

RECENSIONES

UNCETA GÓMEZ, L. - GONZÁLEZ VAQUERIZO, H. (eds.), *En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea*, Catarata - UAM Ediciones, Madrid, 2022, 317 pp.

La evolución del mito como objeto de estudio es el punto de partida de esta magnífica obra titulada *En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea*, cuyo contenido es resultado de la actividad investigadora del proyecto «Marginalia Classica: Recepción clásica y cultura de masas contemporánea. La construcción de identidades y alteridades» (PID2019107253GB100).

La obra en su conjunto revisa la presencia del mito clásico en la cultura de masas desde distintos ámbitos que tienen como eje el concepto de hibridación, explicado a lo largo de trece capítulos que se estructuran en tres grandes bloques: «Monstruos», «Seres liminales» y «A la búsqueda de la identidad».

Una amplia Introducción sobre los mitos híbridos dentro de las distintas manifestaciones culturales plantea la vigencia del mito clásico basándose en la condición híbrida y marginal de ciertos seres, destacando su potencial para crear identidades alternativas en el mundo contemporáneo.

La primera parte, compuesta de cuatro capítulos dedicados a híbridos de naturaleza monstruosa, comienza con «¿La venganza de la gorgona? Una relectura política actual de la figura de Medusa», a cargo de Fabien Bièvre-Perrin, que analiza la imagen contemporánea del personaje mitológico en la política, el arte callejero y la música pop como icono del feminismo, del movimiento LGTBIQ+ o *queer* y del movimiento panafricanista frente a la tradicional visión misógina de los clásicos. El autor argumenta que estas representaciones forman

parte de un imaginario comprometido que, por parte de personas *queer* o mujeres de origen africano, considera a Medusa de manera positiva debido, en cierta manera, a la erotización del personaje mitológico. Se concluye que, a pesar de que actualmente coexisten dos recepciones opuestas de Medusa, la tradicional y la subversiva, se siguen desarrollando nuevas versiones del mito, que demuestran el poder de evocación del personaje.

Un segundo capítulo, «La rescritura del mito de la monstruosa Medea a través del feminismo» de Julie Gallego, aborda la reconstrucción feminista del mito en el cómic francés *Médée* (Casterman, 2013-2019) escrito por Blandine Le Callet y dibujado por Nancy Peña, donde una nueva Medea, más realista y dispuesta a reinvertir su hagiografía personal, cuestiona el punto de vista masculino de las narraciones míticas. Blandine Le Callet, novelista y profesora de latín, da voz a la protagonista convirtiéndola en su propia mitógrafa en un amplio relato que va desde su infancia hasta su muerte. Desde esta perspectiva, observamos que los mitos grecolatinos siguen interpelando a los lectores de novelas gráficas, en especial Medea, un personaje fascinante, a la vez que siniestro, que ha inspirado a creadores desde la Antigüedad y en todos los campos artísticos. Se desprende de ello que la famosa hechicera es un mito vivo que permanece en la memoria colectiva por proyectar temores, mayormente masculinos, ante una mujer sabia y poderosa.

La figura controvertida de Lamia es objeto de análisis por Ana González-Rivas Fernández en «De madre a monstruo: claves estéticas (y éticas) para la recepción del mito de Lamia en la modernidad». En este tercer capítulo, la autora se basa en cuatro producciones del cine contemporáneo: *La mujer de negro* (1983) de Watkins, *Mamá* (2013) de Andrés Muschietti, y, en relación con el mito de





la Llorona de origen azteca, *Morgana, una leyenda de terror* (2012) de Ramón Obón y *La Llorona* (2019) de Michael Chaves. Lamia como ser fantástico, encarnación de la maternidad fallida, ejemplifica la universalidad de ciertos mitemas, como pueden ser la pérdida de un hijo, la monstruosidad, la envidia o la venganza, siendo este uno de los motivos por los que su arquetipo sigue teniendo tanto rendimiento en la actualidad, un arquetipo, como escribe la autora, «muy atractivo para el cine de terror en el que se fusiona con mitos de otras culturas» (p. 81).

