

# “LEODUM LIÐOST OND LOFGEORNOST”: LA POESÍA ÉPICA DE *BEOWULF* EN NUEVOS FORMATOS GRÁFICOS Y VISUALES<sup>65</sup>

*Jorge Luis Bueno Alonso*  
*Universidade de Vigo*

The new formats we have nowadays for the transmission of knowledge are heavily modifying our relationship with the products of our culture. They also give us new possibilities to deal with literary texts, which constitutes a very important step in the transmission of medieval literature through popular culture. In its age, *Beowulf* entertained the audience of the *meadhall*. It was the best-seller of the day, the successful potboiler movie of Anglo-Saxon England. In our time its story of men and monsters has again attracted the attention of many talented graphic and visual artists that want to put the *Beowulf* tale back in its oral context, though these days that context belongs to the new visual *orality* of our early 21<sup>st</sup> Century mass culture. One of those artists, Gareth Hinds (2003), has faithfully followed the narrative content of

<sup>65</sup> El artículo aquí presentado tiene un origen doble. En un desarrollo más inicial, parte de este material constituyó el texto de una conferencia plenaria que bajo el título de “Literatura oral, novela gráfica y texto visual: La poesía épica de *Beowulf* en nuevos formatos” impartí en la sesión inaugural del *XII Congreso Internacional sobre el Discurso Artístico. Literatura Comparada: Teorías, Métodos, Aplicaciones* celebrado en la Facultad de Filología de la Universidad de Oviedo del 17 al 18 de marzo de 2006. Asimismo, y también en un estadio preliminar, bastante de lo incluido en el apartado 3 formó parte del texto de una ponencia titulada “Leodum liðost ond lofgeornost: *Beowulf*’s Epic Poetry through Graphic Novels” que presenté en las sesiones del XVIII Congreso Internacional de la *Sociedad Española de Lengua y Literatura Inglesa Medieval SELIM*, celebrado en la Universidad de Málaga del 5 al 7 de octubre de 2006. Agradezco desde aquí a los organizadores del congreso de Oviedo, en especial al Dr. José Luis Caramés Lage, la gentileza que tuvieron en su día al invitarme a participar en él y en sus provechosas sesiones. No menos tengo que agradecer a los asistentes a mi exposición en el congreso de Málaga —en especial a Graham Caie y Santiago González y Fernández-Corugedo— por sus acertados comentarios que, junto con las puntualizaciones recibidas por varios evaluadores, han contribuido sin duda a mejorar el artículo finalmente presentado aquí. Asimismo tengo también que dar las gracias a Gareth Hinds y a John Williamson, de Walker Books, por concederme permiso para reproducir las imágenes que se incluyen en este artículo, y a Syd Allan por permitirme incluir material digitalizado y disponible en su página web citada en la bibliografía final.

*Beowulf* in his graphic novel *The Collected Beowulf*, a very interesting case of adaptation. The main aim of this article is to analyse the three features that turn this adaptation into the best graphic version published up till now: a) the text used in its narrative script; b) its narrative structure and plot development; and c) its conceptual design. If we relate these aspects to the structure of *Beowulf* as a literary text, we'll see how these new formats –out of which graphic novels constitute outstanding examples– maintain the new generations' interest in old literary texts and serve as proper vehicles to carry out the retelling of an old story for a new audience.

## 1. PALABRAS PRELIMINARES

Yo pertenezco, naturalmente, a los que prefieren leer una novela o un poema en un volumen cartáceo y siempre me acordaré de las señales que tenía el libro o incluso de lo manoseado que estaba. Pero me dicen que existe una generación digital de *hackers* que, no habiendo leído un libro en su vida, se han acercado y saboreado por primera vez el *Quijote*. Tanto mejor para su mente y tanto peor para su vista. Si las generaciones futuras consiguen tener una buena relación, psicológica y física, con el libro electrónico, el poder del *Quijote* no cambiará.

Umberto Eco (2002), “Sobre algunas funciones de la literatura,” p.10

En la cita que encabeza estos preliminares, incluida en un volumen misceláneo que recogía varios escritos sobre literatura, Umberto Eco (2002:10) tocaba de cerca el tema de la importancia en la difusión de la literatura que tienen los diversos soportes y formatos en los que se puede fijar la palabra escrita para su transmisión. Alguno de los puntos de Eco quizás sea algo exagerado, pues a pesar del estado actual de las enseñanzas humanísticas a nivel mundial, creo que no hay nadie que, siendo habitual usuario de las nuevas tecnologías, no haya leído un libro en su vida y luego pueda disfrutar y apreciar en toda su extensión un texto tan complejo y diverso como el *Quijote*, independientemente del formato que utilice para acercarse a la obra. No voy a ponerme ahora a cantar las alabanzas de lo mucho que podemos hacer con las nuevas tecnologías en las Humanidades en general y en la enseñanza, el estudio y la investigación de la literatura en particular.<sup>66</sup>

<sup>66</sup> Esto es algo que ya realicé de modo somero en un trabajo anterior sobre las nuevas tecnologías y los estudios filológicos (Bueno 2001).

Como usuario frecuente tanto a nivel docente como investigador de las nuevas tecnologías en las filologías, siempre le he visto el lado positivo a los medios a nuestro alcance y es cierto que hay herramientas que nos facilitan mucho nuestra labor diaria. Sin embargo, Eco acierta por completo en la base de su argumento: las nuevas generaciones, confío que suficientemente educadas, seguirán disfrutando de las obras literarias en el formato que tengan a su alcance. Y esto me lleva nuevamente al tema que me interesa analizar en este trabajo: la importancia de los (nuevos) formatos para la transmisión de la literatura, y cómo esos (nuevos) formatos sirven para que el interés por los textos en sentido amplio se siga manteniendo. ¿Ha sido siempre así? ¿Nuestra apreciación del texto literario ha dependido siempre de nuestra relación con su formato? ¿Cambia nuestra relación con el contenido de los textos por acercarnos a ellos de nuevas maneras? ¿Son esas maneras y esos formatos tan nuevos como en principio nos parecen? Como creo que estas preguntas no son sino vino añejo en odres nuevos, y que nos las hemos venido planteando a lo largo de la historia del ser humano y de sus manifestaciones literarias, me parece interesante acercarme a ellas para seguir discutiéndolas desde la perspectiva de la literatura anglosajona y de sus nuevos soportes. Para ello tomaré como excusa uno de los poemas más importantes de toda la literatura inglesa, *Beowulf*, con la intención de analizar, desde su contenido como texto literario de marcado origen oral, su adaptación a un formato paradigmático del tiempo presente: la novela gráfica, y dentro de él un ejemplo representativo de su género, la novela gráfica de Gareth Hinds *The Collected Beowulf* (2003).

## 2. EN EL PRINCIPIO FUE *BEOWULF*: TEXTO, CONTENIDO, TRANSMISIÓN

Comencemos, pues, con el origen de cualquier adaptación y/o versión en nuevos formatos: i.e., la historia del poema original. Pero, ¿qué es *Beowulf*? En principio, y siguiendo lo que Bruce Mitchell y Fred Robinson (1998) escribieron en la portada de su clásica edición del texto, *Beowulf* es nada más y nada menos que “3182 lines of alliterative verse beginning *Hwaet we gardena in geardagum*, printed often, since Kemble (1833) under the title *Beowulf*.” Si ampliamos un poco más esta definición inicial, podemos echar mano de las palabras introductorias de Seamus Heaney en su magnífica traducción (2002:xxiii) del texto anglosajón:

The poem called *Beowulf* was composed some time between the middle of the seventh and the end of the tenth century of the first millennium, in the language that is today called Anglo-Saxon or Old English. It is a heroic narrative, more than three thousand lines long, concerning the deeds of a Scandinavian prince, also called Beowulf, and it stands as one of the foundation works of poetry in English (...) What we are dealing with is a work of the greatest imaginative vitality, a masterpiece where the structuring of the tale is as elaborate as the beautiful contrivances of its language. Its narrative elements may belong to a previous age but as a work of art it lives in its own continuous present, equal to our knowledge of reality in the present time.

