

LA CARA B DE LA MITOLOGÍA GRECOLATINA: SOBRE MONSTRUOS, SERES LIMINARES Y PERSONAJES EN BUSCA DE SU IDENTIDAD



Luis UNCETA GÓMEZ, Helena GONZÁLEZ VAQUERIZO (Eds.)

En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea

Madrid, UAM-Catarata, 2022, 317 pp.

El Grupo de Investigación *Marginalia*, de la Universidad Autónoma de Madrid, presenta una larga trayectoria dedicada al análisis de la presencia de la Antigüedad Clásica grecolatina en la cultura popular contemporánea en sus distintas manifestaciones, ya sean de carácter textual, audiovisual o multimedia. Ha desarrollado con éxito varios Proyectos de Investigación dirigidos en primer lugar por Rosario López Grégoris y más adelante por Luis Unceta Gómez, de los que son fruto múltiples publicaciones caracterizadas por explorar aspectos creativos sobre los que apenas se había investigado en el ámbito hispano debido a determinados prejuicios, afortunadamente superados en buena parte del ámbito académico, sobre qué debe constituir el canon artístico. En este contexto se sitúa el presente libro, en cuya introducción se plantea la cuestión de la vigencia del mito clásico en el mundo contemporáneo y sobre las formas en que los mitos son reelaborados y reformulados dentro de las distintas manifestaciones de la cultura de masas, a fin de dar respuesta a los complejos problemas del mundo actual. La selección de los mitos estudiados en el volumen responde además a las categorías de lo híbrido y lo marginal, ya que son las que mejor pueden aplicarse a la reflexión sobre las identidades multifacéticas que surgen en muy variados entornos culturales y que se presentan en géneros artísticos en ocasiones también híbridos y marginales.

La obra se divide en tres partes que reciben los sugerentes títulos de *Monstruos*, *Seres liminares* y *A la búsqueda de la identidad*. La primera de ellas se compone de cuatro capítulos dedicados a seres que en la versión tradicional del mito se caracterizan como monstruos. Los tres primeros se dedican a mitos sobre mujeres terribles pero con unas cualidades lo suficientemente ambiguas que permiten reinterpretaciones muy diversas y el último a los monstruos que pueblan los videojuegos. El primero de ellos, a cargo de Fabien Bièvre-Perrin, “¿La venganza de la Gorgona? Una relectura política actual de la figura de Medusa”, revisa las distintas apropiaciones recientes de un personaje que la versión tradicional del mito presenta como un monstruo terrorífico frente la figura de Perseo, que constituye un héroe en toda regla. Bièvre-Perrin observa que mientras dicha versión ha tenido continuidad en manifestaciones tan dispares como la serie Percy Jackson o la propaganda electoral

de Donald Trump, han surgido lecturas de carácter feminista en las que se asiste a una inversión de roles, como la escultura *Medusa con la cabeza de Perseo* (2008) de Luciano Garbati o la ilustración digital *Medusa on her throne* de Reza Sedghi (2016). De especial interés son las relecturas que el autor denomina de carácter inclusivo, realizadas desde el punto de vista de personas queer o mujeres de origen africano, entre las que se cuentan estrellas del pop como Rihanna o Azealia Banks. En estas reelaboraciones, a través del mito de Medusa se ejerce la denuncia de la violencia sexual o de la exclusión de determinados colectivos por parte de la cultura dominante,

Medea es la protagonista del trabajo de Julie Gallego “La reescritura del mito de la monstruosa Medea a través del feminismo”. En él se analiza la serie de comics francesa *Médée*, en cuatro volúmenes (2013-2019), de Nancy Peña y Blandine le Callet, en la que, frente a otras versiones francesas contemporáneas que generalmente siguen el relato tradicional, la historia se cuenta desde el punto de vista de una Medea humanizada, dueña de su destino, que lucha contra los estereotipos para recuperar la voz robada por sus enemigos. Entre sus principales características Gallego señala la ausencia del elemento fantástico, el recurso a la intermedialidad, con constantes referencias a los textos y la iconografía clásicas, y el carácter feminista por su cuestionamiento del punto de vista masculino de las narraciones míticas.

