

LÓPEZ GREGORIS, Rosario y Cristóbal MACÍAS VILLALOBOS (eds.). 2020. *The Hero Reloaded. The reinvention of the classical hero in contemporary mass media*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins Publishing Company, 160 pp. ISBN 978-90-272-0495-0

The Hero Reloaded se consagra al estudio de las nuevas formas y significados que adquiere la figura del héroe clásico en las sociedades actuales y, en especial, en los productos típicos de esas sociedades: los medios de masas. Al mismo tiempo, se pregunta por los motivos que justifican la vitalidad del arquetipo, así como por el modo en que los formatos populares (sus códigos y lenguajes de representación específicos) generan nuevos avatares que enriquecen, amplifican y repiensen su tradición. Además de la reflexión sobre la actualización de la figura del héroe, el volumen se enmarca en un debate cultural de dimensiones amplias en torno al papel del mundo clásico en la sociedad contemporánea y, también, acerca de su capacidad para apelar a las masas y prosperar en los formatos populares. *The Hero Reloaded* se encuadra, por tanto, en el marco teórico y metodológico de la Recepción Clásica, de la que Rosario López Gregoris y Cristóbal Macías Villalobos, editores de este volumen, son pioneros en España, que reivindica la necesidad de articular un modelo que tenga en cuenta otras formas –populares, de masas– de representación de los contenidos procedentes de la Antigüedad. Todos los colaboradores del volumen desde varias plataformas, como el proyecto de investigación

«Marginalia Classica Hodierna. Tradición y Recepción Clásica en la cultura de masas contemporánea» (FFI2011-27645 y FFI2015-66942-P), se han encargado de introducir en el ámbito hispano una línea de investigación dentro de los estudios de Recepción Clásica que se encuentra hoy en plena expansión. El presente volumen representa, precisamente, un paso adicional en este sentido.

The Hero Reloaded consta de una introducción teórica seguida de siete estudios de caso. Una bibliografía sucede a cada capítulo. El libro concluye con un índice de palabras (pp. 159-160).

La introducción (pp. VII-XIV) está firmada por los coeditores del volumen, López Gregoris y Cristóbal Macías Villalobos. En ella se ofrece un marco general teórico y metodológico que sirve para situar los trabajos que se desarrollan en los siguientes capítulos. Asimismo, se identifican algunas dinámicas del funcionamiento del arquetipo del héroe en los productos de consumo masivo, con el objetivo de reconocer las formas de apropiación del material clásico más distintivas de nuestro tiempo, que, además, se repiten en los artículos que componen el volumen. La introducción concluye con el esbozo de una sugerente hipótesis acerca de los motivos que justifican que la figura del héroe siga disfrutando hoy de una buena salud. A la introducción le sigue el trabajo de Luis Unceta Gómez, que lleva por título «From hero to superhero: The update of an archetype» (pp. 1-17). En él, se analiza la figura del superhéroe en el cómic y

la novela gráfica, a través de la comparación de sus características con las del héroe canónico. Mediante este procedimiento, se consigue captar una forma de recepción del legado clásico característica de los productos de masas contemporáneos. Se trata de una dinámica compleja que Unceta Gómez ilustra a través del estudio de *El héroe* (2011), de David Rubín, donde es posible ver cómo, en una inversión de las jerarquías tradicionales, la figura del héroe se reinterpreta por medio del filtro de su epígono el superhéroe, que se ha convertido en hipotexto de la reelaboración.

En «Metamorphosis of the mythical hero in Disney's *Hercules*» (pp. 19-50), Antonio María Martín Rodríguez examina las transformaciones sufridas por uno de los principales héroes griegos, Hércules, en su adaptación al cine de animación (Disney Pictures, Clements y Musker, 1997). A partir del análisis minucioso del tratamiento de las fuentes clásicas, de la mediación de elementos tomados de recepciones cinematográficas posteriores, así como de los temas y de las convenciones del género, Martín Rodríguez da buena cuenta de las maneras en que el material clásico se expande, se recrea y adquiere nuevos significados en la cultura popular en función del contexto de producción y siempre adaptándose al tipo de audiencia al que va dirigido. Con este artículo, Martín Rodríguez consigue verificar la influencia que esta versión animada ha ejercido sobre la concepción, popular y generalizada, del héroe griego. Seguidamente, en «Κλέα ἀνδρῶν: Classical heroes in

the heavy metal» (pp. 51-72), Helena González Vaquerizo se pregunta por las causas que explican el interés del *heavy metal* por el arquetipo del héroe; y llega a la conclusión de que estas se encuentran en las convenciones de género de este tipo de música, así como en las coincidencias que se observan entre los héroes clásicos y la ideología y valores estéticos que subyacen en el *heavy*. A partir de una selección relevante de bandas y canciones, y atendiendo a los contextos de producción y de consumo, la autora descifra qué rasgos del héroe grecorromano tienen más rendimiento en el *heavy* (a saber, la faceta guerrera, la trágica y la aventurera), al tiempo que aborda sus funciones más llamativas. El trabajo de González Vaquerizo arroja luz sobre el tratamiento singular de la figura del héroe en un género musical que se presta a sugerentes análisis desde el paradigma de la Recepción Clásica.