Ambas definiciones giran en torno a dos aspectos fundamentales del texto, dos temas que hay que tocar cuando se quiere analizar *Beowulf* en profundidad: a) la descripción física del mismo, i.e., la extensión y características del manuscrito que lo contiene; y b) la sencilla línea argumental básica de la historia que, sin embargo, en la versión que finalmente quedó fijada por escrito, posee una grandísima calidad como texto literario. Vayamos, pues, por partes.

## 2.1. *BEOWULF* COMO MANUSCRITO

La historia de *Beowulf* como manuscrito es casi tan interesante como el poema que en él se encuentra. El texto de *Beowulf* que poseemos en copia única se conserva en la *British Library*, en el manuscrito que desde principios del siglo XVII se ha venido denominando Cotton Vitellius A. xv. Como casi todos los manuscritos de la época anglosajona –en contra de lo que sucederá en etapas posteriores del medioevo inglés– el texto de *Beowulf* ha sobrevivido casi de milagro. Sabemos que había muchos más textos de la época anglosajona de los que finalmente se han conservado, pero la gran mayoría desaparecieron por muchos motivos. El mismo hecho de su existencia hace de *Beowulf* un texto interesante ya de partida, más si cabe porque estuvo a punto de desaparecer por completo. Un incendio asoló la biblioteca de Sir Robert Cotton en 1731 causando bastante daños a algunas de las páginas del texto de *Beowulf*, que fue rescatado de las llamas casi por casualidad. Si hubo alguna otra copia más del poema, que con toda seguridad sí existió, la única que conservamos, base de todas las ediciones, traducciones y adaptaciones de la historia del texto, es la que aparece en el Cotton Vitellius A. xv. Pero, ¿qué es el texto del Cotton Vitellius? Aunque el tema de las características principales del manuscrito siempre ha sido muy controvertido, hoy en día –sobre todo debido a las nuevas tecnologías que nos han permitido analizar el texto desde casi todos los puntos de vista posibles– la crítica especializada se ha conseguido poner de acuerdo en lo esencial: a) el texto del Cotton Vitellius fue escrito entre finales del siglo X y

la primera década del siglo XI; b) No es absoluto un texto hológrafo, sino una copia llevada a cabo por dos escribas distintos que utilizaron una copia anterior. Los paleógrafos apuntan numerosos indicios para considerarlo incluso una copia de una copia. Es decir, era un texto cuya historia se consideraba lo suficientemente importante para haber sido puesta por escrito en varias ocasiones. Podemos decir que ya formaba parte de la tradición narrativa, y era la historia la que formaba parte de esa tradición, pues los poetas anglosajones no titulaban los textos. Los títulos los han puesto los editores a partir del siglo XIX y aunque por motivos obvios el título de *Beowulf* es muy conveniente –como dicen Mitchell y Robinson (1988:7) sería absurdo que cada nuevo editor le diera un título distinto al texto– no hay que olvidarse nunca de que si tuviéramos delante al autor del texto, no tenemos ni la más remota idea de cual sería el título que nos daría; y c) Todo apunta a que *Beowulf* era la última de una serie de narraciones sobre hombres y monstruos. Este es el único tema que da coherencia a los textos, y quizás, la popularidad de la historia, la calidad de la narración, o incluso el puro azar, hacen de *Beowulf* el más importante de todos ellos.

## 2.2. *BEOWULF* COMO HISTORIA: LA TRAMA Y SU LÍNEA ARGUMENTAL

Pero, ¿y la historia que en él se cuenta? ¿De donde viene? ¿Quién es el autor? Eso queda envuelto en un muy adecuado halo de misterio. No lo sabemos. Lo que sí sabemos es que si alguna vez hubo un hecho real debajo de la historia que el poema narra ya estaba lo suficientemente olvidado y modificado por la ficción poética cuando el texto se puso por escrito que ya no importaba. Lo interesante era la historia que se narraba. Como antes se dijo, si hubo varias copias, si había empeño constante en conservar la historia, era porque se había convertido con el paso de los siglos en uno de los textos poéticos más importantes del periodo, digno de ser conservado y copiado para asegurar su supervivencia. Es seguro que *Beowulf* comenzó como una narración oral, compuesta por un bardo anónimo en una forma inicial y enriquecida por cada poeta en cada nueva declamación al pie de la lumbre. La historia fue creciendo, elaborándose, transmitiéndose, hasta que los que manejaban la cultura escrita consideraron el poema lo suficientemente grande para ser incorporado a dicha cultura. Se fijó la historia haciendo uso de la técnica más moderna disponible en aquel entonces: la tinta y el pergamino, las nuevas tecnologías del año 1000. Se pasó de la transmisión oral a la transmisión escrita, lo que modificó la comprensión del texto y, sin duda, su transmisión. ¿Qué versión de la historia se puso por escrito? No lo sabemos. Pero sí es lógico que a partir de ahí, se copiara siempre una versión determinada cuyo resultado final es el texto que hoy tenemos como copia única en el Cotton Vitellius A. xv. Ya desde el principio de su

historia, *Beowulf* ha sido una versión, una adaptación de su propio contenido: la transmisión de una historia originalmente creada para un formato distinto. Copia tras copia, con los añadidos y enmiendas pertinentes de los múltiples copistas, todo llega a un único texto, “One text to rule them all” adaptando la frase de Tolkien: el Cotton Vitellius A.xv que legaron finalmente a la posteridad los anónimos escribas A y B. A partir de ahí, todo no han sido sino versiones. Como muy bien apuntaba Roy Liuzza (2002:28,30) en un trabajo reciente:

All possible versions of the poem, as John Niles has persuasively argued, are adaptations and interpretations of a prior version (...) In a hundred ways, large and small, the edition is an interpretation of a manuscript, not a reproduction of it; it is an imaginative reconstruction of the poem for a modern reader. (...) At some unknown point the song was written down, for reasons we cannot know, removed from its context of song and celebration and placed in a context of text and reference. It became a book on a shelf (...); the “authentic” experience of the “original” poem *Beowulf* was lost the minute the poem was written down. Even the imaginary oral versions of *Beowulf* are only versions, and every version is provisional, a negotiated compromise between a past and a present situation, a retelling of an old story for a new audience.

Todo son versiones. Cada nueva lectura del original, cada edición del texto, cada traducción, es una versión, una adaptación de lo que tenemos en el Cotton Vitellius A. xv, una negociación entre lo que el texto nos cuenta y nuestra forma de leer la historia. Lo importante es la supervivencia de la magnífica y entretenida historia que *Beowulf* cuenta. Y ¿qué historia es esa?

El argumento de *Beowulf*, su contenido narrativo, puede resumirse en unas pocas líneas. Por elegir alguno de los resúmenes que siempre suelen encabezar muchas ediciones del texto, éste que aquí ofrezco a cargo de C. L. Wrenn (1973) sigue siendo uno de los más claros y concisos:

The story of the poem -in the narrowest sense- is briefly as follows. Beowulf, nephew of Hygelac king of the Geats (a people in southern Sweden), hears of the cannibalistic depredations of a monster called Grendel in the hall of Heorot (the dwelling of Hrothgar king of the Danes) each night. With a chosen band of followers, Beowulf journeys over the sea to Denmark, where he is well received by the wise old King Hrothgar, who had known his father. He slays Grendel, only to find that this monster’s mother continues her son’s evil deeds in vengeance. She too is slain by Beowulf in a place at the bottom of the demon-haunted mere where she and her son had their dwelling. Beowulf, much lauded and rewarded with memorable treasure, sails back to his own country where King Hygelac joyfully acclaims him. He then takes an honourable part in wars between the Swedes and his own people, aiding both Hygelac’s young successor on the Geatish throne, and a Swedish prince in internal dynastic struggles. Later, in view of dangers to the Geats, Queen Hygd, widow of Hygelac, seems to have been the means of getting Beowulf

to become king of his own people; and probably, too, he marries her to strengthen the stability of the state. After a noble reign of fifty years, during which Beowulf maintains peace and justice for his people, the Geats are terribly attacked by a fire-breathing dragon. The aged king, knowing that his end must follow a war with this dragon, attacks it single-handed, and finally kills it with the aid of his one heroic retainer Wiglaf. Beowulf himself dies of his wounds after viewing the ancient treasure which the dragon had been guarding in a barrow. A funeral mound is then erected, as Beowulf had ordered before his death, the mourning warrior retainers, led by Hygd, march round the pyre and the poem ends with elegiac lines in praise of its hero.

