

Rosario López Gregoris y Cristóbal Macías Villalobos (coords.) (2020): *The Hero Reloaded. The reinvention of the classical hero in contemporary mass media*, John Benjamins, Amsterdam-Philadelphia, 156 + xviii pp.

La figura del héroe ha estado sometida a constantes reelaboraciones desde la época clásica. Estos cambios han sido fruto de los cambios culturales de Occidente, así como de la renovación de los medios de transmisión de la propia cultura. Hoy en día, en un mundo cada vez más globalizado y tecnologizado, los canales que la transmiten son los medios de comunicación de masas.

Este es el contexto en el que se encuadra el libro que reseñamos aquí. Los trabajos que lo componen estudian la imagen de la tradición y recepción clásica en las diferentes manifestaciones culturales que existen, centrándose exclusivamente en los héroes, que han gozado siempre de una amplia popularidad. Esta obra recorre los medios más recientes que determinan el actual lenguaje audiovisual y cuentan con un número desorbitado de seguidores: los cómics, las películas, las series, la música *heavy metal* y, por supuesto, los videojuegos, cuyo mercado crece exponencialmente y mueve más de mil millones de euros anuales solamente en España.

En la Introducción, los coordinadores hacen hincapié en el objetivo principal de este libro, que es comprender mejor cómo se incorporan los héroes a los medios de comunicación y cómo recibe y asimila el público el contenido clásico, ya a través de referencias directas, ya transformado para encajar con el gusto de los consumidores habituales. Introducen a su vez una serie de premisas sobre el éxito de los héroes clásicos en los productos de consumo de masas actuales y sobre las razones que hacen que unos referentes triunfen sobre otros.

Por lo que respecta a los trabajos, se enumeran las contribuciones de los autores y autoras y se ofrecen unas indicaciones de los objetivos y el contenido esencial de cada una.

El primer capítulo, «From hero to superhero: The update of an archetype», firmado por Luis Unceta Gómez, se sumerge en el mundo de los cómics de superhéroes. Comienza con un estudio minucioso de los superhéroes, analizando los ecos de los héroes clásicos y las características que han pervivido de estos en sus homólogos modernos, así como la propia historia de este género. Este análisis previo nos ayuda a comprender mejor todas las vicisitudes del objeto de este trabajo: *El héroe*, de David Rubín, que reinterpreta los trabajos de Hércules. El autor, por tanto, muestra cómo se introducen los elementos característicos de los superhéroes en una historia que, aunque conocida, no deja de ser atractiva para el lector actual, y señala las conexiones hipertextuales que existen de manera directa con la mitología grecorromana y con otros referentes de la cultura pop.

El siguiente trabajo, «Methamorphosis of the mythical hero in Disney's *Hercules*», por Antonio María Martín Rodríguez, tiene como protagonista otra vez al héroe Hércules, esta vez en el contexto de la película homónima de Disney. Este estudio destaca porque no se limita a exponer el proceso de elaboración de la película y a relatar de forma pormenorizada la historia que se reinterpreta, sino que también profundiza en todas las fuentes que llevaron a esta creación: el mito y los referentes culturales populares que habían saltado a la fama antes de *Hércules*. Así, el autor analiza la conjunción de los relatos clásicos del héroe; Superman, la figura heroica por excelencia contemporánea a la película, y otras referencias tomadas de películas de cine péplum que ya han sufrido una reelaboración previa.

«Κλέα ἀνδρῶν: Classical heroes in the heavy metal» es el trabajo de Helena González Vaquerizo y versa, como indica su título, sobre la presencia de los héroes clásicos en el género musical del *heavy metal*. La autora investiga la esencia de este género musical y las circunstancias que hacen que la cultura clásica tenga tanto éxito, que se reflejan de forma numérica en este capítulo. Así, se superpone la ideología de los artistas con los ideales de los propios héroes, que trae como consecuencia la proliferación de las referencias y reelaboraciones del mundo grecorromano. Finalmente, se incide en los diferentes tipos de héroes que había en la antigüedad y su adecuación a los moldes estéticos y conceptuales del *heavy*.

