

UNCETA GÓMEZ, Luis y SÁNCHEZ PÉREZ, Carlos (eds.): *En los márgenes de Roma. La Antigüedad romana en la cultura de masas contemporánea*. Madrid: UAM Ediciones / Los Libros de la Catarata, 2019, 302 pp. [ISBN: 978-84-9097-869-6].

La estatua del más célebre de todos los romanos, Julio César, en portada. Solo que en esta ocasión porta algo inusual en su mano: una moderna copa de alcohol ¡con su aceituna y todo! Aunque menos visible, su *thoracata* está adornada con algunos grabados en forma de símbolos e inscripciones que nos trasportan igualmente al mundo contemporáneo<sup>1</sup>. Perfecta ilustración de la cubierta en relación al tema a tratar; una sugerente portada para un libro no menos sugerente.

La obra que voy a reseñar es resultado de la actividad investigadora del Proyecto «*Marginalia Classica Hodierna*. Tradición y Recepción Clásica en la cultura de masas contemporánea», dirigido por el Dr. Luis Unceta Gómez y dedicado «al análisis de la presencia de la Antigüedad clásica grecolatina en las distintas manifestaciones de la cultura popular contemporánea» (<http://marginalia-classica.es/>). Precisamente, ese es el tema que aborda el libro, aunque acotado, en esta ocasión, a la recepción del mundo romano en particular. Los editores del volumen colectivo, ambos filólogos clásicos, son el mencionado profesor de la UAM Luis Unceta –reconocido experto tanto en lingüística latina como en Recepción Clásica– y

1. Se trata del cuadro *A message from our sponsors* (2014) de Matthew Quick.

Carlos Sánchez Pérez –recientemente doctorado también por la UAM con una tesis sobre la recepción de los textos herméticos en la ciencia ficción y la fantasía (2019).

Se trata de una monografía colectiva compuesta por trece capítulos o contribuciones, divididas, a su vez, en cinco bloques temáticos. Estos están precedidos por una breve presentación a cargo de los editores en la que inciden en que el enfoque del libro va en consonancia con los presupuestos metodológicos propios de la, relativamente nueva, disciplina de la Recepción Clásica. En este sentido, frente a lo que ocurría con los estudios de Tradición Clásica, «interesan ahora las formas de apropiación del referente clásico y las razones que las animan, más que la mera constatación de la fidelidad hacia un modelo venerable» (p. 9). Es precisamente al calor de esa disciplina de la Recepción Clásica –que según los editores no sería «en sí misma una disciplina sobre la Antigüedad grecorromana» (p. 10)– donde se ha legitimado el estudio de manifestaciones culturales pertenecientes a la «cultura de masas» contemporánea. Los diversos estudios de caso que componen la obra son reflejo de esa variedad de formatos de amplia difusión popular a través de los cuales se ha reelaborado, apropiado y reinventado la antigüedad romana. Como bien señalan los editores, podían haberse tratado otras facetas de ese fenómeno, pero, sin duda alguna, los estudios seleccionados son representativos del panorama en su conjunto.

La primera parte, que consta únicamente de un capítulo (pp. 17-35), hace las veces de introducción genérica al tema planteado en el título del libro, es decir, «el papel de Roma en