En pocas palabras este es a grandes rasgos el contenido narrativo de *Beowulf*. Sin embargo, la consideración del texto como una gran obra literaria es algo relativamente breve. Si podemos decir que la historia de *Beowulf* como monumento de la cultura inglesa nació con la filología del siglo XIX (Liuzza 2005:91), su condición de obra fundamentalmente literaria nació todavía más tarde, el 25 de noviembre de 1936, con la conferencia que en memoria de Sir Israel Gollancz impartió J. R. R. Tolkien ante la academia británica, publicada meses después bajo el sobradamente conocido título de “*Beowulf: The Monsters and The Critics*.” Los inicios de la apreciación del texto fueron básicamente filológicos. El poema fue editado y publicado al completo por primera vez en 1815 por Grimur J. Thorkelin, aunque no fue comprendido incluso en los detalles más básicos hasta una generación después. El texto fue pasto de la filología clásica, que lo consideró un trabajo de valor principalmente lingüístico, casi más una crónica histórica que una obra de ficción. Hay un común acuerdo en determinar que todo cambió a partir de la conferencia de Tolkien, cuyo contenido se considera el trabajo no sólo fundacional de la crítica beowulfiana del siglo XX sino quizás también responsable de que sigamos estudiando el texto hoy en día. En dicha conferencia Tolkien arremetió contra los críticos que dejaban de lado los elementos fantásticos del poema –Grendel, la madre de Grendel, el dragón, etc.– para darle más importancia al contenido histórico-arqueológico de *Beowulf*. Tolkien argumentó por vez primera que los elementos fantásticos de la historia no eran algo irrelevante sino que constituían aspectos claves para la estructura narrativa del texto como obra literaria, y debían por lo tanto ser estudiados en profundidad. El monumento cultural de herencia medieval erigido en el siglo XIX comenzó a considerarse como una obra literaria, como un texto que podía y debía leerse con placer –“in place far from libraries” que decía Kenneth Sisam (1965:1) –, como un magnífico poema de una gran complejidad estructural que aun seguía teniendo la capacidad de entretenernos. Tras siglos de olvido, pasando de biblioteca en biblioteca desde finales de la edad media hasta su renacimiento en el siglo XIX, el poema volvió a recuperar su función de entretenimiento. Lo importante volvía a ser de nuevo la historia, las aventuras que el texto nos cuenta.

Aventuras e historia de fácil resumen pero de complejo desarrollo. Antes vimos la esencia del contenido narrativo, lo que se suele tener en cuenta como principal en la historia de *Beowulf*. Como ya se dieron cuenta los escribas que en su día pusieron el poema dentro de una compilación de historias sobre monstruos y hombres, esos dos mundos, lo humano y lo monstruoso, lo terrenal y lo sobrenatural, el hombre frente a lo desconocido, forman las piedras angulares de *Beowulf* cuya estructura –y en esto sigo a Jonathan Glenn (2006)– podemos subdividir de la siguiente manera:

- I. PART I: DENMARK (lines 1-1887)
  - A. Introduction
    - 1. Founding of the Scylding Dynasty (1-67a)
    - 2. Building of Heorot (67b-85)
  - B. Grendel
    - 1. Introduction: Outer Darkness vs. Creation of Light (86-114)
    - 2. His Ravages (115-93)
  - C. Beowulf
    - 1. Introduction (194-209)
    - 2. His Coming to Denmark (210-319)
  - D. Arrival at Heorot—Ceremony, Feasting, Boasts (320-702a)
  - E. The Fight with Grendel (720b-836)
  - F. After the Fight—Praise, Feasting, Gifts (837-1250)
    - 1. The Story of Sigemund (875-97)
    - 2. The Story of Heremod (898-915)
    - 3. The Story of Finnsburh (1063-1160a)
    - 4. The Story of the *Brosinga mene*: Past and Projections (1195-1214a)
  - G. Vengeance—Grendel’s Mother (1251-1396)
  - H. The Fight with Grendel’s Mother (1397-1622)
    - I. After the Fight—Praise, Moralizing Hrothgar’s Speech, Feasting, Gifts (1623-1887)
- II. TRANSITIONAL: Beowulf’s Return to Geatland (1888-2199)
- III. PART II: GEATLAND (2200-3182)
  - A. Fifty Years Later—Old King Beowulf; Introduction of the Dragon (2200-2323)
    - 1. History of the Hoard; “Lay of the Last Survivor” (2233-70a)

2. Dragon & Beowulf—How Beowulf Became King & His Determination to Kill the Dragon (2324-2424)
3. Beowulf’s Credentials Reiterated (2345-68)
- B. Beowulf’s Speech—Nostalgia & *Beot* (2425-2537)
  1. Hrethel’s Dilemma; “Elegy of the Old Father” (2435-71)
  2. Swedes, Frisians; Slaying Dæghrefn (2472-2508a)
- C. The Fight with the Dragon (2538-2709a)
  1. First Encounter (2556b ff.)
  2. Second Encounter (2669 ff.)
  3. Third Encounter (2688 ff.)
- D. Beowulf’s Last Speeches & Death (2709b-2845)
- E. After Beowulf’s Death—Grief, Doom Foreseen, the Pyre & Barrow of the King (2846-3182)
  1. Messenger/”Prophet” (2900-3027)
    - a. Franks, Frisians, Swedes
    - b. History of the Swedish Feud; the Battle of Ravenswood (2923b-88)
  2. Pyre & Barrow: Last Rites (3110-80)

Dejando a un lado la transición y la formidable elipsis de 50 años que en ella se narra, el grueso fundamental de *Beowulf* está formado por dos historias: Beowulf frente a Grendel y su madre, y Beowulf frente al dragón. Una historia de hombres y monstruos en fin. El Cotton Vitellius A. xv presenta el texto del poema dividido en 43 partes o *fitts*, aunque no sabemos con seguridad si estas partes corresponden a divisiones aleatorias de los escribas o si formaban parte de la estructura narrativa del poema original así diseñadas desde un principio. En este particular, como en casi todos los temas beowulfianos, hay teorías para todos los gustos. Por eso lo más conveniente es analizar el contenido narrativo de la historia y quedarse con esas tres partes que parecen claras a los ojos del crítico, del lector y del público en general. A pesar de la abundante bibliografía existente sobre las diversas funciones de cada una de las partes del texto parece lógico que lo que se nos cuenta en *Beowulf* es el clásico relato de la juventud y de la vejez del héroe, a su vez enfrentado a los que le precedieron como héroe y a los que le sucederán tras haber cumplido él su heroico destino. Así, el poema tendría una especie de estructura especular, en la que Beowulf se enfrentaría a proyecciones de su “yo” heroico. Como héroe joven se encuentra con un Hrothgar anciano que será un personaje proléptico de su vejez, y como héroe anciano verá en la figura de Wiglaf al héroe joven que una vez fue (fig 1).

