

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

*ADAPTACIÓN Y APROPIACIÓN:
BEOWULF EN EL CÓMIC*

TESINA
QUE PRESENTA

VÍCTOR ALFONSO ORTIZ MEDINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN LENGUA Y
LITERATURAS MODERNAS (INGLESAS)

Asesora: Mtra. Emma Julieta Barreiros
Supervisora: Dra. Aurora Piñeiro

MÉXICO, D.F., FEBRERO DE 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

*"I'm like a bridge that was washed away;
my foundations were made of clay."*

Eric Clapton

*"The memories of a man in his old age
are the deeds of a man in his prime."*

Roger Waters

Esta tesina está dedicada a mi abuelita Celia: "Despite the fact that all things must pass you will always be in my heart, I love you."

Y para mi madre Carmen, gracias por el amor incondicional, por los abrazos y consejos; las palabras de aliento y la paciencia, sin ti nada de esto hubiera sido posible.

Un especial agradecimiento a Emma Julieta Barreiros y Aurora Piñeiro por su apoyo, supervisión, sugerencias y críticas constructivas.

Índice

Introducción	4
La magia de la Adaptación	8
El cómic, una nueva realidad híbrida	16
Los misterios de <i>Beowulf</i>	24
De héroe a superhéroe: <i>Beowulf</i> en el mundo del cómic	41
Conclusión	57
Imágenes	59
Bibliografía	69

Introducción

El propósito de esta tesina es mostrar cómo la adaptación y apropiación de un texto o personaje logran su admisión en diferentes medios, generaciones y épocas al ser recreados, transformados y moldeados al construir diversas realidades en donde la historia y los personajes puedan subsistir y transmitirse a través del tiempo.¹ La tesina explorará que existen diferentes medios, en este caso los cómics, que permiten presentar, trasladar y adaptar una historia o personaje haciendo posible el observarla u observarlo desde diferentes ángulos y perspectivas, logrando no sólo explorar y extender sus visones y facetas sino también el enriquecimiento del texto o personaje, así como sus interpretaciones y significados.

La adaptación es un proceso de tipo creativo-interpretativo sobre un objeto ya existente, en donde la interpretación, imitación y creación toman vida para originar un objeto que no sólo pueda ser fiel en esencia a su original sino que también pueda transformarlo y recrearlo de diversas maneras, las cuales puedan presentarse, manifestarse y

¹ Con "realidad" me refiero al conjunto del nuevo contexto, público, lengua y tiempo en el que la obra será representada y los cuales no fueron pensados en una primera instancia por el autor de la obra fuente.

entenderse de forma autónoma sin la necesidad de recurrir al original.

El adaptar, transformar y transportar un objeto es una manera de mantenerlo vivo, de mirarlo desde otro ángulo, reinterpretando y recreando lo ya establecido. Sabemos que una adaptación tiene un sentido de utilidad con respecto a algún propósito específico, que sea cual sea, cambiará de una época a otra tratando de mantenerse vigente al moldearse a los estándares de su nueva realidad.

Las adaptaciones nos permiten reconstruir las condiciones, valores y costumbres en las que nuestros antepasados vivieron, ya que la adaptación implica incorporar lo antiguo en lo contemporáneo, logrando el entretrejimiento de información entre diversos tiempos y realidades. Al adaptar nos apropiamos de un objeto modificándolo a nuestro antojo y placer, otorgándole una nueva vida e intención.

La adaptación existe de diversas maneras y en diferentes géneros, los cuales ofrecen variadas formas y recursos para poder presentar un objeto de modos distintos, con un propósito e intención que va de la mano con la función para la cual será destinado y que podrá variar o asemejarse a la del original. Un objeto puede tener un sin fin de adaptaciones y cada una de ellas le otorgará una nueva luz para ser observado, analizado y entendido de distintas

formas. Uno de los tantos géneros que recurren a la adaptación como fuente de inspiración y recurso de composición es el cómic, el cual cuenta con una estructura y características únicas que permiten crear y recrear historias de maneras que antes no hubieran sido posibles; su mezcla iconográfica y narrativa crea un estilo de posibilidades infinitas para relatar y presentar una historia. En esta tesina en particular, nos centraremos en el poema épico *Beowulf* y algunos de los cómics que lo han adaptado.

El tema recurrente de los cómics son los superhéroes, y *Beowulf* podría ser considerado como un arquetipo de éstos. Sus acciones se rigen por un código de honor heroico que requiere que sus seguidores vivan de acuerdo con sus ideales o mueran tratando de alcanzarlos, es este aspecto de valores e ideales lo que lo relaciona con las figuras heroicas de diversas sociedades y tiempos, otorgándole la posibilidad de formar parte de ellas.

Beowulf es un texto con una cantidad ilimitada de posibilidades e interpretaciones. Su amplio y variado uso de recursos y significados le proporciona una esencia de ambigüedad imperecedera. Esta multiplicidad permite la recreación y reinterpretación del texto en un sin fin de posibilidades para su adaptación. Los cómics toman la historia de *Beowulf*, la transforman, moldean y adaptan para

poder ser presentada en diversas épocas, culturas y sociedades; sus cambios son necesarios y en parte se deben a la apropiación del poema épico y su personaje. El héroe cambia de un cómic a otro creando diversas realidades en donde la historia puede acoplarse, subsistir, transmitirse y permanecer a través del tiempo y de generación en generación.

Capítulo I

La magia de la adaptación

A lo largo del tiempo la adaptación nos ha servido como un recurso para retomar un objeto y replantearlo en otra situación, medio o acción. La adaptación existe en todos los medios y ocupaciones, inclusive nosotros mismos llevamos la adaptación en el interior, en nuestros genes, como forma de supervivencia; sin embargo, la práctica de ver y entender nuestras acciones y respuestas como una adaptación fue perdiéndose a lo largo del tiempo.² El término adaptar, según el Diccionario de la *Real Academia de la Lengua Española*, se refiere a acomodar, ajustar algo a otra cosa, y es así que al ser una definición tan general pierde su valor constitutivo y se vuelve algo tan común que pasa en muchas ocasiones desapercibido. Sin embargo, la simplicidad de la definición no es su mayor problema sino su generalidad, ya que al definir adaptación no sólo nos referimos al proceso mismo de adaptar sino también al producto de dicha adaptación, logrando de esta forma que la magia y diferenciación entre la producción de algo y su creación se pierda y forme algo completamente indistinto uno del otro.

² En la antigüedad, Aristóteles afirmaba que todas las artes son formas de imitación de la naturaleza; así, la poesía lo hace por medio del ritmo, la armonía y la palabra, mientras que la tragedia imita la acción. De esta manera se recrea la forma esencial de un objeto en una "sustancia" distinta que se adapte a su nuevo medio. Véase Gunter Gebauer & Christoph Wulf. *Mimesis: Culture, Art, Society*. University of California Press: USA, 1996, p. 28.

El adaptar, como se mencionó con anterioridad, es una acción aplicable en todos los campos y profesiones, sin embargo, hay campos en donde el término es más visible y logra explotarse en su gran expresión, éstos son: el literario, y cinematográfico. En el campo literario, con mucha frecuencia un texto se transforma en otro: un cuento, un poema, una novela, el libreto de una obra de teatro o de una película.

En el campo cinematográfico también se recurre a la práctica de la adaptación: la transformación de textos literarios, cómics, videojuegos, entre otros ayudan a que éste sea el tipo de adaptación más conocida y popular. El adaptar conlleva a transformar, modificar, ajustar y en ocasiones actualizar y adecuar la disposición de un objeto en su organización a fin de ajustarse a los estándares y reglas no sólo de un género y forma, sino también de otra lengua, cultura y contexto de los países en donde se piensa trasladar el objeto, creando de esta manera una conexión y entendimiento de él en una nueva realidad, dándole otro aspecto, otra perspectiva, pero sobretodo vida una vez más.³ El conocimiento público del texto que se adapta permite que su transformación sea completa, parcial o total, es de esta forma y en cierto sentido que un texto no tan conocido

³ Con el término "objeto" me refiero de manera general a las múltiples cosas que pueden ser adaptadas.

permite una facilidad de adaptación ya que no evoca una cierta historia o final en la mente del espectador, mientras que un texto conocido será constantemente cotejado con sus adaptaciones.

Sin embargo, el adaptar una obra y transportarla a otro género es una manera de poder mirarla de otra forma, de reinterpretar y recrear lo ya establecido, conservando muchas veces la esencia del original. Al adaptar tratamos de flexibilizar, transformar y enmarcar un objeto en nuevos estándares estructurales que nos ayudan a plasmar nuevas ideas y conceptos de un objeto. Tomemos por ejemplo el cine y los cómics, ambos campos nos permiten presentar una visualización del objeto tanto iconográfica como animacional dando paso a una recreación visual de los acontecimientos. Esto puede ser atractivo para un público interesado sobre todo en que se le presente la acción. No obstante, la diferencia va más allá de presentar sólo imágenes, el aspecto auditivo en el cine es un factor importante, ya que en ocasiones es éste el que transmite los sentimientos e ideas de una escena determinada, mientras que en el cómic el aspecto literario invita al lector a que se relacione, de un manera más activa, con la obra, permitiendo la participación del espectador al leer y relacionar la lectura con las imágenes.

En ocasiones las adaptaciones de un objeto se destinan a un uso distinto de aquél para el cual fue creado, y es de esta manera que no sólo la adaptación del tiempo y lugar son esenciales, sino también el cambio del lenguaje, reacciones y gestos, tratando de crear una transfiguración de la totalidad del objeto a fin de hacerlo más apropiado y receptible a su nueva realidad, ajustándose a los estándares y normas del nuevo género, esto da pie a que en ocasiones un texto se adapte y modifique para cierto público o circunstancia (política o social), y ésta es una de las maneras en que nacen las versiones. Un ejemplo sería *Gulliver's Travels* de Jonathan Swift, un libro diseñado y creado con el propósito, entre otros, de manifestar una sátira política y social de la Inglaterra de principios del siglo XVIII, y que al ser transformado en un cuento para niños pierde muchos de estos aspectos críticos para dar paso a un relato lleno de magia, fantasía y aventuras que cualquier niño puede disfrutar. El ajuste en la trama, caracterización y lenguaje, así como la inclusión de ilustraciones y la ausencia de notas logran que la versión infantil haga énfasis en la anécdota y no en el análisis social, eliminando los pasajes que no se ajusten a este esquema, y creando una historia de increíbles aventuras en la que el entretenimiento del lector sea el objetivo más importante.

