

Luis Unceta Gómez y Carlos Sánchez Pérez (eds.), *En los márgenes de Roma: la Antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*, UAM Ediciones, Madrid, 2019, 304 págs.

*En los márgenes de Roma* es el libro resultante del encuentro *En los márgenes de Roma. Apropiaciones y reinterpretaciones de la Antigüedad romana en la cultura de masas contemporáneas*, organizado por el grupo de investigación «*Marginalia classica hodierna*. Tradición y recepción clásica en la cultura de masas contemporánea» (FFI2015-66942-P), dirigido por Luis Unceta Gómez, que tuvo lugar en la Universidad Autónoma de Madrid entre los días 26 y 27 de octubre de 2017. En dicho encuentro participaron tanto los miembros de este proyecto de investigación como expertos internacionales en la recepción y tradición clásica de la Antigüedad.

Se pretende con la publicación de este libro ofrecer un análisis de la presencia de diferentes aspectos de la Antigüedad clásica en las manifestaciones de la cultura popular contemporánea. Bien es sabido que la cultura occidental está impregnada del influjo de la antigua civilización romana, de modo que siguiendo el «ejemplo romano» se han cimentado muchas de nuestras costumbres, ideas y creencias en ámbitos muy diversos, desde la organización política hasta las formas de esparcimiento y ocio actuales.

Frente a los manuales de historia de la Filología Clásica y la Tradición Clásica en las literaturas europeas centrados en las grandes obras y los grandes autores, este libro, sin abandonar este enfoque, se propone arrojar un poco de luz sobre la recepción greorromana y su influencia sobre manifestaciones que no se ajustan al canon de la Tradición Clásica y que se integran en la cultura de masas, como son el cine, los cómics, la música popular, los videojuegos, la publicidad y géneros literarios como la ciencia ficción o las novelas infantiles, considerados habitualmente como «géneros menores».

Para ofrecer una amplia perspectiva del influjo clásico en todas estas manifestaciones, se ha dividido el libro en cinco bloques temáticos: I) Una introducción, que pone de relieve la importancia de Roma en el imaginario popular de Occidente; II) Guerra e imperialismo, que se acerca a la visión del expansionismo romano a partir del heavy metal, los videojuegos y la novela fantástica y de ciencia ficción; III) Roma espectacular, sobre las adaptaciones de elementos teatrales romanos en el cine y en la novela;

[371]

*AnMal*, XL, 2018-2019, págs. 371-375

IV) Las grandes figuras y personajes que se han tomado de la Antigüedad como Eneas o Julio César; V) El poder de la lengua latina como instrumento de lenguaje dentro de la ficción de las novelas.

Dentro de la primera parte, el trabajo introductorio, «El epítome como presentación del original. Algunos ejemplos del diálogo posmoderno con la antigua Roma», de Luis Unceta Gómez (págs. 17-35), se centra en la Recepción Clásica y la pone en valor frente a la Tradición Clásica, que siempre se ha relacionado con la «alta cultura». Esta Recepción Clásica nos ha ido transmitiendo reelaboraciones de la Antigüedad a través de nuevas manifestaciones culturales como parques temáticos, videojuegos, los *mass media*... Además, nos ofrece una visión del diálogo que establecen las adaptaciones del mundo clásico con el modelo que también tiene en cuenta no sólo la correspondencia entre un texto y su modelo clásico y el autor de la obra analizada (Tradición), sino también el consumidor (receptor) y sus consideraciones, así como el contexto sociocultural de producción y consumo de esa obra. Para ilustrarlo se sirve de varias producciones cinematográficas como *Plebs* (2013), *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), *Roma* (2005) o *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum* (Richard Lester, 1966) entre otras, dividiéndolas en recepciones mediadas (selección de contenidos procedentes de recepciones previas), influjos recíprocos (un diálogo del pasado hacia nosotros y viceversa) y epítome como representación del original (se sirve de la idea de lascivia de los romanos que ha sido explotada en muchas ocasiones para representar la sexualidad tomando como pretexto la antigua Roma).

