



Synthesis
ISSN: 0328-1205
ISSN: 1851-779X
synthesis@fahce.unlp.edu.ar
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

**Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo
(Editores). *En los márgenes del mito. Hibridaciones
de la mitología clásica en la cultura de masas
contemporánea*. Madrid: Catarata - UAM Ediciones,
2022, 317 pp.**

Borelli, Micaela

Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo (Editores). *En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: Catarata - UAM Ediciones, 2022, 317 pp.

Synthesis, vol. 30, núm. 2, e142, 2023

Universidad Nacional de La Plata

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84676972008>

DOI: <https://doi.org/10.24215/1851779Xe142>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Unceta Gómez Luis, González Vaquerizo Helena. *En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea*. 2022. Madrid. Catarata - UAM Ediciones

Reseñas

Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo (Editores). *En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: Catarata - UAM Ediciones, 2022, 317 pp.

Micaela Borelli
Universidad Nacional de la Plata, Argentina
michaelaborelli@gmail.com

Unceta Gómez Luis, González Vaquerizo Helena. En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea. 2022. Madrid. Catarata - UAM Ediciones

DOI: <https://doi.org/10.24215/1851779Xe142>



Acceso abierto diamante

Demstrar la vigencia de los mitos clásicos en la sociedad contemporánea parece ser un logro intelectual que se viene dando hace muchos años en el espacio de los estudios grecolatinos. La teoría de la recepción clásica ha obtenido sus adeptos, cuyas investigaciones han proliferado fructíferamente en los últimos años.

¹En el marco de estas discusiones, se inscribe el proyecto *Marginalia Classica: Recepción Clásica y cultura de masas contemporánea. La construcción de identidades y alteridades*, cuyos resultados se han publicado en este volumen que cuenta con trece capítulos presentados por algunos de los investigadores que lo conforman. El libro ha sido editado por Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo, profesores del departamento de Filología Clásica de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Madrid, director e integrante del proyecto, respectivamente. Su página web define como objetivo principal “llegar a una interpretación completa de las funciones y significados que la sociedad de consumo atribuye a la Antigüedad grecolatina, así como reconocer la idea que de ella están creando esos nuevos lenguajes”.² Es aquí en donde radica la novedad de este estudio, aquello que lo diferencia de las aproximaciones teóricas de otros que también han sido postulados desde la recepción clásica: en el lenguaje estudiado y la hibridación de elementos. Según los editores, la literatura moderna, el teatro, el cine y otros lenguajes artísticos más tradicionales no pueden pensarse como los únicos espacios en los cuales indagar en búsqueda de reminiscencias de la mitología de la Antigüedad Clásica. Este grupo de investigadores propone ir más allá, penetrar en el terreno de la cultura de masas, y animarse al trabajo con nuevos dispositivos culturales como los *fanfictions*, la literatura juvenil, los videojuegos, la *performance* e incluso las redes sociales; soportes que “tienden a las interferencias mutuas y favorecen la hibridación de contenidos propios de la alta y la baja cultura” (p. 12) desde los cuales es posible “la apropiación de un legado tradicionalmente asociado a la alta cultura” (p. 12).

Luego de una introducción a cargo de los editores, titulada “Mitos híbridos en la cultura de masas contemporánea”, la estructura del volumen se divide en tres apartados: “Monstruos”, “Seres Liminales”, y “A la búsqueda de la identidad”, de acuerdo con las líneas de investigación que trabaja cada uno de sus autores y los elementos culturales analizados en sus respectivos capítulos.

En la sección “Monstruos”, Fabien Bièvre-Perrin analiza la apropiación de la figura de Medusa desde el feminismo moderno y las teorías *queer* y africanista con su capítulo “¿La venganza de la Gorgona? Una relectura política actual de la figura de Medusa”. Le sigue Julie Gallego, quien bajo el título “La reescritura del mito de la monstruosa Medea a través del feminismo” aborda el cómic francés *Médée* y la deconstrucción que en él se hace del famoso mito recogido en numerosas fuentes grecolatinas. Ana González-Rivas Fernández, en “De madre a monstruo: estéticas (y éticas) para la recepción del mito de Lamia en la modernidad”, trabaja la figura de Lamia, mujer que no puede ser madre, convertida en un ser malvado y monstruoso, y su plasmación en el cine de terror a través de su fusión con arquetipos de otras culturas. Por último, Cristóbal Macías Villalobos se vuelca al análisis de los videojuegos en su capítulo “La

identidad del monstruo en los videojuegos de temática mitológica y la *Monster Theory*”, con el propósito de dar cuenta de las diferencias entre los escenarios en los que son presentados en los mitos y aquellos propios de los mundos de videojuegos, y la configuración del hábitat de lo monstruoso desde la perspectiva poscolonial.

