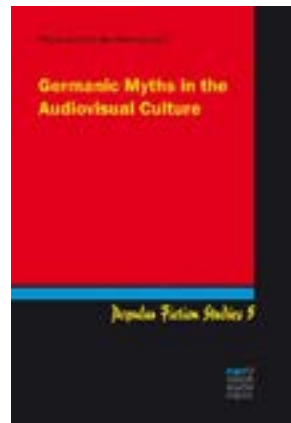


Paloma Ortiz-de-Urbina
(ed.)

Germanic Myths in the Audiovisual Culture

Tübingen (Alemania), Gunter Narr Verlag, 2020, 218 pp.
ISBN: 978-3-8233-8300-0
DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/mAGazin.2020.i28.11>



Si algo caracteriza a los mitos y tradiciones de cualquier origen y condición es su capacidad para moldearse a los diferentes procesos socioculturales que dan forma a nuestra historia, perpetuándose en el tiempo en diferentes formas y medios. Esta perspectiva define a la perfección el conjunto de resultados que saca a relucir *Germanic Myths in Audiovisual Culture*, el reciente libro editado por la profesora de la Universidad de Alcalá, Paloma Ortiz-De-Urbina. En él, gran cantidad de investigadores abordan diferentes modos en los que la mitología germánica ha influenciado diversos productos culturales pertenecientes al campo de lo audiovisual, desde producciones fílmicas de principios del siglo XX hasta reformulaciones más modernas del mito en el formato de los videojuegos o de filmes contemporáneos.

La primera sección del texto se centra en el impacto de la obra operística *El anillo del nibelungo*, de Richard Wagner, en la cultura audiovisual de la modernidad. El texto que introduce esta parte, “The Siegfried Myth in Opera and on Film: From Richard Wagner to Fritz Lang”, por la propia editora del tomo, Paloma Ortiz-de-Urbina, analiza uno de los primeros mestizajes entre la cultura cinematográfica y la mitología germánica: el filme de *Siegfried* (1924), del director Fritz Lang. A partir de un minucioso análisis de las bases mitológicas que inspiraron la ópera homónima de Wagner, la autora destaca las influencias visuales, conscientes o inconscientes, del cineasta alemán a la hora de recrear el mito de Sigfrido, apropiándose no solo del sentido narrativo de Wagner sino, también, de los componentes visuales que este mismo proponía. La figura de Wagner, por tanto, no solo se reivindica en términos de influencia temática posterior sino también en el catalizador cultural del siglo XX: la imagen. El texto de Ortiz-de-Urbina no es solo relevante en lo que al enfoque académico se refiere, sino que es de gran utilidad para introducir los siguientes dos capítulos del libro, dedicados a la adaptación del nibelungo wagneriano por la compañía de teatro catalana La Fura dels Baus. Por un lado, en “The Ring of the Nibelung: Philosophy, Wagner and La Fura dels Baus”, Magda Polo analiza la obra de Wagner desde la perspectiva de los filósofos Ludwig Feuerbach y Arthur Schopenhauer, cuyo pensamiento se posiciona como influencia de la última parte de la tetralogía: *El ocaso de los Dioses*. En este sentido, la versión de la compañía catalana, con dirección artística de Carlus Padrissa se hace eco de la perspectiva más Feuerbachiana, reinterpretando un final más optimista para la obra en el que se hace protagonista a la figura del humano (y, por tanto, al antropocentrismo)

