VI Jornadas de Creación y Crítica Literaria

UBACYT, Facultad de Filosofía y Letras de la UBA

Departamento de Literatura del Centro Cultural de la Cooperación

1 al 3 de agosto de 2019

**La épica y sus manifestaciones visuales: de los cantares de gesta a *Game of thrones***

Señala Jaime Rest, retomando a Freud y Jung, que “el lenguaje mítico […] proporciona arquetipos o modelos de experiencia elaborados a lo largo de las múltiples generaciones” (1979, p. 91) y que es muy utilizado en literatura. La épica, pues, se encuentra en estrecha relación con el mito, y acaso sea la heredera de sus vicisitudes. Y lejos de desaparecer, se ha transformado, reactualizado, acaso deconstruido.

Proveniente del griego ἔπος (*épos*), significa “palabra, vocablo, expresión”, pero también “discurso, relación, relato, diálogo; canto, canción, poesía” (Pabón, 1982, p. 249). Por lo tanto, involucra acciones lingüísticas narrativas. Se trata de un género literario en verso en el que se narran hazañas de personajes heroicos o de pueblos, y de dimensiones variadas; narra acciones de uno o varios personajes que pueden ser históricos, “pero que en la imaginación del pueblo que los celebra han adquirido dimensiones fabulosas” (Rest, 1979, p, 57), debido al significado de esas mismas acciones. Estos poemas, y también las narraciones en prosa[[1]](#footnote-1), pueden incorporar elementos sobrenaturales, ya sean religiosos o paganos, como santos y ángeles, dioses, como elfos, caballos alados, dragones, hechiceras, sirenas. También pueden carecer por completo de ellos.

Aristóteles (2004) considera que la épica tiene los mismos componentes que la tragedia, sin la melodía y el espectáculo propios del drama, y, por ser poesía narrativa, admite lo ilógico y lo que es placentero. Por lo tanto, se trata de una *diégesis*, en un nivel extradiegético, en la que pueden hallarse relatos intradiegéticos y hasta metadiegéticos (Genette, 1989a) o hipodiegéticos (Pozuelo, 2009), cuyo o cuya protagonista deviene héroe cultural. Es decir, “un individuo mortal que ha alcanzado una estatura mítica en virtud de las proezas sobrehumanas que cumplió en beneficio de su pueblo” (Rest, 1979, p. 57). Dicho personaje o acontecimiento se constituye, entonces, como arquetipo identitario. Originalmente, se trató de poemas, en general muy extensos, sobre - y de – un grupo social que está obteniendo o acaba de lograr conciencia de sí como pueblo. Se vincula necesaria e intrínsecamente con la identidad colectiva y las *aretaí* que reúne. Tales son los casos de los clásicos Jasón, Aquiles Pelida, Odiseo, Beowulf, La Doncella Guerrera, Rodrigo Díaz de Vivar, Roland, Amadís, Sigfrido, Arturo, entre otros. Sin embargo, también se encuentran los modernos Eddard Stark, Loras Tyrell, Robert Baratheon, Oberyn Martell, Tyrion y Jaime Lannister, Brienne de Tarth, Arya Stark, Daenerys Targaryen e incluso Aegon “John Snow” Targaryen y Tormund (*Game of thrones*); Alexios o Kassandra (*Assassin’s Creed: Odyssey*), Kratos *(God of war*), y Geralt de Rivia (*The Witcher*), estos últimos, de videojuegos.

Para los árabes, en los primeros tiempos, la narración y la transmisión de las leyendas épicas se realizaban en las mismas mezquitas y no se separaban fácilmente de la prédica. Como señala Galmés de Fuentes (1978), con el paso del tiempo, el narrador dejó de ser objetivo e incorporó, para captar y mantener el interés del público como un juglar, elementos poco auténticos[[2]](#footnote-2).

