

KOVACS, George; MARSHALL, C. W. (eds.)

Classics and comics

Nueva York: Oxford University Press, 2011, XIII + 265 p.

ISBN 9780199734191

De vergonzante e inconfesable veleidat para el clasicista, indigna de cualquier acercamiento serio, a novedoso y preciado objeto de análisis académico. Este es el recorrido que, a la zaga de los estudios sobre cine de tema clásico, está trazando un formato tradicionalmente denostado, el cómic, en un tiempo casi récord. Si bien los medios de difusión masiva resultan por definición poco elitistas, la legitimación de este híbrido entre texto e imagen se había producido tiempo antes (recordemos que los trabajos sobre el cómic incluidos en *Apocalípticos e integrados*, de Umberto Eco, aparecen en los años sesenta) y a nadie extraña hoy encontrar reseñas sobre cómics en algunas de las más prestigiosas publicaciones culturales. Quizá en ello influya el hecho de que, en realidad, el cómic no es, al menos en España, un entretenimiento ni eminentemente juvenil, ni de difusión masiva. Nada que ver, en todo caso, con lo que ocurre en países como Francia, donde la venta de *bandes dessinées* constituye un tercio del volumen total del mercado editorial. Sin embargo, el conservadurismo académico de algunas disciplinas —entre ellas, la nuestra, ¿a qué negarlo?— ha obstaculizado un análisis profundo y riguroso del fenómeno de la pervivencia de lo clásico en este tipo de manifestaciones culturales consideradas, en el mejor de los casos, menores. Mientras que los estudios sobre tradición clásica

conciben el legado grecorromano —de manera inconsciente, quizá, pero efectiva en todo caso— como la transferencia (*trans-dare*) incesante de un producto que ha de conservarse inalterado y en toda su pureza, el concepto de recepción pone el énfasis en el fenómeno de la pervivencia y en el proceso, dinámico e imaginativo, necesario para que esta se produzca, independientemente del formato en que se plasme. Y con ello queda en cierto modo superada la —para algunos insalvable— brecha entre alta y baja cultura. Desde este punto de vista, lejos de banalizarla, el uso interesado que convierte la herencia clásica en un producto de consumo viene a enriquecer esa herencia, al propiciar un diálogo con elementos culturales de procedencia diversa. El desprejuicio del medio académico norteamericano (cuyas causas no entraré a analizar) pone de largo con este libro, engalanado con el lustre de una prestigiosa editorial, el estudio de las intersecciones entre lo clásico y el cómic, material inmejorable y casi virgen para explorar las concepciones populares de la Antigüedad en las postrimerías del siglo xx y los comienzos del xxi.

A la justificación de estas y otras cuestiones están dedicados los dos primeros apartados de *Classics and comics*, que constituye una buena muestra de la riqueza y variedad de oportunidades que ofrece este ámbito de investigación. Tras

la introducción a cargo de ambos editores (p. VII-XIII), G. Kovacs («Comics and classics: Establishing a critical frame», p. 3-24) aborda un meritorio bosquejo de marco teórico. Entre otras interesantes apreciaciones, este primer trabajo aporta ejemplos de algunos de los modos en que el mundo antiguo puede —al igual que en cualquier otro medio artístico— manifestarse en el cómic: representaciones directas del mundo clásico, apropiaciones o reelaboraciones en las que los modos clásicos son desplazados de su contexto originario o meras referencias esteticistas.

Una de las posibilidades que ofrece un conocimiento ajustado de este formato es que permite comprender mejor ciertas manifestaciones culturales antiguas, enriqueciendo así las interpretaciones ofrecidas hasta ahora. A este enfoque está dedicado el primero de los cuatro apartados que componen el libro, titulado «Seeing the past through sequential art», cuyos dos primeros trabajos resultan muy ilustrativos a este respecto. En el primero de ellos, «An ancient Greek graphic novel: *P. Oxy. XXII 2331*» (p. 27-41), Gideon Nisbet, gran conocedor de la pervivencia del mundo antiguo en la cultura popular¹, lee, en clave de historieta gráfica, el llamado «papiro de Heracles», ilustrado con distintas caricaturas (*γρόλλοι*). Por su parte, Kyle P. Johnson («Sequential narrative in the shield of Achilles», p. 43-59) se ocupa de la écfrasis de la *Iliada* sobre el escudo de Aquiles, interpretándola como una secuencia gráfica, para lo cual se apoya en el sistema semiótico elaborado por T. Gorensteen para descifrar el lenguaje del cómic y se centra en los elementos lingüísticos que engarzan las diferentes «viñetas» de que se compone el relato. Con un objetivo del todo diferente, Nicholas A. Theisen aborda la cuestión de la presencia de lo clásico fuera de la cultura occidental, en concreto en Japón, donde el manga goza de

un éxito espectacular. Así, «Declassifying the classical in Japanese comics: Osamu Tezuka's *Apollo's song*» (p. 59-71) analiza, con comprensibles y necesarias precauciones, las concomitancias entre la *Orestía* de Esquilo y la obra de Tezuka que da título al artículo, inédita en España. «Heroes Unlimited: The theory of the Hero's journey and the limitation of the Superhero myth» (p. 73-86), de Brett M. Rogers, es, por último, una reflexión en torno a la influencia que, sobre el cómic, han ejercido las teorías de J. Campbell acerca del viaje del héroe, justificables en parte por los condicionamientos de su industria y su carácter serial, pero empobrecedora si se aplica como un patrón inevitable sobre el que elaborar historias.