a la hora de establecer un nuevo y potencialmente utópico orden social. Tomando un mismo punto de partida, Miguel Salmerón compara la misma versión de *La Fura del Baus* con otras producciones similares llevadas a cabo por los directores escénicos Patrice Chéreau y Otto Schenk en su texto “Staging Wotan: Chereau, Schenk and La Fura del Baus”. Centrándose específicamente en el personaje de Wotan, Salmerón compara como Padriisa, Chéreau y Schenk han tomado diferentes soluciones artísticas a la hora de representar las diferentes metamorfosis que el personaje adquiere a lo largo de *El anillo del nibelungo*. La sección finaliza con un escrito de Jesús Pérez-García, “Die Wandlung des Nibelungenmythos in der bande dessinée von Sebastien Ferran *L’Anneau des Nibelungen*”, en el que se comenta la adaptación de la obra al mundo del comic francés. El texto de Pérez-García explora los diferentes cambios de forma y registro que lleva a cabo la obra al adaptarse al público juvenil francés, destacando cómo las múltiples referencias que reivindican el pasado cultural germano pierden su *raison d’être* en su transformación a públicos nacidos y crecidos durante la globalización. El resultado de la versión gala es, aunque más o menos similar en narrativa, muy distinto del original a la hora de argumentar el estilo de la obra.

La siguiente sección del tomo, titulada “Germanic Myths in Cinema and Audiovisual Adaptation and Translation”, consta de otros tres textos en los que se abordan diferentes adaptaciones de mitos germánicos a la gran pantalla. Continuando con la temática Wagneriano-Langiana de Ortiz-De-Urbina, Heidi Grünewald explora el concepto de “utopía” y “mito” en su artículo “Mythos und Utopie in Fritz Langs Nibelungenfilm”. La visión de Lang, tal y como comprueba la autora, refleja un acercamiento a estos conceptos dependiente de la situación socio-cultural con la que las poblaciones germanoparlantes tuvieron que lidiar durante la República de Weimar, la cual se basaba en el hastío social y en las nuevas perspectivas racionalistas que comenzaban a colonizar la episteme germana de entre guerras. Siguiendo la estela de Grünewald, Laura Arenas realiza una exploración de las mismas obras de Lang en “The Image of Germany in German Films: A Study of National Stereotypes in Two Film Adaptations of the Epic Poem *Nibelungenlied*”, realizando un estudio comparativo entre la obra de Lang y *Dark Kingdom* (2014), de Uli Edel. Así, la autora aborda la forma en la que ambos filmes delinean estereotipos nacionales y la autorepresentación de la identidad nacional, resaltando los modos en los que estas autoconcepciones culturales, en forma de personajes mitológicos, han modificado su representatividad a lo largo de los años. Dando un giro de 180° grados en cuanto a lo mitológico se refiere, Peio Gómez continúa la sección con su texto “Artusmythos und Transtextualität in *Monty Python and the Holy Grial*” en el que se investiga, desde la perspectiva de teorías de la transtextualidad, la transmogrificación del mito artúrico llevada a cabo por el conocido grupo de cómicos británicos y que saca a relucir el modo en el que estos, subvirtiendo las figuras de Arturo y Lancelot, consiguen desmitologizar el mito de Arturo mediante su artificialización.

La penúltima sección de la edición investiga diferentes adaptaciones de mitos de origen germánico a la televisión, los videojuegos y los posters de propaganda. La sección comienza con un estudio traductológico aplicado a la popular serie *Vikings*, de la mano de la investigadora Elena Castro. El capítulo, titulado “The Duality of Translation in Historical Television Series *Vikings*”, se centra en el modo en el que diferentes niveles del lenguaje (diastático, diafásico y diacrónico) son traducidos y el impacto que el guion inglés extrae de fuentes germánicas, el cual tiene una difícil translación al español, pues al proceder de otros orígenes culturales, el contenido histórico-cultural de ciertos términos se pierde. La misma serie mantiene su importancia en el siguiente texto, escrito por Ana Melendo y titulado “Odin and Ragnar in the Television Series *Vikings*” en el que se contemplan los diferentes mecanismos que utiliza la producción de la serie para entremezclar realismo histórico y mito en un mismo arco argumental. Así, según se argumenta en el texto, el mito se instrumentaliza para clarificar a la audiencia determinados aspectos históricos, culturales y antropológicos de las poblaciones vikingas que protagonizan la trama de la serie. El siguiente capítulo transgrede de la televisión al videojuego y en él, Irene Sanz estudia los componentes mitocríticos intrínsecos a la narrativa de los populares videojuegos *The Witcher*, *Hellblade* y *God of War IV*. Con el título de “Rebuilding Germanic Myths in Videogames”, Sanz no solo muestra las diferentes articulaciones que han tenido los mitos germánicos en este tipo de campos narrativos sino también la manera en la que estos han variado su forma para adaptarse a las formas de narración de este tipo de medios audiovisuales. La sección concluye con un texto de María Jesús Fernández-Gil, “Intersemiotic Analysis of Nazi Posters: Nordic Mythology at the service of Arianism”, en el que se explora cómo parte de la mitología germánica asimilada por el nazismo fue instrumentalizada (mediante su uso en posters públicos) para servir a