la imaginación popular». Con todo, esa contribución inicial, firmada por el primero de los editores, establece un marco teórico excelente para el conjunto de la monografía y que además es válido no solo para el estudio de la recepción de Roma sino para el de cualquier aspecto de la Antigüedad en su conjunto. Parte de lo que se ha dado en llamar «posmodernidad» para plantear cómo ese complejo fenómeno cultural «ha propiciado unas dinámicas de apropiación de la Antigüedad clásica singulares y, hasta cierto punto, inéditas» (p. 19). En ese nuevo contexto marcado por la desaparición de una frontera definida entra la alta cultura y la cultura popular o de masas, por la preeminencia de las nuevas manifestaciones artísticas de tipo eminentemente audiovisual y por el fenómeno de la «transmedialidad», el marco teórico de la Recepción Clásica ha obligado a repensar los Estudios Clásicos, legitimando el análisis de cualquier reelaboración del mundo antiguo. Cabe señalar que Unceta se desliga de un posicionamiento dicotómico que opone los términos «Recepción» frente a «Tradición», buscando una postura intermedia en la que ambas aproximaciones y sus postulados teóricos puedan ser complementarios. Lo más interesante de esta introducción es la propuesta de un modelo interpretativo en el que distingue y ejemplifica a la perfección tres formas actuales de representación contemporánea de la civilización romana: las recepciones mediadas (*e. g.* la serie *Plebs*, voluntariamente anacrónica), los influjos recíprocos (*e. g.* la escena triunfal de Cómodo en *Gladiator*, que plantea un diálogo bidireccional entre pasado y presente) y el epítome como representación del original (*e. g.* la

antigua Roma como una «pornotopía»). Propone, en definitiva, un modelo integrador pensado para comprender la complejidad de cualquier nueva aproximación a lo clásico que nos lleve a «repensar la conceptualización que tenemos en el mundo contemporáneo de la propia Antigüedad y sus relaciones con el presente» (p. 28-29).

El segundo bloque, bajo el epígrafe «Guerras e imperialismo», recoge cuatro contribuciones, empezando por la de Helena González-Vaquerizo (UAM) que aborda la imagen de Roma en el género musical denominado *metal*<sup>2</sup>; un tema inédito en el ámbito hispano como demuestra el listado bibliográfico final del capítulo donde solo se recogen trabajos en inglés –y uno en italiano–<sup>3</sup>. En efecto, al menos hasta donde sabemos, ningún estudio previo se ha centrado exclusivamente

2. Aceptación genérica empleada conscientemente por la autora para referirse tanto al *heavy metal* «clásico» como a los subgéneros del *metal*.

3. Cabría añadir, en todo caso, la comunicación presentada en 2016 en la UPV/EHU por Iker Magro Martínez: «El Mundo Clásico en el *heavy metal*» <https://ehutb.ehu.es/video/58c6733bf82b2b31328b457a>. Asimismo, el Dr. Magro firma uno de los capítulos de una monografía colectiva editada por dos investigadores que González-Vaquerizo cita con asiduidad –Fletcher y Umurhan– y que entendemos que no queda recogida en la bibliografía del capítulo reseñado debido a su reciente fecha de publicación, que coincide con la del libro reseñado. Se trata de *Classical Antiquity in Heavy Metal Music* (Bloomsbury, 2019), publicación que no hace sino confirmar el interés y la vigencia actual por este tema de estudio dentro de los *Classical Reception Studies*.

en la recepción de Roma a través de ese estilo musical, y la autora resuelve el tema con mucha solvencia. Valiéndose de la base de datos *Enciclopedia Metallum*, se presentan resultados representativos de la distribución por países y la evolución cronológica: Italia, Estados Unidos y Alemania son los países en las que más bandas y canciones *beavys* han buscado inspiración en la antigua Roma, tratándose de un fenómeno que ha aumentado exponencialmente desde comienzos de XXI y especialmente en la última década. Igualmente, desde un punto de vista más interpretativo, se plantean los temas más recurrentes asociados a Roma en las letras de las canciones: guerra, gloria y gladiadores, en lo que se refiere al apogeo imperial y temor, nostalgia, el motivo del incendio y el orgullo bárbaro en lo referente a la caída del Imperio. En este sentido, se sugieren las motivaciones contemporáneas que promueven esas temáticas notablemente estereotipadas, aunque también eruditas en algunas ocasiones: exaltación de ciertas identidades nacionales, apropiaciones neofascistas, críticas antimperialistas, etc.

