

La actualidad de la mitología germánica

Ortiz-de-Urbina, Paloma (ed.). *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*. Tubinga. Gunter Narr Verlag, 2020, 218 pp. ISBN: 9783823383000.

La mitología germánica está experimentando en la actualidad un auge sin precedentes en los medios audiovisuales, especialmente entre la audiencia joven. Héroes como Thor, Odín y Sigfrido pueblan series de televisión y cómics, películas y videojuegos. ¿Cuándo y por qué emerge este interés en la mitología germánica en los medios? A partir de la interpretación que de los mitos nórdicos realizaba Richard Wagner a finales del siglo XIX con su tetralogía operística *El anillo del nibelungo*, las contribuciones del volumen *Germanic Myths in the Audiovisual Culture* examinan la recepción de los mitos germánicos en los medios audiovisuales durante los siglos XX y XXI. La editorial alemana Gunter Narr ha sido la encargada de publicar esta obra en inglés y en alemán.

La multiplicidad de autores da lugar a una pluralidad de perspectivas y especialidades disciplinarias que ofrecen aportaciones valiosas en este volumen coordinado por Paloma Ortiz-de-Urbina.

El libro está dividido en cuatro capítulos que incluyen estudios sobre la recepción de los mitos nórdicos en la actualidad. La primera sección, “Richard Wagner and his Impact on Contemporary Audiovisual Culture” analiza el legado de la interpretación wagneriana de las fuentes germánicas medievales en su tetralogía *El anillo del nibelungo* y muestra el alcance de la influencia que la interpretación del compositor alemán ejerció en todas las representaciones subsiguientes en la cultura audiovisual de los siglos XX y XXI.

La sección se inicia con un capítulo titulado “The Siegfried Myth in Opera and on Film: from Richard Wagner to Fritz Lang”. El ensayo de Paloma Ortiz-de-Urbina explora el mito de Sigfrido/Sigurd en la ópera y el cine, tomando como punto de partida la interpretación del héroe que realiza Wagner en su ópera *Siegfried* (1876), el tercer drama de *El anillo del nibelungo*. En su combinación de diferentes fuentes mitológicas germánicas medievales (como el *Cantar de los nibelungos* o las Eddas escandinavas) y su original realización estética en la nueva *Obra de arte total* (*Gesamtkunstwerk*), Richard Wagner aporta una original visión del héroe que marcará la futura pauta audiovisual en la representación del mito. Así, la primera representación cinematográfica centrada en este personaje, titulada *Siegfried* y perteneciente al díptico *Die Nibelungen* (*Los Nibelungos*) de Fritz Lang, filmado en 1924, muestra claras huellas de la estética wagneriana, tanto en lo relativo al tratamiento de la luz que rodea al protagonista como en las estructuras arquitectónicas que enmarcan la trama.

En el siguiente capítulo, “The Ring of the Nibelung: Philosophy, Wagner and La Fura dels Baus”, Magda Polo Pujadas examina el impacto de la mitología nórdica y la influencia de los filósofos Ludwig Feuerbach y Arthur Schopenhauer en la composición de la tetralogía de Wagner. El análisis muestra cómo esta influencia se encuentra no solo en partes del libreto, sino también, y especialmente, en la nueva visión del mundo que representa la obra de arte total en *El anillo del nibelungo*. Polo examina las anotaciones de los filósofos en un pie de página que aparece en la versión original de la última ópera de la tetralogía, *El ocaso de los dioses*. El llamado “final de Feuerbach” y el “final de Schopenhauer” expresan una visión optimista y pesimista respectivamente del fin del mundo no explicadas en el libreto original de Wagner. Sin embargo, a finales de 2000, una adaptación de la tetralogía de Wagner realizada por la compañía teatral catalana vanguardista La Fura dels Baus incluyó un final abrumadoramente positivo y mediterráneo que ilustraba el papel del hombre en el restablecimiento de un nuevo orden y reinterpretaba así las principales ideas de la filosofía de Feuerbach para la escena.

