después comer en el gran salón donde contarían sus grandes proezas en batalla durante todos los días hasta el *Ragnarokkr* (el ocaso de los dioses). Snorri sostenía que los cultos podían haberse desarrollado alrededor de las tumbas de antepasados famosos o muy respetados, y que si sus descendientes solicitaban su ayuda en la batalla y luego ganaban, se crearía una espiral de esperanzas y recompensas. Si los antepasados les “fallaban”, entonces sus descendientes morían o eran olvidados (...) (Clements, 2009, p.54)

### 3. Marco Referencial

#### 3.1 *Vikings* por Michael Hirst

Cuando el canal de History Channel estrenó la serie *Vikings* en 2013 buscaban que tuviera cierta rigurosidad histórica en la mayor medida posible, Michael Hirst, tenía cierta flexibilidad para moldear los hechos ya que no hay demasiados registros históricos sobre el pueblo escandinavo. La historia puede ser muy aburrida o los registros demasiado confusos o inverosímiles y esto puede resultar en que el espectador le resulte difícil creer que eso ocurriera o continuar viendo una serie.

Michael Hirst ha afirmado en algunas entrevistas que “los vikingos no eran una sociedad alfabetizada. No escribieron nada sobre sí mismos, así que hay mucho que no sabemos sobre la sociedad vikinga”. Hirst afirmó que, por lo que se ha ido descubriendo en la actualidad sobre ellos, no eran tan terribles como los pintaban las crónicas medievales:

“La gente decía que no era posible escribir una serie sobre vikingos porque eran terribles, eran brutales y simplemente saqueaban y violaban a todo el mundo. Pero cuanto más leía y comprendía, más me daba cuenta de que eran una cultura rica y maravillosa que había sido estigmatizada por sus enemigos, los monjes cristianos que tenían asuntos que resolver con ellos. Me enamoré de su paganismo y de lo democráticos que eran, comparados con otras sociedades”.

“Este proceso comienza con algunas lecturas y notas de algún evento. Y recuerda, esta es la Edad Oscura. Hay mucha especulación. No se sabe mucho, y los vikingos fueron descritos principalmente por sus enemigos, por monjes cristianos y demás.

Es surrealista pensar que cosas que ocurrieron en la serie de verdad pasaron en la vida real. Inventas cosas en tu cabeza, estás muy limitado a las cosas finitas que tienes en tu cabeza”.

Hago una historia sobre nuestros personajes y luego le preguntó a Justin, el asesor histórico, si es posible. No le pregunto si es correcto porque a menos que tú mismo estuvieras allí en ese momento, no podrías decirlo. Yo digo: ¿Es posible y te parece sincero?

Él está inmerso en este mundo y tiene acceso a muchos más datos que yo. Necesito ese tipo de tranquilidad que él pueda dar. En el sentido de que puedo llevar a mis personajes a pasear a algún lugar y es plausible a dónde llegan. Así que no, no puedo recordar cosas del último minuto, pero surgen problemas interesantes.

Hay un lugar que se llamaba Uppsala en Suecia, donde había un templo pagano en el que está registrado, según creo por un comerciante árabe, algunas de sus prácticas paganas que él encontró bastante repugnantes.

Y estaba claro que había sacrificios humanos. Pero fue mi idea que los vikingos se ofrecieran como voluntarios para ser sacrificados. No hay registro de eso, y es muy posible que simplemente sacrificaran esclavos que no valían para ellos. ¿Pero cuál es el punto de ofrecer a los dioses un sacrificio sin valor cuando podrías tener un sacrificio significativo? Así que invento cosas así, pero están enraizadas en una realidad”. (Jurado, 2018 “Vikings: entrevista con Michael Hirst, creador de la serie” recuperado de <http://empireonline.com.mx>)

#### *La adaptación cinematográfica de Ragnar Lothbrok:*

“El personaje tiene mucho que ver con el actor. Su propia etimología sella tal parentesco. (...) El personaje viene a ser, en efecto, el oficio de poner en pie y de dar vida a un papel dramático (dráein = actuar)” (García, 1994, pp. 276-277).

Travis Fimmel fue quien dio vida a Ragnar Lothbrok en la serie Vikings y recibió muy buenas críticas el protagonista de la aclamada serie Canadiense.

Vikings cuenta la historia del mítico héroe, Ragnar Lothbrok, quien logró convertirse en Rey de las tribus vikingas a través de la constante pelea no sólo contra otros sino contra él mismo, esta adaptación cinematográfica del director Michael Hirst muestra a Ragnar desde que es un granjero hasta su ascenso al poder como Rey.

## **4. Marco Teórico**

### *4.1 El viaje del héroe*

¿Qué es el viaje del héroe?

Todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños. (Vogler, 2002, p.31)

El gran logro de Joseph Campbell fue la articulación nítida y clara de algo que había estado ahí siempre, es decir, la articulación de los principios de la vida que se encuentran arraigados en la estructura de las historias. (Vogler, 2002, p.14)

En palabras de Vogler (2002) el viaje del héroe consiste en un patrón que parece extenderse y adentrarse en muchas dimensiones, que describe con precisión, entre otras cosas, el proceso de la realización de un viaje, las diferentes partes necesarias para el buen funcionamiento de una historia, los gozos y las miserias del oficio de escritor y el tránsito de un alma por esta vida. El viaje del héroe no es una invención, antes bien se trata de una observación.

El modelo del viaje del héroe tiene un alcance universal, ocurre en todas las culturas y en todas las épocas. Sus variantes son tan infinitas como pueda serlo la especie humana en sí misma, siendo así que en todos los casos su forma básica permanece inalterada. El viaje del héroe integra varios elementos increíblemente tenaces que emergen desde los más recónditos confines de la mente humana, interminablemente, y que solo difieren en los detalles propios de cada cultura (...) (Vogler, 2002, p.42)

#### *4.2 Amplitud estilística por Lauro Zavala y Stephen Prince y Teoría Humanista*

La Amplitud Estilística es un recurso del lenguaje cinematográfico asociado a la puesta en escena, que está construido con la participación de los otros elementos (imagen, sonido, montaje y narración). (Prince, 2002, p.35)

Stephen Prince crea este concepto que refiere a la combinación de dos factores: la duración del acto violento en pantalla y el empleo de recursos como cámara lenta, multiplicación de cámaras, música dramática y puesta en escena coreográfica. (Zavala, 2012, p.2)

El Doctor Lauro Zavala sugiere que la Amplitud Estilística puede estudiarse con mayor precisión en las escenas particularmente significativas como es el caso de la representación de la violencia o el erotismo; en su investigación de “La representación de la violencia en el cine de Ficción” plantea que al aproximarnos al terreno de los estudios sobre la representación de la violencia en el cine es necesario empezar por definir a la estética del cine como el conjunto de estrategias audiovisuales que provocan un efecto específico en la sensibilidad de los espectadores y que a partir de esta definición, la estética de la violencia en el cine se define como un conjunto de estrategias audiovisuales que pueden provocar un efecto específico

Se emplea el término de amplitud estilística, creado por Stephen prince, que se refiere a la combinación de dos factores: la duración del acto violento en pantalla y el empleo de recursos como cámara lenta, multiplicación de cámaras, música dramática y puesta en escena coreográfica.

El doctor Lauro Zavala propone estudiarla como un recurso presente en ocho elementos de la puesta en escena en cualquier película de cualquier periodo en la historia del cine.

Se pretende estudiar en secuencias específicas de la serie Vikings y hacer una comparación con algunas secuencias que reproduzcan violencia de la serie Smallville para ver como en series relativamente contemporáneas existe similitud en la amplitud estilística propuesto por Stephen Prince y perfeccionado y complementado por el Doctor Lauro Zavala.

#### Teoría Humanista

Se utilizará la teoría Humanista ya que de ahí derivará el análisis textual que abarca el lenguaje cinematográfico, en este caso nosotros tomaremos la amplitud estilística -un recurso del lenguaje cinematográfico asociado a la puesta en escena- en distintas secuencias de la serie.



## 5. Metodología

El tipo de metodología será cualitativa ya que se interpretará la investigación de Joseph Campbell y retomada y adaptada por Christopher Vogler enfocandola a la serie Vikings mediante la observación.

Así mismo se tomará la investigación realizada por Stephen Prince retomada y mejorada por Lauro Zavala para poder analizar la amplitud estilística.

En el tipo de análisis que se utilizará, será un microanálisis ya que se utilizaron distintas secuencias que reproduzcan violencia en la serie Vikings.

En los resultados esperados se pretende mostrar que el personaje principal Ragnar Lothbrok de la serie “Vikings” recorre los 12 pasos del “Viaje del Héroe” propuestos por Christopher Vogler y comprobar que es el entorno hostil el que corrompe al héroe y no el poder. En la comparación de las series las escenas de violencia entre la serie “Vikings” y la serie “Smallville” para demostrar que las dos series comparten una similitud en el aspecto de la amplitud estilística.

## 6. Amplitud Estilística

Basándome en Stephen Prince y retomando lo que dice Lauro Zavala acerca de graficar, yo le asigne valores a cada uno de los elementos de la puesta en escena y agregando un último elemento que es la violencia, esto para poder crear gráficas a partir de la observación de las distintas secuencias en las series de Vikings y Smallville.

### Registro De Amplitud Estilística

Para realizar el registro de amplitud estilística, se cuantificaron los elementos que aparecen en cada una de las escenas provenientes del decoupage del modo siguiente:

#### **Imagen:**

- Emplazamientos:

POV – Espectador: 20 pts

POV – Subjetivo: 10 pts

POV Único 10 pts

Múltiples 20 pts

- Desplazamientos

Cámara fija 10 pts

Cámara móvil 20 pts

- Profundidad de campo

Corta 10 pts

Gran profundidad de campo 20 pts

#### **Montaje:**

- Cambio de planos lento (Duración plano de 1 a 3 segundos ): 10 puntos
- Cambio de planos rápidos(Duración de plano menor a 1 segundo): 20 puntos

