

de la otra editora, Almudena Domínguez. Hay que felicitarse de la iniciativa de las editoras y del cada vez mayor número de contribuciones dedicadas en España a los estudios de género, que se caracterizan, además de por el enfoque, por un variado y riguroso análisis de los datos desde varias perspectivas de estudio de la Antigüedad.

Universidad Autónoma de Madrid

Rosario LÓPEZ GREGORIS
rosario.lopez@uam.es

George KOVACS & C. W. MARSHALL (eds.), *Son of classics and comics* (Classical Presences), Oxford-New York, Oxford University Press, 2016. xxx + 250 pp. ISBN 978-0-19-026889-3.

Más de un decenio ha transcurrido ya desde que el consejo de redacción de una conocida revista académica española especializada en estudios clásicos tomó la decisión de rechazar mi primer artículo sobre la presencia del mundo clásico en el cómic estadounidense, no por su falta de calidad, al parecer, sino, según se justificaba en la carta que recibí, «por no ajustarse a su línea editorial». Desde entonces, la situación ha cambiado muy notoriamente. Gracias al indudable y abultado éxito del enfoque interdisciplinar que recibe la denominación de Recepción Clásica, en los últimos años se han legitimado, normalizado y multiplicado exponencialmente los encuentros y publicaciones dedicados al análisis del impacto de la cultura clásica en diferentes medios y formatos contemporáneos de la llamada «cultura popular». Si se continúa a ese ritmo, en un plazo breve la bibliografía consagrada al análisis de distintas parcelas de estas manifestaciones culturales comenzará a ser inmanejable. Por poner algún ejemplo, tras los numerosos trabajos dedicados a la intersección entre cine y mundo clásico, han ido apareciendo otros sobre varias literaturas menores, como la ciencia ficción¹, o la narrativa infantil², o sobre ámbitos tan insólitos como los parques temáticos³ o el cine pornográfico⁴, entre otros muchos. Incluso la revista aludida más arriba ha decidido modificar su «línea editorial» y recientemente ha publicado algún trabajo en esta línea. Uno de sus principales intereses —aún cuestionables para los más conservadores— de este nuevo campo de estudio radica en el hecho de que estas recreaciones del mundo grecorromano y su legado

¹ B. M. Rogers & B. E. Stevens (eds.), *Classical traditions in science fiction*, Oxford, Oxford University Press, 2015.

² L. Maurice (ed.), *The reception of ancient Greece and Rome in children's literature. Heroes and Eagles*, Leiden, Brill, 2015.

³ F. Carlà & F. Freitag, «Ancient Greek culture and myth in the Terra Mítica theme park», *Classical Receptions Journal* (2015) 7/2, 242-259.

⁴ G. Nisbet, «'Dickus Maximus': Rome as Pornotopia», en D. Lowe & K. Shahabudin (eds.), *Classics for all: Reworking Antiquity in mass culture*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2009, 150-171.

cultural muestran las concepciones más genuinamente contemporáneas sobre el mismo, al tiempo que constituyen la principal vía de acceso al conocimiento sobre la Antigüedad y las manifestaciones culturales que más decididamente colaboran a la difusión de nuestro objeto de estudio. (Más incluso que los coleccionables de quiosco, otra singularidad contemporánea de la conversión de la alta cultura en producto de consumo.)

Y el cómic, denostado en países como el nuestro, pero considerado una forma de literatura en otros como Francia, no podía ser excepción. Tras la aparición de *Classics and comics* en 2011⁵, George Kovacs y C. W. Marshall editan ahora su continuación: *Son of classics and comics*, con la que certifican la legitimación definitiva de este controvertido medio como receptáculo de la gloriosa herencia de Grecia y Roma. El objetivo de este nuevo volumen es ampliar el panorama presentado en el primero, concediendo mayor relevancia a publicaciones japonesas, europeas e independientes. El libro está conformado por trece contribuciones, divididas en cuatro partes, a las que precede una introducción, a cargo de los editores (pp. xi-xxx), en la que se presenta un rico y actualizado panorama de creaciones comicográficas, en su mayoría recientes, de contenido histórico o mitológico, y procedentes tanto de los Estados Unidos como de varios países europeos o de Japón. Es previsible y deseable que de este listado emanen muchos otros trabajos como los incluidos en este volumen.

