

**Universidad Popular Autónoma
del Estado de Puebla**

Filosofía y Humanidades



“El modelo de lectura en Tolkien”

Trabajo de investigación

**que para obtener el título de
Licenciado en Humanidades**

presenta:

Roberto Solís y Fernández

Directora:

Mtra. Abigail Villagrán Mora

Puebla, Pue., México 2018



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyla**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

El uso de textos, imágenes, gráficas, 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 de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Antes que nada, quiero agradecer a la directora de la presente tesina, la Mtra. Abigail Villagrán Mora. Por todas aquellas asesorías, correcciones (de formato y contenido), fuentes recomendadas y, lo más importante: su interés y júbilo mostrados hacia cada uno de los avances de la investigación. Su ejemplar profesionalismo, fueron y serán, una gran motivación para éste y otros futuros proyectos.

De igual forma, quiero mostrar mi gratitud hacia las personas que siguieron esta investigación desde sus primeras instancias: la Dra. Robin Ann Rice y el Dr. Jorge Medina Delgadillo. Sus conocimientos filosóficos y literarios, estimularon mucho los avances de la tesis. Durante toda mi carrera universitaria, su docencia y amistad han sido fundamentales para mi formación.

Hago mención a los siguientes profesores: al Dr. Roberto Casales García, al Dr. José Martín Castro Manzano, al Dr. Noé Blancas Blancas y, al escritor Juan Alejandro Badillo Cervantes. Su docencia también ha marcado mi carrera; desde escudriñar cualquier posibilidad metodológica, compartir sus visiones, experiencias y lecturas; hasta cualquier asignatura, conferencia o charla. Ellos han desarrollado mi potencial, al disipar cualquier tipo de dudas.

Anexo este párrafo, para recordar mi aprecio hacia mis camaradas: Marisol, Patts, Edna, Paula, Paco, Manu, Víctor, Nic y Yael; gracias por brindarme su amistad. Esta humilde aportación, también es fruto de todas aquellas tertulias que tuvimos en la facultad.

Gracias a mí familia por el cariño, la confianza y el respaldo: a mi padre Roberto, a mi hermano Rafael, a mi hermana Elsa, y a mis suegros Cari y Víctor. Mi amor a mi esposa Gaby y a mi pequeño Betito: todo mi trabajo les pertenece a ustedes, el alba de mi vida.

Este análisis va dedicado a la persona que incentivó mi afecto hacia las letras, mi madre: Elsa Leticia Fernández Morales (pese a tu pronta ida, siempre estás cerca).

*Gris como una rata, grande como una casa, la nariz de serpiente, hago temblar la tierra cuando piso la hierba; y los árboles crujen.
Con cuernos en la boca por el Sur voy moviendo las inmensas orejas.
Desde años sin cuento, marchó de un lado a otro, y ni para morir en la tierra me acuesto.
Yo soy el Olifante, el más grande de todos, viejo, alto y enorme.
Si alguna vez me ves, no podrás olvidarme.
Y si nunca me encuentras no pensarás que existo.
Soy el viejo Olifante, el que nunca se acuesta.*

(Tolkien, 2003: 329)

Índice

Presentación del estudio	5
Introducción; preliminares al estudio del <i>Legendarium</i>	6
La contextualización del <i>Legendarium</i>	7
Clasificación de las obras del <i>Legendarium</i>	12
1. El modelo fantástico de creación en el “Ainulindalë”	17
1.1 La subcreación; desde su lectura mítica	21
1.2 Influencia de los arquetipos de los mitos de creación en el <i>Legendarium</i>	32
1.3 Las jerarquías de los mitos de creación que persisten en el <i>Legendarium</i>	39
1.3.1 La creación del mundo y la descripción de sus dominios (en Hesíodo)	41
1.3.2 La jerarquización y linaje de dioses y criaturas (en Hesíodo)	41
1.3.3 La creación del mundo y la descripción de sus dominios (en Tolkien)	42
1.3.4 La jerarquización y linaje de dioses y criaturas (en Tolkien)	43
1.3.5 De una fuerza arquitecta del universo	45
1.3.6 De fuerzas que se unen por un propósito	45
1.3.7 De fuerzas de choque que generan elementos	46
1.4. Las cosmogonías; desde una visión fantástica	48
2. El caldero mágico tolkiano	54
2.1 Simbología del caldero mágico	60
2.2 La magia como una alegoría tolkiana de la creación literaria	62

	4
2.3 Modelos narrativos tolkianos.....	66
2.3.1 El modelo mítico.....	66
2.3.2 El modelo de la fantasía.....	77
2.3.3 El modelo épico.....	85
2.3.4 El modelo histórico.....	87
2.4 El Legendarium como modelo de lectura mítica.....	89
3. La narrativa del <i>Legendarium</i>	93
3.1 La relevancia de las relaciones transtextuales para la obra tolkiana.....	101
3.2 La intertextualidad de la subcreación en lo mítico del <i>Legendarium</i>	104
3.3 Metaficción en el <i>Legendarium</i>	116
3.4 Hipertexto/s e hipotexto en el <i>Legendarium</i>	125
3.4.1 Alusiones a la subcreación; en las canciones melódicas del <i>Legendarium</i>	128
Conclusión; la improvisación como facultad del lector tolkiano.....	141
Bibliografía.....	146

Presentación del estudio

Al inicio de este trabajo, se plantean las bases del “Ainulindalë” y su relevancia para la obra tolkiana (en cuanto al modelo subcreador). Tras su comparación, se pretende estudiar la influencia de los mitos y las cosmogonías en el “Ainulindalë”. Más tarde se plantean los tipos de relaciones que existen dentro y fuera la obra (intertextualidad); para finalmente, mencionar la relevancia del modelo de “subcreación”, no sólo internamente para la fantasía tolkiana, sino también desde su lectura.

Proponemos un modelo de lectura mítica desde una perspectiva de “unidad”, basado en el análisis de la estructura narrativa del *Legendarium* y sus elementos, así como en la subcreación como analogía de revalorización del lector sobre la obra. Para ello se abordarán los siguientes tópicos:

- El modelo mítico de creación y su influencia en el modelo subcreador: de los arquetipos y jerarquías míticas que resurgen a partir del nuevo modelo mítico tolkiano.

Se analizará la perspectiva tolkiana sobre el mito y su categoría de verdad. El *Legendarium* y su mito cíclico de la caída; su potencial mítico, desde una supuesta funcionalidad cosmogónica; su sistema y sus categorías jerárquicas (contraste con mitos previos). La idea es comprobar cómo la estructura literaria de Tolkien, es un medio de renovación para antiguos simbolismos.

- El caldero mágico tolkiano: a partir del acervo literario de Tolkien, las palabras y simbolismos míticos que renuevan su fuerza a través de la ficción y cómo los modelos literarios (mítica, fantástica, épica e histórica) influyen en el *Legendarium*.

Se analizará el acervo literario de Tolkien, desde su alegoría del “caldero mágico”.

Sus estrategias narrativas (mito, fantasía, épica e historia); su modelo narrativo

(mítico-maravilloso); el “final feliz” como desenlace en sus relatos; y el discurso de historicidad empleado desde la visión cronológica de la obra. El propósito de esta sección, es establecer la identidad de la obra desde su lenguaje.

- La lectura mítica de la subcreación: a partir de la narrativa (estructura); la transtextualidad y la intertextualidad (relaciones y referencias); la metaficción (metatextos); y la hipertextualidad (alusiones) de la subcreación en el *Legendarium*. Se analizará la estructura narrativa del *Legendarium*. Identificación del narrador, el discurso del relato y su temporalidad; la lectura mítica del *Legendarium*, desde una visión de conjunto (la totalidad de la obra); el diálogo que tienen las obras entre sí (intertextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y las alusiones de la subcreación). En este apartado, se plantea el sentido y la relevancia de la obra.
- Como conclusión afirmamos la relevancia del *Legendarium* y su mensaje de la subcreación: la reinterpretación, como fin último de la obra. El lector hace trascender al texto; lo literario y su influencia en la estructura de lo real.

Ya determinadas las coordenadas de este análisis, partamos por mencionar el modelo de creación del *Legendarium*.

Introducción; preliminares al estudio del *Legendarium*

Para rastrear el origen del fenómeno contemporáneo de Tolkien se analizará el relato “Ainulindalë”, que aparece al principio de la obra *El Silmarillion*. El “Ainulindalë”, como veremos, es el relato fundamental para entender la mitología tolkiana. Al inicio de este trabajo, se comparará al “Ainulindalë” con otros relatos míticos, para así, entender por qué se utilizan las ideas de origen, y cómo se cohesionan los componentes de los mitos antiguos con la literatura fantástica contemporánea.

Pareciera que Tolkien utilizó los componentes del género mítico, para darle forma a una mitología que él llamó: *Legendarium*. Podremos decir, que para proponer una lectura mítica del fenómeno de la fantasía tolkiana, la vía de acceso es el *Legendarium* con el modelo de subcreación. Probablemente, el propósito de la subcreación tolkiana, que se inaugura en el “Ainulindalë”, sea el ofrecer una lectura como un tipo de experiencia mítica para su lector. La narrativa tolkiana vendría a ser una especie de simulación mágica, que incita al lector a añadir de su pensamiento; nuevas imágenes para el mundo de fantástico de Arda. Con esto, el lector del “Ainulindalë” no sólo es testigo de la narración, sino partícipe con su lectura. Dicho de otra forma, el lector, paralelamente a su lectura: subcrea en una experiencia mítica.

De primera instancia, se hablará del conjunto de circunstancias que dieron origen al *Legendarium*; cómo desde la perspectiva del escritor surgió el *Legendarium* y cuáles fueron las motivaciones para describirlo. Lo siguiente, será clasificar las obras que forman el *Legendarium*, para ubicar el espacio y tiempo de la narrativa tolkiana.

Con lo previo, se podrá presentar el modelo de subcreación como una constante narrativa tolkiana dentro de dicho universo fantástico del *Legendarium*. Por tanto, se hablará de la relevancia del texto “Ainulindalë”, que describe dicho modelo fantástico de subcreación y que, además, funciona como una especie de núcleo en torno al cual orbitan todas las demás obras del *Legendarium*.

La contextualización del *Legendarium*

Humphrey Carpenter en su biografía de Tolkien narra que éste, tras su retorno de la Gran Guerra, aparte de dedicarse al estudio constante de la filología y la mitología, comenzó a

animarse a gestar “una mitología para Inglaterra”.¹ Inspirándose en el *Kalevala* finlandés,² el Génesis y las Sagas Nórdicas. Con *El Silmarillion*, Tolkien planeaba forjar una nueva mitología contemporánea, que de cierta manera reflejara un sentimiento inglés. Carpenter nos relata que: “En la cubierta de un cuaderno barato (Tolkien) escribió con un grueso lápiz azul el título que había elegido para su ciclo mitológico: «El libro de los cuentos perdidos» [...]”

El libro de los cuentos perdidos, que hoy se conoce como *El Silmarillion*,³ sería el trabajo más ambicioso que Tolkien jamás emprendiera.⁴ Ya sea por la investigación, la enseñanza (o porque las editoriales querían vender más historias sobre los hobbits y de la saga del anillo), los bosquejos no pudieron ser ni editados, ni compilados para su publicación. Dicho título, se debe tomar como un sugerente a una idea de totalidad de la obra tolkiana, es decir, Tolkien tituló *El libro de los cuentos perdidos*, a un conjunto de obras indeterminado para el lector, pero que sirvió de eje para la planificación y elaboración de su *Legendarium*.

¹ Humphrey Carpenter, *J. R. R. Tolkien. Una biografía* (Barcelona: Minotauro, 1990), 83-86. Carpenter también narra en la biografía de Tolkien, que G. B. Smith y Christopher Wiseman incentivaron a Tolkien a escribir una epopeya que explicase el origen mítico de los escenarios y criaturas que les narraba. Este relato es interesante, ya que Tolkien no sólo era incentivado por su creatividad, sino que, además, su inspiración también provenía de motivaciones personales. Carpenter narra que Christopher Wiseman mandó una carta a Tolkien en épocas navideñas, informándole de la muerte de su querido amigo G. B. Smith, ocasionada por la explosión de una granada.

² Elemer Bako, *Elias Lönnrot and his Kalevala, A Selective Annotated Bibliography with an Introduction to the National Epic of Finland* (Washington: The Library of Congress, 1985), 1-2. El *Kalevala* (la épica nacional de Finlandia), es una serie de canciones folclóricas compiladas por Elias Lönnrot. El llamado *Proto-Kalevala* fue la primera versión póstuma completada en 1835, con un total de 16 canciones heroicas. La última versión revisada por Lönnrot conjunto a David E. D. Europaeus (un coleccionista de poesía folclórica) sería el ‘*Nuevo Kalevala*’. Publicado en 1849, consistía de 50 poemas con el propósito de narrar las esencias de todo lo finlandés, desde la tierra, los oficios y el drama melancólico de la vida y la muerte desde el pensamiento finlandés.

³ *El Silmarillion*, compilación realizada por el hijo de Tolkien: Christopher Tolkien. Se trata de las anotaciones que Tolkien llamó *El libro de los cuentos perdidos* (que sería más tarde publicada como una obra predecesora de *El Silmarillion*).

⁴ Clyde S. Kilby, *Tolkien & The Silmarillion* (Wheaton: Harold Shaw Publishers, 1976), 50. Clyde S. Kilby menciona que ya desde 1906, Tolkien tenía en mente a los Valar del “Ainulindalë”.

Al inicio de *El Silmarillion*, el lector se entera de que *El libro de los cuentos perdidos* es un proyecto incompleto, lo cual le remite a la idea de una totalidad inaccesible. Pareciera que Christopher Tolkien al explicar su edición, además de intentar aclararle al lector el proceso de creación de su padre con *El Silmarillion*, también lo está incitando al enigma: ¿*El Silmarillion* está inacabado?

Esta idea de “obra inacabada” que aparece al inicio de *El Silmarillion* como una especie de aclaración de Christopher para el lector, no sólo se remite a esta instancia, sino a toda la obra tolkieniana. Desde el “Ainulindalë” con el mundo mágico pero inacabado de Arda; el “Libro Rojo” de Bilbo inconcluso en *El Hobbit* y después, heredado a Frodo en *El Señor de los Anillos*; hasta el lienzo interrumpido de Niggle: la idea de obra “inacabada” es una constante, y refuerza la idea de “conjunto” buscada por Tolkien para su obra, en una interdependencia textual.

Tolkien, en su carta dirigida a Waldman,⁵ habla sobre su incentivo de escribir leyendas para así llegar a formar su deseada “mitología”. Esta idea de crear una mitología para el pueblo inglés, según Tolkien, era un objetivo importante para la elaboración de una identidad contemporánea, gestada desde el relato fantástico. Así lo explica:

[...] desde mis días tempranos me afligió la pobreza de mi propio amado país: no tenía historias propias (vinculadas con su lengua y su suelo), no de la cualidad que yo buscaba y encontraba (como ingredientes) en leyendas de otras tierras. [...] Por supuesto, se disponía y se dispone de todo el mundo arthuriano; pero, aunque poderoso, está imperfectamente naturalizado, asociado con el suelo de Bretaña, pero no con el inglés; y no reemplaza lo que siento ausente. Por empezar, lo «feérico» es en él demasiado pródigo y fantástico, incoherente y repetitivo. Pero lo que es aún más importante: está implicado en la religión cristiana y explícitamente la contiene. [...] El mito y el cuento de hadas, como toda forma de arte, deben reflejar y contener en solución elementos de moral y verdad (o error) religiosa, pero no de manera explícita, no en la forma conocida del mundo primordialmente «real». [...] tenía intención de crear un cuerpo de leyendas más o menos conectadas, desde las amplias cosmogonías

⁵ Humphrey Carpenter y Christopher Tolkien, *Cartas de J. R. R. Tolkien* (Barcelona: Minotauro, 1993), 171-172.

hasta el nivel del cuento de hadas romántico [...] que podría dedicar simplemente a Inglaterra, a mi patria [...] (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 171-172)

Sin embargo, la idea tolkiana de expresar la identidad de una sociedad a través de la fantasía, ya había sido contemplada en la modernidad por los pensadores románticos; que buscaban una superación de la religión en el arte, frente a la noción de razón en la Ilustración. Tal como lo dice Günther Pöltner,⁶ la propuesta de los poetas románticos sería una nueva mitología basada en la razón. Así, la moralidad se fomentaría a través de una vía artística capaz de renovar a la humanidad con valores estéticos. A esto, comenta Pöltner,⁷ se le denominó “Programa sistemático”; Integrado por Schlegel y su mitología universal, Schelling con su idealismo trascendental, y Wagner con su visión de obra de arte total. La intención de dicho “Programa sistemático” era expresar al arte como una celebración hacia la solidaridad humana a través de una mitología poética/racional.

Agregado al pensamiento de los románticos del S. XIX, dice Martínez Montealbán⁸ que Schlegel habló sobre una carencia de la cultura moderna, respecto al ideal de la libertad como arquetipo de la humanidad. Montealbán declara⁹ que la piedra angular de aquel postulado romántico es la revolución estética; es decir la nueva mitología. Los mitos griegos expresados desde la vía poética eran la fuente formativa de la antigüedad y contenían una relación estrecha de la humanidad con la naturaleza, es decir, su porvenir. Al declarar Schlegel:

[...] nuestra poesía carece de un centro como lo era la mitología para los antiguos, y todo lo esencial en lo que la moderna arte poética queda a la zaga de la antigua puede

⁶ Günther Pöltner, «La idea de Richard Wagner de la obra de arte total», *Thémata, Revista de filosofía*, n.º 30 (2003): 171-172.

⁷ *Ibíd.*

⁸ Miguel Ángel Martínez Montealbán, *El camino romántico a la objetividad estética, La filosofía del joven Schlegel como programa del primer romanticismo alemán* (Valencia: Universidad de Murcia, 1992), 140-142.

⁹ *Ibíd.*

resumirse en estas palabras: no tenemos una mitología [...] (Montealbán, 1992: 140-142)

En la cita previa, Schlegel se refirió a la poesía mítica no como una fuente alegórica, sino como una expresión del ideal de la libertad como otro conocimiento trascendental para la sociedad del S. XIX.

Como el “Programa sistémico” y su romántica propuesta de nueva mitología para la sociedad, Tolkien quería escribir relatos que reflejaran determinados valores de la identidad inglesa, sin prescindir necesariamente de alegorías míticas. Agregado a esto, cabe señalar que Tolkien se basaba en las tradiciones y costumbres del inglés, para así moldear, tanto arquetipos como estereotipos para sus personajes. Esto a consecuencia de que para Tolkien no existía una mitología propia del inglés contemporáneo, debido a que la tradición oral y escrita, provenían del contexto anglosajón. Podríamos pensar, que lo que Tolkien pretendió con dicho *Legendarium*, era representar a lo “inglés” (como lo hicieron sus predecesores románticos del S. XIX con la poesía) desde el terreno de la fantasía literaria.

Pero, ¿en qué circunstancias fue concebida esta fantasía tolkiana? Hagamos un breve repaso. Daniel Grotta nos cuenta que Tolkien concibió las ideas de *El Silmarillion* en tres épocas anteriores al nacimiento de sus hijos: 1) durante los días más sangrientos de la guerra, 2) en el ambiente académico y, 3) cuando Tolkien bordeaba su ancianidad.¹⁰ Grotta propone que Tolkien buscaba dirigir su obra a un público maduro, seduciéndolo con tramas míticas de personajes heroicos. Además, según Grotta,¹¹ el narrador ideal que Tolkien buscaba para *El Silmarillion* era el de un bardo o un juglar, ya que deseaba que sus novelas se leyeran en voz alta como antiguamente se hacían con las Sagas. Por tanto, influenciado por sus vivencias

¹⁰ Daniel Grotta, *J. R. R. Tolkien, El arquitecto de la Tierra Media* (Barcelona: Editorial Andrés Bello, 2002), 263-264, 272.

¹¹ *Ibíd.*

en las guerras, su pasión por la épica anglosajona y los mitos escandinavos, Tolkien idea su ficción *El Silmarillion*. Bien, ¿qué pasó con esa serie de bosquejos e historias incompletas? Serían revisados, editados y compilados por su hijo Christopher Tolkien, quien publicaría en el año de 1977 la obra póstuma de Tolkien con el nombre de *El Silmarillion*.

En el Prólogo de *El Silmarillion*, Christopher Tolkien explica que la obra data de notas de 1917, hasta la muerte de Tolkien (1973). Dicha obra trata sobre ‘los Días Antiguos’ o ‘la Primera edad del Mundo’, siendo una compilación de cuentos escritos como “leyendas de un pasado muy remoto”. En las cartas sobre Tolkien, se explica que *El Silmarillion* fue titulado en un principio por Tolkien como *Legendarium*¹² o mitología de la Tierra-Media. Tolkien acuñó el término de “mitopeya”¹³ para referirse a un mito no como una mentira, sino como una atribución a la verdad que alimenta la creatividad, para la experiencia en el mundo real. Dicho de otra manera, una obra mitopoeica, es aquella que desde la fantasía humana engendra universos fantásticos. Con ello, Tolkien refuerza su idea del subcreador:¹⁴ un lector activo que coopera con la expansión del vasto mundo de la fantasía y sus significados.

Clasificación de las obras del *Legendarium*

De cierta forma, para Tolkien, el *Legendarium* es toda su obra mítica. Abarcando desde el comienzo del mundo (“Ainulindalë”) hasta el inicio de la Cuarta Edad (el fin de *El Señor de los Anillos*). Curiosamente, Tolkien solía emplear el término mitopeya cuando explicaba las transiciones en su mundo mítico;¹⁵ como los ascensos y las caídas de civilizaciones, para

¹² Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 163. La definición más próxima que hace el propio Tolkien de *Legendarium*, es cuando describe a *El Silmarillion* como “un largo cuerpo legendario de tiempos imaginarios en «estilo elevado» y lleno de Elfos (de cierta especie)”.

¹³ J. R. R. Tolkien, *Árbol y Hoja y el Poema Mitopeia* (España: Deagostini/Minotauro, 2002), 82-85. La definición de Mitopoeia es: generando mitos.

¹⁴ *Ibíd.*

¹⁵ Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 238, 292, 326.

marcar el comienzo o el fin de una era.¹⁶ Por tanto, es fundamental entender que Tolkien visualizó a la Tierra-Media y a los demás escenarios de Arda, no como lugares fantásticos (imaginarios o invisibles), sino como lugares basados en el mundo real (situados en Europa), en un tiempo histórico ficticio.¹⁷

Es en *El Silmarillion* donde se encuentra el relato corto del “Ainulindalë” o Canción de los Valar. A pesar de su brevedad, Tolkien presenta al relato como una especie de mito de creación tolkiano, sobre cómo los dioses hicieron el mundo a través de un ensayo y una canción que ellos mismos interpretaron. Entre el orden y el caos, la balanza es estabilizada por el dios creador Eru; quien da forma al molde de las cosas interpretadas en la canción. Con esta creación mítica, Tolkien inicia su *Legendarium*, eligiéndolo como un texto introductorio para dar a conocer al lector el propósito de todo su acervo mítico: desde la naturaleza de las cosas y las leyes que las rigen, hasta los arquetipos y formas narrativas de su universo fantástico.

Para entender más el acervo mítico de las obras de Tolkien, se ha elaborado un cuadro comparativo para localizar cada una de las obras del *Legendarium*. Esto para aclarar dónde se encuentra posicionado el “Ainulindalë”, que es el objeto de estudio del presente trabajo:

Tabla 1: Cronología de las obras que conforman al *Legendarium*

¹⁶ *Ibíd.*, 174-190. Tolkien utiliza las transiciones (o ciclos) de Arda como marcos referenciales para sus obras posteriores.

¹⁷ *Ibíd.*, 280-281, 331-332.

Acervo mítico tolkiiano: <i>Legendarium</i>								
Edades míticas	Origen del mundo		Primera Edad	Segunda Edad	Tercera Edad		Cuarta Edad	
Libros	Ainulindalé La Música de los Ainur	Valaquenta, Historia de los Valar y los Maiar según el saber de los Eldar	Quenta Silmarillion, La historia de los Silmarils	Akallabêth, La caída de Númenor	De los Anillos del Poder y la Tercera edad, con lo que estos relatos llegaron a su fin	El Hobbit, Historia de una ida y una Vuelta	El Señor de los Anillos, I La Comunidad del Anillo II Las dos Torres III El Retorno del Rey	La última canción de Bilbo
Obras	El Silmarillion			El Hobbit	El Señor de los Anillos	La última canción de Bilbo		
	Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media							
	Las aventuras de Tom Bombadil y otros poemas de El Libro Rojo							
	La historia de la Tierra Media							
Ficción							Libro Rojo de la Frontera del Oeste	

El “Libro Rojo de la Frontera del Oeste”¹⁸ es un libro ficticio dentro del *Legendarium* tolkiiano, que se describe como una especie de crónica de la Tercera Edad. Pertenece a Bilbo, y éste, lo hereda a Frodo. Finalmente, el “Libro Rojo” termina en las manos de Sam, cuando Frodo decide zarpar de los Puertos Grises hacia el Oeste. Por tanto, el “Libro Rojo”, como veremos después, es una metaficción dentro de la obra tolkiiana que cuestiona la relación que existe entre la ficción y la realidad.¹⁹ Además, es interesante que la Cuarta Edad de Tolkien pertenezca al dominio de los hombres en la Tierra-Media, es decir, a un presente continuo en el *Legendarium* que sugiere otra metaficción, y del que Tolkien ya no escribió más. ¿Será que Tolkien se refería a este espacio en blanco de su *Legendarium*, como una obra que está esperando escribirse desde sus lectores? ¿Qué tipo de lectores?

La importancia del pensamiento mítico dentro de la obra tolkiiana, es su trasposición hacia la fantasía. Parecería que, para Tolkien, el contexto (hablando de espacio y tiempo), tiene cierta intencionalidad para que su obra apele hacia un pasado remoto, un presente narrado y un futuro incierto. Cada uno de los personajes, de cierta forma, revela los acontecimientos de Arda; ya se trate de Bilbo y su esfuerzo por recopilar la historia de la

¹⁸ J. R. R. Tolkien, *El Señor de los Anillos, I. La Comunidad del Anillo* (Barcelona: Minotauro, 2003), 15, 34-35. Véase en el Prólogo y en Nota sobre los archivos de la Comarca.

¹⁹ Patricia Waugh, *Metafiction, The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, (Londres: Routledge, 1984), 2. Véase en su definición de “metaficción”.

Tierra Media, o de Gandalf y la documentación histórica que recopila sobre el anillo. En la tabla, observamos que cada relato guarda cierta relación con todo el *Legendarium*. Por tanto, en *El Señor de los Anillos*, las ruinas en las que se batieron los guerreros, con frecuencia, son escenarios que se rememoran y que reaparecen como testigos antiguos. Dicho pasado en *El Señor de los Anillos*, se relata en *El Silmarillion*. Con esto, podemos asegurar de que dentro del *Legendarium* existen relaciones intertextuales, ya que cronológicamente, las obras mencionan acontecimientos del pasado, que se narran en otras obras. Así, la obra de Tolkien se complementa texto a texto, en una relación que explica causas y consecuencias, de lo sucedido en dicho mundo ficticio.

La influencia de los arquetipos, como de las estructuras narrativas de otras mitologías sobre la fantasía de Tolkien es visible. Desde la mítica Atlántida reflejada en el hundimiento de Númenor; *La Historia de Kullervo*²⁰ y su paralelo con la historia de Turín Turambar; los monstruos y tesoros aparecidos en el poema del *Beowulf* (trolls, dragones y hechiceros), fueron sin duda, usados como una fuente de inspiración para *El Hobbit*. Tolkien es receloso de su mitología contemporánea: “Mi cuento no se basa conscientemente en ningún otro libro, salvo uno, y ése no está publicado: el «*Silmarillion*», una historia de los Elfos, a la cual se hacen frecuentes alusiones”²¹. Con esto, podríamos afirmar que la referencia base para *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* es *El Silmarillion*; aquel compendio de ficciones que aparentan estar escritas como mitos.

Y es en esta instancia de *El Silmarillion*, que el tiempo mítico del *Legendarium* se revela con un drama cosmogónico: el mito “Ainulindalë”. Este relato, además de fundar las

²⁰ Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 252. Se comenta sobre la historia incompleta del *Kalevala* finlandés.

²¹ *Ibíd.*, 42.

bases para el mundo fantástico de Arda, contiene el modelo de creación tolkiano: la subcreación. El modelo tolkiano de subcreación es planteado en el “Ainulindalë” como un acontecimiento de suma relevancia para el *Legendarium*:

Los Ainur tomaron parte en la creación del mundo como «subcreadores»: en grado diverso, según la manera siguiente: Interpretaron según su capacidad, y completaron en detalle, el Diseño que les propuso el Único. Se les propuso primero en forma musical o abstracta, y luego en una «visión histórica». (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 332)

La visión histórica del *Legendarium*, podríamos interpretarla como aquella visión mítica de tiempos arcanos dentro del universo tolkiano. Dicha visión, Tolkien la detectó²² en los lectores de *El Señor de los Anillos* como una especie de creencia literaria. El lector al intentar comprender los acontecimientos de *El Señor de los Anillos*, toma como referencia los sucesos que ocurrieron en los tiempos míticos de *El Silmarillion*. Así, al relacionar las obras del *Legendarium*, el lector tiene la sensación de redescubrimiento.

El motivo principal de Arda, como veremos en el estudio, pareciera girar en torno a una subcreación que opera (en la trama) de manera constante. El núcleo del universo fantástico se interpreta a partir del modelo de subcreación, que aparece no sólo en la creación de Arda (“Ainulindalë”); sino en la “Quenta Silmarillion” con los Silmarils, así como en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* con el anillo único. Los objetos mágicos, lugares y personajes, vendrán a ser analogías de este poder mágico de transformar (para bien o para mal) a Arda. También, desde las estructuras de las obras tolkianas se genera la posibilidad para el lector de relacionar e interpretar dicha trama de subcreación. De esta manera, es relevante enfocar nuestro estudio al motivo principal del *Legendarium*: el cuándo; el cómo; y el para qué; opera dicha visión de la subcreación en el texto tolkiano y su lectura.

²² *Ibíd.*, 441.

Planteemos el modelo de creación del *Legendarium*, para contrastarlo con los modelos cosmogónicos que influyeron su estructura. Así, podremos relacionar ciertos arquetipos míticos con el modelo de creación/subcreación del “Ainulindalë”.

1. El modelo fantástico de creación en el “Ainulindalë”

El origen del *Legendarium* tolkiano es *El Silmarillion*. Se trata de un compendio de relatos míticos referentes a los principios del mundo y a las caídas de la subcreación (por parte de las huestes de Morgoth, elfos y númenóreanos). Consultemos algunos elementos esenciales del sistema de Creación tolkiana.

- i. El universo se divide en ciclos de subcreación; comienza desde el mito “Ainulindalë”:

Los ciclos empiezan con un mito cosmogónico: la Música de los Ainur. Se revelan Dios y los Valar (o poderes anglicados como dioses). Éstos son, como si dijéramos, poderes angélicos cuya función consiste en ejercer la autoridad en sus esferas (de regencia y gobierno, no de creación, hechura o rehechura). Son «divinos», es decir, estaban originalmente «fuera» y existían «antes de» la creación del mundo. Su poder y sabiduría derivan del Conocimiento que tienen del drama cosmogónico, que percibieron al principio como drama (es decir, como percibimos una historia hecha por algún otro) y luego como «realidad». (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 174)

- ii. La Creación es un misterio para los Valar; desconocen el porvenir del mundo y sus criaturas. Sólo Ilúvatar (Dios) lo conoce:

[...] El conocimiento del Drama de la Creación era incompleto: incompleto por parte de cada uno de los «dioses» individuales e incompleto, aunque el conocimiento del panteón entero se amalgamara. Puesto que el Creador (en parte para dar nueva dirección al mal provocado por Melkor, el rebelde; en parte para el acabado de todo con fineza de detalle) no lo había revelado todo. La hechura y la naturaleza de los Hijos de Dios eran los dos principales secretos. Todo lo que los dioses sabían era que vendrían en el momento designado. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 174-175)

- iii. Los Hijos de Dios son los elfos (los Primeros Nacidos) con el don de la inmortalidad; y los hombres (los Seguidores) con el don de la mortalidad:

Los Hijos de Dios, pues, están primordialmente relacionados y emparentados, y primordialmente son diferentes. Dado que también son algo del todo «otros» que los dioses, en cuya hechura éstos no tuvieron parte alguna, son objeto del deseo y el amor especiales de los dioses. Ellos son los Primeros Nacidos, los Elfos, y los Seguidores,

los Hombres. El hado de los Elfos es ser inmortales, amar la belleza del mundo, llevarla a pleno florecimiento mediante sus dones de delicadeza y perfección, durar mientras ella dura, no abandonarla nunca ni aun cuando se los «mata», sino retornar; y, sin embargo, cuando los Seguidores llegan, enseñarles, abrirles camino, «desvanecerse» a medida que los Seguidores crecen y absorben la vida de la que ambos proceden. El Hado (o Don) de los Hombres es la mortalidad, la libertad de los círculos del mundo. Como el punto de vista del ciclo entero es el élfico, la mortalidad no se explica en mitos: es un misterio guardado por Dios, del que nada más se sabe que «lo que Dios ha propuesto para los Hombres permanece oculto»: motivo de dolor y de envidia para los Elfos inmortales. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 175)

- iv. Los mitos de la caída son una constante; la caída de los Valar (Ángeles); la caída de los elfos y la caída de los hombres:

En la cosmogonía hay una caída: una caída de Ángeles, deberíamos decir. Aunque, por supuesto, muy distinta en cuanto a la forma de la del mito cristiano. Estos cuentos son «nuevos», no derivan en forma directa de otros mitos y leyendas, pero inevitablemente deben contener en gran medida motivos o elementos antiguos ampliamente difundidos. Después de todo, creo que las leyendas y los mitos encierran no poco de «verdad»; por cierto, presentan aspectos de ella que sólo pueden captarse de ese modo; y hace ya mucho se descubrieron ciertas verdades y modos de esta especie que deben siempre reaparecer. No puede haber ningún «cuento» sin caída - todos los cuentos son en última instancia acerca de la caída-, cuando menos, no para las mentes humanas tal como las conocemos y las tenemos. Así pues, prosiguiendo, los Elfos tienen una caída antes de que su «historia» pueda volverse histórica. (La primera caída del Hombre, por las razones explicadas, no se registra en parte alguna; los Hombres no aparecen en escena hasta mucho después de que eso haya sucedido, y sólo se rumorea que, por algún tiempo, cayeron bajo el dominio del Enemigo, y que algunos se arrepintieron de ello.) (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 175-176)

- v. Los mitos de *El Silmarillion*, son esencialmente élficos; giran en torno a su nacimiento, su exilio (de Valinor a La Tierra Media), la hechura de los Silmarilli (objetos mágicos que irradian luz, simbolizan la subcreación), la lucha contra Morgoth (el Enemigo) y su caída (la caída subcreadora):

Como digo, el *Silmarillion* es peculiar y difiere de todas las cosas similares que conozco, en cuanto no es antropocéntrico. Su centro de visión y de interés no son los Hombres, sino los «Elfos». [...] Pero permanecen como periféricos: venidos tardíamente, y aunque van cobrando mayor importancia, no son los principales. El cuerpo principal del cuento, el *Silmarillion* propiamente dicho, trata de la caída de los más dotados de entre los Elfos; su exilio de Valinor (una especie de Paraíso, el hogar de los Dioses) en el lejano Oeste; su reentrada en la Tierra Media, la tierra de su nacimiento, desde largo tiempo bajo la égida del Enemigo, y su lucha con él, el poder

del Mal todavía visiblemente encarnado. Recibe su nombre porque los acontecimientos se entretajan todos de acuerdo con el destino y la significación de los Silmarilli («radiación de luz pura») o Joyas Primordiales. La función subcreadora de los Elfos se simboliza principalmente por la hechura de gemas, pero los Silmarilli eran algo más que meros objetos de belleza como tales. [...] (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 175-176)

Como hemos visto, el relato del *Legendarium* con valores cosmogónicos es el “Ainulindalë”. Eru, el único, propuso un tema musical e invitó a los demás dioses a participar. Unidos e improvisados, los dioses, llamados Valar, cantaron para el único. Al principio parecieron retraídos, sin embargo, adquieren confianza cuando lo hicieron en coro. Su voz resonó por todos los rincones del universo. Tras esto, Eru, también llamado Ilúvatar, les reveló a los demás Valar que se trataba de un ensayo, pero que al ver cómo interpretaron la música y cómo cada uno agregaba notas particulares a ésta, Ilúvatar invocó con la palabra ‘sea’ e hizo al mundo llamado Arda. Así, a través de un ensayo improvisado y gracias a la voluntad creadora de Ilúvatar, el mundo de fantasía era el nuevo hogar para las criaturas tolkianas de *El Silmarillion* y *El Señor de los Anillos*. De esta forma, las notas de los Valar adquirieron forma, sin embargo, no eran como las habían imaginado en el tema musical, eran diferentes. Parecía que hubiesen renacido en algo más bello. Arda era única porque además de poseer cada nota de cada Valar, tenía un destino desconocido para sus creadores, pues era prácticamente como un libro abierto en donde los Valar y otras criaturas, podían escribir su destino. Es así como Tolkien instaura su mundo de fantasía desde una instancia mítica; desde un pasado remoto en el que los dioses moldearon al mundo, para así, formarlo y subcrearlo continuamente. Pero, ¿hasta qué punto es posible atribuirle potencial mítico a un relato, de tal forma que funcione como cosmogonía de origen para el conjunto de la obra de Tolkien? Primero, hablemos sobre lo que las cosmogonías representan.