El segundo capítulo, perteneciente ya a la segunda parte *Guerras e imperialismo*, «*Heavy Rome*-Roma de metal. La imagen de Roma en el *heavy metal* y el metal», de Helena González-Vaquero (págs. 39-62), analiza los fenómenos y dinámicas de la recepción de la antigua Roma en la cultura popular a partir de la idea que nos ofrece el *heavy metal*, que recurre a esta temática con mayor asiduidad en los últimos años. Comienza la autora explicando el origen de este género musical para pasar a las bandas míticas del *metal*, que ya demostraron desde un principio el interés por los temas épicos, históricos y mitológicos extraídos de la Antigüedad clásica, como Led Zeppelin, Iron Maiden o Virgin Steele. Se realiza un pequeño compendio de grupos, álbumes y canciones a partir de una búsqueda en la *Encyclopedia Metallum* (<https://www.metal-archives.com/>) que confirma la amplia presencia de la Antigüedad clásica dentro del *heavy metal*. Tras esto, analiza la letra de varias canciones (a las que añade fragmentos traducidos al castellano) sobre el auge del Imperio romano y su posterior caída.

El tercer trabajo, «Videojuegos de romanos: entre la realidad y la ficción», de Cristóbal Macías Villalobos (págs. 63-85), plantea, en primer lugar, algunas consideraciones sobre la aparición de videojuegos de temática clásica a partir del renacimiento del cine péplum tras el estreno de *Gladiator* (Ridley Scott, 2000). De la misma manera, se compendia el papel de la Historia y los temas históricos más populares utilizados en las distintas generaciones de videojuegos. El autor se centra luego en el tratamiento de la Historia en los videojuegos de romanos, y para ello se sirve de *Rome: Total War*, *Shadow of Rome* y *Ryse: Son of Rome*. Se detiene, asimismo, en los *mods* de *Rome: Total War* que surgieron para suplir algunos anacronismos del juego original: *Iberia: Total War* (sobre las guerras que hubo en la península Ibérica durante la conquista por cartagineses y romanos) y *Europa Barbarorum* (remodelaba la imagen sobre los bárbaros para hacerla acorde con los hechos históricos documentados). Se da también una pequeña pincelada sobre los videojuegos que recurren al hiperrealismo de manera que el jugador

experimenta la realidad del combate en la Antigüedad y las ventajas que presenta este enfoque.

El cuarto capítulo, «Imperios fantasmáticos. La Roma imperial en *Mundodisco* de Terry Pratchett», de Juliette Harrisson y Martin Lindner (págs. 86-105), destaca el gran número de referencias históricas, culturales y literarias dentro de *Mundodisco*, la saga de novelas escrita por Terry Pratchett. Se centra en la visión de Roma ofrecida en *Mundodisco*, a través de la identificación del Imperio británico con el Imperio romano. Esta saga contiene todo tipo de referencias de la cultura popular, pero también de la clásica. De hecho, se toman las novelas de dicho autor como uno de los mayores fenómenos de Recepción Clásica. Los autores del estudio realizan un pequeño repaso sobre la presencia de Roma y su imperialismo, así como la visión idealizada sobre la cultura clásica en las ciudades-estado de la Grecia antigua, aportando citas extraídas de las mismas novelas de Pratchett.

En un salto hacia la tercera parte, *Roma espectacular*, el quinto trabajo, «Danzas de alteridad, mujeres “bombásticas” y cine de romanos», de Zoe Alonso Fernández (págs. 109-133), trata de arrojar luz sobre la inclusión de mujeres «bombásticas» en el medio del cine examinando el porqué de las formas de sus danzas y los significados de los cuerpos que se relacionan con éstas. Partiendo de un pasaje de las *Silvas* de Estacio en el que se pone de manifiesto las formas de lo exótico desde el punto de vista de los romanos, se analiza detalladamente la importancia de actos grandilocuentes como las danzas o los desfiles en la Recepción Clásica en la cultura popular contemporánea, pues siempre se recurre a ellos en las producciones audiovisuales cuando se trata de evocar el ambiente de la Roma antigua. Para llevar a cabo este análisis, se apoya en películas de Hollywood de los años cincuenta y sesenta, aunque también hace referencia a producciones anteriores o posteriores a estos periodos. La autora pretende comprobar de qué manera las representaciones de estos espectáculos en los medios audiovisuales han podido llegar a influir en su concepción por parte de la alta cultura, llegándose a preguntar finalmente si estas danzas constituyen una tradición surgida desde la Antigüedad o se trata de un constructo cinematográfico.