La oralidad otorga variaciones y versiones innumerables, una producción constante, mantenida por el recitado y la memoria, sobre todo “para facilitar una lectura de viva voz a lo largo de varias sesiones” debido a la extensión de los textos (Narbona, p. 30). Para conservar la memoria, son de importancia las fórmulas rituales, gratas a los poetas y a su auditorio, como los epítetos épicos, “adjetivos o frases empleadas sistemáticamente para caracterizar a un personaje o con propósito ornamental” (Lapesa, 2008, p. 129). El epíteto en tanto figura de dicción (Fernández, 1975, p. 35) constituye uno de los recursos memorísticos más relevantes y antiguos, propios de la oralidad[[3]](#footnote-3), y que fueron implementados por los poetas cultos. Sin embargo, para el estudioso Albert Lord los epítetos y fórmulas no se crearon con esos fines, “sino a causa de requisitos rituales” (Prat Ferrer y García Alonso, 2007, pp. 19-20), lo que relaciona al recitado épico con el mito, tal como decíamos al comienzo. De esa manera, se vuelcan a la prosa[[4]](#footnote-4), al cine y el cómic, estos dos últimos en tanto paradigma semiológico, retórico y sociológico (Cabo, 2006).

En la épica árabe, los sobrenombres significadores hacen alusión a sus cualidades guerreras. En el *Libro de las Batallas*, épico-caballeresco, cuyo protagonista es Alí, de él se dice “Galib” o “Banu Galib” (“el que prevalece”, “el vencedor en las batallas”). Ruy Díaz de Vivar es “Campidoctor”, equivalente al árabe recién mencionado, y “Mio Çid”, “sayyidi”, “mi señor”. El nombre propio de las armas se debe a “un atavismo milenario” (Galmés, 1978, p. 64) y constituye un rasgo poligenético. Se trata de un objeto de orgullo y a la vez, de una sinécdoque, una extensión del guerrero; todo caballero que se precie de tal debe portar una y adquiere mayor valor si es arrebatada al enemigo. Roldán gana a Durandal matando a Yaumont en Italia; Durandal se llama así debido a los adornos, filo, largo y peso, “poseedora de la cualidad de brillante”, “clara, blanca, relumbrante” (Galmés, 1978, p. 67). Tanto las armas –u objetos que faciliten la concreción de la misión, mágicos o no- como los caballos poseen epítetos que logran gran atracción textual y “valorizan el objeto [no solo] como elemento del mundo épico sino como símbolo del héroe” (Kantor, 1995, p. 523). Es así que el caballo suele recibir tres tipos de epítetos conforme a su velocidad, el origen o el color del pelaje. Por otra parte, los que reciben las armas hablan de su resistencia y el brillo o adornos. Los colores que porta el héroe se asocian a una identidad colectiva en tanto pueblo; de allí que estas fórmulas hablen de su origen, cualidades morales y físicas. Veillantif, Babieca, o incluso Bucéfalo o Janto y Balio guardan importancia de por sí. De esta manera, el protagonista obtiene algún objeto de características peculiares, que puede valer por sí mismo o permitirle la obtención de un bien superior: espada, caballo, armadura, escudo, anillo, capa, collar, etc.; y puede poseer nombre, lo que le brinda entidad. La espada de Olivier (*Chanson de Roland*) recibe el nombre de *Hauteclere,* “que viene a ser la traducción romance de Durendal […] en árabe ‘poseedor de la cualidad brillante o relumbrante’” (Díaz, 1981-1982, p. 242), rasgo que comparte, por la influencia germánica, Tizona, “ascua”. Otras famosas son Colada del Cid, Excalibur de Arturo, Hrunting y Naegling de Beowulf, Balmung de Sigfrido. O Narsil, Anduril, Glamdring, Handhafang y Sting (de Elendil, Aragorn, Gandalf, Arwen y Bilbo y Frodo, respectivamente) en *El señor de los anillos.* En *Game of thrones*, son numerosas: Aguja – o Needle- de Arya Stark; Albor, de Ser Arthur Dayne; Guardajuramentos, de Brienne de Tarth; Lamento de Viudas, de Jaime Lannister; Veneno de Corazón, de la casa Tarly; Hielo, de Eddard Stark; Garra, de John Snow. Por otra parte, los objetos que han de servir al héroe en cuestión van desde una capa de invisibilidad o una daga que se vuelve azul ante la presencia de orcos (Sting) hasta el collar de Melisandre, el vidriagón, el fuego y acero valyrios o la rama dorada de Eneas en el poema de Virgilio.

