

Luis Unceta GÓMEZ y Carlos Sánchez PÉREZ (eds.). 2019. *En los márgenes de Roma. La Antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: Catarata. 302 pp.

La Recepción Clásica es una disciplina que, en el ámbito anglosajón, ha experimentado un enorme éxito en los últimos años. Además, en su interés por las formas de apropiación del referente clásico, ha legitimado en buena medida el análisis de la presencia de contenidos procedentes de la Antigüedad grecolatina en formatos populares, como el cine, el cómic o las literaturas no canónicas. Frente a perspectivas más tradicionales en los Estudios Clásicos, la Recepción Clásica, de la que el grupo de investigación en que se ha gestado este volumen es pionero en España, parte de la premisa de que, para conocer las nuevas dinámicas de apropiación de la Antigüedad, es necesario un acercamiento exhaustivo a los formatos de la cultura de masas, pues es en ellos donde, principalmente, se articula la reimaginación de los referentes clásicos. El profesor Unceta Gómez, desde varias plataformas, como el proyecto de investigación «Marginalia Classica Hodierna. Tradición y Recepción Clásica en la cultura de masas contemporánea» (FFI2015-66942-P), se ha encargado de consolidar esta línea de investigación en el ámbito hispano, donde aún tiene un desarrollo muy limitado. El presente volumen constituye, precisamente, un peldaño adicional en este sentido. Organizado en cinco bloques temáticos, que responden a las facetas más firmemente asociadas a la civilización romana en la imaginación popular, *En los márgenes de Roma* consta de una introducción teórica seguida de un número amplio de estudios de caso. Una bibliografía sucede a cada capítulo. El libro concluye con un apartado con información sobre los autores (pp. 301-302).

La introducción, «El epitome como representación del original. Algunos ejemplos del diálogo posmoderno con la antigua Roma» (pp. 17-35), firmada por uno de los coeditores del volumen, Luis Unceta Gómez. En ella se encuadra el papel de los clásicos hoy y se ofrece un marco general teórico y metodológico que sirve para situar los trabajos que se desarrollan en los siguientes capítulos. Asimismo, se identifican algunas claves culturales contemporáneas y algunas dinámicas del funcionamiento de los medios de masas, con el objetivo de reconocer las formas de apropiación del legado clásico que pueden considerarse características de nuestro tiempo y que se repiten, una y otra vez, en las recepciones de los formatos populares que se abordan en los siguientes bloques. La introducción concluye con el esbozo de una sugerente propuesta de análisis de los clásicos en la que se reivindica la necesidad de articular un modelo que tenga en cuenta otras formas —populares, de masas— de representación de la civilización romana.

A este capítulo le sigue el bloque dedicado a la dimensión bélica e imperialista de la civilización romana. En el primer trabajo, «*Heavy Rome*-Roma de metal. La imagen de Roma en el *heavy metal* y el *metal*» (pp. 39-62), Helena González Vaquerizo aplica las herramientas de la Recepción Clásica al género musical del *heavy metal*

y contribuye al estudio, aún emergente, de los usos del pasado romano en la música *heavy*. A partir del análisis de las letras más representativas, González Vaquerizo llega a la conclusión de que los temas habituales asociados a Roma en el *heavy metal* tienen que ver con el apogeo del imperio y con su caída; que las apropiaciones responden, en gran medida, a motivaciones nacionalistas e identitarias; y que existen diferentes tipos de reelaboraciones, entre las que destacan las intervenciones y las apropiaciones ideológicas. Por último, la autora ofrece una oportuna reflexión sobre el papel del clasicista frente a la tergiversación política e ideológica de la Antigüedad. A continuación, Cristóbal Macías Villalobos, con «Videojuegos de romanos: entre la realidad y la ficción» (pp. 63-85), propone un acercamiento a los modos de representación de la antigua Roma en cinco videojuegos contemporáneos y da algunas claves para entender las estrategias que se emplean en este formato a la hora de incorporar la Historia y, sobre todo, de entretener y atrapar al jugador. El autor hace referencia, también, a los *mods* —extensiones creadas por los jugadores— y al hiperrealismo y, de este modo, introduce algunas dinámicas de recepción que son características del formato videojuego. El bloque lo cierran Juliette Harrison y Martin Lindner con un artículo que lleva por título «Imperios fantasmáticos. La Roma imperial en Mundodisco de Terry Pratchett» (pp. 86-105). En él, estudian la recepción del imperialismo romano en la saga de novelas fantásticas *Mundodisco*. Dentro del marco de una reflexión general sobre el nacionalismo contemporáneo en el mundo anglosajón, los autores analizan los recursos mediante los que Pratchett parodia la identificación nacionalista que los británicos establecen con la antigua Roma y su sistema de valores, y ponen de manifiesto lo complejo del entramado literario que Pratchett urde para subvertir las ideas relacionadas con la glorificación de Roma.