Los textos reunidos en la primera parte, «Postmodern Odysseys», están dedicados a algunas rescrituras recientes de los poemas homéricos. Bajo el título de «Odysseus and *The Infinite Horizon*» (pp. 3-31), C. W. Marshall ofrece un meritorio trabajo con tres partes claramente diferenciadas. En la primera de ellas, pasa revista a algunas adaptaciones anteriores del texto homérico, lo que sirve como marco para la segunda parte, en la que aborda el análisis de *The Infinite Horizon* (G. Duggan y Ph. Noto; 2013), obra que no sigue de cerca a Homero, pero que ofrece interesantes evocaciones en clave de ciencia ficción que favorecen nuevas interpretaciones del original. La propuesta de Marshall, además de por el interés de este análisis concreto, resulta muy valiosa por cuanto en su tercera parte ofrece una taxonomía de los diferentes modos en que un artefacto cultural moderno puede entrar en relación con un modelo clásico, alejada de otras clasificaciones previas, como las propuestas por T. Keen o el coeditor de este volumen. La novedad de esta sistematización, que incluye cinco categorías, es que además de la forma de rescritura del modelo antiguo, se tiene en cuenta el tipo y el nivel de conocimiento del mundo clásico que se espera del consumidor para alcanzar una correcta y completa fruición de la obra. De tal modo, además de diferenciar productos, esta jerarquización permite también diferenciar audiencias. A continuación, George Kovacs presenta en «Mythic totality in *Age of Bronze*» (pp. 33-46) un acercamiento a *Age of Bronze*, serie aún inacabada en la que Eric Shanower desarrolla el ambicioso objetivo de integrar en una única narración todas las variantes, antiguas y modernas, del relato de la

⁵ Véase la reseña que redacté en el momento de su publicación, pero que ha aparecido este año en *Faventia* 34-35 (2012-2013), 33-36.

guerra de Troya. Para ilustrar el procedimiento de Shanower, Kovacs se sirve del episodio del sacrificio de Ifigenia y de su análisis concluye que la incorporación de diversas fuentes (que pueden incluso ser contradictorias) en una única versión obliga al lector a realizar la elección propia del mitógrafo, lo que convierte *Age of Bronze* en una lectura particularmente compleja. Cierran la sección Abram Fox y HyoSil Suzy Hwang-Eschelbacher con «Classical symbolism in *Asterios Polyp*» (pp. 47-63), trabajo en el que analizan los referentes griegos y romanos de esta obra, compleja y marcadamente postmoderna, de David Mazzucchelli, y desentrañan sus en ocasiones intrincadas claves interpretativas. Como demuestran estos autores, el amplio conocimiento de las fuentes clásicas por parte de Mazzucchelli proporciona a su obra sutiles matices que enriquecen la lectura de maneras variadas y proporcionan una recompensa intelectual a quien es capaz de reconocer esas referencias.

