

En *El hombre del norte* abundan los personajes, ideas y situaciones propios del folclore y la mitología escandinavos. Esta pequeña guía permite sacar el máximo partido al tercer largometraje dirigido por Robert Eggers.

Breviario de mitología nórdica

La película incorpora a su relato de ficción un muestrario de personajes, ideas y situaciones de la cultura y mitos vikingos

Quim Casas

BARCELONA

No es la primera vez que en el cine -*Los vikingos* (1958)- o la televisión -la serie *Vikings* (2013-2020)- se interesan por el ancestral mundo de los vikingos. Pero Robert Eggers y su coguionista, el escritor islandés Sjón Sigurdson, que ya escribió *Bailar en la oscuridad* de Lars von Trier y la reciente *Lamb*, han incorporado a su relato de ficción un amplio muestrario de personajes, ideas y situaciones extraídas de la cultura y la mitología vikinga. Estos son algunos de los conceptos reales que no está de más con conocer para adentrarse en esta aventura a sangre y fuego.

Amleth. Así se llama el protagonista del filme, el bárbaro guerrero que jura vengar la muerte de su padre el rey a manos de su tío. El parecido con Hamlet, el príncipe de Dinamarca inmortalizado por la prosa de William Shakespeare, no es ninguna casualidad: Amleth es una de las figuras más importantes de las leyendas escandinavas y el predecesor de Hamlet.

Cuervos. Pájaros recurrentes en la mitología nórdica. Odín tenía dos, llamados *Pensamiento* y *Memoria*. Volaban durante todo el día y le traían las noticias del mundo. Se ha escrito que las valquirias tomaban la forma de estas aves para recoger a los guerreros caídos en combate. La bandera triangular con el dibujo de un cuervo fue adaptada por los jefes tribales. Los cuervos aparecen constantemente en *El hombre del norte* y tienen un papel esencial en la última parte del relato.

Fjölfnir. El tío de Amleth, asesino de su hermano, destronado después por un noble noruego y enviado a la isla donde acontece toda la segunda parte de la película. Mitad leyenda mitad personaje real, pertenecía a la dinastía de la casa Munsö, uno de los clanes más impor-

tantes de Suecia entre el VIII y XI. Eses el nombre de un club de fútbol islandés fundado en 1988.

Gudrun. La madre de Amleth, encarnada en la película por Nicole Kidman, procede de diversas leyendas nórdicas y germanas. De hecho, se la conoce también como Guttrune o Kriemhild -Krimilda en castellano-, la esposa de Sigfrid en la saga de los Nibelungos inmortalizada luego en la ópera de Richard Wagner y la película del director Fritz Lang.

Horvendill. Nombre en inglés de Orwendel o Aurvandill, el padre asesinado de Amleth. Es el personaje que incorpora en la primera parte de la película Ethan Hawke, otro monarca violento y primario que somete a su hijo pequeño a un proceso de iniciación con brebajes alucinógenos. Fue el rey de los jutos, poderoso pueblo germánico originario de Jutlandia.

Islandia. Los vikingos llegaron a Islandia en el año 874 DC. Entonces era una isla remota e inhospita y la convirtieron en su centro de operaciones, llevando

allí los esclavos que capturaban en las costas irlandesas y escocesas, algo que se muestra en la película. Eggers visualiza el territorio islandés como un páramo primitivo de hielo y fuego. El filme ha sido rodado en diferentes puntos de Islandia e Irlanda.

Odín. Al dios vikingo de la sabiduría, la poesía y la guerra, cuando escribir sonetos y asestar hachazos iba de la mano, se le invoca varias veces en la película. Es el dios nórdico por excelencia y los vikingos pronunciaban su nombre en el fragor de las batallas. Se escribió sobre él que sacrificó uno de sus ojos para obtener el máximo de conocimientos. Se le conoce también como el Dios Cuervo. Es el padre de Thor, por lo que aparecería en algunos de los cómics Marvel dedicados al superhéroe asgardiano.

Runas. Existen diversas variaciones del alfabeto rúnico, o futhark, utilizado por los vikingos: las runas danesas, islandesas y sueco-noruegas. Runas es el nombre que recibía cada una de las letras. Se usó en Escandinavia, pero también en las islas británicas y Europa Central. Todos los intertítulos de *El hombre del norte* están escritos con los signos de este alfabeto.

Valhalla. Lugar donde residen todos los guerreros valientes fallecidos en combate. Amleth aspira a llegar a Valhalla, y Eggers visualiza este paraíso de los vikingos, situado en los dominios de Odín, en escenas soñadas de su película. En nórdico antiguo, la palabra Valhalla significa salón de los caídos. Con ese nombre se levantó un templo a orillas del río Danubio. Se cita en temas de Led Zeppelin y Black Sabbath, en los filmes de Conan y Nicolas Winding Dirigió en 2009 *Valhalla rising*, historia de un guerrero del siglo X interpretado por Mads Mikkelsen, atávico, tatuado y tuerto, como Odín.