En poesía antigua, el ritmo y musicalidad se daban por combinación de sílabas largas y breves, pues no existía la rima, recurso que florecerá en el Medioevo. Hasta entonces, el verso épico por excelencia es el hexámetro dactílico, llamado “verso heroico”, medida cuyo ritmo reproduce el de los cascos de los caballos al galope. Dicha combinación permitía además la construcción de fórmulas y epítetos épicos propios de la oralidad para memorizar que luego fueron fijados por escrito. Frases como “Aquiles, el de los pies ligeros”; “Atenea, la de los ojos glaucos”; “Janto y Balio, los solípedos caballos”; “Mio Çid, el que en buena hora ciñó espada”; “Jimena, honrada mujer”, “Babieca, el caballo que bien anda” son algunos ejemplos de esas manifestaciones lingüísticas y literarias. Por ello, encontramos como epítetos épicos tanto “Beowulf, hijo de Ecgtheow”, como “Jaime Matarreyes”, “Aragorn, hijo de Arathorn, heredero de Isildur, Señor de los Dunedain, heredero del trono de Gondor, apodado Trancos, Capitán de los Montaraces del Norte” o “Daenerys de la Tormenta, de la Casa Targaryen, la Primera de su Nombre, la que No Arde, Reina de Mereen, Reina de los Ándalos, los Rhoynar y los Primeros Hombres, Khaleesi del Gran Océano de Hierba, Quebrantadora de Cadenas y Madre de Dragones”. Los poemas germánicos, en cambio, poseen versos aliterativos y las *kenningar* o metáforas descriptivas que refuerzan poéticamente la construcción y terminan por sustituir al objeto descrito en sí. De esa manera, “canción de lanzas” es *kenning* de “la batalla” y “lobo de las mareas” lo es de “la nave”, como “señor de anillos” es de “el rey”[[5]](#footnote-5). De esta manera, *Canción de fuego y hielo* (*Game of thrones*) y *El señor de los anillos* son *kenningar* modernos a la manera de los antiguos cantares.

El héroe épico realiza una misión que lo trasciende y beneficia a la comunidad. Sus hazañas son de tres tipos: de conquista, de liberación o de reivindicación (Rest, 1979). Por lo tanto, abandona el territorio conocido y emprende una aventura que lo lleva a lugares desconocidos y a atravesar diversas pruebas, para lo cual debe cruzar un límite literal o simbólico, o *umbral* (Campbell, 1993). Cabe recordar el límite de la aldea de los *hobbits*, la casa real en Götland en *Beowulf* al cruzar el mar, realizar una catábasis como Odiseo o Eneas o abandonar Winterfell como Sansa Stark.

La fantasía heroica, si bien se desarrolla en un mundo imaginario, en un pasado legendario, paralelo, en un futuro remoto o de otra dimensión, habla de magia y poder. Los castillos y sus torres, como núcleos de dicho poder, son tan universales como los brujos, los espíritus, los monstruos y las selvas y bosques. En tanto cronotopos (Bajtín, 1989), poseen una carga semántica propia, como la cueva, el lago, la isla o el mar. Esto responde a la lógica de los relatos folklóricos, cuya tendencia es presentar lo animista y lo milagroso y que no tiene nada que ver con las leyes naturales, sino con las Leyes de Olrik (Prat, 2005), con lo verosímil aristotélico. Melisandre, el hada Melusina, Medea o Morgana, Yennefer de Vengerberg y Geralt de Rivia de *The Witcher* o Raistlin Majere de la saga *Dragonlance* son ejemplos de magia y hechicería. En el siglo XII, de produce una gran difusión de las leyendas bretonas de Lanzarote, el rey Arturo y los caballeros de la Mesa Redonda*,* Tristán e Isolda, el Santo Grial, etc., que se consolidan como texto en el poema caballeresco “con la temática de amores intensos y fatales, caballeros entregados a diversas aventuras, episodios de encantamientos, magia, hechizos y sortilegios” (Lapesa, 2008, 132) para la sociedad cortés.

Los textos épicos reflejan el poder de la palabra, ya sea en tanto valor mágico o persuasorio, en los juramentos y en la arenga. Resulta de gran importancia en los discursos para enardecer los ánimos en la guerra, como la bellísima e inmortal arenga en *Enrique V,* de William Shakespeare, en la víspera de la Batalla de Azincourt[[6]](#footnote-6), la de Aragorn a los hombres de Gondor y de Rohan[[7]](#footnote-7), la del Cid a su mesnada[[8]](#footnote-8), la de Theon Greyjoy[[9]](#footnote-9) o la de Daenerys Targaryen[[10]](#footnote-10). A menudo después de la autopresentación mencionada, se continúa con estellamado al valor, directo e inspirador a los seguidores, es uno de los elementos infaltables en todo texto épico, a menudo empleado con un catálogo (un conjunto variado) o enumeración: de héroes, de naves, de objetos mágicos, etc. El *Libro de los Héroes* es una colección épica del siglo XIII (donde también se habla de Atila, Krimilda e Hildebrand), en la que abundan los conceptos de batalla y de aves de presa, “inseparables en toda la epopeya germánica” (Borges, 1978, p. 88). Dice Borges: “gigantes, enanos, dragones, huevos de dragón y jardines mágicos infestan el *Heldenbuch* [Libro de los héroes] […]. La mención de las águilas, de los cuervos y del lobo gris es típica de las epopeyas germánicas” (Borges, 1978, p. 88). Por ejemplo, el propio “Beowulf”; se trata del *kenning* “lobo de abejas” por “oso”. Aquí se aprecia la importancia del valor de la palabra.