De la misma manera, en su artículo “Staging Wotan: Chéreau, Schenk, La Fura dels Baus”, Miguel Salmerón reflexiona sobre esta reciente versión de La Fura dels Baus y la compara con otras dos producciones: la propuesta de Patrice Chéreau para el centenario de los *Festspiele* en Bayreuth (1976-79) y la obra de Otto Schenk en el Metropolitan de Nueva York (1986-89). Salmerón centra su análisis en el carácter de Wotan/Odín, que en *El anillo del nibelungo* sufre una profunda metamorfosis. Majestuoso en *El oro del Rin*, Wotan se debate entre la ley y sus anhelos en *La valquiria*, se convierte en un viajero errante en *Siegfried* y en una sombra apenas perceptible, pero presente, en *El crepúsculo de los dioses*. En su capítulo, Salmerón explica las diferentes soluciones por las que los escenógrafos han optado para la plena realización de Wotan y sus transformaciones.

Por último, en “Die Wandlung des Nibelungenmythos in der bande dessinée von Sébastien Ferran *L’Anneau des Nibelungen*”, Jesús Pérez-García analiza el tratamiento del mito de los nibelungos en un comic francés basado en *El anillo del nibelungo* de Wagner. García-Pérez parte del hecho de que los mitos del período romántico surgieron como reconstrucciones estilizadas del pasado, así como patrimonio cultural laboriosamente reclamado en respuesta a las aspiraciones del nacionalismo y del idealismo de la Europa de

la época. A partir de esta base, examina el modo en el que el contexto de la sociedad digital globalizada pierde las referencias semánticas de la obra wagneriana y las transforma de un modo radical. El cómic *L'Anneau des Nibelungen* reinterpreta el mito para el público joven y demuestra hasta qué punto la llamada fantasía heroica tiene un efecto definitorio de género en esta renovación.

La segunda sección, “Germanic Myths in Audiovisual Adaptation and Translation”, estudia la recepción de la mitología nórdica en las películas y analiza las estrategias traslativas utilizadas en el subtítulo y el doblaje de las series de televisión que se inspiran en los mitos germánicos.

Heidi Grünwald comienza esta sección con un ensayo titulado “Mythos und Utopie in Fritz Langs Nibelungenfilm”, que examina los conceptos de mito y utopía en la película de Lang *Los nibelungos* (1924), vinculándolos así al capítulo de Ortiz-de-Urbina. Como señala Grünwald, Fritz Lang opinaba que una película solo puede ser convincente si corresponde a la naturaleza de su tiempo. Con esta afirmación el director hacía también alusión a su película, que consta de dos partes y cuya producción y recepción reflejan el estado mental colectivo en Alemania durante la República de Weimar. El artículo parte de la recepción de la película para tratar la transferencia cinematográfica de las ideas míticas clave de los nibelungos a una sociedad caracterizada por la desilusión y la racionalización. Además, analiza el lenguaje pictórico de Lang en las representaciones utópicas o distópicas que aparecen en la película.

Por su parte, Laura Arenas añade otra dimensión al estudio de *Los nibelungos* de Fritz Lang comparando esta película con otra contemporánea que también adapta el *Cantar de los nibelungos: Dark Kingdom* de Uli Edel (2004). En su ensayo titulado “The Image of Germany in German Films. A Study of National Stereotypes in Two film Adaptations of the Epic Poem *Nibelungenlied*”, Arenas analiza los clichés nacionales en ambas películas. Parte del hecho de que las películas, al igual que otros medios, contribuyen a la transmisión de la imagen de un país. Esta imagen, a menudo plagada de tópicos, no solo proporciona información sobre un determinado grupo nacional, sino también sobre sus productores. Para analizar la imagen de Alemania en esas dos adaptaciones cinematográficas del poema épico, Arenas examina los estereotipos nacionales como mecanismo de representación de los personajes mitológicos en las películas y observa si la imagen que se transmite de Alemania en ambas producciones cinematográficas se ha modificado o reconfigurado a lo largo del tiempo.