Sin duda, Tolkien apela a las cosmogonías desde su valor teórico: el de dar una explicación a los orígenes del universo; a partir del relato mítico. Ahora bien, para entender el sustrato mítico al que refiere Tolkien, demos un ligero repaso a la estructura de los universos míticos y sus leyes: las cosmogonías.

Las cosmogonías solían emplearse en tiempos antiguos para explicar metafóricamente el origen del universo. De esta manera, entidades sobrenaturales se encargan (en los mitos de creación), de dar molde y acabado al mundo. Dentro de la creación del universo, a las deidades se les atribuían valores supremos sobre los elementos, haciendo de su tarea “divina”. Así, forjaban el mundo para hacer realidad su idea suprema: la vida. A esto se agregan las criaturas o habitantes del mundo que son también parte de la obra divina.

La causa de la existencia de las cosmogonías quizá se deba a que el ser humano, desde sus inicios, ha intentado dar explicaciones sobre la existencia. Pareciera que el ser humano busca su realidad a través de las cosmogonías, gracias a que éstas, le dan cierta certidumbre; una posición o lugar en el mundo. El pensamiento cosmogónico se transmite por medios como la tradición oral y la escrita (en este caso el mito), pensemos en ellas como un medio para conocer al universo y sus leyes. De esta manera, los mitos de creación, construyen una realidad y proporcionan un pensamiento cosmogónico que da respuestas al ser humano y explica el mundo que le rodea. De esta manera, el mito de origen forma parte de la identidad.

Si pensamos desde la psique humana, podríamos decir que las cosmogonías nos otorgan cierto grado de seguridad, ya que en ellas se establecen las normas que regirán al universo. Así, será el orden de la creación la cúspide de las cosmogonías, ya que, si el caos prevalece en el universo, no existirán las condiciones adecuadas para la vida ni ninguna seguridad para ésta. Por tanto, estas fuerzas en conflicto alcanzan un balance al final de las cosmogonías, ya que ambas fuerzas son necesarias para la creación. Sí hablamos desde el

grado de curiosidad humana, las cosmogonías podrían tratarse de intuiciones metafísicas que elevan al hombre hacia una causa. Desde una perspectiva moral, los dioses establecen dichas leyes como una normatividad universal.

Para Tolkien, esta manera de teorizar al universo y sus componentes, pueden trasladarse a su relato de creación “Ainulindalë”. Si pensamos en el “Ainulindalë” como un relato en donde se inaugura el modelo cosmogónico de la subcreación, entonces, estamos hablando de un sistema que permea a todo el *Legendarium*. Hablamos de la “subcreación” tolkiana, como si se tratara de una hipótesis para explicar el universo fantástico del *Legendarium*. En el “Ainulindalë” de Tolkien, se conserva uno de los elementos cosmogónicos que establece el orden del universo; hablamos de la dualidad. El batir del orden contra el caos pareciera una constante para llegar al equilibrio de la trama en el relato mítico tolkiano. La subcreación es en esencia, la causa y valor último. Es el proponer un modelo continuo, que no se detenga, gracias a la maleabilidad de la obra de un creador; que en este caso es Ilúvatar, el único. Dicho ente supremo, es quien estabiliza los poderes en conflicto para así, lograr que el mundo de Arda “sea”. Esto se ve también en el tema de la canción, aquella obra máxima que se seguirá subcreando como propósito (pensemos en los habitantes de Arda, como ejecutantes y compositores del mundo). Así Tolkien recupera la función de las cosmogonías, al ubicar y encausar a las criaturas hacia un fin.

A continuación, nos dedicaremos a encontrar ejemplos que remitan a la subcreación; para demostrar que se trata de la temática principal del *Legendarium*.

1.1 La subcreación; desde su lectura mítica

Como hemos visto, el “Ainulindalë” es propuesto por Tolkien para explicar un aparente comienzo a su universo de fantasía. Ahora bien, con esto debemos plantearnos lo siguiente: ¿Es la subcreación tolkiana, una perspectiva necesaria dentro del modelo mítico del

Legendarium? Para responder a esto, de inicio, debemos retomar la perspectiva de Tolkien en cuanto a la subcreación.

En su carta dirigida a Milton Waldman, Tolkien plantea que la figura más representativa de la subcreación son los elfos, y que, a partir de su magia e inmortalidad, contrastan con el poder y dominio del “Enemigo”. Es decir, que la subcreación es en realidad, una especie de acto comunitario que se recrea constantemente. Lo contrario a un poder arbitrario; en donde la dominación y el beneficio propio (posesión) se obtienen a partir de los demás:

Pero los Elfos han de demostrar (en mis cuentos) la diferencia. Su «magia» es Arte, despojada de muchas de sus limitaciones humanas: más fácil, más rápida, más completa (el producto y la intuición en una correspondencia sin tacha). Y su objetivo es el Arte, no el Poder; la subcreación, no el dominio y la reforma tiránica de la Creación. Los «Elfos» son «inmortales», al menos en lo que a este mundo respecta; y de ahí que se centran preferentemente en los dolores y las cargas de la inmortalidad en el tiempo y el cambio que en la muerte. El Enemigo, en formas sucesivas, se centra siempre «naturalmente» en el mero Dominio, y es también el Señor de la magia y las máquinas; pero he aquí el problema: que este espantoso mal puede surgir, y de hecho surge, de una raíz buena en apariencia, el deseo de beneficiar al mundo y a los demás -velozmente y de acuerdo con los propios planes del benefactor-, que es un motivo recurrente. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 173-174)

Desde aquí, podremos decir que el escenario recurrente en el *Legendarium* tolkiano, es la lucha entre la subcreación y la posesión; entre el arte y la industria. Es importante señalar que esta perspectiva es analógica, en cuanto a los ideales del arte tolkiano; como es la participación y la conglomeración de nuevas ideas. Mientras que, referente a la industria; Tolkien la enfoca como un medio (con el uso de maquinaria) en donde se conjuntan materias primas para el beneficio de unos cuantos. Es decir, pareciera que existe una lucha entre lo espiritual y lo material, pensando de la lucha del pueblo élfico en contra de la dominación de Morgoth, o en la lucha de la comunidad del anillo en contra de Sauron. En ambos casos, la

lucha refleja tanto el espíritu subcreador que busca el diálogo y encuentro de lo ajeno; como el sometimiento a un poder que desea abarcarlo todo.

Recordemos que, para Tolkien, los mitos comienzan desde una perspectiva cosmogónica para dar respuesta al cómo se gesta un universo. Por tanto, con el “Ainulindalë”, Tolkien optó por llevar a su lector a una especie de narración mítica regida por las leyes de lo fantástico. Con esto, le brindaría al lector la posibilidad de imaginar dicho mundo a partir no de planos infinitos, sino de realidades abstractas. Logrado dicho mundo no desde una cosmogonía como tal, sino desde el drama de un universo fantástico que se disputa entre la subcreación y la posesión. Contrario a las imágenes de un fractal o del Efecto Droste que son repetibles al infinito; el mundo relatado en el “Ainulindalë” se diversifica al infinito en imágenes con significados distintos. Por tanto, la lectura tolkiana del “Ainulindalë” quizá, no debería percibirse como una caricatura o farsa de una cosmogonía en donde “imaginados dioses hacen su mundo”, sino como un drama, o una visión del hacer constante del mundo de la fantasía desde la imaginación del lector. Como previamente lo señaló Tolkien, no son los Valar los que forman al mundo de fantasía, sino es la imaginación de los lectores, la que se encarga de moldear al mundo de mítico de Arda, desde un pentagrama o plano en blanco llamado “Ainulindalë”.

De esta forma, dicho “drama cosmogónico” al que se refiere Tolkien, se entiende desde esta lucha entre la subcreación y la posesión como tema recurrente en el universo del *Legendarium*. Pareciera que el sentido de “historia en usanza” a la que hacía referencia Tolkien; es la de contribuir con elementos nuevos a la propia historia mítica.

Tolkien, nos continúa explicando en esta misma carta, sobre la importancia del papel que juegan los elfos, como si ellos fueran la representación de la belleza del mundo (es decir del arte subcreador). Sin embargo, Tolkien señala una segunda caída (la primera caída,

recordemos que es la de Melkor en el “Ainulindalë”), la que ocurre con uno de los protagonistas representantes del pueblo de los elfos; la caída de Fëanor a la posesividad de los Silmarils:

Pero el principal artífice de entre los Elfos (Fëanor) había encerrado la Luz de Valinor en tres joyas supremas, los Silmarilli, antes de que los Árboles fueran mancillados o muertos. Esta Luz vivió así, en adelante, sólo en estas gemas. La caída de los Elfos se produce por la actitud posesiva de Fëanor y sus hijos en relación con estas gemas. El Enemigo se apodera de ellas, las engarza en su Corona de Hierro y las guarda en su fortaleza impenetrable. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 176)

Fëanor desea poseer los Silmarils sólo para sí mismo. De esta manera, los Silmarils pierden su contexto originario (el de la subcreación) y, debido al orgullo y la cólera de Fëanor, los Silmarils provocan la guerra. Es decir, que la obra en lugar de ser una posibilidad amplia para los demás, se trastorna en todo lo contrario; ya que se cierra sólo para su creador. Fëanor cuestiona a los dioses, y con esto, rechaza su lazo subcreativo con Arda, ya que recordemos que los Silmarils, al ser la máxima obra que simboliza a la subcreación, llevan el destino del mundo:

Todos los que vivían en Aman sintieron asombro y deleite ante la obra de Fëanor. Y Varda consagró los Silmarils, de modo que, en adelante ninguna carne mortal, ni manos maculadas, ni nada maligno podría tocarlos sin quemarse y marchitarse; y Mandos predijo que ellos guardaban dentro los destinos de Arda, la tierra, el mar y el aire. El corazón de Fëanor estaba estrechamente apegado a esas cosas que él mismo había hecho. [...] Porque Fëanor empezó a amar los Silmarils con amor codicioso, y los ocultaba a todos excepto a su padre y a sus siete hijos; rara vez recordaba ahora que la luz que guardaban no era la luz de él. (Tolkien, 2012: 74-76)

Con lo previo, quizá podemos entender aún más el drama cosmogónico tolkiano, al hecho de que Fëanor pretende “capitalizar” la industria de la magia élfica al beneficio de su propio ego. En la trama de los Silmarils, las casas de los primeros linajes élficos se dividen con las políticas de Fëanor y se fragmentan con los engaños de Melkor. La confusión y la lucha por los Silmarils, no sólo llevará a la matanza de elfos contra elfos, sino a la maldición y a la futura destrucción de la casa de los Eldar en la Tierra Media.

Pensemos que esta codicia por los Silmarils, se convierte en una lucha ensangrentada y con ello, las armas se producen ahora con más ímpetu. Incluso, Tolkien relata el cómo se remarcan los territorios y se levantan altas murallas que denotan los rasgos de civilizaciones que luchan entre sí. El mundo de Arda se vuelve un lugar peligroso, en donde las criaturas predatorias dejan de vagar para unificarse bajo el estandarte de Melkor: se organizan para luchar contra el fuerte y estar al acecho del débil.

Sólo aquellos que entendían la naturaleza de las cosas, es decir, al lenguaje de la subcreación, ahora pasan a ser protectores del mundo. Aquellos elfos primordiales, entienden que la preservación de la subcreación se transmitirá por el lenguaje, que será el medio de comunicación entre las especies de Arda. Sin embargo, el mundo se ha vuelto violento, y no bastan los cantos élficos ni las runas enanas. La sed de sangre de los orcos es insaciable, saquean y asesinan en la confusa oscuridad del mundo.

En cuanto a la caída del linaje de Fëanor, Tolkien nos lo aclara:

Pervierten a la mayor parte de sus parientes, que se rebelan contra los dioses, abandonan el paraíso y parten a una guerra sin esperanzas contra el Enemigo. El primer fruto de su caída es la guerra en el Paraíso, la matanza de Elfos por Elfos; y esto y su maligno voto tiñen todos sus posteriores heroísmos, generando traiciones y malogrando todas las victorias. (Tolkien, 2012: 74-76)

Sin duda, esta perspectiva de la lucha entre la subcreación y la posesión, o como Tolkien llama “el tema de la caída”, pareciera continuar en todo el *Legendarium*. Tolkien nos recuerda que este tema de la caída (es decir hacia la posesión); continúa:

Hay otras historias tratadas casi de modo tan cabal e igualmente independientes, y, sin embargo, vinculadas con la historia general. Está los Hijos de Húrin, el cuento trágico de Túrin Turambar y su hermana Níniel, de la que Túrin es el héroe: figura de la que podría decirse (por gente que gusta de ese tipo de relaciones, aunque no sirven de nada) que deriva de ciertos elementos de Sigurd el Volsung, Edipo y el Kullervo finlandés. Está la Caída de Gondolin: la principal fortaleza élfica. Y el cuento, o cuentos, de Earendil el Errabundo. Resulta importante como la persona que lleva el Silmarillion a su culminación y que, con su descendencia, proporciona los principales eslabones con los cuentos de la Edades posteriores y con sus personajes. Su función,

como representante de ambas razas, los Elfos y los Hombres, es hallar un camino en el mar de regreso a la Tierra de los Dioses y, como embajador, persuadirlos de que tengan en cuenta otra vez a los Exiliados, que sientan piedad por ellos y los rescaten del Enemigo. Su esposa Elwing desciende de Lúthien y posee todavía el Silmaril. Pero la maldición aún está en actividad, y la casa de Eärendil es destruida por los hijos de Fëanor. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 178)

Estos acontecimientos que son relevantes para el pueblo de los elfos (en cuanto a que explican las historias que se anexan a los acontecimientos de *El Silmarillion*), son consecuencia de los actos de Fëanor hacia su obra; los Silmarils. Pensemos que, en tanto a Túrin Turambar, la caída es representada por el suicidio de su hermana nupcial y el hijo que cargaba en su vientre, como la de él mismo por su propia espada. En cuanto a la caída del reino de Gondolin, además de la pérdida de la fortaleza más fuerte de los elfos, refleja el cómo se desmorona el linaje de los reyes elfos.

En esta etapa cíclica, Tolkien nos aclara que con Eärendil (superviviente del sitio de Gondolin), el ciclo de los Silmarils termina para el *Legendarium*, ya que él se encarga de navegar con el último de los Silmarils entorno a la bóveda celeste (que vendría a ser la estrella de la mañana para los elfos). Recordemos que la importancia de los Silmarils es fundamental para la historia de Arda, ya que inicialmente, las piedras forjadas por Fëanor representaban a la propia subcreación, pues en ellas estaba reunida la luz de los árboles de Valinor, es decir; el amor de los Valar al mundo.

La lucha cíclica en el escenario de Arda continúa en la forja de los anillos del poder y la caída de Númenor. Tolkien lo rememora en su misma carta:

A lo largo del crepúsculo de la Segunda Edad, la Sombra crece en el Este de la Tierra Media y avanza más y más sobre los Hombres, que se multiplican a medida que los Elfos empiezan a debilitarse. Los tres temas principales son, pues, los Elfos que se Demoran en la Tierra Media; la conversión de Sauron en un nuevo Señor Oscuro, amo y dios de los Hombres, y Númenor-Atlantis. Se los trata analíticamente y en dos Cuentos o Crónicas: *Los Anillos del Poder* y la *Caída de Númenor*. Ambos constituyen el marco esencial de *El Hobbit* y su continuación. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 180)

En los siguientes párrafos, Tolkien nos plantea el tema de la caída, ahora, desde la perspectiva de los humanos y su deseo egoísta por querer alcanzar una inmortalidad:

La Caída de Númenor, la Segunda Caída del Hombre (o el Hombre rehabilitado, pero todavía mortal), es causa del final catastrófico no sólo de la Segunda Edad, sino del Viejo Mundo, el mundo primordial de la leyenda (concebido plano y limitado). Después de lo cual empezó la Tercera Edad, una Edad Crepuscular, un *Médium Aevum*, el primero del mundo quebrantado y cambiado; el último del prolongado dominio de Elfos visibles plenamente encarnados, y también el último en el que el Mal asume una única forma dominante encarnada. La Caída es en parte el resultado de una debilidad interior de los Hombres, consecuencia, si se quiere, de la primera Caída (sin registro en estos cuentos), sobre la que hubo arrepentimiento, pero no curación definitiva. ¡En la tierra es más peligrosa la recompensa que el castigo! La Caída es consecuencia de la astucia de Sauron, capaz de explotar esta debilidad. El tema central es (inevitablemente, creo, en una historia acerca de Hombres) una Proscripción, una Prohibición. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 183)

Desde la perspectiva de los hombres de Númenor, se nota una actividad subcreadora, mancillada, quizá muy desgastada por el deseo de posesión de los hombres que, de cierta manera, pudieron alcanzar conocimientos de ciencia altísimos. El uso inconsciente de la tecnología que habían alcanzado los de Númenor, los llevaría a perecer. La isla, apartada de las demás civilizaciones, como una especie de Atlántida, fue tragada debido al peso de su fértil tierra egoísta. De primera instancia, la participación subcreadora de los de Númenor (y el deseo de orgullo y gloria), los posicionaría en la cima del pensamiento, sin embargo, su deseo de posesión en cuanto a la industria (con la implementación de la maquinaria al servicio de la guerra), fue el que terminó por hundirlos en su propio ego.

Tras el hundimiento de Númenor, Tolkien concluye la Segunda Edad con el derrocamiento de Sauron, gracias a la alianza de los pueblos libres de la Tierra Media. Se recordará, que esta guerra se inicia con la entrega de los Anillos del Poder. Impulsado por la dominación, Sauron forja el “anillo para gobernarlos a todos”. Tolkien lo resume de la siguiente manera:

La Segunda Edad culmina con la Última Alianza (de los Elfos y los Hombres) y el gran sitio de Mordor. Termina con el derrocamiento de Sauron y la destrucción de la segunda encarnación visible del mal. Pero a un alto precio y con un desastroso error. Gilgalad y Elendil reciben la muerte en el acto de matar a Sauron. Isildur, hijo de Elendil, corta el anillo de la mano de Sauron, que pierde sus poderes y su espíritu huye a las sombras. Pero el mal empieza a actuar. Isildur reclama el Anillo como de su propiedad, como «indemnización por la muerte de su padre», y se niega a arrojarlo al Fuego que arde a su lado. Se marcha, pero se ahoga en el Gran Río, y el Anillo se pierde sin que nadie sepa adonde ha ido a parar. Pero no se deshace, y la Torre Oscura que se ha levantado con su ayuda aún está en pie, vacía, pero no destruida. Así termina la Segunda Edad con la llegada de los reinos númenóreanos y la desaparición del último reinado de los Altos Elfos. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 186)

Con esto, podremos decir que la subcreación se nos representa como esta unificación del pueblo de los elfos con el de los hombres (la última alianza). Aparentemente, esto no es tan obvio, pero es quizá el impulso de supervivencia, es decir, el anhelo de existir, lo que los hace unificarse y participar en conjunto como criaturas libres. Sauron, “el aborrecido”, es la figura que engaña y pervierte a las criaturas libres de Arda, para “atraerlos a las tinieblas y atarlos”. Es decir, que, de cierta manera, Sauron es una figura que incentiva este deseo de dominación en todas las criaturas, alejándolas así de la subcreación Valar.

El Anillo único es una especie de extensión de Sauron, que domina a través del miedo. En el caso de Isildur, pareciera despertar estas ansias de dominación que existen en él. Por supuesto que, como se verá, el Anillo único es una herramienta de perversión para su portador. A tal grado de llevarlo a la pérdida de la identidad, el anillo pretende que sólo se piense en él: en su posesión.

Además de estos acontecimientos, Tolkien nos recuerda algo más de la Tercera Edad; los elfos que habían luchado por la subcreación del mundo de Arda (en cuanto a lo que se refiere a los asuntos de la Tierra Media), terminan por desaparecer como reino en la tercera edad.

La siguiente historia que Tolkien señala en su *Legendarium* es *El Hobbit*:

La Búsqueda del Oro del Dragón, el tema principal del cuento en concreto de El Hobbit, es, en relación con el ciclo general, del todo periférica e incidental, conectada con él sobre todo mediante la historia del Enano, que nunca resulta fundamental en estos cuentos, aunque a menudo es importante. Pero durante el curso de la Búsqueda, el Hobbit toma posesión, aparentemente por «accidente», de un «anillo mágico» cuyo principal y único poder inmediato evidente es volver invisible a quien lo lleva. Aunque para este cuento un accidente, imprevisto y sin ocupar lugar alguno en el plan de la búsqueda, resulta esencial para el buen éxito de la jornada. Al regresar el Hobbit, con amplitud de visión y sabiduría aumentadas, aunque inalterado en cuanto a lenguaje, retiene el anillo como secreto personal. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 189)

La posesión recae desde diversas perspectivas; del tesoro del dragón Smaug, de la obsesión de los enanos por cavar en búsqueda de riquezas, la posesividad del anillo hacia la criatura Gollum que recae en Bilbo (en ambas figuras, el deseo del anillo es la obsesión por dicho objeto). Pareciera que el anillo cambia de dueño, como si se alimentara de la vida misma de su portador y desease saltar hacia otra víctima.

Es a partir de esta historia, que, en el escenario de la Tierra Media, los Hobbits se vuelven los protagonistas decisivos para el drama cíclico tolkieniano. Sauron y su sombra, planean resurgir y preparan una guerra que se desata en el reino enano de Erebor. Aquí, chocan los cinco ejércitos; tanto de orcos y sus aliados goblins, en contra de elfos, enanos y hombres.

La historia finaliza con el anillo único en manos de Bilbo y su retorno a la Comarca. Con esto Tolkien nos plantea la saga de *El Señor de los Anillos*, como el culmen de dicho drama cosmogónico, en donde la subcreación y la posesión persisten en su lucha. La comunidad del anillo en contra de los posesos señores Nazgul, que viven atados al dominio de Sauron no como servidores, sino como esclavos de su voluntad.

De cierta manera, en la saga del anillo, la figura de la subcreación es al inicio, oscura; tanto en la figura mesiánica de Gandalf como protector de la subcreación Valar (guardián del fuego sagrado), el héroe Aragorn y su lucha en contra de la posesión y maldición de Isildur

(la perversión de la sangre de los de Númenor), y finalmente, el protagonista Hobbit Frodo, que se debate entre el beneficio de todos y el beneficio propio. La trama termina con el anillo destruido y el hundimiento de la posesión. La subcreación triunfa desde la unión común de todas las criaturas y, el ideal de la eucatastrofe se revela con el triunfo y la persistencia de la más mínima esperanza en contra del escenario más oscuro. Analoguemos esto último con la figura del Hobbit Frodo como el más pequeño de las criaturas subcreadoras, ante el poderío del maligno Sauron y su deseo por dominar y posesionare de cualquier ser viviente. En las palabras de Tolkien:

Pero así como los primeros Cuentos son vistos a través de ojos élficos, por así decir, este último gran cuento, bajado a tierra desde el mito y la leyenda, es visto sobre todo a través de los ojos de los Hobbits: de este modo se vuelve de hecho antropocéntrico. Pero a través de los Hobbits, no los llamados Hombres, porque el último Cuento ha de ejemplificar con el máximo de claridad un tema recurrente: el lugar que ocupan en la «política mundial» los actos imprevistos e imprevisibles de la voluntad y las virtuosas hazañas de los aparentemente pequeños, insignificantes, olvidados en el lugar de los Sabios y Grandes (tanto buenos como malvados). Una moraleja de la totalidad (después del simbolismo básico del Anillo como mera voluntad de poder que intenta volverse objetiva mediante la fuerza y el mecanismo físicos y, por tanto, también mediante mentiras) es la evidente de que sin lo elevado y lo noble, lo simple y lo vulgar son por completo mezquinos; y sin lo simple y lo corriente, lo noble y lo heroico carecen por completo de significado. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 189-190)

Tolkien pareciera interpretar a los hobbits como si fuesen una especie de equilibrio en cuanto a los designios de la subcreación. Pensemos en los de Númenor, que, al olvidar la humildad, perdieron aquella conciencia de lo mundano; es decir, su humanidad quedó desbalanceada. Lo mismo con el exceso de poder de Morgoth y Sauron, que elevaron más el beneficio propio por sobre los demás. Sin embargo, con los hobbits parecieran que con su caracterización de “pequeños y poco importantes”, la subcreación se concentra en una perspectiva simplista; debido al carácter involuntario y poco heroico que demuestran los hobbits al no querer llevar la carga del mundo. Desde el personaje Bilbo; que prescinde de los valores heroicos (deja cualquier tipo de pretensión del poder), para demostrar empatía por

la problemática de los enanos. La subcreación a partir del Hobbit, parece tener una especie de renacimiento en la saga del anillo.

Dice Tolkien, que, en la trilogía de *El Señor de los Anillos*, el máximo valor de la subcreación renace a través de la belleza:

Muchos personajes que tienen importancia para la historia ni se mencionan siquiera. Hasta se omiten invenciones enteras como los notables Ents, las más antiguas de las criaturas racionales, los Pastores de los Árboles. Puesto que ahora intentamos tratar la «vida corriente» que mana siempre inextinguible bajo el pisoteo de los acontecimientos y la política mundiales, intervienen historias de amor, o el amor de modos diversos, del todo ausentes en El Hobbit. Pero con respecto a la más alta de las historias de amor, la de Aragorn y Arwen, hija de Elrond, sólo se alude a ella como a algo conocido. Se la cuenta en otro sitio en un cuento corto, De Aragorn y Arwen Undómiel. Creo que el simple amor «rústico» de Sam y su Rosie (no elaborado en sitio alguno) es absolutamente esencial para el estudio de este personaje (el del héroe principal), y para el tema de la relación entre la vida ordinaria (respirar, comer, trabajar, engendrar), las misiones, el sacrificio, las causas y el «anhelo de los Elfos» y la mera belleza. Pero no diré más ni defenderé el tema del amor equivocado percibido en Eowyn y su primer amor por Aragorn. (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 190-191)

Para Tolkien, los hobbits vienen como un ingrediente para armonizar la subcreación, no sólo desde una mera empatía o preocupación por el peligro que representa el señor oscuro. Sino de una simpatía que se transmite desde el valor de la comunidad de los personajes, en cuanto que luchan por el ideal máximo: la supervivencia; la vida. Los hobbits son el engranaje necesario para que la máquina de la subcreación represente aquellas ideas y emociones de Arda. Los matices de cada raza, se unifican, como si fuesen una paleta de colores que le brindan diversidad a los tonos oscuros que aparecen a finales de la segunda y, a mediados de la tercera edad; elfos en decadencia, hombres apáticos y corruptos, enanos desinteresados, orcos sedientos de sangre.

Los hobbits quizá representan los tonos de la subcreación en *El Señor de los Anillos*, ya que reflejan el contraste de lo blanco; como la superposición máxima de los valores de Arda, y lo negro; como la ausencia de ellos. Así, el contraste se genera en la subcreación y

se representa en escalas de una aventura que genera cierto brillo. La lucha entre la vida y la muerte pareciera ser el tema de la aventura, sin embargo, es el tema de la caída en la trilogía tolkiana la que propone aquella vigencia del obrar en sí, y no de la posesión.

Con la subcreación y su fin último de “obrar”, el mundo de Arda pareciera analogar el dilema de la existencia humana; como aquel círculo de constante conflicto. Esto no viene sólo desde una valorización de los ideales de Tolkien (como él se lo adjudicase a sí mismo, o la poseyese), sino que la obra, como las razas del *Legendarium*, necesita complementarse; necesita de la valorización del lector mediante su lectura. Con esto, el tema de la canción cíclica de la caída y la subcreación (inaugurado desde el “Ainulindalë”) continúa. Y se reinterpreta desde distintos comienzos en nuevos modelos de lectura.

Hemos visto cómo el tema de la caída y el concepto de la subcreación son constantes en el *Legendarium* tolkiano. Con esto, podemos decir que sí existe un tema en el que orbita toda la obra tolkiana: la subcreación.

1.2 Influencia de los arquetipos de los mitos de creación en el *Legendarium*

Bien sea por una o por otra causa, las cosmogonías contienen los arquetipos (modelos originales y primarios dentro de las artes) que conforman a las cosas que existen en el universo. En el caso de la cosmogonía de Platón, los arquetipos serían las ideas,²³ y la idea suprema sería el Demiurgo que ordena al universo.²⁴ Por tanto, el Demiurgo platónico es un constructor y diseñador del mundo, mientras que las ideas son productos de sus pensamientos originales, es decir; sus arquetipos o, como Platón pensaba, las verdaderas definiciones de cada esencia. En el caso de los géneros literarios, un ejemplo arquetípico del héroe trágico se

²³ Platón, *República* (Madrid: Gredos, 2011), 216-227. Véase en el volumen II; libros VI y VII; la teoría de las ideas y la alegoría de la caverna.

²⁴ Platón, *Diálogos, El Timeo* (México: Porrúa, 1991), 671-721. Véase en el mito del Demiurgo.

encuentra en la figura de Edipo, un hombre que se plantea su liberación como una necesidad,²⁵ ya que estaba condenado a matar a su padre y casarse con su madre. El arquetipo del héroe trágico en Edipo es, por tanto, el que lucha por ser libre del destino de los dioses, y que por desobedecer al hado provocaría graves consecuencias. En resumen, los arquetipos son los modelos originales de pensamientos y actitudes de los seres que forman dicho universo. Volvamos a la obra tolkiana.

En el “Ainulindalë”, el molde de la creación es hecho por Ilúvatar, quien posee la capacidad de generar las cosas gracias a la supremacía de ser el único. ¿El único de qué? De dirigir dicho modelo. Si repasamos el relato, encontramos que los Ainur son los vástagos del pensamiento de Ilúvatar. Esto se explica desde un sentido de inmanencia de los Valar, es decir, no de la dependencia, sino de su inseparabilidad al pensamiento de Ilúvatar. Pareciera que Eru el único, puede darle una lectura a la esencia de cada Ainur. Esto, podría ocurrir también, desde la perspectiva de la canción. Toda esencia es capaz de subcrear a Arda, debido a que ello es su propósito (la voluntad del único): participar con la continuación de la creación.

Ahora bien, a este modelo subcreador que se plantea en la narración mítica del “Ainulindalë”, podríamos contrastarlo con el arquetipo del demiurgo constructor-diseñador. Aquí, la idea del equilibrio de Ilúvatar nos recuerda a la idea platónica de ordenar y darle forma al universo. Las criaturas son inherentes al demiurgo (parten de su esencia), pero se distinguen en sus causas (a partir de las ideas). Sin embargo, quizá la idea del pensamiento de Ilúvatar respecto a sus criaturas subcreadoras, sea algo más cercano a la trascendencia cristiana que a la inmanencia platónica. Con esto podríamos pensar en la figura de los Valar

²⁵ Iman Kiaee y Masoud Abadi, *An Introduction to Literary Genres* (Chicago: Encyclopædia Britannica, 2009), 15.

no sólo como vástagos del pensamiento o inmanentes a Ilúvatar, sino como subcreadores o trascendentes que aportan desde sí nuevos pensamientos a partir de su proyección de Arda. En la subcreación del mundo tolkiano, las criaturas deciden participar o no de esa creación: como el caso de los objetos mágicos, en donde se busca la posesión (esclavitud de lo creado por medio del Anillo único), o la trascendencia (participación de la creación por medio del sano uso de los Silmarils) en el escenario de Arda.

Desde esta perspectiva, la participación de los héroes de Arda vendría a ser el preservar la obra (trascender), o, como en el caso de los villanos de destruirla (poseer), para gestar una innovación en esa continuidad creativa que se ejerce en Arda. Como el caso de Melkor, podríamos repensarlo como un Ainur ególatra, que, al ir tras la posesión de la obra, se condenó a un “destino corrupto”. Con esto observamos que, como en las cosmogonías, existen una serie de normativas que, si se quebrantan, generan la problemática de la trama. En el “Ainulindalë”, esto persiste como un conflicto en la trama y en la historia del *Legendarium*. Hasta aquí hemos visto que las conductas o modos de ser de los dioses arquetípicos simbolizan, dentro de las cosmogonías, modelos a seguir para la ecúmene. En este sentido, cada dios, por ejemplo, Hades el señor de la muerte, refleja cómo dicha cultura definía y se enfrentaba a la muerte desde sus propios ideales.

En relación a las cosmogonías, hay que agregar que los poderes de los dioses suelen estar asociados con sus elementos naturales; así, Poseidón al ser el dios del agua, por consiguiente, dominará los mares, mientras que sus hijos habitarán y resguardarán sus extensiones, como los ríos o los lagos, ya que la esencia acuática de dicho dios les es transmitida. Con certeza, estos modelos arquetípicos en los dioses no necesariamente poseen sólo un ideal. También hay casos en donde la imagen suele ser más generalizada que simbólica. Es en estos casos que el estereotipo se hace presente en algo común o familiar. En

Tolkien Ulmo es el señor de las aguas,²⁶ como Poseidón. Su reino se encuentra en los mares de Arda; aquel es su reino, y su tarea, como la de Poseidón, es gobernar a sus habitantes, las corrientes marinas, ríos y lagos.

