

Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo (eds.) (2022): *En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea*, UAM y Cataratas Ediciones, Madrid, 317 pp.

Este trabajo misceláneo, editado y preparado por Luis Unceta Gómez, profesor titular de Filología Latina en la Universidad Autónoma de Madrid, y Helena González Vaquerizo, profesora contratada doctora en el Departamento de Filología Clásica de esa misma universidad, tuvo su génesis en unas jornadas homónimas organizadas en el marco del proyecto de investigación *Marginalia Classica*, celebradas en la UAM entre los días 11 y 13 de noviembre de 2019, y, en general, puede considerarse como un acercamiento a la recepción clásica del mito dentro de la cultura de masas contemporánea, especialmente en aspectos que tienen que ver con la hibridación, esto es, con la mezcla de atributos y naturalezas en seres como las sirenas, los sátiros o los centauros.

El libro, además, trata de responder a la cuestión de si los mitos clásicos siguen vigentes en la sociedad actual. Para articular la respuesta, el libro se organiza en trece capítulos, repartidos en tres partes bien diferenciadas: la primera abarca los «Monstruos» (pp. 19-102) en un sentido lato, pues podemos encontrar a Medusa como ser híbrido y monstruoso, pero también a Medea, considerada así por sus crímenes perpetrados contra Jasón y sus hijos; la segunda, los «Seres liminares» (pp. 103-206), que se ocupa de aquellos seres que se encuentran en un espacio fronterizo, liminal, caso de los sátiros o de Tiresias cuando se convirtió en mujer; en fin, la tercera parte, «A la búsqueda de la identidad» (pp. 207-314), se hace eco de esos personajes que intentan adecuarse o expresarse en una identidad precisa, sobre todo, en un género u orientación sexual determinada, como las amazonas o los andróginos.

El primer capítulo, «¿La venganza de la Gorgona? Una relectura política actual de la figura de Medusa» (pp. 21-35), de Fabien Bièvre-Perrin, analiza el mito de Medusa y su resignificación en el mundo actual, sobre todo en el ámbito de la política, como figura reivindicativa del feminismo y del movimiento panafricanista

e incluso *queer*. Se señala su empleo por Trump en su campaña contra Clinton y la adopción de Medusa por parte de artistas musicales, como Rihanna y Azealia Banks. Por su parte, en el ámbito cinematográfico, Medusa ha aparecido como un icono del movimiento panafricanista en la serie de Netflix *Las escalofriantes aventuras de Sabrina*. Vinculado con el pensamiento africano, se podrían interpretar sus serpientes como rastas. En fin, su empleo como icono por los movimientos feministas, LGTBIQ+ o *queer*, además de jugar con la orientación sexual de la figura mitológica, ha dotado al personaje de un cierto valor apotropaico, como una especie de amuleto protector.

En el segundo capítulo, escrito por Julie Gallego, titulado «La reescritura del mito de la monstruosa Medea a través del feminismo» (pp. 37-59), se nos muestra la reescritura del mito de Medea en diferentes cómics, aunque centrándose especialmente en uno, en la *Medée* de la diseñadora Nancy Peña y la guionista Blandine Le Callet. Si bien es cierto que, como en los cómics de *Jasón y el vellocino de oro* o *Atalanta*, la figura se suaviza y no aparecen tan visibles sus crímenes según el mito más generalizado, es en la obra de estas autoras donde Medea se nos presenta como una maga sabia, libre e independiente. En estos cuatro volúmenes en donde se desarrolla la trama de nuestra nueva Medea, se explica que la mala fama que tiene nuestra protagonista es debido a rumores para desacreditarla, como el asesinato de Pelias o de su hermano Apsirto. Se puede apreciar la evolución de Medea, tanto temporal (juventud, madurez y vejez) como psicológica (su curiosidad, independencia y valores).

«De madre a monstruo: claves estéticas (y éticas) para la recepción del mito de Lamia en la modernidad» (pp. 61-84), elaborado por Ana González-Rivas Fernández, corresponde con el tercer capítulo. En este, la autora nos analiza el mito de Lamia, castigada por Hera a no tener descendencia a causa de sus amoríos con Zeus. Este mito se fundió con el mito de las lamias debido a coincidencias en sus historias, especialmente con el asesinato de niños pequeños. El lector encontrará en este capítulo, a modo de mitología comparada, las correspondencias que mantiene la Lamia clásica con la Lilith judeocristiana, la diosa mesopotámica Lamashtu o con Cihuacóatl, ya dentro de la mitología azteca. La maternidad fallida de estos personajes la metamorfosea en seres monstruosos y terroríficos, que a su vez encuentran su paralelo en la ética, emparentando la fealdad física con la fealdad moral de sus actos. Sabido esto, la autora nos presenta diferentes películas donde se puede rastrear vestigios de este mito: *Mamá*, dirigida por Andrés Muschietti; *Morgana, una leyenda de terror*, de Ramón Obón, y *La Llorona*, de Michael Chaves.