La siguiente contribución, «Videojuegos de romanos: entre la realidad y la ficción», la firma Cristóbal Macías Villalobos (Universidad de Málaga), quien vuelve al clásico debate, al parecer no del todo superado, en torno a la fidelidad histórica o, empleando su terminología, «verismo histórico». En este caso, aplica ese análisis, más expositivo que interpretativo, a tres videojuegos recientes ambientados en la antigüedad romana: *Rome: Total War* (2003), *Shadow of Rome* (2005) y *Ryse: Son of Rome* (2013). Añade a ello una valoración acerca de dos *mods*

desarrollados a partir del videojuego *Rome: Total War*, a saber, *Iberia: Total War* y *Europa Barbarorum*; en su opinión, dos buenos ejemplos de cómo conjugar jugabilidad y un alto grado de veracidad histórica. En este sentido, este capítulo, aunque interesante desde el punto de vista del uso didáctico del videojuego en el aula, queda un tanto alejado de los debates y planteamientos propios de un estudio de Recepción Clásica<sup>4</sup>.

Por el contrario, la contribución de Juliette Harrison (Newman University) y Martin Lindner (Georg-August-Universität Göttingen), que cierra ese segundo bloque, vuelve a entrar de lleno en esa metodología propia de los *Classical Reception Studies* para abordar las alegorías basadas en la Roma imperial en la famosa saga literaria *Mundodisco* de Terry Pratchett. Partiendo de una breve explicación sobre el bagaje y las técnicas narrativas del escritor británico, así como de las características más generales que definen el universo *Mundodisco*, los autores se centran en la recepción de «la antigua Roma como parodia del «dolor fantasmático» británico provocado por la disolución del Imperio, así como en el nacionalismo contemporáneo en el mundo anglosajón y fuera

4. Es posible que la falta de una diferenciación clara entre los términos veracidad histórica o «verismo» histórico y verosimilitud sea una de las limitaciones del capítulo escrito por el Dr. Macías. La consulta del siguiente estudio podría ser útil para aclarar algunos de esos conceptos: ROLLINGER, Christian (2016): «Fantasmagoría de la guerra: estrategias de autenticidad, historicidad afectiva y guerra antigua en videojuegos modernos», *Thersites*, 4, pp. 113-141.

de sus fronteras» (p. 88). Tal y como señalan Harrison y Lindner, se trata de una primera aproximación a un proyecto más amplio y en curso sobre la Recepción Clásica en ese extenso y complejo universo literario.

«Roma espectacular» es el título de la tercera parte del libro, compuesto a su vez por tres capítulos centrados en la faceta más lúdica de Roma. Zoa Alonso Fernández (UAM) es la autora del primero de ellos: «Danzas de alteridad: mujeres bombásticas y cine de romanos». La autora combina erudición en estudios de Recepción Clásica y en estudios de Género para analizar ciertas escenas de danza femenina en una serie de producciones –del Hollywood de los años cincuenta y sesenta en su mayoría– en las que esas coreografías siguen «una pauta marcadamente unidireccional (...) planteada desde postulados colonialistas, sexualizados y, por supuesto, masculinos» (p.127). Se trata de unas recreaciones que, si bien atienden a la realidad histórica que parecen mostrar algunos pasajes de autores clásicos, realmente es reduccionista e intencionadamente patriarcal en comparación con la diversidad reflejada en el conjunto de fuentes antiguas que disponemos para conocer las dinámicas de las coreografías femeninas del mundo clásico.

Le sigue otro capítulo sobre cine de romanos firmado por Leonor Pérez Gómez (Universidad de Granada) y, en este caso, centrado en la influencia de la comedia plautina en *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum* (Lester, 1966), traducida al español como *Golfus de Roma*. La bibliografía sobre Roma en el cine citada por la autora ha quedado un tanto desactualizada ya que no recoge los numerosos

estudios publicados durante los últimos quince años. En este sentido, se evidencia que fue una parcela de estudio que la autora trabajó en los años noventa, pero que no ha seguido cultivando en las últimas dos décadas. No obstante, Pérez Gómez es una experta tanto de la comedia de Plauto como de sus adaptaciones contemporáneas en el teatro y en el cine, por lo que el capítulo es esencial para cualquier interesado de la recepción plautina en esos medios de masas.