Como vemos, el arquetipo de instancia primigenia en el modelo de creación de las cosmogonías, es heredado por el “Ainulindalë” tolkiano. Tolkien, de cierta forma, retoma las creencias politeístas de los dioses elementales, y los plasma en el “Ainulindalë” tomando ciertos arquetipos que ya aparecen desde la *Teogonía* de Hesíodo.

Para demostrarlo, tomemos el caso de Marte (Ares) y su imagen arquetípica de lo salvaje de la guerra. A Marte se le representa como un hombre alto y fortachón, con un porte viril. Pensado como un dios desequilibrado, que prefiere más la violencia al diálogo. Su figura contrastaba a los ideales griegos de equilibrio entre la fuerza mental y la fuerza física (ambos requeridos en el vigor de las batallas). Así, en la mente del guerrero, el justo medio se buscaba entre la estrategia y la valentía. Pocas veces era invocado Marte, ya que se le consideraba una figura imparcial, y más recordada por su brutalidad.

A la par de Marte, hablemos de Odín; el Æsir, que, a partir de su nombre, los vikingos llamarían a la guerra como “la tempestad de Odín”, y a la lanza “el fuego de Odín”. Poseedor de un conocimiento envidiable, otros dioses y guerreros pidieron de sus consejos en las Sagas. A Odín se le representó como un hombre fuerte, que llegó a sacrificar su ojo, con tal de poder visualizar las verdades del universo. En esencia, Odín se trata de una dualidad entre el vigor y la sabiduría.²⁷ La imagen de Odín al sostener la lanza y el escudo, representaban

²⁶ J.R.R. Tolkien y Christopher Tolkien, ed., *El Silmarillion* (Barcelona: Minotauro, 2003), 24-25. Véase en el “Valaquenta”.

²⁷ Peter Andreas Munch y Magnus Olsen, *Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes* (New York: The American Scandinavian Foundation), 7-9.

los ideales del pueblo escandinavo y la lucha por el equilibrio de la gallardía y la templanza, del ataque y la defensa.

El hecho de que los arquetipos tiendan a la universalidad, tiene que ver con que se les den las mismas interpretaciones a los símbolos desde diversas culturas. En el caso de Marte el dios de la guerra, se representa de manera simbólica con los ideales griegos, pero su sustancia arquetípica del valor contrasta con la prudencia que existe en Atenea. De esta manera, desde la mitología griega se crea una especie de equilibrio entre las virtudes. Paralelamente, los dioses de la mitología nórdica Týr²⁸ y Thor (éste último es reconocido en las sagas por ser poderoso, pero se le somete a resolver enigmas), fueron dioses arquetípicos del valor y la prudencia, ya que a ambos se les rendía culto, y se les invocaba para la destreza en la guerra.

Con esto, comparemos a Marte y su imagen arquetípica del valor, con el Valar Tulkas. A este dios se le describe en el “Valanqueta” como un estereotipo contemporáneo de lo ‘intrépido’ de Marte; que con poca capacidad de discurso y con nada de paciencia, arremete a sus enemigos. Ahora bien, si buscamos una innovación tolkiana que trascienda el arquetipo antiguo del valor en Tulkas, encontramos una idea muy añorada desde la antigüedad, hasta la contemporaneidad: hablamos de la honestidad. Así, Tolkien agrega la virtud de la honestidad como una de las sustancias referentes al ideal de la guerra, que se buscaba plasmar en Tulkas como una propuesta para la pacificación a cualquier conflicto. De esta manera, encontramos a Tulkas como un Valar más sereno que nos recuerda al vigor de Marte, pero, además, a la templanza de Atenea.

²⁸ Týr perdió una mano tras meterla en las fauces del indomesticable lobo Fenris. Quizá, este acto de valor, tenga que ver con la idea de que los errores cometidos en la guerra, tal como la confianza puesta en un enemigo (representado por la ferocidad de Fenris) deshonrado, se paga caro.

Para reforzar el pensamiento previo, contrastamos las deidades míticas con los Valar del *Legendarium* tolkiano, para hallar aquellos conceptos arquetípicos heredados por la mítica tolkiana:

Tabla 2: Comparación entre las deidades míticas y el *Legendarium*

Conceptos arquetípicos compartidos	Deidades míticas	Valar
- Divinidades supremas y paternalistas: figuras protectoras y pilares fundamentales de la jerarquía divina. Ejercen su mandato (irrevocable) sobre el universo.	- Zeus - Odín - Dios (Yahveh)	- Ilúvatar
- Divinidades patronas (encargadas de la ejecución de la virtud): imbatibles en la guerra contra el mal. Comandan los ejércitos divinos, desde el ideal máximo de la justicia.	- Atenea - Arcángel San Miguel	- Manwë
- Divinidades soberanas (Reinas): figuras representativas del matrimonio y el hogar. Ejercen su maternidad sobre el mundo.	- Hera (Juno) - Frigg	- Varda
- Antagonistas: rebeldes, traidores, tentadores, egoístas y mentirosos. Sienten repulsión hacia la creación. Al final de los tiempos, comandarán a sus ejércitos infernales para devastar la vida.	- Loki - Satán	- Melkor - Sauron
- Divinidades del mar: monarcas que ejercen su autoridad y protectorado desde las profundidades. Las deidades, al regir las vías de los ríos y los océanos, comunican todo lo sucedido del mundo. Lo acuático, está por completo sometido a su dominio.	- Poseidón (Neptuno) - Njörðr	- Ulmo
- Divinidades de la muerte: su reinado es el inframundo, último lugar en donde las almas son juzgadas y sentenciadas (por sus actos en vida) a la agonía. Habitan en lo etéreo y son imperceptibles al ser seres de oscuridad.	- Hades (Plutón) - Hela	- Námo (Mandos)
- Divinidades escatológicas: ejercen un control sobrenatural sobre el hilo de la vida, su existencia representa al destino. Ya se	- Cloto (una de las Moiras/Parcas)	- Vairë

trate de tragedias o alegrías, la vida de los seres está predeterminada a sus premoniciones y designios.		
- Divinidades de la fertilidad: encargadas de la subsistencia y la reproducción de los seres vivos. Gobiernan a la naturaleza y también, representan la abundancia agrícola.	- Deméter (Ceres) - Freyja - Frigg	- Yávanna - Vána
- Divinidades de la sanación: tienen la capacidad de hacer milagros médicos. Gracias a su gran conocimiento sobre la extracción de las propiedades de la naturaleza, pueden curar cualquier enfermedad o malestar en el paciente.	- Asclepio (Esculapio) - Arcángel San Rafael	- Estë
- Divinidades de lo bélico Ares y Týr: imbatibles en la guerra. Asesinos profesionales de gran valor (intrépidos y vigorosos), reflejan la brutalidad del conflicto del mundo antiguo. Se les rendía culto por medio de sacrificios. Atenea: domina la estrategia de la guerra. Vela por la justicia, las ciencias y las artes; patrona del estado ateniense. También representa la virginidad y la templanza.	- Atenea - Ares (Marte) - Týr	- Tulkas
- Divinidades de la forja: representantes de la industria manufacturera, más asociados a la herrería. En los mitos, sus creaciones armamentistas eran las más excelsas. Dotadas de propiedades extraordinarias; hacían la diferencia en las batallas legendarias.	- Hefesto (Vulcano)	- Aulë
- Divinidades de la caza: simbolizan la conquista de lo salvaje. Exploradores sigilosos y guardianes de la espesura. Ejercen su dominio de la comunidad biológica. Su oficio de cazadores, más que una actividad de subsistencia, pareciera aludir a un concepto ritual.	- Artemisa (Diana) - Skaði	- Oromë

Este conjunto de arquetipos míticos hallados en Tolkien, además de reforzar la identidad de los personajes, también adaptan al lector contemporáneo (distanciado del dogma basado en creencias religiosas), al contexto mítico. Lo extraordinario y maravilloso que yace dentro del discurso mítico, Tolkien lo expone a través del discurso fantástico. En el “Ainulindalë” y el “Valaquenta”, esta adaptación de lo mítico por medio de lo fantástico, renueva en el lector esa sensación de poder configurar un universo. No necesariamente desde un conjunto de creencias, sino desde la ficción del *Legendarium* que aparenta ser mítica.

1.3 Las jerarquías de los mitos de creación que persisten en el *Legendarium*

La intención de los mitos de creación es forjar un pensamiento mítico, basado en arquetipos simbólicos. Por tanto, cada deidad simboliza un arquetipo y, además, tiene una función dentro del sistema mítico. Esta funcionalidad sitúa a la deidad en una categoría; una posición jerárquica que refleja su superioridad o inferioridad.

Este sistema jerárquico también es tomado por Tolkien para las deidades del *Legendarium*. Cada Valar, además de estar simbolizado por un arquetipo, tiene una función en el mundo de Arda. En la siguiente tabla, contrastamos las mitologías antiguas con el *Legendarium*, para hallar las similitudes de las jerarquías y sus funciones divinas:

Tabla 3: Comparación de las jerarquías y los arquetipos míticos con el *Legendarium*

Mitología griega	<p>Olimpicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dodekathemon (los doce más poderosos). - Asociados a las fuerzas elementales (orden). - Las deidades masculinas están asociadas a la guerra. - Las deidades femeninas suelen estar más asociadas a la fertilidad.
	<p>Titanes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asociados a las fuerzas elementales (caóticas). - Fueron deidades antiguas, relegadas tras un conflicto con las nuevas deidades. - Fuerzas Opositoras y primordiales. - Las deidades femeninas suelen estar más asociadas a la fertilidad.

Mitología nórdica	Æsir (masc.) y Ásynjur (fem.):
	<ul style="list-style-type: none"> - Asociados a las fuerzas elementales (orden). - Las deidades masculinas están asociadas a la guerra. - Las deidades femeninas suelen estar más asociadas a la fertilidad.
	<p>Vanir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asociados a las fuerzas elementales. - Fueron deidades antiguas, relegadas tras un conflicto con las nuevas deidades - Las deidades femeninas suelen estar más asociadas a la fertilidad.
	<p>Jotun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fuerzas opositoras y primordiales (caóticas). - Las deidades femeninas suelen estar más asociadas a la fertilidad.
Cristianismo	<p>Yahveh:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deidad suprema; Creador, autor y motor universal. - Gobernante, juez y padre misericordioso.
	<p>Ángeles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Considerados como mensajeros y guardianes celestiales de la creación. - Celosos sirvientes e instrumentos de la deidad suprema, a los cuales les compete el devenir del mundo y brindan auxilio a sus criaturas. - Suelen abogar por los piadosos y brindan compañía temporal.
Legendarium	<p>Hlúvatar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deidad suprema; Creador y autor. - Gobernante, juez y padre misericordioso.
	<p>Valar (masc.) y Valier (fem.):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aratar (los ocho más poderosos). - Autores y motores universales. - Asociados a las fuerzas elementales (orden). - Las deidades masculinas están asociadas a la guerra. - Las deidades femeninas suelen estar más asociadas a la fertilidad. - Guardianes celestiales de la creación. - Celosos sirvientes e instrumentos de la deidad suprema, a los cuales les compete el devenir del mundo y brindan auxilio a sus criaturas.
	<p>Maiar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Considerados como mensajeros y guardianes celestiales de la creación. - Celosos sirvientes e instrumentos de la deidad suprema, a los cuales les compete el devenir del mundo y brindan auxilio a sus criaturas. - Suelen abogar por los piadosos y brindan compañía temporal.

Es en los mitos de creación en donde los dioses arquetípicos contribuyen al sentido simbólico, para así formular imágenes universales a partir de sus categorías y funciones.

Ahora continuación, tomaremos como modelo de creación para el “Ainulindalë” tolkiano a la *Teogonía* de Hesíodo, para así, hablar de la construcción de las jerarquías de las deidades. Esto, debido a que los arquetipos de los dioses asociados a la naturaleza en la *Teogonía*, se toman, para compararlos con los dioses del modelo en el *Legendarium*.

1.3.1 La creación del mundo y la descripción de sus dominios (en Hesíodo)

El mundo se entiende a través de las acciones de los dioses primigenios: Caos, Gea y Eros, que habitaban en una cumbre nevada, en lo más alto del olimpo. También se señala que en las profundidades existe el tártaro como una provincia infernal. A cada uno de estos se les asocia una esencia y su papel que protagonizan. Se entiende a Caos como el estado primero del universo, en donde no existen las cosas sin algún orden. Gea simboliza la tierra misma, ella es “la del amplio pecho”. Finalmente, Eros “el más hermoso”, que cautiva el corazón y la voluntad de los hombres.²⁹

1.3.2 La jerarquización y linaje de dioses y criaturas (en Hesíodo)

Las deidades se dividirán en dos clases, los titanes y los dioses olímpicos. Hesíodo describe, que los hijos de Caos son Érebo la oscuridad y Nix la noche, mientras éstos, engendraron a el Éter y al Día. En el caso de Gea, ella será la madre del “estrellado” Urano, de las montañas, del Ponto o mar. Mientras que con su hijo Urano, Gea engendrará a Océano, Hiperión, Tetis y a Cronos el tiempo (el padre de los dioses olímpicos), por sólo mencionar algunos descendientes de la unión de Gea con Urano.³⁰ La descendencia de estos dioses primigenios dará como resultado al panteón griego. Los titanes eran las fuerzas elementales destructivas, por ello fueron confinados a las prisiones del tártaro. Así la tierra queda habitable gracias a los dioses olímpicos que reinan sobre las tres regiones del mundo, en el inframundo gobierna

²⁹ Hesíodo, *Obras y fragmentos, Teogonía* (Madrid: Gredos, 1990), 76.

³⁰ *Ibíd.*, 77.

Hades, el dios de la muerte. En el mar, gobierna Poseidón y finalmente Zeus, como máximo jerarca que con el rayo ilumina los cielos desde la cumbre del olimpo.

Hesíodo al elaborar su *Teogonía*, implementó una serie de clasificaciones para los dioses (funciones y jerarquías de éstos). Así, cada dios desempeñaba un rol en la configuración del universo mítico. Esto es fundamental en las cosmogonías, ya que el orden se establece, gracias a que cada dios adquiere una función elemental y un lugar. Así, las criaturas no estarán desamparadas o arrojadas en el mundo sino, de alguna manera, seguras. Además, se observa cómo al final de la *Teogonía*, Hesíodo emparenta a la humanidad y a los dioses, explicando su descendencia como los semidioses.³¹ De esta forma, explica un nuevo arquetipo dentro del universo: el héroe.

Con este modelo de creación, Hesíodo contribuye al pensamiento cosmogónico griego y explica su origen divino. Retomemos al “Ainulindalë” de Tolkien y demostremos que existe una misma intencionalidad en el mito de creación: forjar un pensamiento mítico, a partir de arquetipos con carga simbólica.

En el “Ainulindalë” se relata el cómo Ilúvatar y los Valar “antes que se hiciera alguna otra cosa”, se reunieron para cantar la Gran Música con la que formaron el universo y el mundo de Arda. Observemos los elementos del modelo de creación en Tolkien para compararlos con los de Hesíodo:

1.3.3 La creación del mundo y la descripción de sus dominios (en Tolkien)

Al principio Ilúvatar hace a los Ainur. El concepto del espacio se divide en dos: el vacío en el universo y la morada de los dioses: Valinor. Después, la Gran Música se vuelca al vacío, llenándolo con las voces de los dioses. Tras esto, Ilúvatar convoca a los Ainur y les revela

³¹ Hijos de dioses con humanos.

que, con el fuego secreto de su voluntad, creó la tierra llamada Arda, la cual contiene las sensaciones y pensamientos que los Ainur cantaron, pero, con nuevas cosas que ellos desconocían.

1.3.4 La jerarquización y linaje de dioses y criaturas (en Tolkien)

Al igual que en la *Teogonía*, en la mitología tolkiana existen dos tipos de deidades; los Valar que son los poderes del mundo y, los que les siguen en poder; los Maiar, que son sus asistentes/servidores. Ilúvatar es el único con la voluntad de crear, esto lo hace el dios más poderoso del universo tolkiano. Los Ainur son vástagos de su pensamiento, sin embargo, cada uno posee cierta esencia que se explica detalladamente en el “Valaquenta” (Historia de los Valar y los Maiar según el saber de los Eldar). Hablemos de Manwë, que es el señor de los vientos, encargado de que se cumpla la voluntad de Ilúvatar; o Melkor, el de mayor fuerza, pero con corrupciones en su poder (que más tarde, en los relatos de *El Silmarillion*, se hará la antítesis de la creación). De menor poder, pero de igual relevancia están los Maiar. Por mencionar a los más relevantes encontramos a Olórin que representa la piedad y la sabiduría, éste habita en los jardines de Lórien, más tarde, vagaría en la Tierra Media, mejor conocido como Gandalf. Otro Maiar será Sauron, que tras ser pervertido por Melkor, se convierte en el señor oscuro, que aterrorizará la Tierra Media.

Se nota la influencia jerárquica de otras mitologías en Tolkien y, cómo los mitos de creación, pueden configurar al universo y describir los acontecimientos primordiales tras una explicación simbólica. Los dioses son elementales, además, están sujetos a determinadas normas y voluntades. Así, el orden y el caos se batan, ante una nada que se vuelve en algo, y ese algo será el producto de dicha lucha: el universo. Así, podríamos decir que en los mitos de creación se representan los ideales de una cultura desde un panorama primigenio. Esta gama de elementos que ofrecen los mitos de creación es quizá, el atractivo inicial para un

Tolkien con ganas de explicar su propio mundo fantasioso; a un lector que está a punto de emprender al inicio de un universo ficticio.³²

Se mencionaba previamente que, gracias a las cosmogonías, el ser humano puede explicar lo que le rodea. Ya sea por seguridad, o por una búsqueda (causa) de su identidad, los mitos de creación suelen tener una trama: la del conflicto entre las fuerzas del orden y las del caos. El ganador de dicha disputa, tendrá los derechos sobre la realidad de las cosas. Si triunfa el caos, el universo dejará de existir, si triunfa el orden, el universo tendrá un destino por delante.

Por ejemplo, en la “Tifonomaquia”,³³ Hesíodo nos relata que los olímpicos se alzaron ante la caótica fuerza de los titanes. En la última batalla, fue Tifón y su descomunal voz (que emitía mugidos de toro y rugidos de león) el que encaró a los olímpicos. El relato, nos cuenta cómo Zeus vence a la titánica tormenta con su rayo fulminante;³⁴ para simbolizar su control sobre las fuerzas implacables de la naturaleza. El mundo está hecho un caos debido al daño ocasionado por los titanes. A los dioses olímpicos, les corresponde la tarea de restaurar el planeta, y con esto, instauran el Olimpo: lugar en donde moran aquellos que preservan el orden.

Podría tratarse en un principio de cierto grado de dualismo sugerido en las cosmogonías para llegar a una moralidad, sin embargo, cada fuerza en conflicto interpreta un papel en la hechura de universo. Como se decía previamente, el orden se establece gracias al equilibrio de dichas fuerzas.

³² El “Ainulindalë” se complementa con el “Valaquenta”, relato en donde se especifican las características y funciones de cada uno de los dioses. De forma muy parecida a la Teogonía de Hesíodo.

³³ Hesíodo, *Teogonía*, 107-108.

³⁴ *Ibíd.*

En los mitos de creación se explican los componentes del universo, como fuerzas fundamentales que se personifican en dioses. Cada dios tiene una causa, ya sea la creación del mundo y su preservación, o la corrupción de éste. Cuales sean las acciones que estas fuerzas divinas tomen, éstas tienen consecuencias, ya sean favorables o dañinas. Todo esto para crear cierta contribución a la creación y a su fin. Pareciera que los mitos de creación también reflejan de cierto modo, los actos y consecuencias de los seres humanos, ya que los dioses arquetípicos lidian con hallar el poder, para así lograr la tutela de la vida.

Por ende, en los mitos de creación, como el caso de la *Teogonía* o la ficción tolkiana, hay diversas formas del debate por el poder:

1.3.5 De una fuerza arquitecta del universo

Ilúvatar se interpreta como un Demiurgo, o como un dios único que moldea y da forma, además de establecer las normas de dicho universo. Una vez que logra las condiciones óptimas para la vida, crea sus habitantes. (Ejemplos: El Demiurgo de la cosmogonía platónica o Adonai/Yahveh/Dios/Alá.

1.3.6 De fuerzas que se unen por un propósito

Aquí, las fuerzas primordiales se unen para gestar las condiciones para la vida, la configuración del universo depende de que dichas fuerzas se complementen unas a otras hacia una causa en común: la paz.

Ejemplo: en el “Skáldskaparmál” (El lenguaje del Arte Escáldico).³⁵ Ahí, Bragi el dios de la poesía, le relata el siguiente mito a Égir, el dios del océano: tras una guerra entre

³⁵ Snorri Stúrluson, *Edda Menor* (Madrid: Alianza Editorial, 1984), 17. Luis Lerate, en la Presentación, nos explica que el Lenguaje del Arte Escáldico (Skáldskaparmál) trata de: “—un supuesto coloquio entre Bragi, el dios de la poesía, y Égir, una divinidad del mar—”.

los dioses Æsir y Vanir,³⁶ ambos bandos se reunieron para establecer la paz. Para esto, hicieron una especie de ritual en donde cada dios (tanto Æsir, como Vanir) debía escupir en una cuba, como símbolo de reconciliación. Posterior a esto, Bragi señala que los dioses no quedaron satisfechos con esto, y decidieron crear de la saliva divina a un hombre: Kvásir, como representante simbólico de la paz. Kvásir, nos cuenta Bragi, fue un hombre de infinita sabiduría. Sin embargo, fue asesinado por los enanos Fialar y Galar. Los enanos mezclaron la sangre de Kvásir con miel y de ahí, obtuvieron el hidromiel. Bragi señala que aquel que tome de dicho brebaje, “se hace poeta y sabio”.³⁷

1.3.7 De fuerzas de choque que generan elementos

Al principio existen dos fuerzas en oposición. Poseen características únicas y esto hace que se enfrenten. Sin embargo, gracias al resultado de este choque, se establecen las condiciones necesarias para la vida, como si de las cenizas surgiera.

Ejemplo: en la “Titanomaquia” (La Guerra de los Titanes).³⁸ Hesíodo nos relata, que la lucha entre los olímpicos y los titanes se prolongó durante 10 años. Los titanes desde el monte Otris venían a representar las fuerzas descontroladas de la naturaleza, mientras que los olímpicos desde el monte Olimpo, serían los “dadores de bienes”, es decir; aquellos que controlan y producen. Zeus convoca a los olímpicos y les da el néctar y la ambrosía. Los dioses, al embriagarse de inmortalidad: “les creció en el pecho de todos ardorosa pasión...” y emprendieron a la lucha. Fue una exhibición de poderío y fuerza entre ambas partes. Tan tremendo fue el conflicto, que hizo vibrar las alturas del Olimpo y el impacto de las pisadas

³⁶ John Lindow, *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* (New York: Oxford University Press, 2002), 53. Los Æsir y los Vanir son los dos grupos de deidades del panteón nórdico. Los Æsir, traídos por los por las invasiones de los indoeuropeos, se añadieron a los Vanir, dioses nativos relacionados con la fertilidad.

³⁷ *Ibíd.*, 101.

³⁸ Hesíodo, *Teogonía*, 99-109.

y los golpes se escuchaban hasta las profundidades del mismísimo tártaro. El fuego cruzado era entre rayos, relámpagos y proyectiles de roca. Por fin, los Olímpicos salen vencedores, y encadenaron a los titanes, encerrándolos en una prisión impenetrable (rodeada de una muralla de bronce con tres capas de oscuridad) del putrefacto tártaro. Tras esta lucha, Zeus es proclamado como “soberano de los inmortales” y el Olimpo se establece como la morada de los dioses. Desde ahí, nos cuenta Hesíodo que “(Zeus) les distribuyó bien las dignidades”. Quizá del mito “Titanomaquía”, podríamos pensar en cómo los dioses lograron dominar a lo impredecible de la naturaleza. Gracias a que su reinado controla dichas fuerzas caóticas, por tanto, pueden existir condiciones propensas para la vida.

Ahora bien, estas tres maneras en las que operan las fuerzas creadoras en los mitos, parecieran estar presentes en el “Ainulindalë” tolkieniano. Ya se trate de una fuerza arquitecta como lo es Ilúvatar el único, o de fuerzas de choque como el caso de los cantos armoniosos de los Valar contra la disonancia de Melkor, cuando dicha canción concluye, la principal idea de dicha interpretación, es configurarla como un tema único con diversos movimientos. Finalmente, Ilúvatar agregará nuevos movimientos desconocidos al tema, y de esta manera, creará el universo a partir de las ideas primigenias de los Valar en unión de su voluntad. A partir de estas tres ideas sustraídas de las cosmogonías pasadas, veremos cómo Tolkien utiliza cada una de las fuerzas creadoras y las unifica en el “Ainulindalë”, para gestar en base a una ficción mítica; un universo.

A este proceso de unificación, Tolkien lo llamó “caldero”, aludiendo a cómo cada ingrediente que se recoge de una obra previa (o como en el caso del “Ainulindalë”, un mito de creación), lo utilizó para la preparación de su obra literaria. En otras palabras, dicho caldero es el acervo literario que influyó en Tolkien, no sólo para el “Ainulindalë”, sino también para todo su *Legendarium*. Y es que, para Tolkien, no se trata de negar su influencia

literaria, sino de aclarar que su *Legendarium* no era una analogía de mitologías previas: una nueva obra con el mismo modelo del mito de creación y con su teoría cosmogónica de la subcreación. Esta perspectiva de renovación de los mitos (analógica del “caldero mágico”), la retornaremos en el siguiente capítulo que tratará sobre la relación del “Ainulindalë” con otras obras literarias. Sin embargo, es importante mencionar, que, para Tolkien, las obras literarias del pasado contenían las estructuras literarias que él utilizaría para conglomerar su “mitología contemporánea”.

1.4. Las cosmogonías; desde una visión fantástica

No es extraño que los mitos de creación se parezcan unos con los otros en su estructura. Se debe recordar que los dioses personifican a la naturaleza y justifican sus causas que se vuelven ‘actitudes’ en las cosmogonías míticas. La idea de los mitos de creación es crear seguridad y afinidad. Es decir, establecer una asociación del ser humano con su entorno al personificarlo y moldearlo con los ideales de su cultura, o, dicho de otra forma: establecer un pensamiento cosmogónico. Cuando los elementos de la naturaleza adquieren personificaciones antropomórficas, el ser humano lo observa como su universo antrópico, es decir, moldeado para sí. Esto hace que el ser humano además de habitar, coexista con la naturaleza. Quizá con los mitos de creación, se trata de establecer un contacto simbólico a través del lenguaje entre el ser humano y la naturaleza. La idea de formar pactos o leyes con ella, habla de una necesidad de pertenencia. Así, cuando el ser humano se empequeñece “como un grano de arena” al contemplar la vastedad del universo, gracias a su pensamiento mítico, vuelve a formar parte de dicha configuración.

Existen tantos pensamientos míticos como existen culturas: la cosmogonía griega (como el caso de la *Teogonía* o los mitos platónicos), la hebraica (la cual es el Génesis), o la

nórdica (que sobrevive gracias a las sagas vikingas),³⁹ o —contemporáneamente a Tolkien— la fantasía lovecraftiana, que plantea al caos como fuerza primordial, y que por contradicción al ideal del orden humano: horroriza (*El Necronomicón*).

Sobre la fantasía en Lovecraft, Juan José Saer en *El concepto de ficción*,⁴⁰ señala que, aunque el concepto de infinitud no pueda ser descrito, sí puede ser sugerido, ya que vendría a ser un complemento de nuestro mundo: un privilegio. Y es que, según Saer, lo fantástico es aquello que en sus confines nos sugiere lo ajeno; aquella nostalgia que el ser humano siente hacia lo suyo.⁴¹ Como si con la imaginación, el ser humano pretendiera leer aquel caos universal, hacia aquello que interpreta del espacio infinito, para así contextualizarlo hacia su entorno. Para Saer, la fantasía complementa nuestra realidad.

Saer reafirma su postura, nos explica que aquella interpretación de la realidad desde la fantasía es una evocación a lo “más prestigioso de lo real”, ya que;

[...] el horizonte de lo fantástico es lo real... Si accedo a lo maravilloso, ha de ser para enriquecer lo cotidiano... El tema de la búsqueda de algo sin lo cual la realidad sería incompleta, tiene por objeto develar la naturaleza no de la meta, no de la travesía, sino del punto de partida. (Saer, 2014: 216)

Finalmente, Saer nos recuerda que en la literatura la imaginación es limitada. Esto, debido a que nuestra imaginación evoca nuestras experiencias del mundo: “La literatura entrelaza en una trabazón férrea lo imaginario y lo existente; transforma lo existente en imaginario y lo imaginario en existente”⁴². Con esto, podríamos plantear aquel incentivo de Tolkien por la importancia de la lectura de Arda, no desde ella misma, sino de la experiencia del lector. Vemos de cierta manera, el cómo la fantasía no vendría a ser un escape de la

³⁹ Se mencionan estas tres cosmogonías, ya que el “Ainulindalë” tiene ciertas relaciones literarias con éstas.

⁴⁰ Juan José Saer, *El concepto de ficción* (Buenos Aires: Seix Barral, 2014), 214. Véase en Kuranés: los límites de lo fantástico.

⁴¹ *Ibíd.*

⁴² *Ibíd.*, 218.

realidad, sino un complemento crítico de ella. Quizá, debamos plantearnos que la lectura en Tolkien, es una experiencia mítica limitada a la interpretación de la realidad.

Por tanto, dependiendo del lenguaje, dicho pensamiento mítico tomará como modelos arquetípicos el entorno que les rodea (hablando de lugares), los elementos y objetos de uso cotidiano de dichas culturas, de sus pensamientos filosóficos, religiosos, políticos e incluso, económicos. La cuestión con los mitos es explicar simbólicamente los tiempos primordiales del universo, desde una mirada histórica-cultural pero también desde un pensamiento mítico. Ya sea desde un modelo de creencia como en el caso de las culturas antiguas y sus mitos, o desde un modelo de ficción literaria, como son los casos de Lovecraft y Tolkien, la lectura mítica sigue siendo vigente hasta nuestros días gracias a que los pensamientos del ser humano; buscan al discurso ritual/simbólico para interpretar su entorno.

Si pensamos en la propuesta del “Ainulindalë”, el lector contemporáneo no está libre de un pensamiento mítico. Ya se trate de posturas filosóficas o científicas, éstas también son interpretaciones de la realidad, y de manera distinta explican el origen del universo. Para Tolkien, el estudiar la mitología le ofreció un criterio interpretativo sobre lo sagrado y el impacto que tiene sobre la cultura, mientras que la filología le dio la posibilidad de desentrañar los significados desde el lenguaje, que expresa el complejo modo de entender al mundo. Como un estudioso de los mitos, pero, además, como un autor de literatura, su reto era recrear la manera arcana de contar los mitos y, no es una casualidad que Tolkien para iniciar su mitología contemporánea lo hiciera con un mito de creación dirigido a un público actual. Así, los ideales del “Ainulindalë” no son valores recogidos de una ecúmene pasada, sino perspectivas que hoy en día son vigentes. Aun cuando se lea desde un pensamiento ficticio, es el lenguaje el que se encarga de transmitir dicho simbolismo, y éste es accesible desde conceptos vigentes.

Tolkien desde el terreno del lenguaje, forja un mundo ficticio. Intentó desde la narrativa, legitimar su ficción a través de un discurso mítico. Evidentemente es desde el discurso mítico que Tolkien explica al lector cuáles son las causas y las leyes que rigen a dicha mitología. De esta manera, Tolkien pretendió asociar a su lector, desde la historicidad de la propia narrativa mítica, ya que el mito es una forma simbólica de interpretar la realidad y al lector, y contiene un discurso que le es familiar.

Añadido a lo previo, Tolkien toma una especie de discurso histórico dentro de su ficción, para proponerle al lector que el discurso mítico proviene de “tiempos inmemorables”. Esto se observa en el narrador del “Ainulindalë”, cuenta que el mito ha sido transmitido (cantado) de generación en generación por el pueblo de los Eldar.⁴³ Es así, como el universo mitológico tolkiano a través de una ficción mítica, se explica para sí mismo (y al lector), los símbolos e ideales de su cultura ficticia.

El propio Tolkien habló de inventar idiomas para su mundo mitológico, ya que él, como cualquier otro filólogo (o lingüista), pensaba que cualquier manifestación cultural despegaba desde el lenguaje. Sin embargo, con la ficción mítica “Ainulindalë”, Tolkien pasó su terreno filológico-mitológico a uno literario. ¿Fue capaz el filólogo de reinventar los mitos como recursos literarios? Sí, y quizá el “Ainulindalë” refleje el proceso de reinención de un pensamiento mítico de creencia, a un pensamiento mítico literario. El verdadero reto de Tolkien era el hecho de poder forjar un lector de pensamiento mítico a partir del discurso fantástico, que según Mircea Eliade,⁴⁴ había degradado al mito a una categoría de ficción.

⁴³ El primer linaje de los elfos.

⁴⁴ Mircea Eliade, *Mito y Realidad* (Barcelona: Editorial Labor. S. A., 1991), 94.

En este punto, Tolkien supo transmitir aspectos perdidos en el tiempo, como el concepto del mito, gracias a su experiencia como intérprete de culturas pasadas. Es inquietante, ya que, desde un punto de vista antropológico, las ideas de la humanidad se han ido reinventando a través del tiempo en diversas manifestaciones, cada una con el molde de su tiempo. Sin embargo, la reinterpretación tolkiana de ideales pasados, migró a un terreno literario gracias al propio lenguaje mítico que yace en el “Ainulindalë”. Con esto, Tolkien ofrece al lector contemporáneo más que una sensación arcana de sumergirse a un pasado nebuloso (como la sensación que un lector tiene al leer los mitos del pasado), sino que se le explica el inicio de las cosas, desde un lenguaje con símbolos de ideales contemporáneos. Es decir, Tolkien desde la ficción, ofrece al lector actual una mirada a un universo primigenio. A “un nuevo comienzo”, como lo proponía Eliade.

Recordemos que, para un filólogo, los mitos de las culturas antiguas contienen valores y representaciones de símbolos ilegibles⁴⁵ para el lector contemporáneo. Sin embargo, para Tolkien, el reto era más literario que filológico. Si la tarea de la filología era la reconstrucción de un lenguaje a través de un proceso interpretativo, la tarea de Tolkien era que, a través de su lenguaje mítico, el lector pudiera interpretar su contemporaneidad. Y de ninguna manera el “Ainulindalë” de Tolkien se trata de una traducción o reinterpretación de los mitos nórdicos; hebraicos o griegos, todo lo contrario, se trata de una ficción mítica que configura los ideales del mundo occidental para el tiempo contemporáneo.⁴⁶ Más adelante, se ahondará

⁴⁵ Alice Horton, *The Lay of the Nibelungs* (London: George Bell & Sons, 1901), 8-9. Edwar Bell, en su colaboración como editor de *The Lay of the Nibelungs* menciona que, en los textos antiguos, existe un grado de ininteligibilidad en cuanto al ritmo y la estrofa, y que esto llega a ser determinante para la comprensión adecuada de la obra. Si la obra traducida, pretende ser un vehículo del espíritu original, éste yace en las letras. Por tanto, debe de haber cierto grado de consciencia en el lector, de que la obra no es la original.