#### **Sonido:**

- Único: 10 puntos
- Mezcla de planos sonoros: 20 puntos

### **Narración**

- Suspenso narrativo 10 pts
- De calma a sorpresa 20pts

### **Puesta en escena**

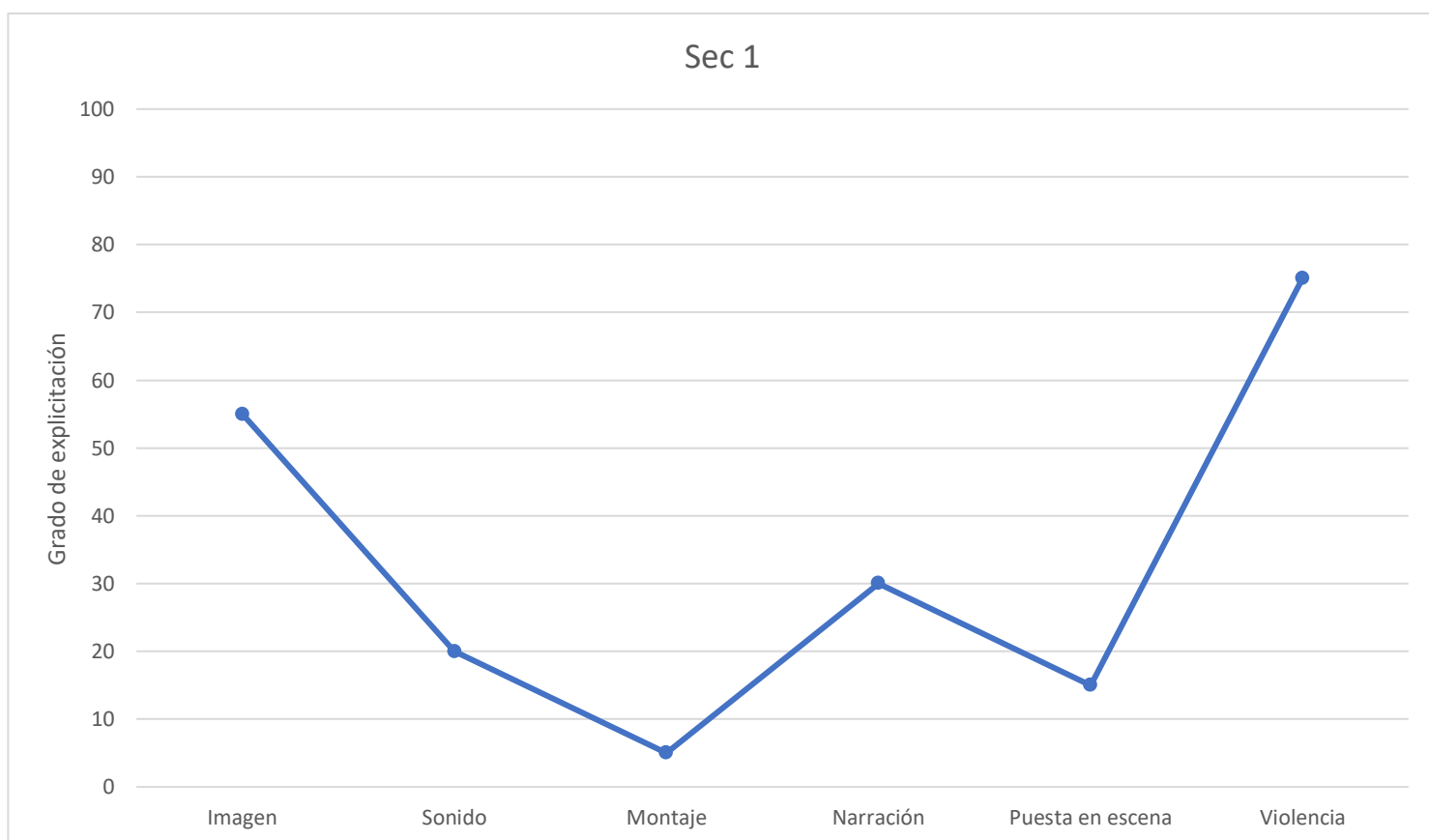
- Única 10 pts
- Variable 20 pts

### **Violencia:**

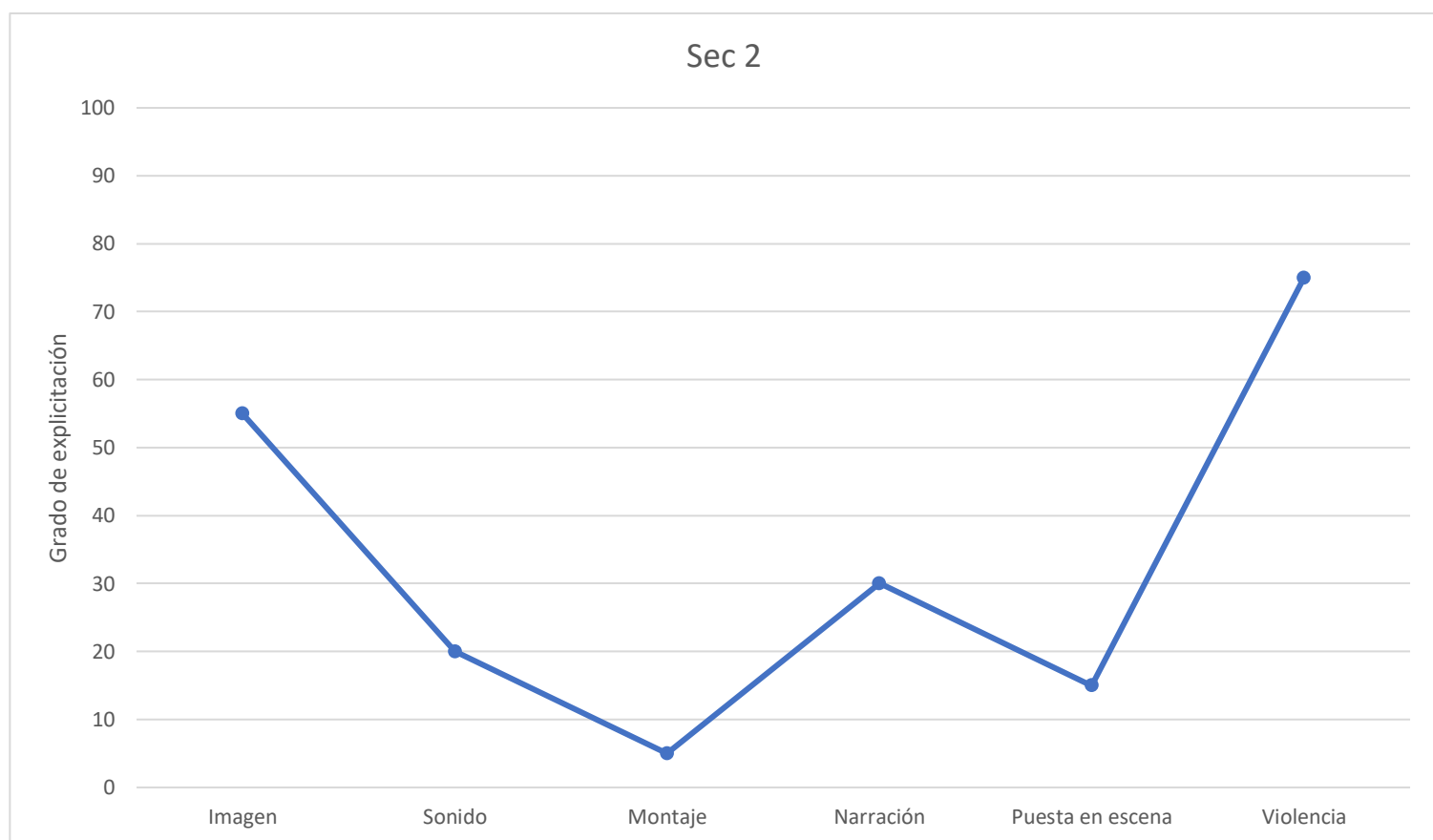
- Violencia Baja (Golpes, empujones): 25 puntos
- Violencia Media (Cortadas, disparos): 40 puntos
- Violencia Alta (Desmembramientos, Degollamientos, homicidio): 55 puntos

