

Catul., Constant., Luc., Sen., Virg. *En.*, etc., y también los distintos casos en los que aparece una palabra (como Cupidinem, Cupidinis, Cupido), o formas como Lvcii (*sic*) Annei Senecae junto a Séneca, y Felipe II junto a Felipe II de España. También entre los modernos hallamos, por ejemplo, las entradas Alcina junto a Alcina, J.F. referidas a la misma persona, o en los nombres de lugar, África junto a Africae y Africe, Seuilla junto a Sevilla, y Paris junto a París referidas a la misma ciudad. Otras formas extrañas son Suetonio T., G. para Gayo Suetonio Tranquilo, cuando de otros autores como Virgilio y Marcial solo se cita el *nomen* o el *cognomen*, y de otros —como Séneca, Lucio Anneo— no se abrevian ni el *praenomen* ni el *cognomen*; más confusa es la entrada Suetonio, Augusto de, referida a la biografía que escribió Suetonio del emperador. También es incoherente la transcripción de algunos nombres antiguos en castellano, como Trasilo o Carites junto a otros con las grafías latinizantes, como Polyxena o Achaya, o las variantes gráficas en latín de nombres como el del propio Apuleyo (Apuleii, Apullei, Apuliani).

Las menudencias formales señaladas, referidas sobre todo a los textos latinos, no afectan en cualquier caso al interés y encanto de esta traducción del *Asno de Oro* editada y estudiada por Escobar aportando valiosas noticias y sugerencias sobre la misma, y que merece ser conocida por los estudiosos de los orígenes de la novela castellana y de la obra de Apuleyo, y por cualquier lector que quiera disfrutar de esta obra y de la particular calidad y cualidades de esta traducción.

Universidad de Cádiz

Joaquín PASCUAL BAREA  
joaquin.pascual@uca.es

Rosario LÓPEZ GREGORIS y Cristóbal MACÍAS VILLALOBOS (coords.), *The Hero Reloaded. The reinvention of the classical hero in contemporary mass media*, Amsterdam / Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2020, 160 + XIV pp. ISBN: 978-90-272-0495-0; 978-90-272-6155-7.

El héroe es una de las grandes creaciones del pensamiento antiguo que pervive con más fuerza en el imaginario occidental contemporáneo. Los nuevos formatos del consumo de masas, como la televisión, el cine, la música, los videojuegos o el cómic, cuya difusión está destinada a un público muy amplio y con intereses diferentes a los de una élite específica, impulsan la reelaboración del héroe moderno adaptado a distintas formas culturales. Estos nuevos medios de comunicación, diseñados para entretener a un público ajeno, por lo general, a los clásicos grecolatinos, pero que se siente atraído por sus temas y personajes, certifican la vigencia de la Antigüedad, conectando el pasado clásico con la modernidad.

Tal es el propósito inicial del libro que nos ocupa, *The Hero Reloaded. The reinvention of the classical hero in contemporary mass media*, un magnífico volumen coordinado por Rosario López Gregoris y Cristóbal Macías Villalobos, que estudia distintos aspectos de la recepción del héroe clásico en los nuevos formatos populares

como muestra de su influencia y vitalidad actuales. Los siete artículos que lo componen surgen del proyecto *Marginalia. En los márgenes de la tradición clásica*, bajo la dirección de Rosario López Grégoris (FFI2011-27645), un grupo de investigación dedicado al análisis de la presencia de la Antigüedad clásica grecolatina en las distintas manifestaciones de la cultura popular contemporánea.

Los dos primeros capítulos, enfocados en el personaje de Hércules, nos muestran cómo algunos héroes son para el imaginario occidental más atractivos que otros y nos transmiten la idea de una uniformidad predominante en el gusto del consumidor. «From Hero to superhero: The update of an archetype» (pp. 1–17), de Luis Unceta Gómez (Universidad Autónoma de Madrid), ofrece un análisis de la figura del superhéroe en los cómics y la novela gráfica, centrándose en la presencia de Hércules en un cómic nacional, *El héroe*, del guionista español David Rubin. El autor estudia la similitud de funciones, descubriendo la existencia de un vínculo genético entre ambos que determina las reescrituras contemporáneas del héroe. Se concluye que el cómic es un importante catalizador de iconos culturales en el sentido de que la multiplicidad de modelos y referencias de las que disponen los creadores modernos permiten la reversión de la dirección tradicionalmente atribuida al legado grecorromano, provocando un cambio en el modo en que los antiguos héroes son representados en los nuevos medios.