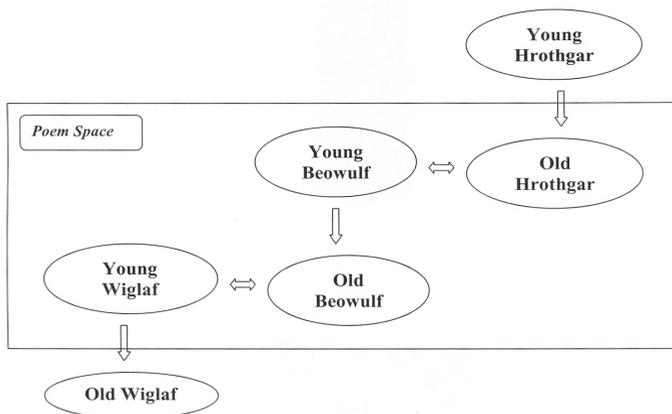


Fig 1. La estructura especular del héroe en *Beowulf*

Esta resumida visión del héroe en el poema también tendrá su correlato estructural en los tres periodos en los que tradicionalmente se suelen dividir las historias de aventuras: la etapa victoriosa, la etapa pacífica y la etapa de derrota, que suelen coincidir en los patrones del cuento popular con la juventud, la madurez y la vejez de los héroes. *Beowulf* no es en modo alguno ajeno a esta clásica distribución de las aventuras heroicas (fig 2):

### The Periods of the Hero in *Beowulf*

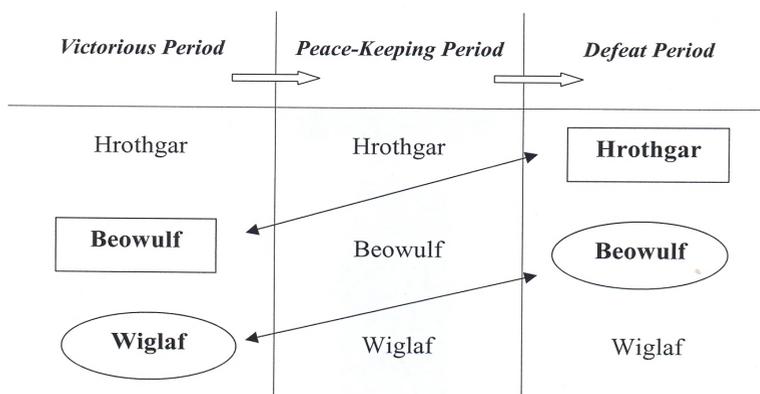


Fig 2. Las fases heroicas en *Beowulf*

La complejidad estructural texto combinada con estos sencillos esquemas argumentales de la aventura clásica nos ofrece como resultado un poema riquísimo que cuenta una historia muy entretenida. Creo que esto es lo que se

tiene que intentar adaptar si queremos trasladar el contenido de *Beowulf* a otros formatos que no permitan el mantenimiento del texto tal cual. Decía no hace mucho Roy Liuzza (2002:33) que

a good translation may be like an act of ventriloquism, but it is hard to say whether the translator is supposed to be the ventriloquist or the dummy. Does the text “speak” through the transparency of the translator’s words, or does the text silently suffer the imprint of the translator’s style?

Quiero creer que la primera opción prevalece sobre la segunda. Si en cada nuevo acercamiento al texto, sea al editarlo o al traducirlo, hay que tomar cada minuto decisiones cruciales para el resultado final, cuando se traslada *Beowulf* a otros formatos, las preguntas y las decisiones son aun más numerosas. Las nuevas tecnologías nos han permitido acercarnos al texto y a sus adaptaciones a nuevos formatos con una nueva luz. En esto no estamos tan alejados de los tiempos medievales. Al igual que en el siglo XI el paso de lo oral a lo escrito fue algo que cambió el texto y su transmisión de un modo radical, al igual que la aparición de la imprenta en el siglo XV cambió el acceso a la literatura, su distribución y su transmisión, las nuevas tecnologías y los nuevos formatos culturales de hoy en día están variando nuestras relaciones con la cultura y nos están ofreciendo nuevas posibilidades de lidiar con los textos, de ofrecer productos culturales de diversa índole. El *Electronic Beowulf* de Kevin Kiernan (2000) en CD-ROM, las numerosas páginas web que ofrecen información sobre *Beowulf* –por citar algunas, las magníficas de Syd Allan, Benjamin Slade o John William Sutton– suponen un paso muy importante para la supervivencia en y para la transmisión a través de la cultura popular. También los medievalistas debemos cumplir con nuestra función de divulgadores de los contenidos de la literatura medieval y, como recientemente sugería Richard K. Emmerson (2002:27), deberíamos

become involved in such popular representations of things “medieval” [such as “medieval” computer games and fairs, and even the movies of Tolkien’s *Lord of the Rings* trilogy] and make use of them to direct the interests of students and the general public towards a more complex and sophisticated understanding of the Middle Ages.

Al igual que en su día *Beowulf* fue el entretenimiento del *meadhall*, el “best seller” de su tiempo, el cine de la época anglosajona, ahora la historia de hombres y monstruos, de héroes que quieren ser recordados por sus obras, vuelve a interesar a muchos creadores que han devuelto el cuento de *Beowulf* a la nueva oralidad visual de la cultura de masas del siglo XXI. Uno de ellos ha usado uno de los nuevos formatos de transmisión del entretenimiento más eficaces de nuestros días: la novela gráfica. Veamos cual es el aspecto que toma la añeja historia de *Beowulf* bajo este nuevo odre contemporáneo.

### 3. NOVELA GRÁFICA: GARETH HINDS' *THE COLLECTED BEOWULF* (2003)

#### 3.1. *BEOWULF* Y LAS NOVELAS GRÁFICAS

La relación de *Beowulf* con las novelas gráficas o comics tiene ya una larga historia.<sup>67</sup> Syd Allan, en una de las mejores páginas web que existen sobre *Beowulf*, le dedica todo un apartado a las novelas gráficas que han usado el texto como excusa argumental desde 1975 hasta 2004. De partida, eso es lo que tienen en común casi todas las versiones: *Beowulf* es un pretexto para la creación de una novela gráfica de aventuras del género comúnmente llamado *sword and sorcery* cuya acción transcurre en tiempos remotos, con dragones y bestias por doquier, pero que poco tiene que ver con la historia original. Como podemos comprobar echando un vistazo a algunas de sus páginas estas (sub)versiones (fig 3) son herederas del diseño conceptual del género gráfico al que pertenecen: el anteriormente mencionado *sword and sorcery* del que *Conan: The Barbarian* quizás sea su exponente más famoso.



Fig 3. Uslan & Villamonte (1975/76), Bingham (1984), Anand & Carroll (1987)

<sup>67</sup> A pesar de esa larga historia existe muy poca bibliografía académica al respecto. Hay que destacar el trabajo pionero de María José Gómez Calderón cuya tesis doctoral (2002) sobre reelaboraciones contemporáneas de *Beowulf* constituye uno de los pocos trabajos existentes sobre el tema. Concretamente, dentro del capítulo 4, Gómez Calderón incluye un epígrafe –4.2. *Beowulf*, superhéroe de cómic (275-287)– donde analiza las versiones de Uslan y Villamonte, Bingham, y con algo menos de detalle la de Hinds.

El *Beowulf: Dragon Slayer* de Michael Uslan y Ricardo Villamonte (1975/76) y los *Beowulf* de Jerry Bingham (1984) y Astrid Anand y Bill Carrol (1987) comparten dicha composición, aunque presentan algunas diferencias notables. La historia de Jerry Bingham intenta adaptar el contenido de *Beowulf* en cierta medida y en un solo tipo de aventura gráfica, mientras que el serial de Uslan y Villamonte es una suerte de aventuras de tiempos remotos que bien podían haberse llamado de otra manera, pues aquí el nexo con *Beowulf* y su tiempo es bastante anecdótico. Aunque inicialmente la conexión con el poema era más clara y directa –el número uno de la serie hablaba de Grendel y del comienzo de la historia bajo el título de “The curse of Castle Hrothgar”–, las siguientes aventuras gráficas de esta serie llevaban títulos tales como “The slave maid of Satan”, “The serpent of Satan”, “The man apes and magic”, o combinaciones tremendas en donde nuestro héroe se enfrentaba a Drácula y a los extraterrestres: “Beowulf meets Dracula” y “Chariots of the Stars.” De todas formas Uslan, Villamonte y la todopoderosa DC Comics que auspiciaba la publicación, no engañaban a nadie. En los dos primeros números de la serie se incluían dos páginas en las que bajo los títulos de “Beowulf: An epic comes home” y “The Source of the Saga” el editor de DC Comics Allan Asherman y el autor argumental del comic Michael Uslan –Villamonte era el dibujante– ya explicaban<sup>68</sup> que su intención era la de

try our best to produce a book that you’ll be proud to bring into your classroom and show to your teacher. While we’ll be doing what we can to capture the flavour and spirit of the poem (...) we caution not to try writing those book reports after reading the comic book version. We’ll be diverging enough from the original so that you’ll have a hard time telling what it is straight from the poem and what is not. Don’t deprive yourself, anyway. Read the poem, it is GREAT.

