

Luis UNCETA GÓMEZ y Carlos SÁNCHEZ PÉREZ (editores), *En los márgenes de Roma. La antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*, Madrid, Libros de la Catarata-Ediciones UAM, 2019, 302 páginas, ISBN 978-84-9097-869-6

MARÍA JESÚS PÉREZ IBÁÑEZ
 Universidad de Valladolid

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9666-8413>
mariaje@fyl.uva.es

DOI: <https://doi.org/10.24197/mrfc.33.2020.317-321>

Este volumen, vinculado a un proyecto de investigación y unas jornadas de trabajo, permite apreciar cómo Roma y su civilización siguen vigentes en la cultura más popular del mundo occidental, lejos de los ámbitos eruditos y los espacios tradicionalmente abordados por la Tradición y la Recepción Clásicas. Cine, videojuegos, comic, series, música, publicidad o géneros literarios “considerados menores como la ciencia ficción, la novela fantástica o de terror, la literatura infantil e incluso los parques temáticos” (p.10) desfilan por las cinco secciones que conforman el volumen y que nos permiten apreciar los muy diferentes elementos a los que se presta atención tanto como la variedad de receptores a los que los productos están destinados.

Corre a cargo de uno de los editores el estudio introductorio (*Introducción: El papel de Roma en la imaginación popular*. Luis Unceta Gómez [“El epítome como representación del original. Algunos ejemplos del diálogo posmoderno con la Antigua Roma”, 17-35]) que sirve de magnífica presentación del volumen. En ese trabajo se plantea cómo “los fenómenos de recepción obedecen a dinámicas más complejas (sc. que la transmisión lineal) y entrañan movimientos de influjo recíproco que exigen lecturas en ambos sentidos” (p.29), pues hemos de aceptar que “los formatos populares han venido generando [...] reelaboraciones de la Antigüedad que nos obligan a trascender el estudio de lo puramente literario o narrativo en que nos hemos movido hasta épocas recientes” (21) o que “una recreación concreta sirva de base para una nueva recepción, sin necesidad de acudir al texto original” (23). De recepciones mediadas, influjos recíprocos o “‘presentificación’ del pasado” (26) trata un trabajo que también nos propone un “modelo para el análisis de los clásicos en la cultura popular contemporánea”.

El segundo (*Guerras e imperialismo*) y tercer bloque (*Roma espectacular*) ofrecen estudios del reflejo en ámbitos muy distintos (bandas de heavy, videojuegos, literatura de ficción, cine o novela histórica) de dos de los aspectos de la civilización romana que comúnmente aparecen en el imaginario colectivo. Helena González Vaquerizo (“Heavy Rome-Roma de metal. La imagen de Roma en el heavy

metal y el metal”, 39-62), observa que “la recepción de los clásicos en esta música no es un fenómeno aislado” (39), algo que obedece a las propias características de un género que, por razones diversas hace un “uso nacionalista de temas históricos” (39). Su recorrido por bandas, álbumes y canciones le permiten establecer “los temas habituales asociados a Roma en el *heavy metal*” (46), proponer ejemplos de su uso, entre ellos algunos inquietantes, y establecer que “las imágenes de Roma en este género musical han demostrado ser múltiples”, y que “la Roma más atractiva [...] es la Roma imperial” (56), si bien observa una apropiación ideológica y por ello advierte que “cuando se usa a los clásicos –y especialmente si se hace con apariencia de verdad, pero con una finalidad tóxica- los classicistas hemos de ponernos alerta y estudiar el fenómeno, cualquiera que sea su signo ideológico” (57).

Cristóbal Macías Villalobos (“Videojuegos de romanos. Entre la realidad y la ficción”, 63-85), presenta cómo del éxito de la película de Ridley Scott (*Gladiator*, 2000) –el ‘efecto *Gladiator*’ también valorado en otros trabajos del volumen– resurge el cine de péplum y aparecen un buen número de videojuegos “que tenían en común el hecho de acercar al jugador a distintos momentos de la historia de la antigua Roma” (63), con cierta tendencia a “la apuesta por el verismo histórico” (64). Analiza alguno de esos “videojuegos de romanos” y “el tratamiento de los hechos históricos que les sirven de base” (64), también algunas de sus modificaciones (*mods*) surgidas precisamente de la necesidad de verismo histórico, a menudo asociado a un creciente hiperrealismo. Y puede concluir que “la fidelidad histórica a los hechos que constituyen el trasfondo de su particular relato no resulta un objetivo prioritario” (81), aunque con todo entiende que es posible aprovechar estos videojuegos “con un fin formativo, sobre todo para despertar el interés por el mundo clásico” (81).