Esta tendencia general de personalizar un producto universal se observa también en «Metamorphosis of the mythical hero in Disney's Hercules» (pp. 19–50), de Antonio María Martín Rodríguez (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria), donde se examina el proceso creativo detrás de la película de animación de Disney (1997), tanto en lo referente a su estructura como a la adaptación de las fuentes clásicas y los elementos tomados de otras películas mitológicas. Se analiza, asimismo, la influencia que esta versión contemporánea del héroe clásico ejerció sobre otros productos culturales y cómo ciertas diferencias en la línea argumental de la versión original del mito pueden haber sido causadas por el tipo de audiencia a la que iba dirigido. De su lectura se desprende que el estilo de las producciones de Disney resulta decisivo en la construcción del personaje adaptado a un público infantil y en los productos culturales posteriores.

En un formato distinto, pero con igual grado de difusión y popularidad, «Κλέα ἄνδρῶν: Classical heroes in the Heavy Metal» (pp. 51–72), de Helena González Vaquerizo (Universidad Autónoma de Madrid), trata el tema del héroe en un género musical concreto, el Heavy Metal. La autora analiza el contenido de diversas canciones de las que se extraen patrones de héroes —héroes épicos, héroes trágicos y héroes aventureros—, destacando una estrecha conexión entre el arquetipo heroico y la ideología y valores estéticos que proyecta este género musical. De sus conclusiones se deduce que la percepción de los clásicos a través de las lecturas de estas bandas no solo ilustra aspectos significativos de la Antigüedad, sino que, además, contribuye al establecimiento y la consolidación de los ideales de la sociedad de consumo, como la masculinidad, el elitismo, el nacionalismo, etc., estableciéndose un vínculo mediante el cual la música se convierte en un medio de comunicación entre las actitudes actuales e históricas.

Otro de los productos ampliamente consumidos por el público actual, los videojuegos, son objeto de estudio en «The videogame Hero in his Labyrinth: The Hero in Electronic Gaming» (pp. 73-102), de Cristóbal Macías Villalobos (Universidad de Málaga), donde se examinan las diferentes tipologías de personajes de los videojuegos más populares en los últimos años, partiendo de la distinción entre héroes, villanos y antihéroes. En su reflexión sobre la condición heroica del videojuego, el autor establece las diferencias entre el mundo creado en pantalla y la narración mítica mediante la comparación entre el héroe clásico y su avatar, destacando la adaptación gradual sufrida por este personaje a los tiempos y gustos del consumidor. En este proceso de constante renovación al que se someten los héroes y superhéroes de la cultura popular se observan rasgos como la humanización o democratización de la condición de lo heroico, que encuentra un precedente importante en los superhéroes de los cómics y novelas gráficas, y un mayor individualismo, reflejo del mundo en que vivimos, del que se excluyen los videojuegos de rol y los sistemas multijugador en línea, por su dimensión social y colaborativa. Se concluye que los videojuegos ofrecen una remodelación completa y una actualización de la figura y el papel del héroe clásico, que, sin perder la mayor parte de sus características, se adapta a las demandas de un medio tan único como el virtual, representando los valores de la actual sociedad de consumo.

El análisis del ocaso del héroe y la violencia que rodea su muerte ocupa el siguiente capítulo, «Horrible deaths, grotesque deaths. inversion of the heroic model and construction of the reader-viewer» (pp. 103-128), a cargo de Jesús Bartolomé Gómez (UPV / EHU), donde se estudian los cambios a los que el modelo heroico se somete cuando el héroe, por conseguir la victoria o por obtener un final glorioso, es derrotado o muere de manera inapropiada a su estatus. Se compara para ello la relación entre la forma en que se presenta la muerte en una serie de televisión reciente, *Spartacus* (2010-2013) y el trabajo de los poetas épicos Lucano y Silio Itálico, destacando cómo frente al recurso continuo a los excesos de violencia y lo grotesco de los textos latinos, se aprecia en la ficción televisiva un intento de preservar el honor del héroe, al tiempo que se reservan las imágenes más grotescas para el lado de los villanos. El autor establece que, a pesar de la gran distancia ideológica detrás de los textos literarios y cinematográficos, los procesos para describir la violencia son bastante similares, constituyendo el uso frecuente de esta última una atracción o medio de entretenimiento para la sociedad contemporánea.