La adaptación no sólo recurre a la imitación y emulación de un objeto sino también a la recreación y reinterpretación de éste. En pocas palabras, la adaptación es parte de un proceso de recuperación y apropiación, en donde el adaptador toma algunas características fundamentales de un objeto o historia y le agrega otras más, haciendo nuevo lo familiar y logrando de esta forma crear un objeto totalmente diferente del original. Estas características de recuperación y apropiación no sólo abren un número ilimitado de posibilidades de creación sino que también logran delimitar la nueva creación a un marco de propiedades que esencialmente se derivan del original. Esta misma delimitación es aquélla que hará reconocible la transposición del objeto original con el nuevo, haciendo que las personas puedan reconocer que se trata de una adaptación. Sin embargo, toda adaptación, para poder subsistir de manera autónoma, deberá poder funcionar en ausencia radical de su objeto origen, y para esto la "esencia" del original tendrá que materializarse y adaptarse, con base en los designios de su adaptador, a épocas y contextos diferentes, en donde cada pasado se vuelva presente y cada presente cree una nueva profundidad y visión del pasado, logrando que el objeto sobreviva a través del tiempo o en ocasiones sea aniquilado. La relación entre el objeto origen y el espectador ocasionará un mayor entendimiento e

interpretación del objeto nuevo no sólo al enriquecerlo sino también al lograr que se comprendan y entiendan en un mejor panorama y perspectiva todas las referencias y los por qué del original.

Sin embargo, no todas las adaptaciones se basan en un solo objeto, sino son la conformación de una colectividad o entretrejimiento de características de objetos diversos y la multiplicidad de intertextos, creando de esta manera un compromiso intertextual con una vasta polisemia de visiones y significados que no sólo son útiles para el adaptador al momento de crear el nuevo objeto sino también para el espectador al tratar de darle un significado e interpretación al nuevo objeto. De esta manera una de las finalidades de las adaptaciones es el tratar de crear un texto de la misma calidad, condición y variedad de significados que el original, sin limitar sus recursos y tratando siempre de no traicionar la esencia del original.

La adaptación se puede disfrutar de tres maneras: aquélla que se lee o escucha, la que se ve, y con la que se interactúa.⁴ Dentro de la primera se incluyen libros, cuentos, poemas, canciones, relatos, mitos, entre otros. Probablemente de las tres variantes, este tipo de adaptación es la que presenta una mayor libertad creativa, ya que ofrece

⁴ Véase Linda Hutcheon. *A Theory of Adaptation*. Routledge: New York, 2006.

un sin fin de recursos para presentarnos una historia, ya sea al crear distancia o intimidad a la hora de narrar, al cambiar los puntos de vista, interiorizando al igual que exteriorizando ideas y pensamientos, o al manejar y dominar todos los tiempos (presente, pasado y futuro) con una relativa facilidad, además de recurrir a un gran número de figuras retóricas. De todas las historias, aquella relatada de manera oral es el tipo que permite la mayor flexibilidad dentro de esta clasificación. Sin embargo, todas recurren a la participación imaginativa del lector o escucha para la total formación del texto, canción, poema, relato, entre otros.

En la segunda, es decir, la que se ve, tenemos en su mayoría las obras de teatro, el cine y la televisión, en donde la exteriorización y presentación visual de los objetos y personas es el mayor atractivo. A diferencia de la primera forma, la segunda no presenta sólo una interpretación individual (director, productor) de cómo se vería el mundo adaptado, logrando exteriorizar no sólo una versión única y muy diferente a la que nosotros nos hayamos imaginado, sino que también logran trasladar con éxito muchas de las características de otros géneros, como la diversidad de puntos de vista, la interiorización, el cambio de tiempo o las figuras retóricas. Sin embargo, se nos ofrece un mundo

palpable, en ocasiones creíble, que por unos minutos nos envuelve dentro del desarrollo de la historia.

La última forma de adaptación, con la que se interactúa, se produce en los videojuegos y en los parques de diversiones, en donde el espectador forma parte de la trama, al participar de manera directa en ésta. Este modo es el que involucra más al espectador ya que lo lleva dentro de los acontecimientos de la historia haciéndolo participe en la toma de decisiones al interactuar con la obra.

Es necesario aclarar que cada uno de estos tipos de adaptación tiene sus ventajas y desventajas, al lograr no sólo que el espectador participe en el proceso sino que lo disfrute, ya sea al leer un libro, al ver una película, programa u obra de teatro, o simplemente al jugar un videojuego. Cada una de estas formas es autónoma; sin embargo, en ocasiones puede existir un híbrido formado por la unión de dos tipos, un gran ejemplo que será analizado en este trabajo es el cómic.

Capítulo II

El cómic, una nueva realidad híbrida

"...if this is not literature, then nothing is."
Peter Straub

Con más de cien años de presencia en el mundo y con un estatus de producto cultural y fenómeno social, el cómic es considerado una manifestación artística secuencial que puede combinar con excelsa supremacía el lenguaje gráfico y el lenguaje cultural, y crear un estilo casi cinematográfico en donde los acontecimientos de una historia se descomponen en varias viñetas, y lograr un dinamismo animacional y literario.

La conjunción entre el texto y la imagen es una relación expresiva vinculada a la unión de dos sistemas de signos con valor propio y una función definida, creando de esta manera un lenguaje gráfico-textual,⁵ que une lo mejor de dos mundos, y plasma una conjunción de letras e imágenes, que logran crear una nueva realidad.

A pesar de todas las ventajas y posibilidades artísticas del cómic, su aceptación como parte de la literatura no ha sido fácil; su lucha ha sido ardua y constante, desde los pequeños espacios en los periódicos dominicales hasta la creación de la primera novela gráfica y con ella su aceptación en la literatura. El cómic ha evolucionado a

⁵ Ernesto Francisco Priego Ramírez. *Watching the Watchmen: El cómic como narrativa grafica*. UNAM, 2000.

través del tiempo, se ha transformado y adaptado a diversos ambientes, culturas y lenguajes, se fortalece y madura con cada generación, al punto de poder enfrentar y romper los prejuicios y críticas creados en su contra, haciéndose valer como un género independiente que tiene la energía necesaria para reconstruir las antiguas percepciones y crear nuevas.

A pesar de un siglo de lucha incesante, no es hasta 1986, con la creación del cómic *Watchmen*, luego reconocido como una de las primeras novelas gráficas,⁶ que comienza a observarse al cómic como una forma de arte literario. Finalmente, la yuxtaposición y correspondencia entre el texto y la imagen comienzan a estudiarse desde un aspecto literario, así como también sus unidades de significado. Durante los siguientes años, los estudios sobre el cómic abundaron y florecieron, lo que ayudó a abrir un gran número de posibilidades creativas respecto a la narración e iconografía del cómic. La forma única de encadenar acciones creando una sucesión de eventos, no siempre de forma lineal y cronológica, hacen del cómic un estilo único en donde las correspondencias gráficas con las narrativas crean una

⁶ Término creado en 1978 por el historietista estadounidense William Edwin Eisner para designar una recopilación en libro de una colección mensual de un cómic determinado. Con este término Eisner buscaba una equiparación de la literatura y el cómic en forma, fondo y reconocimiento. Recientemente, el término es asociado con ciertas características: formato e impresión más lujosa, distribución en librerías en lugar de quioscos, mayor extensión, un único autor y más raramente un grupo de ellos, pretensiones artísticas, una única historia, generalmente compleja y que esté destinada a un público maduro o adulto. [http://es.wikipedia.org/wiki/Novela_grafica] [14-09-2009]

síntesis expresiva que les da un alcance mayor que, al margen de la literatura, tiene un valor propio, el cual irremisiblemente está vinculado a su naturaleza de híbrido. La mezcla de un estilo narrativo y gráfico no sólo es lo que crea la grandeza del cómic sino es también aquello que intriga y hace dudar a los críticos sobre su naturaleza artística y literaria. Pero, ¿por qué dudar del cómic como un género artístico y literario? Los críticos ponen en tela de juicio su aspecto formal y seriedad, y cómo no entenderlos si muchos de los especialistas y partidarios de este género señalan que la "fuerza estética e ideológica (del cómic) radica en su desprecio irreverente por la academia, las bellas artes y la 'alta literatura'." ⁷ Sin embargo, ¿el verdadero arte no es aquél que se distingue por romper los juicios y nociones establecidos con el fin de crear un replanteamiento crítico que origine valoraciones fluctuantes en los espectadores? ⁸ Si éste es el caso, entonces el cómic es una manifestación popular, un producto cultural y fenómeno social que puede ser considerado una expresión artística. ⁹ No obstante, el cómic es la unión de dos artes: el dibujo (la plástica) y la literatura. Entonces, ¿cómo debería ser

⁷ Priego Ramírez, *op. cit.*, p. 11.

⁸ Al hablar de valoraciones fluctuantes trato de incluir los puntos de vista, interpretaciones y cuestionamientos diversos que pueden existir de un espectador a otro.

⁹ Gary Groth. "Comics Can Be Art," en *The New Comics*. Fantagraphics Books: Seattle, 1985.

clasificado? Se debe reconocer el hecho de que el primer atractivo del cómic es su extraordinaria presencia gráfica que trata de resaltar la obra y llamar la atención del lector. Algunas portadas son de excelente calidad gráfica y, en muchas ocasiones, la imagen proyectada procede de la acción climática de la historia narrada en el cómic.

Durante su primera etapa, el cómic, mejor conocido como *funnies* o cómic de prensa, no mostraba una gran calidad en sus dibujos, debido no sólo a la falta de eficacia en la impresión, sino a su uso como simple y llano entretenimiento. Sin embargo, en 1933 aparecen los primeros *comic books*,¹⁰ y con esto los cómics comenzaron a mejorar en calidad, historia y personajes. La calidad de la ilustración, tanto en la portada como en el interior del *comic book*, ya no fue puesta en duda y hubo un mejoramiento progresivo a lo largo de los años; sin embargo, no es el aspecto gráfico lo que se cuestiona del cómic, sino el narrativo. El cómic va más allá de una agradable y seductora experiencia estética, no obstante, algunos críticos se rehúsan a verlo de esta manera. El aspecto narrativo siempre ha sido un problema al tratar de analizar el cómic, sus características, a pesar de ser muchas de ellas similares a las de la literatura, son obviadas y negadas, llegándose a considerar casi siempre como un género

¹⁰ Libro o revista que contiene una secuencia de viñetas que narran una historia determinada.

inferior o "alternativo". Fue hasta finales de los años ochenta que las miradas de la crítica se fijaron en el mundo del cómic. En 1986, *Watchmen* hizo su primera aparición presentándose como una serie limitada de 12 números, para luego, al siguiente año, ser reimpresos en un único tomo, creando de esta manera su aparición en el formato de novela gráfica. Este cómic fue alabado por la crítica por lo que se le considera parte importante de la historia de este género, ya que logró lo que hasta el momento nadie había alcanzado: que el cómic fuera reconocido como un arte, tanto iconográfico como literario, por derecho propio. *Watchmen* flexibilizó y amplió los estándares del exclusivo canon literario mediante un replanteamiento crítico de los valores y características propios de la literatura logrando que los críticos basaran sus opiniones en un criterio literario más amplio y menos estricto. En el año 2005, la revista *Time* colocó a *Watchmen* en su selección de las mejores novelas en inglés escritas entre 1923 al 2005. El artículo presenta al cómic como: "a superlative feat of imagination, combining sci-fi, political satire, knowing evocations of comics past and bold reworkings of current graphic formats into a dystopian mystery story."¹¹

¹¹ Jay Cocks, "The Passing of Pow! and Blam!," *Time* [20-01-2008] <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,966542-2,00.html> [27-09-2009]

En la actualidad, a pesar de gozar de un estatus de producto cultural, el cómic es considerado un arte de excelsa calidad gráfica y literaria, en donde varios de sus personajes han pasado a formar parte del acervo cultural y resultan tan conocidos como algunos personajes literarios.

