

Una de romanos. Recepción de la tradición clásica. Reseña de Luis Unceta Gómez y Carlos Sánchez Pérez (eds.), *En los márgenes de Roma. La antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Los libros de la Catarata, 2019, 302 págs.

En los márgenes de Roma... se inscribe dentro del amplio campo de estudios de la recepción de la tradición clásica. Aquel que comprende el análisis de diversos fenómenos de apropiación, reelaboración e identificación con el pasado romano que revela los usos de la historia en diferentes coordenadas espacio-temporales. Esta línea de investigación, en los últimos años, se ha visto interpelada por la aparición de fenómenos sociales asociados a los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.¹ De manera que el examen de la literatura, la escultura y la pintura, predominante en esta disciplina, fue dejando paso a la pesquisa de otras manifestaciones culturales que de forma directa, velada o inconsciente remiten a la Antigüedad grecorromana. La elaboración de formatos populares de entretenimiento, accesibles mediante el desarrollo de plataformas multimedia al alcance de las personas, ha hecho revalorar otras producciones como el cine, el cómic, las series televisivas o los videojuegos. Para los investigadores de la tradición y la recepción clásica ha dejado de tener importancia la búsqueda de una correlación directa entre los textos antiguos y las elaboraciones más recientes. La identificación de una verosímil reconstrucción histórica comprende ahora una de las dimensiones analíticas posibles, pero no la única, ni la más significativa.² El libro que aquí comentamos recupera la tensión entre el impulso por emitir un juicio sobre la reconstrucción histórica y la tarea de explicar el significado de la reproducción de la antigüedad en la cultura de masas. La publicación, editada por Unceta Gómez y Sánchez Pérez, de la Universidad Autónoma de Madrid, es el resultado del proyecto de investigación “Marginalia Classica Hodierna. Tradición y recepción clásicas en la cultura de masas contemporánea” y las Jornadas organizadas en ese marco durante el mes de octubre de 2017.

En la presentación y los trece capítulos que comprenden la obra, distribuidos en cinco partes, el lector puede encontrar referencias bibliográficas y documentales que permiten continuar las indagaciones propuestas por reconocidos especialistas. En este sentido, la variedad de productos culturales analizados (literatura, videojuegos, cine, diversos géneros musicales, publicidad y *management*) hace que sean necesarias precisiones metodológicas en cada apartado que los autores se preocupan en cubrir aún en los márgenes acotados de cada contribución. En efecto, las especificidades de los géneros textuales inciden en la configuración y las posibilidades de apropiación del referente

¹ Para profundizar en este punto, se sugiere la revisión de Dustan Lowe y Kim Shahabudin, Edit., *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture*, (Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2009) y Konrad Dominas, Elzbieta Wesolowska y Bogdan Trocha, edit., *Antiquity in Popular Literature and Culture*, (Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2016).

² El origen de la disciplina, la evolución y la adopción del término “clásico” se encuentran bien sintetizados en Francisco García Jurado, *Teoría de la tradición clásica. Conceptos, historia y métodos*, (México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2016). Sobre el proceso de incesante reinención de los clásicos, ver Anastasia Bakogiani, “What is so Classical about Classical Reception? Theories, Methodologies and Future Prospects”, *Codex. Revista de Estudios Clásico*, Vol. 4. 1, (2016): 96-113.

clásico. Esto lleva a los editores a tratar el problema en la presentación. Allí Unceta Gómez y Sánchez Pérez señalan que los autores que integran el volumen no intentan descubrir el modo en que las manifestaciones culturales retoman las formas clásicas, sino establecer el significado que tienen las operaciones creativas tramadas en base al referente romano antiguo. Este objetivo articula las contribuciones compiladas permitiendo valorar el papel que la sociedad moderna le confiere a la antigüedad, pese a los embates que sufren, por la falta de presupuesto, las instituciones y personas encargadas de su conservación. De manera general, los artículos proporcionan un argumento sólido sobre la utilidad social de las pesquisas y el modo en que pueden contribuir a explicar, o comprender mejor, las sendas líneas embrolladas de la perenne presencia de los romanos en nuestro mundo. En efecto, la civilización romana adquiere, en este contexto, el estatuto simbólico del “representamen” de la dominación por la fuerza, la violencia, el desenfreno sexual, la literatura erudita, la alteridad y una pléthora de patrones de comportamiento presentes en el pasado y en nuestro tiempo también.