Juliette Harrisson y Martin Lindner (“Imperios fantasmáticos. La Roma Imperial en *Mundodisco* de Terry Pratchett”, 86-105) analizan unas “intelligentísimas novelas” (86), “fuente de un modelo popular de Recepción Clásica” (87), un entorno de fantasía y al tiempo satírico con parodias del mundo contemporáneo (87) que les lleva “a pensar que el multiverso de *Mundodisco* es más complejo y exigente que la mayoría de mundos de fantasía” (91). Comprueban cómo “la antigua Roma es un punto de referencia ambiguo” (94), o que el aprendizaje de la lengua latina se asocia “con el elitismo de la cultura británica” (95). El trabajo se orienta a definir “la recepción de la antigua Roma como parodia del ‘dolor fantasmático’ británico provocado por la disolución del Imperio, así como del nacionalismo contemporáneo en el mundo anglosajón y fuera de sus fronteras” (88).

En el bloque dedicado a la *Roma espectacular* Zoa Alonso Fernández (“Danzas de alteridad. Mujeres «bombásticas» y cine de romanos”, 109-133), identifica desfiles similares al propuesto por Estacio (*Silvas* 1,6,67-74) como “referencia obligada cuando se trata de evocar y reescribir los ambientes de la antigua Roma, casi tanto como la inclusión de estas mujeres cuyos cuerpos neumáticos invaden el desarrollo de cualquier recreación moderna de la Antigüedad” (110). Un recorrido por

algunas películas y sus pósteres publicitarios hace ver que “no importa lo que se represente en el baile, mientras implique feminidad y lejanía geográfica” (116). Destaca “el potencial narrativo del baile como elemento intrínseco a un filme de romanos” (127), aunque más allá de “su significación como marcador de culturas” (127) en cada uno de los casos analizados “el lenguaje coreográfico adquiere intermitentemente un peso discursivo” (127) desde “una posición eminentemente patriarcal” (127).

Leonor Pérez Gómez (“Transformaciones de las máscaras de la comedia plautina en *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum*”, 134-150) analiza *Golfus de Roma* –en la versión española– (Richard Lester, 1966) y cómo esta “original reescritura y síntesis de diversas comedias de Plauto” (134) transforma a Plauto, igual que este a sus modelos griegos, en un proceso de ‘aculturación’ que implica, como también hizo Plauto, un cambio de lengua, recursos o códigos. En este último aspecto muestra la relación de la película de R. Lester con “un pequeño manual con instrucciones sobre cómo realizar una película «de romanos»” (139) del director italiano Duccio Tessari. Asimismo muestra los cambios en los rasgos de los personajes /máscaras respecto de la comedia plautina, pues R. Lester “llevó a cabo una excepcional reescritura en lenguaje cinematográfico de las comedias de Plauto, en una comedia musical farsesca y delirante” (142).

Rosario López Gregoris (“Plauto. Personaje de novela histórica”, 151-176) nos guía en un lúcido recorrido por los diversos aspectos que contribuyen, definen o condicionan la producción de las novelas históricas en diferentes periodos y su influencia o interinfluencia con lo audiovisual (sobre todo cine y series) antes de ocuparse de la presencia en dos novelas históricas de Plauto, “figura histórica poco habitual en este género literario” (151), “completamente anómala” (162). Entre las novelas de Vicente Blasco Ibáñez (*Sónnica la cortesana*, 1901) y de Santiago Posteguillo (*Africanus, el hijo del cónsul*, 2006) “no solo dista un siglo, también la separa la intención autoral, el tratamiento que dispensan a Plauto y las expectativas del público” (161). Del análisis de la presencia y utilización de la figura de Plauto se desprenden las notables diferencias entre ambas novelas, pero también la “filiación directa entre Posteguillo y Blasco Ibáñez, aunque con desarrollos, objetivos y públicos muy distintos” (172).

La cuarta sección (*Las grandes figuras*) atiende a la proyección en el mundo actual de las figuras de Eneas, César y Espartaco. José María Peláez Marqués (“¿Contratarías a Eneas como director general de tu empresa?”, 179-199) se acerca a “la figura de Eneas como lo haría un director de Recursos Humanos o un experto en selección de directivos” (179) y aplica “un sistema actual de evaluación del desempeño, utilizado en recursos humanos, a las acciones de [...] Eneas” (181). Asistimos, con el testimonio que ofrecen pasajes de la *Eneida*, a una “entrevista de competencias” o “entrevista de incidentes críticos”, que nos permite escrutar “el desempeño de Eneas en las funciones directivas” (188) y el “análisis de sus competencias” (189).

Julie Gallego (“Julio César en viñetas: una vida de cómic”, 200-223) parte de un amplio grupo de comics en lengua francesa (así ofrece también un buen catálogo) y hace ver que en el último decenio estas obras tienden a ofrecer una imagen un poco más compleja de este personaje importante en la cultura francesa que tienden a abordar desde su ascenso al poder a la dictadura vitalicia (p. 200-201). También se estudia el tratamiento de su asesinato y la faceta más inexplorada, César escritor, insistiendo en “el arte de la deformación histórica”. En palabras de la autora “algunas producciones actuales insisten en la imagen ambigua de un César manipulador, cuya capacidad de engaño se entiende como la base de su puesta en valor durante siglos” (216).