A continuación, Cristóbal Macías Villalobos, con «The videogame hero in his labyrinth. The hero in electronic gaming» (pp. 73-102), estudia la representación de la figura en algunos videojuegos modernos muy populares. A partir de la identificación de los diferentes tipos de personaje principal en los videojuegos, el autor argumenta que, aunque el héroe no llega a perder sus características básicas, este ha experimentado una actualización y redefinición, motivada en parte por las exigencias del formato en que se inserta. Macías Villalobos llama la atención sobre una idea que subyace en la mayoría de los capítulos que constituyen el volumen: los

códigos específicos del formato –en el caso del videojuego, el papel del jugador, la interacción o la figura del avatar– determinan las facetas y funciones que en última instancia adopta el héroe. Por su parte, el artículo de Jesús Bartolomé Gómez, titulado «Horrible deaths, grotesque deaths: Inversion of the heroic model and construction of the reader-viewer» (pp. 103-128), aborda la subversión de un componente fundamental en el esquema heroico: la muerte gloriosa. Por medio del análisis comparado de la serie de televisión *Spartacus: Blood and Sand* (2010-2013) y sus posibles antecedentes latinos (la poesía épica de Lucano y Silio Itálico), el autor revela que, aunque existen ciertos paralelismos, los usos y objetivos de la violencia y la muerte son diferentes en cada caso, como también lo son las técnicas narrativas empleadas. También pone de manifiesto que las características del formato televisivo condicionan indefectiblemente la representación del héroe y de la violencia extrema.

Le sigue el texto de Leonor Pérez Gómez, titulado «Oedipus in Manhattan: From Sophocles to Woody Allen» (pp. 129-141), que examina las estrategias empleadas en *Oedipus Wrecks* (1989), reescritura fílmica del *Edipo* de Sófocles, para la incorporación de algunos elementos del mito y de la tragedia. Asimismo, hace hincapié en la aportación personal de Woody Allen con respecto al tratamiento de Edipo como el prototipo del héroe intelectual y curioso. El libro lo cierra Rosario López Gregoris con un trabajo que lleva por título «*Fun*

Home: A Family Tragicomic. Homer, Joyce and Bechdel: Classical reception and comic hybridization. The heroine explores her sexual identity» (pp. 143-157). En él, se identifican las funciones concretas que las referencias clásicas desempeñan en un formato con características y recursos propios. De esta manera, se muestra cómo las referencias clásicas se insertan en el texto y se activan por medio de un lenguaje y unos códigos que son idiosincráticos en la novela gráfica. También se ofrece una interesante reflexión acerca de los cambios que experimenta la figura del héroe (y, por extensión, el concepto mismo de heroísmo) como consecuencia de su reutilización en la cultura de masas contemporánea, a saber, su trivialización y redefinición. Esta idea puede aplicarse a gran parte de los ejemplos analizados en los diferentes capítulos del volumen y, en este sentido, capta lo que se aventura como una tendencia general en la recepción popular y de masas de la figura del héroe.

Finalmente, quisiera destacar las principales aportaciones que ofrece el volumen en conjunto. En primer lugar, cumple con los objetivos propuestos en la introducción: se muestran las facetas del héroe clásico que tienen un mayor rendimiento en algunos productos representativos de la cultura de masas contemporánea; se ofrecen ejemplos diversos e ilustrativos de algunas de las dinámicas de recepción del arquetipo más repetidas y asentadas en esos medios populares, y se profundiza en las formas, ideas y conceptos que nuestro tiempo ha desarrollado sobre el

héroe. Un valor adicional que se desprende de estos trabajos es que logran poner en evidencia que la figura del héroe continúa siendo hoy fuente de reelaboración artística; que ese ejercicio creativo se hace, en muchos casos, a través de las formas de expresión que son propias de la cultura de masas contemporánea; y que, para conocer las nuevas conceptualizaciones del arquetipo, es necesario un acercamiento exhaustivo a los productos de consumo masivo, pues

es en estos donde, principalmente, se articula la reimaginación de esa figura. Por último y no menos importante, *The Hero Reloaded* contribuye a estrechar la distancia entre el estudio académico de la Antigüedad clásica y las formas populares (y mayoritarias) de consumo del mundo clásico.

Cristina SALCEDO GONZÁLEZ
Dpto. Filología Inglesa
Universidad Autónoma de Madrid
crisrina.salcedog@uam.es