El tercer bloque temático está dedicado a la recepción de la faceta lúdica y performativa de Roma. En «Danzas de alteridad. Mujeres “bombásticas” y cine de romanos» (pp. 109-133), Zoa Alonso Fernández estudia el papel de las bailarinas bombásticas y de sus cuerpos en movimiento en el cine de romanos hollywoodiense de los años cincuenta y sesenta. Reclamo de lo prohibido y lo sexual, marcador de lo exótico y lo orientalizante, o distintivo de ambientes y géneros, la autora revela el modo en que la función de las bailarinas de banquete en el formato fílmico ha ido cambiando y adaptándose a las exigencias de la sociedad de consumo americana. Y demuestra que los imperativos económicos, morales, comerciales y técnicos de Hollywood han pautado la representación de la mujer bombástica, condicionando la idea que se tiene de ellas en la imaginación popular y de élites. Le sigue el texto de Leonor Pérez Gómez, titulado «Transformaciones de las máscaras de la comedia plautina en *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum* de Richard Lester» (pp. 134-150). Atendiendo al modo en que el aparato cinematográfico impone sus códigos de representación en la obra, la autora desentraña la compleja red de relaciones intertextuales que se activan en la reescritura fílmica de Lester, desde las convenciones del cine de romanos hasta la tradición cinematográfica estadounidense e italiana, y verifica la relevancia de la comedia plautina como clave cultural para entender la realidad contemporánea. Rosario López Gregoris cierra este bloque temático con «Plauto, personaje de novela histórica» (pp. 151-176); en este artículo, se pregunta por las causas de género y de contexto que pueden explicar la aparición de Plauto como personaje en dos producciones españolas (Blasco Ibáñez, 1901; Posteguillo, 2006). Para ahondar en las condiciones artísticas y culturales que favorecen la composición de esas novelas, la autora propone una evolución del género de la

novela histórica en Europa a lo largo de los siglos xix y xx. Y, a continuación, demuestra que la intención autoral, las expectativas del público, y el conocimiento que en cada momento se tiene del comediógrafo y de su época condicionan las dinámicas de funcionamiento de la figura de Plauto. El estudio de la compleja red de influencias y factores que guía la recepción de este personaje histórico permite a la autora llegar a la conclusión de que, aunque existe una filiación directa entre ambas novelas, estas tienen desarrollos, objetivos y públicos muy distintos.