El último capítulo de esta primera parte, de Cristóbal Macías Villalobos, titulado «La identidad del monstruo en los videojuegos de temática mitológica y la *Monster Theory*» (pp. 85-101), aborda en primer lugar la evolución del monstruo y su mismo significado, dentro de la historia literaria-cultural, para más tarde, dentro del videojuego, hacer hincapié en la inclusión del monstruo clásico en los videojuegos. El monstruo encarna la antítesis del héroe: el antagonista que trae el

caos al orbe humano, aunque cabe destacar que a finales del siglo xx y principios del XXI el monstruo ha empezado a desempeñar un papel no tan clásico como el que venía representando. Si bien es cierto que hay muchos géneros de monstruos, como los zombis en *Resident Evil* o mutantes debido a un patógeno infeccioso, como en *The Last of Us*, el trabajo se centra en los monstruos clásicos, como en *Titan Quest*, *Assassin's Creed Odyssey* o en la saga de *God of War*, que, aunque se pueden presentar como criaturas únicas, como Cerbero, es habitual que constituyan distintos tipos de razas con un *boss* final. Los más relevantes son Medusa, los Cíclopes, los Titanes, las Parcas o las sirenas. Finaliza este trabajo con un interesante comentario a la teoría postcolonial aplicada al mundo del videojuego: cómo en ciertos juegos ambientados en el mundo clásico, el héroe salvador es la encarnación de la cultura occidental, la única, al parecer, capaz de garantizar el orden ante un Oriente indefinido y barbárico, necesitado de un libertador extranjero que le garantice la civilización.

El trabajo de Martina Treu, «Tras las huellas de los sátiros: híbridos en la escena» (pp. 105-128), corresponde con el quinto capítulo e inaugura la segunda parte de esta obra. El núcleo del trabajo lo ocupa el teatro griego, concretamente el drama satírico, cuya influencia, debido a la cultura híbrida, quedó plasmada en Sicilia. Efectivamente, Sicilia se convirtió en un crisol de personas, culturas y lenguas que se prestaba a la creación híbrida cultural. En este trabajo se analizan tres piezas teatrales que comparten los siguientes componentes: los sátiros, como seres liminares e híbridos, ocuparon un papel relevante en las obras, cuyos orígenes se hallan en el drama satírico ateniense, y la mezcla de elementos culturales, como pueden ser las lenguas, los acentos, los ritmos, los cantos, los instrumentos musicales o aspectos dispares, como el registro vulgar con el elevado. La primera es *U Ciclopu*, dirigido por Vincenzo Pirrotta, pero inspirada por Luigi Pirandello, representada en Palazzolo Acreide en el 2005, con un éxito de público inesperado; la segunda es *Ciclope*, dirigida en 2017 por Angelo Campolo en el teatro Tindari y traducida por Filippo Amoroso; y la tercera es *I satiri alla caccia*, dirigida por Marco Martinelli en 2009, inspirada en el fragmentario drama satírico de *Los sabuesos* de Sófocles.

El sexto capítulo, «Hijos de Endimión: memoria gestual, desnudos y géneros del Mundo Antiguo a la cultura visual contemporánea» (pp. 129-160), de Rafael Jackson-Martín y Jorge Tomás García, se centra en la figura mitológica de Endimión y la influencia por este ejercida a lo largo de la historia hasta la cultura visual contemporánea. Se abre el capítulo con unos comentarios sobre la gestualidad, entendida esta como un lenguaje cultural que varía en las diferentes sociedades. En este caso, la gestualidad insinuante de Endimión, descrita por vez primera por Luciano, será el «estudio de caso», pues su expresión ha tenido diferentes connotaciones, primero como expresión de muerte, luego de dolor y fatiga, el descanso hasta aglutinar tintes eróticos y de postura simposiaca de la élite. Esta figura

está relacionada con el Sueño eterno y, en consecuencia, con la bella muerte, como se recoge en los sarcófagos romanos, que servirán de inspiración al historiador del arte Warburg con su idea de *Nachleben*. También se destaca la polisemia de esta figura, que llegó a alcanzar un valor homoerótico del cuerpo masculino por los desnudos realizados por pintores de forma privada. Finaliza este capítulo con un comentario sobre la influencia contemporánea de esta fórmula gestual de Endimión, tanto en el cine como en la pintura, incluso dentro del mundo publicitario.