Cierra el bloque un capítulo escrito por Rosario López Gregoris (UAM), otra experta en la comedia de Plauto que analiza en este caso la presencia del autor como personaje en la novela histórica contemporánea ambientada en la antigüedad romana. Con todo, gran parte de su contribución la ocupa una interesante propuesta de catalogación de la novela histórica, que divide en arqueológica, memorialista y de ocio. A continuación, aborda el tema prometido en el título comparando dos estudios de caso: la figura de Plauto en *Sónnica la Cortesana* (1901) de Vicente Blasco Ibáñez –novela de tipo arqueológico– y en *Africanus: el hijo del cónsul* (2006) de Santiago Posteguillo –de ocio y sin pretensiones ideológicas–. En unas didácticas conclusiones, por su esquematismo, la autora señala que mientras la presencia de Plauto en la novela de Blasco Ibáñez es claramente ideológica, en el caso de la de Posteguillo cumple un papel instrumental en relación a la construcción del personaje de Escipión. Añade que la presencia de Plauto en ambas novelas no parece casual y, por tanto, se explicaría por una influencia directa de la primera novela sobre la segunda.

La cuarta parte se titula «Las grandes figuras» y engloba otros cuatro capítulos, comenzando por el que probablemente sea el más *sui generis*, y en buena medida innovador, de toda la obra: «¿Contratarías a Eneas como director general de tu empresa?». Escrito por José María Peláez Marqués (Universidad Francisco de Vitoria) trata de analizar la figura de Eneas a través de sus acciones en la *Eneida*, especialmente las relacionadas con el liderazgo, con los ojos de un director de recursos humanos o un experto en selección de directivos –ámbitos a los que el autor se ha dedicado profesionalmente, aunque su formación inicial sea la de un clasicista. Concretamente, se evalúa la posibilidad de «aplicar un sistema actual de evaluación del desempeño, utilizado en recursos humanos, a las acciones de (...) Eneas», empleando para ello una metodología moderna que se ha dado en llamar «entrevista de competencias» o «entrevista de incidentes críticos» (p. 181). Si el lector o lectora de esta reseña quiere saber si Eneas supera la entrevista con solvencia y está capacitado para el puesto, no deje de leer el libro.

La segunda «gran figura» analizada es Julio César, en primer lugar, a través de una selección de cómics franceses que abordan algunos de los episodios más paradigmáticos de su intensa biografía. En este sentido, Julie Gallego (Université de Pau et des Pays de l'Aldour) presenta ejemplos variados de comics que cubren la faceta militar de César –especialmente los episodios finales de la Guerra de las Galias y la guerra civil contra Pompeyo, su asesinato o, en menor medida, su faceta como escritor. Más allá de concluir que algunos cómics recientes pretenden

«presentar una imagen un poco más compleja de quién fue en realidad *Caius Iulius Caesar*» (p. 200), su contribución, al igual que ocurre con la dedicada a los videojuegos, es meramente expositiva y no sigue la variedad de enfoques propios de un estudio más profundo de Recepción Clásica<sup>5</sup>.

El décimo capítulo, escrito por Jesús Bartolomé Gómez (UPV-EHU), continua con la figura de César, aunque en este caso el objeto de estudio es su ficcionalización en una producción concreta para la pequeña pantalla: *Spartacus: War of the Damned* (Starz, 2013). Creo que los planteamientos de este capítulo, junto otros previos a lo largo de las demás contribuciones, son el revulsivo perfecto para ampliar el limitado foco de estudio del capítulo previo, así como del tercero<sup>6</sup>. Bartolomé

5. Por tanto, el interés del capítulo iría más en la línea del uso didáctico del cómic como acercamiento en las aulas de Secundaria a la figura de César –si bien esta pretensión no se plantee en ningún momento. Para una mejor adecuación al objetivo genérico de la obra, entre otras posibilidades, se podrían haber planteado un análisis en profundidad de la figura de los autores de los cómics y su modo de acercarse a la figura de César, la conexión o el distanciamiento de esos acercamientos respecto a los de otros medios como podrían ser cine o televisión o incluso las motivaciones socio-políticas actuales que motivarían esas representaciones. Únicamente se menciona en dos líneas de la conclusión el orgullo patriótico francés como motivo de una representación demasiado excepcional del líder romano.