Al hablar de las características del cómic hemos mencionado su aspecto literario y el iconográfico, los cuales permiten al lector adentrarse en la historia de una manera única y dinámica. El arte gráfico de un cómic contiene una gran variedad de elementos que ayudan al lector a involucrarse con la historia, no sólo por su participación activa al leer, sino gracias a su presentación iconográfica estática que nos invita a continuar mentalmente las imágenes secuenciales inexistentes entre dos viñetas, lo que se conoce como "arte invisible", en donde la imaginación del lector recrea de una forma inconsciente y continua la totalidad de una acción basándose en las imágenes de las fases fundamentales de ésta.¹² Este proceso no sólo nos permite adentrarnos en el plano temporal de la narración sino también en el ritmo de la acción, el cual es marcado mediante el montaje, yuxtaposición y combinación de los paneles y recuadros del texto. De esta forma, las viñetas y recuadros

¹² Scout McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra Publishing: Northampton, 1993.

cortos marcan un ritmo más acelerado que aquel en el que se utiliza el montaje, viñetas y recuadros más amplios.

A pesar de que una mayoría de las historias y personajes que se encuentran en los cómics son novedosos, algunos escritores toman sus ideas de fuentes ya establecidas, haciendo de la adaptación y apropiación recursos comunes. El cómic como adaptación no sólo satisface la necesidad de perpetuar una historia, sino también la necesidad de contar una historia de diferente manera ofreciendo a la historia "la posibilidad de *adjetivar*, de *enfaticar* aspectos que en otro medio, en otro lenguaje, resultaría imposible."¹³ El lenguaje del cómic es único, y permite posibilidades ilimitadas al contar una historia de acuerdo con la correspondencia entre la imagen y el texto: las imágenes en el cómic no sólo tratan de ilustrar lo que el texto dice, sino que tratan de mostrar, contar, señalar, complementar y ampliar la lectura del mismo. La iconografía del cómic puede ser considerada como el encadenamiento de viñetas que sólo se encargan de mostrar una sucesión de eventos; sin embargo, el propósito de cada imagen varía según su relación con el texto, con el propósito de servir como soporte, ya sea al ilustrar la acción, al contar la historia solamente con imágenes o al ampliar y aportar datos a la narración. El equilibrio y modulación de imágenes

¹³ Priego Ramírez, *op. cit.*, p. 1.

y texto variará de acuerdo con los propósitos y efectos que el autor trate de presentar en su obra. No obstante, se debe de tener en cuenta que la base del cómic es su historia, la cual representa un marco intelectual e hilo narrativo del que dependerán las imágenes.

La creación de un cómic comienza con un guión, y es de esta forma en la que se puede ver el aspecto literario como cimiento del cómic, así como sucede en las obras de teatro, películas y series de televisión. El lenguaje, al igual que en la literatura, es usado como materia prima, mediante la cual el escritor podrá elaborar una síntesis expresiva de una situación que será apoyada y complementada por el conjunto de imágenes secuenciales. Es esta mezcla, balance y correspondencia entre imágenes y texto la que nos ayudará a observar cómo una historia antigua y un héroe legendario, Beowulf, cobrarán vida, de manera diferente, en otro género, el cómic.

Capítulo III

Los misterios de *Beowulf*

Beowulf es un poema épico que describe y presenta a una sociedad guerrera germánica, en donde el código de honor heroico establece las reglas de comportamiento y valores de cada una de las personas de la sociedad: fuerza, valor y lealtad en los guerreros; hospitalidad, generosidad y sabiduría en los reyes; y respeto y rectitud para el resto. La reputación individual era de suma importancia en este mundo en donde las hazañas heroicas eran el único medio por el cual se podía construir una identidad como héroe. El poema encapsula la cultura y la sociedad guerrera en tiempos precristianos, en la cual parece no existir un concepto de paraíso e inmortalidad del alma después de la muerte, sino la creencia en que la fama y gloria de hazañas heroicas es una manera de asegurar su recuerdo e inmortalizarse terrenalmente después de la muerte. *Beowulf* ejemplifica las características distintivas de un perfecto héroe germánico, el cual rige su vida y actúa de acuerdo con lo dictaminado por el código heroico de su sociedad. El poema explora el heroísmo y los valores de este código, durante dos etapas en la vida de nuestro protagonista: su juventud y su vida madura; y de esta forma se presenta una distinción entre los valores y comportamiento de *Beowulf* como un valiente guerrero y los

valores y comportamiento de Beowulf como un sabio gobernante. También explora su heroísmo a través de tres diferentes dificultades, cada una más compleja que la otra, al pelear contra los "monstruos"; es aquí donde el código de honor se verá proyectado y expresado en su máximo nivel.

Beowulf es un texto que presenta retos y discrepancias al ser analizado. El primero de ellos se encuentra al tratar de asignarle un lugar y una fecha exacta de origen al texto. El poema se sitúa al sur de Escandinavia, siendo más precisos en Escania y Selandia, y la historia tiene lugar en 500 d. C. aproximadamente, sin embargo, no fue escrito en esa zona, ni por esa cultura, ni siquiera en su propia lengua, sino siglos después en Inglaterra probablemente en Northumbria o Mercia y con un lenguaje diferente, el inglés antiguo. Los críticos consideran que su creación como texto escrito tuvo lugar entre los siglos VIII y el IX y que es una mezcla entre acontecimientos históricos y ficción. *Beowulf* es considerado un poema en esencia pagano con la característica, irónica, de que su voz poética es cristiana; ya sea, que esa fue la intención del autor o que con el tiempo el texto haya sufrido interpolaciones, es esta mezcla característica y distintiva del poema la que más controversias e interpretaciones ha provocado al tratar de buscar su verdadero propósito.

El poema permite la posibilidad de atribuirle un sin número de interpretaciones, sin embargo, algunas de las más populares son aquellas en donde se considera al poema como una gran alegoría de los valores y las responsabilidades morales de un buen creyente para conseguir su salvación.¹⁴ Otras señalan que el poema fue creado con la finalidad de que los paganos se dieran cuenta de la vida pecaminosa que llevaban y de la posibilidad de arrepentimiento y la oportunidad de conseguir todavía la salvación al abrazar y reconocer al cristianismo y su dios y,¹⁵ finalmente, otros más señalan que el poema fue una creación puramente pagana, la cual contiene alteraciones e interpolaciones cristianas agregadas siglos después.¹⁶ Cualquiera de estas interpretaciones respecto a los elementos religiosos en el poema es posible, los argumentos tanto a favor del

¹⁴ Véase los ensayos de Morton W. Bloomfield "Beowulf and Christian Allegory: An Interpretation of Unferth" en Lewis E. Nicholson. *An Anthology of Beowulf Criticism*. University of Notre Dame Press: Indiana, 1963, pp. 155-164; Allen Cabaniss "Beowulf and the Liturgy" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 223-232; D. W. Robertson, Jr. "The Doctrine of Charity in Mediaeval Literary Gardens: A Topical Approach Through Symbolism and Allegory" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 165-188; M. B. McNamee, S.J. "Beowulf - An Allegory of Salvation?" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 331-352; entre otros.

¹⁵ Véase los ensayos de Marie Padgett Hamilton "The Religious Principle in Beowulf" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 105-136; Kemp Malone "Beowulf"; H. L. Rogers "Beowulf's Three Great Fights" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 233-256; Paull F. Baum "The Beowulf Poet" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 353-366; Margaret E. Goldsmith "The Christian Perspective in Beowulf" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 373-386; entre otros.

¹⁶ F. A. Blackburn "The Christian Coloring in the Beowulf" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 1-22; Dorothy Whitelock. *The Audience of Beowulf*. Oxford University Press: Inglaterra, 1950; Francis P. Magoun, Jr. "The Oral-Formulaic Character of Anglo-Saxon Narrative Poetry" en Nicholson, *op. cit.*, pp. 189-222; entre otros.

cristianismo como del paganismo tienen bases y fundamentos que los hacen verosímiles, pero al mismo tiempo la ambigüedad del texto logra que al final de cuentas terminen todas en la clasificación de hipótesis o teorías.

Otro tema fundamental dentro del poema es el heroísmo, el cual también puede ser visto desde un aspecto cristiano o pagano. En el primero, se trata de representar un ideal mesiánico en donde Beowulf simboliza no sólo el sacrificio por los demás sino que también es el modelo a seguir. En el segundo aspecto, el personaje de Beowulf representa el arquetipo del héroe germánico, el cual basa sus acciones y respuestas en el código heroico. En este aspecto, Beowulf es una persona incorruptible y entregada a su sociedad y cultura: "Thus Beowulf bore himself with valor;/he was formidable in battle yet behaved with honor/ and took no advantage; never cut down/a cofrade who was drunk, kept his temper/and, warrior that he was, watched and controlled/his God-sent strength and his outstanding/natural powers."¹⁷

Otra dificultad del texto tiene que ver con su origen, es decir, con su creador o creadores y con el origen de su historia, ambos misterios van de la mano y el conocimiento de uno ayudaría al descubrimiento del otro. El autor o autores de *Beowulf* son anónimos, probablemente si se supiera quién

¹⁷ Seamus Heaney (tr.). *Beowulf: A New Verse Translation (Bilingual Edition)*. W.W. Norton & Company: New York, 2001, líneas 2177-2183.

fue su autor algunas dudas sobre el texto quedarían aclaradas, no obstante, al no tener acceso a esto, continúa el enigma. Al no saber si fue un monje cristiano o un juglar pagano, no sólo el origen de su historia es imposible de saber sino también su propósito en términos didácticos. La forma del poema presenta características únicas de la literatura oral, de acuerdo con esto es muy probable que antes de presentarse en forma escrita el poema fuera compuesto para ser recitado de forma oral, incluso al leer el texto se tiene la sensación de que *Beowulf* es un poema que se debe escuchar y no leer, esta característica señala que el poema era parte de una tradición folklórica oral. Sin embargo, el texto que conocemos ¿es una creación homogénea o fue compuesto al juntar varios relatos?

La forma del poema se divide en dos partes, las cuales presentan no sólo un seguimiento secuencial de una historia sino también una unidad de concordancia, basada en los contrastes juventud-vejez, bien-mal, inicio-fin, luz-oscuridad. Ambas partes mantienen una correspondencia en forma y tema; sin embargo, a partir del verso 1939 en adelante, comienza a existir una diferencia caligráfica, lo cual no sólo hace pensar que cada parte del texto fue transcrita, y tal vez creada, por dos personas diferentes,

sino que alguna vez fueron presentadas como narraciones autónomas.