El sexto capítulo, «Transformaciones de las máscaras de la comedia plautina en *A funny thing happened on the way to the forum* de Richard Lester», de Leonor Pérez Gómez (págs. 134-150), analiza las referencias plautinas en *Golfus de Roma* (título en español que se le dio a *A funny thing happened on the way to the forum* para destacar así al personaje principal Pséudolus). En primer lugar, se hace un repaso a la comedia plautina y la utilización de «máscaras» o personajes tipo codificados y reconocibles por el público y al fenómeno de la «aculturación», un proceso mediante el cual se traslada la obra a una cultura y espacio diferentes. Se arroja luz sobre la historia de *A funny thing happened on the way to the forum* y su estreno como musical en Broadway en 1962 y su posterior adaptación al cine en 1966. Se analiza también las diferentes características que presenta el filme a la vista del manual publicado por Duccio Tessari en el que ofrece instrucciones sobre cómo realizar una película con ambientación romana; además, se fija especial atención en los personajes principales de la película, relacionando sus roles con las máscaras plautinas y comentando sus nombres parlantes.

El séptimo capítulo, «Plauto, personaje de novela histórica», de Rosario López Gregoris (págs. 151-176), estudia la presencia de Plauto como personaje dentro de dos novelas históricas de tema clásico como son *Sónnica la cortesana* (Vicente Blasco Ibáñez, 1901) y *Africanus: el hijo del cónsul* (Santiago Posteguillo, 2006). Se analizan las razones por las que el comediógrafo latino pudo ser elegido como personaje en estas

novelas. Se hace también un recorrido por el género de la novela histórica desde sus inicios en el siglo XIX y se abordan los distintos enfoques de esta citando numerosos ejemplos en los que encontramos personajes notables romanos. Se estudia asimismo el tratamiento de Plauto como personaje en las novelas históricas y su importancia, que estriba en el uso como personaje histórico y ficticio a la vez. Finalmente, se aborda la presencia de Plauto en las novelas citadas comparando el papel que desempeña en ambas.

Pasando a la cuarta parte del libro, *Las grandes figuras*, el capítulo octavo, «¿Contratarías a Eneas como director general de tu empresa?», de José María Peláez Marqués (págs. 179-199), intenta demostrar el vínculo entre las ciencias económicas y empresariales para la formación de directivos y las ciencias del mundo antiguo. Para ello se detiene en las características del héroe clásico y en cómo estas podrían ser útiles en el ámbito empresarial como modelo de liderazgo. Aportando ejemplos extraídos de la *Eneida* de Virgilio, analiza a Eneas desde el punto de vista de la dirección de Recursos Humanos de una compañía y concluye destacando sus competencias de liderazgo y su influencia en los demás, así como su capacidad para integrarse en un equipo, entre otras características que se le atribuyen al héroe troyano.

El capítulo noveno, «Julio César en viñetas: una vida en cómic», de Julie Gallego (págs. 200-223), se detiene a analizar la imagen de Julio César en varias publicaciones de cómic francófonas. En la primera parte del trabajo se menciona que las hazañas militares y políticas son las que más atraen el interés en los cómics históricos que, generalmente, van desde el inicio del triunvirato hasta la guerra civil contra Pompeyo y la obtención de la dictadura vitalicia. En la segunda parte del artículo se alude al tratamiento del asesinato de Julio César en los cómics. Se detalla, además, en esta parte cómo se aborda la figura de Bruto como personaje y la frase que César lanzó a este al morir (según Suetonio), así como la aparición de Cesarion en los cómics; en la tercera parte, se analiza la faceta de César como historiador, un aspecto de su vida que ha sido menos explotada en este tipo de publicaciones gráficas.

El décimo capítulo, «La ficción de los personajes históricos en la serie de televisión *Spartacus*: el ejemplo de Julio César», de Jesús Bartolomé Gómez (págs. 224-241), examina las posibilidades que ofrecen series como *Spartacus* (STARZ TV, 2010-2013), que cuenta con tres temporadas y una precuela, ante los silencios que se pueden dar en aspectos tales como la vida privada y cotidiana de los personajes históricos. Se sirve el artículo de otras superproducciones como son *Espartaco* de Stanley Kubrik (1960) o la serie *Roma* (HBO, 2005-2007). En primer lugar, trata de aclarar el tratamiento de las figuras históricas para pasar a centrarse en cómo juegan con las figuras en la propia serie; tras ello, se detiene en la figura de César y en los roles que desempeña este personaje dentro de la propia serie. Con estos análisis se pretende aportar una visión sobre los dos bandos que se forman en este tipo de producciones (los defensores de los valores romanos y los que oprimen) y cómo afecta esta división a la figura de César presentada en la serie.

