

Nancy Peña y Blandine Le Callet, *Medea*, Madrid, Tengu Ediciones, 2022, 320 pp., ISBN 978-84-12532-96-8

RAMIRO GONZÁLEZ DELGADO

rgondel@unex.es

DOI: 10.48232/eclas.164.16

El mundo clásico, y en particular la mitología grecolatina, vuelve a formar parte del cómic como argumento, enriqueciendo tanto la pervivencia del mito como la forma en que se aborda. En este caso le toca el turno a Medea, la hechicera-maga-princesa mitológica que, además de la presente obra, también ha sido recreada en 2021 en la novela gráfica *Medea a la deriva* (Reservoir books) por el extremeño Fermín Solís (1972). Ambas obras, salvo su protagonista, son completamente diferentes, tanto en dibujo como en extensión, patrón narrativo y abordaje e interpretación mítica.

Medea es la traducción española, a cargo de Lorenzo F. Díaz, que presenta en un único volumen los cuatro tomos que, en el original francés, forman la obra: *L'ombre d'Hécate* (2013), *Le couteau dans la plaie* (2015), *L'épouse barbare* (2016) y *La chair et le sang* (2019), luego publicados en una edición integral (Bruselas: Casterman, 2020). El color de los dos primeros tomos corrió a cargo de Sophie Dumas y Céline Badaroux, a quienes se unió Nancy Peña en los dos tomos siguientes. La rotulación original fue realizada por Fanny Hurtrel y Maximilien Chailleux, mientras que la española, además de la maquetación, fue debida a Fernando Fuentes. Pese al tamaño y peso del volumen, la calidad de la edición es magnífica.

La ilustradora Nancy Peña (1979) y la guionista Blandine Le Callet (1969) han hecho un trabajo encomiable, tanto en el texto como en la imagen. Ambas son ya expertas en estas lides, e incluso idóneas para haber llevado a cabo la adaptación del personaje mítico a la novela gráfica: destacamos la obra *Le bestiaire de l'Olympe* (2011) de Peña y, de Le Callet, tanto la traducción de las tragedias de Séneca para Gallimard, entre las que se encuentra una *Medea*, como la enciclopedia *Le monde Antique de Harry Potter* (2018). Vemos, por tanto, que sus trabajos previos están directamente relacionados con la obra que nos ocupa.

Ha sido un acierto realizar una novela gráfica que recrease la vida del personaje mítico de Medea, dándole, además, voz a la misma biografiada. Una milenaria Medea, antes de morir, recuerda autoexiliada en una isla

mágica toda su vida en unas memorias que, para preservarlas, guarda manuscritas en pergaminos dentro de unos vasos taponados con trapo y cera colocados al fondo de la cueva donde vive («si algún día los descubre alguien, el mundo sabrá quién fui de verdad», pág. 300). La obra se presenta, por tanto, como una autobiografía que pretende justificar las diferentes acciones de la *femme fatale* del mito y la literatura griega.

Las principales fuentes literarias a las que han recurrido las adaptadoras han sido la *Biblioteca mitológica* de Pseudo-Apolodoro, *La expedición de los Argonautas* de Apolonio de Rodas y la tragedia *Medea*, tanto la de Séneca como la de Eurípides, pues, no solo en las viñetas podemos leer texto original de la tragedia griega y percibir el contexto histórico-social que se recrea (adaptación de Peña), sino que también, por ejemplo, el nombre de Creúsa, la princesa de Corinto, está tomado de la latina, pues el nombre de la corintia en Eurípides es Glauce (adaptación de Le Callet). No debemos olvidar otras fuentes puntuales, como las interpretaciones míticas racionalistas que Evémero de Mesina hizo tanto de los centauros como del minotauro y que se traslucen en esta adaptación.

Otro gran acierto de la obra es presentar, al final, un apartado denominado «Abecedario» que, a modo de enciclopedia, ofrece a los lectores algunos «secretos de producción». Cada una de las veintisiete entradas da pistas de las fuentes de inspiración de las autoras, sus métodos de creación, sus decisiones... por lo que se convierte en un documento importantísimo para cualquier estudioso que se enfrente al análisis de la obra (así, desde «Apsirto» a «Serpiente», van desfilando personajes, autores, elementos, corrientes, animales, símbolos...). Allí dan cuenta de las adaptaciones que han tenido que realizar, los elementos que han respetado o que han innovado, tanto de los textos como de la imagen. Así, es importante, en el caso de esta última, lo que señalan a propósito de los anacronismos visuales que podemos ver en la obra y que se justifican de una manera clara, racional y sencilla: «... dado que Medea escapa en gran medida a la historia [...], hemos optado por prescindir de restricciones históricas y multiplicar deliberadamente los anacronismos. [...] El universo gráfico de esta serie está especialmente inspirado en las recreaciones eclécticas que hicieron los artistas románticos o simbolistas» (pág. 305).

La lectura en clave feminista del personaje es evidente, puesto que le dan voz propia y reivindican la libertad de la mujer extranjera frente a la de las griegas (aunque en Cólquide las mujeres estaban dominadas por el rey Eetes, padre de Medea), haciendo que nuestra protagonista se rebelde

contra el orden patriarcal, pero, como atinadamente señalan las autoras, «sería erróneo y anacrónico convertirla en abanderada del feminismo contemporáneo» (pág. 311). Se ve que hay varias mujeres que esquivan la autoridad masculina y que hay cierta sororidad entre ellas (la ayuda que le brinda, por ejemplo, Areté), pero excluyen a las criadas o esclavas de dicho feminismo, que se reivindica «a título personal de poder, libertad y reconocimiento» (pág. 312).

No hubiera estado demás haber dado a la obra una revisión estilística antes de su impresión, pues la hermosa edición se afea con la falta de algunas tildes, preposiciones mal usadas o expresiones que no compartimos. A pesar de ello, no solo se augura el éxito de esta novela gráfica, sino que también parece garantizado al contar ya con una segunda edición.

* * *

José Manuel Losada, *Mitocrítica Cultural: Una definición del mito*, Akal, 2022, 832 pp., ISBN 978-84-46052-67-8

BEGOÑA CADIÑANOS MARTÍNEZ

bego.cadinanos@gmail.com

DOI: 10.48232/eclas.164.17

Recientemente publicada por Akal, *Mitocrítica Cultural: Una definición del mito* es una obra que es, en parte, fruto del proyecto de investigación Aglaya «Estrategias de Innovación en mitocrítica cultural». Podemos decir que la obra se centra en dos aspectos principales, el primero y primordial el concepto de mito, sus características junto a una definición despojándolo de las connotaciones negativas o mal uso del término dentro de la sociedad. El segundo aspecto son los fundamentos de la mitocrítica como disciplina de estudio e investigación del mito. Para ello el libro se divide en dos secciones que articulan y organiza el libro:

«Parte I: Introducción» se compone de los capítulos «1. Prolegómenos» y «2. Análisis de un nuevo tiempo para el mito». Este apartado facilita al lector el marco conceptual, la epistemología y la hermenéutica entorno al mito y su estudio, así como una evolución global y actual del mismo. De manera complementaria, asienta las bases y la conceptualización de la mitocrítica como disciplina, cuáles son sus fuentes de información, campo de estudio y las disciplinas afines desde las que nos podemos acercar a su