

Rosario LÓPEZ GREGORIS y Cristóbal MACÍAS VILLALOBOS (eds.), *The Hero Reloaded. The Reinvention of the Classical Hero in Contemporary Mass Media*, Ámsterdam-Filadelfia, John Benjamins Publishing Company, XIV + 160 páginas, ISBN 978-90-272-0495-0

CARLOS SÁNCHEZ PÉREZ

Universidad Autónoma de Madrid

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2794-8099>

carlos.sanchezp@uam.es

DOI: <https://doi.org/10.24197/mrfc.34.2021.253-256>

L Este volumen recoge una serie de trabajos presentados en el *VI Congreso Andaluz de Estudios Clásicos* en el año 2014 por algunos de los miembros del proyecto de investigación *Marginalia. En los márgenes de la tradición clásica*. En el libro, dividido en siete capítulos a los que precede una introducción, se ofrecen diferentes perspectivas y aproximaciones a un tema común: la recepción del héroe clásico en la cultura de masas contemporánea en diferentes formatos y géneros. La bibliografía aparece al final de cada capítulo y encontramos un índice final de personajes, personas y conceptos ordenado alfabéticamente (pp. 150-160). Como se verá a continuación, los autores, especialistas (y pioneros) en el campo de la Recepción Clásica en España, dan buena cuenta de que estos estudios, hasta hace muy poco un campo emergente, están cada vez más consolidados en nuestro país. Los trabajos están escritos en inglés, una decisión que favorecerá que el volumen se mueva con mayor facilidad por cauces académicos internacionales.

El libro comienza con una introducción de los editores (pp. VII-XIV). En ella, presentan las características del héroe clásico más relevantes para este estudio: la combinación de aventura y fantasía en las gestas que protagonizan, por una parte, y, por otra, su vulnerabilidad. En el primer caso, la sucesión de relatos fantásticos que protagonizan los héroes de la Antigüedad casa bien con el gusto por lo “serial” que encontramos en numerosos formatos y géneros modernos. La vulnerabilidad, sin embargo, es una característica de la que el héroe moderno se aleja, ya que la muerte del héroe no resulta rentable en un mundo en el que este es concebido como producto de consumo.

En el primer capítulo, “From hero to superhero: The update of an archetype” (pp. 1-18), Luis UNCETA GÓMEZ presenta al moderno superhéroe de cómic como una reimaginación del héroe clásico. Esta reimaginación moderna dialoga con su contrapartida antigua, desde la representación tradicional del superhéroe de manera musculada e hipersexualizada como herencia del mundo grecorromano, al hecho de que tanto el héroe clásico como el superhéroe pueden desempeñar un papel

civilizador, ya que el superhéroe puede servir para mantener el orden vigente o para establecer un nuevo orden ante la corrupción moral. Sin embargo, la serialidad de las modernas historias de superhéroes (que implican una continua necesidad de renovación en sus tramas) lo alejan de su contrapartida antigua. Unceta Gómez concluye su capítulo con un estudio de caso: la figura de Hércules en el cómic *El héroe* (2011-2012) de David Rubín. De su análisis destaca que, en esta obra, vemos al héroe a través de la óptica del superhéroe. Según señala Unceta Gómez, en *El héroe* encontramos todos los modelos —antiguos y modernos— con el mismo nivel de relevancia, sin importar su procedencia.

El siguiente capítulo, titulado “Metamorphosis of the mythical hero in Disney’s Hercules” (pp. 19-50), corre a cargo de Antonio María MARTÍN RODRÍGUEZ. En él, Martín Rodríguez propone un análisis de la figura del héroe en la película *Hércules* (Ron Clements & John Musker, 1997), producida por Disney. El autor encuentra en la película de Disney las fuentes primarias del mito entrelazadas con recepciones posteriores del héroe clásico, como la película *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981) o incluso otras reelaboraciones de la figura del héroe, como los propios superhéroes de los que se ocupaba Unceta Gómez. Es destacable el hecho de que, para aproximarse a esta combinación de fuentes, Martín Rodríguez opte por utilizar terminología específica de la Recepción Clásica¹— en concreto, los términos “híbrido” e “hibridación”—, algo muy beneficioso a la hora de construir un andamiaje teórico que sirva como punto de partida para este tipo de estudios.

Helena GONZÁLEZ-VAQUERIZO, en “Κλέα ἀνδρῶν: Classical heroes in the heavy metal” (pp. 51-72), analiza cómo la figura del héroe clásico se manifiesta en el género musical del *heavy metal*. Entre otros elementos que hacen del héroe clásico algo idóneo para su recepción en este género musical, destacan su fuerte masculinidad —entendida en el sentido tradicional— y su vinculación con determinadas épicas nacionales y nacionalistas. El héroe clásico, según la autora, aparece como un elemento legitimador del *heavy metal*. Considero, además, que en este capítulo se pone de relieve algo muy significativo, y que es uno de los ejes vertebradores del volumen: González-Vaquerizo, siguiendo a Charles Martindale, destaca el hecho de que, al estudiar un producto moderno y su relación con la Antigüedad, arrojamos luz sobre un elemento antiguo, lo que nos permite prestar atención a detalles quizá ignorados previamente.