En “Artusmythos und Transtextualität in *Monty Python and the Holy Grail*”, Peio Gómez examina las características de la relación entre el mito artúrico y la película de comedia clásica de 1975. Su trabajo analiza los procesos de transformación de elementos tradicionalmente asociados a Arturo y Lancelot mediante dos fragmentos para determinar finalmente la relación transtextual entre el cine y el mito. Gómez utiliza diferentes teorías de la transtextualidad y sugiere que el filme *Monty Python and the Holy Grail* se puede considerar

un mito *artificial* que finalmente desencadena la desmitificación del mito artúrico.

El capítulo de Elena Castro “The Duality of Translation in Historical Television Series: *Vikings*” se centra en los aspectos lingüísticos de la popular serie televisiva y en las estrategias traslativas aplicadas. En la serie, las dimensiones diastrática, diafásica, diatópica y diacrónica del lenguaje se convierten en herramientas esenciales en el proceso de acercamiento de la cultura de origen a la audiencia, a pesar de la coexistencia de hasta cinco idiomas diferentes y las limitaciones audiovisuales que afectan a la traducción. De hecho, según Castro, la complejidad lingüística de la serie en inglés y la consiguiente complejidad de su traducción al español ponen de manifiesto los límites de la traducción en la doble contextualización de este producto mediático.

La tercera sección de este volumen, titulada “Germanic Myths in Television, Videogames and Propaganda Posters”, explora la influencia de la mitología germánica en los videojuegos y las series de televisión y estudia los procesos de traducción intersemiótica mediante los cuales los mitos nórdicos pueden reescribirse con fines políticos.

Para empezar, Ana Melendo propone una primera aproximación al análisis de la serie televisiva *Vikings* que recrea numerosos mitos germánicos y que ha tenido un gran éxito entre las generaciones más jóvenes. En su ensayo “Odin and Ragnar in the Television Series *Vikings: between Myth and Legend*”, Melendo se basa en la mitología como vehículo para facilitar la comprensión de ciertos aspectos literarios, históricos, teóricos y visuales que convergen en este texto audiovisual y, en consecuencia, de las cualidades artísticas que lo definen. Centrándose en la subtrama mitológica, su estudio explora los rasgos de la estilística y el *modus operandi* de la serie, que consigue crear un universo que fusiona el mito y la realidad y que se aleja de otras representaciones más realistas de la historia vikinga.

En su ensayo “Rewriting Germanic Myths in Video Games: *The Witcher, Hellblade, God of War IV*”, Irene Sanz muestra que los mitos germánicos no solo han sobrevivido saludablemente en diferentes formas, como la ópera, los cómics, el cine y las series de televisión, sino que también parecen estar disfrutando de un momento de gloria en uno de los medios audiovisuales más innovadores del siglo XXI: los videojuegos. Este capítulo explora cómo tres videojuegos muy populares y aclamados tanto por los críticos como por los jugadores –*The Witcher, Hellblade* y *God of War IV*– hacen resurgir los mitos germánicos de diferentes maneras, ya sea como trasfondo de la historia o como elementos esenciales en la trama del juego.

María Jesús Fernández-Gil, en su ensayo “Intersemiotic Analysis of Nazi Posters: Nordic Mythology at the Service of Arianism” completa esta sección analizando la forma en que la historia de Sigfrid/Sigurd, el cazador de dragones, se rescribió para llevar al héroe nórdico a la órbita de la raza maestra aria ideal de Hitler. El empleo de los mitos era clave en la propaganda del movimiento nacionalsocialista y, de hecho, los nazis recurrieron al atractivo de la mitología nór-

dica para formar una comunidad artificial impulsada por la idea de la pureza racial. Utilizando un póster de propaganda nazi como estudio de caso, este capítulo trata de destacar la forma en la que la maquinaria de propaganda de Joseph Goebbels logró condicionar los pensamientos, sentimientos y acciones del público alemán, ganando así finalmente un amplio apoyo popular. Este ensayo también analiza la creciente tendencia a *fabricar* la realidad a través de la manipulación de imágenes digitales y muestra que hoy en día se pueden extraer lecciones de los usos previos de la propaganda. Además, hace hincapié en la importancia de adquirir competencias de alfabetización visual en el mundo de la posverdad.