Una mención especial merece la llamada *bellatrix* o mujer guerrera. No resulta algo común en la épica. Debido a lo extraordinario de su presencia, es que llama doblemente la atención y, lejos de guardarse en el olvido, se reviste de valores excepcionales. Ya las amazonas formaban parte de la mitología griega y la tragedia; convocadas por Héctor Priámida como aliadas de Troya; Hipólita concibió un hijo con Teseo, Hipólito[[11]](#footnote-11); Pentesilea, hermana de la anterior, combatió cuerpo a cuerpo nada menos que con Aquiles, quien finalmente la derrotó y le dio muerte sin saber que se trataba de una mujer; Hipsípila, reina de las lemnias, es la gran aventura amorosa del argonauta Jasón antes del matrimonio de este con Medea. En el *Cantar de los Nibelungos,* hermana del rey Gunther y esposa de Sigfrido, Krimilda dista mucho de ser una sumisa princesa. Viuda ya de Sigfrido, a instancias de Brunilda- esposa de Gunther y cuñada de la joven- y Hagen, planea una venganza que, aunque tarda años en concretarse, ve sus trágicos frutos después de desposarse con el rey Etzel (Atila). Tanto Krimilda como Brunilda, sobre todo esta última por tratarse de una valquiria como se menciona en la *Edda poética* o *Mayor*, presentan características amazónicas. En gran parte de los textos épicos suele aparecer en segundo plano[[12]](#footnote-12), como doña Ximena, Wealtheow o Briseida, en otros las *bellatrices* ocupan un papel categórico y de relevancia, sobre todo en la deconstrucción de que es objeto la fantasía épica actual. Arya Stark, Brienne de Tarth (*Game of thrones*), Éowyn (*El señor de los anillos*), Kassandra (*Assassin’s creed: Odyssey*) o Ciri (Cirilla Riannon, *The witcher*). No se puede olvidar a *La Doncella Guerrera*, del romance homónimo: la menor de siete hermanas decide ir combatir como don Martín de Aragón, debido a la vejez de su padre y para demostrar su fortaleza, capacidad y destreza.

Si bien la novela moderna presenta varias historias paralelas y simultáneas, anacronías y anisocronías (Genette, 1989b), así como más de un personaje, en la épica moderna traducida en videojuegos parece respetarse la Ley de Unidad Narrativa de Axel Olrik (Prat, 2005). De esta manera, nos encontramos con un solo un hilo narrativo, sin retroceder en el tiempo para dar detalles, los cuales, si es necesario, se dan por medio. La intriga es lineal, en claro contacto y vinculación con la épica clásica y tradicional, con un solo argumento por cada relato, cuyo desarrollo, asimismo, se orienta a la concentración de un solo protagonista. Tales son los casos de Alexios Lakonios de *Assassins’s Creed: Odyssey* y Geralt de Rivia de *The Witcher.* Las continuas analepsis y prolepsis – como el sueño profético del rey Perión de Gaula con respecto a su hijo o el destino de Mopso en *Las argonáuticas* de Apolonio de Rodas- responden más a las características de la novela decimonónica y del siglo XX y a las vicisitudes del mercado y la audiencia, como en *Game of thrones* y su pluralidad de focalizaciones e historias simultáneas.