A continuación, Cristóbal MACÍAS VILLALOBOS, en “The videogame hero in his labyrinth: The hero in electronic gaming” (pp. 73-102) presenta un exhaustivo recuento de diferentes ejemplos de la figura del héroe en el videojuego, apuntando las semejanzas y diferencias con el héroe clásico. De entre las diferencias, destaca especialmente el estatismo del héroe clásico, que está sujeto a su destino, frente al héroe del videojuego que, habitualmente, solo es un héroe en potencia al comienzo de la aventura.

¹ Según la postuló Lorna HARDWICK (2003) en su famoso libro *Reception Studies* (Oxford-Nueva York, Oxford University Press), pp. 9-10.

Jesús BARTOLOMÉ, en “Horrible deaths, grotesque deaths: Inversion of the heroic model and construction of the reader-viewer” (pp. 103-128) analiza el uso de la violencia en la serie *Espartaco* (*Spartacus*, Steven S. DeKnight, 2010-2013). Para llevar a cabo este análisis, Bartolomé toma como punto de partida diferentes pasajes de la *Pharsalia* de Lucano y la *Punica* de Silio Itálico. Destaca, en esta comparación, el hecho de que, frente a la violencia de las fuentes clásicas —que persigue un fin concreto— en el producto moderno impera su banalización: la violencia es un mero espectáculo destinado a atrapar al espectador. Así, la violencia en Lucano, que aparece vinculada a ambos bandos de la contienda, podría apelar al lector moderno incluso más que la que encontramos en *Espartaco*, excesivamente maniquea. De nuevo, se hace efectiva la idea de las modernas recepciones utilizadas como una “lámpara” que arroja luz sobre la Antigüedad, como ya veíamos en el capítulo de González-Vaquerizo.

Leonor PÉREZ GÓMEZ, en “Oedipus in Manhattan: From Sophocles to Woody Allen” (pp. 129-142) analiza el fragmento *Edipo reprimido* (*Oedipus Wrecks* en versión original) de Woody Allen, perteneciente a la película antológica *Historias de Nueva York* (*New York Stories*, codirigida por el propio Allen junto a Francis Ford Coppola y Martin Scorsese, 1989). La autora señala que, en la obra, encontramos un diálogo complejo con la Antigüedad: aunque, aparentemente, el tema está tratado desde una óptica freudiana y, efectivamente, se haya señalado la fuerte influencia que tiene la recepción mediadora de Freud en *Edipo reprimido*, Pérez Gómez apunta que hay una mayor presencia del *Edipo rey* de Sófocles de lo que pudiera parecer en un primer momento. Pérez Gómez señala, además, cómo el elemento clásico sirve a Allen como herramienta para tratar un tema espinoso. En este sentido, resulta especialmente interesante la reflexión final de la autora: no debemos mirar al mundo clásico como algo muerto e inamovible, sino como algo “extraño” que debemos conquistar para entender qué es lo que lo hace “diferente”.

Finalmente, cierra el volumen el capítulo de la coeditora, Rosario LÓPEZ GREGORIS, titulado “Fun Home: A Family Tragicomic. Homer, Joyce and Bechdel: Classical reception and comic hybridization. The heroine explores her sexual identity” (pp. 143-158). En su análisis del cómic *Fun Home* (2006) de Alison Bechdel, López Gregoris señala cómo, a través de la *Odisea* homérica y el *Ulysses* (1920) de James Joyce, esta obra se relaciona de manera compleja con la Antigüedad: la *Odisea* sirve como elemento canalizador del descubrimiento de la orientación sexual de la protagonista y de la búsqueda de su padre. El *Ulysses*, por su parte, sirve para vertebrar la identidad del padre y para explorar el tema de la paternidad.

Para concluir, quisiera destacar que los estudios aquí recogidos son un excelente ejemplo del trabajo de los miembros del proyecto *Marginalia*, ya que abordan diferentes productos culturales sin descuidar el enfoque metodológico. Así, como se ha visto, resulta interesante que encontremos alusiones a “híbridos” o a la desjerarquización de las fuentes (algo en consonancia con el famoso *democratic turn*

postulado por Hardwick y Stray²), que son solo algunos de los ejes metodológicos de la Recepción Clásica. Los autores, por otra parte, no se limitan a señalar la presencia efectiva del héroe clásico en los diversos productos culturales que analizan, sino que prestan especial atención al diálogo que se establece entre estos productos y la Antigüedad. De este modo, estamos ante un volumen que supone un peldaño más en la consolidación de los estudios de Recepción Clásica en España.

² Lorna HARDWICK y Christopher STRAY (2008), “Introduction: Making Connections”, en Lorna HARDWICK y Christopher STRAY (eds.), *A Companion to Classical Receptions*, Malden (Mass.), Blackwell, pp. 1-10.