Pero, si el poema fue creado por un mismo autor, ¿éste fue un simple juglar o una persona erudita? Las opiniones en este respecto son divididas, algunos críticos señalan que *Beowulf* es un poema de una gran sencillez creado por uno o varios juglares que conformaron su texto no sólo con base en el folklore sino con la ayuda de un lenguaje "prefabricado" y una vasta cantidad de fórmulas, "they are the creation of countless generations of singers and can express all the ideas a singer will need in order to tell his story,"¹⁸ para la elaboración de versos rítmicos. Por otro lado, la mayoría de los críticos señala que *Beowulf* es un poema con una vasta, y en ocasiones compleja interrelación de temas, historias y mitos, reunidos y homogeneizados por una persona erudita y en exceso ingeniosa en el arte literario. Cualquiera que sea la aproximación, *Beowulf* demuestra una grandeza poco común en un texto, una grandeza sólo comparable con la del *Mío Cid*, *La Iliada* y *La Odisea*, obras que comparten características genéricas.

Encasillar y clasificar a *Beowulf* es imposible, gracias a su amplia variedad polisémica y a su rareza única e incomparable con cualquier otro texto. Muchos han tratado de

¹⁸ Francis P. Magoun Jr., "The Oral-Formulaic Character of Anglo-Saxon Narrative Poetry" en Nicholson, Lewis E. (Ed.). *An Anthology of Beowulf Criticism*. Indiana: University of Notre Dame Press, 1963, p. 189.

descifrarlo y definirlo, sin embargo, el intentar limitar el poema es aquello que irónicamente lo ha hecho más escurridizo e interesante. Sus clasificaciones van desde lo épico, heroico y elegíaco pasando por lo narrativo, lírico y trágico, no obstante, es esta mezcla de toques y características lo que hacen de *Beowulf* algo excepcional.

El poema no es una narración lineal de una serie de eventos en la vida de un héroe, sino que es un relato del origen, algunos acontecimientos en la vida del héroe y su muerte. Los triunfos, acciones y decisiones son vistos y valorados de acuerdo con el código de honor heroico germano. La narración de las acciones no ocupa todo el texto, sino que da paso a la reflexión sobre los motivos y significados que hay detrás de cada acción. Las escenas de batalla en su mayoría son relativamente cortas, mientras que los resultados, efectos y sentido de éstas se desarrollan con amplitud.

La primera pelea de Beowulf contra Grendel tiene como intención no sólo crear a un héroe y mostrarlo en su apogeo, sino también la representación de la lucha entre el bien y el mal. La batalla es cuerpo a cuerpo, sin arma alguna por parte de ambos oponentes, la acción es súbita, sin interrupciones, Beowulf no duda, actúa, sin ningún miedo, la perspectiva cambia repentinamente y nos presenta a un Grendel atemorizado

y vacilante, su oponente no es cualquier simple mortal sino una fuerza imparable y justa: "Everyone felt it/who heard that cry as it echoed off the wall,/ a God-cursed scream and strain of catastrophe,/the howl of the loser, the lament of the hell-serf/keening his wound. He was overwhelmed,/manacled tight by the man who of all men/ was foremost and strongest in the days of this life."¹⁹

En la segunda batalla, se trata de mostrar la importancia y valores del código de honor heroico: las acciones de la madre de Grendel tienen como propósito la venganza de su hijo: "He died in battle,/paid with his life; and now this powerful/other one arrives, this force for evil/driven to avenge her kinsman's death."²⁰ Y las acciones de Beowulf tienen como propósito la venganza, honor y gloria: "It is always better/to avenge dear ones than to indulge in mourning/for every one of us, living in this world/means waiting for our end. Let whoever can/ win glory before death. When a warrior is gone/that will be his best and only bulwark."²¹ Al término de esta batalla, Hrothgar, en un largo discurso, instruye a Beowulf sobre la manera en la que tiene que comportarse, tanto como hombre y héroe, así como futuro rey; reflexiona acerca de los valores del código e interpreta

¹⁹ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 783-789.

²⁰ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 1337-1340.

²¹ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 1384-1389.

lo que representaron ambas batallas y lo que trajo cada una de ellas.

Los pasajes elegiacos son altamente estilizados y cuidadosamente situados en precisas secciones con el fin de crear una atmósfera y un sentimiento trágico, sin embargo, como señala el profesor Tolkien, el poema mantiene un aire trágico no sólo por el hecho de presentar a Beowulf como un hombre, y eso en sí mismo para muchos es tragedia suficiente, sino también en empezar su obra y terminarla con imágenes de muerte (piras funerarias), señalando de esta forma que gran parte del poema es sólo el preludio de una canción funeraria.²² Sin embargo, Tolkien no deja de lado el tono épico y heroico del poema mostrado en las adversidades, la exaltación de hechos valerosos y un estilo noble y elevado, digno y grave, grandioso y solemne que da paso a la creación de una figura heroica de grandes proporciones.

Si bien su clasificación no puede ser definida con precisión, tampoco no puede negarse el hecho de que *Beowulf* sea un poema basado en contrastes y comparaciones: inicios y finales, alegrías y tristezas, juventud y vejez, bien y mal, entre otros. Esta lógica de oposiciones es primordial dentro del poema, no sólo para crear una imagen más vívida, real y de fácil percepción, sino también para presentar y reforzar

²² J.R.R. Tolkien, *Beowulf: The Monsters and the Critics*. British Academy Lecture, Londres, 1936.

las cualidades de algunos personajes. Un ejemplo de estos recursos es: la oposición entre la juventud y vejez de Beowulf. En este caso no sólo se contrasta la edad y el cambio de papel del personaje, sino la fuerza (*fortitudo*) y sabiduría (*sapientia*), presentando a un joven y fuerte héroe en contraste con un viejo y sabio rey. Otro ejemplo proviene del contraste entre el inicio y el fin. El poema empieza con la creación de una dinastía (Daneses) y termina con el fin de otra (Geats), además de presentar el nacimiento y muerte de un héroe. Algunos ejemplos de acentuación de cualidades son: la comparación de Beowulf con el gran héroe de la mitología escandinava Sigemund, la cual realza su valor; mientras que el contraste con Hrothulf enaltece su lealtad; al igual que el amable y razonable comportamiento de Hygd es exaltado al contrastar la crueldad de la reina Modthryth.

Probablemente de todas las virtudes del poema aquella que presenta las mayores incógnitas y que propicia la abundancia de interpretaciones es la inclusión de los tres monstruos. Desde un punto de vista épico y heroico, y tomando en cuenta el código de honor germánico, éstos representan las adversidades que un héroe tiene que atravesar para alcanzar la gloria eterna;²³ desde el punto de vista cristiano, representan los males terrenales que debe superar el hombre

²³ En este aspecto me refiero a la Gloria terrenal, por medio de la cual el héroe será recordado por sus hazañas y triunfos en vida, los cuales se inmortalizarán y serán transmitidos de una generación a otra.

para alcanzar la salvación. La inserción de enemigos de una naturaleza sobrenatural incrementa el nivel de valor, grandeza y heroísmo de Beowulf, lo cual no hubiera sido posible crear de haber tenido hombres como rivales. La naturaleza mitológica de los monstruos crea una esfera de misticismo acerca de su origen; se nos informa en el poema que tanto Grendel como su madre son descendientes de Caín, criaturas que encapsulan todos los males de este mundo y forman de esta manera la tradicional y popular imagen del combate entre el bien y mal: "Grendel's mother,/monstruos hell-bride, brooded on her wrongs./She had been force down into fearful waters,/the cold depths, alter Cain had killed/his father's son, felled his own/brother with a sword...And from Cain there sprang/ misbegotten spirits, among them Grendel,/ the banished and accursed."²⁴ Sin embargo, el dragón es un enemigo diferente, portador de una multiplicidad de significados e interpretaciones. El orden de los enemigos estructuralmente es el más idóneo, partiendo de menor a mayor para preparar al héroe para su mortal y último desafío. La batalla contra Grendel es relativamente fácil, con él se enfrenta cara a cara y lo vence sin la utilización de ningún arma o armadura: "When it comes to fighting, I count myself/as dangerous any day as Grendel./So it won't be a

²⁴ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 1258-1263 y 1265-1267.

cutting edge I'll wield to mow him down, easily as I might./
He has no idea of the arts of war,/of shield or sword-play,
although he does possess/a wild strength. No weapons,
therefore,/ for either this night: unarmed he shall face
me/if faces me dare.'"²⁵

La segunda batalla conlleva una dificultad mayor ya que es Beowulf quien va en busca del monstruo concediéndole toda la ventaja a éste al adentrarse en su territorio. La batalla es bajo el agua y, a diferencia de la primera, en ésta nuestro héroe es protegido y salvado por su armadura y depende de una espada para eliminar a su oponente: "Beowulf got ready/donned his war-gear, indifferent to death;/ his mighty, hand-forged, fine-webbed mail/would soon meet with the menace underwater."²⁶ En la última batalla, Beowulf no corre con la misma fortuna que anteriormente, su armadura y sus armas fallan, además de que requiere la ayuda de alguien más para conseguir el tan ansiado triunfo. En este último combate, su enemigo es una fuerza potente y absoluta, la cual representa tanto el papel mítico de guardián como el de demonio, y que en un aspecto existencial y sumamente irónico es la representación del balance y restaurador del orden universal.²⁷ Siendo el guardián de un tesoro, el dragón

²⁵ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 677-685.

²⁶ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 1442-1444.

²⁷ Se debe tomar en cuenta que, en el poema sin el mal, no existe el bien. El balance del mundo proviene de un equilibrio entre lo positivo y

constituye una terrible amenaza para los moradores de la región, por ello el combate contra el dragón significa más bien una hazaña de liberación del oprimido que la lucha por apoderarse de los tesoros que el monstruo resguarda. La comparación de Beowulf con Sigemund es más precisa, ya que el primero libera a su gente de un peligro eminente y el segundo libera al río Rin de su vigilante celoso.

La representación del dragón como figura demoníaca proviene de las tradiciones cristianas, en donde el dragón es visto como la encarnación de todos los males y su derrota equivale a la victoria del bien sobre el mal. El cristianismo también tiene figuras icónicas con las cuales puede ser comparado Beowulf: el arcángel san Miguel, san Jorge, santa Marta, entre otros.