Aunque sí creo que es bien fácil, una vez leído el poema, distinguir qué se toma de *Beowulf* y qué no, las palabras finales de esta introducción exponen algo que es común a todas las versiones en novela gráfica publicadas entre 1975 y nuestros días: todas ellas se plantean como entretenimientos de calidad que conduzcan al joven lector a acercarse en algún momento al estupendo poema original. Este objetivo se lograba a la perfección. Cada semana las páginas finales del comic de Uslan y Villamonte incluían una sección donde los fans enviaban cartas para que los autores respondieran. Leyendo las preguntas de los lectores se deduce claramente que también leían la historia original y eran capaces de conectar ambas narraciones y de hacer preguntas muy inteligentes

<sup>68</sup> La información sobre estas novelas gráficas y las citas extractadas de los comics de Uslan y Villamonte, así como las imágenes de la figura 3, están tomadas de digitalizaciones que se encuentran disponibles en la página web de Syd Allan mencionada en el listado final de referencias, y que cito aquí con su permiso.

sobre fuentes o personajes secundarios de la historia que no aparecían en el texto, y de aportar sugerencias muy interesantes para futuros números. No hay extraterrestres en *Beowulf*, pero sin duda estas cartas demuestran que el papel de las novelas gráficas se revela como fundamental para transmitir la historia beowulfiana.

A pesar de que el camino ya estuviera trazado a grandes rasgos desde la década de los setenta, hemos tenido que esperar hasta hace muy poco tiempo para encontrarnos con una novela gráfica que además de tener calidad como tal y servir como excusa para que los lectores se engancharan al poema original también tuviera dentro de sus intenciones de partida mantenerse fiel al contenido narrativo de *Beowulf*. Publicada originalmente entre 1999 y 2001, en 3 partes que seguían fielmente el desarrollo narrativo de la historia, Gareth Hinds presentó en 2003 *The Collected Beowulf* en un único volumen con la historia completa. Hay tres elementos, en mi opinión, que hacen de esta versión la mejor publicada hasta la fecha: el texto utilizado para el guión narrativo, la estructura narrativa y su esquema argumental, y el diseño conceptual de la historia gráfica. Vamos a revisarlos a continuación con algo más de detalle.

### 3.2. *THE COLLECTED BEOWULF* (2003): EL GUIÓN NARRATIVO

Si bien en las novelas gráficas los aspectos visuales tales como el encuadre o la perspectiva óptica –y si me apuran los no verbales, pues también hablamos de gestuario, símbolos cinéticos, etc– son fundamentales para el desarrollo del discurso narrativo del cómic, no podemos olvidar que el texto escrito también constituye una apoyatura fundamental para su estructura. Las convenciones semióticas de los comics se suelen dividir en tres grandes apartados: iconografía, expresión literaria y técnicas narrativas. Dentro de la expresión literaria, al tener en cuenta todas las posibilidades combinatorias de colocación de texto en la viñeta, los estudiosos del discurso del comic señalan tres formas principales:

a) los cartuchos, que se definen como “cápsulas insertas cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa o reproducir el comentario del narrador “ (Gasca & Gubern 1994:412)

b) los globos, que son “los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido al emisor de la locución inscrita” (Gasca & Gubern 1994:422). Varios autores conectan el origen de este particular del cómic con los tiempos

medievales donde en algunos manuscritos las iluminaciones, que sin duda son precursoras de las viñetas, ya mostraban frases a modo de globo que se situaban sobre los personajes. Incluso ciertos aspectos de la iconografía del comic, como ya apuntó Umberto Eco (1999:147), pueden ser “estudiables iconológicamente como el santo de una miniatura, con sus atributos canónicos y un tipo determinado de barba o aureola.”

c) la rotulación, que constituye “el tratamiento gráfico del texto literario, que puede aportar decisivas connotaciones al sentido del texto [pues es] un eficaz medio creativo y expresivo al servicio del autor de comics, capaz de integrarse orgánicamente en el complejo signico del lexipictograma” (Gasca & Gubern 1994:480).

En el caso del *Beowulf* de Hinds lo narrado en los cartuchos se revela siempre como el texto primario del discurso narrativo, y esto ya es un marcador de estilo deudor de la tradición literaria que el autor quiere adaptar al formato del comic. Hinds solo utiliza texto en cartuchos, nunca hay globos. Los personajes no hablan directamente, sino que lo hacen por boca del texto narrativo que se reproduce en los cartuchos insertos en las viñetas. Eso le da al comic una pátina de antigüedad casi misteriosa, reforzada aun más si cabe por el hecho de utilizar como texto en los cartuchos no una adaptación de la historia escrita por un guionista sino el texto tal cual de la traducción de *Beowulf* al inglés moderno que publicó Francis Gummere en 1910. Al ser un texto de libre circulación, pues los derechos ya expiraron hace tiempo, el autor puede reproducir las partes que le interesen sin preocuparse de ese particular. Pero además de por estos motivos prácticos, Hinds (2003:1) explica que escogió esta traducción en particular porque le gusta la forma en la que “it preserves the essential feeling of Old English verse, particularly in its meter and alliteration.” La traducción es bastante arcaica –de hecho Hinds incluye un glosario con ciertas palabras difíciles del texto de Gummere– pero ese efecto es utilizado conscientemente por Hinds para darle un tono mágico y épico a la novela gráfica.<sup>69</sup> La rotulación, a cargo de Leslie Siddeley, refuerza aun más dicho estilo épico y se integra con la estructura narrativa de la obra, pues se ha optado por un tipo de *lettering* que recuerda mucho a la caligrafía de los escribas de algunos manuscritos anglosajones (fig 4).

<sup>69</sup> En comunicación personal por correo electrónico fechada el 16 de octubre de 2006, Gareth Hinds me anunciaba una nueva edición de la novela gráfica que será publicada en el 2007. Al preguntarle por las diferencias entre esta edición y la que se analiza en este trabajo me explicaba que “the edition will feature the same artwork, but with an easier prose translation aimed more at the young-adult and reluctant reader.” Habrá que esperar a su publicación para ver cómo afecta este nuevo texto a las relaciones aquí expuestas entre el estilo y el discurso narrativo.