⁴⁶ Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 31, 251. Tolkien señala en sus cartas que, aunque su inspiración para su mitología fue la atmósfera nórdica, su “verdadero saco profesional de trucos” fue la filología. Agregado a esto, la filología para Tolkien (al igual que Edwar Bell) no sólo era una “perspectiva histórica” dentro de su

en esta afirmación, ya que queda por demostrar qué tipos de ideales se pueden rastrear a partir de la ficción mítica del “Ainulindalë”. Finalmente, llegamos a la estructura del mito de creación, que aún tiene vigencia para Tolkien. Hablamos del desarrollo de la trama.

Cabe señalar que uno de los objetivos de Tolkien, además de establecer una nueva mitología para el inglés contemporáneo, era demostrar, que los modelos del mito, aún podrían tener cierto grado de vigencia en el lector. Y es que para Tolkien existe cierta universalidad que se retransmite en la literatura a lo largo del tiempo. Hablamos, del pensamiento mítico que va recreándose y adaptándose a nuevos pensamientos. Sin embargo, los arquetipos en los temas literarios, siguen adaptándose a las diferentes visiones de la configuración del mundo, pero en esencia se refieren a lo mismo. Como, por ejemplo, puede que en algunas culturas la muerte siga siendo una deidad, o en otras culturas se le considere como un proceso natural, pero a nivel cosmogónico y a nivel literario, la muerte se sigue observando como un proceso de finitud. Su esencia sigue siendo la misma.

Podemos concluir para este capítulo que, la ficción tolkiana parte del mito de creación “Ainulindalë”, e intenta demostrar la existencia del mundo de Arda, a través de un lenguaje contemporáneo. Por ejemplo, la idea de sustraer la creación de los mitos arcanos, al parecer, nos hace pensar que Tolkien veía la necesidad del lector por seguir teniendo cierto pensamiento mítico. Más que una creencia, para Tolkien se trata de una herramienta imaginativa, no sólo para explicar el mundo que lo rodea, sino como un espejo que, a través del lenguaje narrado, refleje su pensamiento mítico. Así, la ficción mítica del “Ainulindalë” se lee desde dos perspectivas: como una “historia sagrada” para las criaturas de Arda y; como un relato que alude a la subcreación. Es decir, que, desde una lectura mítica, el lector podría

Legendarium, sino que, además, era una perspectiva artística dentro de su lenguaje mítico como el “vehículo de una literatura.

distinguir cierto valor artístico dentro de la ficción, gracias a la reinterpretación de sus componentes. El modelo, pues, no es exclusivo de Tolkien, sino que se comparte con cada lector, desde la recreación de su propio modelo de creación.

Ahora bien, uno de los propósitos de esta tesis es explicar cómo la literatura puede recuperar y renovar las estrategias míticas con las que se construía una cosmovisión, como una visión o concepción contemporánea de un pensamiento mítico, en una sociedad desacralizada. Como hemos visto, en Tolkien el pensamiento mítico ha resurgido no desde el concepto espiritual o cosmogónico, sino desde uno literario. Esta recuperación y renovación del mito es un proceso dinámico que propone un nuevo modelo de lectura mítica desde la literatura. A continuación, se ahondará más sobre los tipos de relaciones entre el mito y la literatura de Tolkien para posteriormente analizar cómo se propone una lectura fantástica.

2. El caldero mágico tolkiano

J. R. R Tolkien dijo que parte de su proceso creativo tenía que ver con su experiencia como lector/filólogo.⁴⁷ Su acervo literario, es decir, sus lecturas, contribuyeron de determinada manera a los ideales que aspiró para su obra. Tolkien entendió este proceso como una especie de herencia literaria de otras tradiciones y culturas. Así, su proceso creativo no negaría una posible influencia de las obras del pasado con la suya, todo lo contrario, para Tolkien la literatura continuaba con su existencia gracias a este proceso de retroalimentación entre autores de diversos tiempos. Añadido a esto, podríamos decir que la influencia de los mitos

⁴⁷ *Ibíd.*, 252, 353-354, 442, 445-447. Sobre las influencias literarias que Tolkien tuvo: del *Kalevala*, de *The House of the Wolfings*, *The Roots of the Mountains*. También, algunas influencias filiológicas: del griego, del nórdico, del anglosajón y del germánico.

no problematiza la innovación en la obra de Tolkien, sino que propone un nuevo modelo de narrativa fantástica.

Ahora bien, Tolkien pensó que en los relatos existía un proceso de recreación constante; los relatos se regeneran a través de su reescritura. A este proceso de reinención de las narraciones a través del tiempo, Tolkien lo apodó: “caldero mágico”.⁴⁸ Por consiguiente, al inicio de esta sección se hablará del significado simbólico del término “caldero”, que quizá Tolkien utilizó para analogar su proceso de escritura. Con esto, podremos hablar de cómo Tolkien análoga a la “magia” con la creatividad, para así lograr que lo mítico apele al lector. Lo siguiente, será hablar sobre la cocción de dicho caldero, que sería la analogía hacia las estrategias narrativas (el mito, la fantasía, la épica y la historia o narración escrita de un pasado). Finalmente, veremos cómo, el resultado del caldero Tolkieniano, sugiere un tipo de lectura mítica en donde se alza a la subcreación. Aquella que invita al lector a ser partícipe desde su pensamiento crítico.

Una de las innovaciones en la obra de Tolkien es; ofrecer relatos fantásticos que se interrelacionen, como una historia que se va complementando conforme al paso de los acontecimientos, para plantear nuevas experiencias para el lector. No desde un modelo mítico tradicional que busca la explicación de un fenómeno, sino desde un nuevo modelo ficticio en el que el lector asocia aquellos símbolos ya conocidos de los mitos antiguos, desde el siguiente consenso: el lector Tolkieniano sabe (a diferencia del creyente), que la realidad se puede alterar no sólo desde el pensamiento mítico, sino también, desde el lenguaje narrado.

Pareciera que Tolkien propondrá un nuevo modelo de literatura que emule aquella crisis que residen en los mitos (como el conflicto de fuerzas que moldean al mundo y que lo

⁴⁸ Tolkien, *Árbol y Hoja*, 26.

influyen). Esta cuestión persiste en la obra tolkiana desde un consenso con el lector desacralizado, en donde pareciera que los mitos siguen teniendo determinada vigencia, que ahora se percibe como una enseñanza histórica. Es en la instancia de la modernidad y la postmodernidad en donde el mito aún persiste gracias su valorización y crítica. Lo que hace Tolkien en el “Ainulindalë”, es retomar el modelo de creación en los mitos, para que este, influya en la capacidad del lector de innovar.

El lector tolkiano, como un fiel lector de los mitos, sigue cuestionándose desde su sentido antropológico: ¿Qué es la creación? Sin embargo, el lector tolkiano, ahora lo hace desde una percepción ficticia. Se podría decir que, en la obra tolkiana, se genera un lector de la ficción que puede cuestionar al mundo mítico desde lo literario. En el “Ainulindalë”, el consenso de lo sagrado con la ficción es algo sabido por el lector, ya que éste se sumerge en la lectura de un mundo del cual “sabe” extraer e interpretar desde su lectura. Esto, debido a que, en la modernidad, el lector además de identificar conceptos, los cuestiona desde su inducción o deducción. Mientras que, en la lectura posmoderna, el lenguaje condiciona dicha lectura. Tal como lo dice Javier Bello en su ensayo sobre el problema de la posmodernidad:

En ese mismo espacio donde ocurre el "yo", la voluntad moderna de desmitificar es sustituida, no por una mitificación ordenada al modo de las religiones monoteístas, ni tampoco la mitificación extensiva a todas las esferas y planos de la maquinaria comercial posmoderna (con clara voluntad económica y política) que logra la disgregación de la mente observadora por su amplitud y multiplicidad, su exigencia de multifocalización, sino la construcción de un mito concentrado dentro de ciertos "límites" que intenta iluminar, a través del texto y en el texto, la realidad de forma particular, sólo transferible a quien acceda a la visión, a quien participe del "secreto" que implica la lectura, concepto fundamental a la hora de entender esta producción. (Bello, Consultado el 26/01/2018)

Por tanto, el lector tolkiano “sabe” que el relato “Ainulindalë” es una ficción que conlleva una relación con referentes mitológicos occidentales; así, el relato puede ser leído desde una visión mítica. Aunque el “Ainulindalë” se pueda leer de manera independiente de

toda la obra, al inicio de *El Silmarillion*, Christopher Tolkien al editar los relatos como un compendio, los interrelaciona. Esto, debido a que Christopher contextualiza los relatos a manera cronológica, ya que Tolkien había establecido épocas y fechas en las historias que aparecen en *El Silmarillion*. Sin embargo, surge la siguiente pregunta ¿Será esta aportación de Christopher Tolkien para el *Legendarium*, una especie de parangón para el concepto del caldero mágico?

En el prólogo de *El Silmarillion*, Christopher Tolkien revela que las notas de Tolkien (*El libro de los cuentos perdidos*), más que formar un texto fijo, fueron en esencia una especie de marco referencial.⁴⁹ Además, señala que *El Silmarillion* era una creación ininterrumpida; carente de coherencia (en algunos capítulos) y armonía. Una serie de “viejas leyendas” más cercanas a reflexiones filosóficas y teológicas que terminaron por desplazar la mitología y poesía de fondo.⁵⁰ Fue el propio Christopher, el que compilaría dichas leyendas para la producción de la edición final de *El Silmarillion*.

Christopher Tolkien es de cierta manera; el intérprete de los simbolismos y de los lenguajes ficticios que J. R. R. Tolkien había predispuesto para *El Silmarillion*; el editor encargado de ajustar el cuerpo del texto para darle sentido a la trama; el compilador dedicado a reunir los textos de las épocas tempranas del *Legendarium*, basándose en los relatos de su padre y finalmente; coautor, ya que, pese a que el universo del *Legendarium* provenga del ingenio de J.R.R Tolkien, fue Christopher, el encargado de encausar la obra hacia un comienzo primigenio. El resultado, sería un texto fijo que apeló al significado de la subcreación (un relato dirigido hacia un lector partícipe del trazado de Arda).

⁴⁹ Tolkien y C. Tolkien, ed., *El Silmarillion*, 5-6. Véase en el Prólogo.

⁵⁰ *Ibíd.*

Es importante mencionar (por ecuanimidad) lo significativo de la labor que tuvo Christopher hacia el *Legendarium*; al reconocerlo como coautor de *El Silmarillion*; al señalarlo como un ejemplo del proceso de renovación y producción literaria (caldero mágico) y en definitivo; considerarlo como el encargado de proyectar el escenario mítico de la subcreación, desde un plano de lectura mítica.

Por tanto, el “Ainulindalë” es pieza angular para comprender la historia de Arda, ya que se trata del relato esencial de la subcreación. La incentiva de Christopher por conservar dicho lenguaje mítico tolkiano, apela a la formación del lector subcreador. Así, esta idea del caldero tolkiano se lleva a la práctica gracias a que, en el terreno ficticio del *Legendarium*, en donde la subcreación es el tema central; se evoca a la herencia literaria. Con lo previo pasemos a la siguiente cuestión: ¿cómo se reconfigura el lenguaje mítico, con el modelo de la subcreación en caldero tolkiano?

Ahora bien, Tolkien llamó “Caldero Mágico” a su acervo literario, y las obras que influyeron en su *Legendarium* (sus ingredientes), que utilizaría para “cocinar” toda su obra. Pensemos en el caldero mágico de una bruja, en donde por medio de ingredientes arcanos busca conseguir un objeto mágico. Así, el proceso mágico de inspiración en Tolkien se podría interpretar como una especie de proceso literario, en donde las obras del pasado, influyen su obra. De esta manera, Tolkien sería una especie de mago que utilizaba los ingredientes del pasado para su caldero mágico. Además, Tolkien de ninguna manera negó sus influencias, ya que la creatividad del escritor está influenciada por lo que ha leído. Sin embargo, para Tolkien, si se negara esta relación, no se estaría hablando de literatura, sino de plagio.

Por tanto, en su *Legendarium*, Tolkien defendió la relación histórica que existe entre la literatura y la tradición; que se renueva en su obra. Si pensamos en el “Ainulindalë”, podríamos decir que esta obra es analógica a los procesos de creación míticos, pero difiere al

proponer una nueva interpretación de ellos, a partir de la integración de otras lecturas. Así sucede con todo el *Legendarium* tolkiano, que, aunque considera la forma narrativa (mítica) de las obras pasadas, como las sagas, las leyendas artúricas o los mitos griegos, no depende estrictamente de ellas. En cierta manera, Tolkien cohesionó la narrativa mítica, con el modelo de la fantasía moderna.

A lo largo de sus aventuras, los protagonistas del *Legendarium* no sólo adquieren más habilidades para lograr sus objetivos (discurso épico), sino que también, llegan a tener monólogos interiores que cuestionan y explican su mundo (discurso moderno). Los elfos y los hobbits buscan la verdad a través de la poesía y la historia de Arda; los orcos son sirvientes de un régimen autoritario que pretende convertir al mundo en una prisión; los humanos viven con miedo de su mortalidad y a la sombra de una posible corrupción; los dioses y los magos pregonan el valor de la unidad a través del discurso subcreativo. Así, los valores éticos se cuestionan y se reinventan por los héroes y villanos del *Legendarium*. El lector los interpreta desde el criterio Bilbo y Frodo; que a su vez los interpretaron del criterio de Fëanor, Túrin, Morgoth, Aragorn, Gandalf y Sauron.

En el “Ainulindalë” los modelos míticos se reinterpretan con perspectivas contemporáneas. Por tanto, lo que sucede en el caldero mágico tolkiano, es que el modelo mítico del pasado no “resucitan”, sino que se “rejuvenecen”. También tiene que ver con el concepto del plagio, que Tolkien entiende como la apropiación de una obra. Aquí, las obras que no innovan se estancan en los lugares comunes. Además, si intentamos interpretar la obra tolkiana como analogía de las obras míticas en su acervo (caldero), bastaría con rastrear los conceptos del *Legendarium* en la obra misma. Tolkien recupera y renueva el modelo mítico de las obras de su caldero, lo cual no equivale a plagiar o analogar las obras mismas. Además, se debe recordar que las obras son independientes a su autor, ya que los lectores son los que

se encargan de interpretarla. Por ello, vale la pena estudiar la “cocción” de los ingredientes del pasado no solo en el texto, sino en la lectura.

Utilizaremos la perspectiva iconográfica de Federico Revilla, para describir cómo el tema del caldero mágico ha sido recurrente para la literatura. Ya se trate de los símbolos y sus características, la idea es identificar el significado mítico del caldero; los cambios que sufre la materia y otros elementos metafísicos que se mezclan para lograr una transformación. Esto, pareciera ser analógico con lo sugerido por Tolkien con aquella transformación de la literatura; en donde la producción de la obra es influida por el acervo literario, que al mezclarse con el ingenio del autor produce la obra. Las obras en el concepto del caldero mágico, se renovarían a lo largo del tiempo, ya que la literatura cambia de un autor a otro; como lo diría Tolkien, la literatura conlleva un proceso artístico-subcreativo. Los simbolismos míticos se renuevan en la fantasía y parecieran conducirnos a una propuesta de lectura, en donde los tópicos son referentes a la explicación de cómo en el proceso de discernir al mundo, asimismo nos interpretamos.

2.1 Simbología del caldero mágico

Ahora, interpretemos el “caldero mágico” utilizado por Tolkien, para explicar cómo da sentido a su *Legendarium*. Intentemos contrastar al simbolismo mítico con el lenguaje tolkiano.

Federico Revilla explica en su *Diccionario de Iconografía*⁵¹ que, la idea del caldero, proviene de la concepción de los pueblos arcanos sobre los cambios que sufría la materia cuando se sumergía en el proceso de cocción y vaporización. Dice Revilla que los objetos que entran en el caldero transmutan de su estado original a uno renovado. Esto,

⁵¹ Federico Revilla, *Diccionario de Iconografía* (Madrid: Ediciones Cátedra, 1990), 75-76.

simbólicamente hablando, nos sugiere que en los calderos no sólo se cocinaba la materia, sino también se utilizaban ingredientes ontológicos (metafísicos), en donde el ser se sumergía y al “cocinarse” durante el proceso ritual:⁵² resucitaba. Con esto, Revilla clasifica simbólicamente los calderos:

a) Calderos de agua. En donde se cocina el líquido que contiene la sabiduría para que así se beba el conocimiento. Ejemplos:

- En la mitología galesa, Cerridwen, es una hechicera que con su caldero preparó el Awen, líquido para la inspiración de los poetas.⁵³
- En la tragedia de *Macbeth*, Shakespeare narra sobre tres brujas que poseían un caldero, con el cual profetizaban el presente, el pasado y el futuro.

b) Calderos de fuego. Se ligan con el proceso de la inmortalidad y el renacimiento divino, en donde el fuego purifica el espíritu de la maldad terrenal. Ejemplos:

- En la mitología celta, el caldero del dios Dagda se utilizó para sumergir a los muertos caídos en batalla y así resucitarlos.⁵⁴
- Tántalo, hijo de Zeus, ofreció a los dioses un banquete en donde su hijo Pélope fue el aperitivo principal. Pese a que Deméter comió su omóplato, Zeus logró poner el resto de su cuerpo en un caldero mágico que reconstruyó su cuerpo.⁵⁵

A partir de estas dos formas simbólicas del caldero, ahora propondremos su uso para el acervo mítico tolkiano, es decir: su “caldero mágico”. A esto, también podríamos

⁵² Revilla señala el uso ritual de los calderos, ya sea para un proceso de iniciación, como un método probatorio para las ordalías (juicios en donde se invocaba a Dios y se interpretaba su juicio para el acusado) y los sacrificios.

⁵³ Ifor Williams, *Lectures on Early Welsh Poetry* (Dublin: Dublin Institute for Advanced Studies, 1944), ch. 3.

⁵⁴ Roberto Rosaspini Reynolds, *Mitos y Leyendas Celtas* (Buenos Aires: Ediciones Continente, 1999), 22.

⁵⁵ Luis Pancorbo, *El banquete humano: Una historia cultural del canibalismo* (Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2008), 140.

cuestionarnos si existe en la imagen del caldero mágico una “invocación”, es decir, un tipo de función mítica/folklórica que Tolkien retoma para el lector del *Legendarium*.

2.2 La magia como una alegoría tolkiana de la creación literaria

La idea tolkiana de conservar elementos míticos en sus relatos, se relaciona con el concepto de la magia del mundo antiguo:

[...] pero la magia podía ser considerada, era considerada, buena (per se), y la goeteia, mala. Ninguna es en este cuento buena o mala (per se), sino sólo por el motivo, el propósito o la utilización. Ambas partes emplean las dos, pero con diferentes motivos. El motivo malo por sobre todos (para este cuento, pues trata especialmente de ello) es el sometimiento de la «libre» voluntad de los demás. Las operaciones del Enemigo no son de ningún modo todas ilusiones goéticas, sino «magia» que produce efectos reales en el mundo físico. Pero utiliza su magia para aplastar tanto las cosas como a la gente, y la goeteia para aterrar y someter. Los Elfos y Gandalf utilizan su magia moderadamente: una magia que produce resultados reales (fuego en una gavilla húmeda) con propósitos benéficos específicos. Sus efectos goéticos son por entero artísticos y no tienen por fin engañar: nunca engañan a los Elfos (aunque pueden engañar o desconcertar a los Hombres desprevenidos), porque la diferencia es para ellos tan clara como lo es para nosotros la diferencia entre la ficción, la pintura o la escultura y la «vida». (Carpenter y C. Tolkien, 1993: 235)

En el caldero tolkiano, la transformación de la literatura mítica a la fantástica requiere de un proceso. Recordemos que en los calderos mágicos se emplean hechizos de invocación, para que algún otro poder en otro plano acepte el intercambio y evoque el producto final. Este proceso es analogado por Tolkien, como una lectura mítica que atraiga al lector moderno. Pensemos en el lenguaje élfico (o incluso el de Mordor), que evocan al lector hacia una lectura mítica. Pareciera como si los narradores de *El Silmarillion*, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, aparentaran ser Escaldas o Bardos, que utilizan al lenguaje mágico de Arda para enriquecer la experiencia mítica del lector.

Como si se tratara de un poeta galés, Tolkien encontró la inspiración para su *Legendarium* en las obras del pasado. Recordemos que antiguamente se pensaba que al escuchar las voces de los dioses y resolver sus enigmas, posiblemente se adquiriría más sabiduría para la

interpretación de la vida. A esto, recordemos el mito del escalda Bragi el Viejo; que vivió durante la primera mitad del siglo IX, para así contrastar el significado mítico que Tolkien intentaba simular para su modelo del *Legendarium*.

Luis Lerate nos explica que Bragi era un poeta que fue tan admirado, que llegó a pertenecer al panteón nórdico. Señala Lerate, que Bragi, probablemente usaba como vehículo la poesía escáldica: el dróttkvætt (lo que se canta ante la corte), lo que probablemente le exigía un dominio total de la estrofa.⁵⁶ Desde la perspectiva de Snorri,⁵⁷ Bragi además de poseer la sabiduría adquirida por el hidromiel, también tenía mucha elocuencia en sus palabras. Snorri traduce el término “brag” a “el arte de los escaldas” y a “el que habla mejor que los demás”, adjudicándole así a Bragi el talento natural para transmitir los asuntos de los dioses. A esto, recordemos el cómo Bragi al beber de dicho hidromiel, adquirió el conocimiento de la saliva de los dioses. Como si en aquella copa sagrada se hubiese mezclado la sabiduría Æsir y Vanir, más el talento en la facilidad en las palabras de Bragi, o, dicho de otra forma, la “inspiración del poeta”. Dichos elementos en conjunto, hicieron de Bragi el transmisor de los hechos divinos. Por tanto, el mito que relata Bragi, además de plantear la integración de Bragi al panteón nórdico, también explica el cómo se inició el modelo de la poesía escáldica como un “suceso divino”. Con lo previo, volvamos al “mito” “Ainulindalë” y su modelo de subcreación que aparece en el *Legendarium*.

Los relatos de Bragi demuestran cómo la tradición mítica (así como la literatura) está en un proceso de renovación (y en este caso también de sincretismo). Es muy posible que

⁵⁶ Stúrluson, *Edda Menor*, 12.

⁵⁷ *Ibíd.*, 68. Snorri refuerza su argumento con la estrofa 44 de *Los Dichos de Grímnir*: “...Odín es muy poderoso, y hay muchas historias que así lo prueban. Así se dice aquí con palabras de los propios ases: De los fresnos Yggdrasil es el mejor, de los barcos Skidbladnir, de los ases Odín, de los potros Sleipnir, de los puentes Bifrost, de los escaldas Bragi, de los azores Habrok y de los perros Garm”. Con esto, Snorri busca rastrear en la tradición, la relevancia de Bragi, para así vincular la mitología con la poesía escáldica.

Tolkien conociera los relatos del escalda y se inspirara en su significado simbólico. Pensemos en Bragi, como una figura mítica relevante para la tradición nórdica, que transmitió la épica en una nueva propuesta: la poesía escáldica.

Quizá lo mismo ocurrió con Tolkien en cuanto a la tradición mítica, ahora trasladada al terreno de la ficción. Tal vez Tolkien pensó a partir del modelo de creación escáldica planteado por Bragi Boddason el viejo (más tarde planteados por Snorri Sturluson), que podía gestar una lectura mítica contemporánea. Y es que, para Tolkien, el *Legendarium* con su temática central subcreadora, busca reinventar los significados míticos.

En el caso del “Ainulindalë”, dicha invocación creativa, es decir, el elemento mágico en el relato, se entiende desde la perspectiva de cómo Ilúvatar crea o invoca al mundo de Arda a partir de la cocción o mezcla de los pensamientos de los Valar y a esto, añade elementos nuevos a la receta a partir de su creatividad. La palabra mágica de Ilúvatar se encuentra en el siguiente extracto del “Ainulindalë”:

Entonces hubo inquietud entre los Ainur; pero Ilúvatar los llamó y dijo: –Sé lo que vuestras mentes desean: que aquello que habéis visto sea en verdad, no sólo en vuestro pensamiento, sino como vosotros sois, y aun otros. Por tanto, digo: ¡Eä! ¡Que sean estas cosas! Y enviaré al Vacío la Llama Imperecedera, y se convertirá en el corazón del Mundo, y el Mundo Será; y aquellos de entre vosotros que lo deseen, podrán descender a él.

Y de pronto vieron los Ainur una luz a lo lejos como si fuera una nube con un viviente corazón de llamas; y supieron que no era sólo una visión, sino que Ilúvatar había hecho algo nuevo: Eä, el Mundo que Es. (Tolkien, 2012: 17)

Con este ejemplo, vemos cómo Tolkien propone un valor importante para el narrador del “Ainulindalë”, que de cierta manera es tanto protagonista del relato, como omnisciente y que, además, invita a participar a la subcreación. Dicho narrador no es otro que Ilúvatar, que además de dirigirse a los Valar, también lo hace al lector para que participe dentro de la subcreación de Arda. Pensemos en el “Ainulindalë” como si fuese un espacio mítico en donde

Ilúvatar invita al lector a que añada elementos de su imaginación para el modelo final de Arda.

La palabra mágica que utiliza Ilúvatar vendría a ser: *Eä* (que sea). Ahora bien, para entender dicho significado de “Eä”, Tolkien explica en su carta 211, que dicha palabra es la inmensidad que existe en torno a Arda. Visto desde otra perspectiva, Eä genera el espacio/tiempo dentro del *Legendarium*. Esto nos explica Tolkien, como una propuesta mítica de creación en donde las palabras del narrador (Ilúvatar), funcionan para comenzar el tiempo histórico dentro del relato. La intencionalidad del relato tolkiano además de lo previo, es proponer una perspectiva histórica. Este espacio Eä, es implementado por Tolkien a partir del “Ainulindalë” para la medición de un tiempo imaginario dentro de su *Legendarium*. La intencionalidad adicional con esta reflexión, es proponer una perspectiva histórica. Por tanto, el espacio Eä, es implementado por Tolkien a partir del “Ainulindalë” para la medición de un tiempo imaginario dentro de su *Legendarium*. Esto, aclara Tolkien en su carta; es para darle cierta credibilidad literaria para el lector.⁵⁸ Así, se observa que la intencionalidad de Tolkien con la palabra Eä, no sólo es significativa para el relato mítico, sino también para una lectura mítica.

De esta manera, el caldero mágico de Tolkien pareciera cocinar elementos traídos de su acervo mítico, para así proponerle a su lector una visión de creación a partir de símbolos fantásticos. Con lo previo, debemos plantearnos lo siguiente: dentro del caldero Tolkiano, ¿cuáles son los modelos narrativos utilizados para el *Legendarium*?

⁵⁸ Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 331.

2.3 Modelos narrativos tolkianos

A continuación, propondremos como modelos narrativos del caldero tolkiano las siguientes estrategias narrativas: el mito, la fantasía, la ficción histórica y la épica. Así, pasaremos a analizar la transformación que experimenta cada modelo (ingrediente) en el específico caso de la preparación del “Ainulindalë”; en otras palabras, cómo Tolkien retoma y renueva cada modelo para crear el “Ainulindalë” y su *Legendarium*.

2.3.1 El modelo mítico

Previamente, habíamos discutido cómo Tolkien utilizó el modelo del mito de creación para su obra; desde el emular su función cosmogónica en el “Ainulindalë”; y cómo en este (y en el “Valaquenta”) se retoman los arquetipos y la jerarquización de las deidades clásicas. La idea principal de Tolkien, era plantear el origen de Arda desde tiempos primigenios para ser contado por los elfos como una especie de pasado mítico. Tolkien había propuesto al “Ainulindalë”, como una ficción mítica que explicó el origen de su universo fantástico y, además, para plantear a la subcreación como su motor principal.

Ahora bien, desde su modelo narrativo, Tolkien explica que los mitos son alegorías de la naturaleza, es decir, formas simbólicas de interpretar al mundo. Además, los mitos forman parte de la tradición de una cultura y son parte de su identidad, ya que contienen cierta veracidad sobre la vida. Sin embargo, la fuerza en la creencia de dicha veracidad de los mitos proviene de los poetas que transmiten su significado.⁵⁹ Así, los mitos se transmitían desde una perspectiva sagrada, como parte de la historia humana.

Por ello, Tolkien al formar sus civilizaciones y sus diversas culturas, necesitaba darles identidad histórica a través de dicha fuerza de los mitos. Así, el mito del “Ainulindalë”, para

⁵⁹ J.R.R. Tolkien, *Los Monstruos y los Críticos y otros ensayos* (Barcelona: Minotauro, 1998), 24-25.

Tolkien, contiene dicha veracidad, no sólo desde la perspectiva de su lectura, sino también desde sus propios personajes. Tolkien necesitaba del “Ainulindalë” para explicar cómo se formó el escenario de Arda: el mundo en donde sucederían los acontecimientos de sus historias.

La perspectiva del poeta transmisor de los mitos, persiste en el “Ainulindalë” desde la raza de los Elfos, que se encargan de perpetuar dicho mito de la creación a través de canciones y poemas. Después de la llegada de los hijos de Ilúvatar, es decir los humanos, los elfos toman el papel de perpetradores del conocimiento del mundo, de su verdad.

Los elfos, sustraídos por Tolkien de la mitología nórdica, son descritos por Snorri como criaturas “más claras que el sol” que habitan en el cielo llamado Alfheim⁶⁰ (uno de los nueve mundos de la cosmología nórdica). Etimológicamente hablando, los elfos nórdicos provienen del nórdico antiguo álfar.⁶¹ Pertenecientes a los tres tipos de familias divinas del panteón nórdico: los ases, los elfos de la luz y los elfos oscuros (que son los enanos).⁶² Según la creencia nórdica, son llamados “elfos de la luz” (Ljósálfar), debido a que ellos irradian la luz del sol (Alfródul). Con lo previo, podríamos decir que Tolkien retoma el concepto nórdico de la luz en los elfos, asociándolo directamente al conocimiento divino.

Se debe recordar que otro de los elementos que subtrae Tolkien de los mitos, es la tradición oral. Tolkien propone el rol de los elfos en Arda como transmisores de relatos de los Valar, como si la verdad divina viniera a través de sus cantos. Añadido a esto, en *El Silmarillion*, todos los elfos en un principio, habitaron Valinor, que es la residencia sagrada de los Valar (como los elfos nórdicos habitaron Alfheim, mundo intermedio entre Asgard y

⁶⁰ Stúrluson, *Edda Menor*, 48. Véase en *La Alucinación de Gylfi*.

⁶¹ Elfo en noruego es *alv*. En danés es *Elver*. Mientras que en neerlandés es *Elf*, y en el alto alemán medio vendría a ser *Elbe*.

⁶² *Ibíd.*, 46.

Midgard). Sin embargo, a diferencia de los elfos nórdicos, algunos de los elfos tolkianos emigran de la tierra sagrada de Valinor hacia los confines de Arda, siendo así, testigos y amigos de las enseñanzas divinas. Es por ello, que a la raza de los elfos se les denomina Quendi: “los que hablan con voces”.⁶³ Con lo previo podríamos decir que Tolkien replantea la figura mítica de los elfos, para que ellos se encarguen de escribir y cantar el conocimiento divino de la subcreación por medio del “Ainulindalë”. Así, el “Ainulindalë” es la verdad de la subcreación de Arda, transmitida para sus habitantes. Es en este mito en donde se cuenta no sólo la formación de dicho mundo, sino, además, los roles que desempeña cada dios en cuanto a la subcreación.

Sin embargo, esta mitología que los elfos transmitían en el mundo de Arda, contenía cierto grado de sacralidad. Tolkien fue claro, jamás sugirió un significado religioso para la creencia en los Valar. Los elfos nunca fueron pensados como sacerdotes o predicadores, sino como bardos transmisores de los actos de los Valar. De cierta manera, algunos elfos antiguos tenían dones, tales como la clarividencia, la premonición o la profecía, como los dones antiguos de chamanes, profetas y evangelistas de religiones existentes de nuestro mundo, pero Tolkien fue claro, ni los elfos, ni los humanos, pretendieron formar algún tipo de institución religiosa basada en la veneración.⁶⁴ La creencia de los Valar es simbólica.⁶⁵ Podría ser vista como una especie de filosofía o fe teológica de la subcreación, en donde se contemplan valores como la reverencia, la benevolencia, y la esperanza. Mientras que la servidumbre de Morgoth o Sauron, se percibe como algún tipo de ocultismo/fanatismo que pretende someter a las criaturas, por cualquier medio posible, a su voluntad. Así, aunque el

⁶³ Tolkien y C. Tolkien, ed., *El Silmarillion*, 52.

⁶⁴ Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 228.

⁶⁵ *Ibíd.*, 203.

mito se desarrollara desde instancias fantásticas, para Tolkien la idea de que los elfos serían los transmisores en la creencia de los dioses para las razas de Arda, era una labor que explicó brevemente al inicio del “Ainulindalë”.

Una de las principales razones para que exista el “Ainulindalë” como relato primordial para el *Legendarium* tolkiano, es el explicar cómo se formó el mundo. De esta forma las criaturas de Arda creerían en los poderes de los Valar y no cuestionarían su autoridad, como subcreadores supremos y protectores. Y es aquí, en donde el hecho de que Tolkien haya escogido a los elfos como transmisores de los hechos míticos de los Valar, es quizá, porque son poetas inmortales, ya que transgreden con su inmortalidad a la propia historia de Arda.

Queda claro, que la creencia en los Valar despegó desde la plataforma del “Ainulindalë”, estableciéndose en una perspectiva politeísta. Sin embargo, a diferencia de nuestro mundo en donde los poetas míticos han fallecido (por ende, el mito se transmite de generación a generación sufriendo cambios constantes), en Arda existe una raza imperecedera, asociada directamente a la naturaleza divina: el Pueblo de los Eldar.

Los elfos son los primeros hijos de Ilúvatar, es decir, los primeros en nacer en Arda. Como vemos, los elfos cumplen la función de reflejar los ideales de Arda en sus rostros: bellos, sabios y poderosos. Pareciera que fueran criaturas perfectas, sin embargo, encierran un dilema; el de la inmortalidad misma. Los elfos para el *Legendarium* tolkiano son en esencia aquellos que observan cómo pasa el tiempo en Arda. Es a través de sus ojos que los relatos de la primera y segunda edad del mundo de Arda se narran. De hecho, son los protagonistas de *El Silmarillion*. Son criaturas nostálgicas que honran el pasar de los años, dicho de otra manera, su vida es la prueba de que en Arda existe lo perpetuo. Por ello, Tolkien plantea a los seres humanos como criaturas frágiles que perecen. Pareciera que la carga de la

verdad “mítica”, yaciera en los hombros de los elfos, que deben reflejar la voluntad de Ilúvatar.