## 6.1 Gráficas de Secuencias Vikings

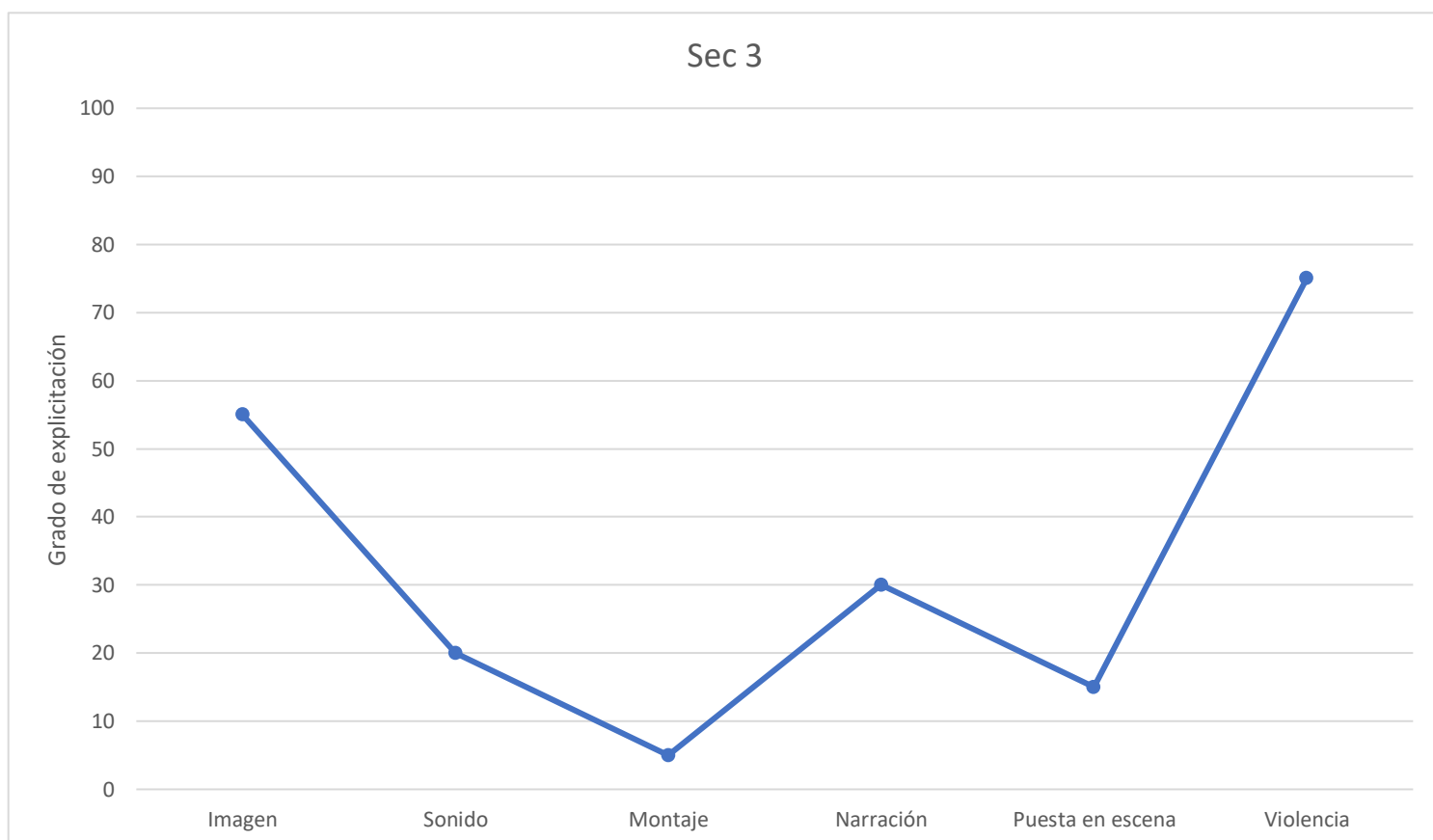
### Sec 1



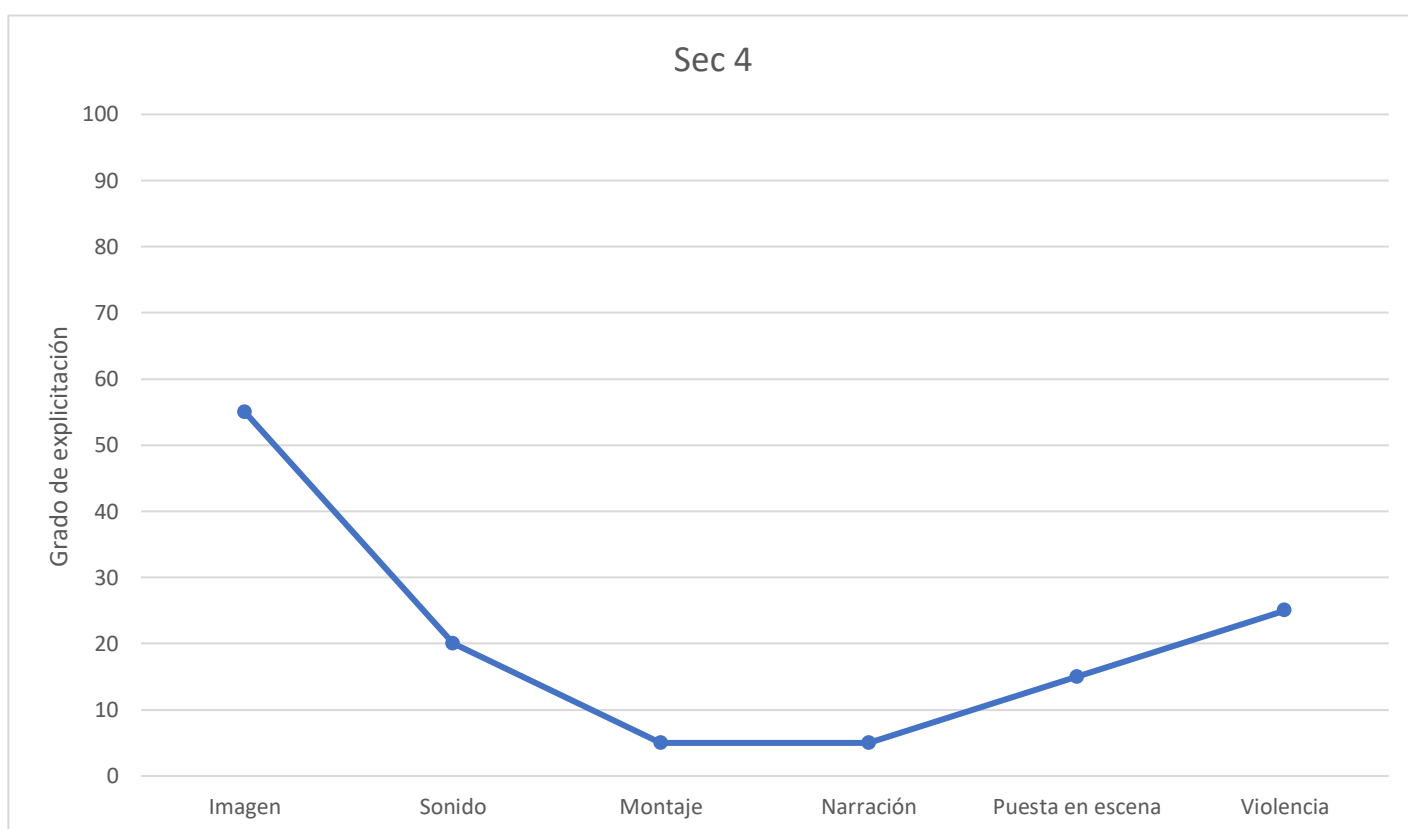
## Sec 2



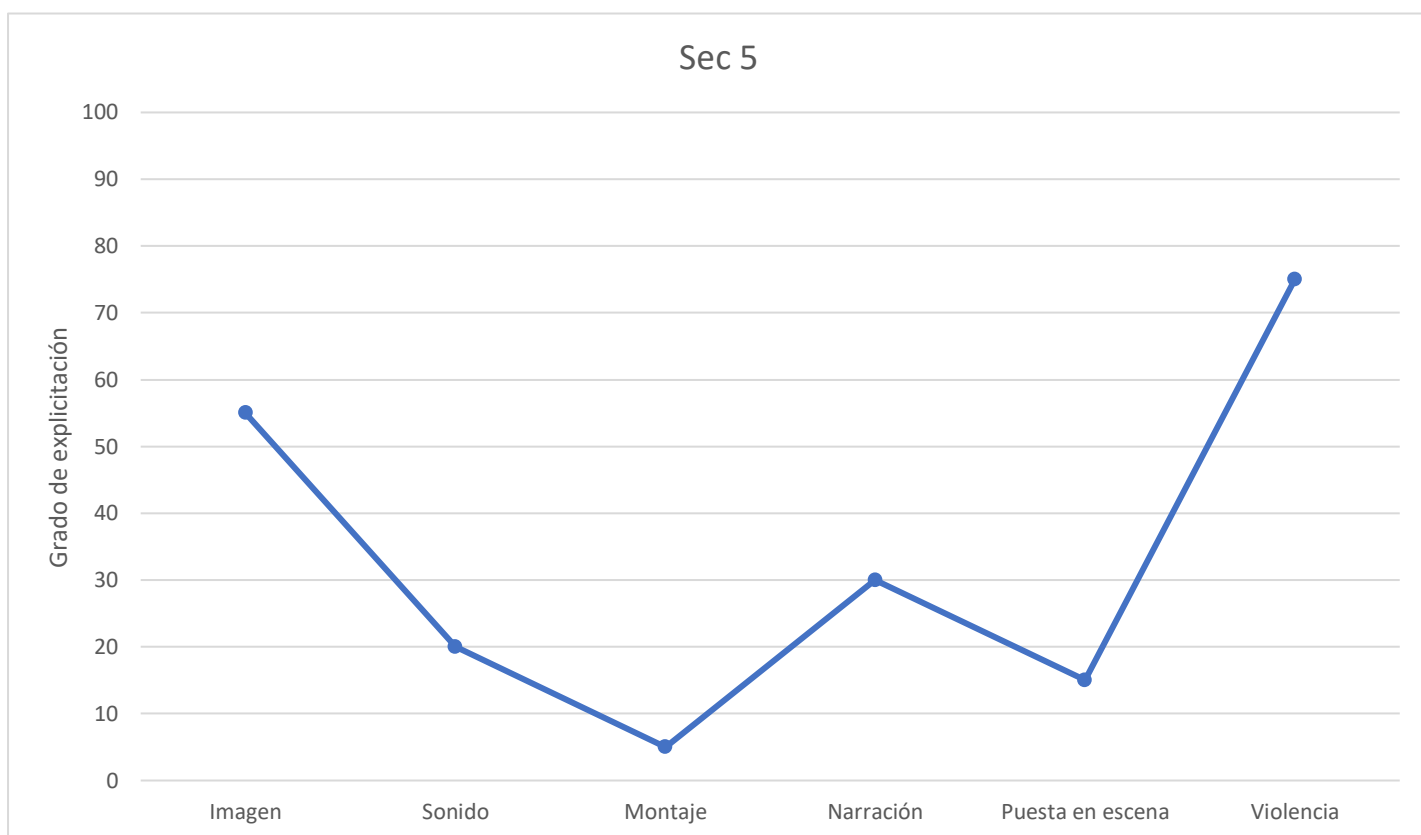
## Sec 3



## Sec 4

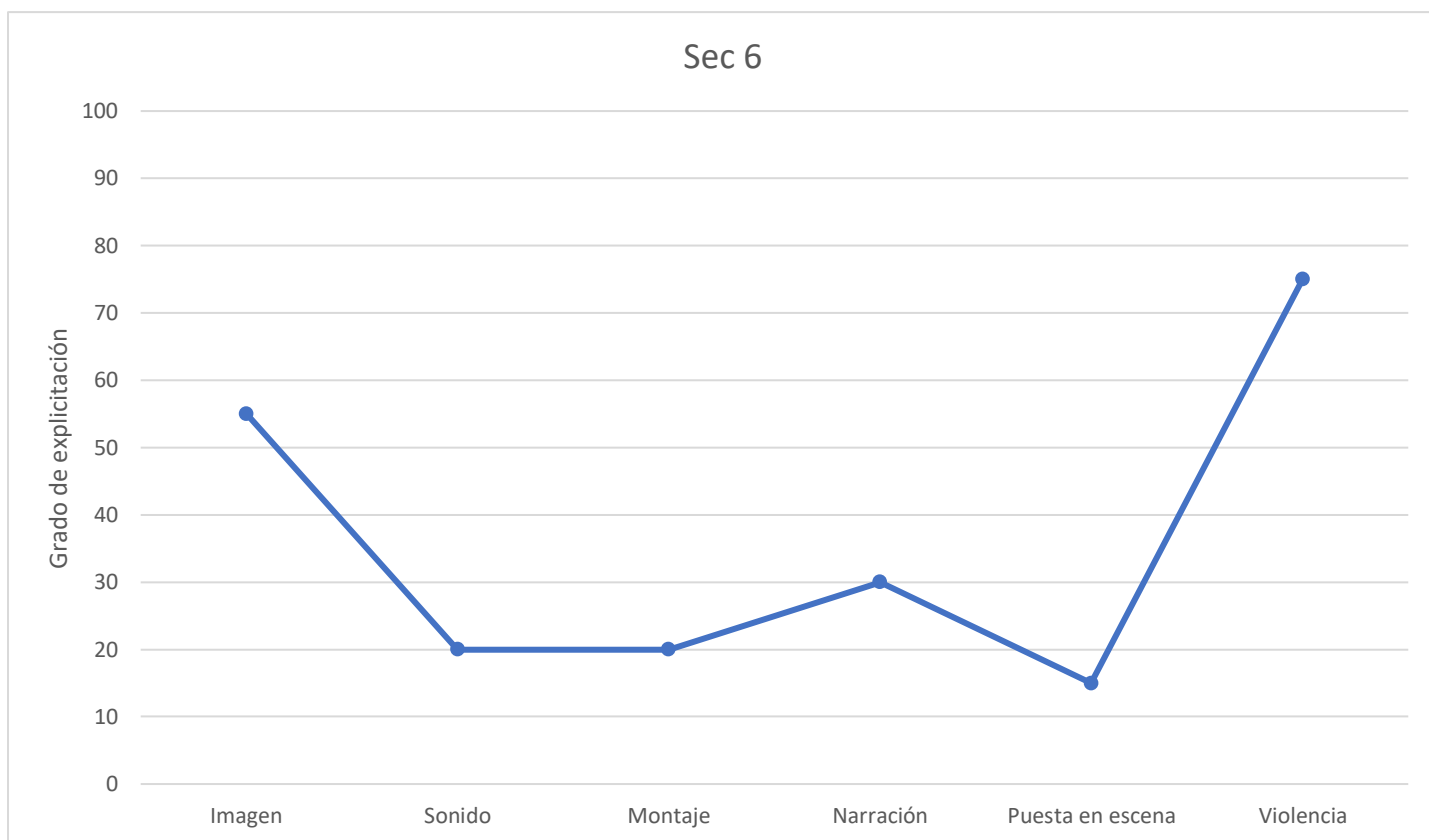


## Sec 5

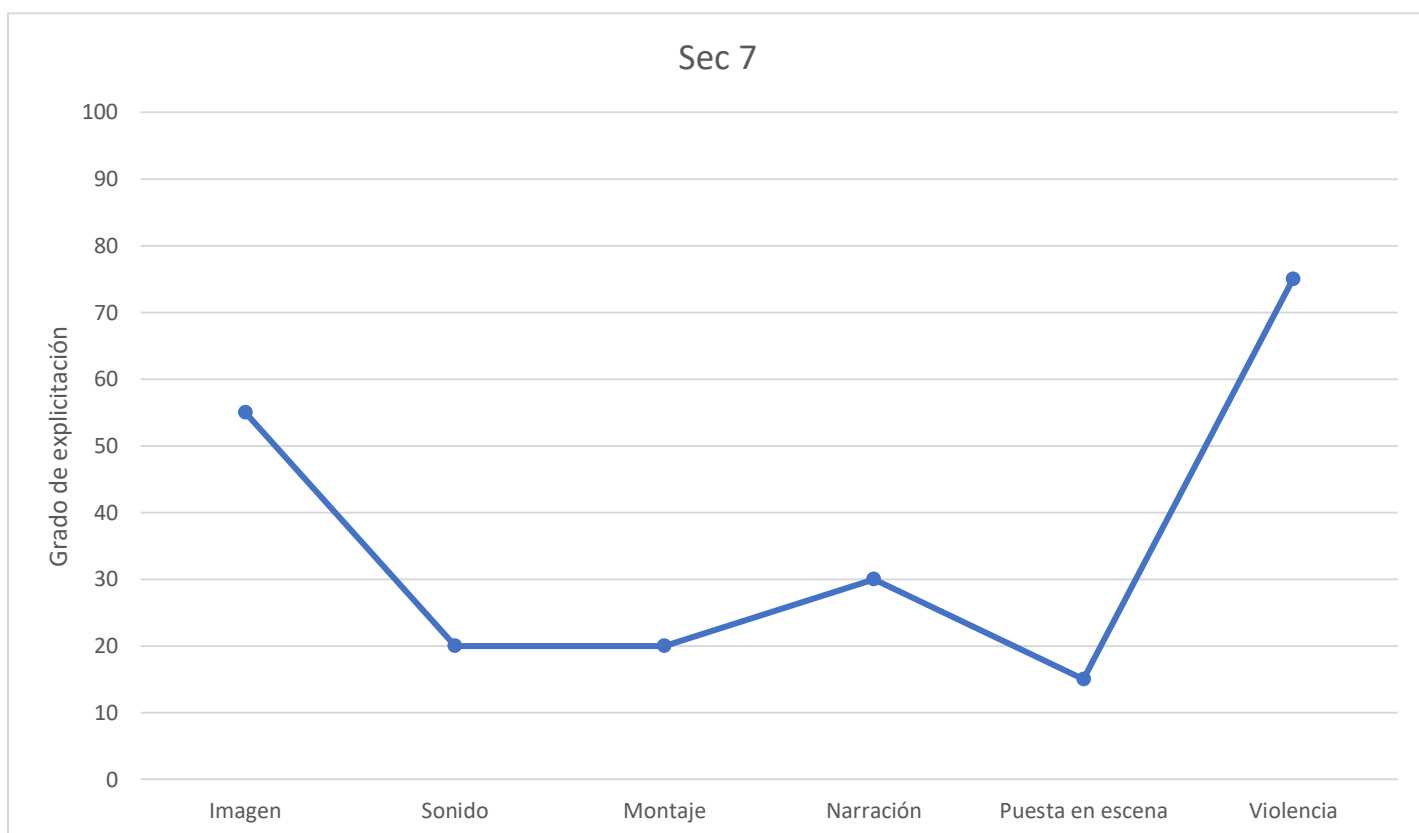




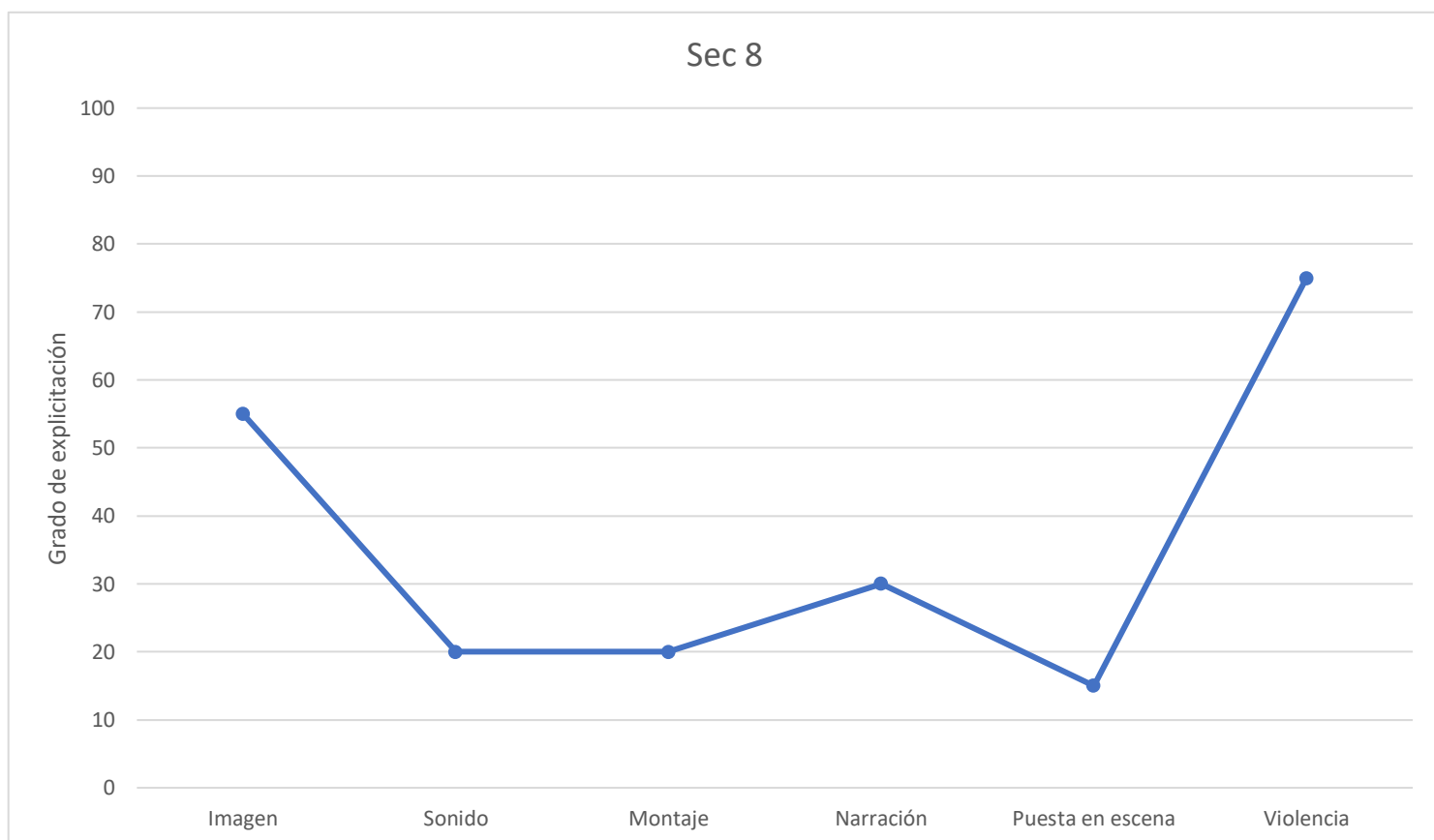
## Sec 6



## Sec 7

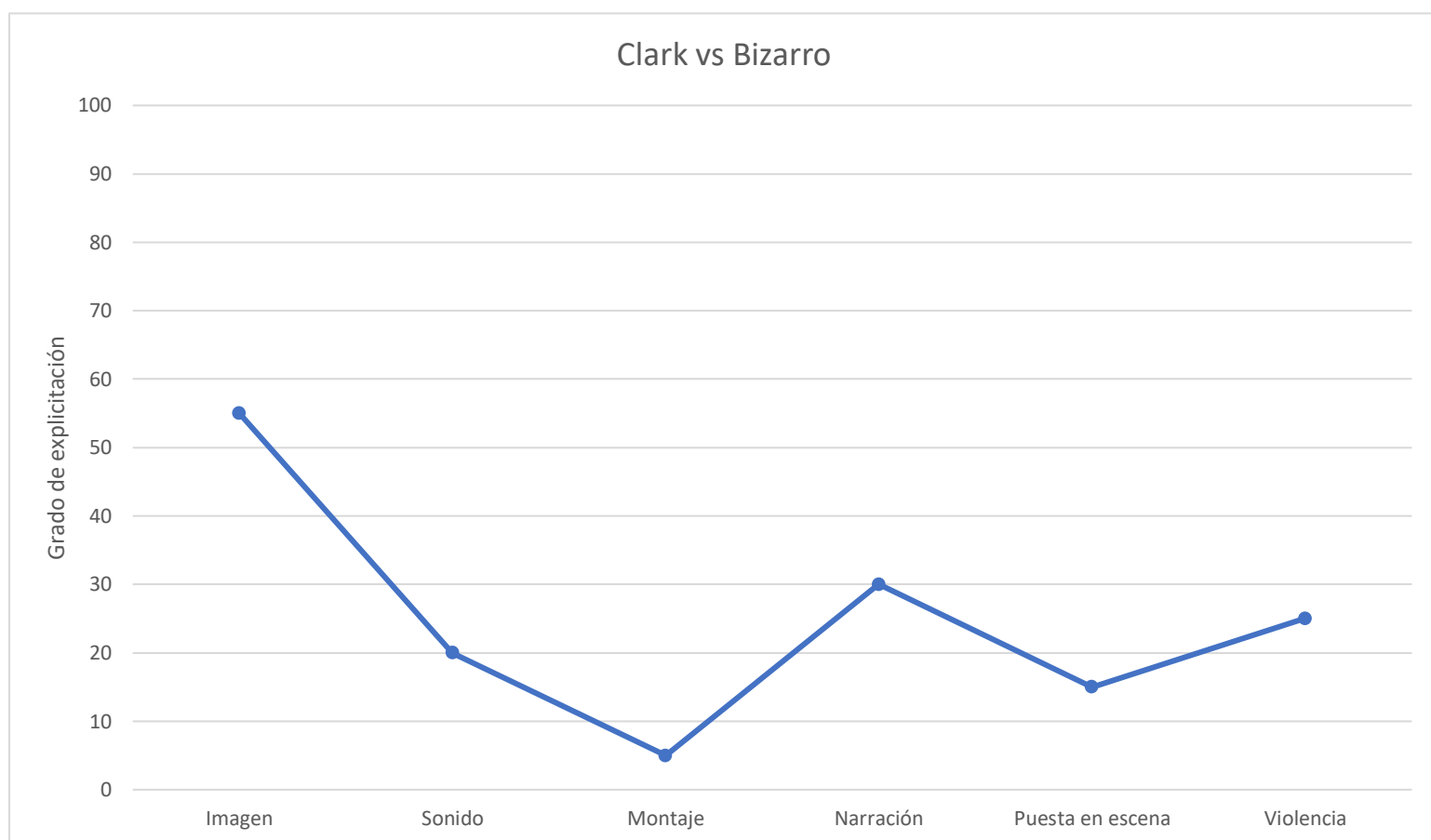


## Sec 8

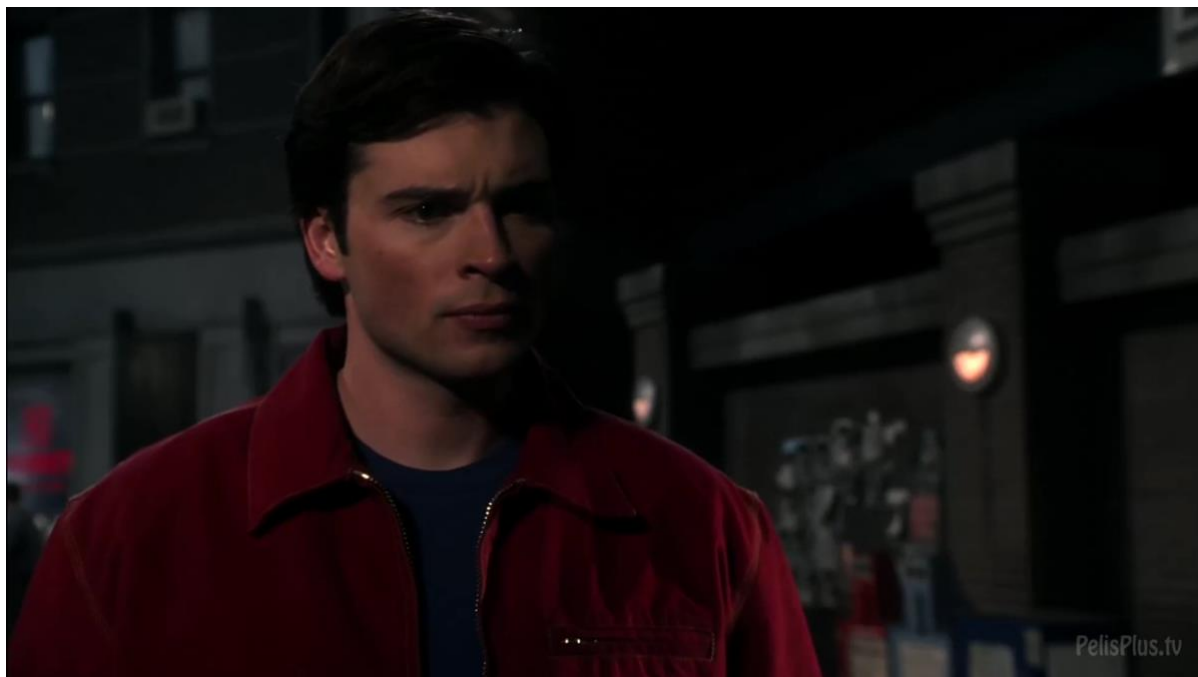


## 6.2 Gráficas de Secuencias Smallville

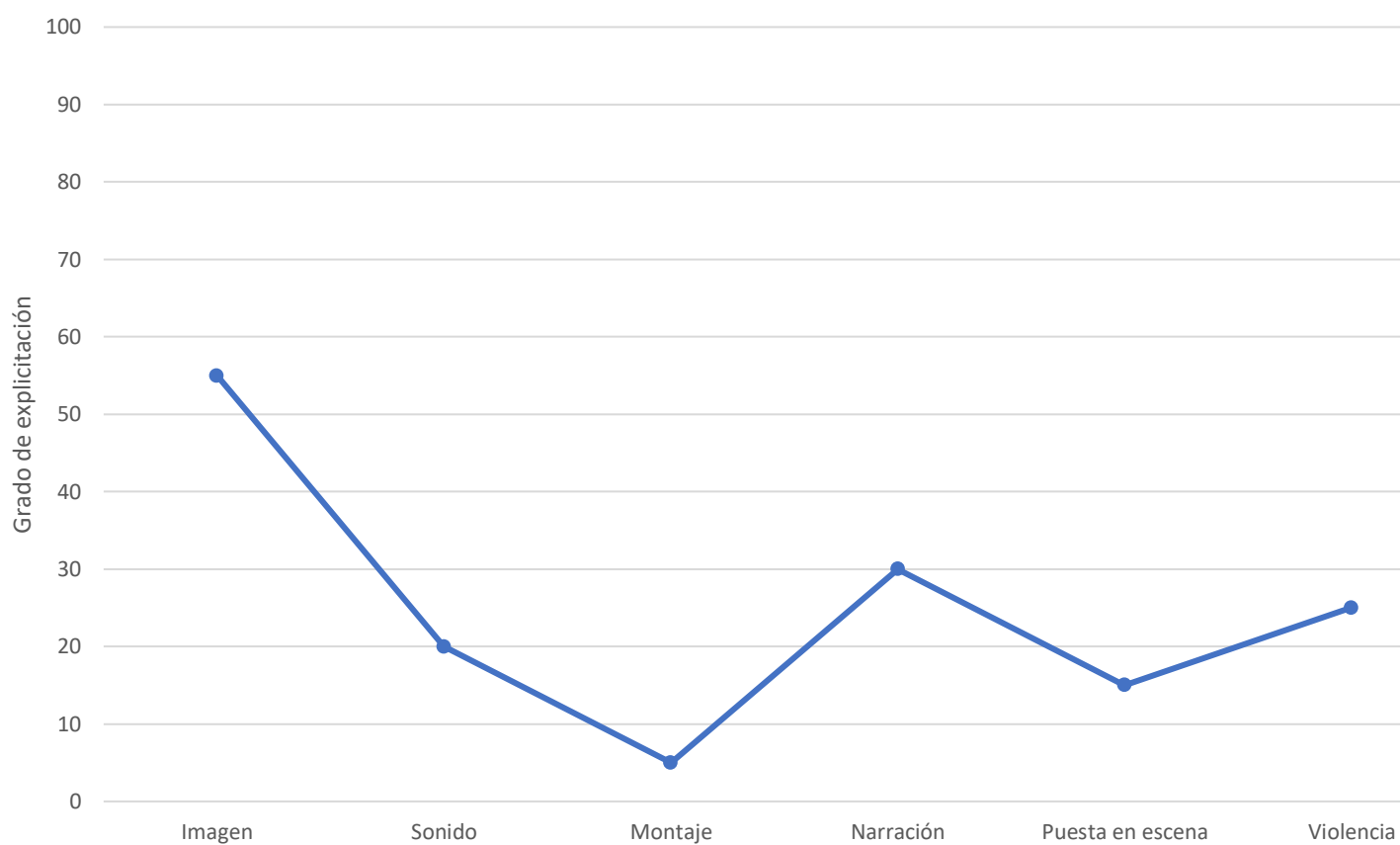
### Clark vs Bizarro



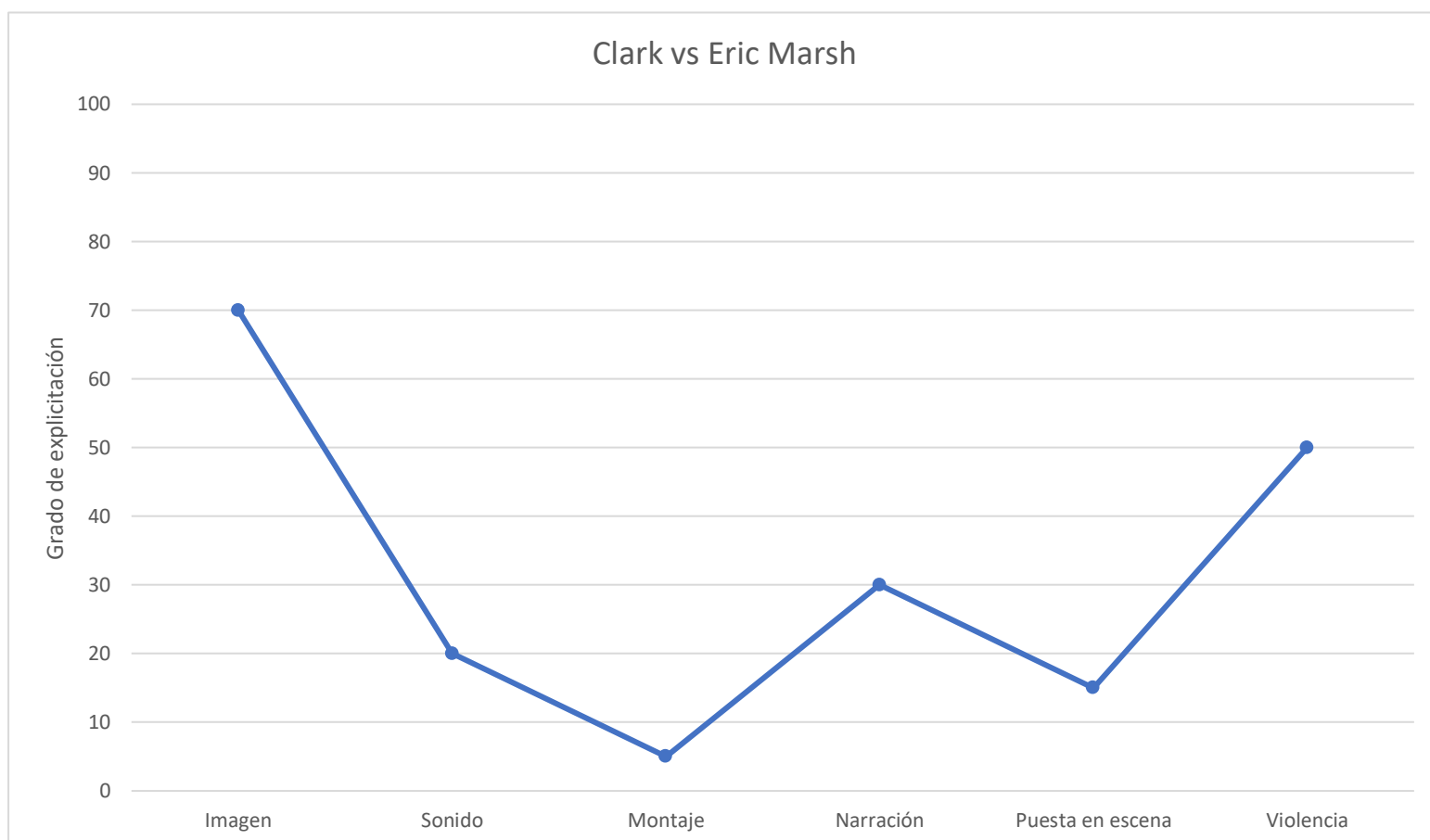
## Clark vs Doomsday



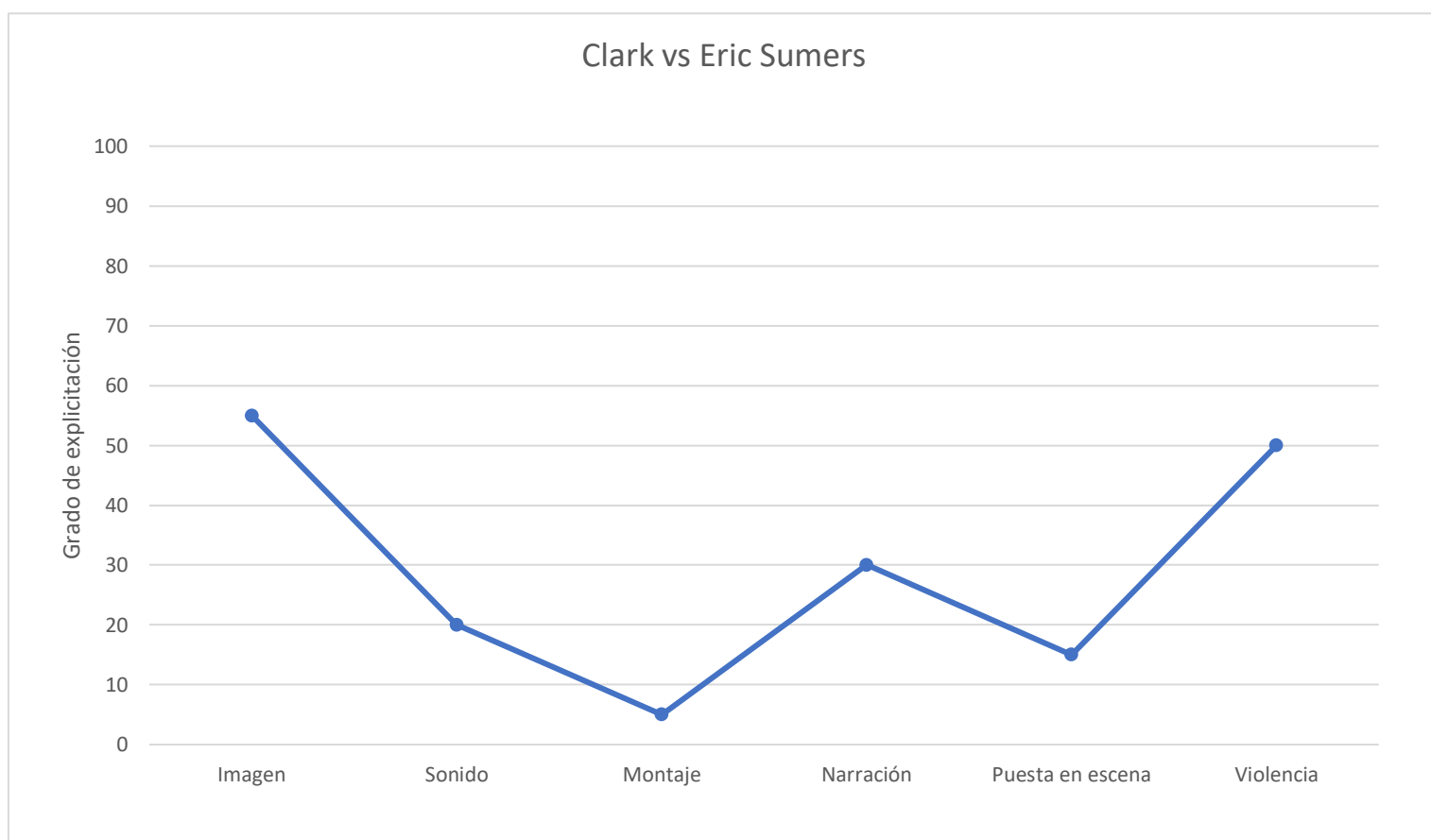
Clark vs Doomsday



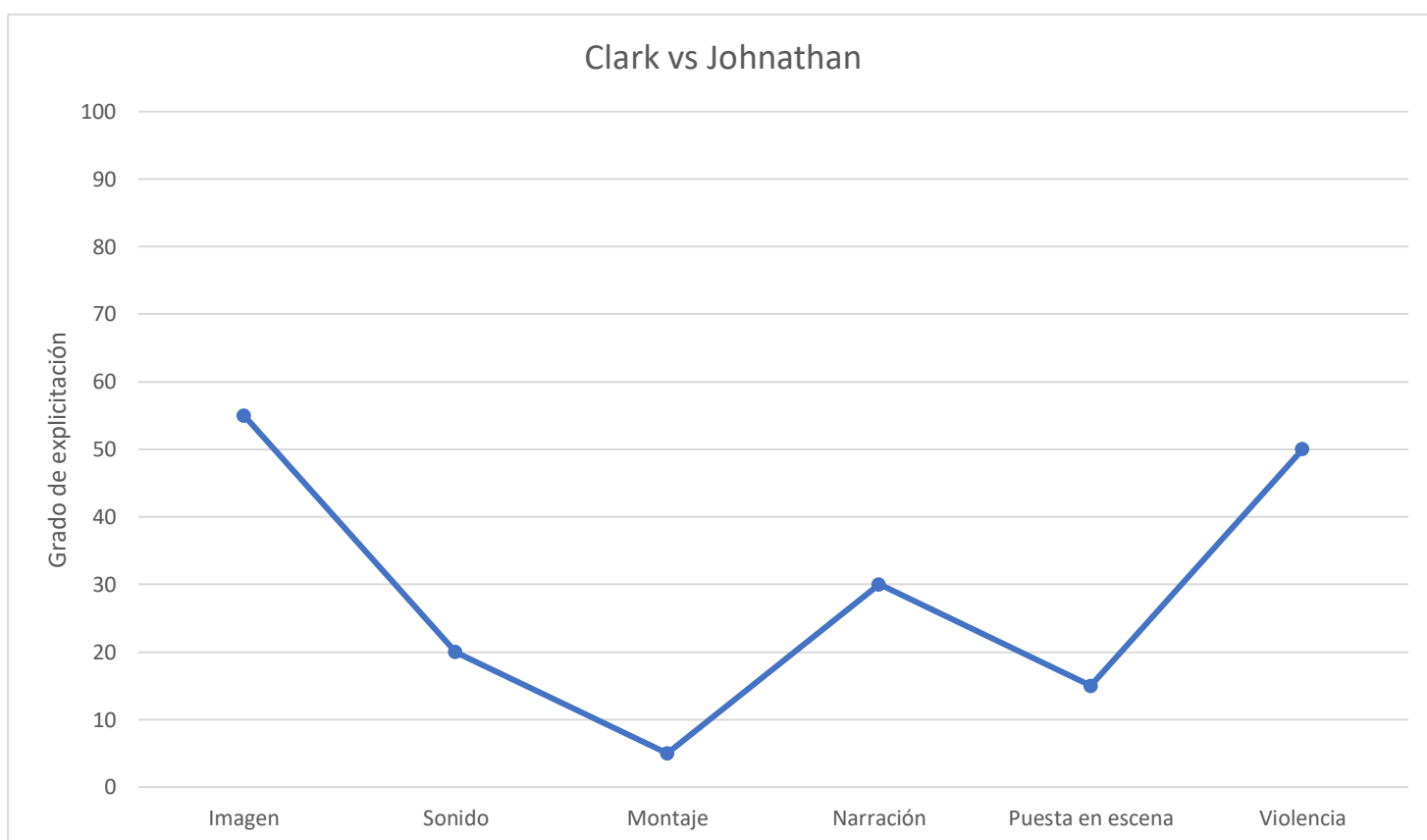
## Clark vs Eric Marsh



## Clark vs Eric Summers

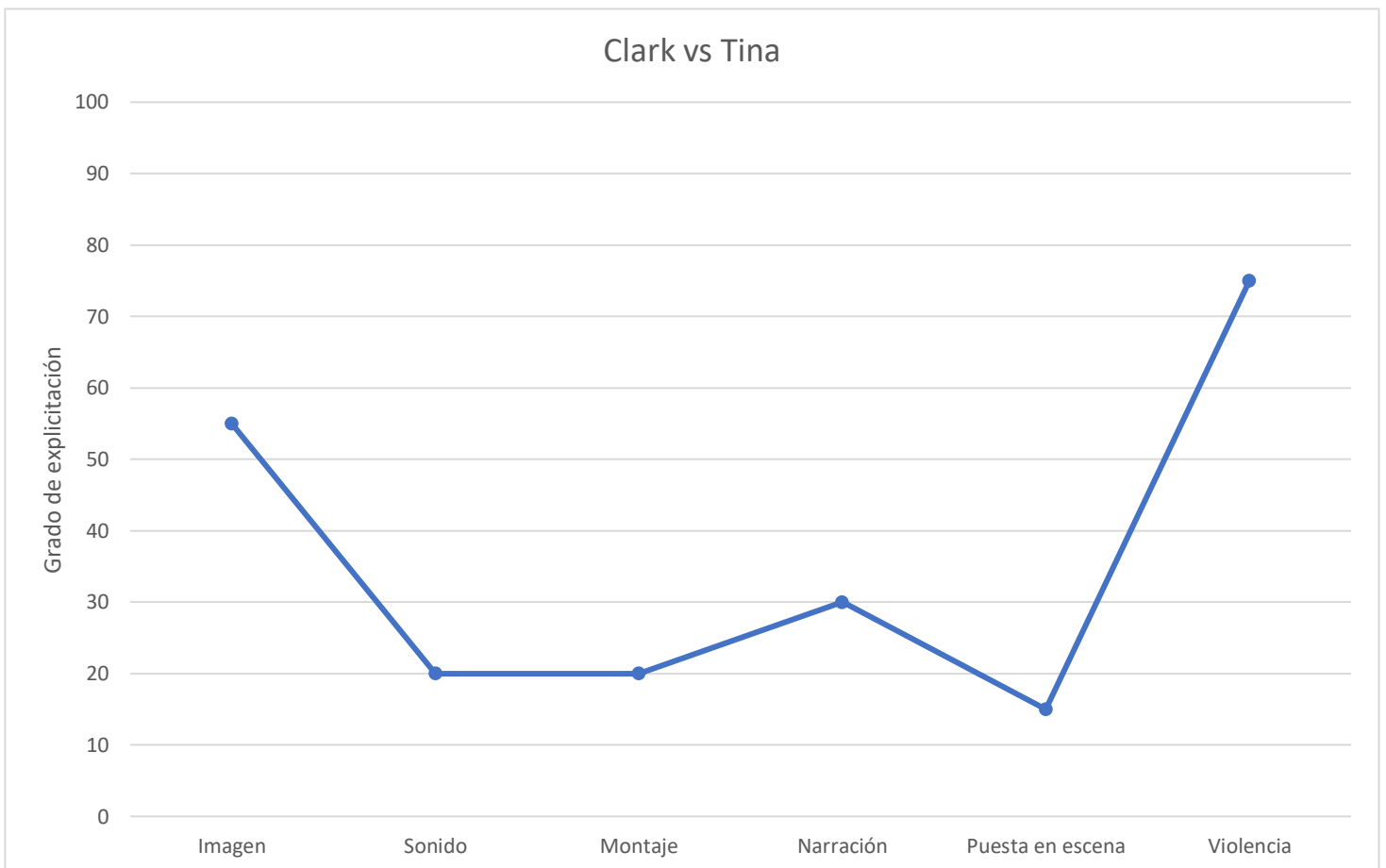


## Clark vs Johnathan Kent

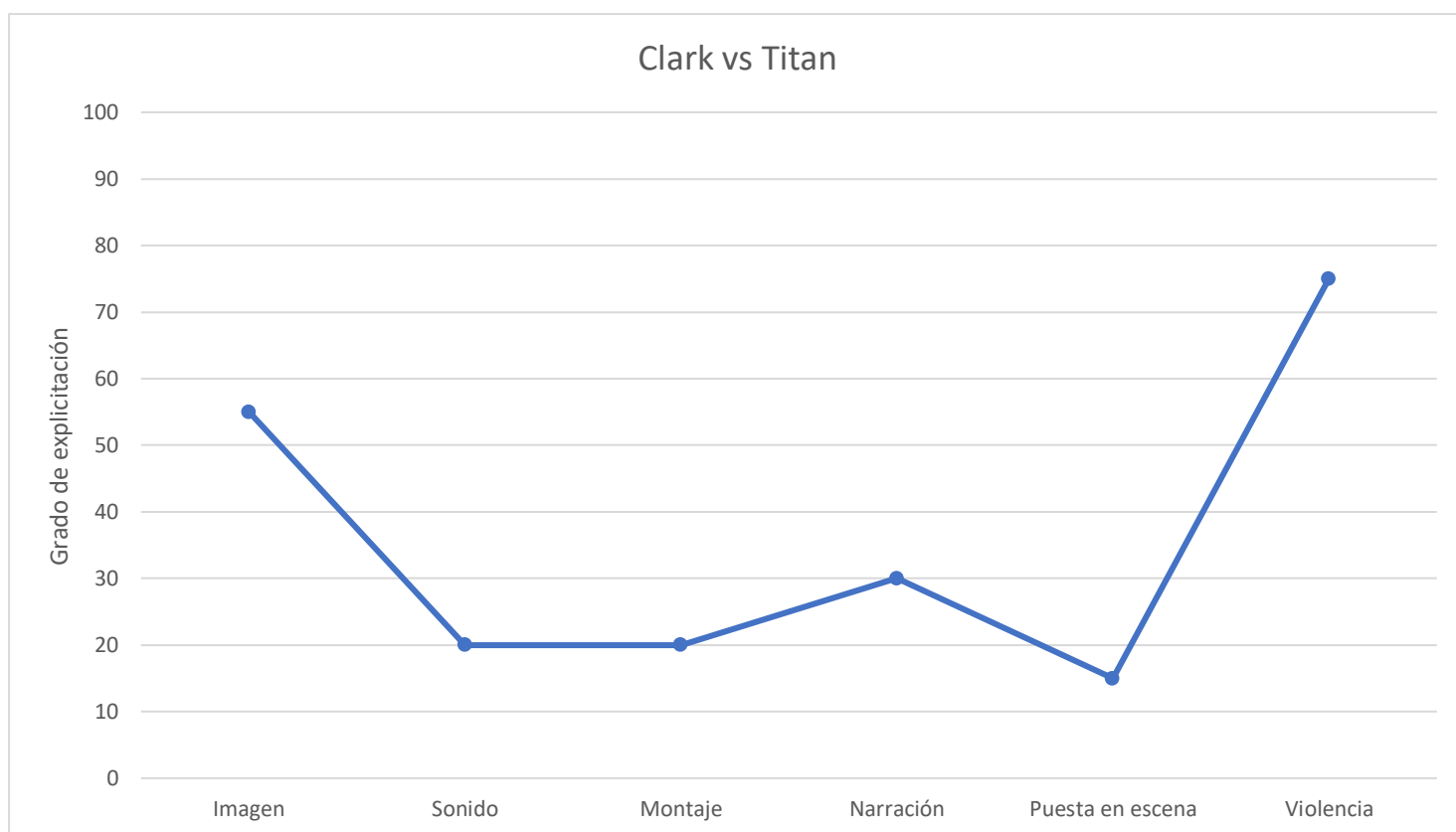




## Clark vs Tina



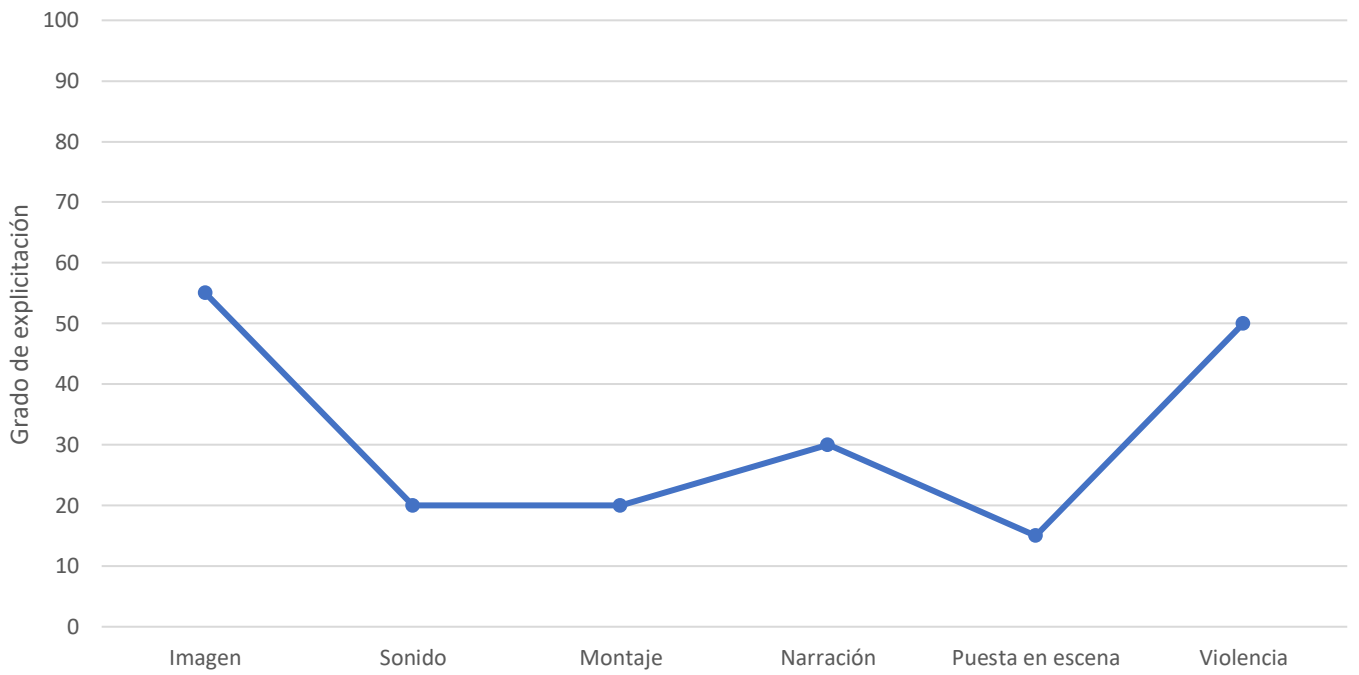
## Clark vs Titan



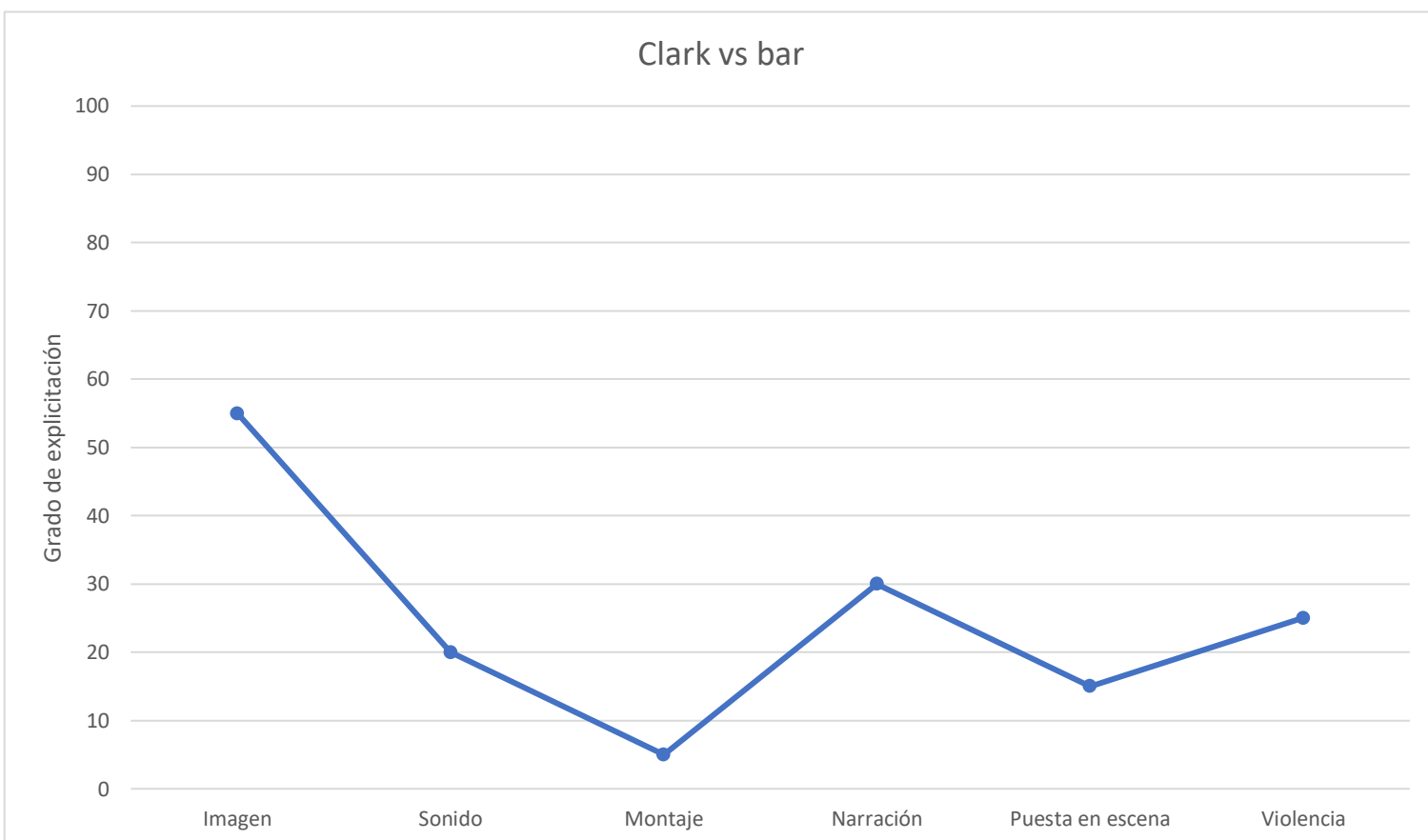
# Clark vs Zod



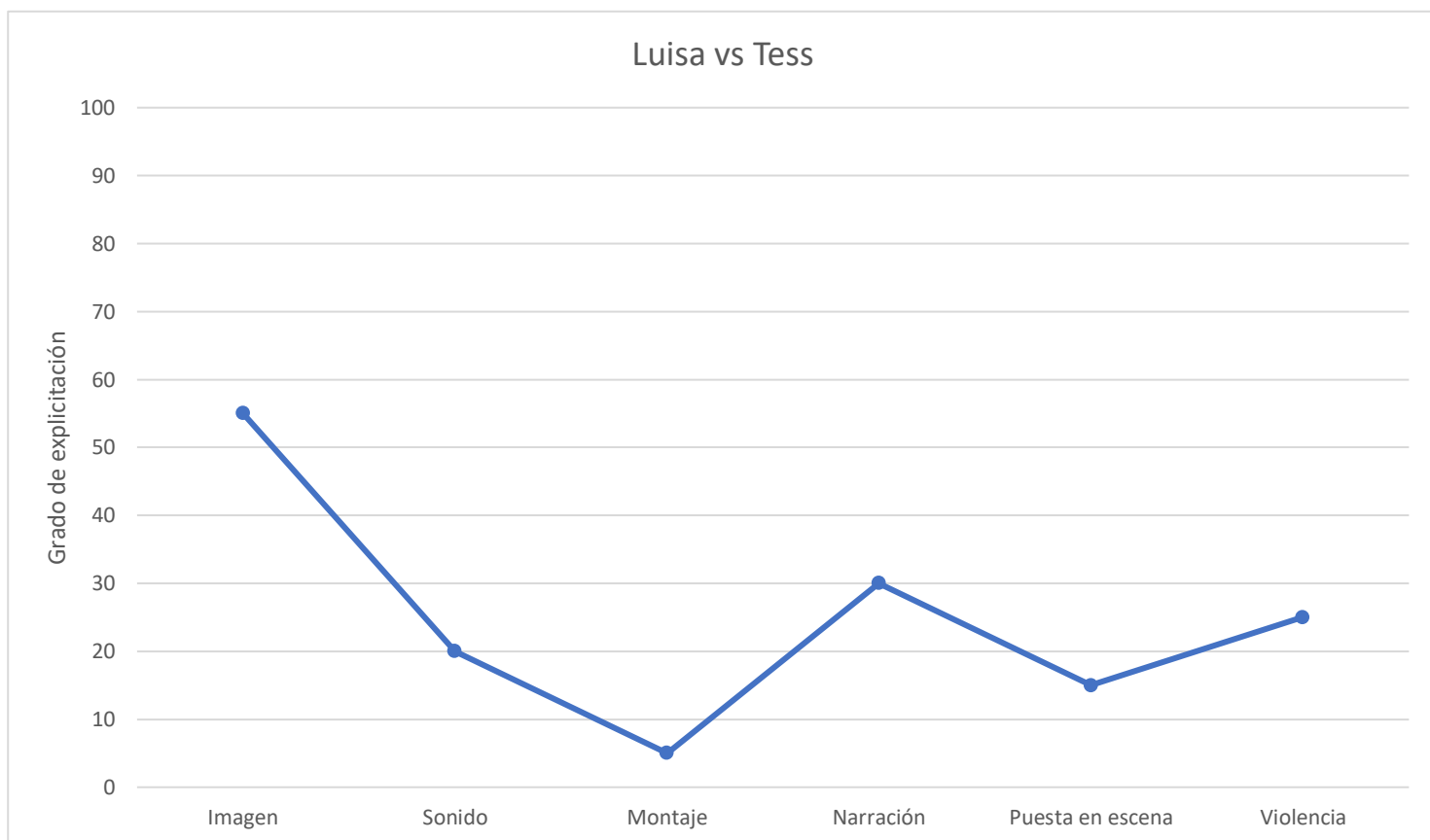
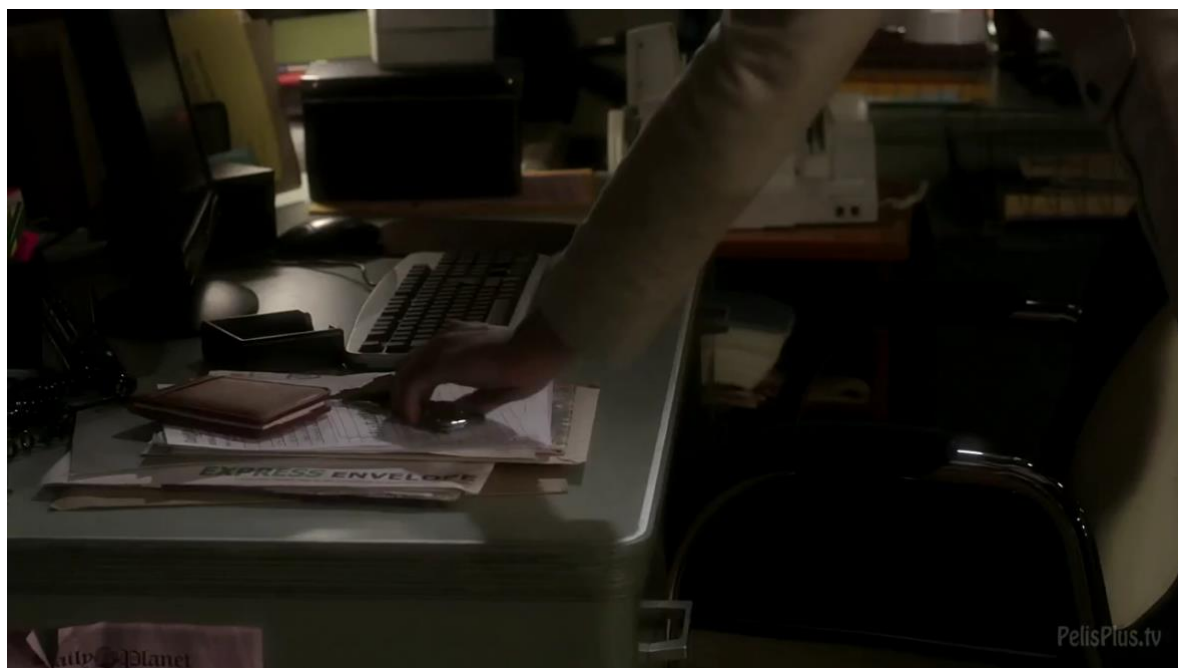
Clark vs Zod



## Clark vs Bar

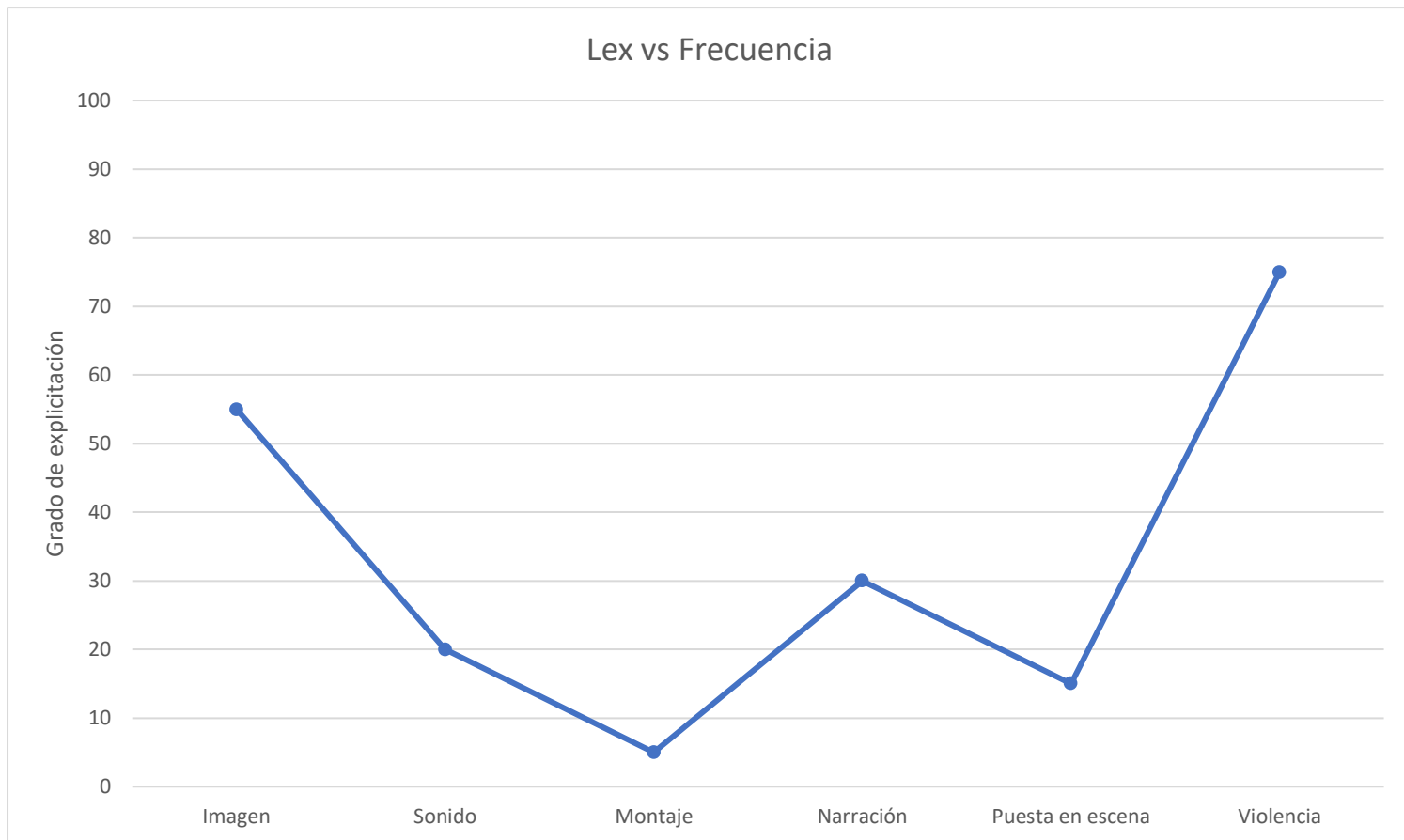


## Luisa vs Tess



## Lex vs Frecuencia





## 6. El viaje del Héroe en Ragnar Lothbrok

*“Los héroes son símbolos del alma en transformación, así como del viaje que cada persona lleva a término en el transcurso de su vida” -Christopher Vogler-*

### 6.1 Análisis de Personajes

El análisis de estos personajes es meramente superficial ya que se hizo mediante la observación y no tiene similitud con los hechos históricos sino que es una adaptación cinematográfica.