6. En concreto la siguiente afirmación me parece digna de ser citada: «Por mi parte no defiendo sin más estas libertades que pueden tomarse los creadores, ni olvido tampoco los peligros que puedan acarrear

afirma que «*Spartacus* presenta un retrato de César original y digno de destacar» (p. 227), uno que se vale del silencio de las fuentes históricas en el periodo recreado para dejar vía libre a los creadores. Se trata de un César probablemente poco verosímil desde el punto de vista de la mentalidad romana, pero absolutamente coherente con la narrativa de la serie y la caracterización más compleja que maniquea de sus personajes<sup>7</sup>.

El bloque concluye con el undécimo capítulo de la obra, centrado en otra «gran figura» de la antigüedad romana, el gladiador tracio Espartaco. En esta ocasión, el estudio de caso vuelve a ser la novela histórica, concretamente la saga homónima del escritor Ben Kane *Spartacus* (2012-2013). Aunque el objetivo principal del capítulo sea

---

para un público general, a menudo poco informado sobre los acontecimientos tratados, pero considero que, entendida como ficción, algunas de estas producciones hacen reinterpretaciones de la Antigüedad novedosas y sugerentes y, desde luego, mucho más atractivas para un público amplio. Evidentemente esto exige una valoración de estas producciones como creaciones originales y en ese contexto se puede juzgar su contribución a la recepción del mundo clásico en la sociedad contemporánea» (p. 225).

7. En este caso, sin ser el autor un experto en cine de romanos –aunque sí en recepción clásica en la Edad Moderna–, muestra un manejo excelente de la bibliografía de referencia y ello se refleja en su solvente argumentación y en sus sólidas conclusiones. En este sentido, su aportación viene a cubrir el inexplicable hueco dejado en una monografía colectiva reciente sobre la serie tratada –*STARZ Spartacus. Reimagining an Icon on Screen* (EUP, 2017)– en la que no se le dedica ningún capítulo a la recepción del personaje de César.

evaluar el grado de veracidad histórica de la reconstrucción del modo de vida romano de la época, en este caso el autor del capítulo, Antonio María Martín Rodríguez (Universidad de las Palmas de Gran Canaria), comienza presentando el *background* del escritor Ben Kane. Con ello, su análisis de veracidad, aunque pueda ser completado con otros enfoques, gana sentido en este caso en la medida en que parte de las motivaciones del escritor, de sus pretensiones de veracidad, de su grado de documentación y de sus recursos literarios para aunar ficción y realidad. Martín Rodríguez concluye que la documentación de Kane es exhaustiva, lo cual no evita la presencia de anacronismos que, sin embargo, incluso un académico experto podría haber cometido.

El apartado final del libro, «El poder del latín», recoge los últimos dos capítulos en los que la antigua lengua del Lacio es el objeto de estudio. Por lo que respecta al primero, el capítulo escrito por Ana González-Rivas Fernández (UAM) se centra en un aspecto muy concreto de la producción literaria del anticuario, profesor y escritor Montague Rhodes R. James: «la función que desempeña la cita escrita en latín, un recurso que aparece con frecuencia en sus relatos y que cuenta con su propia tradición dentro de la literatura de terror» (p. 263). La autora, buena conocedora de la función del latín en la literatura de terror finisecular, concluye que, si bien esa presencia estaba en proceso de convertirse en una convención del género, M. R. James fue más allá al consolidar el latín como lengua vehicular de lo sobrenatural.