José María Peláez Marqués es el encargado de inaugurar el bloque dedicado a las grandes figuras de la historia y la leyenda romanas. De enfoque singular, su artículo, «¿Contratarías a Eneas como director general de tu empresa?» (pp. 179-199), se propone exponer la vigencia y utilidad de los perfiles de liderazgo del héroe clásico. Para ello, se evalúan las acciones y reflexiones del Eneas de la *Eneida* por medio de un modelo empleado por los departamentos de recursos humanos de nuestros días. Además de poner en evidencia el diálogo productivo entre las ciencias del mundo antiguo y las actuales ciencias económicas y empresariales, este trabajo consigue dar cuenta de cómo algunos adjetivos, conceptos y modelos modernos sirven para completar, y quizá replantearse, el conocimiento que se tiene de la Antigüedad. Seguidamente, en «Julio César en viñetas: una vida de cómic» (pp. 200-223), Julie Gallego explora los temas de la historia personal de César que han recibido más atención por parte de la tradición de cómics históricos francófonos; y se pregunta por los usos específicos e ideológicos de esos acontecimientos. A partir de un análisis minucioso y exhaustivo de los textos y de los contextos de producción y de consumo, la autora logra desenterrar las complejas dinámicas de funcionamiento de esta figura histórica en el cómic, así como las razones sociohistóricas que explican el interés de este género en concreto por la campaña de César en la Galia. En «La ficcionalización de los personajes históricos en la serie de televisión Spartacus: el ejemplo de Julio César» (pp. 224-241), Jesús Bartolomé Gómez también se interesa por el tratamiento de una figura histórica en un formato popular. El análisis de Bartolomé Gómez pone en evidencia el modo en que el formato televisivo impone una serie de códigos específicos que imprimen su sello en la nueva imagen, popular y televisiva, de Julio César. Por último, en «Imágenes de Roma en un bestseller reciente sobre Espartaco (Spartacus, Ben Kane, 2012-2013)» (pp. 242-260), Antonio María Martín Rodríguez consigue, quizá sin pretenderlo, hacer cierta la afirmación de Charles Martindale (1993) acerca de que el significado de un texto se construye siempre en el momento de su recepción: la visión contingente que tiene Kane sobre Roma —sus vivencias, sus conocimientos, sus consumos— determina el sentido último de su recreación.

La quinta y última parte del volumen está dedicada al latín y a su persistente poder a lo largo de los siglos. En «M. R. James: el latín o el poder de lo sobrenatural» (pp. 263-282), Ana González-Rivas Fernández aborda la función de la cita escrita en latín en algunos relatos de terror de M. R. James. Además del análisis de los textos, la autora sitúa la contribución de James en un contexto cultural amplio y, también, en la tradición de literatura de terror de la que James es parte y que, al mismo tiempo, ayuda a modificar. Todo ello permite a la autora profundizar en la aportación particular de James a la hora de apropiarse del latín como recurso narrativo. Por su parte, Carlos Sánchez Pérez se interesa por «La recepción del latín como lengua mágica en las novelas de Harry Potter» (pp. 283-299). Y llega a la conclusión de que el uso que hace Rowling del latín se encuentra mediado por tradiciones y referencias literarias diferentes que funcionan, en un caso, como un magma de influencias indirectas y, en

otro, como influencias directas y conscientes. Este último capítulo consigue captar la complejidad de algunos fenómenos de recepción en la cultura de masas, a través del estudio de caso de un producto muy consumido hoy por el gran público.

Finalmente, quisiera destacar las principales aportaciones que ofrece el volumen en conjunto. En primer lugar, cumple con los objetivos propuestos, de modo que estos no resultan irrealizables o demasiado ambiciosos: se muestran las facetas de Roma que más rendimiento tienen en algunos productos representativos de la cultura de masas contemporánea; se ofrecen ejemplos diversos e ilustrativos de algunas de las dinámicas de recepción del material clásico más repetidas y asentadas en esos medios populares; y se establecen vínculos entre el estudio académico de la Antigüedad clásica y las formas populares de consumo de los contenidos vinculados con la civilización romana. Un valor adicional que se desprende de estos trabajos es que, en cada uno de ellos, se ofrecen claves teóricas para el estudio concreto de aquellos formatos contemporáneos que siguen unas dinámicas de recepción específicas. En este sentido, pueden servir de guía para futuras investigaciones orientadas al estudio del material clásico en la cultura popular. No menos importante es el hecho de que estos trabajos ponen en evidencia que el mundo romano continúa siendo hoy fuente de reelaboración artística; que ese ejercicio creativo se hace, en muchos casos, a través de las formas de expresión que son propias de este tiempo; y que, para entender estas nuevas reelaboraciones de lo clásico y estas nuevas conceptualizaciones, es necesario estar familiarizado con los códigos específicos de los formatos de la cultura de masas. En definitiva, *En los márgenes de Roma* permite conocer mejor esas nuevas dinámicas de apropiación de la Antigüedad que, a menudo, resultan complejas e inclasificables y, de esta manera, contribuye a consolidar un campo dentro de los estudios de la Recepción Clásica que se encuentra hoy en plena expansión.

Cristina Salcedo González
Universidad Autónoma de Madrid
cristina.salcedog@uam.es