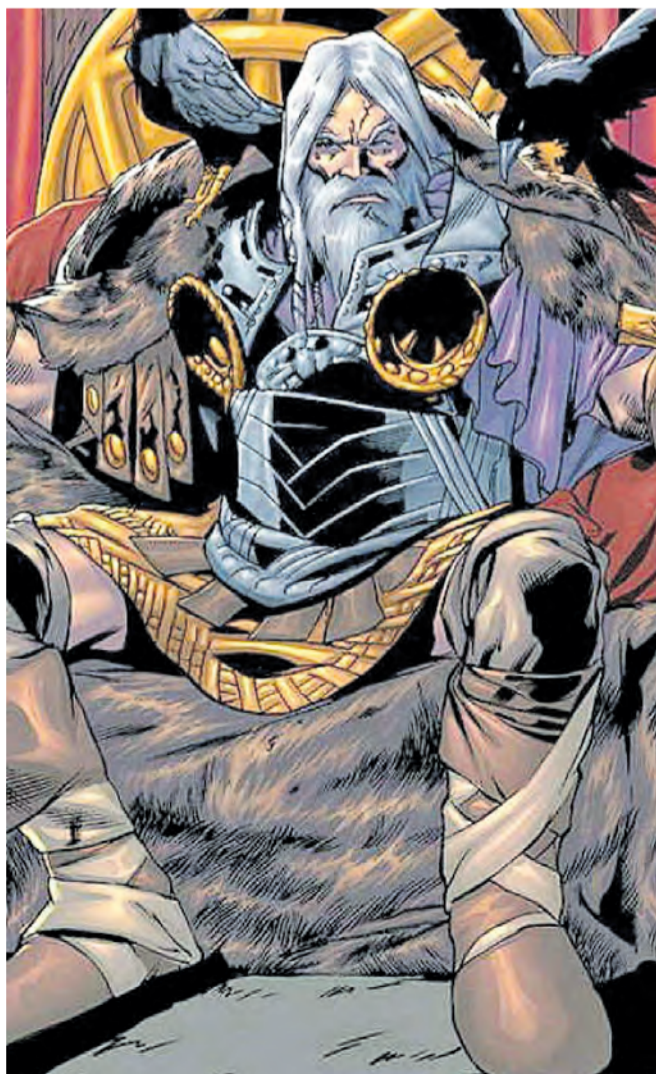


Ilustración del dios Odín, según Marvel. | MARVEL



'Désir d'été' (Deseo de verano). | E.D.

Una conferencia desvela el nexo de Óscar Domínguez con los maestros antiguos

Eugenio Carmona, catedrático de Historia del Arte, analiza hoy su obra en el Museo del Prado

Sergio Lojendio

SANTA CRUZ DE TENERIFE

El catedrático de Historia del Arte Eugenio Carmona pronuncia hoy, miércoles, a las 19:00 horas en el Museo del Prado, invitado por la Asociación de Amigos del Museo, la conferencia *Désir d'été: interpretaciones delirantes sobre la pintura de Óscar Domínguez y los maestros antiguos*.

El estudioso expone un interludio de fechas que ayudan a comprender al pintor tinerfeño. «Domínguez nació en 1906. Tras vicisitudes biográficas propias de una novela decimonónica, decidió dedicarse, definitivamente, a la pintura en 1934. Tenía entonces 28 años y el surrealismo ya casi cumplía su primer ciclo histórico y se diseminaba». Y se pregunta Carmona: «¿Era ya tarde para lo surreal?». El catedrático sostiene que aquel joven Domínguez «se apropió de Dalí, como luego haría de De Chirico y de Picasso. Pero, en su vertiginoso proceso, inventó la *poética de lo telúrico* y transformó inesperadamente al propio surrealismo». Y de manera gráfica describe cómo «lujosos *flaneurs* (paseantes) parisinos se enfrentaron en las Cañadas del Teide al absoluto de la *natura naturans*, y el surrealismo cambió para siempre».

Eugenio Carmona subraya que en mitad de este proceso, al menos entre 1933 y 1935, «en este Domínguez había otro. Y un otro inesperado. Si Dalí hizo de la *paranoia crítica* un método de conocimiento visual, en la *visión delirante* podemos obtener la revolución de la iconología».

A juicio del crítico es precisamente desde esa «visión deliran-

te» donde «descubrimos en la obra de Domínguez, entremezcladas con las referencias a los medios de masas esas huellas de la mente, como fantasmas amorosos y vivos, de El Greco, de Tiziano, de Correggio y de Rubens, junto a la impronta, decisiva en Domínguez, de la proporción áurea».

Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Málaga, institución en la que ejerce como docente, Eugenio Carmona es consejero del Instituto de Cultura de la Fundación Mapfre, miembro de la comisión técnica del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, colaborador científico de la Fundación Picasso y vocal del Real Patronato del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Es autor de numerosos artículos y publicaciones sobre Picasso, Georges Braque, Juan Gris y las narraciones de la vanguardia en España, entre las que destacan los catálogos de las muestras *El cubismo y sus entornos* y *Picasso and Spanish Modernity: Works from the Collection of the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*.

En mayo de 2021 intervino telemáticamente en la presentación que tuvo lugar en TEA del facsímil del número 2 de la revista *Índice*, desconocido hasta entonces. Antes, en abril de 2017, participó en las jornadas *Óscar Domínguez en Checoslovaquia* (1946-1949), dirigidas por Isidro Hernández Gutiérrez y Pavel Stepanek, y complementarias a la exposición del mismo título, pronunciando la conferencia titulada *Transversalidad y exilio del arte nuevo*.