

Paloma Ortiz-de-Urbina (Hg.): Germanic Myths in the Audiovisual Culture

Tübingen: Narr Francke Attempto 2020, 218 S., ISBN 9783823383000, EUR 78,-

Germanische und skandinavische Mythen haben im letzten Jahrzehnt eine Blütezeit in den audiovisuellen Medien erlebt. Heldenfiguren wie Siegfried und Thor erscheinen als Protagonisten von Fernseh- und Comicserien sowie von Filmen und

Videospielen, deren Zielgruppe ein junges Publikum ist. Die 14 Beiträge des Bandes, die sich mit der Frage der Rezeption von germanischen Mythen in audiovisuelle Medien befassen, sind nach vier Themenkomplexen geordnet: Der erste Abschnitt „Richard

Wagner and His Impact on Contemporary Audiovisual Culture“ beschäftigt sich mit Wagners Darstellung des germanischen Kulturerbes am Beispiel seiner Opern-Tetralogie *Der Ring des Nibelungen* (1848-1876) und mit dessen Wirkung auf die audiovisuelle Landschaft des 20. sowie 21. Jahrhunderts. Der Beitrag der Herausgeberin dieses Bandes untersucht aus medienkomparatistischer Sicht den Mythos von Siegfried/Sigurd sowohl in Wagners drittem Operndrama *Siegfried* (1876) als auch in Fritz Langs Stummfilm *Die Nibelungen* (1924). Dabei kommt sie zum Schluss, dass Wagners visionäres und grenzüberschreitendes Gesamtkunstwerk durch seine Verschmelzung von Musik, Dichtung, Tanz und Bild den Weg für die audiovisuellen Medien des 20. und 21. Jahrhunderts ebnete (vgl. S.31). Beispiele hierfür sind die folgenden Beiträge von Polo, Salmerón und Pérez-García, die sich aus einer intermedialen und interkulturellen Perspektive mit Wagners *Ring des Nibelungen* und dessen Wandlungen durch die avantgardistische katalanische Theatergruppe „La Fura dels Baus“ (2009) und die französischen Comics von Sébastien Ferran *L'Anneau des Nibelungen* (2007-2013) auseinandersetzen. Bei Ferrans Aneignung von Wagners *Ring des Nibelungen* zeigen sich, so Pérez-García, schon die ersten Merkmale der Ästhetik des frühen 21. Jahrhunderts: Vor dem Hintergrund des neuen digitalen und globalen Zeitalters wird das Medium Comic immer stärker von der Videogame-Kultur und der Hybridität zwischen dem japanischen Manga und dem aus den USA stam-

menden Superhelden-Universum mit seinen klassischen Fantasy-Filmen (*heroic fantasy*) geprägt (vgl. S.57). Wagners *Ring des Nibelungen* wird somit in einen neuen trivialen, globalen Kontext eingebettet, in dem die Nibelungentradition nicht mehr in direktem Bezug zu einem konkreten geographischen Raum steht, sondern in ein übernationales digitales Szenario mit computergestützten Techniken verlegt und mit Fantasy-Elementen umhüllt wird.

Die Adaptation des Nibelungenliedes beschäftigt auch die nächsten Beiträge von Grünewald und Arenas aus dem zweiten Abschnitt der vorliegenden Studie mit dem Titel „Germanic Myths in Cinema and Audiovisual Adaptation and Translation“. Exemplarisch vergleicht Arenas in ihrem Aufsatz den Nibelungenfilm von Fritz Lang (1924) mit einer zeitgenössischen Variation des mythischen Stoffs, dem Film *Dark Kingdom* (2004) von Uli Edel. In ihrem Beitrag kontrastiert Arenas deren Deutschland-Bild aus der Perspektive der Stereotypenforschung: Während in der Filmversion von Lang, die „als kulturpolitisches Instrument fungieren und zur Rehabilitierung Deutschlands beitragen soll“ (S.82), die Hauptfiguren in ihrer Charakterisierung einem idealen und nationalbewussten Schema entsprechen, dekonstruiert Edel die Siegfried-Figur als „man with dark skin, dark hair and a dirty appearance, far from the white, blond, clean hero“ (S.96).

Die nachfolgenden Beiträge aus dem dritten Abschnitt fasst der Band unter dem Kapitel „Germanic Myths in Television, Videogames and Propa-

ganda Posters“ zusammen und leistet hier eine kritische Mythenrevision in der visuellen Alltagskultur. So verdeutlicht Sanz in ihrer Untersuchung, dass germanische Mythen nicht nur in zeitgenössischen Medien einen neuen Höhepunkt erleben, sondern auch im neuesten Unterhaltungsmedium: Videospiele wie *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) bieten dem Publikum (hier den Spielenden) die Möglichkeit, selbst Teil der Mythen zu werden, indem es mit deren Protagonisten interagiert (vgl. S.143).

Der vierte Abschnitt „Ecocritical Use of Germanic Myths and Comparative Mythology“ integriert neue Ansätze aus anderen Disziplinen in die Rezeptionsforschung. So widmet sich Silos unter einem ökokritischen Gesichts-

punkt der Rezeption des Mythos von Siegfried/Sigurd als Drachentöter und erläutert dabei das zunehmende Interesse der Walt Disney-Studios an der Verfilmung von Coming-of-Age-Geschichten mit pubertären, umweltbewußten Protagonisten, die gegen das Establishment rebellieren – wie im computeranimierten Fantasyfilm *How to Train Your Dragon* (2010).

Zusammenfassend handelt es sich um eine sehr gut strukturierte Publikation, die anhand der Untersuchung der Transformationen des Nibelungenliedes durch diverse Medien einen Überblick über Entwicklungen und vorherrschende Trends in der heutigen Medienlandschaft verschafft.

Claudia Cabezón Doty (Heidelberg)