Ragnar Lothbrok: Ragnar es un escandinavo que creció como un granjero y vikingo, tiene un sentido del liderazgo grande, es un gran guerrero y desea llegar al Oeste para alcanzar fama y poder alcanzar el Valhalla, el significado de la familia es muy grande para él, a pesar de venir de un

pueblo que se dedican a saquear y pelear, es alguien pacifista totalmente, al llegar al poder lo único que busca es un mejor futuro para su pueblo, la constante hostilidad de la gente hace que el arquetipo de la sombra crezca en él aunque al final logra redimirse con su pueblo.

Lagertha: Lagertha es una doncella escudera, famosa por sus dotes para la guerra, es una mujer fuerte e independiente, se casó con Ragnar cuando eran jóvenes y en la serie tiene dos hijos, Bjorn y Gyda; su papel es fundamental en la historia de Ragnar pues a pesar de divorciarse con él lo ayuda a ascender al poder, después de Ragnar ella reclama el legado.

Rollo: En la serie Rollo es el hermano mayor de Ragnar, busca la fama al igual que su hermano pero su avaricia de poder es muy grande tanto que parece querer la vida de Ragnar, tanto que lo traiciona, a pesar de que Ragnar lo acepta de vuelta y se redime por un buen tiempo, es una de las personas que ayuda a Ragnar ascender al poder, después de la muerte de su esposa Siggy, llega a pensar que su vida es un fracaso y después de unos años vuelve a traicionar a Ragnar; se convierte en duque de Francia al defenderla de sus compatriotas vikingos y derrotándolos, termina casado con la princesa Gisla de Francia, aunque al final vuelve a sus raíces vikingas.