El cuarto capítulo, «The videogame hero in his labyrinth: The hero in electronic gaming», de Cristóbal Macías Villalobos, ofrece una perspectiva general del mundo de los videojuegos, en los que el papel del héroe clásico se encarna en la persona del jugador y el avatar que le representa en el juego, con todo lo que ello implica para la reinterpretación de la personalidad heroica,

como la democratización de la condición de héroe o la importancia de lo que podríamos llamar el héroe colectivo en ciertos juegos de rol masivos online (MMORPG). El estudio se detiene también en las figuras de los villanos prototípicos y del antihéroe, este último de tanta importancia en este tipo de producciones audiovisuales. Para lograr esto, se hace un repaso de sagas muy exitosas, como *The Legend of Zelda* o *God of War*, y de sus personajes principales que permiten ilustrar el proceso de readaptación de los héroes en este medio.

«Horrible deaths, grotesque deaths: Inversion of the heroic model and construction of the reader-viewer» es el siguiente trabajo, realizado por Jesús Bartolomé. El autor trata en profundidad la violencia y la estética *gore* de la serie de televisión *Spartacus: Blood and Sand*, cuyo gusto por lo grotesco se identifica ya en algunos ejemplos de la literatura griega y romana. Por tanto, se ponen de relieve los espectáculos violentos de entonces y ahora, para ahondar en la representación de los héroes y villanos y sus respectivos destinos fatales. Aunque en ocasiones se subvierta la idea de muerte gloriosa, bien es cierto que los que pertenecen al bando «bueno» tienen un final más suave y benévolo.

La penúltima contribución, «Oedipus in Manhattan: From Sophocles to Woody Allen», de Leonor Pérez Gómez, analiza el film *Oedipus Wrecks* de *New York Stories*, del conocido director Woody Allen. Esta vez es el turno del héroe trágico Edipo, cuya historia es comparada cuidadosamente con la del protagonista de la película, Sheldon Mills. Las coincidencias para nada veladas entre la reinterpretación del clásico y el texto original culminan con el concepto de destino.

El último capítulo es «*Fun Home: A Family Tragicomic*. Homer, Joyce and Bechdel: Classical reception and comic hybridization. The heroine explores her sexual identity», obra de Rosario López Gregoris. Aquí se analiza un cómic totalmente diferente al de superhéroes, ya que es una autobiografía de Alison Bechdel, que expone su vida desde una perspectiva sentimental y humana. Este cómic, por otra parte, está centrado en las luchas internas y externas de las personas pertenecientes a la comunidad LGTBI, que además aún tiene una representación muy reducida en los referentes culturales actuales. Tras repasar el contexto de la obra dentro del mundo del cómic, la autora enumera las apariciones de las referencias clásicas más explícitas y relevantes, el mito de Dédalo e Ícaro y la *Odisea*. El cómic se caracteriza también por la marcada aparición de referentes literarios que no se limitan a Grecia y Roma, sino que llega hasta nuestros días, por lo que no solo aparece la *Odisea* como fuente principal de la metáfora de un viaje espiritual, sino que también se añade a la combinación el *Ulysses* de James Joyce, obra determinante en la relación de

Alison Bechdel con su padre y que la autora de este trabajo añade pertinentemente a su estudio.

Este libro, en su conjunto, es una reflexión necesaria acerca de la presencia, y de la plena actualidad, de los referentes clásicos en el mundo contemporáneo. La cultura grecolatina está en todas partes en nuestra civilización occidental y está lejos de haber muerto, y la diversidad de temas y enfoques reunidos en este libro es una buena prueba de ello. El cine, los videojuegos, las series televisivas, la literatura y la música son vehículos de transmisión que llegan a millones de personas cada día, y es innegable que las obras que están basadas en la mitología o la cultura de Grecia y Roma siguen ejerciendo una poderosa atracción, incluso en el gran público, cuyos conocimientos acerca del mundo antiguo proviene de los medios de comunicación de masas más que de la formación estrictamente académica.

Asimismo, una de las grandes virtudes de este libro es la extensa selección bibliográfica que encontramos al final de cada núcleo temático, debidamente actualizada y categorizada. De este modo, el lector podrá profundizar en el género que más le interese y completar así aquellos aspectos que los autores han puesto de relieve en sus respectivas exposiciones.

Por último, cabe destacar la selección de las obras sobre las que se ha realizado cada estudio concreto, puesto que la variedad permite, no obstante, descubrir patrones comunes y comprobar así cómo cada género actualiza y redimensiona al héroe clásico desde sus propios presupuestos. Por todo ello, creemos que nos encontramos ante un libro fundamental, que convierte en objeto de investigación seria y rigurosa unas obras y unos géneros poco valorados por la erudición de corte más tradicional.

Candela Hornero Cano