Tolkien había creado para Arda al poeta perpetuo, aquel que no padece de la pérdida de la memoria. Las letras de los elfos, quedarían grabadas como verdades absolutas para las generaciones posteriores, como mandamientos divinos, como advertencias y seguimientos morales. Es por ello, que son los Eldar: el pueblo de las estrellas, que se dan a la labor de escribir el “Ainulindalë”, para así relatar el propósito de la existencia de todas las cosas. Es con el peso de palabras imperecederas, que la verdad de la subcreación transita en Arda por la gracia de los elfos, que escribirían el mito “Ainulindalë” como el mito de la subcreación para las criaturas de Arda. Dejando a un lado el motivo élfico del “Ainulindalë”, retomaremos la temática del mito tolkiano.

Tolkien, para el “Ainulindalë”, decidió conservar algunas de las propiedades que encontramos en los mitos arcanos. Lo que persiste del mito arcano en Tolkien es su fin último; que era explicar el cómo se origina una cosa por medio de un suceso trascendental. Esto, conlleva una problemática y la búsqueda a su solución, lo que finalmente nos lleva a un proceso de lectura. En el “Ainulindalë” tolkiano, la problemática pareciera ser la lucha de las voces en el ensayo Valar. Observamos por un lado los Valar que buscan añadir más cosas al tema, mientras que contrariamente Melkor y sus allegados, tratan de opacar las demás voces del tema para así apropiárselo. Vemos la intromisión de Ilúvatar como moderador, y finalmente, se plantea una solución a la problemática: la subcreación, que funciona como la configuración que explica al mundo Arda y su universo Eä.

Por tanto, en el “Ainulindalë”, el suceso trascendental será la subcreación del mundo a través de la música de los Ainur. La problemática sucede debido a que uno de los Valar decide apropiarse del tema musical con el que se estaba subcreando el mundo, que provocará

desorden en la armonía. Y finalmente, dicho desorden en la armonía, se amalgama a la composición musical, es decir, la posesión pasa también a contribuir a la melodía debido a la voluntad de Ilúvatar que reconcilia el malévolo pensamiento de Melkor, con la subcreación musical. Es decir, que para Tolkien no existirá un concepto puro del mal, sino la perversión de la armonía.⁶⁶

Tolkien señaló que retomó la temática de la caída para el mito “Ainulindalë”.⁶⁷ Esta caída se debe a que Melkor, el Valar más dotado, decide apropiarse de la música en el proceso de subcreación; desea poseer el arte de los demás Valar en la música divina. Tolkien, en este mito propone una caída subcreadora, en donde el arte deja de ser algo cooperativo y se denigra a la posesión. Esto pasa con la imaginación de Melkor, pues se convierte en un sentimiento obsesivo, que lo lleva a querer desarmonizar la melodía subcreadora. Así, el arte de Melkor aparentemente es una perversión a la música y, la búsqueda de su posesión, se torna en una lucha de poderes divinos en contra del creador Ilúvatar.

Ahora bien, Tolkien consideraba al mito como un relato que contenía cierta veracidad.⁶⁸ La propuesta tolkiana hacia la veracidad de los mitos, era referente a la conclusión del relato. El proceso de aprendizaje en los mitos era para Tolkien, el sentido de la caída, y el cómo se puede resolver dicha problemática. Por ello, Tolkien alegaba que “el final feliz”, era la recuperación tras dicha caída y que representaba la esencia de cualquier cuento de hadas, mito, leyenda o aventura.

Para reforzar el concepto de final feliz tolkiano, emplearemos la teoría de Frank Kermode sobre el sentido del final para las obras de ficción; para conciliarlo con la lectura

⁶⁶ *Ibíd.*, 285.

⁶⁷ *Ibíd.*, 174.

⁶⁸ *Ibíd.*, 175.

subcreativa. Se analizará cómo el lector al entender de principio a fin a la obra, interactúa con el escenario fantástico al complementar el planteamiento de su realidad.

Sobre el concepto del “final”, Frank Kermode⁶⁹ afirma que el nuevo modelo de la novela es repetitiva, dividida y lo suficientemente contradictoria como para labrar una historia. Por tanto, la oferta al lector no deberá ser una especie de satisfacción, sino un reto de cooperación creativa. Con una verdadera imaginación, el novelista logra utilizar a la fantasía como un medio para deformar la realidad, ya que ésta es incompleta. Esto genera cierto grado de disonancia, pues existe un miedo a lo inacabado, por tanto, el más beneficiado de esto viene a ser el arte. La literatura es el escenario perfecto para el enfrentamiento entre las personas y las imágenes ficticias.⁷⁰ Y es en este mismo escenario literario en donde existen las concordancias. Según Kermode, la máxima concordancia afirma que el mundo mismo es una tierra de ficción, o una ficción divina que es verdadera; pues las imágenes presionadas de la narrativa, se complementan con la imaginación del lector.⁷¹

Kermode refuerza su idea al argumentar que, pese a que en la vida real no existen los “comienzos”, en las novelas el principio implica el final; ya que “pareces comenzar desde un principio”⁷². Observemos su ejemplo: 'It was a fine evening in 1922. I was a notary's clerk in Marommes,.'. Aquí, Kermode nos señala que es gracias a la propia estructura del lenguaje, que el novelista nos engaña al representarnos el contexto (lugar y tiempo) en donde entendemos la naturaleza y las reglas del juego, que son de cierta manera; el ritmo y la circularidad de la obra.

⁶⁹ Frank Kermode, *The Sense of an Ending, Studies in the Theory of Fiction* (New York: Oxford University Press, 2000), 19.

⁷⁰ *Ibíd.*, 130.

⁷¹ *Ibíd.*, 132.

⁷² *Ibíd.*, 148.

Kermode compara su hipótesis con la música, ya que en ella, los compositores en una mínima fracción, logran crear un comienzo y un final artificiales: tras esta ficción desafía al ser en el mundo.⁷³ Por tanto, podremos concluir que para Kermode, el arte literario es de cierta forma cómplice del engaño (lenguaje) del autor a sus lectores, por generar cierta sensación de comienzo y final en una obra. Es interesante cómo Tolkien escoge precisamente a “la canción de los valar” para simular, no sólo la creación y final de su universo fantástico que se rige de cierta forma por la circularidad de la subcreación, sino también, el inicio del pacto del lector con su interpretación mítica de todo su *Legendarium*. Quizá Tolkien escoge una canción y el tema de la subcreación, como una especie de símbolo de la obra creativa: esta concordancia de Kermode, en donde las imágenes tolkianas generan nuevas formas gracias a la unión de las ideas de su lector.

Porque las obras deberán ofrecer, tanto para Kermode como para Tolkien; buenos comienzos y buenos finales. La obra escrita será similar para todos, ya que procede de un autor, sin embargo, la interpretación de su comienzo y la de su final, siempre será una experiencia distinta para el lector.

Con la tesis de Kermode y la perspectiva del final feliz planteado por Tolkien, pensemos en la lectura mítica como un medio de enseñanza para una vida llena de problemas, pero con posibles soluciones. Se podría decir que Tolkien era un defensor de la moralidad que se haya en los mitos y en los cuentos de hadas. Esta perspectiva tolkiana del final feliz, también se refleja en el “Ainulindalë” y su subcreación. Al final, son los poderes de todos los Valar (incluyendo a Melkor) quienes moldean la tierra de Arda. Sin embargo, será aquello nuevo, aquello desconocido de la canción, el producto de la unión de los pensamientos de los

⁷³ *Ibíd.*, 149.

Valar, la cúspide en la subcreación del mundo de Arda. Con esto, pareciera que en el “Ainulindalë” a lo desconocido no se le teme, sino se le alaba con la esperanza de que sea algo nuevo y no repetitivo (algo renovado, en constante cambio). La subcreación que se plantea en el “Ainulindalë” no lleva hacia un final cerrado, sino hacia lo inesperado.

Tolkien creía en la vitalidad de los mitos, refiriéndose a que persisten al paso del tiempo debido a su retransmisión. Para aclarar esto, utilizaremos la perspectiva de reinterpretación de los mitos, que plantea Mircea Eliade sobre el modelo mítico, y que Tolkien implementa para el “Ainulindalë”.

Eliade señala que el medio de supervivencia de los mitos es la reinterpretación que las nuevas generaciones hacen de ellos. Esto se debe a que en los mitos se hallan modelos de conducta que dan significado a la existencia.⁷⁴ Así, el mito se reformula y se reactualiza al tiempo ya que la comunidad reinterpreta al mito, recordando sus raíces para reafirmar su identidad. Y es en la narración mítica donde se engendra al ser, revelándole su sentido sagrado, es decir, su relación con el mundo. Para probar esta relación divina que tienen los individuos con el mundo, el mito refiere a los poderes implementados en la creación, es decir, la obra sagrada.⁷⁵ Esto se tomará para gestar un modelo histórico del ser humano, en donde él se justifica como una entidad que está relacionada directamente con la creación divina.⁷⁶ Esta relación histórica que tenemos con el mito, dice Eliade, no se entiende desde una perspectiva moderna de la historia, la cual nos obliga a conocerla, a memorizarla para así ser históricos. Sin embargo, para las sociedades arcanas, los mitos no sólo se memorizaron para reafirmar algún tipo de cronología, sino que reactualizaban nuevos modelos de conducta. Por

⁷⁴ Eliade, *Mito y Realidad*, 5.

⁷⁵ *Ibíd.*, 7.

⁷⁶ *Ibíd.*, 10.

tanto para el moderno, si se cambian sus hechos, se cambia su historia, mientras que para el antiguo, el cambio cultural era reinterpretado gracias al hecho mítico.⁷⁷

Ahora bien, el tiempo mítico, nos aclara Mircea, es donde lo primordial existe fuera de lo cronológico, en una especie de estado indefinido.⁷⁸ Con esta reactualización del mito sigue Eliade, los vivos, además de recordar y aprender de sus ancestros desde su comunidad, renuevan su cosmogonía, adaptándola a sus nuevas costumbres.⁷⁹ Y esto sucede debido a la capacidad que posee el lenguaje mítico, que evoca símbolos y que representa sistemas complejos. Ya que es gracias a la flexibilidad del lenguaje, que se permite revelar al ser y a su mundo en palabras. De ahí, que el lenguaje mítico sea sagrado, pues evoca al ser y a su mundo desde una instancia cosmogónica. Por tanto, el lenguaje mítico se vuelve significativo para los miembros de la comunidad, ya que pareciera que el mundo, a través del mito, es capaz de contar su propia historia desde dicha fuerza sobrenatural que se narra en los mitos. Por ello, a través de la vitalidad del mito, según Eliade, es en donde se fundan culturas y sociedades.⁸⁰

Con lo previo retomemos al *Legendarium* tolkiano. Recordemos que son los elfos Eldar los que se dieron a la tarea de escribir la historia mítica. Así, los elfos reinterpretaron los hechos sagrados de la subcreación, con el mito “Ainulindalë” para las generaciones venideras. El pueblo de los Eldar había viajado desde las instancias de Valinor hacia el este, colonizando nuevas tierras a su paso y llevando consigo el mito “Ainulindalë” al lugar a donde llegaban. Como testigos y pruebas vivientes de la inmortalidad que relataron, los Eldar fueron los encargados de enseñarles a los hombres su lugar en Arda. Sin duda, los Eldar

⁷⁷ *Ibíd.*, 11.

⁷⁸ *Ibíd.*, 12.

⁷⁹ *Ibíd.*, 20.

⁸⁰ *Ibíd.*, 68.

sabían su lugar en el mundo, ya que cohabitaron con los dioses en Valinor, al ser sus ancestros parte de los primeros nacidos. Los hombres en su fragilidad desconocían su identidad ya que nacieron en el mundo, apartados en su mortalidad. En el *Legendarium* tolkiano, la identidad cultural es muy diversificada. Sin embargo, todos tienen un origen común: el de la subcreación. Este sentido subcreativo, es el sentido sagrado dentro de toda la obra tolkiana, que relaciona directamente a todas las criaturas de Arda. En cierta medida, la obra sagrada sigue su marcha y pareciera que lo que se narra en el “Ainulindalë” y, lo que se vive en Arda; son tiempos paralelos e indefinidos. Es por ello, que lo mítico coexiste con las criaturas de Arda a través de la voluntad divina de Ilúvatar, los Valar que cantaron, y los hijos de Ilúvatar que se encargan de hacer aquello de lo que se desconoce en la canción. Sean hombres, orcos o dioses, todos forman parte de la subcreación que sigue su curso en el mito. Como si hubiera sido un punto de ebullición en donde todo se expande, la historia de Arda pareciera ser, en un principio más mítica, que histórica. Y es gracias al “Ainulindalë” que se inicia la historia mítica de Arda, que además de ser memorizada por los poetas élficos, también es interpretada a través de nuevas manifestaciones. Ya sea por medio de cantos, poemas o relatos, los elfos nos describen la historia del mundo, recordándonos que la subcreación sigue en movimiento. Pareciera que, tras esto, los elfos revelan la subcreación desde la instancia sagrada de la inmortalidad, para las demás criaturas. Con esto, la subcreación es mítica y los elfos tolkianos la cantan en el “Ainulindalë”. Sin embargo, la ejecución élfica, también requiere de la interpretación de las demás criaturas. Aunque las criaturas de Arda son física y culturalmente diferentes, todas realizan una especie de arte subcreativo. Ya se trate de los elfos que forjan objetos mágicos, hombres que construyen fortalezas en medio del mar, enanos que buscan tesoros, orcos que elaboran industrias, todas forman parte de una única historia mítica, como notas en el pentagrama de una partitura; que sólo el director Ilúvatar sabe dónde terminará.

Por tanto, es el “Ainulindalë” un tipo de historia mítica narrada por los elfos, que describe la subcreación como un hecho sagrado, que además de formar parte de la veracidad mítica para el *Legendarium*, tiene un propósito: la identidad para los seres tolkianos. Pero, ¿a través de qué, Tolkien logra reactualizar este concepto mítico para sus lectores?

2.3.2 El modelo maravilloso

Para Tolkien, la Fantasía es un “mundo secundario”.⁸¹ Es decir, una región o reino en donde los seres fantásticos viven apartados del mundo real que nosotros habitamos (algo exterior a nuestras mentes). Sin embargo, los seres humanos podemos acceder al mundo de Fantasía gracias a nuestras facultades de imaginar y abstraer con libertad.⁸² Esta región de Fantasía, se expande debido a la creatividad del escritor y la interpretación por parte del lector, que fertilizan sus terrenos con nuevas formas. Y a este proceso de co-creación Tolkien lo llama Arte-Subcreativo,⁸³ ya que se desarrolla desde los terrenos de Fantasía. Ahora bien, la analogía de la región de Fantasía, es Arda. El mundo en donde ocurren los sucesos del *Legendarium* tolkiano.

Al retomar la veracidad de los mitos arcanos, Tolkien planteó la analogía de Fantasía/Arda. Con esto, el escritor invita al lector a sumergirse en aquel mundo secundario, pensándolo como un lugar en donde la imaginación confluya. Las opciones parecieran ser ilimitadas, como un horizonte sin fronteras. Propone Tolkien, que la posibilidad del lector de Arda, es que sea su perspectiva imaginaria la que incremente sus experiencias. Ya que el lector amplía su concepto de realidad subjetiva; al valorar la realidad planteada desde la ficción. Arda existe desde la plataforma del lenguaje, que puede expresar cualquier tipo de

⁸¹ Tolkien, *Árbol y Hoja*, 14.

⁸² Tolkien, *Los Monstruos y los Críticos*, 150. Tolkien asegura que la fantasía es un derecho de los seres humanos, que tenemos con la imagen y semejanza del Creador. p. 150.

⁸³ Tolkien, *Árbol y Hoja*, 70.

ideas. Desde esta perspectiva fantástica que tiene Tolkien, valdría la pena compararla con la opinión de Tzvetan Todorov respecto al terreno de lo fantástico.

Todorov comenta,⁸⁴ que, en el terreno de lo fantástico, el lenguaje (a través de ilusiones o imaginaciones) es capaz de expresar una realidad, de la cual se desconocen las leyes que la rigen. Esto en la lectura, causa una sensación de incertidumbre. Por tanto, es en los terrenos de lo fantástico donde cualquier cosa puede adquirir vida. Aquí, las estatuas se mueven, mientras que las joyas irradian magia con poder sobre las cosas; las posibilidades son infinitas. El mundo fantástico que describe Todorov, condiciona al lector por medio del lenguaje simbólico, que es capaz de animar cualquier palabra.⁸⁵

En estas instancias, el lenguaje convence al lector describiéndole un terreno que le sea familiar, para así dar paso a la incertidumbre de lo real. Así, la atmósfera que parecía ser una realidad cotidiana con la que el lector se había identificado, lo condiciona a dar el paso al terreno de lo fantástico. Al cruzar la ligera línea de lo imaginario y lo posible, el lector ya está habituado al lenguaje de lo imposible.

Lo fantástico nos dice Todorov: es aquella vacilación/incertidumbre⁸⁶ que tienen el lector o los personajes de dicha realidad; puede llegar a producirle desde miedo, horror o curiosidad.⁸⁷ Además, la naturaleza de lo fantástico parece intrigarle al lector, ya que el lenguaje en el que se expresan el mundo fantástico y el mundo real no difieren; en realidad, se tratan de uno mismo.⁸⁸

⁸⁴ Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica* (México: Premià Editora, 1980), 18-19.

⁸⁵ *Ibíd.*, 58.

⁸⁶ *Ibíd.*, 18-19.

⁸⁷ *Ibíd.*, 25-26. Todorov ejemplifica su argumento con Lovecraft. En su obra, lo fantástico opera desde la experiencia que tiene el lector. La atmósfera se presenta no como un mecanismo del autor, sino como una impresión específica (intensidad emocional).

⁸⁸ *Ibíd.*, 68.

Todorov plantea que en nuestro mundo, cuando se produce un acontecimiento de difícil explicación⁸⁹ (lo sobrenatural), se presentan dos posturas:

- El acontecimiento se trata de una ilusión producto de la imaginación. No existe una distorsión de la realidad, el mundo sigue siendo igual; el acontecimiento se explica como un fenómeno natural. Ejemplo: la magia de Gandalf,⁹⁰ es parte del pensamiento mágico.
- El acontecimiento sí se produjo, es parte de una realidad que desconocemos; el acontecimiento se explica como un fenómeno sobrenatural. Ejemplo: la magia de Gandalf existe, es parte de un suceso insólito.

Si se elige cualquiera de las dos posturas previas, Todorov señala que se está en el terreno de lo maravilloso. De esta manera, lo fantástico es la vacilación (la percepción del lector sobre el texto)⁹¹ entre ambas explicaciones; su terreno se encuentra en aquella división de lo extraño y lo maravilloso. Desde esta distinción, Todorov delimita dos fronteras de lo fantástico:⁹²

- Lo extraño: las leyes de la realidad quedan intactas y permiten explicar el fenómeno.
- Lo maravilloso: Se deciden admitir nuevas reglas de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno puede ser explicado.

A continuación, plantearemos un cuadro comparativo, en donde Todorov⁹³ describe las fronteras que delimitan a lo fantástico y su temporalidad:

⁸⁹ *Ibíd.*, 18-19.

⁹⁰ Todorov en su análisis utiliza el ejemplo del diablo.

⁹¹ *Ibíd.*, 23.

⁹² *Ibíd.*, 31.

⁹³ *Ibíd.*, 32-42.

Tabla 4: Clasificación sobre los distintos tipos de narrativa

Fronteras narrativas	Temporalidad	Características
Extraño puro:	Lo inexplicable se reduce a hechos conocidos, a una experiencia previa; al tiempo pasado.	Se relatan acontecimientos que pueden explicarse por las leyes de la razón. Son increíbles, extraordinarios o inquietantes; ligados a temas tabúes. Provocan al lector y a los personajes ciertos sentimientos o reacciones: como el miedo. Ejemplos: <i>El sabueso de los Baskerville</i> de Arthur Conan Doyle; o <i>Los crímenes de la calle Morgue</i> de Edgar Allan Poe.
Fantástico extraño:		Se relatan sucesos enigmáticos que al final se esclarecen. El lector es provocado por lo insólito de los acontecimientos; la vacilación está entre las explicaciones de lo sobrenatural y lo racional. Lo verosímil da coherencia al texto y no se opone a lo fantástico; que es la percepción ambigua del lector. Ejemplos: <i>Moby-Dick</i> de Herman Melville; <i>El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde</i> de Robert Louis Stevenson; o <i>El Aleph</i> de Jorge Luis Borges.
Fantástico maravilloso (lo más cercano a lo fantástico puro):	Por su vacilación; al tiempo presente.	Los relatos se presentan como fantásticos. Terminan con la aceptación de lo sobrenatural. El hecho queda inexplicado, no racionalizado; sugiere la existencia de lo sobrenatural. Ejemplos: <i>El Golem</i> de Gustav Meyrink; <i>El Lobo estepario</i> de Hermann Hesse; o <i>La metamorfosis</i> de Franz Kafka.

Maravilloso puro:	Corresponde a un fenómeno desconocido, aún no visto/por venir; al tiempo futuro.	Los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular en los personajes, ni en el lector implícito. La característica de lo maravilloso no es una actitud hacia los acontecimientos; sino a la naturaleza misma de esos acontecimientos. Ejemplos: <i>Las mil y una noches</i> ; <i>Los viajes de Gulliver</i> de Jonathan Swift; o el <i>Legendarium</i> de J. R. R. Tolkien.
-------------------	----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Por tanto, desde la perspectiva de Todorov ¿Es posible leer al “Ainulindalë” tolkiano desde cierto grado de vacilación o incertidumbre, gracias a que es un mito de creación/subcreación? No necesariamente, debido a que el lector contemporáneo vive en una sociedad que ha degradado lo sagrado del mito a una categoría de ficción, al despojarle su carácter sobrenatural. El relato, pese a que contiene arquetipos que emulan cierta narrativa mítica, no condiciona al lector a tener cierta postura hacia los acontecimientos; sino que se caracteriza en narrarnos (como dice Todorov) la naturaleza de los acontecimientos: los protagonistas de la subcreación, y cómo ésta opera cronológicamente en el mundo secundario de Arda.

Entonces, ¿creemos en el “Ainulindalë” porque contiene sucesos primordiales, que se podrían interpretar como elementos fantásticos (acciones mítico-sobrenaturales)? Tampoco, ya que el “Ainulindalë”, aunque posea un emulado discurso mítico (lleno de magia y otros elementos sobrenaturales); se trata de un relato maravilloso. Para demostrar esto último, utilizaremos a Todorov y sus distintas categorías de lo maravilloso.⁹⁴

⁹⁴ *Ibíd.* Todorov menciona cuatro categorías de lo maravilloso: el hiperbólico, el exótico, el instrumental y el científico. Éste último es omitido del presente análisis. Sin embargo, vale la pena desglosarlo en este apartado. En la ciencia ficción, lo sobrenatural está explicado de manera racional; a partir de leyes (o avances científicos) que la ciencia contemporánea desconoce. La intriga del relato es sobre las premisas irracionales que se

- Maravilloso hiperbólico: los fenómenos son sobrenaturales sólo por sus dimensiones, superiores a los que nos resultan familiares. Ejemplos en el *Legendarium*.

En el “Ainulindalë”, se describe la morada de Ilúvatar:

[...] Y entre todos los esplendores del Mundo, las vastas salas y los espacios, y los carros de fuego, Ilúvatar escogió como morada un sitio en los Abismos del Tiempo y en medio de las estrellas innumerables. Y puede que esta morada parezca algo pequeña a aquellos que sólo consideran la majestad de los Ainur y no su terrible sutileza, como quien tomara toda la anchura de Arda para levantar allí una columna y la elevara hasta que el cono de la cima fuera más punzante que una aguja; o quien considerara sólo la vastedad inconmensurable del Mundo, que los Ainur aún están modelando, y no la minuciosa precisión con que dan forma a todas las cosas que en él se encuentran. (Tolkien, 2012: 15)

En *Las Dos Torres*, Sam se encuentra con un olifante y describe sus proporciones:

Sam vio una mole enorme que irrumpía por entre los árboles y se precipitaba como una tromba pendiente abajo. Grande como una casa, mucho más grande que una casa le pareció, una montaña gris en movimiento. El miedo y el asombro quizá la agrandaban a los ojos del hobbit, pero el Múmak de Harad era en verdad una bestia de vastas proporciones, y ninguna que se le parezca se pasea en estos tiempos por la Tierra Media; y los congéneres que viven hoy no son más que una sombra de aquella corpulencia y aquella majestad. (Tolkien, 2003: 349)

- Maravilloso exótico: se relatan acontecimientos sobrenaturales sin presentarlos como tales; se supone que el receptor implícito de los cuentos, desconoce las regiones en las que se desarrollan los acontecimientos (por tanto, no se ponen en duda). La mezcla de elemento naturales y sobrenaturales existe para los lectores modernos, ya que el narrador sitúa todo desde un nivel natural. Ejemplos en el *Legendarium*.

En la “Quenta Silmarillion”, se hace una descripción sobre el reino Valinor; en las tierras imperecederas del continente Aman:

Detrás de los muros de las Pelóri, los Valar se establecieron en esa región que llamaban Valinor; y allí tenían casas, jardines y torres. En aquella tierra protegida acumularon grandes caudales de luz y las cosas más bellas que se salvaron de la ruina; y muchas otras aún más bellas las hicieron de nuevo, y Valinor fue todavía más hermosa que la Tierra Media en la Primavera de Arda; y fue bendecida, porque los

encadenan a partir de la lógica. Ejemplos: *Frankenstein* de Mary Shelley, o *Viaje al centro de la tierra* de Julio Verne.

Inmortales vivían allí, y allí nada se deterioraba ni marchitaba, ni había mácula en las flores o en las hojas de esa tierra, ni corrupción o enfermedad en nada de lo que allí vivía; porque aun las mismas piedras y las aguas estaban consagradas. Y cuando Valinor estuvo acabada y establecidas las mansiones de los Valar, en medio de la llanura de más allá de los montes edificaron su ciudad, Valmar, la de muchas campanas. Ante el portal occidental había un montículo verde, Ezellohar, llamado también Corollairë; y Yavanna lo consagró, y se sentó allí largo tiempo sobre la hierba verde y entonó un canto de poder en el que puso todo lo que pensaba de las cosas que crecen en la tierra. Pero Nienna reflexionó en silencio y regó el montículo con lágrimas. En esa ocasión los Valar estaban todos reunidos para escuchar el canto de Yavanna, sentados en los tronos del consejo en el Máhanaxar, en el Anillo del Juicio, cerca de los portones dorados de Valmar; y Yavanna Kementári cantó delante de ellos, que la observaban. (Tolkien, 2012: 38)

En *El Retorno del Rey*, se hace una descripción sobre Minas Tirith; la capital del reino humano de Gondor:

La arquitectura de Minas Tirith era tal que la ciudad estaba construida en siete niveles, cada uno de ellos excavado en la colina y rodeado de un muro; y en cada muro había una puerta. Pero estas puertas no se sucedían en una línea recta: la Gran Puerta del Muro de la Ciudad se abría en el extremo oriental del circuito, pero la siguiente miraba casi al sur, y la tercera al norte y así sucesivamente, hacia uno y otro lado, siempre en ascenso, de modo que la ruta pavimentada que subía a la ciudadela giraba primero en un sentido, luego en el otro a través de la cara de la colina. Y cada vez que cruzaba la línea de la Gran Puerta corría por un túnel abovedado, penetrando en un vasto espolón de roca, un enorme contrafuerte que dividía en dos todos los círculos de la Ciudad, con excepción del primero. Pues como resultado de la forma primitiva de la colina y de la notable destreza y esforzada labor de los hombres de antaño, detrás del patio espacioso a que la puerta daba acceso, se alzaba un imponente bastión de piedra; la arista, aguzada como la quilla de un barco, miraba hacia el este. Culminaba coronado de almenas en el nivel del círculo superior, permitiendo así a los hombres que se encontraban en la ciudadela, vigilar desde la cima, como los marinos de una nave montañosa, la puerta situada setecientos pies más abajo. También la entrada de la ciudadela miraba al este, pero estaba excavada en el corazón de la roca; desde allí, una larga pendiente alumbrada por faroles subía hasta la séptima puerta. Por ese camino llegaron al fin al Patio Alto, y a la Plaza del Manantial al pie de la Torre Blanca; alta y soberbia, medía cincuenta brazas desde la base hasta el pináculo, y allí la bandera de los Senescales flameaba a mil pies por encima de la llanura. (Tolkien, 2003: 16)

- Maravilloso instrumental: pequeños gadgets, adelantos técnicos irrealizables en la época descrita. Sin embargo, son perfectamente posibles. Se tratan de instrumentos

maravillosos que toman su apariencia de los objetos reales. Sin embargo, su origen es mágico y sirven para ponerse en comunicación con otros mundos. Ejemplos en el *Legendarium*.

En la “Quenta Silmarillion”, se explica la creación de los Silmarils, como objetos mágicos que operan mediante el fuego interior (de la subcreación):

Los Silmarils tenían la forma de tres grandes joyas. Pero no hasta el Fin, cuando regrese Fëanor, que pereció antes de que el Sol apareciese, y que se sienta ahora en las Estancias de Espera y no vuelve entre los suyos; no hasta que el Sol transcurra y caiga la Luna, se conocerá la sustancia de que fueron hechos. Tenía la apariencia del cristal de diamante, y sin embargo era más inquebrantable todavía, de modo que ninguna violencia podía dañarla o romperla en el Reino de Arda. No obstante, ese cristal era a los Silmarils lo que es el cuerpo a los Hijos de Ilúvatar: la casa del fuego interior, que está dentro de él y sin embargo también en todas sus partes, y que le da vida. Y el fuego interior de los Silmarils lo hizo Fëanor con la luz mezclada de los Árboles de Valinor, que vive todavía en ellos, aunque los Árboles hace ya mucho que se han marchitado y ya no brillan. Por tanto, aun en la oscuridad de las más profundas arcas los Silmarils resplandecían con luz propia, como las estrellas de Varda; y sin embargo, como si fueran en verdad criaturas vivientes, se regocijaban en la luz y la recibían y la devolvían con matices aún más maravillosos. (Tolkien, 2012: 74)

En *Las Dos Torres*, Gandalf le explica a Pippin sobre la creación y el poder mágico de las piedras Palantiri:

¿Qué son esas siete estrellas y esas siete piedras?

-Habla de los Palantiri de los Reyes de la Antigüedad -dijo Gandalf.

-¿Y qué son?

-El nombre significa *lo que mira a lo lejos*. La piedra de Orthanc era una de ellas.

-¿Entonces no fue fabricada -Pippin titubeó-, fabricada... por el enemigo?

-No -dijo Gandalf -. Ni por Saruman. Ni las artes de Saruman ni las de Sauron hubieran podido crear algo semejante. Los palantiri provienen de Eldamar, de más allá del Oesternesse. Los hicieron los Noldor; quizá fue el propio Fëanor el artífice que los forjó, en días tan remotos que el tiempo no puede medirse en años. [...]

-¿Para qué los utilizaban los hombres de antaño? -inquirió Pippin, feliz y estupefacto; estaba obteniendo tantas respuestas y se preguntaba cuánto duraría eso.

-Para ver a la distancia y para hablar en el pensamiento unos con otros -dijo Gandalf -. Así fue como custodiaron y mantuvieron unido el reino de Gondor durante tanto tiempo. Pusieron piedras en Minas Anor, y en Minas Ithil, y en Orthanc en el círculo de Isengard. La piedra maestra y más poderosa fue colocada debajo de la Cúpula de las Estrellas de Osgiliath antes que fuera destruida. Las otras estaban muy lejos. Dónde, pocos lo saben hoy pues ningún poema lo dice. Pero en la Casa de Elrond se cuenta que estaban en Annúminas y en Amon Sol, y que la piedra de Elendil se encontraba en las Colinas de la Torre que miran hacia Mithlond en el Golfo de Lune, donde están anclados los navíos grises.

Los palantiri se comunicaban entre ellos, pero desde Osgiliath podían vigilarlos a todos a la vez. Al parecer, como la roca de Orthanc ha resistido los embates del tiempo, el palantir de esa torre también ha sobrevivido. Pero sin los otros sólo alcanzaba a ver pequeñas imágenes de cosas lejanas y días remotos. (Tolkien, 2003: 260-261)

El mito de la subcreación (“Ainulindalë”) y los relatos del arte de la subcreación (*El Silmarillion*, *El Hobbit* y la saga del anillo) nos plantean que, en Arda, los elementos hiperbólicos, exóticos e instrumentales, son un recurso para la narrativa del *Legendarium*, al establecer ese pacto entre el autor y el lector sobre la realidad de la obra. Los elementos maravillosos que aluden a la perspectiva mítica, no son elementos extraños o fantásticos para el lector, sino relativos. Todorov cita a Pierre Mabilie *Le Miroir du merveilleux*,⁹⁵ para decir que: “la finalidad real del viaje maravilloso es, y ya estamos en condiciones de comprenderlo, la exploración más total de la realidad universal”, recordándonos al mismo tiempo la finalidad del mito.

La intención de Tolkien, era llevar al *Legendarium* hacia un terreno de lo fantástico, desde el modelo mítico. Desde las categorías de Todorov podemos percatarnos que la narrativa maravillosa, además de concordar con el modelo mítico, apuesta por la universalidad del arte como lenguaje. Y en esas instancias la intención es evidente, el lector conoce el *Legendarium* desde la narrativa maravillosa, para así, entender su naturaleza mítica de la subcreación.

2.3.3 El modelo épico

Sin duda que, como género, el “Ainulindalë” no es una épica. Sin embargo, sí prepara desde su tiempo mítico, un terreno para las dos grandes épicas que seguirán en el *Legendarium*

⁹⁵ *Ibíd.*, 42.

tolkiano: la “Quenta Silmarillion” y *El Señor de los Anillos*. Ahora bien, con esto aclarado desde un comienzo, podemos ir a lo siguiente.

Tolkien declaró que una de las funciones del mito “Ainulindalë”, era formar una mitología nueva para el inglés, para que así funcionase como una introducción a su *Legendarium*. Así, podría empezar a gestar una épica que representara los ideales ingleses⁹⁶ a partir de dicho plano mítico. Con esto es inevitable pensar, que el caldero de Tolkien debía preparar el “Ainulindalë” como un escenario previo para las épicas posteriores. Esto se debe, a que en el mito “Ainulindalë” se moldea al mundo y a su naturaleza. Tolkien se influyó directamente con el sistema mitológico griego, en donde cada dios era una alegoría a un elemento de la naturaleza.⁹⁷ Recordemos que los Valar, son los poderes de Arda, ya que le dan forma. Es a partir del modelo divino de la creación; Arda, el lugar en donde los héroes encarnen los valores de sus razas y realicen sus hazañas. Sin embargo, podría ser que el “Ainulindalë” no sólo prepare los escenarios épicos, sino que también, contenga su lenguaje formal.

Quizá eso ocurra, debido a que los elfos al cantar el “Ainulindalë” invocan el nombre de sus dioses. Los Valar representan alegóricamente, a los arquetipos universales de los poderes de la naturaleza, y con esto, también contienen ideales del mundo antiguo. Por ello, quizá los elfos pudieran funcionar para el *Legendarium* tolkiano, como una especie de bardos que anhelan los tiempos míticos.

Albert B. Lord comenta que los bardos eran en esencia: canta-autores. Es decir, que componían y ejecutaban.⁹⁸ Sin embargo, no era una ejecución común, como la de los músicos

⁹⁶ Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 354.

⁹⁷ Tolkien, *Los Monstruos y los Críticos*, 152.