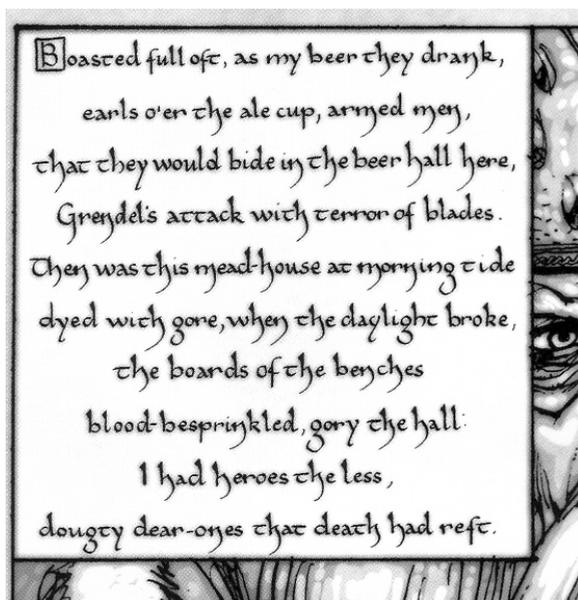


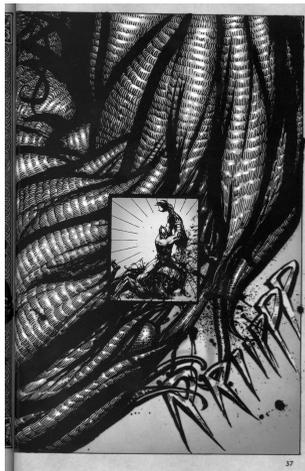
Fig 4. La rotulación de *Beowulf* (Hinds 2003:12) <sup>70</sup>

### 3.3. *THE COLLECTED BEOWULF* (2003): LA ESTRUCTURA NARRATIVA Y EL ESQUEMA ARGUMENTAL

El hecho de mantener la estructura narrativa del poema en el esquema argumental de la novela gráfica ya es un punto extraordinario. Originalmente la historia fue publicada en tres partes: a) *Beowulf, Book 1: With Grimmet Gripe*, que cubre los sucesos daneses, desde la introducción y la llegada a Heorot hasta la lucha con Grendel (versos 1-1250); b) *Beowulf, Book 2: Gear of War*, que cubre el episodio de la madre de Grendel, la vuelta de Beowulf a Heorot y todo lo acontecido en la transición (versos 1251-2200); y c) *Beowulf, Book 3: Doom of Glory*, que contiene la parte final del poema, Beowulf anciano ya en su reino y su lucha contra el dragón (versos 2200-3182). En el año 2003 se publican las tres partes en un solo volumen, *The Collected Beowulf*, ya con la estructura del poema original. Las dos primeras partes adaptan tal cual el contenido narrativo de *Beowulf*, usando directamente el texto de Gummere cuando es preciso. Si antes se señalaba que el texto en las novelas gráficas sirve para completar la narración, el plan general de este comic es paradigmático de esta afirmación, pues Hinds se sirve del texto solo para las descripciones, los diálogos y las

<sup>70</sup> Todas las ilustraciones incluidas en este trabajo tienen © 1999, 2000, 2007 Gareth Hinds, y se reproducen con licencia concedida por Walker Books Ltd, London, SE11 SHJ.

secuencias de índole más narrativa. Cuando hay escenas de acción, Hinds prescinde del texto y utiliza únicamente el dibujo para mostrar lo que el texto narra con los recursos propios del lenguaje del comic. De todas formas, las imágenes de Hinds reflejan a la perfección el contenido del poema –aunque no aparezca el texto– como se puede ver de un modo muy claro en estos dos ejemplos tomados de la lucha con Grendel (fig 5 y 6) y del combate final con el dragón (fig 7):



Hygelac's kinsman kept him helplessly  
locked in a handgrip. As long  
as either lived,  
he was hateful to the other.  
The monster's whole  
body was in pain; a  
tremendous wound  
appeared on his shoulder.  
Sinews split  
and the bone-lappings burst.  
(813-818a)

Fig 5. Grendel y Beowulf (Hinds 2003:36, 37; Heaney 2002:22)



Clear proof of this,  
could be seen in the hand  
the hero displayed  
high up near the roof: the  
whole of Grendel's  
shoulder and arm, his  
awesome grasp.  
(834b-836)

Fig 6. Grendel y Beowulf (Hinds 2003:38-39; Heaney 2002:22)



He caught the hero  
 in a rush of flame and clamped sharp  
 fangs  
 into his neck. Beowulf's body  
 ran wet with his life-blood: it came  
 welling out.  
 Next thing, they say, the noble son of  
 Weohstan  
 saw the king in danger at his side  
 and displayed his inborn bravery and  
 strength.  
 He left the head alone, but his fighting  
 hand  
 was burned when he came to his kinsman  
 aid.  
 He lunged at the enemy lower down  
 so that his decorated sword sank into his  
 belly  
 and the flames grew weaker. Once again  
 the king  
 gathered his strength and drew a stabbing  
 knife  
 he carried on his belt, sharpened for  
 battle.  
 He stuck it deep on the dragon's flank.  
 Beowulf dealt it a deadly wound.  
 They had killed the enemy, courage  
 quelled his life;  
 that pair of kinsmen, partners in nobility,  
 had destroyed the foe.  
 (2690b-2708a)

Fig 7. Beowulf, Wiglaf y el dragón (Hinds 2003:98-101; Heaney 2002:67-68)

### 3.4. *THE COLLECTED BEOWULF* (2003): EL DISEÑO CONCEPTUAL

Si el texto literario inscrito es *Beowulf*, si la estructura narrativa de la novela gráfica traspone el contenido narrativo de *Beowulf*, es lógico que todo el diseño conceptual de la historia también beba en las fuentes de la cultura anglosajona. Claramente Hinds toma como base estilística para el dibujo de la novela gráfica modelos que tienen más que ver con la historia anglosajona que con el estilo del *sword and sorcery* de los trabajos previamente citados. El diseño del vestuario de los personajes, las armas que portan, los cascos que llevan, los barcos, el propio Heorot, todo esta basado en gran medida en lo que

conocemos de la época a través tanto de restos arqueológicos como de descripciones literarias, dibujos, grabados, etc. Si uno consulta trabajos como los de Leslie Webster (1998) sobre la arqueología de *Beowulf*, Martin Carver (2002) sobre el yacimiento de Sutton Hoo o Gale Owen-Crocker (2004) sobre el vestido en la época anglosajona, y después compara las fotografías de los objetos, los dibujos del vestuario, las reconstrucciones que los artistas gráficos preparan para ilustrar estos estudios académicos, con los dibujos de Hinds, los paralelismos son sorprendentes (fig 8).



Fig 8. Restos arqueológicos (Webster 1998:192, 193, 196) vs. diseño de Hinds (2003:42)

Ser fiel al periodo histórico es algo que forma parte del diseño conceptual del *Beowulf*. Fidelidad a la forma y al fondo, pues además el propio estilo del dibujo está acorde con el contenido narrativo del texto (fig 9). El estilo de la

primera parte se caracteriza por la intensidad del color y la viveza del trazo del dibujo. Las páginas tienen un fondo de color suave y las viñetas están algo separadas. En la segunda parte el color es algo más templado. Aunque la gama sigue siendo intensa, el estilo es más expresionista, más duro en el trazo. No hay fondo en la página, las viñetas están juntas, sin separación visible. La tercera parte es monocromática, dominada por una gama de grises azulados más o menos intensos según la acción narrada. Vuelve a haber fondo, pero es blanco, y las viñetas tienen una mínima separación.



Fig 9. El estilo de las tres partes de *Beowulf* (Hinds 2003:10, 42, 99)

Estos tres estilos se consiguen, como apunta Karon Flage (2006), con tres técnicas artísticas distintas – “Pen and ink, colored in Photoshop for [book] #1, paint on wood for #2 and black wash over black ink for #3”– que contribuyen a plasmar gráficamente el fondo de la historia. En la primera parte asociada con la juventud, la fuerza, la viveza del héroe en todo su esplendor, dominan los colores vivos y el trazo intenso. En la segunda parte, la lucha con la madre de Grendel bajo el agua, abundan los colores más templados, más primarios, y el trazo y la estructura de la viñeta es distinto, más rudo. Esta lucha es distinta a la anterior, más personal, más primaria, y eso se refleja en el estilo. En la tercera parte reinan la elegía y la melancolía del héroe anciano en su final. El final del héroe y la incertidumbre del destino de su pueblo se refleja en el claroscuro monocromático del gris azulado.

De esa forma, se cierra el círculo. Guión narrativo, contenido, esquema argumental, diseño conceptual de la historia gráfica, todo remite a *Beowulf* de un modo perfecto. Sin duda, el trabajo de Gareth Hinds ha contribuido de

manera muy importante a la transmisión y a la supervivencia de la historia del poema en nuevos formatos. Pero como antes decíamos, cada versión remite a lo anterior y a su vez sirve de referencia para lo siguiente. A modo de recapitulación final, vamos a considerar algunas referencias a futuros trabajos visuales que tomarán *Beowulf* como excusa argumental.