La sección “Seres Liminales” se abre con el capítulo de Martina Treu, “Tras las huellas de los sátiros: híbridos en la escena”, en donde la autora explora el redescubrimiento del género satírico en el teatro siciliano moderno. Rafael Jackson-Martín y Jorge Tomás García se abocan al estudio de la retórica gestual de Endimión desde las cráteras griegas hasta los anuncios publicitarios de perfumes en la actualidad en su apartado “Hijos de Endimión: memoria gestual, desnudos y género del mundo antiguo a la cultura visual contemporánea”. Cristina Salcedo González aborda el personaje de Perséfone como híbrido y la aproximación a ella desde el género fantástico en su estudio “Mitos clásicos, fantasía y literatura juvenil. El caso de Perséfone en *The Water’s Edge*, de Louise Tondeur”. Para cerrar este apartado, Antonio María Martín Rodríguez vincula el mito de Tiresias y su identidad genérica liminal con algunas representaciones en el cine en “Hipertextualidad mitológica y recepción cinematográfica: una lectura en clave mitológica de *What Women Want* (Nancy Meyers, 2000)”.

La tercera y última sección comienza con el trabajo de Zoa Alonso Fernández, “Martha Graham, Richard Move y la cultura *drag* en la heroína trágica”, en donde se analiza la danza de Graham y su vínculo con los personajes femeninos de las tragedias clásicas y la recreación que hace Richard Move de su *performance* en los años noventa en obras como *Clytemnestra*, *Episodes*. *Phaedra*. Le sigue Carlos Sánchez Pérez, quien en su capítulo “Rebis: el andrógino hermético como superhéroe” ha realizado una lectura de los cómics de Grant Morrison inspirados en textos esotéricos de la Antigüedad desde los conceptos de “recepción mediada” y “apropiación”. Luego, Helena González Vaquerizo, en “Mito griego e identidad trans en el cine o ‘Cuando Platón encontró a Hedwig y Sófocles a Strella’”, aborda la presencia del mito del andrógino y el mito de Edipo en el cine contemporáneo como herramienta para enfrentar conflictos identitarios sexuales y de género. Luis Unceta Gómez, por su parte, analiza las apropiaciones del dios griego Príapo. En su capítulo “Mito y sexualidad en *Priape*, de Nicolas Presl” estudia la figura de la divinidad como un joven en búsqueda de su identidad, presentada en el cómic mudo francés de Presl. Por último, a modo de cierre de este apartado y finalización del volumen completo, Sara Palermo nos presenta “Vacaciones en Lesbos: las *fanfictions* sacan a Xena del armario”, en donde desarrolla las lecturas de algunos fans de la serie *Xena: Warrior Princess* como personaje lésbico y como referente del mito de las Amazonas.

El libro presenta audaces propuestas de trabajo por parte de los investigadores que colaboraron con el volumen. La inclusión de nuevos dispositivos culturales como objeto de estudio de la teoría de la recepción clásica ha abierto múltiples caminos de indagación en la cultura de masas contemporánea. Los autores nos invitan a reconocer la pervivencia de los mitos grecolatinos en la actualidad, y a observar atentamente *dónde, cómo y con qué fines* son reelaborados.

Notas

- 1 Además de los distinguidos trabajos de Charles Martindale y Lorna Hardwick, surgidos entre los años noventa y principios del 2000, en la última década se han sumado las siguientes propuestas: Jenkins, Thomas (2015), *Antiquity Now: The Classical World in the Contemporary American Imagination*, Cambridge: Cambridge University Press; Hunt, Jeffrey M., Smith, R. Alden, Stok, Fabio (Eds.) (2017), *Classics From Papyrus to the Internet: An Introduction to Transmission and Reception*, Austin: University of Texas Press; Gloyn, Liz (2019), *Tracking Classical Monsters in Popular Culture*, London: Bloomsbury; López Gregoris, Rosario y Macías Villalobos, Cristóbal (Eds.) (2020), *The Hero Reloaded. The Reinvention of the Classical Hero in Contemporary Mass Media*, Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins; Rollinger, Christian (Ed.) (2020), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*, London/New York: Bloomsbury, entre otros.
- 2 <http://marginaliaclassica.es/> (visitado por última vez el 2 de octubre de 2022).