

Revista de **Filología Alemana**

ISSN: 1133-0406

<http://dx.doi.org/10.5209/rfal.78422>EDICIONES
COMPLUTENSE

Ortiz-de-Urbina, Paloma (Hrsg.): *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*.
Tübingen: Narr Francke Attempto 2020. 218 S.

Die nordische und germanische Mythen- und Sagenwelt wird von zahlreichen und vielfältigen Figuren, so wie Göttern, Helden, Walküren oder weiteren fantastischen Kreaturen bevölkert, welche im Laufe der Geschichte zu Protagonisten mehrerer Erzählungen in verschiedenen Literaturtraditionen geworden sind. Die Geschichten und Lieder um Siegfried/Sigurd, Ragnar Lothbrok oder Odin/Wotan, um einige Beispiele zu erwähnen, konstituieren einen beliebten und erfolgreichen thematischen Fundus, aus dem sich künstliche Werke verschiedener Art und Darstellungsweise gespeist haben. Schon im 19. Jahrhundert in Zeiten der Romantik fanden solche Stoffe eine besondere Akzeptanz, die in Form von Märchensammlungen, Lexika, Erzählungen oder Opern u.a. ihren Ausdruck gefunden haben. Die Rezeptionslinie dieses thematischen Komplexes erstreckt sich mit nachvollziehbaren Änderungen und Transformationen aufgrund der historischen Begebenheiten und technologischen Voraussetzungen bis zur Gegenwart. In den letzten Jahren haben diese Figuren eine erneute ‚Glanzstunde‘ erlebt, die sich in Form der neuesten technologischen Möglichkeiten wie Computerspiele oder Fernsehserien niederschlagen. Die Helden der Völkerwanderungszeit, die Wikinger und die Gottheiten, welche ihre mythologischen Welten besetzen, die Repräsentation in verschiedenen Kunstmedien unterschiedlicher Epochen, aber vor allem das wachsende Interesse an ihnen und ihr gegenwärtiger Publikumserfolg sind Gegenstand des vorliegenden Bandes. Die insgesamt vierzehn Aufsätze, welche die von Paloma Ortiz-de-Urbina herausgegebene Publikation gliedern, wurden entweder in englischer - elf von denen - oder in deutscher Sprache – die restlichen drei – verfasst. Sie wurden jeweils in vier Sektionen gruppiert, um somit aus differenten Perspektiven und Blickwinkeln auf die aufgeworfene inhaltliche Aufgabenstellung des Bandes Antwort zu finden.

Die erste Sektion enthält vier Aufsätze und trägt den Titel *Richard Wagner and His Impact on Contemporary Audiovisual Culture*. Wie ihre Überschrift deutlich macht, hat diese thematische Abteilung die Figur des deutschen Komponisten als zentralen Drehpunkt der Beiträge. Sie untersuchen den entscheidenden Einfluss, der Wagners Beschäftigung mit den mittelalterlichen deutschen und skandinavischen Quellen auf spätere Kunstwerke geübt hat. Paloma Ortiz-de-Urbina analysiert in ihrem Beitrag die Auswirkungen von Wagners künstlerischer Ästhetik (Gesamtkunstwerk) auf Fritz Langs Verfilmung des Mythos *Die Nibelungen* am Beispiel der Figur Siegfrieds. Der Gebrauch von spezifischen Mitteln wie Rhythmus und Leitmotiv, die Darstellungsweise des Helden oder Langs Fähigkeit, all die

vorhandenen technischen Möglichkeiten in sein Werk als eine Art ‚Gesamtkunstwerk im Medium Film‘ zu integrieren, gelten als Beweise der Verbindung zwischen beiden Werken. Magda Polo Pujadas gebraucht philosophische Ansätze, um Wagners Tetralogie zu untersuchen. In diesem Aufsatz werden überwiegend zwei beinahe gegensätzliche philosophische Positionen gegenübergestellt: Feuerbachs Materialismus und Schopenhauers pessimistischer Idealismus. Beide sind an den unterschiedlichen Fassungen des letzten Teils der *Götterdämmerung* besonders gut zu erkennen. Miguel Salmerón Infante bewegt sich in seinem Beitrag im Bereich der Übersetzung und Adaption von Werken in differenten Medien. In diesem Sinne werden jeweils unterschiedliche Stufen untersucht: Die Übertragung zwischen Mythologie und Wagners *Der Ring des Nibelungen* und dessen Bearbeitungen und Adaptionen späterer Bühnenbilder. Die im Werk Wagners enorm wandelbare Figur Wotans bzw. Odins, die Schwierigkeiten, die dabei entstehen, und deren Lösungen werden hier anhand von drei Aufführungen verglichen, nämlich die von Patrice Chéreau, die von Otto Schenk und die von La Fura dels Baus. Jesús Pérez-García beschäftigt sich ebenso mit der Adaption von Wagners Nibelungen, stellt aber in seinem Beitrag ein weiteres Medium vor, den Comic, konkret die Bearbeitung, die Sébastien Ferran in seinem *L'Anneau des Nibelungen* präsentiert. Dabei wird das Augenmerk auf die formalen und künstlerischen Eigenschaften von Ferrans Werk gelegt, aber vor allem auf die bedeutungsvollen Unterschiede, die durch die Andersartigkeit der kulturellen und historischen Entstehungsmomente beider Werke hervorgerufen wurden.