Tras los tres primeros capítulos dedicados a mitos sobre híbridos femeninos, el trabajo de Cristóbal Macías Villalobos, «La identidad del monstruo en los videojuegos de temática mitológica y la *Monster Theory*», constituye el cuarto trabajo reservado a la presencia de los monstruos clásicos como expresión de la alteridad en el mundo del videojuego según los postulados de la *Monster theory* de Jeffrey Cohen. El autor establece una serie de distinciones fundamentales entre los monstruos fieles a la tradición mítica, propios de los juegos con trasfondo histórico, y los que no pertenecen a un sistema mitológico concreto, hibridaciones inverosímiles que rayan lo grotesco, especialmente en los juegos de rol o en los de *survival horror*, situadas en escenarios lejanos como una forma de reforzar su alteridad. Distingue, a su vez, entre el monstruo como antihéroe y villano, representación del caos y encarnación de la figura del «otro», y el héroe, garante del orden y la razón. Se concluye que la propia mecánica del juego plantea la lucha entre el héroe y el monstruo como el eterno conflicto entre el bien y el mal, como la lucha del orden y de la razón contra el caos, la oscuridad y lo irracional, o, sin ir más lejos, del mundo occidental contra un incivilizado oriente. Como rasgo sobresaliente, Macías Villalobos subraya la capacidad de adaptación de los monstruos clásicos en muchos productos por representar arquetipos culturales válidos en contextos socioculturales muy diferentes.

La segunda parte, titulada «Seres liminales», aborda en cuatro capítulos el estudio de seres de doble naturaleza y aspecto ambiguo que, a menudo, adoptan una forma monstruosa para resaltar la alteridad, como es el caso de los sátiros, estudiados en el capítulo 5 por Martina Treu en «Tras las huellas de los sátiros. Híbridos en la escena».

La autora, partiendo de la *Odisea* de Homero, estudia la recepción de estos seres en el drama satírico contemporáneo en obras como *U Ciclope* de Luigi Pirandello y Nino Martoglio, *El Ciclope* de Angelo Campolo, las versiones libres de *Los sabuesos* de Sófocles, *The trackers of Oxirrinchus* de Tony Harrison, o *I cercatori di trace* de Marcio Martinelli. Los ejemplos más innovadores se producen en Sicilia, tierra híbrida por excelencia desde antiguo, debiéndose su buena acogida en la cultura popular a la «irresistible fascinación» que producen los híbridos en muchos ámbitos de la cultura, sumado al florecimiento que ha experimentado el género satírico.

En el capítulo 6, «Hijos de Endimión: Memoria gestual, desnudos y géneros del mundo antiguo a la cultura visual contemporánea», Rafael Jackson Martín y Jorge Tomás García realizan un recorrido a través de las reinterpretaciones de la fórmula gestual de Endimión en el arte y los medios de masas hasta la época contemporánea, donde predomina la erotización del cuerpo masculino. Los autores analizan con detalle la carga erótica del mito en numerosos ejemplos del cine, la fotografía y la publicidad, demostrando que el gesto de Endimión mantiene hoy en día el carácter polisémico del que ya gozaba en la Antigüedad.

Cristina Salcedo González, en «Mitos clásicos, fantasía y literatura juvenil. El caso de Perséfone en *The Water's Edge*, de Louise Tondeur», examina en el capítulo 7 la recepción del mito de Perséfone en la novela juvenil. *The Water's Edge* tiene como fuente primaria la figura de la diosa, cuya interpretación en clave fantástica por parte de Tondeur responde a las expectativas del público al que va destinada la novela. Cristina Salcedo resalta la dimensión híbrida del personaje y la inclusión de rasgos fantásticos, propios del género y ausentes en los textos clásicos, que, sin embargo, se extienden de la narrativa contemporánea a otros productos de la cultura popular.