32

Floki el constructor de barcos: Floki es un bromista que es muy apegado a su religión y a la construcción de barcos, es uno de los grandes amigos de Ragnar y es quien construye el primer barco que lleva a Ragnar a llegar al Oeste y se vuelve el mejor constructor, se casa con Helga que es parte fundamental en su vida, cuando muere decide irse a Islandia donde cree que es Asgard y se vuelve el primer juez, es el responsable de la muerte de Athelstan.

Athelstan: Era un monje en el monasterio de Lindisfarne Inglaterra, dedicó su vida a la religión cristiana pero con la llegada de Ragnar, se da cuenta que el mundo vikingo es mejor de lo que él piensa y no solo son paganos, se vuelve a la religión pagana y se vuelve pieza fundamental en la cruzada de Ragnar de alcanzar una gran fama y su ascenso al poder, su martirio siempre fue estar entre ambas religiones.

Bjorn Ragnarsson: Desde muy pequeño Bjorn tenía dotes de un buen líder al igual que su padre y su madre, cuando sus padres se separan, decide quedarse con su madre y protegerla, cuando crece



su padre lo apoda Bjorn “Ironside” pues ningún acero pudo tocarlo en su primer pelea; ayuda a su padre en el ascenso al poder y sabe que algún día tendrá que tomarlo, su padre es duro con él pues quiere dejar el legado en sus manos; decide ir solo a la naturaleza para saber que tan fuerte puede ser, regresa más fuerte y sabio, a la muerte de su padre va a vengarlo.

Gyda: Hija de Ragnar y Lagertha, era una niña dulce, callada y pacífica; no logró sobrevivir a un brote de gripa.