las tesis raciales del arianismo y la forma en la que el aparato propagandista de Joseph Goebbels realizó una labor eficiente utilizando el imaginario mitológico como mecanismo de unificación nacional en torno al ideal nacional socialista.

El libro concluye con un último bloque titulado “Ecocritical Use of Germanic Myths and Comparative Mythology”, dedicado a líneas de investigación basadas en las humanidades ambientales en las que se utiliza el campo de la mitocrítica como marco analítico para el estudio de diferentes productos culturales. El texto que inicia esta sección, “*How to Train your Dragon: An Ecocritical Approach to Myth Criticism*”, por la investigadora Lorena Silos, utiliza esta perspectiva para comentar la subversión “ecocrítica” que sufre el mito de Sigfrido en el largometraje animado *Cómo entrenar a tu dragón*, enfatizando, además, el modo en el que los jóvenes protagonistas, mediante una reinterpretación del mito, desafían tradiciones ancestrales de su lugar de origen en pro de un cambio social crítico con el *establishment* cultural representado. Cambiando radicalmente de tono, Lorraine Kerlake en su texto “*In the beginning was Crow: Reinventing and Subverting the Creation Myth*” establece un análisis comparativo entre la mitología germana y bíblico-semítica presente en *Crow* de Ted Hughes. A través de un análisis ecocrítico, Kerlake analiza la mezcla de representaciones míticas en la obra de Hughes, enlazándolo con la influencia de sus propias creencias cristianas tanto en su escritura poética como en sus narrativas infantiles. El tomo concluye con un artículo escrito por Yue Wen en el que se realiza una comparativa entre aspectos mitocríticos inherentes a las mitologías germana y china, las cuales, si bien están infinitamente distantes en cuanto a génesis y estructura, encuentran múltiples puntos de unión a la hora de desarrollar concepciones cosmológicas (particularmente en el origen del cosmos en ambas visiones). Utilizando la obra de Mircea Eliade y Joseph Campbells como marco teórico antropológico, la autora reflexiona sobre cómo conceptualizaciones del tiempo y del espacio en los estadios primigenios de ambas mitologías coinciden en una multitud de aspectos.

En conclusión, *Germanic Myths in the Audiovisual Culture* propone un acercamiento polivalente y diverso a diferentes representaciones de la mitología germánica en el gran abanico de campos que engloba el mundo audiovisual. Desde fenómenos operísticos, pasando por el cine y llegando hasta los videojuegos, el libro muestra la gran diversidad de estudios académicos que sigue generando el estudio mitocrítico del contexto cultural germano. Estos estudios, además, no se restringen únicamente a autorepresentaciones germanas, sino que su esencia se ha globalizado y extendido hasta límites menos ortodoxos y previsibles (desde la ópera catalana hasta producciones de grandes proyectos de videojuegos como *Hellblade*) en los que la influencia temática, estética o narrativa de diferentes mitos germanos se ha matizado, extendido o subvertido para generar ideas contemporáneas con formas y motivos milenarios. El tomo es, por tanto, un retrato fiel del panorama investigador actual en lo relativo a la mitocrítica aplicada al estudio del mundo de la imagen y el sonido.

Alejandro Rivero-Vadillo

Universidad de Alcalá