Los tres trabajos que integran la segunda parte, «East's Wests», están dedicados al manga japonés, un territorio aún poco explorado y bastante incierto para el analista occidental, si bien puede partirse de la base de que el extrañamiento que provoca en el lector oriental el pasado grecorromano convierte esas referencias en elementos exóticos idóneos para la fantasía y la ciencia ficción. Gideon Nisbet abre la sección con «*Mecha in Olympus: Shirow Masamune's Appleseed*» (pp. 67-78), un análisis de la serie *Ghost in the Shell*, saga de ciencia ficción épica ambientado en un siglo XXII postapocalíptico, que ha inspirado varias adaptaciones en *anime* y videojuego. El tratamiento de los numerosos referentes clásicos incluidos en esta obra, como demuestra Nisbet, no es superficial, sino que desarrolla derivas insólitas y en buena medida condicionadas por el uso de los motivos míticos griegos en la ciencia ficción occidental. Y sus alusiones son, en algún caso, sorprendentemente recónditas, si bien parece que el autor se sirvió de un número limitado de fuentes, siendo la principal la versión japonesa de *The Greek myths* (1955) de Robert Graves, lo que explica algunas de sus derivas. Nicholas Theisen, por su parte, aborda en «(Un)reading the *Odyssey* in *Nausicaä of the valley of the wind*» (pp. 79-93) la serie de Hayao Miyazaki *Nausicaä del Valle del Viento*, posteriormente convertida en *anime*. A pesar del título de esta obra, ningún estudio anterior a este había puesto de manifiesto su conexión con la *Odisea*, y la razón estriba, según Theisen, en su compleja relación con este hipotexto, con el que Miyazaki establece una relación de inversión. En las apretadas páginas de este artículo se ponen de manifiesto las relaciones entre ambas obras y entre sus respectivos protagonistas, proporcionando una clave de lectura seguramente más útil para el consumidor occidental que para el japonés. Por último, la obra analizada por Sara Raup Johnson en «Xerxes, lost city in the desert: Classical allusions in *Fullmetal Alchemist*» (pp. 95-110) combina referencias a la Antigüedad clásica con la práctica de la alquimia propia de la Edad Media en un contexto *steampunk*. A partir de este estudio de caso, el capítulo plantea el análisis de tres modos de alusión, empleados a veces de manera intercambiable: alusiones eclécticas cuyo objetivo principal es el de crear exotismo, alusiones modificadas para encajar en el manga y alusiones que delatan una mayor comprensión de la significación tradicional del motivo clásico en cuestión. Además de por esta propuesta teórica, el artículo destaca por su solidez y por los

conocimientos de japonés de la autora, que enriquecen notoriamente las interpretaciones de un producto, el manga, que manipula los referentes clásicos con libertad y creatividad manifiestas.

Encontramos a continuación tres capítulos dedicados a los cómics protagonizados por Astérix, agrupados bajo el título «All Gaul». El primero de ellos, «Reinventing the barbarian: Classical ethnographic perceptions in *Astérix*» (pp. 113-129), a cargo de Eran Almagor, ofrece una ingeniosa aproximación a la serie en la que se considera a René Goscinny y Albert Uderzo etnógrafos modernos que siguen las huellas de sus predecesores clásicos en la descripción (anacrónica, pero certera) de los distintos pueblos con los que interactúan los protagonistas. Teniendo en cuenta las consideraciones francesas sobre el pueblo galo, se plantea aquí que el éxito de *Astérix* se debe a la cercanía a las fuentes originales (de la que se ofrecen varios ejemplos), adaptadas, por la vía de la parodia, a la imagen actual de los galos y sus relaciones con la Francia contemporánea. De tal modo, aun moviéndose en el marco de las fuentes antiguas, necesarias para la creación de su mundo imaginario, esta *bande dessinée* ofrece una imagen distorsionada de las mismas, especialmente de la imagen del bárbaro, al cambiar el punto de vista. Interesante manera de conseguir que la Antigüedad importe en el momento presente. En una línea semejante, aunque más centrada en lo sociológico y menos atenta al referente clásico, se mueve la contribución de Stuart Barnett, «*Astérix* and the dream of autochthony» (pp. 131-142). Barnett plantea que la serie funciona como modelo de resistencia ante cualquier ambición imperialista, ya sea estadounidense o europea, y lleva hasta sus últimas consecuencias el mito del «nativo puro», incontaminado, autónomo y autosuficiente en sus relaciones grupales. También lejos de las prioridades del clasicista, Siohbhán McElduff ofrece con «We're not in Gaul anymore: The global translation of *Astérix*» (pp. 143-157) una aproximación a las dificultades de traducción de esta serie a algunas de las 107 lenguas a las que ha sido vertida, entre ellas el árabe y el coreano.