Ana González Rivas en “De madre a monstruo: claves estéticas (y éticas) para la recepción del mito de Lamia en la modernidad” trata sobre la estética monstruosa y de carácter híbrido de este personaje condenado a la no-maternidad y su convergencia con otros mitos y tradiciones de origen diverso en el cine. Su análisis se centra en dos filmes que recrean el mito de forma implícita, *La mujer de negro* (2012) de Watkins, basada en la novela neovictoriana del mismo título de Susan Hill (1983), y *Mamá* (2013) de Andrés Muschietti, y en otros dos en los que converge con el de la Llorona, de origen azteca, *Morgana, una leyenda de terror* (2012) de Ramon Obón y *La Llorona* (2019) de Michael Chaves. González Rivas observa la evolución de Lamia desde el Mundo clásico, donde es un ser grotesco y monstruoso, al cine, donde adquiere una estética fantasmagórica en los tres primeros filmes. Concluye señalando que Lamia constituye un arquetipo muy atractivo para el cine de terror en el que se fusiona con mitos de otras culturas y en el que confluyen mitemas de distintas procedencias: pérdida de un hijo, monstruosidad, envidia, venganza y evanescencia en fantasma.

La presencia de monstruos mitológicos en el universo de los videojuegos es estudiada por Cristóbal Macías Villalobos en “La identidad del monstruo en los videojuegos de temática mitológica y la Monster theory”. Tras una introducción en la que expone las distintas visiones acerca de los monstruos desde el Mundo antiguo hasta la actualidad, realiza un análisis de su función en el videojuego siguiendo el marco de la Monster theory de Jeffrey Cohen. En cuanto a su estética, destaca el predominio de las formas monstruosas, con hibridaciones totalmente fantásticas, especialmente en los juegos de rol o en los de *survival horror*, mientras que en los de temática histórica se busca la verosimilitud. El juego suele seguir el esquema de un viaje, en la línea del mito de Jasón, y existen diferencias entre los monstruos pertenecientes a la tradición en la que se desenvuelve el héroe y los que aparecen en territorios lejanos, como medio de resaltar su alteridad. De manera similar a lo que sucede en los mitos originales, mientras que el héroe evoluciona conforme supera las pruebas, el monstruo solo cuenta con los poderes que le otorga su creador, y está destinado a ser destruido y reemplazado. Para concluir, Macías Villalobos interpreta estos rasgos como representación de la lucha entre el bien y el mal, de la normalidad y la anormalidad, del orden y racionalidad frente al caos y lo

irracional, a lo que se une una visión postcolonial de superioridad de lo griego (occidental) frente al otro, representado por lo oriental en términos genéricos.

En la segunda parte, *Seres liminares*, se entremezclan seres de carácter híbrido, a medio camino entre lo humano y lo animal, entre lo masculino y lo femenino, o que pertenecen a varios mundos al mismo tiempo. Martina Treu en “Tras las huellas de los sátiros: híbridos en la escena”, comienza destacando el origen odiseico de gran parte de los seres liminares de la mitología clásica, cuya recepción los convierte de monstruos en antihéroes. Un ejemplo es el de Polifemo, que en el *Cíclope* de Eurípides aparece rodeado de un coro de sátiros, seres liminares, desleales y traidores y con gran apetito sexual. Treu se centrará en estos últimos por su carácter híbrido, por su relación con Dionisos, también ambiguo y multiforme, y por su vinculación al drama satírico, género prácticamente olvidado hasta fines del s. XIX y comienzos del XX, cuando es recuperado de manos del futurismo. Entre las reelaboraciones contemporáneas comenta *U Ciclopu* de Luigi Pirandello y Nino Martoglio (1919), *El Cíclope* de Angelo Campolo (2017), las versiones libres de *Los sabuesos* de Sófocles, *The trackers of Oxirrinchus* de Tony Harrison, (1988), o *I cercatori di trace* de Marcio Martinelli, reescritura en clave multiétnica, multicultural y colaborativa integrada en un proyecto educativo de los años 90 destinado a estudiantes de zonas desfavorecidas.

Rafale Jackson-Martín y Jorge Tomás García en “Hijos de Endimión: memoria gestual, desnudos y géneros del mundo antiguo a la cultura visual contemporánea” analizan los significados que adquiere una forma gestual propia de las imágenes de Endimión, consistente en elevar el brazo derecho sobre la cabeza sobreexponiendo el torso, así como el relato que se construye a través de su recepción. Partiendo del significado propio del imaginario griego, situado en el espacio entre el sueño y la muerte, los autores realizan un recorrido a través de sus reinterpretaciones en el arte hasta la época contemporánea, en la que adquiere connotaciones vinculadas tanto a la idea de cuerpo normativo y saludable como a lo homoerótico, lo que se aprecia en las pinturas y acuarelas de John Singer Sargent o en algunos fotogramas del *Acorazado Potemkin*. A partir de los años 60 el homoerotismo vinculado a la imagen se extiende a la publicidad. como en el caso de los perfumes de J. P. Gaultier, con su juego entre transgresión y heteronormatividad como forma de apropiación de elementos de la cultura queer en el ámbito heterosexual. En cualquier caso, el gesto de Endimión mantiene ese 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”, comenta la novela de esta autora británica, en la que una adolescente, tras la trágica muerte de su madre va a vivir a un hotel en la costa de Bournemouth. Allí aparece Perséfone como un personaje a medio camino entre este mundo y el inframundo. Se trata de una recuperación consciente del personaje, tal vez a través de fuentes directas como Homero, Apolodoro u Ovidio, pero en la cual se le atribuyen rasgos híbridos y fantásticos que no aparecen dichos relatos. Como señala Salcedo Gonzalez, esta atribución de características fantásticas al personaje responde a las expectativas del público al que va destinada la novela, en consonancia con el gusto juvenil en constante cambio, y que actualmente se siente atraído tanto por lo fantástico como por los contenidos relacionados con el Mundo Clásico.