Cristina Salcedo González ha preparado el séptimo capítulo, titulado como «Mitos clásicos. Fantasía y literatura juvenil. El caso de Perséfone en *The Water's Edge*, de Louise Tondeur» (pp. 161-179). Aquí nos encontramos con un análisis del personaje mitológico de Perséfone y el modo en que ha sido configurada y adaptada en los parámetros de la novela de literatura juvenil fantástica de Louise Tondeur: *The Water's Edge*. El personaje de Perséfone es estudiado desde tres perspectivas: la tradición clásica, la hibridación de la diosa con otros personajes míticos tradicionales y los elementos mágicos y fantásticos que se atribuyen a la diosa, creación propia del género y de la autora. Se concluye esta obra con unos apuntes harto relevantes para comprender la recepción y permuta de la figura mítica de Perséfone: el mismo género juvenil de fantasía impone unos convencionalismos destinados a un público joven y con una mentalidad cambiante, además de preferencias y gustos inciertos y en desarrollo; el hecho de que este público esté acostumbrado a los medios culturales de masas supone otro punto a tener en cuenta a la hora de desarrollar el personaje; y el nuevo interés que ha despertado la mitología grecorromana, especialmente Perséfone y Hades, siempre con modificaciones en favor de la narrativa juvenil fantástica.

El octavo y último capítulo de esta parte ha sido compuesto por Antonio María Martín Rodríguez, que tiene por nombre «Hipertextualidad mitológica y recepción cinematográfica: una lectura en clave mitológica de *What Women Want*» (pp. 181-205). Al inicio de este trabajo se presenta un breve resumen de la evolución del cine que, al final, se convierte en literatura audiovisual, confrontada a la literatura oral y escrita. En este punto, el cine como literatura inspirada en el mundo griego es abundante, como el género *peplum*. No obstante, el acervo cultural mitológico grecorromano ha copado en los inicios del siglo presente las pantallas y carteleras del cine. Siguiendo la influencia de la mitología, el autor se centra en la película *What Women Want*, de Nancy Meyers, donde se puede hallar un claro paralelismo con Tiresias y su transformación en mujer. Según el argumento, el protagonista comienza a escuchar el pensamiento de las mujeres más cercanas de su vida, hasta el punto de llegar a empatizar con ellas y comprender el género femenino. Sin duda, recuerda el mito narrado por Ovidio en las *Metamorfosis*, donde Tiresias se metamorfosea en mujer. De este modo, el protagonista de la película y Tiresias se hallan relacionados con la feminidad, siendo uno capaz de escuchar sus pensamientos y empatizar con ellas, mientras que el otro cambió su sexo.

El noveno capítulo, escrito por Zoa Alonso Fernández, titulado como «Martha Graham, Richard Move y la cultura Drag en la heroína trágica» (pp. 209-231), que inaugura la tercera y última parte, abarca el estudio de dos personajes pertenecientes al mundo de la coreografía y la danza: Martha Graham y Richard Move, cuyo hilo conductor es la recepción clásica de las heroínas trágicas de las tragedias griegas. Martha Graham fue una bailarina y coreógrafa de la escena estadounidense que destacó con sus dramas coreografiados, en los que presentaba a personajes femeninos de la mitología griega: Clitemnestra, Fedra o Medea, entre otras. En estas creaciones pueden percibirse dos ecos fundamentales de su obra: el yo de Graham en sus personajes y la plasmación de su relación con Erick Hawkins. Estos ecos transgresores, junto a su forma de bailar y expresar por medio de su cuerpo, inspirarán a Richard Move, quien pertenece a la escena drag del panorama artístico de la danza. Su escenario fue el pequeño bar neoyorquino Mother y su representación-*performance* tendrá el nombre de *Graham@Mother*, en honor a Martha Graham. Así pues, el núcleo mitológico femenino sigue intacto, pero reinterpretado y adaptado a la escena *queer*.