⁹⁸ Albert B. Lord, *The Singer of Tales* (London: Harvard University Press, 2000), 13.

actuales, ya que el poeta épico no se veía como una especie de artista, sino que era un hechicero, ya que poseía el poder de invocar por medio del lenguaje la divinidad; a través de los nombres de los dioses.⁹⁹

Esta perspectiva nos recuerda al sentido que quizá Tolkien pudo darles a los elfos que interpretaron el “Ainulindalë”. Constantemente, en las épicas de la “Quenta Silmarillion” y *El Señor de los Anillos*, los elfos invocan el nombre de los dioses a través de la magia. Ya se trate de objetos encantados, o poderes de curación, los elfos ocupan el lenguaje como un medio de comunicación directo con los poderes de los Valar. Así, los elfos, poseen un lenguaje mágico, que procede directamente de los poderes del mundo. Los magos también utilizan el lenguaje para invocar los poderes, sin embargo, recordemos que ellos son divinidades Maiar, es decir, sus poderes, como los de los Valar, provienen directamente del pensamiento de Ilúvatar.

Por tanto, podríamos decir que el lenguaje para los Eldar, es un medio mágico para interpretar y ejecutar la divinidad misma, ya que es utilizado para invocar los poderes del mundo gracias a su formalidad. Y esta idea de los Eldar vistos como poetas épicos, viene indudablemente de las épicas antiguas de las que Tolkien se influenció. Así, el “Ainulindalë” al ser relatado por los Eldar, reinterpreta al arte de la subcreación, que sigue su curso en las épicas de la “Quenta Silmarillion” y *El Señor de los Anillos*.

2.3.4 El modelo histórico

Nos dice Tolkien que es por medio del lenguaje mágico, que en el “Ainulindalë” los Eldar declaman la historia de la subcreación. Y es que, en el mundo mítico de Arda, la épica es una manifestación ficticia pero histórica para las culturas tolkianas. Recordemos que para los

⁹⁹ *Ibíd.*, 67.

Eldar que escribieron la canción de los Valar, ésta la toman como parte de su historia. Así por medio de la historia sagrada, los elfos recuerdan la creación y conforman su cosmogonía a través del mito.

Respecto a este lado histórico para los Eldar intérpretes del “Ainulindalë”, y ficticio para los lectores del *Legendarium*, Tolkien comenta que cuando el Único dijo Sea, el mito forma parte de la historia sagrada de Arda, ya que la inaugura. Por ello es que los elfos llaman al universo Eä: lo que Es.¹⁰⁰ Agregado a esto, también nos explica Tolkien que la música subcreadora era además de una visión abstraída de lo que habían imaginado, una “visión histórica de Arda”.¹⁰¹ Y esto se comprueba cuando los Valar contemplaron lo que habían cantado en la visión. En ella aparece la visión histórica de Arda. Sin embargo, cuando Ilúvatar hace el mundo, aquella visión histórica cambia con nuevas cosas que ellos no habían imaginado.

Ahora bien, La Biblia es la literatura sagrada, vista desde el cristianismo; como una serie de relatos históricos, que revelan la identidad desde una sucesión cronológica. Así, vemos como desde los días de Adán, hasta la crucifixión de Jesucristo, existen un tiempo histórico. Quizá, esta perspectiva del mito visto como un suceso histórico sagrado, sea algo que incorporó Tolkien para su mitología, para así conformar la historia de Arda.

A esto, podríamos añadir la opinión de Mircea, sobre que existe cierta fascinación por los acontecimientos significativos. El lector toma estos sucesos como históricos, ya que les son relevantes. En el caso de las mitologías, el tiempo mítico, hace pensar al lector en un tiempo que Eliade llama transhistórico; un tiempo imaginario que sin embargo es específico

¹⁰⁰ Carpenter y C. Tolkien, *Cartas de Tolkien*, 333.

¹⁰¹ *Ibíd.*, 332.

y exclusivo en cada relato.¹⁰² En el caso del “Ainulindalë”, esto sucede cuando un lector de *El Señor de los Anillos* se le relata un suceso significativo para el mundo de Arda, que cambió la perspectiva de la historia misma. En *El Señor de los Anillos*, los ejemplos abundan, como el caso de las diversas ruinas arquitectónicas que se describen en los terrenos de la Tierra-Media, que pareciera un lugar lleno de historia y anécdotas del pasado.

Además, debemos recalcar que el “Ainulindalë” es un mito sagrado que revela un acontecimiento histórico y significativo: la subcreación. Por tanto, sí existe un lado histórico en las criaturas tolkianas, es desde el sentido de su historia sagrada. Mientras que, para el lector, es un lado de ficción histórica, que busca referenciar las épocas de Arda. En este sentido, Tolkien hizo una notable especificación de las eras, sus años y sus acontecimientos. Explicando en un sumario, la cuenta de los años, el árbol genealógico de cada casa, y los acontecimientos más importantes. Todo esto como una guía histórica de Arda para el lector.

2.4 El *Legendarium* como modelo de lectura mítica

De esta manera, podemos recapitular el sentido de la caldera tolkiana, que reincide en el uso de diversos géneros literarios, como influencias en Tolkien para elaborar el “Ainulindalë”.

Así, se piensa que en la caldera mágica tolkiana se cocinaron los ingredientes para el “Ainulindalë” desde un doble gusto: el de la obra misma, y para el lector del *Legendarium*. Con esto, veamos la finalidad de cada ingrediente tolkiano: a) El concepto mítico le da identidad al relato, desde las criaturas del *Legendarium*, como al lector que los interpreta. b) Su perspectiva subcreativa es el propósito principal que persiste en toda la obra tolkiana. c) Su referencia al lenguaje sagrado en cuanto a la veracidad. d) Un pasado histórico que ubica tanto a las criaturas, como al lector en un espacio y un tiempo.

¹⁰² Eliade, *Mito y Realidad*, 89.

Todo esto, con el fin de establecer un contexto y valoración para la obra, ya que pareciera que se escribe pensándola como un mito sagrado y una historia ficticia. Sin duda, como cualquier escritor, Tolkien quería que su *Legendarium* perdure, y para ello debía pensar en elaborar un camino mítico inicial, que lo llevará a conformar una identidad propia desde dentro, hacia afuera. Para ello, el acervo literario debía proponer una nueva perspectiva, un nuevo despegue, y Tolkien vio una plataforma: la mítica del “Ainulindalë”. Por ello, Tolkien propuso el “Ainulindalë” como una obra creíble que no pasara desapercibida por un lector moderno. El reto era hacer creer al lector una vez más en los dioses crepusculares, ya opacados por los ideales de la modernidad.

Steve Walker comenta que el conjunto del *Legendarium* tolkiano, es un conducto de lo creíble a lo increíble para el lector. Ya que el relato tolkiano funciona a través del mito, siendo así, un puente de lo real a lo surreal.¹⁰³ Además, Walker añade que esta narrativa del mito tolkiano, no es una realidad ilusoria (un engaño), sino que se trata de una ilusión a lo real referente a la fantasía.¹⁰⁴ Así, el lector envuelto en la ficción tolkiana es invitado a participar interna y subjetivamente en el relato.¹⁰⁵ Por ello es que Tolkien propone a la subcreación, desde dentro, como fuera de la obra, y es gracias a la diversidad de géneros mezclados en la caldera, que se puede ver la doble intencionalidad del “Ainulindalë”.

Es en esta instancia, en donde el caldero mágico tolkiano no añade para el “Ainulindalë” a la analogía de otras obras como ingredientes, sino en los modelos que sí influenciaron directamente. Además, el relato de inicio, tuvo que adoptar las concepciones universales del mito para que fuese creíble; que construyó a partir del modelo mítico una

¹⁰³ Steve Walker, *The Power of Tolkien's Prose, Middle-Earth's Magical Style* (New York: Palgrave Macmillan, 2009), 30.

¹⁰⁴ *Ibíd.*, 32.

¹⁰⁵ *Ibíd.*, 38.

fantasía contemporánea. Ya que el “Ainulindalë” narrativamente explica su verdad y el lector la interpreta, como analógicamente, lo hace con el mundo real. Así la caldera mágica, que esencialmente cocina los ingredientes a manera de inspiración literaria, prepara el “Ainulindalë” como primer aperitivo para el lector.

El modelo mítico sirve a Tolkien para interpretar al mundo de fantasía. No gracias a un posible nexo con la historia del mundo real, sino al desarrollo de la historia de la obra en conjunto. La caldera sustrae los modelos llamativos de los relatos, para preparar una nueva obra: “Ainulindalë”; que es una analogía a la subcreación; que Tolkien señala como la continuidad del arte. Así, con un espíritu rejuvenecido, el mito del “Ainulindalë” debía conservar la gracia que compartieron los mitos de creación predecesores: una nueva oportunidad con un nuevo comienzo, como lo comentó Mircea Eliade. De esta manera, ese principio primordial, de donde surge todo el universo de fantasía en el *Legendarium*, preserva la esencia mítica de otras obras. Podremos decir que Tolkien emula para el “Ainulindalë” las siguientes características de los mitos arcanos:

1. Lo mítico persiste desde un lenguaje simulado. Tolkien extrae del modelo mítico diversas perspectivas, tales como los arquetipos y estereotipos. Los dioses elementales reaparecen en el “Ainulindalë” como los iniciadores del proceso de subcreación. Los Valar, son en esencia, la fuerza propulsora de Arda. Además, esta manera de creación continua dentro del relato, también es un mecanismo extra literario, es decir, el lector subcrea desde el modelo mítico al mundo de fantasía.

2. Se gesta un significado de identidad para una cultura. Así, el mundo al que pertenecen los individuos es causal y les genera un propósito. Desde una perspectiva cosmogónica, los mitos generan cierto sentido de pertenencia al intentar explicar, ya sea mediante metáforas o analogía, una perspectiva de causa y efecto. Las leyes se instauran, en

este caso, mediante el modelo mítico emulado por Tolkien, como una referencia para las criaturas de Arda y para el lector (ambos subcrean desde el modelo mítico al mundo de fantasía). Pareciera que Tolkien buscaba emular esta perspectiva de identidad subcreativa, utilizando a la literatura fantástica como propulsora de la subcreación, desde dos niveles: la obra misma y fuera de la obra.

3. Proviene de una tradición oral transmitida de generación en generación. Esta característica le permite al mito transformarse al paso del tiempo. Tolkien también emula el proceso de transmisión oral del mito. Debido a que, en el “Ainulindalë”, le corresponde al pueblo de los Eldar, “cantar” la creación divina. Así, los elfos tolkianos transmiten su cultura para las criaturas de Arda. Todo esto, desde un contexto ficticio. Añadido a esto, pareciera que esta emulación de la transmisión oral, también se podría plantear desde la discusión de un modelo subcreativo, es decir, que, desde la transmisión de los mitos ficticios de Tolkien, se generen diversos tipos de discusiones referentes a su obra; ya se trate del modelo mítico o la subcreación, la crítica se gesta desde fuera de la obra tolkiana.

Sin embargo, hay que hacer énfasis en lo siguiente: el “Ainulindalë” no es un mito del tipo oral, ni escrito, sino un relato maravilloso que se hace pasar por mito gracias a la vastedad del terreno literario. Es decir, Tolkien encubrió el “Ainulindalë” con una máscara que emula a una especie de sentido mítico. Con esto, Tolkien dotó –en apariencia– a Arda de una personalidad mítico-maravillosa.

Lo siguiente en esta tesina, será identificar los elementos restantes de la estructura narrativa del *Legendarium*, para entender cómo las relaciones entre los textos que lo conforman; dan significado al modelo de lectura mítica tolkiana de la subcreación. Así, tras haber analizado su estructura, podremos hallar su propósito: la lectura de cada relato, desde una visión de conjunto.

3. La narrativa del *Legendarium*

Utilizaremos el análisis del discurso narratológico que hace Gérard Genette en *Figuras III*: sobre el estudio de las relaciones, entre el discurso y los acontecimientos que se relatan (su sentido). De primera instancia, hagamos las siguientes distinciones:¹⁰⁶

- Relato: enunciado o texto narrativo mismo. Por ejemplo, el “Ainulindalë”.
- Historia: el significado o contenido narrativo. Por ejemplo, la subcreación de Arda.
- Narración: acto narrativo productor; conjunto de la situación real o ficticia en que se produce. Ejemplo: la narrativa mítica-maravillosa.

El relato se entiende como: “la sucesión de acontecimientos, reales o ficticios, que son objeto de dicho discurso y sus diversas relaciones de concatenación, oposición, repetición, etc.” El discurso del relato opera mediante la Voz,¹⁰⁷ la cual identifica, por un lado, al sujeto que realiza una acción y, a quien transmite (activa o pasivamente) la actividad narrativa. Además de la voz, menciona que existen dos instancias: la narrativa (narrador) que destina el relato; y la escritura (autor) que se dirige al lector. Ahora bien, en la instancia narrativa del *Legendarium*, identificamos su situación narrativa¹⁰⁸ (tipo de narrador):

- Narrador omnisciente; el narrador dice más de lo que sabe personaje alguno. Ejemplo; Ilúvatar, el narrador mítico del “Ainulindalë”.

En el principio estaba Eru, el Único, que en Arda es llamado Ilúvatar; y primero hizo a los Ainur, los Sagrados, que eran vástagos de su pensamiento, y estuvieron con él antes que se hiciera alguna otra cosa. Y les habló y les propuso temas de música, y cantaron ante él y él se sintió complacido. Pero por mucho tiempo cada uno de ellos cantó solo, o junto con unos pocos, mientras el resto escuchaba; porque cada uno sólo entendía aquella parte de la mente de Ilúvatar de la que provenía él mismo, y eran muy lentos en comprender el canto de sus hermanos. Pero cada vez que escuchaban, alcanzaban una comprensión más profunda, y crecían en unisonancia y armonía. (Tolkien, 2012: 11)

¹⁰⁶ Gérard Genette, *Figuras III* (Barcelona: Editorial Lumen, 1989), 81-83.

¹⁰⁷ *Ibíd.*, 271.

¹⁰⁸ *Ibíd.*, 242, 244.

Desde las instancias de Genette, pareciera que la narrativa del *Legendarium* se traslada “intencionalmente”; ya que la esencia del relato es hacer que la ficción engañe al lector al hacerse pasar por una “historia mítica”¹⁰⁹ (recordemos el Prólogo que hace Christopher Tolkien de *El Silmarillion*, en donde al lector se le presentan las ficciones de Tolkien, como si fueran leyendas o fuentes míticas de alguna civilización perdida). Sin embargo, el acuerdo es claro, el lector sabe que está frente a un relato ficticio.

Respecto al tiempo narrado, el *Legendarium* puede situarnos en instancias pasadas: tales como el “Ainulindalë”, que narra acontecimientos de un “tiempo mítico”. El presente, también existe en el *Legendarium*. Un ejemplo sería la narración de *El Señor de los Anillos*, en donde los actos de los protagonistas tienen lugar en el ahora de sus acciones. También en este tiempo, es interesante señalar que, en la narrativa de *El Señor de los Anillos*, las acciones de los personajes se dividen en escenarios. Por ejemplo; mientras se narra cómo Gollum, Sam y Frodo cruzan la Ciénaga de los Muertos para llegar a Mordor; en otro capítulo se narra cómo Gandalf cura al rey Théoden en Edoras y, al mismo tiempo, los Ents terminan su debate (en La Cámara de los Ents) para iniciar su marcha rumbo a Isengard. Cronológicamente hablando, los tres acontecimientos suceden simultáneamente¹¹⁰ (el día 2 de Marzo del año 3019). Es decir, la innovación en la narrativa tolkiana radica en poder llevar distintos escenarios y acciones de personajes simultáneamente en una narrativa situada en el presente.

Como vemos, con la posición relativa en la narración se puede percibir el relato. Por ejemplo, existe la narración ulterior,¹¹¹ que es el relato narrado desde una instancia pasada. Pongamos ahora a *El Silmarillion*, en donde todos los sucesos son narrados desde una

¹⁰⁹ Tolkien y C. Tolkien, ed., *El Silmarillion*, 5-6.

¹¹⁰ Tolkien, *Retorno del Rey*, 510. Véase en el “Apéndice B; La Cuenta de los Años”.

¹¹¹ Genette, *Figuras III*, 277-279.

instancia pasada. Aquí, el narrador de lo mítico rememora situaciones del pasado que ocurrieron en el mundo de Arda, y que dan explicación a las situaciones del presente de *El Señor de los Anillos*. Así, aquellos escenarios se reviven desde la voz del narrador de *El Silmarillion*; mientras los protagonistas de *El Señor de los Anillos* recuerdan y viajan por ruinas del pasado. Ejemplifiquemos esto con el escenario de “Los Anillos del Poder y la Tercera Edad”,¹¹² en donde se narra la batalla de Dagorlad y la alianza de hombres y elfos que lucharon para derrocar al enemigo Sauron. Este escenario de la batalla que se narra desde un tiempo pasado en *El Silmarillion*, se traslada al presente, al escenario de la ciénaga de los muertos de *Las Dos Torres*. Aquí, Gollum guía a Frodo y a Sam rumbo a Mordor. El escenario de la ciénaga de los muertos pareciera recordarles a los protagonistas la putrefacción de lo humano: la guerra.

Con esto, retomemos el “Ainulindalë”, para así demostrar que la narración ulterior (tiempo narrativo identificado por Genette) no es sólo una mera mención del pasado, sino que también posee cierta intencionalidad.

La narración ulterior empleada en el “Ainulindalë”, es básicamente, el relato clásico narrado en tercera persona. Este narrador se encuentra en una distancia indeterminada del relato; “en una carencia de pertenencia”. Aunado a esto, Genette afirma que esta narrativa en pretérito señala una especie de pasado sin edad. Como el caso del “Ainulindalë”, en donde el espacio-tiempo está fechado en un tiempo mítico (tiempo de creación), la narración no lo está, ya que no se revela cuándo el narrador cuenta la historia.

Genette detecta que la narración ulterior traslada a una contemporaneidad, ya que se revela mediante una acción presente. Por ejemplo, en el caso del “Ainulindalë” pareciera que

¹¹² Relato incluido al final de *El Silmarillion*.

la voz narrativa está en pasado. Sin embargo, la contemporaneidad aparece cuando se narra “lo que dicen los Eldar” sobre las acciones presentes de los Ainur:

Y observaron los vientos y el aire y las materias de que estaba hecha Arda, el hierro y la piedra, la plata y el oro, y muchas otras sustancias, pero de todas ellas el agua fue la que más alabaron. Y dicen los Eldar que el eco de la Música de los Ainur vive aún en el agua, más que en ninguna otra sustancia de la Tierra; y muchos de los Hijos de Ilúvatar escuchan aún insaciables las voces del Mar, aunque todavía no saben lo que oyen. (Tolkien, 2012: 15-16)

Esta contemporaneidad, disminuye la distancia del suceso de la narración. Con esto, dice Genette, la narración que está en pasado logra trasladarse a una lectura presente y, pareciera como si la narración del pasado fuese una especie de revelación para el lector. Este recurso de la narración ulterior y su tinte de contemporaneidad en el “Ainulindalë”, nos recuerda al tiempo mítico; aquello que proviene de tiempos olvidados, de tiempos primigenios. De manera que, el narrador del “Ainulindalë” además de revelar con su narración ulterior el pasado primigenio de Arda, crea un vínculo con la historia que relata al lector, ya que pareciera que cuenta la historia del pasado, mientras señala una acción presente. Es en este punto, señala Genette: en donde se asocia la historia con la narración.

Ahora bien, a esta distancia del tiempo en la instancia narrativa, Genette la propone desde el nivel diegético: un tipo de umbral figurado que diferencia el cómo se cuentan los acontecimientos del relato, es decir, la función narrativa del cómo se narra la historia. Por tanto, la narración introduce una situación por medio de un discurso y, el conocimiento de otra situación agregada.¹¹³

¹¹³ Genette, *Figuras III*, 289-291.

Por consiguiente, será el narrador y su narración lo que establezca el nivel narrativo del relato. Helena Beristaín,¹¹⁴ siguiendo a Genette, clasifica a los narradores en los siguientes cuatro tipos:

- a) Extradiegético o heterodiegético si no participa en los hechos relatados.
- b) Intradiegético u homodiegético si, a la vez que narra, participa en los hechos como personaje o como testigo u observador.
- c) Autodiegético si es el héroe y narra su propia historia.
- d) Metadiegético si narra, en su calidad de personaje de la diégesis o narración en primer grado, una metadiégesis o narración en segundo grado; es decir, si ubicado dentro de una primera cadena de acontecimientos toma a su cargo la narración de otra historia, ocurrida en otro plano espacio-temporal, en otra situación, con otros personajes o con los mismos.

Con esta clasificación de los tipos de narradores, pasemos a establecer los niveles de los narradores del *Legendarium*:

Tabla 5: Clasificación sobre los distintos tipos de narrador en el *Legendarium*

<i>Legendarium</i>	Relatos	Tipos de narrador
	“Ainulindalë”	<ul style="list-style-type: none"> • Intradiegético u homodiegético: el narrador es Ilúvatar. Pareciera ser un narrador omnisciente, al representar la máxima figura divina del relato (conoce la historia de Arda y varias veces evita revelarla). Sin embargo, ya que él crea a los Ainur y vela por los bienes subcreados, su papel es el de coprotagonista. Es la voz mítica que narra los acontecimientos de la subcreación.
	“Valaquenta”	<ul style="list-style-type: none"> • Extradiegético o heterodiegético: Aquí el narrador es omnisciente. Recuerda lo acontecimientos míticos (Las funciones de Arda).

¹¹⁴ Helena Beristaín, *Diccionario de retórica y poética* (México: Editorial Porrúa, 1995), 360.

<i>El Silmarillion</i>	“Quenta Silmarillion”	<ul style="list-style-type: none"> Extradiegético o heterodiegético: El narrador es omnisciente. Pese a que se traten de una serie de relatos que narran los acontecimientos del pueblo élfico, el narrador conserva el perfil clásico.
	“Akallabêt”	<ul style="list-style-type: none"> Extradiegético o heterodiegético: Los acontecimientos pertenecientes a la caída de Númenor se narran desde el perfil tradicional. El narrador omnisciente pareciera condenar los acontecimientos pasados. En el texto se narran las causas y los efectos de la soberbia.
	“De los anillos del poder y la Tercera Edad”	<ul style="list-style-type: none"> Extradiegético o heterodiegético: El narrador es omnisciente. Introduce y finaliza la situación de la alianza de las razas en contra del Sauron. Sin embargo, además de revelar, vincula a los acontecimientos del pasado mítico, con el tiempo presente de <i>El Señor de los Anillos</i>.
	<i>El Hobbit</i>	<ul style="list-style-type: none"> Intradiegético u homodiegético: Los acontecimientos son narrados desde la perspectiva de Bilbo. Él, además de participar en el viaje, parece monologar las situaciones que se le presentan.
<i>El Señor de los Anillos</i>	<i>La Comunidad del Anillo</i>	<ul style="list-style-type: none"> Intradiegético u homodiegético: El narrador es el sobrino de Bilbo, Frodo. Éste continúa con la narración de los acontecimientos posteriores a <i>El Hobbit</i>. Sin embargo, la narrativa contiene algunos aspectos del narrador omnisciente tales como la rememoración a lugares pasados. Sin embargo, se sabe que es un narrador del presente, ya que los acontecimientos de la trama son los que revelan al relato. El narrador es descriptivo en los paisajes y define los personajes.
	<i>Las Dos Torres</i>	<ul style="list-style-type: none"> Intradiegético u homodiegético: El narrador sigue siendo Frodo. Continúa la narración con los acontecimientos referentes al anillo, con una distinción: al dividirse los personajes, se crean tres líneas de acontecimientos simultáneos en el tiempo narrado. Frodo y Sam se dirigen a Mordor; Aragorn, Legolas y Gimli defienden en Helms Deep; Merry y Pippin luchan en Isengard. Las historias se narran desde una perspectiva de rol.

<p><i>El Retorno del Rey</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intradiegético u homodiegético: Aquí, Frodo continúa haciendo su narración simultánea. Los acontecimientos se tratan de los distintos roles de la guerra contra Mordor: Aragorn y su proclamación como Rey; Gandalf en la defensa de Minas Tirith y; Frodo en su marcha hacia el Monte del Destino. Tras la caída de Sauron y la dispersión de los orcos, la narración se focaliza a un discurso subjetivo. Frodo retoma el monólogo narrativo visto en <i>El Hobbit</i>, para relevar a su compañero Sam como el próximo narrador. La saga del anillo termina.
----------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Como dice Genette; el narrador puede elaborar distintos tipos de discursos para así expresar su organización. Ya sea por sus articulaciones, conexiones o interrelaciones, el narrador puede leerse como una figura presente o ausente, ya que éste trata de establecer una conexión con el lector. Y esta conexión la establece el narrador desde funciones emotivas, como la perspectiva o la posición que éste tiene hacia la historia. Esto lo relaciona directamente con el texto, al expresar su información o fuente; ya sean memorias, sueños o recuerdos. El narrador establece un testimonio directo para su lector. Recordemos la narración del “Ainulindalë”, que pareciera ser una especie de memoria mítica de tiempos olvidados:

Así empezó la primera batalla de los Valar con Melkor por el dominio de Arda; y de esos tumultos los Elfos conocen muy poco. Porque lo que aquí se ha declarado procede de los Valar mismos, con quienes los Eldalië hablaron en la tierra de Valinor y de quienes recibieron instrucción; pero poco contaron los Valar de las guerras anteriores al advenimiento de los Elfos. (Tolkien, 2012: 19)

Aquí, el narrador pareciera acotar la distancia de “aquel discurso primigenio”. Hace como si preservara los actos de los dioses al adoptar el papel de vehículo de lo mítico.

El narrador, también puede tener comentarios de las acciones narradas, como una especie de postura. A esto, Genette lo denomina “funciones ideológicas”. En el “Ainulindalë”, el narrador de la subcreación establece una postura sobre los actos

subcreadores. Pareciera que juzga y dictamina las acciones: las enaltece. Los juicios de valor o las adjetivaciones como lo bello o lo caótico se utilizan para describir los acontecimientos y ciertos ideales:

Así sucedió pues que de los Ainur algunos siguen morando con Ilúvatar más allá de los confines del Mundo; pero otros, y entre ellos muchos de los más grandes y más hermosos, se despidieron de Ilúvatar y descendieron al Mundo. Ilúvatar les impuso esta condición, quizá también necesaria para el amor de ellos: que desde entonces en adelante los poderes que él les había concedido se limitaran y sujetaran al Mundo, por siempre, hasta que el Mundo quedase completado, de modo tal que ellos fuesen la vida del Mundo y el Mundo la vida de ellos. Y por esto mismo se los llama los Valar, los Poderes del Mundo. (Tolkien, 2012: 17)

El narrador expresa precisamente los ideales de la subcreación. El narrador Ilúvatar es una especie de guía retórica que señala al lector lo que es y lo que no es la subcreación. Así, retomando a Genette: la función ideológica es una motivación realista, ya que explica y justifica lo narrado.

De esta manera vemos cómo para que exista una “situación narrativa”, los acontecimientos narrados requieren determinadas “funciones narrativas”. Sin embargo, Genette es claro, en el nivel diegético existe la confusión del narrador con el autor, ya que, en “aquel umbral de acontecimientos narrados”, el lector no puede presuponer la existencia del narrador, ni éste dirigirse al lector. Genette (analizando a Proust) considera que la obra es de cierta forma, un instrumento en donde el lector lee ensimismado, ya que el relato pertenece no sólo a la instancia escrita, sino también a la instancia leída.

Sin duda, tanto Genette y Tolkien parecieran reafirmar el valor de la obra, no como aquella cosa producida a partir de un intelecto y que adquiere “alto” valor por su distinción; sino como un instrumento en donde el lector se reconstruye. La instancia de la narración es una apelación directa a los conocimientos y experiencias del lector.

3.1 La relevancia de las relaciones transtextuales para la obra tolkiana

Pareciera que la relación de las obras del *Legendarium* es implícita. Sin embargo, las obras del universo tolkiano pueden leerse tanto dependiente, como independientemente. El factor de conjunto nos plantea porqué sería relevante leer las obras de Tolkien desde una perspectiva unificada. Para entender dicha unidad, lo primero es discernir las coordenadas que Tolkien nos señala para leer el *Legendarium*. Grafiquemos secuencialmente la ubicación de las obras en dicho universo:

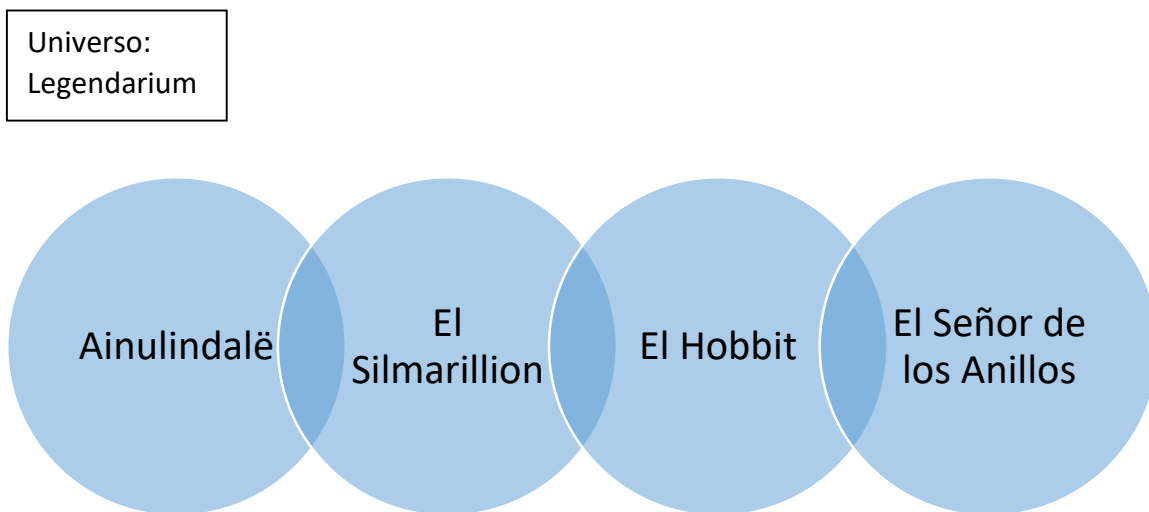


Figura 1: Diagrama secuencial sobre el *Legendarium*.

Este diagrama está representado a partir de una perspectiva secuencial. Recordemos que, para la configuración de Tolkien, las obras siguen una cronología que está dividida por edades. Sin embargo, la gráfica secuencial no parece ser la correcta, ya que, aunque sí pareciera aislar una obra de otra, los conjuntos no comparten elementos de las obras. De primera instancia pareciera haber una correlación universal, ya que todas las obras o conjuntos pertenecen al *Legendarium*. Sin embargo, la intersección de dichos elementos, bien

podrían ser acontecimientos o personajes que reaparecen en obras consecuentes. Es decir, en todos los conjuntos, hay más elementos que se relacionan. Veamos la siguiente posibilidad diagramática:

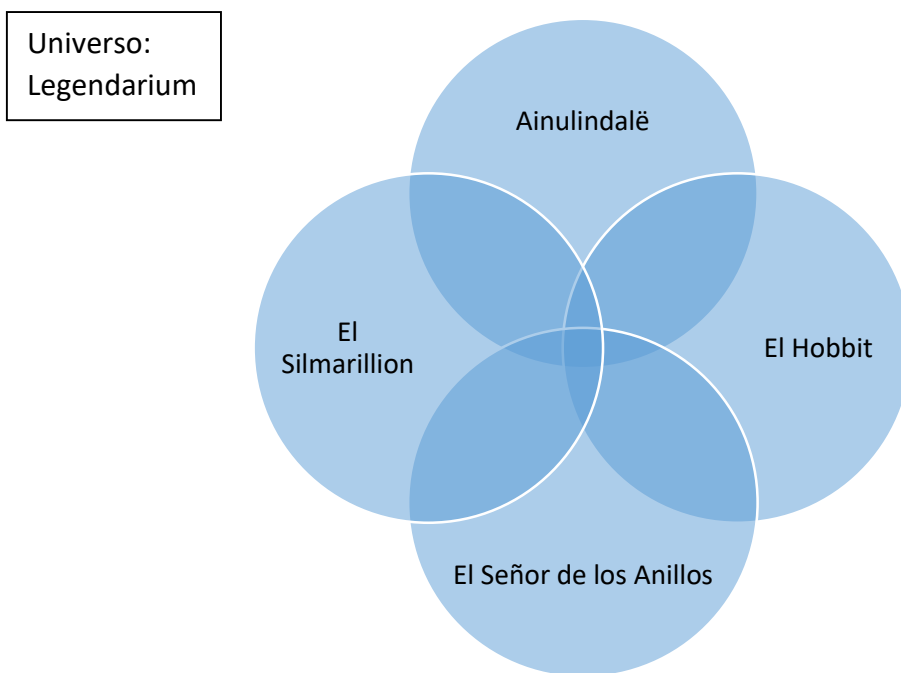


Figura 2: Diagrama de Venn (básico) sobre el *Legendarium*.

En este gráfico todas las obras se representan como interconectadas a partir de la subcreación. Sin embargo, hay elementos aislados. Aunque existen escenarios o personajes que parten del punto central (visto aquí como el argumento de la subcreación), las obras contienen elementos disyuntivos. Dicho de otra forma, aunque las obras pertenecen al universo del *Legendarium*, no están intrínsecamente relacionadas, ya que pueden leerse independientemente unas de otras. Es este diagrama, el que pareciera ser el más adecuado al modelo del *Legendarium*. Sin embargo, recordemos que para Tolkien el término de *Legendarium*, aplica a la totalidad de la obra. Por tanto, estos elementos que existen aislados no concuerdan solo con una lectura mítica. Propongamos la tercera opción de representación:

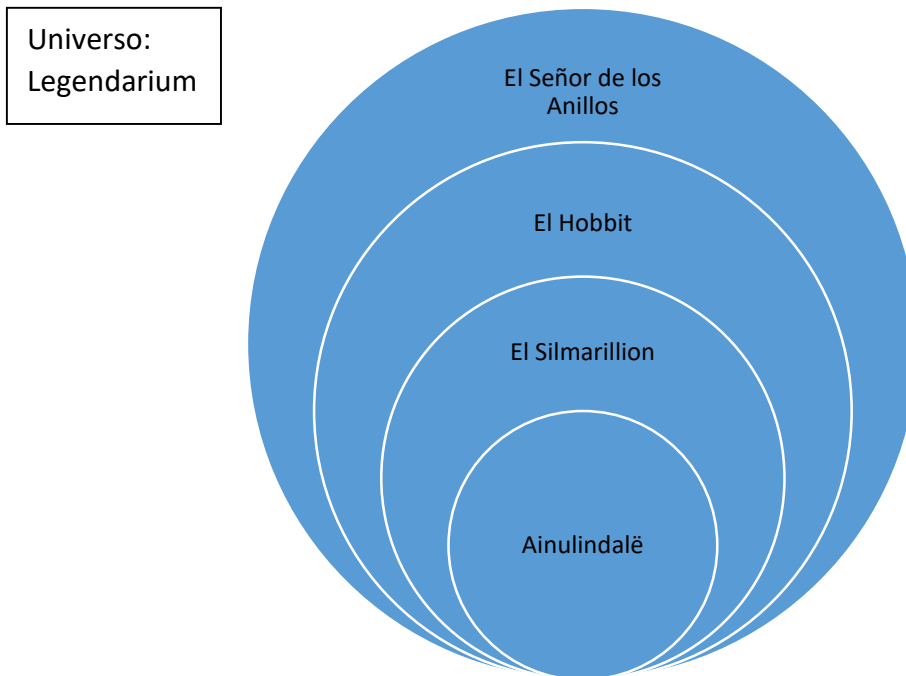


Figura 3: Diagrama gradual sobre el *Legendarium*.