Haraldson: Es el conde de Kattegat antes de Ragnar, es relevante en la historia de la serie ya que presiona tanto a Ragnar que este lo mata, creía que no había nada al Oeste pero en el fondo sabía que sí existía, su esposa fue Siggy.

33

Siggy: Es una figura relevante en la historia, a pesar de ser alguien que siempre quiere sacar algo a cambio, a lo largo de la historia sufre una transformación positivamente; pasa de ser la viuda del conde Haraldson a ser la esposa de Rollo, una aliada de Ragnar que también le ayuda a ascender al poder, logra salvar a los hijos de Ragnar y muere en el intento.

Jarl Borg: Es un hombre avaricioso, aunque Ragnar quiere hacer la paz, busca vengarse por haber viajado sin él al oeste con el Rey Horik, termina muerto por la mano de Ragnar al hacerle un águila sangrienta.

Horik: Rey de Dinamarca, es un hombre egoísta que busca que todos hagan su voluntad, no busca ser un líder sino un dictador, quiere destruir a la familia Lothbrok pero sus planes se ven frustrados y Ragnar lo termina asesinando ascendiendo a ser Rey.

Ecbert: Rey de Wessex, es un hombre ambicioso, tanto que llega a ser Bretwalda, el que unifica a Inglaterra, es un hombre sanguinario y traicionero, muere a manos de los hijos de Ragnar por haber entregado a su padre a Aella y haber ordenado la destrucción del asentamiento vikingo.

Aella: Rey de Northumbria, es un hombre temeroso de su Dios y busca destruir a Ragnar Lothbrok por los ataques a su reino, es un hombre cobarde que se fía del ejército que tiene, mata a Ragnar de una manera cobarde y es asesinado a manos de los hijos de Ragnar clavandolo a una cruz y haciendo el águila sangrienta en su espalda.