Las tres batallas sirven de cierto modo para separar y entender tres capítulos de la creación de una figura épica. Cada pelea es una expresión del código heroico que señala las normas y valores a seguir para convertirse en un héroe perfecto; no obstante, la división más clara y perceptible del poema es aquella que separa el poema en dos partes: la juventud y vejez de nuestro héroe. Esta división enmarca el crecimiento y maduración de Beowulf como persona y héroe, además de señalar la transición de héroe a rey y con ello la

negativo. Al enfrentarse Beowulf con el dragón, la muerte de ambos representa la restauración de un orden, en donde ninguno de los dos puede reinar sobre el otro por siempre.

intrínseca relación entre la *fortitudo* y la *sapientia*, ya que la primera parte muestra a un gran héroe con una fuerza y valor incomparables. Es durante esta etapa que Beowulf logra crear y validar su estatus como gran guerrero, además de prepararse para su ascensión al trono "You are strong in body and mature in mind,/impressive in speech. If it should come to pass/that Hrethel's descendants dies beneath a spear/if deadly battle or the sword blade or disease/ fells the prince who guards your people/ and you are still alive, then I firmly believe/ the seafaring Geats won't find a man/worthier of acclaim as their king and defender/than you."²⁸

En la segunda parte, aunque está enfocada en el final de su vida, y excluye el periodo intermedio entre la transición de guerrero a rey, aún cuando se nos permite conocer distintas acciones de aquel periodo en retrospectiva, muestra no sólo un crecimiento y madurez como héroe y persona, sino también cualidades del código de honor. Un ejemplo de esto es la negación de Beowulf a usurpar el trono de Hygelac al preferir apoyarlo y actuar de forma moralmente correcta. En esta última parte la dicotomía entre las acciones y valores de un guerrero y un rey son más perceptibles. Por un lado tenemos a Beowulf en su faceta de rey protector, el cual pelea con el dragón por el bien y salvación de su pueblo; por

²⁸ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 1844-1852.

el otro, tenemos a Beowulf en su faceta de guerrero, el cual pelea con el dragón por la gloria y la inmortalidad de sus hazañas: "I risked my life/often when I was young. Now I am old,/but as a king of the people I shall pursue this fight/for the glory of winning,...This fight is not yours, nor is it up to any man except me/to measure his strength against the monster/ or to prove his worth. I shall win the gold/ by my courage, or else mortal combat,/ doom of battle, will bear your lord away."²⁹ Este final elegíaco no sólo muestra la muerte de un rey y héroe sino que, simbólicamente y mediante el declive mostrado por el pueblo de Beowulf, se nos indica que el período de los grandes guerreros regidos por un inquebrantable código de honor ha llegado a su fin con la muerte de su último gran héroe y representante.

Beowulf es un texto oscuro y de dimensiones míticas, repleto de una infinidad de significados e interpretaciones. Su forma, motivos y temas están impregnados de un aire de misterio que permite que la historia se pueda ajustar, interpretar y adaptar a cualquier situación o época. Su origen y propósito son y seguirán siendo, al menos parcialmente, un gran misterio para cualquiera que trate de obtener una conclusión respecto a su significado o su principal intención. El texto permite que los lectores puedan

²⁹ Seamus Heaney (tr.). *op. cit.*, líneas 2511-2514 y 2532-2537.

asociarle diferentes significados e interpretaciones. No sólo es común temer aquello que se desconoce, sino que eso también intrigue, y es esta curiosidad, junto con las virtudes estéticas, lo que permite que *Beowulf* perdure a través de los años. Las incógnitas probablemente nunca lleguen a resolverse, sin embargo, el sólo intentar descifrar, entender, comprender y darle un significado al poema logra crear una experiencia inigualable para todo aquel que le dé una oportunidad. Su importancia en la literatura es innegable, no sólo al enriquecer sino otorgar una nueva vivacidad y forma a la literatura tanto medieval como contemporánea, porque su valor extraordinario radica en que

[...] es ficción en el sentido auténtico de la palabra y que como toda ficción contiene y transmite una verdad: la verdad poética, tal como la practicaban y practican los poetas anglosajones y que sólo continuaban una tradición que venía de Homero, de los poetas anónimos fineses, de los desiertos de Asia. Era el arte de narrar su propio lenguaje, de desarrollar historias propias y de crear sus poemas a base de fórmulas y de temas comunes a todos los pueblos.³⁰

Es de acuerdo con su naturaleza universal que *Beowulf* es uno de los textos literarios predilectos para la adaptación y apropiación. Y uno de los mundos y expresiones que más se presta y adecua para su transformación, gracias a su gran

³⁰ Traducción y prólogo de Juan Antonio Ayala. *Beowulf*. UNAM: México, 1984. Prólogo, p. xxiii.

número de posibilidades tanto literarias como gráficas, es el de los cómics.

Capítulo IV

De héroe a superhéroe: Beowulf en el mundo del cómic

"It's always true, everything looks better when seen in a new light."
Brian Augustyn

Sabemos que una adaptación tiene un sentido de utilidad referido a algún propósito en particular, y que muchas veces su razón de ser se basa en expresar y dar vida a aquello que en el original fue relegado. De esta manera, la adaptación toma algo y lo replantea no sólo desde una nueva visión y perspectiva, sino también desde un nuevo origen, medio y lenguaje. El cómic, con su naturaleza híbrida, nos permite tomar un texto y reinventarlo de maneras nunca antes imaginadas. Su mezcla literaria e iconográfica nos abre un nuevo mundo de posibilidades que hacen de este medio no sólo uno de los predilectos para la creación de nuevos personajes e historias sino también para la recreación de éstos.

El cómic es un medio de recursos casi ilimitados, al mezclar dos artes en su composición permite que su cúmulo de convenciones sea sumamente extenso, facilitando la presentación de historias tanto en su forma estética como en la narrativa, ambas características se complementan de manera que las palabras cuentan lo que no puede ser contado con imágenes y viceversa, creando una cadena de correspondencias que ayudan a una mejor creación o recreación de una historia. Las unidades de significado del cómic (estilo narrativo y

gráfico)³¹ permiten que la historia pueda presentarse de una manera completamente diferente a si hubiera sido plasmada sólo con palabras o imágenes; ambos estilos se complementan y ayudan para crear una sensación más personal y particular logrando que el espectador se adentre e identifique con la historia y personajes. Las viñetas, al igual que la tipografía, ayudan a marcar el ritmo y acción de la historia, mientras los colores y trazos complementan la atmósfera y sensaciones de la obra. La selección de una cierta caligrafía, así como la creación de recuadros en diferentes formas, y la elección de un determinado estilo, complementan la historia en la formación de emociones y ambientes, al igual que las onomatopeyas gráficas, unidas al cambio de trazos y colores, nos ayudan a percibir de manera más vívida las acciones y acontecimientos dentro del cómic. La correspondencia entre imágenes y palabras existe en varios niveles, permitiendo su complementación o su interacción de manera autónoma. De este modo, la historia puede ser narrada mediante la unión de estos dos tipos de discurso o con puras palabras o imágenes de acuerdo con el efecto y propósito que se quieran producir.

³¹ Dentro de estos aspectos tenemos la portada, la forma de las viñetas, su montaje y distribución, el color, sombreado y técnica, la selección de la caligrafía, entre otros. Para una explicación más exhaustiva véase: Priego Ramírez, *op. cit.*, págs. 48-80.

Probablemente el tema y personajes con los que más se relaciona al cómic sean los superhéroes: figuras con habilidades sobrehumanas y un fuerte código moral que ayudan de manera desinteresada a los seres humanos. El superhéroe está inspirado en los héroes y dioses mitológicos, su creación es sólo el reflejo moderno de los mitos y leyendas de antaño, aunque con una gran diferencia, el elemento religioso es sustituido por el de la ciencia ficción.³² Desde ese punto de vista, los superhéroes no tienen un origen divino, no son dioses ni hijos de éstos, sino mutantes, extraterrestres, o experimentos genéticos; sin embargo, las características que tienen en común héroes y superhéroes son más abundantes que sus diferencias. A través de los años, la idea y concepto de lo que representa un héroe no ha cambiado mucho, sino probablemente sólo se han transformado las visiones de sus componentes característicos: el valor representa la habilidad de conquistar el miedo y prácticamente va de la mano con la palabra héroe, al igual que la realización de grandes hazañas que trascienden lo establecido. Sus acciones se rigen por un código y una serie de valores morales, tales como la generosidad, el autocontrol, respeto, entre otros. Por último, poseen habilidades (superpoderes) que van más allá de lo humanamente

³² Léase el *Diccionario de Superhéroes* de Lorenzo F. Díaz, de Ediciones Glénat: España, 1988.

posible. Este grupo de características es el que permite y facilita la adaptación de los héroes a superhéroes. Un claro ejemplo es la adaptación y apropiación del héroe épico Beowulf no sólo al mundo de los superhéroes contemporáneos sino también al del cómic.

Considerado en la actualidad como uno de los primeros grandes héroes y arquetipo básico del superhéroe, Beowulf inicia su introducción en el mundo del cómic y sus superhéroes a finales de los años sesentas, de la mano de la famosa editorial *DC Comics*. El cómic no tiene éxito y, después de la publicación de tres tomos, es cancelado. Su reaparición en este género no sería inmediata y tardaría un poco más de 30 años en volver a ser retomado. No es hasta el año 2000, durante el apogeo y fiebre por los superhéroes, que la editorial *Candlewick* y el adaptador e ilustrador Gareth Hinds deciden asumir la ardua tarea de adaptar *Beowulf* por segunda vez al mundo de los cómics; en esta ocasión sería en tres entregas mensuales que, tiempo después, se presentarían en el formato de novela gráfica. Basándose en las adaptaciones del poema de A.J. Church en 1904 y de Francis Gummere en 1910, logran realizar un extraordinario homenaje al poema, encapsulando no sólo su esencia sino también tratando de crear una experiencia más personal, antigua y épica, manteniendo no sólo un lenguaje y vocabulario arcaico

sino también el aspecto lírico que nos recuerda que estamos lidiando con un poema que debe de leerse en voz alta y ser escuchado para lograr su total realización. El cómic respeta la historia en su totalidad, sin la necesidad de ninguna transformación o adición, no obstante, explota el aspecto gráfico del género, logrando un impacto visual al mostrar imágenes que se ajustan de manera casi perfecta con algunas descripciones del poema (imagen I, pág. 57).

Cinco años después, en abril del 2005, la editorial *Speakeasy Comics* retoma a este héroe épico y lo transforma en un guerrero inmortal e implacable de la justicia, cansado de la gente y de la pérdida de valores, el cual tiene el único propósito de salvar a la humanidad del mismo peligro que acabó con él en la antigüedad. El cómic toma como base la historia del poema, sin embargo, su adaptación y apropiación tiene como propósito el crear una historia nueva que forme un tipo de continuación más que una recreación (imagen II, pág.58). Meses después, y a principios del siguiente año, el gran ilustrador David Hutchison, con ayuda de la editorial AP Entertainment, retoma la historia de Beowulf y transforma a su personaje de héroe épico en mercenario metahumano creado genéticamente.³³ Cada uno de estos cómics mantiene, encapsula

³³ En la actualidad, dentro de los cómics en Estados Unidos, se designa con el término "metahumano" y el de "mutantes" a los superhéroes de otras editoriales que no pertenezcan a *Marvel Comics* o *DC Comics*, ya que ambas

y presenta a un Beowulf completamente diferente al haber adaptado la historia desde un punto de vista distinto. Cada cómic juega con la historia de la manera que más satisface a sus necesidades y propósitos, trasladando al héroe a nuestra época, al futuro o simplemente manteniéndolo en su época. La manera de adaptación y por ende apropiación de cada cómic es específica, no obstante cada uno contiene, en su estilo y transformación de la historia, características generales, las cuales de acuerdo con mis búsquedas de información, tanto del cómic como de la adaptación, me han permitido clasificar los cómics mencionados en tres tipos, con los cuales se pueden catalogar un gran porcentaje de las adaptaciones del cómic:

En primer lugar, tenemos la transposición de una obra a una nueva época o "movimiento de aproximación."³⁴ Dentro de este tipo de adaptación el contexto, lugar y tiempo de la obra original cambian para situarse en una realidad más cercana a la época de la adaptación. Sin embargo, existen adaptaciones que sitúan la obra en un futuro (cercano o lejano) sin perder la visión, tradición y costumbres del tiempo en que se está adaptando. Este tipo de clasificación permite retomar la obra, transformarla y ajustarla a las condiciones, valores y normas de otra época, al lograr de

poseen de forma conjunta la palabra *Superhero* como marca registrada. [<http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>] [27-09-2009]

³⁴ Término usado y creado por Gérard Genette en *Palimpsests: Literature in Second Degree*. University of Nebraska: USA, 1997, p. 7.

esta manera modificarla tanto para otorgarle nuevos significados y propósitos diferentes a los originales, como para, en ocasiones, crear una crítica social y política de cualquiera de ambas épocas.