Este diagrama gradual superpone los conjuntos, es decir; que asocia los elementos de cada conjunto. Con esta representación diagramática, podríamos pensar en una especie de sistema, en el que las obras coexisten no sólo dentro de un mismo universo, sino también desde una relación interdependiente. Los elementos tales como; la narrativa, los escenarios y los valores, no se separan, sino que se incluyen. Por ende, todos los elementos, aunque varían en conjunto, son parte de los elementos del otro. El diagrama nos permite plantear pareciera el concepto de unidad de la obra; en donde los subconjuntos se reconstruyen a partir de los elementos que aparecen en la lectura mítica. Pensemos en la subcreación como el elemento primordial que aparece desde el primer conjunto, como si se expandiese en una onda hacia todos los subconjuntos. Recordemos que, como conjunto, las obras son aquel espacio finito del universo. Sin embargo, en el caso del *Legendarium* tolkiano, las obras parecieran no sólo asociarse en subconjuntos, sino que también se expanden a la interpretación de la obra y desde la representación del lector.

Con esto, pareciera que hemos propuesto una manera de plantear la totalidad de la obra del *Legendarium* a partir de las obras que lo componen. Lo que nos lleva a la necesidad de explicar: ¿cuáles y cómo son las relaciones que existen entre las obras del *Legendarium*? Primero, intentaremos responder al cómo se define la transtextualidad, para después ver su aplicación en el *Legendarium*.

3.2 La intertextualidad de la subcreación en lo mítico del *Legendarium*

Genette denomina transtextualidad a todo aquello que va más allá del texto. Es decir, aquel diálogo o relación que un texto tiene con otro. Sin embargo, menciona también que hay distintas categorías:¹¹⁵ intertextualidad, copresencia de dos o más textos, es decir, que se mencionan o aluden; paratextualidad, como aquello que se remite o se informa del texto en cuestión, como títulos, prólogos o referencias; metatextualidad en cuanto a un texto que comenta a otro; hipertextualidad, en donde una obra incluye a la otra; y la architextualidad, como aquellas categorías (o géneros) en los que se clasifica al texto.

Ahora bien, tomando algunas de estas categorías para el análisis del *Legendarium*, podríamos ejemplificarlo con los niveles o categorías que se mencionaron en el presente estudio: la architextualidad, por lo que se refiere al mito y a la ficción; y la paratextualidad, en referencia a lo prologado por Christopher Tolkien, así como su breve explicación sobre la compilación de la obra, o las imágenes de los mapas de Arda, que sirven como un complemento ilustrativo. En cuanto a la metatextualidad, podríamos incluir toda obra crítica que reflexione sobre el *Legendarium* tolkiano. Para el presente estudio, se profundizará en las siguientes categorías: la intertextualidad y su subcategoría de la metafiction, y la hipertextualidad. Comencemos con el primer nivel, la intertextualidad.

¹¹⁵ Gérard Genette, *Palimpsestos*. (Madrid: Taurus, 1989), 9-13.

Genette toma el término intertextualidad de Julia Kristeva¹¹⁶ y lo define: “como una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro”¹¹⁷. Por otro lado, según Tracy Lemaster, la intertextualidad es la referencia o aplicación de un texto literario, mediático o social dentro de otra obra literaria. Dicho de otra forma, la intertextualidad en la literatura sucede cuando en un texto existe algún tipo de referencia hacia otro texto, ya se trate del título, escenas, personajes o línea argumental. De esta manera, con la intertextualidad, se pretende analogar el contenido del texto, desde fuera de la obra, y su uso dentro de ella. Así, la intertextualidad se cuestiona sobre el porqué el autor alude a otro texto en particular para incluirlo dentro de su obra. Con esta referencia, se genera un efecto de re-imaginación de la forma de la obra.¹¹⁸ Lemaster menciona que existen, dentro de la intertextualidad, tres tipos de variables: formas, funciones y efectos. A continuación, definimos y posteriormente analizamos cómo se presentan en el *Legendarium*:

1. La forma, dentro de la intertextualidad, implica una obra dentro de otra obra: se refiere a una referencia corta o larga que hace un texto literario a otro. Ejemplos de referencias cortas serían; el adoptar el nombre de un personaje famoso de otra obra, o visitar una escena famosa de otra obra. Los ejemplos de referencias largas serían; el adoptar la línea argumental de otra obra, o una larga escena de otra obra.
2. En cuanto a funciones dentro de la intertextualidad, está en primer lugar la de comparación: se compara el conocimiento que se tiene de ambas obras en cuanto al uso, los cambios, o la

¹¹⁶ Julia Kristeva, *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela* (La Habana: UNEAC - Casa de las Américas, 1997), 3. Kristeva utiliza el término “intertextualidad” para designar las referencias que existen de un texto a otro: “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, al menos como doble.”

¹¹⁷ Genette, *Palimpsestos*, 10.

¹¹⁸ Tracy Lemaster et al. *The God of Small Things in Wisconsin* (Wisconsin: Center for the Humanities University of Wisconsin - Madison, 2012), 70.

reformulación del texto primario. Así, se logran denotar las similitudes y referencias entre ambas obras.

También están las referencias de diálogo: la intertextualidad provoca la conversación entre dos textos; en esta instancia se involucra la línea argumental de ambas obras para crear una conversación narrativa. Si las narrativas son distintas, se dialoga sobre cuál narrativa puede ser la dominante, o la más importante.

La desestabilización intertextual es cuando se altera la comprensión del texto original; aquel conocimiento de la historia del texto primario. Con esto se refiere a que podemos tener cierta familiaridad con la historia original, sin embargo, el texto posterior viene a reestructurar o incluso cambiar nuestros conceptos previos que se tenían de la línea argumental primaria. Así, las escenas, personajes o el argumento pueden ser interrumpidas y desestabilizadas.

3. En la intertextualidad con efectos, se observa una posible transformación del libro primario: la influencia que tiene el lector sobre el entendimiento del texto primario. Esto en cuanto a las similitudes o diferencias intertextuales; cuando se usan, cómo se añade o cambia el entendimiento de la escena.

La transformación de un texto anterior: aquí, la intertextualidad nos causa cierta reflexión; una relectura hacia el entendimiento del texto original. Aún si el texto original no se modifica y se referencia en el nuevo libro, el texto original sí se modifica. ¿De qué manera el autor extrae el texto original y cómo lo cambia de su forma original, ya sea explícita o implícitamente?

Finalmente está la reinterpretación de ambas: la intertextualidad provoca dicha relectura tanto en el texto primario como en el posterior; las similitudes y diferencias entre la obra primaria y el intertexto, revelan nuevas perspectivas.

A continuación, localizaremos los elementos intertextuales en el *Legendarium*:

- Intertextualidad con *El Silmarillion*

a) Referencias cortas hacia personajes famosos:

a1) Fëanor: al creador de los Silmarils se le referencia en *La Comunidad del Anillo*,¹¹⁹ al llegar a la entrada secreta de Moria, las inscripciones de la puerta mágica estaban en caracteres “fëanorianos”.

Ahí mismo, Gandalf identifica la estrella que es el símbolo de su casa. En *Las dos Torres*,¹²⁰ Gandalf le relata a Pippin sobre los tiempos antiguos y de los dos árboles de Valinor, y el cómo Fëanor forjó las palantiri. En los “Apéndices”¹²¹ se le señala como el más grande de los Noldor.

a2) Círdán: al carpintero de barcos se le referencia en varias ocasiones en *La Comunidad del Anillo*.¹²² Elrond lo menciona en el concilio, respecto al cómo Isildur no quiso consultar su consejo de la destrucción del anillo y del cómo a consecuencia de esto, el anillo ejerce poder en todas partes.¹²³

a3) Thingol: el padre de Lúthien, se le menciona en *La Comunidad del Anillo*,¹²⁴ Aragorn lo recuerda como un antiguo rey de los elfos de la Tierra Media.

a4) Elendil, el último señor de Númenor, es mencionado en varias ocasiones en los tres libros de la saga del anillo, ya sea para reconocerlo como “el amigo de los elfos” o “el hermoso”. También se le referencia en los gritos de batalla y para distinguir la dinastía de los reyes.

a5) Húrin: el padre de Túrin, perteneciente a la casa Hador Lórinol. Elrond lo referencia en *La Comunidad del Anillo* como uno de los antiguos y poderosos amigos de los elfos,¹²⁵ tras compararlo con la valía de Frodo en su decisión de ser el portador del anillo.

a6) Turín: a “el amo del destino” o “la espada negra”, Elrond también lo menciona en *La Comunidad del Anillo* como otro de los antiguos y poderosos amigos de los elfos.¹²⁶ En *Las Dos Torres*,¹²⁷ se le referencia para comparar su empuñadura de la espada con la de Sam, cuando éste logra la hazaña de traspasar a Ella-Laraña con la espada Dardo.

¹¹⁹ Tolkien, *La Comunidad*, 426-427.

¹²⁰ J. R. R. Tolkien, *El Señor de los Anillos, II. Las Dos Torres* (Barcelona: Minotauro, 2003), 260-261.

¹²¹ J. R. R. Tolkien, *El Señor de los Anillos, III. El Retorno del Rey* (Barcelona: Minotauro, 2003), 428.

¹²² Tolkien, *La Comunidad*, 336, 341, 373.

¹²³ En *El Retorno del Rey*, Círdán aparece como un personaje secundario en los puertos grises, al conducir a Frodo y su compañía al barco que parte hacia el oeste.

¹²⁴ *Ibíd.*, 276.

¹²⁵ *Ibíd.*, 380.

¹²⁶ *Ibíd.*

¹²⁷ Tolkien, *Las Dos Torres*, 457.

a7) Beren: como con Túrin, a Beren también se le referencia en *Las Dos Torres* para comparar su empuñadura con la de Sam.¹²⁸ También se le menciona en el mismo libro en el capítulo 9, El Antro de Ella-Laraña,¹²⁹ para recordar la lucha que sostuvo con Ella-Laraña en Doriath, en Las Montañas del Terror. En *El Retorno del Rey*,¹³⁰ Sam lo vuelve a referenciar como el Manco, para comparar su tarea de la destrucción del anillo con la recuperación del Silmaril.

a8) Oromë: el Valar es mencionado en *El Retorno del Rey*,¹³¹ cuando se le utiliza para describir el furor de la cabalgata del rey Théoden de Rohan, en La Batalla de los Campos de Pelennor.

a9) Morgoth: al enemigo oscuro, Legolas lo menciona brevemente en *La comunidad del Anillo*¹³² como el señor de los Balrogs. También se le referencia en los “Apéndices”,¹³³ ahí se habla de su lucha en contra de Feänor, Beren y Eärendil, para así señalarlo como el Gran Enemigo. También, se explica que el término de “días antiguos”, es utilizado tras su destierro, y que, tras su derrota, los hombres se hicieron a la mar hacia Númenor.

a10) Ungoliant: la araña oscura se le referencia en *Las Dos Torres*¹³⁴ para señalarla como madre de Ella-Laraña, su última hija.

a11) Los Valar: en *Las Dos Torres*,¹³⁵ Damrod, uno de los capitanes de Faramir, invoca al Valar para que desvíe a un Múmak del camino.

b) Referencias cortas hacia una escena:

b1) La muerte de Gil-Galad en Mordor: en *La comunidad del Anillo*,¹³⁶ Sam relata a sus compañeros en Amon Sûl (la cima de los vientos) un fragmento de la poesía de Bilbo, La caída de Gil-Galad. El poema termina con “la estrella de Gil-Galad cayó en las tinieblas de Mordor, el país de las sombras”. Aquí se referencia la escena trágica de la muerte de Gil-Galad y Elendil por Sauron, relatada en “De los Anillos de Poder y la Tercera Edad”. El escenario es el valle de Gorgoroth, en Mordor, y Sam siente

¹²⁸ *Ibíd.*

¹²⁹ *Ibíd.*, 434.

¹³⁰ Tolkien, *Retorno del Rey*, 309.

¹³¹ *Ibíd.*, 145.

¹³² Tolkien, *La Comunidad*, 495.

¹³³ Tolkien, *Retorno del Rey*, 428-429, 495, 553.

¹³⁴ Tolkien, *Las Dos Torres*, 450.

¹³⁵ *Ibíd.*, 360.

¹³⁶ Tolkien, *La Comunidad*, 265-266.

pavor al pensar que tienen que dirigirse a ese sitio en donde incluso los héroes, caen en la desolación y la muerte.

b2) Eärendil como estrella: en *La Comunidad del Anillo*,¹³⁷ cuando la compañía está en Lothlórien, la Estrella de la Tarde (el Silmaril y Eärendil), brilló tan fuerte, que incluso logró opacar la sombra de Galadriel. Eärendil siguió brillando durante las noches de la Tierra Media, como si fuese el guardián de la luz y el protector de la oscuridad. Galadriel le obsequia a Frodo una pequeña redoma, en donde recogió la luz de la estrella de Eärendil, cuando había aparecido en las aguas de su fuente. También, le aconseja que la utilice en los sitios “cuando todas las demás se hayan extinguido”. Más tarde, en *Las Dos Torres*, en el antro de Ella-Laraña Frodo se ilumina con la luz:

Lenta fue la mano hasta el pecho, y con igual lentitud levantó el frasco de Galadriel. Por un instante titiló, débil como una estrella que lucha al despertar en medio de las densas brumas de la tierra; luego, a medida que crecía, y la esperanza volvía al corazón de Frodo, empezó a arder, hasta transformarse en una llama plateada, un corazón diminuto de luz deslumbradora, como si Eärendil hubiese descendido en persona desde los altos senderos del crepúsculo llevando en la frente el último Silmaril. La oscuridad retrocedió y el frasco pareció brillar en el centro de un globo de cristal etéreo, y la mano que lo sostenía centelleó con un fuego blanco. (Tolkien, 2003: 431-432)

De esta manera, el objeto mágico simboliza aquella luz de la esperanza. Sam, con esta misma luz, deslumbraría a Ella-Laraña para poder ahuyentarla. Ambas escenas nos remiten a varias locaciones de *El Silmarillion*, en el capítulo Del Viaje de Eärendil y la Guerra de la Cólera. Recordemos cómo Eärendil navegaba en su barco Vingilot con el Silmaril en la frente. El pueblo élfico por sus hazañas lo tomó como un símbolo de la luz y la esperanza, “la estrella en la oscuridad”. Más tarde, en la Gran Batalla, el barco de Eärendil emprendería su vuelo junto a las águilas, para la lucha final en el Norte contra Morgoth y sus dragones. Los Valar prevalecen gracias a “la llama blanca que brillaba en el cielo”.

b3) A Dagorlad: la batalla entre la Última Alianza y el ejército de Mordor descrita en “De Los Anillos del Poder y la Tercera Edad”, es referenciada en *Las Dos Torres*, cuando Gollum explica cómo los espíritus condenados por el odio tras el sinsentido de la guerra, habitan en la ciénaga de los muertos:

-Sí, sí -dijo Gollum-. Todos muertos, todos putrefactos. Elfos y hombres y orcos. La Ciénaga de los Muertos. Hubo una gran batalla en tiempos lejanos, sí, eso le contaron a Sméagol cuando era joven, cuando yo era joven y el Tesoro no había llegado aún. Fue una gran batalla. Hombres altos con largas espadas, y elfos terribles, y orcos que aullaban. Pelearon en el llano

¹³⁷ *Ibíd.*, 507, 524.

durante días y meses delante de las Puertas Negras. Pero las ciénagas crecieron desde entonces, engulleron las tumbas; reptando, reptando siempre. (Tolkien, 2003: 309)

b4) A Valinor: en el continente Aman está el reino de los Valar, se le menciona en *La Comunidad del Anillo*,¹³⁸ en la Canción Eärendil. Se hace una breve descripción de la montaña de Manwë y todo el paisaje de las tierras imperecederas narradas previamente en la “Quenta Silmarillion”.

b5) A Varda: a la reina de los Valar, en *La Comunidad del Anillo*,¹³⁹ los elfos de Rivendel le dedican un poema llamado “A Elbereth Gilthoniel”. Ahí se le exalta como la estrella “blanca deslumbrante”, la que “centellea como una joya” y, como “¡la gloria de la hueste celestial!”. Para los elfos de Rivendel, Varda es una figura poética que les recuerda su despertar en la laguna de Cuiviénen, en la Tierra Media. Su luz encendió a la bóveda celeste, como celebración hacia los primeros hijos de Ilúvatar.

b6) A la luz de las estrellas: en *La Comunidad del Anillo*,¹⁴⁰ Frodo y Sam escuchan a los elfos cantar una breve referencia a Elbereth. El canto, habla sobre cómo Varda, antes de que existiera la luz en Arda, iluminó las lámparas Illuin y Ormal¹⁴¹ y el cómo su luz provocó el florecimiento del mundo. Además, se referencia sobre el cómo Elbereth, del rocío del árbol Telperion,¹⁴² hizo estrellas más brillantes para preparar el despertar de la raza élfica.

c) Referencias largas, adopción de la línea argumental:

c1) Sobre la pérdida del Anillo Único de Sauron: en *La Comunidad del Anillo*,¹⁴³ Gandalf menciona a Frodo los sucesos “De los Anillos del Poder y la Tercera Edad” y el cómo Isildur logró cortar el anillo de la mano de Sauron. También explica la negación de Isildur por destruir el anillo y su muerte, ocasionada por una emboscada de orcos en las Montañas Nubladas. En *El Hobbit*, Gandalf también hace una referencia al cómo el anillo es encontrado y resguardado por Gollum, que, por azares del destino, termina en las manos de Bilbo. De esta manera, vemos cómo los sucesos que Gandalf rememora “De los Anillos del Poder y la Tercera Edad” y *El Hobbit* se complementan con la trama de *El Señor de los Anillos*, ya que el Anillo Único pasa a ser la herencia (responsabilidad) que Bilbo cede

¹³⁸ *Ibíd.*, 329.

¹³⁹ *Ibíd.*, 333.

¹⁴⁰ *Ibíd.*, 120, 121.

¹⁴¹ Tolkien y C. Tolkien, ed., *El Silmarillion*, 35.

¹⁴² *Ibíd.*, 51.

¹⁴³ Tolkien, *La Comunidad*, 84-89.

a Frodo. Por tanto, la destrucción del Anillo Único será el suceso trascendental para la saga de *El Señor de los Anillos*.

c2) Dol Guldur: La fortaleza del Nigromante Sauron, es mencionada en “De los Anillos del Poder y la Tercera Edad”.¹⁴⁴ Ahí, se cuenta cómo Sauron invadió el Gran Bosque Verde, convirtiéndolo en el Bosque Negro y en Amon Lanc, construyó la fortaleza de la hechicería. En *El Hobbit*, el escenario es constantemente referenciado, como el lugar en donde se crían los dragones, habitan trasgos, y donde se refugia el Nigromante (Sauron). La compañía de Bilbo decide cruzar los límites del Bosque Negro para llegar a su destino, La Montaña Solitaria, ahí, Gandalf referencia a Dol Guldur como “la torre sombría”.¹⁴⁵ Más tarde, Gandalf explica cómo el Concilio Blanco expulsó de esas tierras a Sauron obligándole a replegarse hacia Mordor.¹⁴⁶ En *La Comunidad del Anillo*, Gandalf vuelve a referenciar la fortaleza maldita, para explicar cómo Sauron había sido echado del Bosque Negro por el concilio. Probablemente, Sauron se había instalado ahí para buscar el Anillo Único en el Río Anduin (ubicado al norte del Bosque Negro, en las Montañas Grises).¹⁴⁷ De esta manera, vemos cómo la batalla por el Anillo Único inicia desde el escenario de Dol Guldur y el cómo se conecta la trama tanto de *El Silmarillion*, como con *El Hobbit* y *La Comunidad del Anillo*.

d) Adopción de una larga escena:

d1) Eärendil: al amigo del mar, lo menciona Aragorn en *La Comunidad del Anillo*.¹⁴⁸ Aquí, Aragorn explica y canta con nostalgia a los hobbits, el cómo Eärendil navegó los mares del cielo con el Silmaril como estrella y que los de Númenor son sus descendientes. También Bilbo le dedica un poema, para señalar su pasión como navegante. El relato que había sido un capítulo de *El Silmarillion* (Del Viaje de Eärendil y la Guerra de la Cólera), se transforma en *La Comunidad del Anillo* en una especie de semblanza histórica. El relato se vuelve significativo para la trama, ya que Aragorn se siente identificado con la historia, pues Eärendil era un mestizo de la raza de los elfos y los hombres. Gracias a su proeza de llevar el Silmaril a Valinor, los valar le permitieron escoger su condición. Él escoge

¹⁴⁴ Tolkien y C. Tolkien, ed., *El Silmarillion*, 358.

¹⁴⁵ J. R. R. Tolkien, *El Hobbit* (Barcelona: Minotauro, 2013), 157.

¹⁴⁶ *Ibíd.*, 324.

¹⁴⁷ Tolkien, *La Comunidad*, 351-352.

¹⁴⁸ *Ibíd.*, 277, 328-331.

pertenecer a los elfos, por su enamorada Elwing. A bordo de su barco Vingilot, Eärendil patrulla eternamente el cielo fronterizo con la luz del Silmaril. Es así como Aragorn se identifica con el relato, ya que él también está enamorado de la elfa Arwen, que desea dejar su condición inmortal para estar a su lado.

d2) Beren: En *La Comunidad del Anillo*, Aragorn narra un fragmento de la canción Ann-thennath. Al igual que con Eärendil, Aragorn se siente identificado con este personaje, ya que Beren es humano y se enamora de la elfa Lúthien. En esta semblanza, Aragorn narra el emotivo primer encuentro entre estos dos amantes, su separación y su reencuentro. Con esta referencia, la historia De Beren y Luthien aparecida en *El Silmarillion*, es crucial no sólo para identificar el parentesco que existe entre Elrond y el linaje de Celebrían (la madre de Arwen) con Beren, sino también para la continuación de la lucha contra Sauron y Morgoth. Beren y Luthien en *El Silmarillion*, luchan contra Sauron en su guarida Tol-in-Gaurhoth. Después, se enfrentan con Morgoth en Thangorodrim y logran recuperar uno de los Silmaril de su corona. Es así, como la línea argumental de la lucha contra Sauron en *El Silmarillion*, continúa ahora en *El Señor de los Anillos*, con la heredera de Beren (Arwen) y Aragorn. Pareciera que la trama de la lucha de Sauron en contra de los medios elfos (mestizos de humanos y elfos) es una constante en el *Legendarium*.

- Intertextualidad con *El Hobbit*

a) Referencias cortas hacia personajes famosos:

a1) Thorin Escudo de Roble: en el Prólogo de *La Comunidad del Anillo*,¹⁴⁹ se le relaciona con el descubrimiento del Anillo Único y su participación en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Además, en Rivendel, Frodo lo menciona al relacionarlo con Gloin.¹⁵⁰

a2) Balin: al Señor de Moria se le referencia en *La Comunidad del Anillo*,¹⁵¹ cuando la compañía decide cruzar las ruinas del antiguo laberinto minero. Antes de llegar al puente de Khazad-dûm, se encuentran con la tumba de Balin y Gandalf lee su epitafio: “Balin, hijo de Fundin, Señor de Moria.” También,

¹⁴⁹ *Ibíd.*, 29.

¹⁵⁰ *Ibíd.*, 320.

¹⁵¹ *Ibíd.*, 446-456.

logran leer el registro de Balin, sobre el cómo los enanos llegaron a Moria para echar a los orcos invasores, sin embargo, fueron asesinados en el intento.

a3) Ori y Óin: se les referencia en *La Comunidad del Anillo*,¹⁵² Glóin menciona a Frodo, que los enanos fueron en compañía de Balin a recuperar las minas de Moria. Más tarde, cuando la compañía del anillo cruza Moria para llegar Lothlórien, se enteran que fueron asesinados por los orcos.

a4) Dwalin, Dori, Nori, Bifur, Bofur y Bombur: Al resto de la compañía de los enanos, Glóin los referencia a Frodo en *La Comunidad del Anillo*,¹⁵³ en una breve semblanza que resume lo acontecido en *El Hobbit*.

a5) Bardo, el Arquero: el que logró atravesar a Smaug con la flecha negra. Glóin lo menciona en *La Comunidad del Anillo*,¹⁵⁴ como el abuelo de Brand. Esto, para resaltar la posterior amistad de los enanos, con la dinastía de los hombres del Valle.

a6) Radagast, el Pardo: en *La Comunidad del Anillo*,¹⁵⁵ en el concilio de Elrond, Gandalf menciona su encuentro con el mago del bosque, en el Camino Verde, cerca de Bree. Radagast es enviado por Saruman, para prevenir a Gandalf de los jinetes Nazgûl, que se dirigían a la Comarca. Más tarde, Gandalf sabrá que Saruman intentaba atraer a Frodo y el anillo a Isengard, para hacerse de su poder.

a7) Smaug: en *La Comunidad del Anillo*,¹⁵⁶ Frodo lo relaciona con Glóin, para expresar la nostalgia que siente por el deterioro de Bilbo. En *El Retorno del Rey*,¹⁵⁷ Bilbo menciona al dragón cuando le regala a Sam un saquito de oro, como “último vestigio de su tesoro”. En los “Apéndices”,¹⁵⁸ se le refiere como Smaug el dorado, y se cuenta cómo fue que atacó al rey Thrór y se apoderó del tesoro de Erebor.

b) Referencias cortas hacia una escena:

¹⁵² *Ibíd.*, 321-322.

¹⁵³ *Ibíd.*

¹⁵⁴ *Ibíd.*

¹⁵⁵ *Ibíd.*, 360-363.

¹⁵⁶ *Ibíd.*, 322.

¹⁵⁷ Tolkien, *Retorno del Rey*, 361.

¹⁵⁸ *Ibíd.*, 482.

b1) De la llegada a Esgaroth: Bilbo menciona a la Ciudad del Lago en *La Comunidad del Anillo*,¹⁵⁹ cuando festeja su cumpleaños número 111. Recuerda cómo llegó a dicha ciudad en un tonel por la misma fecha en que cumplía 51 años.

b2) Del descubrimiento del Anillo Único: en *La Comunidad del Anillo*,¹⁶⁰ Gandalf revela a Frodo, sobre cómo Bilbo se hizo del Anillo Único, cuando éste logra ganarlo a Gollum en una competencia de adivinanzas. Gandalf señala que Bilbo y Golum adquirieron el anillo como una especie de “regalo de cumpleaños”, ya que el anillo llegó al poder de ambos en esas fechas. Agregó, que el anillo “tenía un poder nocivo sobre su dueño”.

c) Referencias largas, adopción de la línea argumental:

c1) El “Libro Rojo de la Frontera del Oeste”: en el Prólogo de *La Comunidad del Anillo*,¹⁶¹ se menciona que el “Libro Rojo” contiene la historia escrita por Bilbo: *Historia de una ida y una vuelta (El Hobbit)*. Ahí mismo, también se menciona el cómo se agregaron al “Libro Rojo”, más anotaciones referenciales a “la tradición Hobbit”, para así, esclarecer dudas que no se mencionaron en la historia de Bilbo.

Ahora bien, en “Nota Sobre los Archivos de la Comarca” (también aparecida en el Prólogo de *La Comunidad del Anillo*),¹⁶² se explica cómo el “Libro Rojo de la Frontera del Oeste” también contiene los tres libros y los “Apéndices” de la saga del anillo, presentados en conjunto como el “relato del fin de la Tercera Edad” (usado como fuente principal para “La Guerra del Anillo”). Más adelante, se cuenta cómo Frodo trajo el “Libro Rojo” (que en un principio era el diario de Bilbo) y le agrega la historia completa de “La Guerra del Anillo”. La compilación original que contiene el viaje de Bilbo y la guerra del anillo, “se perdió”. Sin embargo, sí se conservaron dos copias: una que pertenece a Sam y a sus descendientes, y otra resguardada en Gondor, en donde se agregan “Las historias de Aragorn y Arwen”.

¹⁵⁹ Tolkien, *La Comunidad*, 54.

¹⁶⁰ *Ibíd.*, 78.

¹⁶¹ *Ibíd.*, 15.

¹⁶² *Ibíd.*, 33-34.

Con esto, vemos cómo el “Libro Rojo” se utiliza para compilar y conectar las acciones heroicas realizadas por los Hobbits, y cómo más tarde, se transforma en parte de la trama o “historia oficial de la Tierra Media”.

c2) Sobre la posesión del Anillo Único: al inicio del capítulo “Acertijos en las Tinieblas” de *El Hobbit*,¹⁶³ tras una persecución y una caída, Bilbo encuentra de manera fortuita el Anillo Único. Tras una batalla de acertijos, Bilbo consigue librarse de ser asesinado por Gollum, y es así como el anillo queda a su resguardo. Es en *La Comunidad del Anillo*,¹⁶⁴ en donde Gandalf aclara el cómo la criatura Gollum adquiere el anillo. El mago cuenta a Frodo que fue el hobbit Déagol, el primero en encontrar el Anillo Único a las orillas del Río Grande. Con él, estaba su amigo Sméagol, el cuál al ser tentado por la maldad del anillo, lo asesina a traición. Sméagol toma posesión del Anillo Único y lo utiliza para realizar actos maliciosos. Gracias a esto, la comunidad lo destierra y Sméagol reptaba hacia las Montañas Nubladas para ahí, obsesionarse y pervertirse por el anillo, que lo transforma en la criatura Gollum.

De esta forma, Gandalf relaciona y explica la sucesión de eventos referentes al Anillo Único, y cómo éste pasa de ser un objeto mágico utilizado por Bilbo, a un objeto maldito que provoca la degradación de aquellos que intentan poseerlo. Es a partir de este redescubrimiento de la identidad del anillo de Sauron que se desprende toda la trama de la Guerra del Anillo. Es por ello que los héroes toman la decisión de destruir el Anillo Único, ya que, si Sauron logra hacerse con él, sería el fin de la Tierra Media.

d) Adopción de una larga escena:

d1) De los Trolls de piedra; Berto, Guille y Tom: en *La Comunidad del Anillo*,¹⁶⁵ la compañía atraviesa las Tierras Solitarias, en el camino, se topan con los tres Trolls convertidos en piedra. Frodo y Aragorn recuerdan con alegría las hazañas de Bilbo y Gandalf, y el cómo lograron despistar a los Trolls para que el amanecer los transformara en piedra. Sam, dedica una canción a la personalidad inocente de la raza de los Trolls de piedra. Ésta, pese a que no omite la malicia que reside en ellos al ser criaturas

¹⁶³ Tolkien, *El Hobbit*, 83.

¹⁶⁴ Tolkien, *La Comunidad*, 85-87.

¹⁶⁵ *Ibíd.*, 292-295.

creadas por Morgoth, sí contrasta el cómo los Trolls no cargan con la culpa de sus actos sanguinarios, y el cómo son más referenciados por sus actos de picardía.

Con el análisis previo, observamos cómo los objetos mágicos son fundamentales para explicar la relación de la trama mítica que persiste entre las obras; hablamos de la caída, en torno al cual gira la línea argumental del *Legendarium*. Ya se trate de los Silmarils y cómo a partir de su forja y su pérdida gira la trama de la “Quenta Silmarillion”, hasta el Anillo Único y la lucha que gira en torno a su destrucción. Ambos objetos, hay que decirlo, son analogías que refieren a la subcreación y a la posesión previamente explicadas, pues recordemos que su uso indebido es su posesión, en contraste con la imagen de instrumento para la subcreación. Pasemos ahora al siguiente subnivel de la intertextualidad: la metaficción.

3.3 Metaficción en el *Legendarium*

Lauro Zavala subcategoriza a la intertextualidad reflexiva (metaficción)¹⁶⁶ en dos vertientes:

1) Metaficción tematizada: en ella, se encuentra al texto que se contiene a sí mismo como referente, o una narración que trata acerca de la misma narración. Uno de los ejemplos sería un protagonista del relato, que sea a la par un creador, compilador o lector de otro/s relato/s.

2) Metaficción actualizada: aquí, los planos referenciales de la obra se yuxtaponen en un proceso de metalepsis. Los personajes, autores y lectores del relato, toman un rol implícito dentro de la obra y modifican la estructura ternaria del texto, esto tras alterar o distorsionar su determinada formalidad. Algunos de los ejemplos serían; cuando un personaje se sale de la página o cuando hace un llamado al lector, o cuando un autor o lector participan de la acción del relato.

¹⁶⁶ Lauro Zavala, «Elementos para el análisis de la intertextualidad», *Cuadernos de Literatura*, volumen V, n.º 10 (1999): 26-52.

Ahora bien, en el *Legendarium* tolkiano hay intertextualidad reflexiva, gracias a las diversas metaficciones que contienen los relatos. Por tanto, debemos identificar a las metaficciones al agruparlas por autores y temas, para así, dividir las en niveles subalternos:

Tabla 6: Metaficciones halladas en el “Libro Rojo”

Sobre las metaficciones referentes a el “Libro Rojo” y otros textos de la Comarca
<p>Meta autor:¹⁶⁷</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bilbo Bolsón <p>Meta ficciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Diario”. Primeras anotaciones de Bilbo referentes a su viaje a la Montaña Solitaria y la Batalla de los Cinco Ejércitos. - <i>Historia de una Ida y una Vuelta</i>. Obra basada en su “Diario”, más conocida como <i>El Hobbit</i>. Es terminada por Bilbo en Rivendel, antes de su último viaje al Oeste. - “Historia del Gran Anillo”. Libro en donde Bilbo realiza observaciones referentes a la Guerra del Anillo. - “Colección de Árboles Genealógicos”. Concepción histórica sobre las familias hobbits. - “Traducciones del Élfico”. Bilbo realiza su compilación histórica de Arda, sobre las leyendas e historias halladas en la biblioteca de Rivendel. Estas anotaciones, darán pie a la compilación de <i>El Silmarillion</i>; “Ainulindalë”, “Valaquenta”, “Quenta Silmarillion” y “De los Anillos del Poder y las Tercera Edad”. - “Libro Rojo de la Frontera del Oeste”.¹⁶⁸ Bilbo es co-autor, junto con Frodo y Sam, del compendio de las obras; <i>El Silmarillion</i>, <i>El Hobbit</i> y <i>El Señor de los Anillos</i>. Se trataba de “un libro voluminoso encuadernado en cuero rojo”. El original, tras ser resguardado en la Biblioteca de la Comarca de Torres de Abajo, se pierde.
Meta autor:

¹⁶⁷ Pertenece al primer nivel de metaficción.

¹⁶⁸ Tolkien, *La Comunidad*, 15-36. Todas las metaficciones referentes a los “libros y notas de la Comarca”, se toman del Prólogo.