En la primera parte del libro, “El papel de Roma en la imaginación popular”, el capítulo uno, a cargo de Unceta Gómez, proporciona una introducción general a las teorías de la recepción clásica y aborda ejemplos concretos del diálogo posmoderno con la antigua Roma siguiendo un encuadre habermasiano del problema. El autor señala que las pautas de consumo de contenidos audio-visuales -y los formatos que permiten un alcance masivo de estos productos en términos de audiencias- están generando una expansión sin precedentes de la difusión del conocimiento sobre la antigüedad al tiempo que la presencia de estos temas en los planes de estudio se repliega. Por ello, sostiene que es necesario considerar a tales creaciones más allá de la problemática acotada de la estricta observancia de la fidelidad histórica y, en cambio, aportar herramientas, conceptos y métodos que contribuyan a comprender las formas de apropiación características de nuestra época. Sugiere que es necesario evaluar el marco socio-cultural de producción y recepción, los códigos de representación y las mediaciones que establecen los artefactos y los dispositivos empleados. Unceta Gómez, valiéndose de series televisivas, películas y novelas, plantea que el diálogo con la antigüedad clásica sigue caminos intrincados que dialogan con las elaboraciones historiográficas y las recepciones culturales previas en un plano de igualdad.³

La segunda parte de la obra se caracteriza por abordar una de las facetas más asiduamente evocadas en el imaginario colectivo sobre el mundo romano que sintetiza el par conceptual “Guerras e Imperialismo”. González Vaquerizo, en el capítulo dos, propone un análisis original, y bien documentado, sobre la imagen de Roma en el Heavy Metal y el Metal. Tras revisar los orígenes y particularidades de estos géneros musicales, que explican la apropiación del mundo clásico en función de un marcado nacionalismo, la autora ofrece un decálogo cronológico y geográficamente estratificado de bandas, álbumes conceptuales y canciones que tienen por tema diversas interpretaciones sobre el auge y la caída del Imperio romano. La identidad de los pueblos sometidos, así como la identificación con la propia Roma, operan como acicate de las dimensiones que le otorgan sus cualidades al género en lo sonoro, visual y verbal: la masculinidad, el

³ Al respecto nuestra contribución puede resultar de interés: Gisela Coronado Schwindt, Juan Gerardi y Viviana Talavera, “Narrar la experiencia. La enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales para Ciencias Sociales y Prácticas del Lenguaje”, en Juan F. Jiménez Alcázar, Gerardo Rodríguez y Stella Massa, coords., *El videojuego en el aula de ciencias y humanidades*, (Murcia: Universidad de Murcia, 2018), 43-69.

escapismo y el empoderamiento. Y si bien sostiene que la representación del Imperio romano es superficial, y anacrónica, concluye que esto no obsta para que los historiadores reflexionen sobre los usos del pasado en la música.

En el capítulo tres, Macías Villalobos explora los diversos regímenes de historicidad de los videojuegos de romanos y el modo en que los usuarios han subvertido el dilema de la corroboración de la realidad histórica convirtiéndose en protagonistas de su creación. En primer lugar, evalúa el papel de la historia en diversas generaciones de videojuegos y consolas y destaca que la historia estructura de modo general la propuesta de juego. En segundo lugar, presenta tres videojuegos, ambientados en la antigüedad romana, vinculados a la guerra de conquista y la defensa del Imperio donde esto se comprueba: *Roma Total War* (2004), *Shadow of Rome* (2005) y *Ryse. Son of Rome* (2013-2014). Por último, describe las comunidades, denominadas “mods”, que programadores y usuarios emplean para introducir modificaciones que precisan y contribuyen a perfeccionar la ambientación histórica: el paisaje, la vestimenta, las armas, las herramientas, el escenario de las batallas y la información adicional que proporciona el juego. Villalobos argumenta que estas comunidades no solo cumplen el propósito de expandir la experiencia de los jugadores, sino que abastecen a la industria implicando a los diversos actores en el proceso creativo, el diseño y la prueba de los nuevos productos.⁴

Harrisson y Lindner, cierran este apartado sobre Roma e Imperio, en el capítulo cuatro, con un análisis de la saga *Mundodisco*, del escritor inglés Terry Pratchett, quien por una operación elíptica se refiere al mundo romano para insertar críticas al imperialismo británico, sin que ninguno de los dos imperios aparezcan en modo literal en la ficción. La técnica narrativa del autor supone que las ideas, conceptos y fenómenos pueden viajar de un mundo a otro y en diferentes dimensiones, así, se impone un abordaje en donde las ciudades, situaciones y personajes no ocultan sus similitudes con la realidad. Los ecos del imperialismo resuenan en las escenas presentadas en términos de una meta poética que permite la reflexión en interioridad y por implicación.