En muchas de estas manifestaciones épicas se observan ciertos parámetros, a los cuales el folklorista Axel Olrik denominaba “leyes”. Por ejemplo, la Ley de la Repetición; siempre aparece vinculada al número 2 y al 3. Puede verse en las profecías y oráculos o en las pruebas, los recibimientos y banquetes o las batallas y las partidas. La retención del héroe de parte de una mujer en una isla, ya como prisionero o como amante, y la consecuente partida de este, como Odiseo y Calipso y Circe, o la búsqueda de aventuras caballerescas. Por otra parte, la del 3 está muy presente en los relatos folklóricos tradicionales. Tres son los monstruos y enfrentamientos de Beowulf; tres son los personajes femeninos del Cid; tres son los integrantes del combate singular en nombre de Ruy Díaz y los cantos del poema; las pruebas definitivas a las que es sometido Jasón de parte de Eetes de Colcos;; tres son los huevos de dragón y los respectivos Rhaegal, Viserion y Drogon en *Game of thrones.* Además, la Ley del 2 por escena lleva a considerar que solo este número de personajes intervienen, aunque haya más presentes, que permanecen como espectadores, como Beowulf y Wiglaf; Ruy Díaz y Martín Antolínez o Alvar Fáñez. Esta ley contempla la polarización, la antítesis y la oposición, que se refleja en el argumento y la intriga: por ello nos encontramos con Aquiles y Héctor, Eneas y Turno, Beowulf y Gréndel, Amadís y el Endriago, Sigfrido y Hagen, Ruy Díaz y Garcí Ordóñez. Asimismo, si dos personajes aparecen desempeñando el mismo papel, se trata de la Ley de los Gemelos, como Raquel y Vidas, Diego y Fernando, los Infantes de Carrión, Zetes y Calais, Peleo y Telamón, Cástor y Pólux.

La fantasía épica, descendiente del mito y prima de la novela –tanto de caballerías como moderna-, respondiendo a tradicionales esquemas, categorías, estructuras y desplazamientos, presenta los ardides o engaños, los que constituyen el motivo de la traición[[13]](#footnote-13). En la épica árabe, no se concibe el desarrollo de la acción sin el traidor oculto y constante. En la *Chanson de Roland* está el noble Ganelón; en el *Cantar de los Nibelungos,* Hagen; en el *Poema de Mio Çid,* Garcí Ordóñez y los Infantes de Carrión; los Diez Caballeros, otrora leales, en *Beowulf.* Otro tanto sucede con los difamadores, mentirosos, calumniadores, chismosos, delatores; Unferth, quien menosprecia públicamente a Beowulf acusándolo de incapaz y temerario, desconfiando de su habilidad como guerrero para enfrentar a Gréndel, Walder Frey, Lord Bolton o Petyr Baylish en *Game of thrones.*

Los relatos épicos, y por ende la fantasía épica, permiten que lo terrenal y lo celestial, lo sublime y lo vil, fantasía y realidad se mezclen en una *imago mundi* mediante la cosificación de mitos, utopías y narraciones de aventuras donde las dicotomías de lo bello a la fealdad, el bien al mal, la vida a la muerte, etc. juegan un papel relevante y ya clásico. Esta literatura del *fantasy* o fantasía épica no es realista ni busca serlo, pues prioriza “mitos, leyendas, cuentos de hadas y folklóricos, alegorías utópicas, ensoñaciones” (Jackson, 1986, p. 11). Sin embargo, si el *fantasy* literario rechaza y se opone a las definiciones de lo real o lo posible, como señala Jackson, y esta violación “de los supuestos dominantes amenaza con subvertir (derrocar, trastornar, socavar) las reglas y convenciones que se consideran normativas […] [y] perturba las ‘leyes’ de la representación artística y las reproducciones de lo ‘real’ en la literatura” (1986, p. 12), al producirse esa subversión, no lo hace en forma caótica, sino, precisamente, con reglas, normas y “leyes” prescriptivas de la literatura, que presentan rasgos de los cuentos de hadas tradicionales y que “reúne características de otros géneros como el romance, la picaresca, la novela gótica e incluso el mito, entre otros” (Castro, 2016, p. 6).