Un ejemplo de esta clasificación es el cómic de David Hutchison, en el cual la historia de *Beowulf* se transpone a una nueva época futurista, en donde los personajes y algunos elementos clave cambian para ajustarse y encajar en su nuevo ambiente, un mundo dominado por la tecnología y por un único y cruel soberano, Hrothgar, que se ha encargado de unir a todas las naciones y crear una monarquía absoluta. En esta nueva realidad, Beowulf es un mercenario *advance*, soldado genéticamente creado con la meta de mejorar sus cualidades de batalla, contratado por Hrothgar con el único fin de destruir al *demon*, monstruo cibernético, Grendel, el cual no sólo invade y asesina a sus soldados dentro de su fortaleza central, Heorot, sino que también arruina la credibilidad de Hrothgar como monarca protector (imagen III, pág. 59). La magia y elementos sobrenaturales del poema desaparecen en el cómic para dar paso a explicaciones verosímiles sobre cada cosa, esto es posible gracias a la utilización de la ciencia y la tecnología. El cómic únicamente se enfoca en las dos primeras batallas del poema, dejando a un lado su encuentro con el dragón. La

batalla contra Grendel es muy similar a la descrita en el poema: ambos pelean mano a mano, saliendo vencedor Beowulf al arrancar el brazo de su oponente y dejarlo desangrarse.

En la batalla contra la madre, las diferencias comienzan a hacerse visibles: primero, la pelea es en un laboratorio y en la nieve, no bajo el agua; segundo, la madre de Grendel cobra venganza arrancándole el brazo a Beowulf, éste a su vez, se coloca el brazo de Grendel para igualar la pelea; sin embargo, al final lo intercambia por un cañón láser para eliminar a su oponente (imagen IV, pág. 60). No obstante, el cambio más drástico se produce gracias a las interpretaciones de aquellos espacios vacíos dentro del poema.³⁵ Un ejemplo de esto, y probablemente aquel que más ha intrigado a lectores y críticos por igual, es el del verdadero origen de Grendel y su relación con el pueblo Danés. Este vacío se ha prestado a muchas interpretaciones, y una de ellas es la que apunta a Hrothgar como el padre de Grendel; esto es reforzado tanto por la naturaleza ambigua del personaje, la cual señala que aunque tiene una apariencia monstruosa y grotesca, parece reaccionar mediante emociones e impulsos vagamente humanos, al igual que su madre (venganza), como por el hecho de que Hrothgar es el único que nunca fue atacado por la bestia. Esta interpretación sirve como base y eje principal en este

³⁵ Con espacios vacíos trato de referirme a aquellas acciones o situaciones que no son explicadas con claridad en el poema y que se prestan a interpretaciones.

cómic. Cuando Hrothgar trata de salvar a su hijo gravemente herido, por medio de la tecnología, descubre que sus intentos fueron fallidos, y que en vez de curar a su hijo, creó un monstruo, la madre enfurecida con Hrothgar se somete al mismo procedimiento convirtiéndose también en monstruo para, junto con su hijo, ocasionar la ruina del imperio. Estas modificaciones, aunque extrañas para el lector del poema, son justificadas por los objetivos de la nueva obra al momento de adaptar y tratar de contemporarizar el texto para constituir un ambiente más adecuado para el género y más relacionado con los acontecimientos de hoy en día.

Otro cómic que también aborda esta interpretación de Grendel como hijo de Hrothgar es el creado por Neil Gaiman y Roger Avary y que se basa en el guión de la película *Beowulf* (2007), elaborado por los mismos autores. En esta visión, Beowulf engendra a un monstruo con la madre de Grendel, el cual será no sólo el último de sus enemigos, el dragón, sino aquel que condenará y sellará su trágico destino. El propósito de los escritores al usar estas interpretaciones fue el de crear un héroe más humano, más cercano a nosotros, con defectos y errores, "Keep a memory of me, not as king and hero, but as a man...fallible and flawed,"³⁶el cual pueda

³⁶ Roger Avary y Neil Gaiman. *Beowulf: The script Book*. Harper Entertainment: New York, 2007, p. 96.

reflejar la visión imperfecta que se tiene de la humanidad hoy en día.

En segundo lugar, tenemos la semitransposición de una obra a una nueva época. Dentro de este tipo, se encuentran aquellas adaptaciones que no cambian en su totalidad y que conservan ya sea el contexto, lugar o tiempo del original. Probablemente es el tipo de adaptación más difícil, en el sentido de que su apropiación no es del todo completa, lo que concede que algunos valores y significados se pierdan o sean mal entendidos. Este tipo de adaptaciones permite un contraste más directo entre las ideologías (políticas y sociales), normas, tradiciones y culturas entre épocas, lo cual manifiesta visiblemente las diferencias al oponerse unas con otras dentro de esta forma de adaptación.

Un ejemplo de este tipo de adaptación es el cómic *Beowulf: Gods and Monsters*, de la editorial Speakeasy Comics, en donde se presenta a un Beowulf vigilante, bendecido con el don de la inmortalidad, para luchar en contra de la maldad que se cierne sobre el mundo a lo largo de las épocas. El cómic trata de mezclar y contrastar el mundo épico del poema con nuestra modernidad, encarnando los valores y códigos morales de antaño con un mundo moderno, corrupto y desinteresado en el honor y la valentía, logrando de esta manera una desfamiliarización de visiones, valores y

costumbres. El poema, *Beowulf*, existe dentro de la realidad del cómic, logrando que las acciones y eventos se relacionen y comparen de manera más directa. Esta relación y comparación alcanza su clímax durante la pelea contra el dragón, en donde Beowulf narra su primera batalla contra él y la forma en la cual venció y fue vencido, las imágenes, al igual que el texto, muestran la mezcla y contraste entre el pasado y la actualidad, la crítica hacia nuestra modernidad se hace presente no sólo en la desconfianza de Beowulf hacia las armas de hoy en día sino también al mostrar su falta de entusiasmo por enfrentarse al dragón argumentando el hecho de que en la actualidad sus peleas no son por gloria y reconocimiento sino por obligación (imagen V, pág. 61). Un aspecto importante dentro del cómic es el uso de las armas medievales y la magia, al igual que con el poema, muchas cosas no se especifican de manera clara y se atribuyen a elementos sobrenaturales, lo cual crea una atmósfera mística.

En tercer lugar, tenemos la transposición nula de una obra o adaptación fiel. Dentro de este tipo, tenemos las adaptaciones que intentan transportar la obra conservando la intención y significado con el cual fue escrita y creada en un principio. Se trata de respetar el original casi en su totalidad, sin la necesidad de agregar, cambiar o modificar algo, teniendo como único propósito el de ser fiel a la

visión inicial de la obra y del autor. No obstante, en ocasiones el adaptador realiza pequeños cambios y modificaciones, los cuales no alteran ni la estructura ni la historia original. Un ejemplo de este tipo de adaptación es *The Collected Beowulf* de Gareth Hinds en donde no sólo la historia del poema se respeta de inicio a fin, sino que se trata de recrear una atmósfera mítica y antigua mediante el uso de un estilo y vocabulario arcaicos que permiten al lector adentrarse y relacionarse con la historia de una mejor manera. Como se mencionó antes, este cómic está basado principalmente en dos traducciones con las cuales se tiene la intención de preservar "the essential feeling of Old English verse,"³⁷ y de conservar los aspectos épicos del poema. El cómic se divide en tres partes, de acuerdo con las tres batallas contra los monstruos que enfrenta Beowulf. Cada parte es única y diferente a las demás dado que en cada una de ellas el autor decidió utilizar diferentes recursos para realzar y complementar la historia. En cada parte se utiliza una gama de colores diversos que ayuda a expresar los sentimientos y emociones. De este modo, es evidente en la primera parte la utilización de colores vivos y llamativos, así como la agresividad en los trazos que refuerzan la voluntad y fortaleza de un joven por convertirse en héroe

³⁷ Gareth Hinds. *The Collected Beowulf*. THECOMIC.COM: USA. 2003, p. 1

(imagen VI, pág. 62). La segunda parte muestra colores opacos y serios, en su mayoría pardos, los cuales ayudan a la creación de un ambiente de madurez y desarrollo en el personaje, los trazos se suavizan además de mostrar un incremento en los detalles de las imágenes, como se muestra en el casco y espada de Beowulf (imagen VII, pág. 63). En la última sección es más visible la correspondencia entre los colores y emociones, ya que la ausencia de color intensifica la atmósfera trágica y funesta (imagen VIII, pág. 64). El cómic presenta una gran complementación entre las imágenes y el texto, logrando que ambos sean de gran importancia para el seguimiento de la historia. Es de esta manera que las imágenes muestran las acciones mientras que el texto nos relata las razones y sentido de éstas; un ejemplo es la imagen IX (ver la página 65 del apéndice) en donde Wiglaf, a pesar de la desventaja de Beowulf, lo alienta, haciendo alusión a sus hazañas pasadas, increpándolo a no perder el valor y decaer, además de ayudarlo en la pelea contra el dragón. El cómic de Gareth Hinds respeta completamente la historia, mostrando tanto la ambigüedad religiosa como la naturaleza épica y dramática del texto, presentándonos al héroe y su historia de la manera en la cual fueron diseñados en un principio.

Todos los tipos de adaptación presentan una diferente escala de interpretación y apropiación en su forma y contenido. En el primer caso, ambas son muy amplias, teniendo como propósito el de apropiarse de la historia y de los personajes en su totalidad, haciendo posible la creación de una infinidad de historias y acontecimientos nuevos y diferentes, situados en diversas épocas y tiempos. En el segundo caso, tanto la interpretación como la apropiación presentan limitaciones que son inversamente proporcionales al nivel de transposición del texto, es decir, mientras más características se conserven del texto, menor será su adaptación y por ende apropiación, y viceversa. Por último, en el tercer tipo, aunque se podría pensar que su adaptación y apropiación es nula, éstas son visibles en la creación y consolidación de los personajes y escenarios, los cuales nacen de la visión e imaginación de los creadores.