La cuarta y última parte (además de la menos trabada) lleva por título «Modern Classics» e incluye cuatro trabajos de temática variada. La primera contribución, «Classical allusions in modern British political cartoons» (pp. 161-178), a cargo de Ian Runacres y Michael K. Mackenzie, se centra en la viñeta humorística de tema político publicada en la prensa británica que se sirve de algún tipo de referente clásico. Los recursos de tema clásico en el humorismo gráfico constituyen, según Runacres y Mackenzie, un práctico repositorio de clichés lo suficientemente familiares para el lector medio como para entender una opinión de manera visual. Pero, además de por los ejemplos que proporciona y por analizar los distintos usos que admite el referente clásico en este medio, el artículo resulta muy valioso por la certera interpretación que se hace de la recepción de las viñetas por parte de los lectores (como vemos, son varios los trabajos que hacen hincapié en esta perspectiva). Así, se ofrece un interesante ejercicio en el que se presentan las distintas interpretaciones que puede recibir una viñeta que representa el rapto de Europa protagonizado por Angela Merkel y Nicolas Sarkozy: la de alguien sin conocimientos de la Antigüedad, la de alguien con conocimientos rudimentarios y la de un clasicista. Solo la última resultaría errónea, pues el comentario político de esa escena enlaza con un conocimiento superficial del mundo clásico, por lo que las connotaciones literarias

de la imagen resultan irrelevantes. Seguidamente el artículo «Eliot with an epic, Rowson with a comic: Recycling foundational narratives» (pp. 179-199), firmado por Frederick Williams y Edward Brunner, se ocupa de la adaptación al cómic de la obra de T. S. Eliot *The waste land* (1922) llevada a cabo por Martin Rowson. Aunque se hacen alusiones a algunas fuentes clásicas, el artículo pone su foco en las estrategias que permiten la traslación de las particularidades de la obra original al lenguaje del cómic. El trabajo de Matthew Taylor, «Ozymandias the dreamer: *Watchmen* and Alexander the Great» (pp. 201-214), constituye en cambio una completo y meritorio análisis de recepción clásica, centrado en la representación de la figura de Alejandro Magno en la celeberrima obra de Alan Moore, *Watchmen*. Taylor, más allá del tratamiento que recibe esta figura histórica en el cómic, perfectamente fidedigno por lo demás, aborda la manera en que uno de los personajes de *Watchmen* interpreta la figura de Alejandro y la relevancia de su legado histórico (lo que le lleva a modelar su vida de acuerdo a ese legado). Y se abordan también las fuentes de las que se han servido tanto el personaje del cómic como su autor para configurar los rasgos principales de esa recepción de Alejandro, que, en última instancia, remontan a la imagen romana del macedonio. De este modo, Taylor traza una tradición coherente que arranca de las fuentes antiguas y permite interpretar en toda su extensión y matices la relectura que de esa figura hace un cómic contemporáneo, que puede ser así considerado una parte plenamente incardinada en esa tradición y no una excrescencia o apéndice molesto de la misma. Finalmente, «And they call that poison food: Desire and traumatic spectatorship in the *Lucifer* retelling of Genesis» (pp. 215-231), de Kate Polak, se aleja del ámbito referencial preminente de la obra para centrarse en la recepción de un episodio bíblico, la caída de Adán y Eva, en la serie *Lucifer*, *spin off* de la conocida creación de Neil Gaiman *Sandman*. El episodio es aquí analizado tomando como eje la idea de trauma, para lo que se aplican conceptos del psicoanálisis. El resultado, aunque muy sólido, aleja esta contribución de los intereses más directos del clasicista.

Tras la presentación de sus contenidos, cabe concluir esta reseña alabando la labor de Kovacs y Marshall en esta recopilación y su predecesora, pues la intersección entre estudios clásicos y cómics ofrece unos resultados tan ricos y variados como los trabajos que han supervisado: en el conjunto caben creaciones con distinta valoración intelectual (*high-*, *middle-*, *lowbrow*), analizadas desde distintos puntos de vista (la perspectiva de las fuentes, las intenciones del autor, la recepción del lector) y por medio de metodologías también variadas y, en buena medida, complementarias (tradición/recepción clásica, literatura comparada, mitocrítica, etnografía, sociología, traductología, psicoanálisis y un largo etcétera). Y todo ello no hace sino refrendar la importancia de un campo de estudio aún en estado incipiente del que cabe imaginar grandes resultados, que esperamos en parte disfrutar en la tercera entrega de esta serie, anunciada ya por los editores.

Universidad Autónoma de Madrid

Luis UNCETA GÓMEZ
luis.unceta@uam.es