La recreación de la figura de César en una serie de televisión “aclamada y altamente exitosa [...] que [...] ha dado lugar a juicios controvertidos” (224) es el objeto de análisis de Jesús Bartolomé Gómez (“La ficcionalización de los personajes históricos en la serie de televisión *Spartacus*: el ejemplo de Julio César”, 224-241). Considera que “el grado de libertad que se permite (*sc.* la producción) en el tratamiento de las personalidades históricas resulta de gran utilidad para observar nuevas formas de recepción de las figuras relevantes del pasado” (225), al tiempo que es consciente de que “la ficcionalización de las figuras históricas” es difícil de compaginar con el rigor histórico (225), por lo que la libertad suele limitarse a los resquicios que deja la historia, especialmente la vida privada. Entiende que las producciones contemporáneas someten a estos personajes a un intenso proceso de desmitificación al presentarlos de forma realista, que puede llegar a su transformación en auténticos villanos o personajes privados de cualquier grandiosidad que los aproxime a la épica (226) tendencia en la que encuadra la serie que analiza. En ella César aparece como un villano “dada su pertenencia al bando de los opresores y así lo acreditan los actos brutales que comete” (236). Aunque es un proceso más complejo, la imagen resultante de César es “bien distinta en muchos aspectos a la que se ha transmitido a menudo, por lo que puede calificarse de original y novedosa” (237).

Antonio María Martín Rodríguez (“Imágenes de Roma en un best-seller reciente sobre Espartaco [*Spartacus*, Ben Kane, 2012-2013]”, 242-260) nos lleva a una reciente visión del esclavo tracio en la dilogía de Ben Kane, que “vio en él un personaje excepcional” (244), un hombre al que pinta “frío, cruel y sin escrúpulos” (257). El estudio presta atención al detalle histórico, intención declarada del novelista, en especial a “la imagen de la vida cotidiana italiana de provincias y la de la Roma metropolitana [...] teniendo en cuenta tanto la perspectiva omnisciente del novelista como la de los propios personajes” (247). Concluye el trabajo que a este respecto parece una obra bien documentada no exenta “de anacronismos y de pequeñas incorrecciones de los que resultaría [...] difícil que hubiera estado enteramente exento incluso un novelista para el que el mundo clásico fuera su profesión (257)”.

La última sección (*El poder del latín*) la forman dos trabajos sobre el uso del latín en la novela de terror y novela fantástica que comparten en cierto modo premi-

sas y conclusiones. Ana González-Rivas Fernández (“M. R. James: el latín o el poder de lo sobrenatural”, 263-282) estudia la obra del “padre de los relatos de fantasmas modernos” (263) (realmente una selección de sus cuentos), y “la función que desempeña la cita escrita en latín [...] dentro de la literatura de terror” (263) – que sirve también de referencia y contraste en el capítulo siguiente–. Si las citas en latín de los cuentos de James (en buena medida creación del autor) “son un reflejo de su erudición y su gusto por lo antiguo” (265), también son una “convención característica del género literario al que se adscriben” (265), “un elemento más del escenario” (266). M. R. James contribuye a que el latín sea “la lengua vehicular de lo sobrenatural” (271, 276), con funciones narrativas, estéticas o “actos de habla, directos o indirectos, a través de los cuales se establece la comunicación con el más allá” (272), o anticipan la presencia de lo sobrenatural (273) e identifican al protagonista como “héroe erudito” (273) y que invitan al lector a descifrar el mensaje. Construido a partir de un entramado de intereses y circunstancias diversos el uso del latín “produce una «extrañeza inquietante»” (277).

Carlos Sánchez Pérez (“El latín como lengua mágica en las novelas de Harry Potter”, 283-301) acoge a la literatura fantástica como sujeto de estudio de la Tradición y Recepción clásicas y señala el importante papel que en ese género tiene la lengua latina. En la saga de Harry Potter “la particular representación que se hace del latín en estas novelas no coincide con la más habitual que encontramos en los géneros de ficción sobrenatural, especialmente el terror” (p. 284-85) –como se describe en el capítulo anterior–. Rowling recibe “la idea del poder mágico y creador del lenguaje” (289) de “dos cauces diferentes a partir de los que cristaliza la recepción de esa lengua” (285). Se conforman con ello los rasgos particulares que la lengua latina, cuya interacción es consciente, ofrece en la saga, además de ser “el instrumento para provocar sensación de extrañeza por su distancia respecto de la lengua común” (293).

Todo el volumen, en conjunto, tomando palabras del trabajo inicial, nos hace “tomar conciencia de que la Antigüedad clásica no es una verdad inmutable, sino un campo en construcción que evoluciona y se enriquece con nuevos matices a lo largo del tiempo” (29).