## *6.2 Primer acto*

### *6.2.1 El mundo ordinario*

El mundo ordinario de Ragnar, el principio de la serie es la granja donde vive con su familia, su esposa Lagertha, su hijo Bjorn y su hija Gyda, su hermano Rollo, sus amigos también forman parte de este mundo, estos son los personajes que más influencia tendrán en Ragnar; cabe mencionar que dos aspectos importantes en el mundo ordinario son la agricultura y la guerra ya que es granjero pero también es vikingo; ser granjero representa una de las maneras y la más común en la que subsistían los Escandinavos ya que la mayoría del alimento provenía de ahí y de algunas cabezas de ganado.

34

Ragnar se siente intranquilo porque no está satisfecho con lo que ha logrado en su mundo ordinario, aunque el personaje es pacífico, sabe que debe prepararse para la guerra, para lograr ser reconocido en su mundo debe darse a conocer como un gran guerrero.

Un héroe abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos. Podría tratarse de un viaje real con un destino claro y bien definido (...) (Vogler, 2002, p.45)

### *6.2.2 La llamada de la aventura*

El héroe se enfrenta a un problema, un desafío o aventura que debe superar. Una vez planteada la “llamada de la aventura”, el protagonista no podrá ya permanecer en la tranquilidad de su mundo

ordinario. (Vogler, 2002, p. 48)

La representación de este paso para Ragnar es buscar una manera de encontrar tierras en el oeste, el propósito de esto es lograr conseguir grandes riquezas y lograr ser famoso en su mundo, la creencia Escandinava era que todo lo que enterraste en vida podrías utilizarlo en el Valhalla; pero el mayor anhelo de Ragnar es conseguir tierras fértiles para su gente ya que ciertas regiones de Escandinavia eran muy duras para vivir en aquella época así que por esa razón, Ragnar se propone llegar al oeste; en aquel tiempo navegar en mar abierto era muy difícil y peligroso así que el personaje logra encontrar una forma para poder alcanzar su sueño, aunque tiene muchas dudas ya que si fracasa y muere, no podría cuidar más a su familia pero decide que es la mejor opción para él mismo.

La llamada de la aventura establece las reglas del juego, plantea la contienda y define el objetivo del héroe: hacerse con un tesoro o con el amante, obtener venganza o enderezar las cosas, alcanzar un sueño, enfrentarse y superar un reto o cambiar una vida.

(Vogler, 2002, p. 48)

35

### 6.2.3 El Rechazo de la llamada

En el rechazo de la llamada Ragnar se muestra indeciso debido a los distintos factores que podrían ocurrir al decidir navegar hacia el Oeste, uno de estos sería el perder a su familia, Ragnar Lothbrok es un individuo muy apegado a su familia y tiene miedo de no poder regresar para cuidar de ellos, otro factor es el que el jarl de su pueblo no le permite que vaya al Oeste por distintas razones que a Ragnar no le parecen válidas, podemos observar claramente en los primeros dos capítulos como experimenta este paso en distintas secuencias que se muestra dudoso acerca de su decisión sobre partir.

*Esta es una cuestión que tiene mucho que ver con el miedo. Con mucha frecuencia llegados a este punto el héroe se muestra remiso a cruzar el umbral de la aventura, de suerte que rechaza la llamada o bien expresa su renuencia. Después de todo, se enfrenta al mayor de todos sus temores:*

*el terror a lo desconocido. El héroe todavía no se ha comprometido con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás. Será necesaria alguna influencia externa -un cambio en las circunstancias, una ofensa mayor contra el orden natural de las cosas o el encuentro con un mentor- para que logre superar este instante de miedo absoluto y paralizante. (Vogler, 2002, p.49)*

#### *6.2.4 El encuentro con el mentor*

La función del mentor consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido. Puede darle consejos, servirle de guía o proporcionarle pociones mágicas (...) (Vogler, 2002, p.50)

El paso del encuentro con el mentor se ve reflejado cuando Ragnar conoce al monje Inglés Athelstan, este personaje se vuelve de suma importancia en la historia del héroe pues es quien le enseña el idioma anglosajón y quien le explica sobre la religión cristiana, Athelstan a pesar de llegar como esclavo, logró convertirse en uno de los amigos más fieles del famoso vikingo y lo impulsó a lograr la fama que tanto anhelaba, la curiosidad de Ragnar fue lo que permitió que el monje pudiera convertirse en su mentor.

36

La relación que se establece entre el héroe y el mentores uno de los temas más comunes de la mitología y uno de los más ricos en el plano simbólico. (Vogler, 2002, p.49)

(...) Sin embargo, el mentor no podrá acompañar al héroe hasta el final del viaje. Tarde o temprano también deberá enfrentarse a lo desconocido en completa soledad. En ocasiones será necesario que el mentor empuje al héroe para que dé comienzo su aventura. (Vogler, 2002, p. 50)

En Ragnar, la verdadera aventura comienza cuando Athelstan le muestra las costumbres de los Ingleses y le muestra como podía invadir París. A pesar de que Athelstan muere antes de que Ragnar logre llegar a París, lo incita y convence de que París será su más grande conquista pues era una ciudad de inimaginables riquezas para los Vikingos.

#### *6.2.5 La Travesía del Primer Umbral*

Finalmente el héroe accede a internarse en la aventura y penetra por vez primera en el mundo especial de la historia. Lo hace como resultado de atravesar el primer umbral, de suerte que acepta todas las consecuencias que puedan derivarse de dicha empresa, problema o reto manifestado por medio de la llamada de la aventura. (Vogler, 2002, p.50)

Este paso se ve reflejado cuando Ragnar atraviesa el largo viaje de llegar al Oeste por segunda ocasión pero esta vez va vigilado por un emisario del Jarl, cuando este trata de violar y asesinar a su esposa Lagertha, a la doncella escudera no le queda otra opción mas que defenderse del agresor, esto desencadena que Haraldson, Jarl de la tribu culpe a Ragnar y logre encarcelarlo, el héroe no le queda otra opción, sólo esperar un juicio justo para que sus amigos no se vean envueltos en una pelea que terminará en sangre, Haraldson quiere incriminarlo pero al final Ragnar queda absuelto de los cargos. Desesperado por la liberación de Ragnar, decide atacarlo en su granja y asesinar a todos los que conviven con él, su familia logra escapar mientras el vikingo logra distraerlos, pero queda malherido, Athelstan lo rescata y logran llevarlo con Floki quien lo cura, cuando esta un poco mejor se entera que Haraldson tortura a su hermano para que revele su paradero.

37

Ragnar decide que debe pelear contra Haraldson, logra derrotarlo y se convierte en Jarl de Kattegat. Lagertha pierde a su hijo y Ragnar queda devastado, el héroe logra atravesar su primer umbral, aceptando todas estas consecuencias que derivaron de los hechos anteriores.

Frecuentemente las películas presentan un aestructura dividida en tres actos, tres partes bien diferenciadas que podemos definir como sigue: 1) el héroe se decide a actuar, 2) la acción en si misma, y 3) las consecuencias que derivan de la acción. El primer umbral determina el paso entre los actos primero y segundo. El héroe, una vez que hasuperado sus miedos, toma la determinación de afrontar el problema y pasar a la acción. Ahora está totalmente comprometido con el viaje y ya no puede dar marcha atrás. (Vogler, 2002, p.50)

### *6.3 Segundo Acto*

#### *6.3.1 Las pruebas, los aliados y los enemigos*

Una vez traspasado el primer umbral, el héroe encuentra a su paso, natural y progresivamente, nuevos retos y pruebas, hallando en su camino aliados y enemigos, y poco a poco asimila las normas que rigen ese mundo especial. (Vogler, 2002, p.51)

Ragnar afirma que el poder es peligroso pero que sólo se les da a aquellos que están dispuestos a recogerlo, esto haciendo una alusión a que el poder atrae lo peor, pero también muestra los verdaderos aliados ya que están sometidos a pruebas para traicionar a Ragnar ya que en parte gracias a los aliados que tiene es como logra llegar al poder. Ragnar todo el tiempo está sometido a un ambiente hostil, desde que no creen en él para poder llegar al Oeste, después cuando Haraldson le quita el botín y su hermano duda de su capacidad para navegar en mar abierto pero también es importante reconocer que sus aliados son pieza fundamental en su ascenso al poder.

### *6.3.2 La aproximación a la caverna más profunda*

Y en última instancia, el héroe se aproxima al lugar que encierra el máximo peligro (...) el enclave más peligroso del mundo especial, su caverna más profunda. Cuando el protagonista penetra en el lugar de sus temores cruzará el segundo gran umbral. Los héroes suelen detenerse a sus puertas, en preparación para lo que se cierne sobre ellos, para planear su estrategia (...) Esta fase se denomina la aproximación o el acercamiento. (Vogler, 2002, p.52)

38

La aproximación a la caverna más profunda para Ragnar es cuando su hermano Rollo lo traiciona, hay guerra entre los pueblos escandinavos, su hija Gyda muere y pierde a su esposa y a su hijo Björn. Ragnar se da cuenta que sus miedos más profundos se hicieron realidad pero sabe que debe afrontar las consecuencias de sus actos y seguir adelante; para Ragnar estos sucesos son peores que la propia muerte, desde instante algo muere dentro del héroe.

La aproximación engloba, por tanto, todos los preparativos previos a la entrada en la caverna más profunda y el enfrentamiento con la muerte o un peligro supremo. (Vogler, 2002, p.52)

### *6.3.3 La Odisea (El Calvario)*

La fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quien más teme. Se enfrenta a una muerte posible y da inicio la batalla con la fuerza hostil. La odisea, este calvario,

constituye un <<momento negro>> para la audiencia, que es mantenida en tensión y se arroba al no saber si el protagonista fenecerá o sobrevivirá a semejante trance. El héroe, como Jonás, <<está en el vientre de la bestia>>. (Vogler, 2002, p.53)

Ragnar Lothbrok atraviesa su odisea cuando conoce al Rey Horik de Dinamarca y a Jarl Borg de Suecia, ambos personajes ya habían escuchado las grandes hazañas de Ragnar y por tanto el Rey lo envía como su emisario para arreglar una disputa de tierras con Jarl Borg, pues argumentaba que esas tierras le pertenecían mientras que Jarl Borg decía que solo las quería por sus propiedades ricas en minerales y no tenía ningún derecho legal sobre ellas, así que es cuando Ragnar entra para evitar el derramamiento de sangre, no logra evitar la inminente guerra así que decide mantenerse del lado de Horik, Rollo por su parte decide mantenerse del lado de Jarl Borg sin decirle una sola palabra a su hermano, la sorpresa de Ragnar es grande cuando descubre la traición, al final gana el lado de Ragnar y logra perdonarle la vida a su hermano y convencer a ambos bandos de pelear juntos contra los ingleses, el viaje apenas comienza, ya que cuando van a partir, Horik le comenta a Ragnar que no quiere a Jarl Borg y debe transmitirle el mensaje del Rey, cuando le comenta esto al Jarl, tiempo después toma la decisión de vengarse de Ragnar y su familia; Rollo regresa para pedirle perdón a su hermano y lo aceptan de nuevo en Kattegat pero debe quedarse, este defiende ferozmente el pueblo pero terminan en retirada.

39

Ragnar decide regresar y pelear, llega una aliada inesperada, Lagertha su exesposa y su hijo Bjorn quien decide ayudarlo para recuperar el pueblo de Kattegat. Una vez recuperado, Jarl Borg logra huir y tiempo después Horik le plantea a Ragnar que perdonen a Jarl Borg y naveguen al Oeste de nuevo pero Aslaug le dice que no le haga caso, una vez que se reúnen todos en Kattegat, le tienden una trampa a Jarl Borg y lo encierran advirtiéndole Ragnar que le hará un Blood Eagle o águila sangrienta, cuando esta encerrado Horik lo va a visitar y Jarl Borg le dice que la fama de Ragnar eclipsa a la de Horik, este ya resentido y dándose cuenta de que es verdad, le comenta a Jarl Borg que lo va a liberar y que quiere matar a toda la familia Lothbrok y sus aliados, el rey está haciendo planes para liberar a Jarl Borg pero la noche del escape, Ragnar le hace el águila sangrienta partiéndole la espalda, arrancándole las costillas y quitándole los pulmones, desde este punto Horik sabe que debe apresurarse para atacar a Ragnar, pero no cuenta con que Ragnar ya ha hecho un contrataque simulando que sus amigos se vuelven contra él, esparciendo rumores así cuando Horik

decide hacer la jugada final Ragnar contrataca sorpresivamente y logra matar a Horik convirtiéndose en Rey de las tribus vikingas.

Se trata de un momento crítico en la historia, una odisea en la que el héroe debe morir o parecer morir para que pueda renacer seguidamente. (...) Lo que sucede a nuestro héroe nos sucede a nosotros. (...) Nuestras emociones quedan temporalmente suspendidas para que podamos revivirlas cuando regrese desde la muerte. (...) Por consiguiente, el héroe de cualquier historia es un iniciado al que le son revelados los misterios de la vida y la muerte. (Vogler, 2002, p.54)

#### *6.3.4 La Recompensa*

Habiendo sobrevivido a la muerte, vencido al dragón, o matado al Minotauro, el héroe y la audiencia tienen motivos para el festejo. El héroe ahora toma posesión del tesoro máspreciado, persiguiendo el cual ha llegado hasta aquí, obtiene finalmente su recompensa. (Vogler, 2002, p.55)

Ragnar comienza a ganar mucha fama por ser el granjero que logró llegar al Oeste y convertirse en Rey pero con este poder comienzan a llegar más problemas que antes, para Ragnar era importante el futuro de su pueblo y es por eso que quiere llegar a un acuerdo con Ecbert, el Rey de Wessex para poder establecer un asentamiento en Inglaterra aunque muchos de sus compatriotas no apoyan a Ragnar, pero

40

solo busca el mejor futuro para su pueblo, así que van a la guerra civil que hay en Inglaterra y deben intervenir para beneficiar al reino de Wessex y Mercia y mantener el acuerdo del asentamiento. Aunque Ragnar estaba satisfecho de que el asentamiento tuviera éxito; Ecbert lo traiciona a sus espaldas y cuando la flota de Ragnar se va, destruyen el asentamiento. Un tiempo después Ragnar decide que quiere atacar París debido a los consejos de Athelstan quien lo induce a querer invadir Francia pero una vez más, se presenta una situación que cambiará el rumbo de la historia de Ragnar, un sobreviviente del asentamiento logra regresar a Kattegat y le cuenta a Floki lo sucedido, este aprovecha la situación para mostrarle a Ragnar que estaba en lo correcto, deja al hombre con Ragnar y este toma una difícil decisión, asesina al hombre para que no cuente nada pues sabe que si regresa a vengarse, París estará cada vez más lejos; antes de que partan a navegar, Athelstan vuelve al Cristianismo y le dice a Ragnar que lo mejor es irse a lo que el héroe le contesta que no puede irse ya que Ragnar lo quiere como un buen mentor y amigo, esto será en vano pues Floki



mata a Athelstan por celos ya que pensaba que había engañado a Ragnar. El héroe desconsolado no le queda más que enterrar a su amigo y colgarse la cruz del dios cristiano, lo que traerá consecuencias graves. Al final logran llegar a Francia y es todo lo que imaginó Ragnar por lo que la recompensa a pesar de los duros golpes que experimento en este paso, es la de llegar a París.