Como representante del género de la ciencia ficción, el cómic estadounidense de superhéroes ha sabido sacar rendimiento al panteón grecorromano como fuente inagotable para la creación de personajes. Este asunto centra la atención de los siguientes trabajos. C.W. Marshall («The Furies, Wonder Woman and Dream: Mythmaking in DC comics», p. 89-101) aborda la figura de las furias en *Sandman*, de N. Gaiman, y *Wonder Woman*, de distintos autores, superheroína que, quizá no lo sepan, pertenece a la raza de las amazonas. Y con semejante proceder, en «The burden of war: From Homer to Oeming» (p. 115-128), R. Clinton Simms profundiza en las representaciones de Ares en diferentes publicaciones. A fin de cuentas, como afirma el primero de estos autores, los avatares de estas figuras en las viñetas funcionan mitográficamente al mismo nivel que las innovaciones de su identidad literaria a lo largo de la historia. Por su parte, Craig Dethloff adopta una perspectiva histórica y ofrece, en «Coming up to Code: Ancient divinities revisited» (p. 103-114), un repaso de los personajes mitológicos que han aparecido en el cómic desde los años cuarenta hasta

1. Véase su trabajo *Ancient Greece in Film and Popular Culture*, Exeter, Bristol Phoenix Press, reeditado con añadidos en 2008.

la redacción del Comic Code, código que regulaba los supuestos efectos perniciosos que estas publicaciones provocaban. El último trabajo de esta parte, «“Seven thunders utter their voices”: Morality and comics history in *Kingdom come*», de Benjamin Stevens (p. 129-141), aborda el intertexto bíblico en esta exitosa serie; evidentemente, se trata del trabajo con menor vinculación al tema general del libro, pero resulta interesante en la medida en que da cuenta del uso popular de otro discurso hegemónico e inamovible.

La tercera parte, «Drawing (on) History», dedicada a los cómics de tema histórico, incluye dos trabajos sobre la presencia de la Batalla de las Termópilas en Frank Miller, afamado —sobre todo tras su adaptación cinematográfica— autor de *300*: «Hard-boiled hot gates: Making the classical past Other in Frank Miller’s *Sin city*», de Vincent Tomasso (p. 145-158), y «Persians in Frank Miller’s *300* and Greek vase painting», de Emily Fairey (p. 159-172), en el que se maneja una amplia documentación iconográfica. A continuación, Anise K. Strong analiza la figura de Octavio Augusto en el ya mencionado *Sandman* («A dream of Augustus: Neil Gaiman’s *Sandman* and comics mythology», p. 173-182). Y el cómic francés encuentra justa representación en «Francophone Romes: Antiquity in *Les Bandes Dessinées*» (p. 183-192), trabajo en el que Martin T. Dinter repasa las publicaciones galas ambientadas en la antigua Roma.

La cuarta y última parte, «The desires of Troy», se ocupa de uno de los indispensables de la cultura popular estadounidense desde el éxito del largometraje de W. Petersen, *Troya*, con trabajos como «*Eros* conquers all: Sex and love in Eric

Shanower’s *Age of Bronze*» (p. 207-219), en el que Chiara Sulprizio aborda los diferentes amores representados en la fiel recreación de la guerra de Troya de E. Shanower, o «Heavy Metal Homer: Countercultural appropriations of the *Odyssey* in graphic novels» (p. 221-235), donde Thomas E. Jenkins analiza dos recreaciones eróticas de la *Odisea* publicadas en la «mítica» revista *Métal hurlant: Ulysses*, de G. Pichard y J. Lob, y la muy recomendable recreación nacional, *Odisea*, de F. Pérez Navarro y J.M.^a Saurí (reeditada en España en 2008 con ocasión de su 25 aniversario). El apartado se completa, por último, con «Twenty-First Century Troy» (p. 195-206), cómic creado para la ocasión por el propio Eric Shanower para dar testimonio de la génesis de su *opus magnum*, *Edad de bronce*. Además de por este aliciente, el volumen destaca por la riqueza de ilustraciones, indispensables para entender algunas argumentaciones, y por la portada realizada ad hoc por G. O’Connor, autor de una serie dedicada a los dioses del Olimpo, lo que compensa en parte una maquetación poco generosa, con escasos márgenes y tipografía menuda, que dificulta la lectura. Son de agradecer, por último, los apéndices, entre los que destaca el apartado «A reading list of classics in comics» (p. 237-246), guía comentada de «fuentes primarias y secundarias». Dada la precariedad de estas últimas, habría sido muy recomendable la inclusión de algunos trabajos no anglosajones que habían abordado este tema anteriormente². Con todo, la obra constituye un espaldarazo para este tipo de análisis hasta ahora «marginales» para el especialista en Grecia o Roma, a la vez que una rica panorámica sobre algunas de las maneras en que el mundo moderno

2. Así, en España, se pueden mencionar los trabajos de J. ESPINO MARTÍN (2002), «La reinterpretación del mito clásico en el *comic book* USA: Un análisis del mito en el *Sandman* de Neil Gaiman y el *Epicurus el sabio* de Messner-Loebs», en C. ALVAR (ed.), *El mito, los mitos*, Madrid, 45-54; de R. GONZÁLEZ DELGADO (2010), «Orfeo y Eurídice en el cómic», *CFC (ELat)* 30/1, 193-216, o de quien firma estas líneas: L. UNCETA GÓMEZ (2007), «Mito clásico y cultura popular: Reminiscencias clásicas en el cómic estadounidense», *EPOS* 23, 333-344.

se incardina con la Antigüedad, además de un saludable ejercicio de reflexión sobre nuestra actividad y la importancia de la misma en la sociedad actual. Dar la espalda a este tipo de manifestaciones implica renunciar a buena parte de la herencia cultural que como clasicistas nos interesa,

precisamente aquella en la que estamos inmersos.

Luis Unceta Gómez
Universidad Autónoma de Madrid