La última sección del volumen, “Ecocritical Use of Germanic Myths and Comparative Mythology”, abre la puerta a nuevas líneas de investigación que apenas se han explorado y que son de vital importancia para comprender el proceso de recepción de los mitos en el mundo actual: los estudios ecocríticos sobre los mitos germánicos y los estudios comparativos de mitologías de culturas alejadas entre sí, pero con evidentes rasgos comunes.

Lorena Silos abre esta sección con su ensayo titulado “*How to Train your Dragon: an Ecocritical Approach to Myth Criticism*”. Sostiene que las narraciones cinematográficas y literarias dirigidas a los niños suelen presentar a una heroína o un héroe que se atreve a cuestionar las normas y tradiciones y así desenmascara las inconsistencias de los discursos más arraigados en su sociedad. Silos explica que, en los últimos años, los estudios de animación más importantes han lanzado historias de rebelión y transgresión en las que los jóvenes protagonistas se resisten a perpetuar creencias y actitudes que tienen, en la mayoría de los casos, fundamentos legendarios o mitológicos. Tal es el caso de Hiccup, la figura principal de la película de animación *How to Train your Dragon* (2010), un joven vikingo destinado a convertirse en un cazador de dragones que desafía las tradiciones de su pueblo y consigue reescribir un capítulo del legado de la mitología nórdica. Silos explora la reinterpretación “ecológica” del mito de Sigfrido/Sigurd en esta película de acción y fantasía animada por ordenador.

En el siguiente capítulo, “*In the Beginning Was Crow: Reinventing and Subverting the Creation Myth*”, Lorraine Kerslake analiza con enfoque ecocrítico la obra literaria *Crow*, de Ted Hughes, en la que el poeta británico relaciona los mitos germánicos con los bíblicos. Según Kerslake, Hughes reinventa los mitos usando su conocimiento de las filosofías primitivas. El título de la obra alude a un animal que es guía espiritual en la mitología nórdica, muy relacionado con la figura de Odín/Wotan. Este capítulo analiza la importancia del mito y la incómoda relación que Hughes mantuvo con el cristianismo, así como la forma en que la mitología influyó tanto en su escritura como en su universo imaginativo. A través de un análisis ecocrítico, Kerslake examina la subversión que Hughes hace del mito de la creación al poner patas arriba el relato del *Génesis*. Además, observa los paralelismos entre el universo poético de *Crow* y el de los cuentos de la creación de Hughes en la esfera de su escritura dedicada al público infantil.

Finalmente, Yue Wen enriquece el presente volumen con un análisis comparativo entre la mitología nórdica y la china, “*Norse Mythology and Chinese Mythology in Comparison: the Origin of the Cosmos, Time and Space*”. A pesar de la distancia entre el norte de Europa y China, hay muchas similitudes en sus mitos primarios, especialmente los relativos al origen del cosmos. En su ensayo, enmarcado en las posturas etnológicas propuestas por Mircea Eliade y Joseph Campbell, Wen compara los mitos nórdicos y chinos en aspectos como la cosmología y los conceptos de tiempo y espacio. Se subrayan las similitudes entre la mitología nórdica y su homóloga china, y se rastrean orígenes antropológicos comunes de la *Edda* poética, de tradición germánica, la obra clásica de la doctrina taoísta china *Dao De Jing* y la obra mítica *Classic of Mountains and Seas*.

La lectura es enriquecedora y reúne multiplicidad de enfoques que son consecuencia de la autoría colectiva proveniente de los más diversos campos de estudio y difícilmente abarcables desde un solo enfoque teórico mitocrítico. Sin embargo, no falta la conexión con lo más profundo: la influencia de la mitología nórdica/germánica en las diferentes facetas estudiadas. Esto hace que el libro resulte una lectura muy grata e invite a los lectores a profundizar en los cimientos de la cultura audiovisual contemporánea.

Andrea Schäpers¹

¹ Universidad Pontificia Comillas
 aschapers@comillas.edu
<http://orcid.org/0000-0002-5166-0960>