Carlos Sánchez Pérez es el autor del décimo capítulo, «Rebis: el andrógino hermético como superhéroe» (pp. 233-251). Efectivamente, el personaje de cómic Rebis contiene en sí dos identidades: el ser femenino y el ser masculino. Su creador, Grant Morrison, parece haberse inspirado en el hermetismo y en la alquimia de la Antigüedad. En el mundo antiguo tenemos ejemplos de andróginos, en *El banquete* de Platón, y el hermafrodita, en la *Metamorfosis* de Ovidio, personajes que juegan con la identidad de su propio ser, como ocurre con Rebis, ambiguo y rompedor con la dualidad estática hombre-mujer. Se puede observar que la estética de Rebis en la obra de Morrison se ve modificada, pues utiliza un vendaje por todo el cuerpo y una gabardina, mientras que en los grabados de textos alquímicos aparece como un ser humano con las dos sexualidades y bicéfala, como el *Rosario de los filósofos*. Por último, destaca la influencia y la interpretación psicoanalítica de Carl Jung, quien consideró a Rebis como ejemplo paradigmático de su teoría *anima-animus*.

«Mito griego e identidad trans en el cine o “cuando Platón encontró a Hedwig y Sófocles a Stella”» (pp. 253-273) es el capítulo décimo primero, de Helena González Vaquerizo, en donde estudia un musical, *Hedwig and the Angry Inch*, dirigido por John Cameron Mitchell, y una película, *Strella*, de Pano Koutas, en las que se adaptan y reinterpretan dos mitos: el primero recoge los ecos del discurso del andrógino de Aristófanes en *El banquete* de Platón, mientras que la segunda se inspira en los avatares de Edipo en el *Edipo rey* de Sófocles. El pilar sobre el que pivotan esta película y este musical es la búsqueda de una identidad dentro de un mundo donde tienen difícil cabida formas no normativas, entre ellas el colectivo trans. Otro aspecto de interés es el conflicto intra e intersubjetivo de los personajes junto a sus familiares y amistades, llegando a alcanzar escenas grotescas, como en el caso de una intervención quirúrgica fallida o el incesto.

Luis Unceta Gómez es el autor del décimo segundo capítulo, que es titulado como «Mito y sexualidad en *Priape*, de Nicolas Presl» (pp. 275-293). En este trabajo se estudia el cómic mudo de *Priape*, elaborado por Nicolas Presl, cuyo protagonista no es sino un Príapo humanizado. A pesar de caracterizar físicamente al personaje como el dios fálico, su personalidad es totalmente contraria al mito convencional: Príapo es sensible y de una sexualidad ambigua, que dará pie a la idea de un homoerotismo. Como se ha dicho antes, en las viñetas no encontraremos palabras, de modo que se da libertad para que el lector interprete e invente los diálogos de los personajes. Asimismo, la historia narrativa-visual evoca al *Edipo rey* sofocleo, pues Príapo se acuesta con su padre y mata a su madre sin saberlo hasta el episodio del reconocimiento (anagnórisis). Finalmente, el autor dedica una sección a la influencia de Príapo como exponente reivindicativo de la comunidad homosexual.

El último capítulo ha sido realizado por Sara Palermo, cuyo título es «Vacaciones en Lesbos: Las *Fanfictions* sacan a Xena del armario» (pp. 295-314). Este trabajo aborda la cuestión de las *fanfictions* en línea creadas por devotos de la serie televisiva *Xena: Warrior Princess*, que nos evoca el mito de las amazonas, con las cuales se traen a primer plano aspectos que la misma serie considera secundarios o se inventan finales alternativos. En este caso, se explota la idea de la relación homosexual entre la protagonista Xena y su acompañante Gabrielle. A este respecto, la autora pone de relieve cómo estas creaciones de los fans no solo exaltan la relación lésbica entre las protagonistas, sino que se mantiene la hiperfeminización física y la hipermasculinización de género de Xena, mientras que Gabrielle mantiene su papel pasivo como acompañante de la heroína. Un último aspecto interesante que aparece en estas *fanfictions* es que se aborda la cuestión de la maternidad de las protagonistas.

Para finalizar, digamos que los autores y autoras de esta obra miscelánea han conseguido demostrar que, dentro del ámbito de la recepción clásica, el mundo clásico y sus mitemas siguen vigentes en nuestra cultura de masas, tan variopinta como plural, en soportes y formatos tan diversos como el cómic, el cine o los videojuegos, eso sí, reactualizados con formas y significados nuevos, adaptados al sentir y a las expectativas de las nuevas generaciones, que siguen interesadas por los seres del mito clásico como iconos o expresión de las nuevas realidades de un mundo cada vez más complejo. Otros aspectos que destacar en el libro son las ilustraciones que se incorporan en los trabajos, especialmente de los cómics, películas y esculturas, así como el estilo sencillo y claro con que están redactados, lo cual pone su contenido al alcance de un lector no especialista, pero interesado en todas estas recreaciones que demuestran la potencia y el vigor de los mitos clásicos en el mundo contemporáneo.

Víctor Manuel López Trujillo