En resumen, en la Antigüedad y la Edad Media, los transmisores y difusores de los textos orales (y luego fijados por la escritura) fueron los aedos y rapsodas, los juglares y trovadores, los bardos y escaldas que se encargaron de recrear el nacimiento del héroe y su linaje, marca de nacimiento e identidad; sus valores morales puestos a prueba; su destino de grandeza o su tragedia y la ayuda de algún mago o hechicera para conseguir la gloria y un amor y viajes a geografías maravillosas. Ahora, además, a otras galaxias y tiempo y espacio diferentes, donde impera lo paranormal, desconocido y sobrehumano, pero aquello de hace milenios pervive. Lejos de morir o desaparecer como género literario, la épica “se ha metamorfoseado, infiltrado, desembocado o desaguado en otros géneros con el fin de garantizar su supervivencia, utilizando estrategias” (Pedrosa, 2005, p. 49), entre ellas la transformación e imitación como modos de derivación o, como dice Genette, prácticas hiperestéticas (1989a) como cine, cómics, deporte, música, publicidad, redes sociales, juegos de rol, en línea o de consola, que buscan lograr la identificación del público y, acaso, una *kátharsis*. Se trata de una creación consciente y voluntaria. Antes se lograba con la voz impersonal y anónima y exterior; hoy resulta fundamental la subjetividad y la aventura en primera persona. En el caso de los juegos, son puestas en escena bélicas, competencias contra un otro virtual, y dichas contiendas constituyen un *agôn*, en donde lo lúdico no se exime del *pólemos* y se consolida en el ejercicio épico. En esta comparación interartística, podemos hablar de transposición en los casos de *Game of thrones* y *The witcher*, pues sus textos de partida son una novela, respectivamente, por lo que Cabo (2006) habla de adaptación, con sus tres variables: diégesis, historia y personajes[[14]](#footnote-14). En los casos de videojuegos, consideramos una interactividad interna (usuarios identificados como miembros del mundo ficcional) y exploratoria, ya que por la navegación no altera las reglas de la narración, con opción de ontológica si es posible modificar dicha estructura. No es ya un oyente-lector que interpreta un texto épico oral o escrito, sino un usuario que virtualmente actúa, mediante dispositivos, como héroe de dicho texto o adquiere su focalización (Bal, 2006; Pozuelo, 2009). Ahora bien, esto se realiza en espacios sinestésicos (Abril, 2007). En el caso de los videojuegos, la diégesis correspondiente a huir, saltar, enfrentar al monstruo, saltar, etc. se realiza con el control de la acción, con mímesis. Señala al respecto Gonzalo Abril: “las experiencias sinestésicas se integran a su vez en nuevas prácticas lecto-escritoras […] dentro de una actividad sinquinésica, que es al mismo tiempo interpretación y acción, lectura-producción de un texto audiovisual y actividad psicomotriz” (Abril, 2007, p. 69). Las competencias lectoras ahora alternan y conviven con la interacción de imágenes sensoriales, sobre todo teniendo en cuenta la realidad virtual.

Mediante las proyecciones, “los oyentes o espectadores- anónimos e ignorados detrás de una pantalla cinematográfica o televisiva- anestesian, durante el tiempo que dura la canción o competencia, sus fracasos y frustraciones al imaginarse en los héroes tal como cada uno hubiera querido ser…” (Bauzá, 2005, p.164). La realidad, dura y difícil, y despojada de la magia, imaginación y maravilla de otros tiempos (y, por qué no, de su ingenuidad), provoca en compensación la búsqueda de elementos que la modernidad y la ciencia derribaron. Bien lo dijo Ortega y Gasset: “Cuando la visión del mundo, que el mito proporciona, es derrocada del imperio sobre las ánimas por su hermana enemiga la ciencia, pierde la épica su empaque religioso y toma a campo traviesa en busca de aventuras” (Ortega y Gasset, 1964, p. 119).

Ma. Cristina del Solar

Referencias bibliográficas

Abenójar Sanjuán, Óscar (2011). "Épica, folclore y literatura comparada: nuevas perspectivas", *Revista de poética medieval*, 25, pp. 11-15

Abril, Gonzalo (2007). *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira* Madrid: Síntesis.

Aristóteles (2004). *Poética* (Ed. de Eduardo Sinnott). Buenos Aires: Colihue.

Bajtín, Mijail (1989). *Teoría y estética de la novela.* Madrid: Taurus.

Bal, Mieke (2006). *Teoría de la narrativa*, Madrid: Cátedra.

Borges, Jorge Luis (1978). *Literaturas germánicas medievales,* Buenos Aires: Emecé

Bauzá, Hugo Francisco (2005). *Qué es un mito. Una aproximación a la mitología clásica,* Buenos Aires: FCE.

Cabo Aseguinolaza, Fernando y M. do Cebreiro Rábade Villar (2006). *Manual de Teoría de la Literatura,* Madrid: Castalia.