El libro concluye con la contribución del segundo de los editores del

volumen, Carlos Sánchez Pérez (UAM) que aborda la presencia del latín como lengua mágica en la saga de novelas de *Harry Potter*. Sánchez Pérez estudia ese fenómeno dentro de una tendencia más genérica sobre la importancia del latín en los géneros de ciencia ficción y fantasía, aunque con unas interesantes particularidades en el caso de la obra de J. K. Rowling. Según el autor, la inclusión del latín, o términos erróneos pero que remiten a ese idioma, es un elemento más en la saga literaria que remite a la Antigüedad clásica y estaría relacionado con la vinculación que tiene históricamente con la Iglesia, lo sagrado y lo arcano. Además, sería reflejo de los planes de estudio tradicionales de la educación británica, así como de la distinción elitista que ello conllevaba: la élite como los magos dominan el latín, al contrario que las clases populares y los *muggles*.

En su conjunto considero que es un libro excelente y que encontrará buena acogida tanto entre especialistas en la Antigüedad o en Recepción Clásica, como entre el gran público en general. Se trata de una obra accesible, redactada de forma clara, sin erratas, estructurada de una manera coherente y que cumple, como no siempre ocurre con los volúmenes colectivos, los objetivos planteados en la introducción, especialmente el de «superar la a menudo acusada distancia entre el estudio académico de la Antigüedad clásica y el gran público» (p.13). En este sentido, cabe reconocer que incluso los capítulos que no encajarían del todo en la propuesta genérica de la obra –3 y 9–, por presentar una metodología un tanto limitada al estar centrada únicamente en el análisis de la veracidad histórica, serán sin duda

interesantes y entretenidos –incluso puede que más que el resto– para ese público no especializado en teoría de la Recepción Clásica. Al mismo tiempo, aunque probablemente sea comercialmente «menos atractivo» desde el punto de vista de ese público «no-académico», ciertamente el lector interesado en el aparato crítico agradecerá que tanto la bibliografía como las notas estén recogidas al final de cada capítulo, de modo independiente y no todo junto al final del volumen, como últimamente viene siendo habitual en este tipo de obras colectivas.

En todo caso, cabría señalar que si bien cada contribuyente demuestra ser buen conocedor del formato sobre el que trabaja –ya sea heavy metal, cine de romanos, novela histórica o literatura en general–, no cabe estrictamente hablar de interdisciplinariedad en la medida en que todas las contribuciones están firmadas por investigadores provenientes del ámbito de la Filología Clásica –con excepción del capítulo cuatro firmado por dos historiadores–. La ausencia de especialistas en otras disciplinas no resta calidad al trabajo final, pero sí que omite un posible fructífero abanico de nuevas posibilidades de entrar en diálogo con esas otras disciplinas, en principio, alejadas de la Filología Clásica y de la Historia<sup>8</sup>.

8. La única excepción sería el capítulo sobre Eneas en el ámbito empresarial –escrito por un filólogo también formado en recursos humanos, el cual me parece un buen ejemplo de los resultados, cuanto menos novedosos, que pueden aflorar de un libro colectiva que aúne a investigadores de diversas áreas.

Por tratar de señalar alguna otra «carencia», lo cual se hace difícil, creo que tratándose de un volumen que estudia diversos medios en su mayoría visuales, se echan en falta más imágenes y, sobre todo, a color ya que solo se incluyen cuatro en el quinto capítulo y dos más en el noveno, todas en blanco y negro. No obstante, las diversas tablas, gráficos y figuras que completan algunos capítulos son por sí mismas ilustrativas y muy aclaratorias.

En conclusión, no me cabe duda de que este libro es ya una referencia ineludible en el aún floreciente campo de estudio de la Recepción Clásica en su conjunto y, particularmente, en el de la recepción de la antigua Roma en el mundo contemporáneo.

Oskar Aguado-Cantabrana  
*Universidad del País Vasco.*  
*Euskal Herriko Unibertsitatea*  
oscar.aguado@ehu.eus