A propósito de la estrecha relación entre literatura y cine, Antonio María Martín Rodríguez, en el octavo capítulo, «Hipertextualidad mitológica y recepción cinematográfica: una lectura en clave mitológica de *What Women Want* (Nancy Meyers, 2000)», se ocupa de la importancia del mundo clásico como fuente de inspiración en innumerables películas de tema mitológico que

inundan las pantallas cinematográficas y televisivas. Un amplio comentario sobre cómo la narrativa visual convierte a las historias literarias complejas en un objeto de consumo rápido y atractivo para el público en general, precede al análisis de la película *¿En qué piensan las mujeres?* (*What Women Want*, Nancy Meyers, 2000), en la que Nick, el protagonista, con Tiresias como referente mítico, adquiere, sin buscarlo, una conciencia femenina por obra de una descarga eléctrica, lo que lo capacita para escuchar los pensamientos de cuanta mujer se cruza en su camino. Tras una serie de peripecias, Nick, finalmente, pierde el don de escuchar los pensamientos femeninos y retorna, al igual que Tiresias, a su naturaleza anterior. La adquisición no querida de una perspectiva mental femenina convierte al protagonista en un nuevo Tiresias, cuyo nexo de unión es la feminidad que ambos experimentan. Como comenta el autor, la temática de la película objeto de estudio ofrece una posibilidad de diálogo con el texto ovidiano y uno de esos casos en que la relación hipertextual no se establece de modo explícito en el plano de la creación, sino en el de la recepción.

«A la búsqueda de la identidad» constituye la tercera y última parte de la obra, dedicada a reinterpretaciones de mitos clásicos procedentes de colectivos marginados, que plantean cuestiones sobre la orientación sexual y la identidad de género. El capítulo 9, «Martha Graham, Richard Move y la Cultura Drag en la heroína trágica», de Zoa Alonso Fernández, versa sobre la recepción clásica de las heroínas de la tragedia griega, en particular Clitemnestra, Fedra y Medea, en las coreografías de la famosa bailarina americana Martha Graham, que inspiraron a Richard Move, artista perteneciente al panorama drag neoyorquino, para su espectáculo trans *Martha@Mother*. Las heroínas trágicas que Martha Graham reinterpretaba desde un punto de vista femenino son retomadas por Move desde una perspectiva no binaria y tratadas en forma de parodia por medio de recepción mediada.

Hermetismo y alquimia son dos temas en torno a los cuales gira el capítulo 10, «Rebis: el andrógino hermético como superhéroe», de Carlos Sánchez Pérez. El autor se centra en dos cómics del británico Grant Morrison, *Doom Patrol* (1989-1993) y *The Invisibles* (1994-2000), que tratan la

figura del andrógino hermético a través de los personajes de Rebis y Lord Fanny. El andrógino hermético es una suerte de superhéroe LGTBIQ+, de naturaleza híbrida, que consigue trascender el binarismo de género. Fue creado por Morrison para la serie *La patrulla condenada* (1989-1993), constituyendo uno de los primeros personajes LGTBIQ+ en el cómic de superhéroes. La finalidad de Morrison, al rescatar de los textos clásicos este mito transmitido por Platón y Ovidio, es la de legitimar a un personaje que formaba parte de un grupo de superhéroes inadaptados y crear un cómic inclusivo. De este modo, como afirma Sánchez Pérez, Rebis «se erige como representante de un colectivo marginado, tanto por su condición *queer* como por su raza» (p. 249).

El undécimo capítulo, «Mito griego e identidad trans en el cine o *Cuando Platón encontró a Hedwig y Sófocles a Strella*» de Helena González Vaquerizo, estudia las formas del mito en el género cinematográfico de temática trans a través de dos películas: el musical estadounidense *Hedwig and the Angry Inch* (James Cameron Mitchell, 2001), sobre el origen del amor y la diferenciación sexual, que tiene como referente el discurso de Aristófanes en el *Banquete* de Platón, y basada a su vez en un musical de 1998, y el mito de Edipo y la búsqueda de la identidad en el drama griego *Strella. A Woman's Way* (Panos H. Koutras, 2009), cuyo referente es, en este caso, *Edipo Rey* de Sófocles. Entre las variadas funciones del mito en ambas producciones, la autora destaca las posibilidades que este ofrece para una reflexión sobre la identidad sexual y de género de los personajes.