El mito de Tiresias y su recepción en el cine es estudiado por Antonio María Martín Rodríguez en “Hipertextualidad mitológica y recepción cinematográfica: una lectura en clave mitológica de *What women want* (Nancy Meyers, 2000)”. Tras una introducción sobre la relación entre literatura, mitología y cine y su evolución desde perspectivas ideológicas, sociológicas y de público, pasa a es-

tudiar la presencia del mito de Tiresias en *What women want*, film en el que, siguiendo la terminología de Genette, no se da un “contrato de intertextualidad” o una relación evidente con un hipotexto, sino que es el receptor quien debe establecer la conexión. Dentro de este análisis Martín Rodríguez, apelando a la libertad creativa de la directora, cuestiona ciertas lecturas de la película como la de Geoff Bakewell, que critica la ausencia de reivindicación feminista. A continuación, analiza los paralelismos entre la versión ovidiana de la transformación de Tiresias y la que se produce en el protagonista del film, de carácter paródico y al mismo tiempo moralizante. En definitiva, observa una relación lejana o una posibilidad de diálogo con el texto ovidiano, una relación hipertextual no en el plano de la creación, sino en el de la recepción.

Los artículos que integran la tercera parte, *A la búsqueda de identidad*, se ocupan de aquellas relecturas de los mitos clásicos que parten de las subculturas LGTBIQ+ y de otros colectivos marginados por la sociedad dominante. El primer artículo, a cargo de Zoa Alonso Fernández, “Martha Graham, Richard Move y la cultura Drag en la heroína trágica”, trata sobre la recepción del mito clásico en el espectáculo trans Martha@mother creado por Richard Move, en el que resucita como maestra de ceremonias a Martha Graham “madre de la danza contemporánea”, caracterizada como Clitemnestra y que presenta creaciones breves y variadas en las que se muestra el poder de la mitología clásica para expresar por medio de la danza y desde el recurso a la parodia todo tipo de problemas y sensibilidades de la óptica queer. Alonso Fernández recurre al concepto de recepción mediada, tomado de Lorna Hardwick, por el que las heroínas trágicas que Martha Graham reinterpretaba desde un punto de vista femenino son retomadas desde una perspectiva no binaria y tratadas en forma de parodia drag y mediante la combinación con elementos procedentes de géneros de la cultura popular como la *soap opera*.

Carlos Sánchez Pérez retoma el mundo del comic en el capítulo titulado “Rebis: el andrógino hermético como superhéroe”, en el que trata sobre este héroe de género no binario e intersexual, de raza mixta y con raíces en la tradición alquímica y hermética creado por el británico Grant Morrison para la serie *La patrulla condenada* (1989-1993). Sánchez Pérez señala la procedencia del nombre Rebis de *res bina* o *ex bina re*. Rebis es un personaje de origen alquímico identificado tanto con el andrógino como con el hermafrodita, que hunde sus raíces en textos clásicos como el *Banquete* de Platón o las *Metamorfosis* de Ovidio. A ello se añade la interpretación de Jung de los tratados alquímicos como descripción de procesos psicológicos enmascarados, de modo que Rebis sería la piedra filosofal por la unión de lo masculino y lo femenino. Así pues, Morrison recurre a la tradición hermético-alquímica para legitimar a un superhéroe LGTBIQ+ que al mismo tiempo es manifestación de su propia identidad. Sánchez Pérez concluye que Morrison, por medio de la recepción mediada, se apropia de esta figura híbrida con la finalidad de crear un comic inclusivo y dar representación a un colectivo marginado por la condición queer y por la raza.