El undécimo capítulo, «Imágenes de Roma en un *bestseller* reciente sobre Espartaco» (*Spartacus*, Ben Kane 2012-2013), de Antonio María Martín Rodríguez (págs. 242-260), estudia la imagen de Roma en la serie sobre Espartaco creada por Ben Kane que incluye dos volúmenes *Espartaco: El gladiador* (2012) y *Espartaco: Rebelión* (2013). Tras una breve introducción al autor y a su obra, se detiene en las fuentes que Kane utiliza para la elaboración de sus novelas históricas: menciona, en primer lugar, la tarea de documentación a partir de varios estudios historiográficos, pero hace hincapié en que sus fuentes están de igual manera en la imagen que se da en los *media*; así, analiza las

posibles influencias que recibe de la novela *Spartacus* de Howard Fast y su adaptación cinematográfica, de la misma manera que de algunas producciones televisivas. Tras un resumen de sus dos novelas sobre Espartaco, se detiene a examinar de qué manera se presenta la antigua Roma en las novelas de Kane; así analiza la recreación de la vida cotidiana de la clase media de Capua que hace el autor keniano, además de las escenas ocurridas en la propia ciudad de Roma centrándose en la figura de dos personajes, Carbo y el propio Espartaco.

La quinta y última parte, *El poder del latín*, se inicia con el capítulo duodécimo, «M. R. James: el latín o el poder de lo sobrenatural», de Ana González-Rivas Fernández (págs. 263-282), que se centra en la función que tienen las citas en latín dentro la literatura de terror y, más concretamente, dentro de la obra literaria de Montague Rhodes James (anticuario, medievalista, museólogo, arqueólogo, profesor de lenguas clásicas y escritor británico de cuentos de terror), en su caso fruto de su erudición y gusto por lo antiguo. Para ello, después de repasar la formación académica de M. R. James, lleva a cabo su análisis de los cuentos del autor británico, llegando a la conclusión de que el uso de la lengua latina es una forma de denotar lo sobrenatural. Así, estaríamos ante una convención del género de terror que mediante este recurso lingüístico trataría de recrear un ambiente de misterio. Este uso y su simbología última no es exclusiva de James, sino que se explotó también en sagas posteriores, como la de *Harry Potter*. Finalmente, se analiza detalladamente las circunstancias que convergen para que la lengua latina se relacione con lo sobrenatural en la literatura y con ello se explica el trasfondo de las citas latinas en sus relatos de fantasmas.

El último trabajo del libro, el capítulo decimotercero, «El latín como lengua mágica en las novelas de *Harry Potter*», de Carlos Sánchez Pérez (págs. 283-299), trata de establecer las razones por las que se usa el latín como lengua mágica en la saga de Harry Potter y los rasgos peculiares que presenta, aun cuando forma parte de una tendencia que se hace patente en otras sagas como las de Ursula K. Le Guin o de J. R. R. Tolkien, en las que se utilizan idiomas inventados. Se analiza el éxito y la fuerza del latín como lengua que nos evoca un halo de misterio arcano y místico, debido a los conjuros que en algunos casos están expresados a partir de raíces anglosajonas con terminaciones latinas y que en otros casos se aprecia mayor precisión gramatical, que provocan que los hechizos suenen familiares y extraños al mismo tiempo. Realiza un análisis sobre la influencia de la cábala y la tradición judía en la tradición esotérica occidental, y tras un breve repaso sobre la influencia de la saga de novelas de Terramar de la escritora Ursula K. Le Guin sobre J. K. Rowling, autora de las novelas de Harry Potter, considera los motivos por los cuales la autora eligió el latín como lengua para los hechizos a partir de dos factores: la importancia de la lengua latina dentro del mundo británico y el uso histórico del latín como lengua mágica.

A modo de conclusión y después de todo lo expuesto, podemos afirmar que este libro cumple sobradamente con su objetivo de poner en valor eso que se ha dado en llamar «Recepción Clásica» frente a la «Tradición Clásica», más vinculada con las producciones cultas derivadas del mundo antiguo. Asimismo, la variedad de soportes, géneros y obras aquí tratados demuestran que el acercamiento científico al mundo clásico a través de la cultura de masas contemporánea es un rico filón aún por explotar, que permite un acercamiento a los modelos clásicos complementario y tan legítimo como el que parte de la «alta cultura».