Die Adaption- und Anpassungsstrategien, welche herangezogen werden, um nordische Mythen im Medium Film darzustellen, sind Gegenstand der zweiten Sektion mit der Überschrift *Germanic Myths in Cinema and Audiovisual Adaptation and Translation*. Heidi Grünewald setzt sich mit Fritz Langs Nibelungenverfilmung auseinander, indem sie die Beziehung zwischen dem Film und den gesellschaftlichen und politischen Umständen in Deutschland der zwanziger Jahre in den Vordergrund stellt und dabei die ästhetischen Ziele und Wirkungsabsichten des Regisseurs thematisiert. Im nächsten Aufsatz werden zwei Nibelungenverfilmungen miteinander verglichen. Dabei wird Uli Edels *Dark Kingdom* als moderneres und zeitgenössisches Pendant zu Fritz Langs Film präsentiert. Laura Arenas untersucht beide Filme aus der Perspektive nationaler Stereotypen und stellt ausschlaggebende Unterschiede fest, welche sich durch die jeweiligen Entstehungszeiten und unterschiedlichen nationalen Bilder erklären lassen. In den zwei nächsten Beiträgen werden weitere Themen zur Analyse eingeführt. Peio Gómez Larrambe analysiert die „[...] transtextuelle Beziehung zwischen Mythos und Film [...]“ (99), indem das Thema der Rezeption und Bearbeitung des Artusmythos in *Monty Python and the Holy Grail* aufgegriffen wird. Die Sprache der Wikinger und ihre getreue Darstellung in der Fernsehserie *Vikings* stellt eine besondere Herausforderung für die Macher und Übersetzer der Fernsehserie dar. Elena Castro García setzt sich in ihrem Aufsatz mit den Strategien auseinander, die dabei verwendet wurden, um einerseits die Alt Sprachen Altnordisch und Angelsächsisch dem gegenwärtigen Publikum näherzubringen und andererseits die zusätzliche Anpassung, die für das spanischsprachige Publikum nötig gewesen ist.

Die Fernsehserie *Vikings* fungiert als überleitendes Element zur dritten Sektion, welche *Germanic Myths in Television, Videogames and Propaganda Posters* zum

Thema hat. Die drei Beiträge in dieser Abteilung beschäftigen sich jeweils mit einem von den drei erwähnten Medien. Ana Melendo Cruz untersucht anhand der Fernsehreihe den Umgang mit dem Mythos und seine Darstellungsmöglichkeiten am Beispiel der Figuren Ragnars und Odins. Anschließend wird ein weiteres Medium, das der Computerspiele, von Irene Sanz Alonso eingeführt. Sie zeigt in ihrem Beitrag, wie die drei Computerspiele, *The Witcher*, *Hellblade* und *God of War 4* auf nordische Mythologie in verschiedenen Formen zurückgreifen. Der Missbrauch der germanischen und nordischen Heldencharaktere, hier Siegfried/Sigurd, sowie des runischen Alphabets in den Posters der Nazi-Propaganda wird im Aufsatz von María Jesús Fernández-Gil aufgedeckt und betont.

Für die neuesten Tendenzen und Forschungsansätze stehen die nächsten drei Beiträge dieses Bandes, die zusammen die Abteilung *Ecocritical Use of Germanic Myths an Comparative Mythology* bilden. Lorena Silos Ribas stellt eine neue Interpretation des Helden Siegfried/Sigurd in der Hauptfigur Hiccup vom Film *How to Train your Dragon* dar. Der angebliche Drachentöter ist in diesem Film zum Freund und Verteidiger der Drachen geworden, sodass eine zeitgenössische und ökologische Lektüre des Mythos ermöglicht wird. Die letzten zwei Aufsätze beschäftigen sich mit dem Vergleich von unterschiedlichen mythologischen Traditionen untereinander. Lorraine Kerlake Young zeigt die Neuinterpretation und Umdeutung von angelsächsischen bzw. nordischen und biblischen Mythen im Werk von Ted Hughes *Crow* und deren Funktion als „[...] mediation between the inner and outer worlds, [...]“ (173). Yue Wen deckt ähnliche Strukturprinzipien in der nordischen und chinesischen Mythologie auf, die sie am Beispiel vom Weltentstehungsmythos dargelegt hat. Somit wird dieser Band abgeschlossen, der die Leserschaft chronologisch durch die Rezeption von germanischer und nordischer Mythologie in unterschiedlichen Epochen und Medien sowie deren Vergleich mit anderen Literatur- und Kulturtraditionen geführt hat.

Christian Prado-Wohlwend
Universitat de València
Christian.Prado@uv.es