Helena González Vaquerizo en “Mito griego e identidad trans en el cine o ‘cuando Platón encontró a Hedwig y Sófocles a Stella’” estudia la presencia de dos mitos griegos en el cine trans y queer, el del origen del amor y la diferenciación sexual del *Banquete* de Platón que inspira la película *Hedwig and the Angry Inch* de James Cameron Mitchell (2001), basada a su vez en un musical de 1998, y el mito de Edipo y la búsqueda de la identidad conocido sobre todo a través de Sófocles, en la que se basa *A woman’s way* de Panos H. Koutras (2009). Como señala la autora, en ambos filmes los mitos sirven para explicar la realidad de las identidades marginales de los personajes, forjadas por la vertiente más cruel del amor o por el rechazo, así como para otorgarles dignidad y visibilidad. Al mismo tiempo observa una mezcla de registros entre la tragedia clásica, género perteneciente a la

alta cultura, cuya apropiación se convierte en fenómeno subversivo, y el humor de la estética camp y trans. El artículo concluye con una síntesis de las múltiples funciones del mito en estos filmes: convertir la tragedia en juego, reivindicar para los personajes una identidad propia en la que no tengan que dejar atrás su pasado, hacer que lo particular adquiriera relevancia universal, crear una utopía que permita hacer verosímiles finales felices situándolos en un marco real y reflexionar sobre la identidad de los protagonistas.

La problemática sobre la identidad y la alteridad encarnada en la figura de Priapo es el eje del trabajo de Luis Unceta Gómez “Mito y sexualidad en Priape, de Nicolas Presl”. Unceta analiza una creación especialmente llamativa, en primer lugar porque adopta la forma de comic mudo cuya única escritura son unos textos griegos cuya función el propio Presl definió como puramente estética, idea que ya matizó Julie Gallego, que les atribuye el papel de anclar la historia en el pasado. El estilo expresionista, incluso feísta, en blanco y negro no se ha escogido con fines meramente estéticos sino que sirve para enfatizar la deformidad física, la alteridad del protagonista, que aparece profundamente humanizado. Tras una serie de consideraciones sobre esta divinidad en el mito y las representaciones antiguas, Unceta entra en el análisis del contenido del comic, que comienza fiel a las fuentes míticas pero que luego deriva en una historia original ambientada en una antigüedad ucrónica, llena de referencias a la cultura helénica, a su filosofía, el homoerotismo o el banquete, pero también a elementos romanos. El mito de Edipo se halla muy presente en el argumento, aunque se ha evitado deliberadamente hacer alusión al mismo en el título a fin de crear suspense. Para concluir, Unceta alude a la importancia de conocer todo tipo de manifestaciones textuales y artísticas relacionadas con la figura de Priapo a fin de interpretar correctamente el comic, desde el *Satiricón* hasta las representaciones multimedia producto de la cultura gay contemporánea, cuyo falocentrismo hace reconocible a los lectores el referente mítico,

Xena, la princesa guerrera de la serie de culto de los 90 es la protagonista del trabajo de Sara Palermo, “Vacaciones en Lesbos: las fanfictions sacan a Xena del armario”. Como señala Palermo, el personaje de Xena puede considerarse híbrido por su estética hiperfemenina y sus roles de género hipermasculinizados, con algunos rasgos de personalidad que la dotan de cierta ambigüedad. Dichos rasgos serán desarrollados en algunas fanfictions, que convierten lo que en la serie oficial es una mera amistad entre Xena y Gabrielle en una relación lésbica. La autora se propone estudiar la relación de las fanfictions con la serie original y con su referente clásico mediante la aplicación de los conceptos de apropiación y de convergencia mediática. Comienza analizando el mito de las Amazonas, su tratamiento en el mundo antiguo y su apropiación a lo largo de la historia por parte de colectivos femeninos al margen de la norma o de ideología feminista. De todo ello surgen productos como la *new warrior woman*, dentro del cual se integra Xena por su feminismo y sexualidad libre y sin ataduras, aunque dentro de la heteronormatividad, mientras que su relación con Gabrielle se mantiene en los límites de la ambigüedad. Ello explica que parte de las fanfictions surjan de ese público del ámbito lesbico que obvia la caracterización heterosexual del personaje y se apropia de su carácter activo y masculinizado, desarrollando aspectos de la serie que quedan sin resolver o desarrollando tramas alternativas.

En conclusión, este volumen resulta de lectura y consulta imprescindible para aquellas personas interesadas en la presencia de la mitología clásica en manifestaciones culturales al margen del canon académico tradicional y en ocasiones poco conocidas fuera de determinados ambientes minoritarios. Los trabajos seleccionados, de indudable rigor científico y de carácter multidisciplinar, proporcionan

una muestra de la versatilidad del mito clásico para integrarse en todo tipo de producciones artísticas, para hibridarse con elementos procedentes de ámbitos culturales muy alejados en principio de sus orígenes, así como para visibilizar la problemática de determinados colectivos que se identifican con esos personajes que también fueron silenciados en su versión original.

Rosa M.^a **MARINA SÁEZ**

Universidad de Zaragoza

rmarina@unizar.es

ORCID: <<https://orcid.org/0000-0003-3830-5398>>