Las características principales que hacen posible que todas las adaptaciones sean diferentes son la visión y propósito del adaptador, así como su interpretación del texto, es de esta forma que algunos cómics tratan de respetar y alabar las historias y personajes que adaptan; un ejemplo de esto son los últimos dos Beowulf antes mencionados, los cuales alaban los valores, actitudes y visiones de una época

de antaño, ya sea mediante la fidelidad de la obra o mediante su contraste con la modernidad.

Algunos otros cómics tratan de apropiarse la obra y a sus personajes en su totalidad, con el fin de crear una nueva historia o de complementar la historia original, ejemplos de esto son los dos primeros cómics mencionados en este trabajo. En el primer caso, la historia cambia de manera radical y se sitúa en el futuro, para crear un nuevo mundo y realidad en donde las bases del poema son sólo los cimientos para la instauración de una estructura completamente diferente. En el segundo cómic, aunque la historia es perceptible, la mayoría de las acciones cambian creando una realidad alternativa con base en interpretaciones de los autores.

Cada cómic muestra las posibilidades infinitas que ofrece la adaptación en la conservación, creación y recreación de un texto no sólo al cambiar de un género a otro, sino también al lograr que el texto se perciba y reciba en diferentes formas y niveles. Esta característica es evidente al lograr que el aspecto lírico en algunos cómics fuera remplazado por un aspecto gráfico y que en otros se lograra la convivencia de ambos, sin embargo, cualquiera que fuera el caso, logra crear una historia que se desarrolla y aprecia de manera distinta. La finalidad y propósito de cada texto es diferente, lo cual ayuda a percibir y entender la historia en

distintos niveles que logran hacer del original un texto más vasto, lleno de posibilidades y significados únicamente explorados y traídos a la luz mediante su adaptación, permitiendo originar y establecer diversas visiones, interpretaciones y resoluciones al texto.

Conclusiones

Todo cambio, imitación e inclusión en una adaptación tiene un propósito y razón de ser, por más banal, personal y caprichoso que sea. El cómic recibe con brazos abiertos la historia de Beowulf, la transforma, la adopta y recrea de diversas maneras, cada una con una intención y motivo específicos; sin embargo, todas tienen el propósito de retomar al héroe, replantearlo y buscar en él un significado menos transitorio e identificable con una sociedad que aparentemente ha perdido el interés en los valores y acciones heroicas, en el honor y la gloria.

Cada uno de los cómics es único y revela perspectivas diferentes tanto del héroe y su historia, como de los valores e ideologías correspondientes a distintas sociedades y épocas. El adaptar y apropiarse de *Beowulf* no sólo nos da la posibilidad de perpetuarlo a través del tiempo sino también nos permite verlo desde diferentes perspectivas, analizarlo desde distintos ángulos, crear nuevas y diversas historias con una base estructural ya establecida, mostrar y descubrir nuevos significados e interpretaciones pero, sobretodo, darle nueva vida al texto al explorar y enriquecer sus infinitas visiones, facetas y posibilidades.

La adaptación nace de la necesidad de mantener presente una historia, de contar nuestra propia versión, de explorar

aquello que más nos intriga o interesa, de exponer las variaciones y cambios posibles al modificar el punto de vista, el medio o la manera de narrar una historia. El cómic es sólo uno de los tantos medios que nos ayudan a lograr esto, creando nuevos mundos, nuevas historias, nuevas posibilidades para algo ya existente.

Las adaptaciones de *Beowulf* no sólo tienen éxito al perpetuar la historia y enriquecerla en todos los sentidos, sino que representan un capítulo en el creciente libro de la adaptación, su importancia y trascendencia son únicas porque es gracias a ellas que reconstruimos nuestros mitos y leyendas, que volvemos la mirada a tiempos remotos, que recuperamos nuestro pasado y lo hacemos presente, que logramos concebir lo antiguo como algo nuevo, su adaptación nos demuestra la perseverancia de las cosas por subsistir y perdurar a través de los años, transformándose y adaptándose a los cambios entre épocas y culturas con el único fin de asimilar el pasado anhelando un presente.

Apéndice

Imagen I

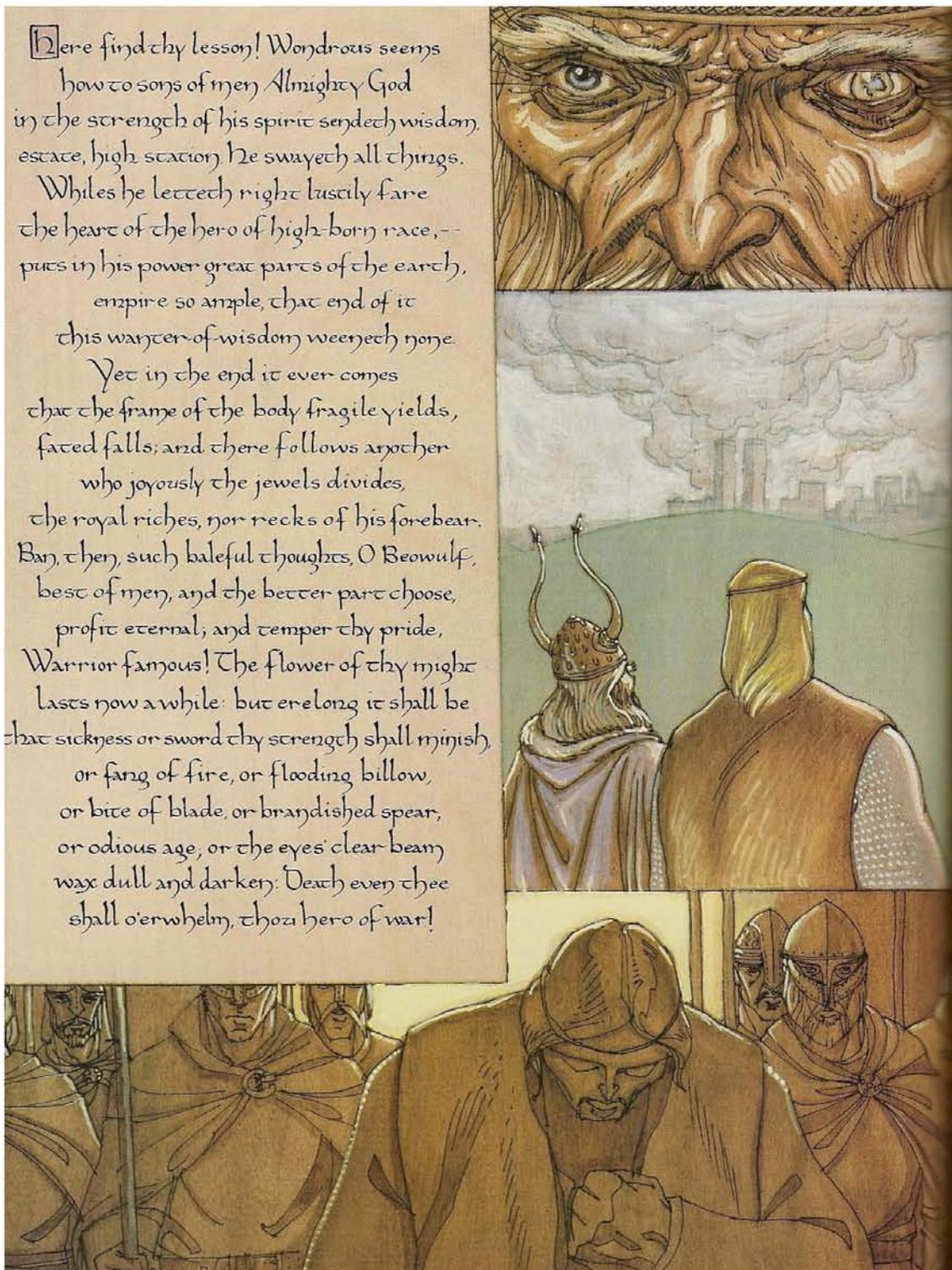


Imagen tomada del cómic de Gareth Hinds *The Collected Beowulf*, pág. 64, en dónde se muestra a Beowulf recibiendo los sabios consejos de Hrothgar. El texto fue tomado de las líneas 1724-1731 y 1753-1768 del poema.

Imagen II



Imagen elegida del cómic de Brian Augustyn *Beowulf: Gods and Monsters*, tomo 1, pág. 17, en donde se muestra un Beowulf trasladado a nuestra época, el cual después de 14 siglos de espera se prepara para su batalla final contra el mal que alguna vez lo acechó.

Imagen III



Imagen tomada del cómic de David Hutchison *Beowulf*, tomo 1, pág. 7, en donde se observa por primera vez a Beowulf, un mercenario genéticamente creado, que acude al rescate de Hrothgar para matar al monstruo Grendel, que acecha su reino y pone en jaque su gobierno autoritarista.

Imagen IV



Imagen extraída del cómic de David Hutchison *Beowulf*, tomo 3, pág. 14, en donde se muestra cómo Beowulf utiliza sus modificaciones genéticas de *advance* para colocarse el brazo de Grendel y tener una batalla más equitativa contra la madre del monstruo.

Imagen V



Imágenes seleccionadas del cómic de Brian Augustyn *Beowulf: Gods and Monsters*, tomo 3, págs. 24 y 25 en donde se muestra el contraste entre pasado y presente, además de la desconfianza de Beowulf hacia las armas actuales y la confirmación del regreso del mal que venció hace años.