#### 4. PALABRAS FINALES: “MONÐWÆRUST LEODUM LIÐOST, ONDFGEORNOST”

Los creadores siguen interesándose por *Beowulf* y recientemente se anunciaba para el 2006 una nueva novela gráfica bajo el título de *Beowulf: Gods and Monsters* a cargo de Brian Augustyn. Y, ¿cuál es el objetivo de esta nueva versión? Jonah Weiland (2005) nos lo avanza en una reciente entrevista con el autor:

Readers don't necessarily have to be familiar with the original poem. The series will be very reader-friendly and, where it's important, they'll catch readers up on the legend. Initially that won't matter much as the focus will be on getting to know Wulf as a modern character, with plans to unfurl his back story later. “This story tells what happens to the epic Scandinavian warrior-prince *after* he's been granted immortality by a cosmic entity — and given the job to watch for a specific future cataclysmic event,” continued Augustyn. “That he gets to keep fighting all the monsters and dragons he wants over the years is gravy. So, I guess the original tale informs the character and what he is and does, but the new story takes him into a whole new place. The present. New York.” As for references to the original text and whether characters such as Grendel might show up, Augustyn simply said many things are possible as this new story unfolds. But the question must be asked, why *Beowulf*? “It was important to the scope and aims of our larger story to tie aspects of its origins to pre-existing history and legends. (...) For the role of the main good guy, I wanted a tough guy and heroic leader. I wanted someone not as overexposed as Hercules, Alexander or King Arthur, but familiar. Gilgamesh or Finn McCool might have worked too, but I've always loved the dragon-slayer hero — and saw in his old specialty a nice metaphor for the evils and dangers of the modern world. Here there still be dragons, but now they've learned to blend in.”

Esta nueva aventura vuelve a alejarse de *Beowulf* y evidentemente no será tan perfecta a la hora de acercarse al texto como lo ha sido la novela gráfica de Hinds, pero es bien seguro que, al igual que sus antecesoras de los años 70, la lectura de este nuevo comic volverá a ser la excusa perfecta para que las nuevas generaciones de *hackers* digitales –Eco dixit–, le tomen el gusto a las historias

de héroes, monstruos y hombres. Pero no solo las novelas gráficas seguirán acudiendo a beber de las fuentes beowulfianas.<sup>71</sup> Otros textos visuales, los textos filmicos, continuarán dentro de muy poco con la transmisión de la historia de *Beowulf* en la gran pantalla. Al igual que los comics, el cine muestra a la vez que narra, y ya nos decían Luis Gasca y Román Gubern (1994:15) que ambos medios populares, nacidos casi contemporáneamente, intercambiaron sus hallazgos expresivos e interactuaron entre sí con gran dinamismo e intensidad. Y en el caso que nos ocupa, dos futuras obras filmicas interactuarán con la historia de *Beowulf* y con su herencia iconográfica: el *Beowulf and Grendel* (2005) de Sturla Gunnarsson y el *Beowulf* (2007) de Robert Zemeckis.

El *Beowulf* de Robert Zemeckis es un proyecto en curso de mucho interés. No será un film de acción real sino una película de animación con la técnica conocida como “performance capture”, ya ensayada por Zemeckis en *The Polar Express*, y que combina la captura digital de movimiento real con la captura de la expresión facial de los actores, que actúan en el estudio llevando unos trajes y unas máscaras especiales. Su actuación sirve para generar imágenes digitales que darán lugar a un tipo de animación por ordenador más natural que la hecha directamente por computadora. En vez de animar los dibujos creados por ordenador, se captura el movimiento real de los actores y sus expresiones faciales y se utilizan para dar expresión y movimiento –y casi siempre también voz a través del doblaje– a los dibujos creados digitalmente. Pero además de por la técnica –la animación por ordenador es hija del comic–, la historia también plantea conexiones con la tradición de la narración gráfica. El guión fue escrito por Roger Avary y Neil Gaiman durante un viaje de dos meses por Méjico en el 2003. En su página web, Gaiman (2005) cuenta la historia:

In 1998 Roger Avary asked me to cowrite a script for *Beowulf* for him to direct. We went off to Mexico together and wrote it as a sort of Dark Ages *Trainspotting*, filled with mead and blood and madness, and we went all the way from the beginning of the poem, with Beowulf as a hero battling Grendel, to the end, with Beowulf as an old man fighting a dragon. Robert Zemeckis really liked the script, and his production company, Imagemovers, bought it, for Roger to direct.

Adaptación a los nuevos medios de transmisión, pero en definitiva una historia de héroes y monstruos. Los datos de producción anuncian que se estrenará a lo largo del año, así que aun habremos de esperar para comprobar los resultados.

<sup>71</sup> Desde hace algún tiempo el *Old English Newsletter* incluye una sección anual –a cargo de Martin Foys– que bajo el nombre de *Cyrcolwirde: New Electronic Resources for Anglo-Saxon Studies* da buena cuenta de los recursos electrónicos y *online* que se aparecen cada año sobre temas anglosajones: cd-roms, páginas web, etc. En el último número (Foys 2004: 35) la sección de *Beowulf* incluía la página web de Sutton y la de *Beowulf and Grendel* entre otras.

Recién estrenada en el 2005 a lo largo de diversos festivales en Canadá y los Estados Unidos, y con estreno mundial anunciado para marzo del 2006, *Beowulf and Grendel* es un film que creo entroncará con la manera de adaptar la historia que hemos visto en los comics analizados en este trabajo. Por lo que se puede saber de la historia consultando su página web (<http://www.beowulfandgrendel.com/>) las desviaciones del argumento original serán abundantes, pero la hipótesis de partida del trabajo tiene similitudes, por ejemplo, con los planteamientos del filme de John Mactiernan *The 13th Warrior* (1999): imaginarse una historia que pudiera haber ocurrido realmente y que diera lugar, con el paso del tiempo y las sucesivas adaptaciones de los poetas, a la leyenda que hoy conocemos como *Beowulf*. Si a pesar de no estar basada en el texto –sino en la novela *Eaters of the Dead* (1976) de Michael Crichton–, el film de Mactiernan era una de las mejores películas sobre la concepción del mundo de la épica anglosajona a todos los niveles,<sup>72</sup> creo que Sturla Gunnarsson tiene como objetivo fundamental de su película el ser fiel al corazón de la primera parte de la historia beowulfiana. Los *storyboards* de algunas escenas y el diseño de vestuario ya apuntan cierto fidelidad al mundo de la épica de *Beowulf*, y en un reciente reportaje, Leslie Krueger (2005:37-38) recogía las reflexiones de Sturla Gunnarsson sobre la filosofía que subyace en el film:

“On a certain level, it is a ripping yarn, a campfire tale,” Gunnarsson says, back home in Toronto after the difficult shoot. “It’s got a prototypical hero-quest story that’s embedded in practically every film we’ve ever seen. It’s a John Ford movie, or a Kurosawa movie.” Gunnarsson leans forward on the sofa, a glass of red wine in his hand. “So you take that,” he says, “and you ask how it’s relevant today. That’s where it gets really exciting, because you examine the idea “What is a hero? What is a villain?”