Sobre el legado clásico en el cine, uno de los medios ajenos al mundo académico, pero de los más presentes en los estudios de recepción clásica, Leonor Pérez Gómez (Universidad de Granada), con «Oedipus in Manhattan: From Sophocles to Woody Allen» (pp. 129-141), se centra en el tratamiento cinematográfico de uno de los mitos más conocidos para la cultura occidental, el mito de Edipo. Se analiza la adaptación del *Edipo rey* de Sófocles en *Oedipus Wrecks* de Woody Allen, una de las tres historias incluidas en *New York Stories* (1989), hasta el momento poco considerada por los críticos, donde el protagonista representa a un abogado judío que intenta sin éxito escapar de su exigente madre y ocultar su origen. La autora califica la obra de

Allen como una reescritura surrealista en la que el protagonista, como el héroe de la mitología griega, intenta en vano escapar de su destino solo para caer en él, llegando a la conclusión de que la adaptabilidad del mito clásico lo convierte un hábil instrumento para comprender los elementos de la civilización contemporánea, especialmente en la tradición europea.

El último capítulo, «*Fun Home: A Family Tragicomic*. Homer, Joyce and Bechdel: Classical reception and comic hybridization. The heroine explores her sexual identity» (pp. 143-157), de Rosario López Gregoris (Universidad Autónoma de Madrid), tiene como objetivo identificar la función de las principales fuentes clásicas de la novela gráfica de Alison Bechdel *Fun Home* (2006), cuyo éxito se debe a la inusual combinación del género autobiográfico y el cómic, marcada por un tono tragicómico y un sentido estoico del drama, retrata la juventud de su autora, el proceso de aprendizaje sobre su condición sexual y la relación con su padre, cuya personalidad estuvo marcada por su no reconocida homosexualidad. En torno a los núcleos temáticos de la identidad sexual y la muerte, la popular obra de Bechdel encierra numerosas referencias explícitas a la Antigüedad clásica, entre las que destacan el mito de Dédalo e Ícaro, a través del cual la autora transmite la imagen de un padre perfeccionista, narcisista y demente, o los viajes de Ulises, tomados de la *Odisea*, a través del *Ulises* de Joyce, que se convierten en una metáfora de la vida de Alison Bechdel, siempre en términos de identidad sexual. Como afirma la autora, la interacción entre el autoconocimiento y las referencias homéricas es una técnica constante de la trama: la aceptación de su lesbianismo y la identificación con su padre se conciben bajo una clave épica y homérica. Se concluye que la novela gráfica añade un rasgo adicional en el modo de apropiación del mundo antiguo, la trivialización heroica, pues cualquiera puede convertirse en héroe y el heroísmo es parte de la vida misma.

Mención aparte merecen los aspectos relativos a la edición y estructura del contenido. La Introducción (pp. VII-XIV), a cargo de los editores, expone claramente los objetivos de la obra y ofrece un esbozo de los distintos trabajos que la componen. Por otra parte, una exhaustiva bibliografía, debidamente actualizada, que recoge los estudios más significativos en cada capítulo, y un Índice de los nombres y términos más relevantes (pp. 159-160) realzan el valor y facilitan la consulta de esta excelente obra que, sin duda, supone una valiosa aportación a los estudios de recepción clásica en nuestro país.

La lectura de la obra en su conjunto nos revela cómo en la reelaboración del héroe moderno hay para la sociedad contemporánea una atractiva combinación de temas y personajes que permite su continuidad en los formatos populares. La permeabilidad de estos nuevos medios facilita su influencia recíproca impregnándose de múltiples referencias con las que realmente no está relacionado el mito original. Como consecuencia de este proceso de adaptación, asistimos a una hibridación de géneros, gracias a la cual héroes y heroínas, convertidos en verdaderos iconos, traspasan el umbral de la épica y la tragedia, exhibiéndose en todos los formatos y géneros. En todos los casos, el modelo de héroe clásico ha sido capaz de captar con éxito el interés de la audiencia, aunque adaptado a las exigencias de los actuales consumidores.

En conclusión, *The Hero Reloaded* es una obra de gran utilidad y muy coherente en su conjunto, siendo uno de sus mayores aciertos la visión global de la recepción de la figura del héroe clásico desde distintas perspectivas y en cada uno de los formatos más consumidos por el público actual. A partir de lo expuesto, se desprende que los estudios de recepción del mundo clásico, que a menudo han excluido las producciones representativas de la cultura popular, no deben subestimarse, ya que son en gran parte responsables de la imagen que la sociedad actual tiene de la antigua Grecia y Roma.

*Universidad de La Laguna*

Carolina REAL TORRES  
carrel@ull.edu.es