En algunas ocasiones la <<espada>> no es sino el conocimiento o la experiencia que posibilitan un mayor entendimiento de las fuerzas maléficas y la reconciliación con ellas. (Vogler, 2002, p.55)

### *6.3.5 El Camino De Regreso*

Pero nuestro héroe todavía no ha salido de la floresta. Estamos, pues, a las puertas del tercer acto, y el protagonista empieza a vivir las consecuencias de su enfrentamiento con las fuerzas del mal, que supuso su particular odisea. (Vogler, 2002, pp. 55-56)

En su llegada a París, Ragnar decide dejar al mando a Floki para demostrarle que estar al frente es un peso muy grande, este falla al tratar de entrar a París al igual que Lagertha y Rollo, Ragnar está decidido a hacer un plan el mismo para poder meterlos a París a pesar de que la última batalla para entrar a París lo dejó muy malherido física y emocionalmente pues para los vikingos perder era una terrible decepción.

41

Esta etapa realiza la firme decisión de regresar al mundo ordinario. El héroe cae en la cuenta de que es necesario dejar atrás el mundo especial, aunque todavía le aguardan otros peligros, tentaciones y pruebas. (Vogler, 2002, p.56)

A pesar de todo logran entrar a París pues Ragnar se hace pasar por muerto pero antes deja un mensaje a su hijo Bjorn que la armada vikinga no se va a ir si no le dan un funeral cristiano, así que se deja bautizar por un obispo cristiano para después pueda llevarse en un ataúd y que quien entre con él deberá estar desarmado. Al llegar a la iglesia, Ragnar sale y mata al obispo, toma a la princesa Gisla como rehén y desarma las defensas para que su ejército pueda entrar, después deben regresar pues Ragnar se encuentra muy malherido y al borde de la muerte pero deben dejar cierta presencia pues quieren volver en la próxima primavera. Dejan a Rollo al mando pero no saben que una vez más, traicionará a Ragnar.

### 6.3.6 *La Resurrección*

En tiempos pretéritos, los cazadores y los guerreros debían ser purificados antes de regresar a sus comunidades de origen porque tenían las manos manchadas de sangre. Aquel héroe que se ha adentrado en el reino de los muertos tendrá que renacer y purificarse por medio de un último calvario de muerte y resurrección antes de iniciar su retorno al mundo ordinario de los vivos. (Vogler, 2002, p.56)

Ragnar se encuentra aún al borde de la muerte y está soñando que va a entrar por las puertas del Valhalla pero inesperadamente se cierran frente a él, cuando está mejor organiza nuevamente a sus Jarls para poder regresar a París, Ragnar se molesta con Bjorn por haber arrestado a Floki por el homicidio de Athelstan pues le dice que si hubiera querido arrestarlo, lo habría hecho hace mucho y no le deja otra opción que lidiar con su descarriado amigo, para después enterarse que dejó al mando a Rollo. Bjorn debe partir para realizar un viaje él solo que lo fortalecerá pero Ragnar cree que es una mala idea. Ragnar ahora debe lidiar con su viejo amigo y le pone un castigo muy especial, pero aguanta poco pues su hija de Floki muere y sabe que debe apoyarlo, poco después traen a un esclava china, su nombre es Yidu con la que Ragnar cree formar un vínculo pero la realidad es que le da una droga que calma su dolor, cuando deciden ir a Francia de dan cuenta de que Rollo los traiciona aunque para Ragnar no era una sorpresa pero para Bjorn era distinto; la primer batalla contra Rollo la pierden pues conoce bien las estrategias vikingas, en medio de

42

la batalla Ragnar salva a Floki de morir ahogado, regresan al campamento y planean la batalla final contra los francos. Ragnar cada vez se vuelve más dependiente de la droga y está perdiendo la cabeza, termina matando a Yidu ya que quería revelar a todos que el asentamiento en Inglaterra había sido destruido. En camino a la batalla final Ragnar va drogado y al mirar hacia la playa observa a su familia Lagertha, su hija Gyda está viva, su hijo Bjorn un niño y su fiel amigo Athelstan el monje inglés, Ragnar se siente desorientado pero listo para una última pelea; en el calor de la batalla se encuentran los hermanos Lothbrok y saltan al campo de batalla flotante, la batalla comienza y Ragnar le dice que jamás fue su hermano y que solo uno saldrá vivo a lo que Rollo contesta que no será él; en medio de todo, los francos comienzan a ganar mientras la pelea entre hermanos se torna cada vez más dura, al final Ragnar malherido y planea sacrificarse pues ve que Lagertha está

malherida y le pide a Bjorn que ayude a su madre; está listo para morir pero lo arrastran al barco para huir.

(...) Con cada odisea el héroe adquiere un mayor conocimiento y dominio de la Fuerza. Podemos afirmar que la experiencia lo ha transformado en un ser nuevo. (Vogler, 2002, p. 57)

### *6.3.7 El Retorno con el Elixir*

El héroe regresa al mundo ordinario, mas su viaje carecerá de sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza desde el mundo especial. (Vogler, 2002, p.57)

Ragnar se ha ido, después de su derrota en París desaparece por muchos años de Kattegat, su pueblo lo odia ahora que saben que ocultó la destrucción del asentamiento, algunos de sus hijos ya no lo quieren pero otro entienden que actuó como vikingo y Bjorn el mayor de todos explica que la derrota en París finalmente quebró a su padre, poco después en Kattegat aparece Ragnar, muchos se asombran porque pensaban que jamás regresaría, sus hijos lo están esperando y Ragnar ofrece ser Rey a cualquiera que se sienta capaz de gobernar, nadie reclama el poder y cuando Ubbe su hijo da un paso al frente, Ragnar decide abrazar a su hijo después de tanto tiempo, Bjorn pregunta por qué regresó. Ragnar explica a sus hijos después que quiere hacer un viaje a Inglaterra y les pregunta si quieren ir con él a lo que sus hijos se niegan pues todos tienen planes distintos; Ragnar le ofrece al menor de todos, Ivar el deshuesado, si quiere ir con él a Inglaterra, su hijo acepta pero

43

ahora debe seguir reclutando, decide emprender el viaje a Hedeby donde su ex esposa Lagertha es Jarl, al llegar comienza a hablar con Lagertha de lo sucedido con el asentamiento y ella le explica que todos confiaron en Ragnar, todos aprobaron sus ideas pero que se equivocó al no contar a su pueblo sobre la destrucción del asentamiento, Ragnar le pide perdón pues la considera el amor de su vida aunque no siguieran juntos y Lagertha le explica que no hay resentimientos entre ellos pero que no puede acompañarlo en su viaje a Inglaterra, Ragnar decide partir al otro día y trata de suicidarse colgándose de un árbol pero no lo logra. Ya en Kattegat decide sacar sus tesoros enterrados para poder sobornar y reclutar a una tripulación, en el viaje a Inglaterra, una fuerte tormenta arrasa con los dos barcos y sólo unos pocos logran sobrevivir con Ragnar y su hijo Ivar pero el héroe está decidido a no volver con vida a Kattegat, así que entre ambos matan al resto de la tripulación durante la noche. Los Ingleses encuentran en los restos del barco el estandarte del

cuervo negro que pertenece a Ragnar y ahora están alertados de que el Rey de los vikingos está en sus tierras. Ecbert le dice a su hijo Aethelwulf que no puede preocuparse por un hombre pero este le explica que no es solo un hombre sino la historia de su raza; Ragnar le explica a su hijo todo lo que va a pasar cuando lleguen a Wessex pues estaba consciente de lo que le harían, pero sabía que a Ivar no lo lastimarían pues estaba inválido aunque no sabían que era un gran guerrero, aún así Ragnar le pide que pase lo que pase no debe intervenir, llegando a Wessex lo golpean y torturan y lo encierran en una jaula, poco tiempo después llega el Rey Ecbert y les dice que deben soltarlo, a pesar de que en algún momento Ragnar y Ecbert habían formado un vínculo, este nunca lo perdonaría por destruir el asentamiento que les había dado con derechos legales sobre la tierra. A pesar de eso Ragnar se aprovecha de la situación para decirle que lo entregue a Aella el Rey de Northumbria que tanto odio tiene hacia Ragnar y juró que lo mataría, Ecbert se niega a eso pero Ragnar insiste en que así debe ser su muerte, que lo debe hacer como un favor de buena fé, Ecbert accede y Ragnar le explica que dará un gran discurso sobre los dioses aunque él no creó en ellos; así lo decide porque sabe que una vez muerto, sus hijos tratarán de vengarlo y es su mayor propósito pues así él se vengaría de lo que paso con el asentamiento. Ragnar pide que lo dejen hablar con Ivar y le explica que va a morir, Ivar se niega y le dice que de ser así, ellos tomarán venganza en Aella pero Ragnar le explica que deben tomar venganza en Ecbert. En su trayecto a Northumbria donde será ejecutado, a Ragnar le habla un ciego que maneja el carruaje y le dice que puede verlo a lo que recuerda que el vidente de Kattegat le dijo que moriría cuando un ciego pudiera verlo, para Ragnar esto es una mera interpretación pues sabe que los dioses no existen, cuando llega a

44

Northumbria lo golpean y lastiman severamente pero Ragnar lo acepta y no opone resistencia, durante la noche Ragnar tiene un sueño donde recuerda buena parte de su vida desde el momento antes que decide navegar al oeste y despierta con una multitud a sus pies que claman verlo morir,; cuando está a punto de morir da un discurso sobre que no se arrepiente de haber sido un vikingo y de que los dioses lo recibirán como todo un héroe, sin mas, Aella da la orden y lo arrojan a un pozo lleno de serpientes y aquí es cuando termina el viaje del héroe Ragnar.

El Elixir para Ragnar es la venganza sobre los Ingleses y la destrucción de ambos reinos con la muerte de sus reyes Ecbert de Wessex y Aella de Northumbria a quien le hicieron el águila sangrienta por haber asesinado al más grande héroe de los vikingos, Ragnar Lothbrok.

A veces el elixir no es sino un tesoro ganado a pulso tras la búsqueda, si bien puede así mismo ser el amor, la libertad, la sabiduría o el conocimiento de que ese mundo especial existe y no necesariamente implica la muerte (...) (Vogler, 2002, p.57)

Recapitulando lo dicho acerca del viaje del héroe en el personaje de Ragnar Lothbrok:

- 1.- Los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO donde
- 2.- reciben la LLAMADA DE LA AVENTURA.
- 3.- Inicialmente se muestran reticentes o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero
- 4.- un MENTOR los anima a
- 5.- CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde
- 6.-encontrarán PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
- 7.- SE APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral
- 8.- donde empezará su ODISEA O CALVARIO.
- 9.- Se apoderarán de su RECOMPENSA y
- 10.- serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario.
- 11.- Cruzan un tercer umbral y experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma.
- 12.- RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario.

45

### **Corpus:**

#### **Temporada 1 Vikings**

- 1x1 Rites of passage
- 1x2 Wrath of the Northmen
- 1x3 Dispossessed
- 1x4 Trial
- 1x5 Raid
- 1x6 Burial of the Dead
- 1x7 A King's Ransom
- 1x8 Sacrifice

1x9 All Change

#### **Temporada 2 Vikings**

- 2x1 Brother's War
- 2x2 Invasión
- 2x3 Treachery
- 2x4 Eye For an Eye
- 2x5 Answers in Blood
- 2x6 Unforgiven
- 2x7 Blood Eagle

2x8 Boneless  
2x9 The Choice  
2x10 The Lord's Prayer

### **Temporada 3 Vikings**

3x1 Mercenary  
3x2 The Wanderer  
3x3 Warrior's Fate  
3x4 Scarred  
3x5 The Usurper  
3x6 Born again  
3x7 Paris  
3x8 To the Gates!

3x9 Breaking Point  
3x10 The Death

### **Temporada 4 Vikings**

4x1 A Good Treason  
4x2 Kill the Queen  
4x3 Mercy  
4x4 Yol  
4x5 Promised  
4x6 What Might Have Been  
4x7 The Profit and the Loss  
4x8 Portage  
4x9 Death All Round  
4x10 The Last Ship  
4x11 The Outsider  
4x12 The Vision  
4x13 Two Journeys  
4x14 In the Uncertain Hour before the morning  
4x15 All His Angels

### **Conclusiones**

*“Pueden ser sombras todas las cosas que nos disgustan de nuestra persona, todos los secretos oscuros que no sabemos o no podemos admitir, aun ante nosotros mismos”. -Christopher Vogler-*

Mediante este proyecto terminal se demostró que Ragnar Lothbrok no se corrompió debido al poder que adquirió sino por los constantes ataques del entorno hostil que lo rodeaba pues utilizó el poder para situaciones que favorecieran a su pueblo.

El arquetipo de la sombra es pieza importante en la historia de Ragnar pues sale a relucir muchas veces aunque al final este comportamiento se encontró totalmente ausente.

Se observó las relaciones interpersonales del héroe y se afirma que la forma en que se relaciona Ragnar no estaba predispuesto a corromperse antes de obtener el poder.

Ragnar pasa a ser un antihéroe pero no significa que esto sea un cambio negativo para él.

Al término del viaje de Ragnar Lothbrok se muestra que es otro personaje que repite el patrón del viaje del héroe propuesto por Christopher Vogler quien confirma la teoría de Joseph Campbell sobre que las historias creadas por el humano se repiten una y otra vez incesantemente.

En cuanto a la amplitud estilística se pudo comprobar que existe una gran similitud entre las series Vikings y Smallville a pesar del contexto histórico, social de espacio tiempo ya que tienen más de una década de diferencia entre el inicio de cada una, se muestra una brecha muy corta entre la forma de la cámara que es esencial para mostrar este recurso que juega con la imagen, sonido, puesta en escena, narración y montaje aunque se agregó para este análisis el factor de la violencia cuantificando como violencia baja (golpes empujones), media (cortadas y disparos) y alta (desmembramientos, degollamientos y homicidios) dependiendo de la acción especificada en cada nivel.

### **Anexo sobre el viaje del héroe:**

**Héroe:** Un héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebaño.

**Antihéroe:** Un antihéroe no es lo opuesto al héroe, sino un tipo de héroe muy concreto, uno que tal vez pudiera ser considerado un villano por encontrarse fuera de la ley, según la percepción de la sociedad, pero hacia quien el público principalmente siente simpatía.

Arquetipo: El psicólogo Carl C. Jung optó por nombrar a los modelos de la personalidad que se repiten desde tiempos antiguos de suerte que suponen una herencia compartida para la especie humana en su totalidad. (...) (Vogler, 2002, p.60)

La Sombra: El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresado, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa.

Como todos los arquetipos restantes, las sombras pueden expresar aspectos positivos como negativos.

### **Bibliografía:**

- Campbell, Joseph: *El Héroe De Las Mil Caras: Psicoanálisis Del Mito*. Nueva York, Pantheon Books, 1949.
- Vogler, Christopher: *El Viaje Del Escritor*. Madrid, Ma Non Troppo, 2002.
- Zavala, Lauro: *La Representación De La Violencia*. México, Versión Nueva Época, 2012.



- -Clements, J.M. *Mundos perdidos, Vikingos*. China, PARANINFO S.A, 2009.

### **Filmografía:**

- Hirst, Michael: *Vikings*, Irlanda y Canadá, 2012.
- Gough, Alfred-Millar, Miles, *Smallville*, E.U.A, 2001.