El póster oficial de *Beowulf and Grendel* tiene el subtítulo de “The Hero, The Monster, The Myth.” De nuevo, regresamos a las fuentes originales, a la épica de monstruos y de hombres, de héroes jóvenes y ancianos, de mitos y leyendas. En *The Man Who Shot Liberty Valance* (1962) John Ford hace decir a uno de sus personajes “when the legend becomes fact, print the legend.” Eso es precisamente lo que hicieron los escribas del Cotton Vitellius A.Xv, escribir la leyenda, la historia que les entretenía, para que sobreviviera y fuera transmitida a lo largo del tiempo. Eso es lo que siguen haciendo los diversos creadores que se acercan a *Beowulf* para hablar de héroes, de monstruos, de leyendas, bien a través de *Trainspotting* medievales, bien por medio de novelas gráficas, textos visuales, o cualesquiera formatos que sigan haciendo posible que el público se

<sup>72</sup> Como todo buen film, la película de Mactiernan tiene aspectos positivos y negativos. Para los aspectos positivos del uso del film en el aula es recomendable la lectura de la reseña de Trinidad Guzmán (2001) y lo que analizan diversos autores en el volumen colectivo de Martha Driver y Sid Ray (2004). Para los aspectos negativos del film es interesante lo que apunta Christie Ward (2005) en su página web.

entretenga con la historia de *Beowulf*. A muchos les puede parecer que la épica medieval está muy alejada de la experiencia vital de nuestros días, pero como ya nos recordaba Tolkien (1997:33) en su imprescindible *The Monsters and the Critics*:

*Beowulf* is not a “primitive” poem: it is a late one, using materials (then still plentiful) preserved from a day already changing and passing, a time that has now for ever vanished, swallowed in oblivion: using them for a new purpose, with a wider sweep of imagination (...)

Al igual que en su mismo origen, lo importante tiene que seguir siendo la historia, su contenido, su transmisión. Roy Liuzza (2005:94) ya nos hizo ver que

the very last word of *Beowulf* is that he was *lofgeornost*, “most eager for fame” (line 3182). His motive, then, is not wealth or power, though these certainly come his way, but reputation and renown; he seeks not to be rich but to be remembered. *Beowulf* is about life after death, for the hero and for his story.

Por todo lo visto a lo largo del presente trabajo, el héroe y su historia gozan de una excelente salud. Mientras sigamos volviendo a los materiales que contiene la historia de *Beowulf* y los hagamos nuestros y los usemos con renovadas intenciones, con una mayor imaginación, con los formatos que tengamos a nuestra disposición, para adaptarlos a nuestro tiempo y que nos sigan conmoviendo, entreteniéndolo e inspirando, seguiremos siendo fieles a los últimos deseos del anciano rey de los Geatas, aquel que fue *monðwærust leodum liðost, ond lofgeornost*.<sup>73</sup>

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Allan, Syd. *Beowulf*. 2005. <http://www.beowulftranslations.net/comics.shtml>

Anand, Astrid & Carrol, Bill. *Beowulf*. Ottawa: AMProductions, 1987.

Binghman, Jerry. *Beowulf*. Evanston, Il: First Comics Inc., 1984.

Bueno, Jorge L. “This new science that men learn: Una revisión del “estado del arte” de las nuevas tecnologías en los estudios filológicos.” Eds. Caramés, J. L. et al. *La innovación en las humanidades. Volumen I*. Oviedo: Universidad de Oviedo/Repromorés, 2001: 47-59.

Carver, Martin. *Sutton Hoo: Burial Ground of Kings?*. London: The British Museum Press, 2002.

<sup>73</sup> La investigación necesaria para la preparación del presente artículo ha sido financiada por el proyecto de investigación del Ministerio de Educación y Ciencia HUM2005-02351.

- Driver, Martha W. & Ray, Sid. eds. *The Medieval Hero on the Screen: Representations from Beowulf to Buffy*. Jefferson: Macfarland, 2004.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Lumen, 1999.
- Eco, Umberto. *Sobre Literatura*. Barcelona: RqueR, 2002.
- Emmerson, Richard K. “Medieval Studies at the Beginning of the New Millenium.” Ed. Elaine Treharne. *Vital Signs: English in Medieval Studies in Twenty-First Century Higher Education*. Leicester: English Association, 2002: 17-27.
- Flage, Karon. “Classics Redrawn: Gareth Hinds” 2006.  
<http://www.sequentialart.com/archive/july00/hinds.shtml>
- Foys, Martin. “Cyrcolwyrde 2004: New Electronics Resources for Anglo-Saxon Studies.” *Old English Newsletter*. 38/1 (2004): 34-42.
- Gaiman, Neil. “Personal Journal.” 2005.  
<http://www.neilgaiman.com/journal/2005/01/astonishingly-professional-post-for.asp>
- Gasca, Luis & Gubern, Román. *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra, 1994.
- Glenn, Jonathan. “*Beowulf*: Outline and Notes.” 2006.  
<http://faculty.uca.edu/~jona/second/beonotes.html>
- Gómez Calderón, María José. *Los otros Beowulf: Reelaboraciones contemporáneas (1975-2000)*. Sevilla: Universidad de Sevilla, Tesis Doctoral sin publicar, 2002.
- Gunnarsson, Sturla. dir. *Beowulf and Grendel*. Canada, UK Iceland: Equinoxe Films & Arclight Films, 2005. Página Web: <http://www.beowulfandgrendel.com/>
- Guzmán, Trinidad. “Reseña de Mactiernan, John 1999: El guerrero número 13.” *Selim: Journal of the Spanish Society for Medieval English Language and Literature*. 9 (2001): 220-225.
- Heaney, Seamus & Donoghue, Daniel. trad & ed. *Beowulf: A verse translation*. London & New York: W.W. Norton & Company, 2002.
- Hinds, Gareth. *The Collected Beowulf*. Cambridge, MA: Thecomic.com, 2003.
- Kiernan, Kevin S. et al. eds. *Electronic Beowulf 2.0. 2 CD*. London: British Library Publications, 2000.
- Krueger, Leslie. “At Play in the Fields of Odin: Shooting *Beowulf*.” *Montage Magazine*. (2005): 37-40.
- Liuzza, Roy. “*Beowulf* in Translation: Problems and Possibilities.” Ed. Mary K. Ramsey. *Beowulf in Our Time: Teaching Beowulf in Translation*. The Medieval Institute: Western Michigan University, 2002: 23-40. [*Old English Newsletter Subsidia* vol. 31]
- Liuzza, Roy. “*Beowulf*: Monuments, Memory, History.” Eds. David Johnson & Elaine Treharne. *Readings in Medieval Texts: Interpreting Old and Middle English Literature*. Oxford: Oxford University Press, 2005: 91-108.
- Mitchell, Bruce & Robinson, Fred C. eds. *Beowulf: An Edition*. Oxford: Blackwell, 1998.
- Muir, Bernard J. ed. *A Digital Facsimile of Oxford, Bodleian Library Ms. Junius 11 in CD-ROM*. Bodleian Library: University of Oxford, 2004. [Bodleian Digital Texts 1]
- Owen-Crocker, Gale. *Dress in Anglo-Saxon England*. Woodbridge: The Boydell Press, 2004.
- Sisam, Kenneth. *The Structure of Beowulf*. Oxford: Clarendon Press, 1965.

- Slade, Benjamin ed. *Beowulf on Steorarume-Beowulf in Cyberspace*. 2003. <http://www.heorot.dk/>
- Sutton, John William. "Beowulfiana. Modern Adaptations of *Beowulf*." 2006  
<http://www.lib.rochester.edu/camelot/BeowulfBooklet.htm#5.0>
- Tolkien, John Ronald Reuel. *The Monsters and The Critics and Other Essays*. London: Harper Collins, 1997.
- Uslan, Michael & Villamonte, Ricardo. *Beowulf: Dragon Slayer*. New York: DC Comics, 1975-76.
- Ward, Christie. "Questions and Answers about *Eaters of the Dead* and *The 13<sup>th</sup> Warrior*." 2005. [http://www.vikinganswerlady.com/ibn\\_fdl\\_n.shtml#FAQ](http://www.vikinganswerlady.com/ibn_fdl_n.shtml#FAQ)
- Webster, Leslie. "Archaeology and *Beowulf*." Eds. Bruce Mitchell & Fred C. Robinson. *Beowulf: An Edition*. Oxford: Blackwell, 1998: 183-194.
- Weiland, Jonah. "A legend is reborn: Augustyn talks '*Beowulf: Gods and Monsters*.'" 2005. <http://www.comicbookresources.com/news/newsitem.cgi?id=4693>
- Wrenn, C. L. ed. *Beowulf*. London: Harrap, 1973.