Imagen VI

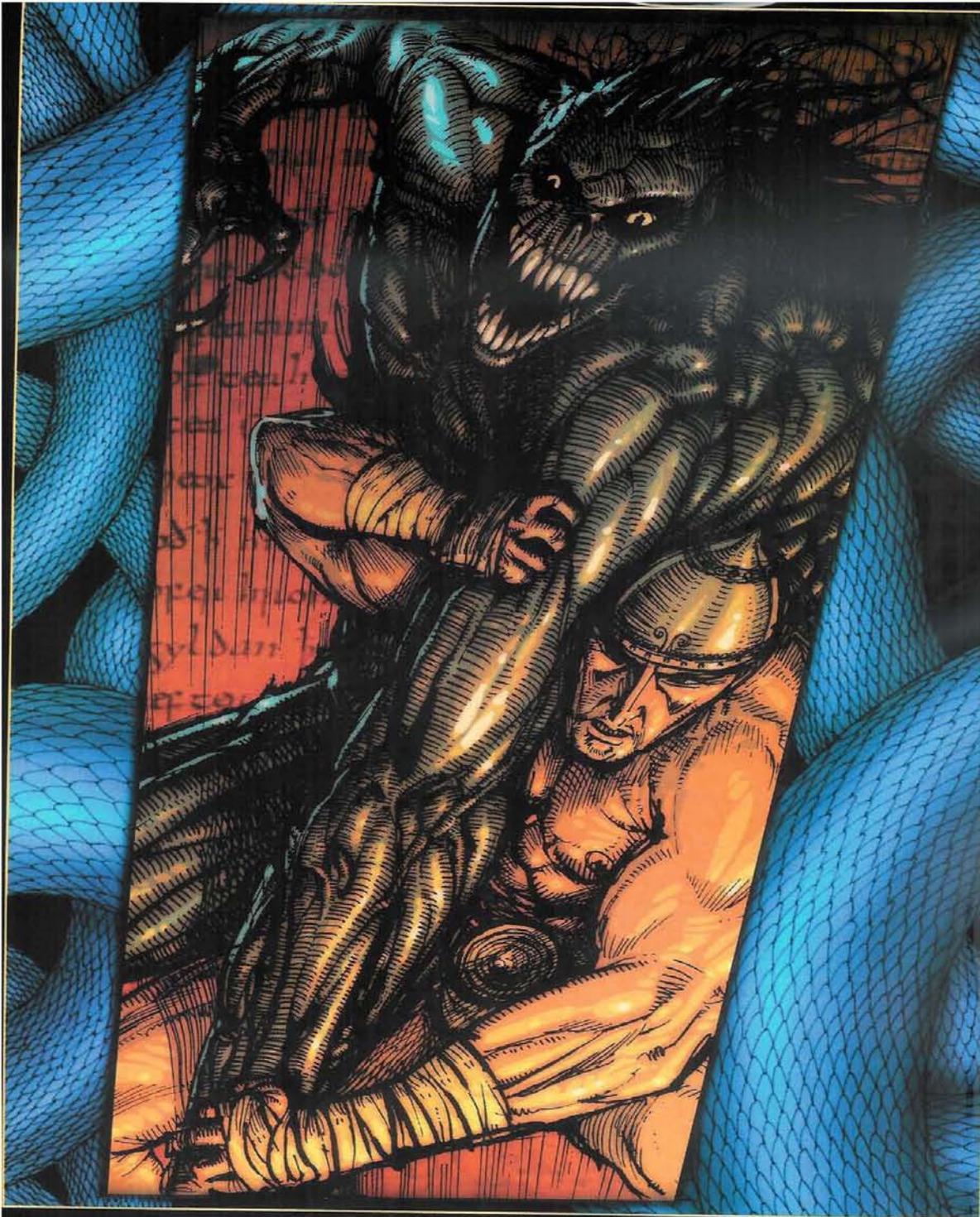


Imagen tomada del cómic de Gareth Hinds *The Collected Beowulf*, pág. 27, en donde se muestra la relación entre los trazos y colores para reforzar la fuerza y valor de un joven por convertirse en héroe.

Imagen VII

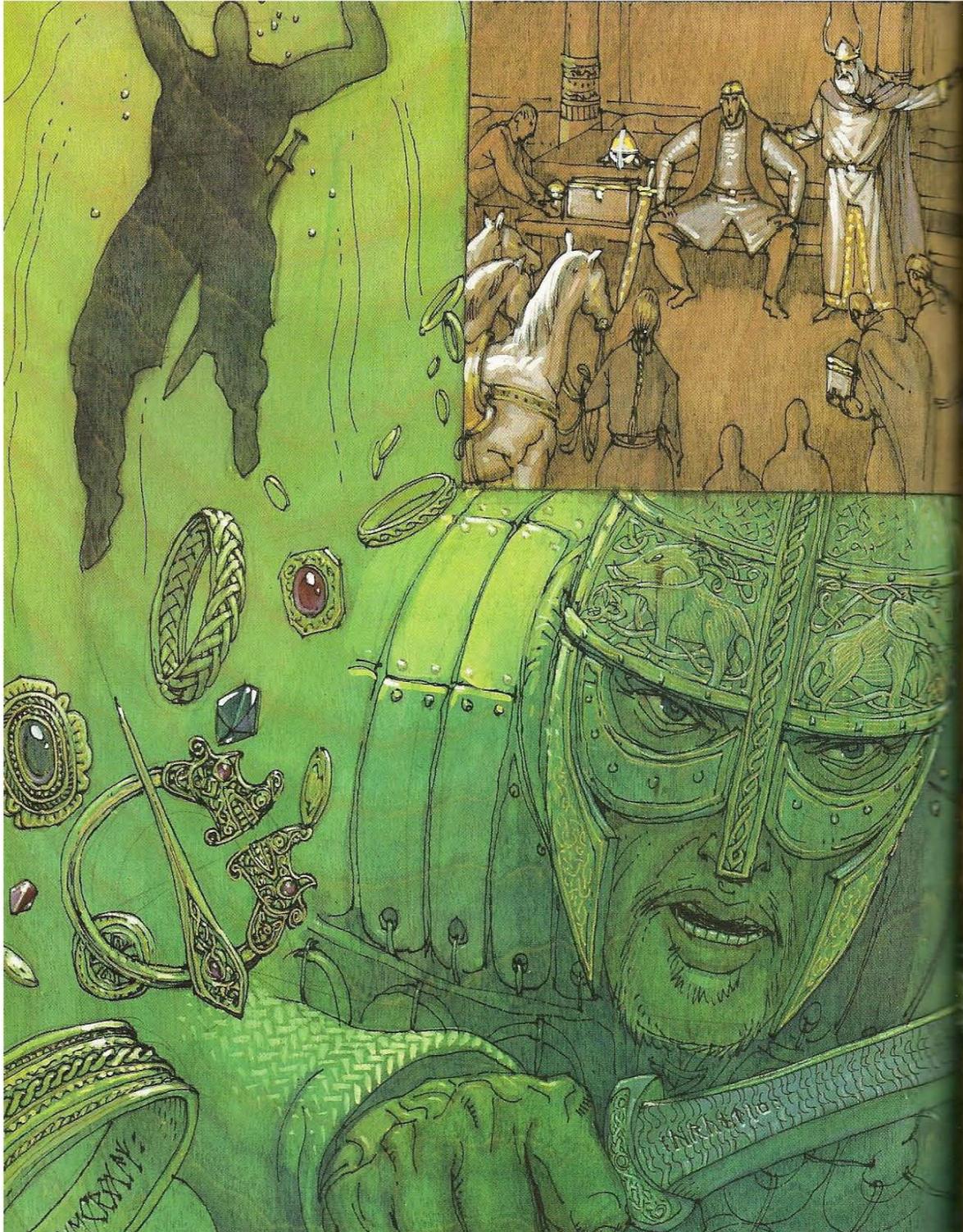


Imagen extraída del cómic de Gareth Hinds *The Collected Beowulf*, pág. 45, en donde podemos observar la relación no sólo entre trazos y colores para mostrar a un Beowulf más maduro, sino también se observa la gran cantidad de detalles que refuerzan las descripciones del poema.

Imagen VIII



Imagen seleccionada del cómic de Gareth Hinds *The Collected Beowulf*, pág. 95, en donde otra vez se muestra la relación entre los trazos y colores y lo que ocurre dentro de la historia, está es la última parte del cómic y está ilustrado en blanco y negro para reforzar la atmósfera trágica y funesta no sólo por la muerte de Beowulf, sino la de su pueblo y de los héroes.

Imagen IX



Imagen tomada del cómic de Gareth Hinds *The Collected Beowulf*, pág. 86. Se muestra la última batalla de Beowulf contra el dragón y como Wiglaf lo alienta a continuar con la batalla al recordarle sus viejas hazañas. El texto de esta imagen pertenece a las líneas 2663-2668 del poema.

Bibliografía:

- Allen, Graham. *Intertextuality*. Routledge: Nueva York, 2000.
- Avary, Roger, y Gaiman, Neil. *Beowulf: The Script Book*. Harper Entertainment: Nueva York, 2007.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Paidós: Barcelona, 1993.
- Beowulf: A Verse Translation by Michael Alexander*. Penguin Books: Gran Bretaña, 1973.
- Beowulf and Other Old English Poems*. (Traducción de Constance B. Hieatt). (Introducción de A. Kent Hieatt). [Segunda Edición]. Bantam Books: USA, 1983.
- Augustyn, Brian. *Beowulf: Gods and Monsters*. Chris Stone (ed.). Speakeasy Comics: Canada, 2005. [Tomos 1 al 7].
- Ayala, Juan Antonio (traducción y prólogo). *Beowulf*. UNAM: México, 1984.
- Cocks, Jay. "The Passing of Pow! and Blam!," *Time* [20-01-2008].
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,966542-2,00.html>
- Díaz, Lorenzo F. "Diccionario de Superhéroes." Ediciones Glénat: España, 1988.
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Kitchen Sink Press: Princeton, 1992.
- Gebauer, Gunter y Wulf, Christoph. *Mimesis: Culture, Art, Society*. University of California Press: Berkeley, 1996.
- Genette, Gerard. *Palimpsests: Literature in Second Degree*. University of Nebraska: Lincoln, 1997.
- Groth, Gary (ed.). *The New Comics*. Fantagraphics Books: Seattle, 1985.
- Heaney, Seamus. *Beowulf: A New Verse Translation (Bilingual Edition)*. W.W. Norton & Company: Nueva York, 2001
- Hinds, Gareth. *The Collected Beowulf*. THECOMIC.COM: USA. 2003

- http://es.wikipedia.org/wiki/Novela_grafica. [27-09-2009]
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>. [27-09-2009]
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Routledge: Nueva York, 2006.
- Hutchison, David. *Beowulf*. (Editores Doug Dlin & Wes Hartman). AP Entertainment: San Antonio, Texas, 2006. Tomos 1 al 3.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*. Tundra Publishing: Northampton, 1993.
- Mitchell, Bruce y Robinson, Fred C. (eds.). *Beowulf: An Edition with Relevant Shorter Texts*. Oxford: Blacwell, 1998.
- Nicholson, Lewis E. (ed.). *An Anthology of Beowulf Criticism*. University of Notre Dame Press: Indiana, 1963.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Siglo XXI: México, 1998.
- Priego Ramírez, Ernesto Francisco. *Watching the Watchmen: El cómic como narrativa grafica*. UNAM: México, 2000.
- Real Academia Española. *Diccionario de la Lengua Española*. 22ª edición. Madrid: Espasa Calpe, 2001.
- Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation*. Routledge: Nueva York, 2006.
- Tolkien, J.R.R. *Beowulf: The Monsters and the Critics*. British Academy Lectura: Londres, 1936.
- Tolkien, J.R.R. *Los Monstruos y Los Críticos y otros ensayos*. Edición de Christopher Tolkien. Traducción de Eduardo Segura. España: Planeta D^eAgostini, 1983.
- Shavit, Zohar. *Poetics of Children's Literature*. The University of Georgia Press: Atenas y Londres, 1986.
- Whitelock, Dorothy. *The Audience of Beowulf*. Oxford University Press: Inglaterra, 1950.

Woodmansee, Martha y Jaszi, Meter (eds.). *The Construction of Authorship: Textual Appropriation in Law and Literature*. Duke University Press: Carolina del Norte, 1993.