Esta representación ficticia del mundo romano nos lleva directo a la tercera parte del libro denominada: “Roma Espectacular”. En el capítulo cinco, Alonso Fernández analiza las representaciones femeninas en el cine de romanos en la publicidad. El autor se adentra en las convenciones del género épico, de los años cincuenta y sesenta, para evaluar los posibles significados de la inclusión de mujeres de cuerpos exuberantes y danzas cargadas de erotismo en los afiches de difusión de los films de romanos, más allá del lugar que ocupaban estas escenas en la trama de la película. En este caso, comprueba que el nivel de implicación de estas escenas en el curso de la acción principal es menor y se incluyen al solo efecto de satisfacer una demanda instalada que converge con las ideas previas del público sobre la alteridad, la sexualidad y las relaciones de género en la antigüedad.

⁴ Para más información sobre este campo creciente de investigación Juan F. Jiménez Alcázar, Iñigo Mugueta Moreno y Gerardo Rodríguez, coord., *Historia y Videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, (Murcia: Compobell, 2016) y Gisela Coronado Schwindt y Juan Gerardi, “Nuevos horizontes para la historia Antigua y Medieval: los videojuegos como desafíos para la investigación y la enseñanza”, *Scriptorium*, Vol. 5. N. 7, (2015): 59-68.

A continuación, se presentan dos contribuciones que abordan la recepción de la comedia de Plauto en el teatro y la novela histórica. En el capítulo seis, Leonor Pérez Gómez intenta recuperar los múltiples procesos creativos involucrados en la apropiación del material cultural clásico. Un repertorio que, en opinión de la autora, trasciende los géneros y se desplaza, por diversos medios, de la literatura al teatro y de allí al cine, en un derrotero no lineal que tiene múltiples implicaciones. Analiza las variadas producciones artísticas que tienen como sustrato común personajes, argumentos y escenas de las comedias escritas por Plauto y destaca las adaptaciones de las reglas de composición en los medios contemporáneos. En el capítulo siete, Rosario López Gregoris examina la forma en que dos novelistas españoles, Blasco Ibáñez y Porteguillo, emplean la información biográfica sobre Plauto para construir los personajes de ficción, del mismo nombre, que incluyen en sus obras. La autora destaca que los novelistas adoptaron los puntos de vista tanto de la evidencia literaria antigua como de las novelas históricas de escritores modernos que les precedieron e hicieron escuela en ese campo. De esta manera muestra otro punto de vista desde el cual la recepción clásica se convierte en una recepción mediada que dialoga entre sí a través de las épocas y los géneros narrativos.

La cuarta parte del libro tiene cuatro capítulos en los que se investiga la representación icónica de determinados personajes romanos que trascendieron su historia. Peláez Marqués, en el capítulo ocho, realiza un interesante estudio en el que identifica los rasgos más destacados del liderazgo atribuido a Eneas para evaluar si estos corresponderían con las demandas de una empresa moderna decidida a cubrir un puesto en la gerencia. El artículo presenta un apartado metodológico que introduce al lector en los principios básicos de la administración y justifica la utilización de *exempla* para la formación de directivos. En el artículo siguiente, Julie Gallego expone las representaciones de Julio César en cómic franceses ambientados en la Roma antigua y destaca que, más allá de los estereotipos atribuidos al líder y general romano, se constata la intención de presentar una imagen compleja del personaje. Para ello selecciona tres tópicos en los que los autores se corren de los estereotipos tradicionales vinculados a la conquista de las Galias: las acciones militares y el período formativo de ascenso al poder, el asesinato y las circunstancias que rodean los *idus de marzo* y, por último, el papel de César como literato. La autora destaca que, en la cultura francesa, César es representado como un hombre extraordinario puesto que ha sido incluido en una tradición nacionalista que lo relaciona con el origen de Francia. Por su parte, Bartolomé Gómez, en el capítulo diez, aborda el fenómeno de la imagen de César en la serie de televisión *Spartacus* sin recaer en la apodíctica preocupación por la verosimilitud del personaje con el referente histórico. En su opinión, la controvertida personalidad de César ha sido una preocupación constante desde la antigüedad. En la serie, pese a que es colocado en el lugar del villano opresor, resulta interesante que esta imagen no es absoluta y revela matices asociados a la valoración de biógrafos antiguos y modernos. En esta misma línea, Martín Rodríguez, en el capítulo once, explora las imágenes de Roma en la novela de Ben Kene (2012) sobre Espartaco. Allí destaca la influencia recíproca que tienen en su obra tanto las fuentes historiográficas antiguas como las versiones audiovisuales que aparecieron en la pantalla chica en los últimos años, en particular la serie televisiva *Spartacus* (2004) y *Spartacus: blood and sand* (2010-2013). En el artículo, el autor demuestra que Kene emplea la información disponible para hacer una reconstrucción lo más completa posible de la vida y las costumbres de la época con el objeto de presentar un retrato realista. De acuerdo con el autor, Kene adopta la perspectiva de los subalternos y recorre las tradicionales