Campbell, Joseph (1993). *El héroe de las mil caras. Análisis psicoanalítico del mito* México: FCE

Castro Balbuena, Antonio (2016). “De *hobbits,* tronos de hierro y vikingos. Desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica”. *Tonos digital. Revista de estudios filológicos,* 31, pp. 1-24. Recuperado de ˂<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5544795>˃ 27-11-18

Díaz Padilla, Fausto (1981-1982). “La espada Tizón traducción castellana de *brand*: un aspecto del origen germánico de la épica”. *Archivium. Revista de la Facultad de Filología,* Tomo 31-32, pp. 241-254.

Fernández, Pelayo H. (1975). *Estilística. Estilo. Figuras estilísticas. Tropos,* Madrid: José Porrúa Turanzas.

Galmés de Fuentes, Álvaro (1978). *Épica árabe y épica castellana,* Barcelona: Ariel.

Garrosa Gude, José Luis (2011). “Ríos de sangre y molinos de guerra: fuerza y permanencia de las fórmulas y los motivos épicos”. *Revista de poética medieval*, 25, pp. 153-174.

Genette, Gerard (1989a). *Palimpsestos.* Madrid: Taurus.

-------- (1989b). *Figuras III.* Barcelona: Lumen.

Guillén, Claudio (2005). *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la Literatura Comparada (Ayer y hoy),* Barcelona: Tusquets

Jackson, Rosemary (1986). *Fantasy: literatura y subversión.* Buenos Aires: Catálogos Editora.

Kantor, Sofía (1995). “Poética, valoración y registro épico”. *Medioevo y literatura. Actas del V Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval,* Vol. II. Ed. de Juan Paredes, Granada: Universidad de Granada, pp. 521-528.

Lapesa, Rafael (1985). *Historia de la lengua española.* Madrid: Gredos.

------------ (2008). *Introducción a los estudios literarios,* Madrid: Cátedra.

Menéndez Pidal, Ramón (1951). *De primitiva lírica y antigua épica.* Buenos Aires: Espasa-Calpe

Narbona Vizcaíno, Rafael (2014). “La sublimación del héroe en la épica medieval”. *La cultura en la Europa del siglo XIII. Emisión, intermediación, audiencia. Actas de la XL Semana de Estudios Medievales de Estella*, 16 al 19 de julio de 2013, Pamplona: Departamento de Cultura, Turismo y Relaciones Institucionales de Navarra, pp. 27-67

Ortega y Gasset, José (1964). *Meditaciones del* Quijote*. Ideas sobre la novela.* Madrid: Espasa-Calpe.

Pabón S. de Urbina, José M. (1982). *Diccionario manual griego-español,* Barcelona: Bibliograf.

Pedrosa, José Manuel (2005). “¿La muerte de la épica? Las metamorfosis de un género literario, entre la modernidad y posmodernidad”. *Revista de poética medieval,* 14, pp. 47-94

*Poema de Mio Çid* (Edición de Leonardo Funes) (2007). Buenos Aires: Colihue.

Pozuelo Yvancos, José María (2009). *Teoría del lenguaje literario,* Madrid: Cátedra.

Prat Ferrer, Juan José (2005). “El héroe en los relatos folklóricos: patrones biográficos, leyes narrativas e interpretación”. *Revista de folklore,* 300, pp. 183-199.

---------- y L. M. Almudena García Alonso (2007). “La memoria en la tradición cultural”. *Culturas populares. Revista electrónica,* 5, julio-diciembre, pp. 1-33. Recuperado de ˂<http://www.culturaspopulares.org/textos5/articulos/prat.pdf>˃ 30-5-19.

----- (s/f a). *El héroe en los relatos folklóricos: patrones biográficos, leyes narrativas e interpretación (I).* Recuperado de ˂<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-heroe-en-los-relatos-folkloricos-patrones-biograficos-leyes-narrativas-e-interpretacion-i/html/>˃ 30-5-19

------ (s/f b). *El héroe en los relatos folklóricos: patrones biográficos, leyes narrativas e interpretación (II).* Recuperado de ˂<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-heroe-en-los-relatos-folkloricos-patrones-biograficos-leyes-narrativas-e-interpretacion-ii/html/>˃ 30-5-19

Rest, Jaime (1979). *Conceptos fundamentales de la literatura moderna,* Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

Shakespeare, William (1991). *La vida del rey Enrique V.* En *Obras completas I.* México: Aguilar, pp. 571-631

Todorov, Tzvetan (1998). “Las categorías del relato literario”. Barthes, Roland y otros, *Análisis estructural del relato* México: Coyoacán, pp. 155-192.