De nuevo sobre la recepción clásica en el cómic, el capítulo 12 «Mito y sexualidad en *Priape*, de Nicolas Presl» de Luis Unceta Gómez, trata la cuestión de la identidad y la alteridad en la leyenda del dios fálico. El autor analiza la función del mito clásico en un cómic mudo, donde el tema de la alteridad, basada en la deformidad física del personaje, se combina con el descubrimiento de su identidad sexual a través del patrón del mito de Edipo. La trama, ambientada en una Antigüedad clásica utópica y ucrónica, narra la historia de un joven que, habiendo sido abandonado de pequeño a causa de sus desmesurados atributos genitales y desconociendo a sus verdaderos padres, mantiene relaciones con su padre y mata, sin querer, a su





madre. Con un final propio de las tragedias griegas, su padre se suicida y su hermanastro le saca los ojos. Por consiguiente, la historia es resultado de la combinación del mito de Príapo con el de Edipo, con la evidente inversión sexual de este último. En cuanto al homoerotismo del dios, la conexión entre el dios y la cultura gay halla sus raíces en el *Satiricón* de Petronio y, más tarde, en la adaptación de Fellini (1969), que desempeñó un papel fundamental en la recepción del mito. Como concluye el autor, las apropiaciones de la figura del dios Príapo por parte de los colectivos LGTBQI+ evidencian la capacidad del mito clásico para «transmitir unas vivencias y unos problemas eminentemente contemporáneos» (p. 291).

Cierra la obra el capítulo 13 «Vacaciones en Lesbos: las Fanfictions sacan a Xena del armario», de Sara Palermo, en el que se estudia la relación de las fanfictions con la serie *Xena, Warrior Princess* (1995-2001) y con su arquetipo clásico de referencia, las Amazonas. Xena, prototipo de mujer guerrera, es un personaje híbrido, con una estética hipersexualizada y unos roles de género muy masculinos, cuya apropiación por parte de colectivos femeninos determinó la interpretación de su virilidad en clave lésbica, desarrollando tramas alternativas como «Vacaciones en Lesbos», un texto colaborativo de Amcala y Cayibe, publicado en Internet, donde se reescribe un episodio de la serie en el que Xena y su compañera viajan a Lesbos para reencontrarse con su vieja amiga Safo. Es evidente

el cambio de perspectiva narrativa que se produce en la reescritura virtual, ya sugerida en la serie, cuyos creadores mantenían la ambigüedad sexual de la protagonista para captar todo tipo de público. Por lo que no parece extraño, como argumenta la autora, que el lector actual traslade su apropiación de roles masculinos de género hacia identidades lésbicas o bisexuales.

Como conclusión general, observamos que se trata de un libro de contenido novedoso tanto por la temática como por su carácter multidisciplinar, que destaca, ante todo, por la variedad de los formatos analizados: arte, fotografía, publicidad, cine y series de televisión, teatro, literatura juvenil, cómic y novela gráfica, videojuegos y redes sociales. De la obra en su conjunto se desprende el hecho de que la creación de nuevas identidades modernas, concretamente las sexuales y de género, «encuentran en los mitos de hibridación un modelo muy fecundo», poniendo de manifiesto la versatilidad del mito para adaptarse a nuevos contextos y nuevos soportes, y, por consiguiente, su capacidad para responder a las necesidades de la sociedad actual.

Elvira Carolina REAL TORRES
Universidad de La Laguna (España)
carrel@ull.edu.es

Fortunatae nº 37, 2023 (1): 121-124

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.fortunat.2023.37.08>