representaciones de la sociedad romana de acuerdo con los avances de la historiografía y siguiendo los parámetros de consumo del lector contemporáneo.

La compilación cierra la quinta sección con dos artículos que abordan el empleo del latín en los relatos de ficción. En capítulo doce, Ana González Rivas Fernández explora la utilización de las citas latinas en los relatos de terror de Montague Rhodes James, profesor de lenguas clásicas y arqueólogo aficionado. La autora identifica las estrategias literarias empleadas por Montague Rhodes para afirmar que las citas latinas no son un mero ornamento en los textos. El latín aparece como una extrañeza inquietante que favorece el contacto con lo sobrenatural, aspecto que lleva a Carlos Sánchez Pérez, en el capítulo trece, a estudiar este elemento en las novelas de Harry Potter de J. K. Rowling. El latín como lengua mágica, en esta saga, puede considerarse como una construcción que evoca la lengua inglesa con el objeto de producir una extraña cercanía en el lector. El autor señala que este uso particular del latín se debe tanto a la influencia de la tradición esotérica como a la cabalística europea que abrevan en la idea del poder creador del lenguaje. En el caso de la saga de Harry Potter se reconoce además la influencia directa del ciclo de novelas de Terramar de Ursula K. Le Guin. La lengua latina cumple un papel estético que equivale a una conexión con lo arcano y busca establecer un nexo de complicidad con el lector mediante la revelación de un lenguaje verdadero que permite manipular el universo que propone la ficción al convocarlo por su nombre real.

Para concluir, se puede decir que *En los Márgenes de Roma* constituye un saludable aporte a los estudios de las múltiples formas de apropiación de la antigüedad clásica. La influencia directa, o indirecta, de los clásicos en nuestra cultura demuestra no solo el interés social en la historia romana, objeto de consumo y debate masivo, sino también la necesidad de explicar y dotar de sentido su reproducción. Es menester que los historiadores se propongan seriamente construir métodos para su abordaje y diseñar enfoques que comprendan las variaciones en los géneros de los códigos de representación y comunicación actuales. En un plano más general, el libro puede pensarse como una intersección historiográfica que señala el valor de profundizar la difusión de los avances en la producción de conocimiento disciplinar y capitalizar las corrientes de pensamiento que lo valorizan en la sociedad. Una tendencia que los especialistas en el mundo antiguo abrazan en el debate público remitiendo a la pregunta que justifica por qué volver a los clásicos en el presente y por qué reflexionar sobre ellos es importante para el futuro.⁵

Juan Manuel Gerardi
Centro de Estudios Históricos
Facultad de Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)
jgerardi@mdp.edu.ar

⁵ Algunas iniciativas recientes, con matices entre los autores, en Mary Beard y John Henderson, *El mundo clásico: una breve introducción*, (Madrid: Alianza Editorial, 2016); Jerry Toner, *Mundo Antiguo*, (Madrid: Turner, 2017) y Neville Morley, *El mundo clásico. ¿Por qué importa?*, (Madrid: Alianza Editorial, 2019).

Fecha de recepción: 24 de julio de 2020

Fecha de aceptación: 22 de septiembre de 2020

Publicación: 31 de diciembre de 2020

Para citar este artículo: “Juan Manuel Gerardi, Una de romanos. Recepción de la tradición clásica. Reseña de Luis Unceta Gómez y Carlos Sánchez Pérez (eds.), *En los márgenes de Roma. La antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Los libros de la Catarata, 2019, 302 págs.”, *Historiografías*, 20 (julio-diciembre, 2020), pp. 149-154.