Material fílmico

*Euron Greyjoy, nuevo rey de las Islas de Hierro, Juego de Tronos,* disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=hY6T9XmArrU>

*Game of thrones. Season 6, episode 6, Daenerys speech,* disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Hch_RT2_czg>

*Hoy no es ese día. Aragorn, El Señor de los Anillos,* disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=69ATf0aWuZg>

1. La épica irlandesa prefirió el relato en prosa, como señala Garrosa Gude. [↑](#footnote-ref-1)
2. La recopilación de relatos épicos musulmanes escritos constituyen el género *al-siyar al-l-magazi*. [↑](#footnote-ref-2)
3. Las clases de epíteto son: tipificador (lo arquetípico); metafórico o perifrástico; enfático; apositivo; suprarrealista o creador; epíteto-frase. [↑](#footnote-ref-3)
4. Para Menéndez Pidal, corresponde a una etapa situada entre 1236 y mediados del siglo XIV. [↑](#footnote-ref-4)
5. Borges menciona una serie de bellísimos *kenningar*: el brazo no es tal sino “fuerza del arco”; la sangre es “sudor de la guerra”; la barba, “bosque de la quijada”; el mar, “tierra del cisne”; la nave, “lobo de las mareas”; el corazón, “la manzana del pecho”; la cerveza, “marea de la copa”. [↑](#footnote-ref-5)
6. “[Esta fecha de San Crispín] nunca llegará sin que a ella vaya asociado nuestro recuerdo, el recuerdo de nuestro pequeño ejército, de nuestro feliz pequeño ejército, de nuestro bando de hermanos; porque el que hoy vierte conmigo su sangre será mi hermano…”. (Shakespeare, William [1991]. *La vida del rey Enrique V,* en *Obras completas. I,* Madrid: Aguilar, p. 612). [↑](#footnote-ref-6)
7. “Hijos de Gondor, y de Rohan, mis hermanos, veo en vuestros ojos el mismo miedo que encogería mi propio corazón, pudiera llegar el día en que el valor de los hombres decayera y olvidáramos los lazos que mantienen unida nuestra comunidad, pero hoy no es ese día […] , yo os llamo a luchar ¡hombres del oeste!”, arenga de Aragorn, <https://www.youtube.com/watch?v=69ATf0aWuZg> en *El señor de los anillos.* [↑](#footnote-ref-7)
8. “–¡Ya cavalleros, apart fazed la ganancia, / apriessa vos guarnid e metedos en las armas! / El conde don Remont darnos ha grant batalla, / de moros e de cristianos gentes trae sobejanas, / a menos de batalla non nos dexarié por nada.”. vv. 985-989. [↑](#footnote-ref-8)
9. “Soy Theon Greyjoy, el último hijo vivo de Balon Greyjoy, y ella [Yara] es su gobernante legítima […] ¡ella es una guerrera, ella es una nacida de Hierro! ¡No encontraremos a un mejor líder! Ella es nuestra reina”, arenga por su hermana Yara. <https://www.youtube.com/watch?v=hY6T9XmArrU>.Temporada 7, *Game of thornes*. [↑](#footnote-ref-9)
10. “¿Cabalgarán los caballos de madera a través del océano negro de sal? ¿Matarán a sus enemigos en sus trajes de hierro y derrumbarán sus casas de piedra? ¿Me darán los Siete Reinos, el regalo que Khal Drogo me prometió frente a la Madre de Montañas? ¿Están conmigo, ahora y siempre?”. Arenga de Daenerys Targaryen. <https://www.youtube.com/watch?v=Hch_RT2_czg>.Temporada 6. *Game of thrones*. [↑](#footnote-ref-10)
11. La misma amazona a la cual arrebata Hércules, el héroe tebano, el cinturón en su 9° trabajo. [↑](#footnote-ref-11)
12. En los medievales latinos, la mujer suele figurar como consoladora del cautivo. En la famosa *Leyenda de los Infantes de Lara*, es la hermana de Almanzor, quien luego concibe con él, don Gonzalo Gústioz, al bastardo Mudarra, ejecutor de la venganza. [↑](#footnote-ref-12)
13. De gran importancia son el ser y el parecer, como categorías del relato de T. Todorov. [↑](#footnote-ref-13)
14. Otras dos formas de transposición son la contaminación, a partir de varias novelas, y la narrativización, a partir de textos no narrativos. [↑](#footnote-ref-14)