- Frodo Bolsón

Meta ficciones:

- “Anotaciones sobre La Guerra del Anillo”. Dichas anotaciones, son las que Frodo lleva a la Comarca para usarlas como referencias del “Libro Rojo”.
- “Libro Rojo de la Frontera del Oeste”. Bilbo le entrega dicho libro a Frodo en Rivendel. Éste, de sus “Anotaciones sobre la Guerra del Anillo”, consolida su obra “La Caída del Señor de los Anillos y el Retorno del Rey” para así, añadirla al “Libro Rojo”. Aquí, se encuentran los libros; *La Comunidad del Anillo*, *Las Dos Torres* y *El Retorno del Rey*. Más tarde, el “Libro Rojo” le es cedido a Sam, que le agrega algunas notas.

Meta autor:

- Varios; Bilbo Bolsón, Frodo Bolsón, Samsagaz Gamyi, etc.
- Findegil (compilador)

Meta-meta autor:¹⁶⁹

- Barahir
- Bilbo Bolsón (autor compilado por Findegil)

Meta ficciones:

- “Libro del Thain”. Primera copia del “Libro Rojo de la Frontera del Oeste”. Traída de la Comarca a Gondor por Thain Peregrin Took, a petición del Rey Elessar. En Minas Tirith, se le agregan diversas anotaciones y correcciones de palabras élficas.
- “Libro Rojo de Grandes Smials”. Findegil realiza una copia del “Libro de Thain”, a petición del nieto de Peregrin Took. Además, organiza y le agrega las “Traducciones del élfico”, de Bilbo Bolsón. Esta copia es la que queda hasta los días presentes y se encuentra en la Biblioteca de la Comarca de Grandes Smials.

Meta-meta ficciones:

¹⁶⁹ Pertenece al segundo nivel de meta ficción.

<ul style="list-style-type: none"> - “Historia de Aragorn y Arwen”. Barahir (nieto de Faramir), cuenta la historia del romance entre Aragorn y Arwen; desde los días antes del nacimiento de Aragorn, hasta la desesperación de Arwen por su pérdida. - “Traducciones del élfico”. Findegil en Gondor, organiza y agrega por vez primera, las anotaciones de Bilbo referentes a los sucesos de <i>El Silmarillion</i>.
<p>Meta autor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meriadoc Brandigamo¹⁷⁰ <p>Meta ficciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Herbario de la Comarca”. Aquí, se discuten los orígenes y la historia del "arte" de los Hobbits de fumar tabaco con pipa. Desde Tobold Hornblower (que lo introdujo a la Comarca), a sus orígenes últimos en la Tierra Media, en las tierras a lo largo de los bancos meridionales del Anduin. - “Computo de los Años”. Estudio de las relaciones entre los calendarios de la Comarca y de Bree con los de Rivendel, Gondor y Rohan. - “Palabras y Nombres Antiguos de la Comarca”. Estudio sobre el parentesco de la lengua de los Rohirrim con algunas palabras de la Comarca.

Tabla 7: Metaficciones halladas en *El Silmarillion*

Sobre las metaficciones referentes a <i>El Silmarillion</i>
<p>Meta autor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bilbo Bolsón (compilador)¹⁷¹ <p>Meta-meta autor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúmil - Elendil - Elemmírë

¹⁷⁰ Todas las obras realizadas por Meriadoc Brandigamo, se hallan en una de las bibliotecas de la Comarca: Casa Brandi.

¹⁷¹ Tolkien y C. Tolkien, ed., *El Silmarillion*, 371-420. Las siguientes meta-meta ficciones, son referenciadas de las *Traducciones del Élfico*. Mencionadas de manera formal en el Índice de Nombres.

- Maeglor
- Dírhavel
- Túrin Turambar
- Autores desconocidos

Meta ficciones:

- “Traducciones del Élfico” (*El Silmarillion*).

Meta-meta ficciones:

- “Ainulindalë”. Realizado por Rúmil de Tirion, inventor del lenguaje escrito. “La Música de los Ainur”, es el relato que narra sobre la subcreación y los acontecimientos primigenios que moldearon a Arda.
- “Valaquenta”. Su autor no es mencionado. “El Libro de los Valar” es una especie de catálogo mítico, en donde se mencionan las aptitudes y labores de cada dios.
- “Quenta Silmarillion”. De diversos autores no mencionados. “La Historia de los Silmarils” narra los acontecimientos de la primera edad; el nacimiento de los hijos de Ilúvatar, del poderío de la raza élfica, su lucha por los Silmarils y la caída de su pueblo.
- “Akallabêth”. Palabra en Adúnaico que significa “La Sepultada”. Relato escrito por Elendil;¹⁷² habla sobre la decadencia y hundimiento de Númenor. La Caída de Númenor explica cómo el linaje superviviente, emigra hacia la Tierra-Media para fundar el reino de Gondor.
- “Aldudénië”. El “Lamento por los Dos Árboles” fue compuesto por el elfo Vanyarin: Elemmírë. Relata cómo Melkor con su lanza y Ungoliant con su veneno, hirieron a muerte a los árboles de la luz e hicieron descender la oscuridad en Valinor. Se cuenta que ni siquiera dicho relato, fue capaz de interpretar la aflicción y el terror que se sintió aquel fatídico día en Arda.
- “Narsilion”. “La Canción del Sol y la Luna”. Fue compuesta para recordar el cómo, del fruto y la flor de los árboles de la luz caídos, se hicieron el Sol y la Luna. Su intérprete/compositor original jamás es mencionado.

¹⁷² Tolkien y C. Tolkien, ed., *Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth* (United States of America: George Allen & Unwin, 1980), 226. En el capítulo The Line of Elros: Kings of Númenor, se especifica en la nota 16 que Elendil escribió el “Akallabêth”.

- “Noldolantë”. “La Caída de los Noldor” fue un lamento compuesto por Maeglor, el hijo de Fëanor. Cuenta sobre la rebelión de Fëanor en contra de los Valar, su exilio de Aman, y el cómo estos actos de los Noldor, propiciaron la matanza de los elfos Teleri.
- “Balada de Leithian”. Traducida como la “Liberación del Cautiverio”, de este romance se basa el capítulo “De Beren y Luthien” de *El Silmarillion*. Narra las hazañas del mortal Beren y la elfa Lúthien; gracias a su eterno lazo logran recuperar el Silmaril de la corona de hierro, sin embargo, la mordida del lobo Carcharot causa la trágica muerte de ambos.
- “Nan i Hîn Húrin”. La “Historia de los Hijos de Húrin” es una balada realizada por el poeta Dírhavel, de manera que; al narrarse en verso, en lugar de cantarse, se hablase. Se utilizó como fuente de inspiración para el capítulo De Turín Turambar de *El Silmarillion*. Trata principalmente sobre el hijo del rey Húrin, Túrin Turambar, héroe sombrío poseedor de la espada negra Gurthang. Éste, desafió al destino en varias ocasiones; de niño enfrenta una peste enviada por Morgoth; el encarcelamiento y tortura de su padre; el abandono de su madre; el asesinato de su amigo Beleg, perpetrado por su propia mano; su lucha contra Glaurung, el dragón inmenso de cuatro alas; su relación con su hermana Niënor, que, aunque inconsciente, no deja de ser incestuosa, lo que provoca la locura que la llevó a su muerte; el asesinato al esposo de Niënor, Brandir; al final, Túrin se suicida haciendo contrapeso con su espada maldita.
- “Laer Cú Beleg”. “El Canto del Gran Arquero” fue compuesto por Túrin Turambar para honrar la memoria de su compañero Beleg Cúthalion, ya que, gracias a su heroísmo, éste pudo rescatarle de las garras de sus captores. Un canto que refleja el horror de Túrin; tras haber asesinado al elfo Beleg por error al confundirlo con el enemigo, mientras huían de los orcos de Morgoth. Se trata de una especie de lamento, que se percibe entre la pérdida y la crueldad del destino.

Tabla 8: Metaficciones halladas en *El Señor de los Anillos*

Sobre las metaficciones referentes a la saga <i>El Señor de los Anillos</i> ¹⁷³
Meta autor:

¹⁷³ Tolkien, *Retorno del Rey*, 571-574, 600-604. Información extraída del Índice Temático de *El Señor de los Anillos*. En I Canciones y poemas y en IV Cosas.

- Frodo Bolsón

Meta-meta autor:

- Ori
- Autores desconocidos

Meta ficciones:

- “La Caída del Señor de los Anillos y el Retorno del Rey”. Segunda parte del “Libro Rojo de la Frontera del Oeste”, correspondiente a Frodo.

Meta-meta ficciones:

- “Himno a Elbereth Gilthoniel”. Himno tradicional cantado por los elfos, en honor a la memoria de la diosa Varda. Los elfos de la Tierra Media recuerdan a los árboles de Valinor y a la luz de las estrellas de Varda; que los guían y resguardan durante la oscuridad de la noche.
- “La Caída de Gil-galad”. Sam la interpreta en la senda de la Cima de los Vientos. Aragorn declara, que lo más probable era que Sam la sabía gracias a las traducciones de Bilbo. La canción narra cómo es que el Rey elfo Gil-Galad “la estrella radiante”, perece ante Sauron, en la Guerra de la última Alianza.
- “Canción de Beren y Lúthien”. Canción romántica interpretada por Aragorn, en estilo “Ann-thennath”; de “difícil traducción a la lengua común”. Habla del primer encuentro entre el hombre mortal Beren y la elfa inmortal Lúthien.
- “Libro de Mazarbul”. Se trata de una serie de crónicas escritas por Ori; de la llegada de Balin y el ejército enano, en su intento por recuperar el reino de Khazad-Dûm. La Compañía del Anillo se entera por esta historia, que los enanos fueron asesinados por los orcos.
- “Balada de Nimrodel”. Cantada por los guerreros de Gondor durante el sitio de Minas Tirith. Cuando el Príncipe de Dol Amroth y Gandalf cabalgan, incentivan la moral de los hombres; ya que los consideran como guerreros sagrados de alta estirpe. En el caso específico del Príncipe de Dol Amroth y su guardia, se sabía que su linaje procedía de númenóreanos y elfos.

Observamos cómo la metaficción del *Legendarium*, es un recurso para que la ficción vaya adentrándose sobre su discurso histórico. Desde la categoría metaficcional, la narración se percibe desde la originalidad que alberga una nueva imagen, en sucesión a otra nueva imagen de manera gradual. Pensemos en las metaficciones como recursos autorreferenciales de la propia narración, en los que las imágenes son variables y están sujetas a cambios desde los distintos planos de la ficción.

En la narración del *Legendarium*, los hobbits, elfos, enanos y hombres se convierten en poetas, intérpretes, escritores, editores y compiladores. Incluso llegan a fungir como bibliotecarios del mundo de Arda, o como comentaristas de los sucesos que transmiten. Aquí, la metaficción opera como un recurso de la narrativa; una manera de pensarse dentro de sí misma, en donde los límites de la ficción y su realidad se superponen. Cuando Bilbo o Frodo se hacen escritores, se convierten en narradores ficticios con el rol específico de cuestionar dicha realidad: reflexionan. Pareciera que, en la obra de Tolkien, la narrativa, en su intento de emular el concepto de historicidad, se sirve de la metaficción como un recurso para cuestionar sus parámetros narrativos, al ampliarlos desde una visión intertextual de la ficción misma. A continuación, veremos el ejemplo de la metaficción actualizada en el *Legendarium*, y cómo logra expandir aún más sus niveles narrativos.

En el “Apéndice F; I Los Lenguajes y los Pueblos de la Tercera Edad”, se alude a que, pese a que la saga del anillo está escrita en inglés (por un personaje traductor; Tolkien), la lengua original en la que se escribió el “Libro Rojo” fue el “Oestron”. Además, se introduce y explica la gramática de la lengua “Oestron” o “Lengua Común” de la Tierra Media, y el cómo prospera en aquella cultura ficticia:

La lengua representada en esta historia por el inglés [castellano] era el *Oestron* o la "Lengua Común" hablada en el oeste de la Tierra Media durante la Tercera Edad [...] Unos pocos de los antiguos Hombres Salvajes acechaban todavía en el Bosque

Drúadan en Anórien; y en las colinas de las Tierras Brunas había todavía restos de un viejo pueblo, antiguos habitantes de gran parte de Gondor. Éstos conservaron sus propias lenguas; mientras que en las llanuras de Rohan vivía ahora un pueblo nórdico, los Rohirrim, que habían penetrado en esa tierra unos quinientos años antes. Pero el *Oestron* era utilizado como segunda lengua por todos los que conservaban un idioma propio, aun por los Elfos, no sólo en Amor y Gondor, sino en todos los valles del Anduin y hacia el este hasta los límites del Bosque Negro. Aun entre los Hombres Salvajes y los Dunlendinos, que evitaban a los extraños, había algunos que eran capaces de hablarlo, aunque de manera entrecortada. (Tolkien, 2003: 551)

Observamos como los “Apéndices” del *Legendarium*, además de explicar y añadir información referente a la historia, también operan como complementos de la narración. El nivel metaficticio se va incrementando, cuando el personaje del “traductor Tolkien”,¹⁷⁴ transpone los lenguajes del “mundo real” con los del mundo fantástico, como si las imágenes de ambas se conjuntaran en una especie de discurso histórico ficticio; que busca explicar la evolución de la lengua del *Legendarium*.

El siguiente caso aparece en la continua sección “II Sobre la Traducción, del Apéndice F”. Aquí se refiere a la intrusión del supuesto autor en la obra, no desde Tolkien el escritor/filólogo, sino desde el “personaje traductor” que reflexiona sobre la metaficción el “Libro Rojo”:

Al presentar el asunto del Libro Rojo como historia que pueda leer la gente de la actualidad, el entero marco lingüístico se ha traducido en la medida de lo posible a términos de nuestro propio tiempo. Sólo las lenguas ajenas a la Lengua Común se han dejado en su forma original; pero éstas aparecen sobre todo en los nombres de personas y lugares. La Lengua Común, como lenguaje de los Hobbits y sus historias, inevitablemente se ha volcado al inglés [castellano] moderno. En el proceso se han reducido las diferencias entre las variedades observadas en el *Oestron*. Se ha intentado en parte representar estas variedades como variaciones del inglés [castellano]; pero la divergencia entre la pronunciación y el idioma de la Comarca y la lengua *Oestron* en boca de los Elfos y los altos hombres de Gondor era mayor que lo que se muestra en este libro. En verdad, los Hobbits hablaban en su mayoría un dialecto rústico, mientras que en Gondor y Rohan se utilizaba una lengua más antigua, más formal y más tersa. (Tolkien, 2003: 559-560)

¹⁷⁴ Tolkien, *Retorno del Rey*, 532, 551, 559-560. Véase en el “Apéndice E” y el “Apéndice F”.

En este nivel metaficticio, la narración del *Legendarium* va más allá de la mimetización histórica o mitológica. Es a partir del nivel narrativo, que la ficción se vuelve más compleja al trasgredir los modelos comunes de la supuesta realidad que el relato establece. El autor, Tolkien; se convierte en un personaje más, gracias a su supuesta relación interpretativa que tiene del “Libro Rojo”. El “Apéndice” del *Legendarium*, por tanto, nos lleva a otro nivel metaficticio: en las manos del personaje “Tolkien, el traductor”.

Por tanto, los textos del *Legendarium* referencian más textos del *Legendarium*, los cuales, a su vez, generan más textos a nivel interpretativo. Las historias de las historias del *Legendarium* se vuelven de cierta manera, una analogía al concepto de subcreación tolkiana; la referencia de las historias, que generan automáticamente más historias con nuevas adiciones u omisiones. Esto, desde la perspectiva que tiene el lector de la obra. Quizá, la propia narrativa del *Legendarium* nos pueda referenciar hacia dicha relación subcreativa.

3.4 Hipertexto/s e hipotexto en el *Legendarium*

Dice Gérard Genette, que en la literatura existe un aspecto universal. Refiriéndose a que las obras evocan a otras obras, es decir: las obras recuerdan a otras obras y se relacionan entre sí.¹⁷⁵ Además, Genette aclara que la hipertextualidad no son las clases de textos (refiriéndose al género), sino los aspectos de la textualidad,¹⁷⁶ desde un análisis que pretende entender a la hipertextualidad, como parte del conjunto de las características del texto.

Con esto, Genette afirma: “Entiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario”¹⁷⁷. Aquí, Genette señala que existen casos en los que

¹⁷⁵ Genette, *Palimpsestos*, 19.

¹⁷⁶ *Ibíd.*, 18.

¹⁷⁷ *Ibíd.*, 14.

las obras al evocar a sus predecesoras, pasan por distintas operaciones de transformación; ya sean simples o directas (como la transposición de las acciones de *La Odisea* de Homero, al *Ulysse* de Joyce), o, las más complejas e indirectas (en el caso de contar una historia completamente diferente, con cierta inspiración temática de la obra original: de *La Odisea* de Homero, a *La Eneida de Virgilio*). Ahora bien, dentro de las transformaciones complejas se encuentra la imitación; que, en este último ejemplo, imita el modelo de la épica y su lenguaje.¹⁷⁸

Con el *Legendarium*, pareciera que Tolkien, también busca imitar el lenguaje de las sagas vikingas, artúricas y de la épica griega; sin embargo, como previamente se había dicho, la intención del caldero tolkiano es también el de una transformación compleja, en donde la temática es la subcreación. Imitando el lenguaje clásico y con el estilo de los cuentos de hadas, Tolkien los lleva a la modernidad con las pautas narrativas de las novelas de aventura, agregando sus propios dialectos (mezclando lenguas romances con el nórdico), mapas (tomando los modelos de la edad media) y una nueva simbología para su cultura (como los emblemas de las casas y los caballeros medievales) al retomar arquetipos de héroes clásicos de la mitología griega y vikinga. También clasifica a sus criaturas inspirándose en bestiarios medievales, al trasladarlos a la modernidad en un catálogo de razas. A esto, también podríamos agregar la influencia directa de su tiempo, ya que, en sus antagonistas, podemos ver la fachada de tiranos, dictadores totalitaristas (como el nacional socialismo). Los héroes, preservan los ideales clásicos, tales como la virtud, la templanza y la fe; en un mundo que busca salir de la corrupción para renovarse. Las figuras mesiánicas como Gandalf o Aragorn,

¹⁷⁸ *Ibíd.*, 15-16.

se encargan de preservar dichos ideales en contra del yugo de la esclavitud y la sobreexplotación que Morgoth y Sauron desean llevar a la práctica.

Retomando a Genette, menciona que, en la intertextualidad hay una copresencia (presencia de un texto en otro). Así, “en forma todavía menos explícita y menos literal”, los textos, pueden relacionarse desde la alusión, con la comprensión del lector al percibir dicha copresencia del hipotexto en un hipertexto.¹⁷⁹ Con esto podremos decir; que para que un lector entienda el sentido del hipertexto, es necesario conocer la relevancia de su hipotexto.

La alusión de la temática de la subcreación pareciera estar encriptada en el *Legendarium*. Es en las canciones referentes a “los viajes”, que podemos detectar dichas alusiones subcreativas. Sí bien, las canciones del *Legendarium* son constantes y operan desde la composición de versos narrativos (rimas, estrofas, puentes, estribillos, etc.), también podrían aludir al “Ainulindalë”; en donde el tema de la canción de los Valar es el arte de la subcreación. Por consiguiente, hablamos de que quizá el “Ainulindalë” es el hipotexto de los hipertextos del *Legendarium*, debido a su temática del arte de la subcreación.

Tolkien llamaba directamente a la subcreación: arte. Sin duda, tomó el modelo aristotélico del arte, como aquel proceso en donde el artesano moldea y da forma a la materia en bruto. Es así como la producción estética, aquella técnica que al reinventarse “crea eternamente”, fluye no sólo de la técnica del artista, sino a partir de su imitación de la realidad en la roca (Poiesis). Así, por medio de la imitación,¹⁸⁰ que es un conocimiento de dicha realidad, logra obtener el relieve, el cual también es un nuevo conocimiento para el espectador sobre la esencia de la realidad. Y esto parte del proceso dinámico del arte, que, a partir de conocimiento de las cosas, se obtienen nuevas formas. Así (según el modelo

¹⁷⁹ *Ibíd.*, 10-11.

¹⁸⁰ Aristóteles, *Poética de Aristóteles* (Madrid: Gredos, 1974), 19.

clásico), el arte proviene de la dimensión estética, donde lo bello/creativo (desde su naturaleza), es lo agradable y perceptible a los sentidos.¹⁸¹ Por tanto, el arte debe fascinar al espectador desde nuevas experiencias del conocimiento de las cosas; en un análisis crítico y no desde la técnica del objeto como tal, sino desde su unidad misma.¹⁸² A esto último, podríamos decir que Tolkien utiliza a la subcreación y la posesión, como una analogía a lo bello y creativo, en oposición al sofisma técnico del arte que criticaba Aristóteles; sobre hacer del arte un provecho y no un proceso de transformación. Entendiendo esto, como la apropiación del valor del arte sin el beneficio de un conocimiento gradual.

Desde estas perspectivas, el “Ainulindalë” deberá ser el hipotexto de los hipertextos del *Legendarium*, desde las alusiones hacia dicho arte subcreador. Busquemos dichas relaciones en el cancionero tolkiano, que sirve como anecdotario de los personajes, para comprobar si ellos participan de la subcreación del mundo de Arda.

3.4.1 Alusiones a la subcreación; en las canciones melódicas del *Legendarium*

En relación directa con el “Ainulindalë”; *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, guardan ciertas alusiones a la subcreación. Podemos señalar la siguiente similitud: la canción, como un medio de representación narrativa del contexto. Por tanto, la canción en Tolkien, no sólo debe verse como un medio de representar imágenes fantásticas, o como un recurso narrativo, sino también; como una de las funciones en su estructura narrativa. Así, el “Ainulindalë” vendría a ser en la narrativa de Tolkien, una especie de canción mítica de la subcreación para el *Legendarium*. ¿Por qué elegir a la canción como un medio de representación subcreativa dentro de la narrativa del *Legendarium*? La respuesta se haya quizá, en la influencia de los

¹⁸¹ *Ibíd.*, 27.

¹⁸² *Ibíd.*, 28.

cantares de gesta anglosajones en la narrativa de Tolkien,¹⁸³ que bien, supo trasladar hacia el modelo de la canción melódica moderna. Lo poco que queda de los cantares de gesta en el *Legendarium*, es el modelo del viaje épico de los caballeros.

La temática del viaje se preserva en las canciones del *Legendarium* para ofrecer al lector una experiencia: una jornada descriptiva de Arda. Aquí, el lector subcreador redescubre los confines de Arda, a medida que transita en la lectura del *Legendarium*, ya que, los lugares una vez leídos en *El Silmarillion* o en *El Hobbit*, se revisitan desde nuevas perspectivas de los personajes de la saga del anillo. Pareciera que, en este afán historicista de las memorias de los héroes del pasado, los nuevos héroes contextualizan desde sus percepciones al lector sobre su entorno.

El entorno de Arda es descrito en la narrativa tolkiana a un grado toponímico, en donde cada región de ficticia es mapeada a detalle. Tolkien plantea el contexto geográfico, más como una atmósfera, en donde “aparentemente” lo conocido en los mapas se contrasta con la propia imaginación del lector. Esto, podríamos pensarlo como la frontera de lo desconocido, en donde lo que sabe el lector de este mundo fantástico, es el contexto, pero al recrear su forma a través de la lectura, pareciera que devela lo desconocido de lo inimaginable al aterrizarlo desde su percepción.

Es a partir del contexto toponímico tolkiano que se gestan en el lector las imágenes de las grandes torres, los valles, castillos y guaridas de dragones. El análisis del lector es guiado por la narrativa de Tolkien que describe, pero que se reinterpreta a parte del modelo de lectura en el que se hallan las canciones melódicas. Es en este punto que lo desconocido

¹⁸³ Recordemos que, en la épica anglosajona, el *Beowulf* y las sagas artúricas, son unos de los cantares de gesta más representativa para el inglés. Tolkien le habría dedicado gran parte de sus estudios filológicos en *Los Monstruos y los Críticos y Otros Ensayos*.

se devela. A esta perspectiva, quizá, era a lo que Tolkien se refería con el “modelo mágico”; que el lector detecta como una influencia de los cantares de gesta en el *Legendarium*.

Además, este contexto toponímico tolkiano pareciera insinuar una invitación abierta al lector hacia una sensación de nostalgia. Las ruinas de lo que alguna vez fueron grandes imperios abundan en *El Señor de los Anillos* (Dol Guldur, Amon Sûl, Argonath, Osgiliath). La nostalgia en las canciones de Aragorn, del pueblo élfico en *El Silmarillion*, o incluso en las canciones joviales de los enanos en *El Hobbit*; además de hacer percibir al lector las sensaciones de pérdida, lejanía o ausencia, se enfocan al viaje que busca aprender del pasado para renovar el presente.

Los valores de la renovación de la subcreación iniciados como una propuesta en el “Ainulindalë”; se demuestran en cada uno de los protagonistas de Arda. La importancia de las canciones en *El Hobbit*, es el tema del camino y su exploración. Es decir, ese deseo que despierta lo desconocido, entendiendo que existe el juego de contrastes, entre la luz y la oscuridad.

Cuando se narra el motivo principal (que es la búsqueda del tesoro del reino enano Erebor), por el cual los enanos habían contratado a su buscador (Bilbo); la atmósfera, que había sido un tanto picaresca por las canciones de los enanos, cambia. La seriedad de la aventura se narra a través de una canción de bajos tonos. Este es el coro principal:

Más allá de las frías y brumosas montañas,
a mazmorras profundas y cavernas antiguas,
en busca del metal amarillo encantado,
hemos de ir, antes que el día nazca [...]

La última estrofa, antes del coro final es la siguiente:

La montaña humeaba a la luz de la luna;
los enanos oyeron los pasos del destino,
huyeron y cayeron y fueron a morir
a los pies del palacio, a la luz de la luna.
Más allá de las hoscas y brumosas montañas,

a mazmorras profundas y cavernas antiguas
 a quitarle nuestro oro y las arpas,
 ¡hemos de ir, antes que el día nazca! (Tolkien, 2013: 25-26)

Una canción representativa del espíritu enano, ese recelo hacia las glorias del pasado.

El tesoro robado que simboliza la identidad del pueblo de las fraguas, del desvelo en las tinieblas; de las muñecas rotas por picos y palas. Los enanos son la raza primigenia, aquellos marginados por los Valar; de personalidad fría, de baja estatura y con terca voluntad. Los enanos que viven bajo tierra, se describen en *El Hobbit* como aquellos exploradores del inframundo de Arda; son pioneros de lo desconocido para los habitantes de arriba.

Después de la partida de Bilbo, en medio de su viaje iniciático al entrar en el valle de Rivendel, los elfos canturrean la osadía de los enanos:

¡Oh! ¿Qué hacéis,
 y adónde vais?
 ¡Hay que herrar esos poneys!
 ¡El río corre!
 ¡Oh! ¡Tra—la—la—lalle,
 aquí abajo en el valle!
 ¡Oh! ¿Qué buscáis,
 y a dónde vais?
 ¡Los leños humean,
 las tartas se doran!
 ¡Oh! ¡Tral—lel—lel—lelle,
 el valle es alegre? ¡Ja! ¡Ja!
 ¡Oh! ¿Hacia dónde vais
 meneando las barbas?
 No, no, no sabemos
 que trae a Bolsón
 y a Balín, y Dwalin
 abajo hacia el valle
 en junio, ¡Ja! Ja!

Termina esa canción con las siguientes dos últimas estrofas:

¡Oh! ¿Aquí os quedareis,
 o en seguida os iréis?
 ¡Se extravían los poneys!
 ¡La luz del día muere!
 Sería malo irse;
 mucho mejor quedarse,
 y escuchar y atender
 hasta el fin de la noche

nuestro canto. Ja! ¡Ja! (Tolkien, 2013: 61-62)

Con esto pareciera que los enanos, encantados por la cálida luz de la luna, la ven como aquel rayo de esperanza que ilumina las fatigas del día. Esa luz que pareciera recordarles a las piedras preciosas y minerales que emiten un brillo propio, símiles a los corazones enanos; difíciles de encontrar y, que se hallan en lo más profundo.

Los enanos deben emprender la aventura hacia los caminos de Arda; esos laberintos de bosques llenos de ríos que fluyen como venas de agua, que les amenaza con ahogarlos. Los enanos, que preparan su luz del crudo para sus candiles, están más acostumbrados al olor de vapores y gases subterráneos; le temen al olor salado del pescado fresco, a los olores veraniegos. Para ellos, el fango de abajo es más pulcro que el de arriba, al estar filtrado por la desgastada piedra, en donde el poco viento que corre desde la entrada de las cavernas, les lleva el oxígeno lleno de bacterias y moho; su nariz está especializada en ello. No los olores de las cosas silvestres que florecen bajo una desagradable briza.

La aventura, para los enanos, es el salir de la protección de sus cuevas; hacia una muerte segura entre las fauces quemadas del dragón Smaug. Por ello, Gandalf y su buscador Bilbo son de seria importancia para el séquito del rey Thorin. Son la guía en un mar de estrellas y rayos bochornosos. Por ello, los enanos para Bilbo, son criaturas contrarias hacia su conformismo. Quizá, al final de la guerra, la camaradería logró palidecer aquella pusilanimidad del Hobbit, para transformarla en valor.

En una canción postguerra, los enanos animan a su rey Thorin después de la fatídica jornada. Los enanos omiten elegía alguna, tras recordar aquel espíritu que merma entre la osadía y el orgullo. Esta es su última estrofa:

¡El trono de la Montaña otra vez liberado!
 ¡Atended la llamada, oh pueblo aventurero!
 El rey necesita amigos y parientes,

¡marchad de prisa en el desierto!
 Hoy llamamos en montañas heladas:
 ¡regresad a las viejas cavernas!
 Aquí a las Puertas el rey espera,
 las manos colmadas de oro y gemas.
 ¡Bajo la Montaña tenebrosa y alta,
 el rey ha regresado al palacio!
 ¡El Gusano Terrible ha caído y ha muerto,
 y así una vez y otra caerá el adversario! (Tolkien, 2013: 287)

Los enanos sabían que en su viaje hacia la superficie la muerte los acechaba. Y tanto estuvieron encerrados en sus cuevas, que se apartaron de la luz de los Valar. La subcreación se volvió posesión en los enanos; pues se habían quedado con la luz superflua que emanó de su codicia. Por ello, los enanos lucharon contra su decadencia. Con la recuperación de su tesoro (de su orgullo enano), los enanos de Erebor dejaron de ser aquel pueblo huraño que sólo se interesaba por sus asuntos bajo tierra. Erebor y Moria, siempre fueron los reinos bajo las sombras. Sin embargo, en la batalla de los cinco ejércitos, los enanos, tras una difícil jornada de renovación, lograron reencontrarse con elfos y hombres. *El Hobbit* finaliza con la siguiente melodía de Bilbo:

Los caminos siguen avanzando,
 sobre rocas y bajo árboles,
 por cuevas donde el sol no brilla,
 por arroyos que el mar no encuentran,
 sobre las nieves que el invierno siembra,
 y entre las flores alegres de junio,
 sobre la hierba y sobre la piedra,
 bajo los montes a la luz de la luna.
 Los caminos siguen avanzando
 bajo las nubes, y las estrellas,
 pero los pies que han echado a andar
 regresan por fin al hogar lejano.
 Los ojos que fuegos y espadas han visto,
 y horrores en salones de piedra,
 miran al fin las praderas verdes,
 colinas y árboles conocidos. (Tolkien, 2013: 327)

Con estas estrofas finales, el viaje de Bilbo pareciera terminar en una especie de añoranza hacia la aventura. Como si Bilbo al final se reencontrara una vez más en el principio.

Así se explica el sentido del título: *Historia de una ida y una vuelta*. Sin embargo, El Agujero Hobbit había dejado de ser aquella guarida resguardada por el dragón de lo cotidiano. Con un Bilbo no sólo renovado, sino dispuesto a contar algo fuera de lo ordinario, algo fresco y con valor: el “Libro Rojo”.

Sin duda, la temática de *El Hobbit* es el camino. La reflexión final que hace Bilbo de su viaje a lo inexplorado lo transforma. Ahora se identifica con el camino que “sigue avanzando”. Sabe que la aventura hacia dicho mundo puede tener cierto goce. De esta manera Bilbo, en su final feliz, deja a los caminos ya transitados, al retomar el valor de la subcreación: del cómo los caminos pueden llevar “de un lugar a otro”.

Bilbo reaparece en *La Comunidad del Anillo* con el festejo de su cumpleaños 111. En medio de la celebración, tras el agradecimiento a sus invitados; el Hobbit se pone el Anillo Único y desaparece. Antes de marcharse hacia Rivendel para terminar el “Libro Rojo”, se topa con Gandalf, el cual sospecha de la magia del anillo. El mago ha notado cambios del Hobbit en apariencia y personalidad: ensimismado en su preciado tesoro, Bilbo ha estado apartándose de la calidez de la Comarca.

En una especie de delirio, como si se tratase de su fetiche, Bilbo acaricia y susurra al anillo. El anillo quiere poseer al buscador, intenta alterar su realidad y aislarlo de sus seres queridos. Bilbo, en una especie de demoniomanía, se haya seducido por los placeres mundanos; el control que obtiene gracias al poder mágico de la invisibilidad. Después de todo, el anillo le había salvado de trolls, dragones y orcos. Sin embargo, aquello es sólo en apariencia. Para el anillo, Bilbo es una posesión más. El ojo de Sauron es superfluo; no ve al alma del portador, sino un cuerpo que manipular hasta su destrucción. El anillo da magia, a cambio de albedrío.

Bilbo es misógino, se odia a sí mismo y después ama a través del cariño que siente hacia Frodo. Sin embargo, esto último lo hace más resiliente. Bilbo es fuerte, más que Sméagol. En 60 años, el anillo ha ejercido su influencia sobre Bilbo y no ha podido generar más que una pasajera obsesión. Bilbo sigue siendo el eterno buscador, el viajero subcreador. El anillo no ha podido opacar el afecto hacia sus memorias; hacia el deseo de otro viaje. La balanza, finalmente se inclina hacia el peso del amor que siente Bilbo por el mago, su sobrino y sus recuerdos. Bilbo se aferra a su intimidad y decide terminar el “Libro Rojo” en Rivendel. Para ello, debe viajar una vez más al cruzar bosques, rodear montañas y navegar ríos. Al caminar en la senda, Bilbo tararea lo siguiente:

El camino sigue y sigue
 desde la puerta.
 El camino ha ido muy lejos,
 y si es posible he de seguirlo
 recorriéndolo con pie decidido¹⁸⁴
 hasta llegar a un camino más ancho
 donde se encuentran senderos y cursos.
 ¿Y de ahí adónde iré? No podría decirlo. (Tolkien, 2003: 62, 113)

Tras la canción, la frase que sigue en *La Comunidad del Anillo* es:

Bilbo se detuvo en silencio, un momento. Luego, sin pronunciar una palabra, se alejó de las luces y voces de los campos y tiendas, y seguido por sus tres compañeros dio una vuelta al jardín y bajó trotando la larga pendiente. (Tolkien, 2003: 62)

Esto sugiere que el anillo (aquel tesoro máspreciado tomado como su regalo de cumpleaños) ha quedado atrás. Bilbo deja su nostalgia y quizá, se imagina fumar de su pipa en la contemplación de un cielo nocturno, a la espera de un nuevo día. Bilbo, como cualquier adicto de fase temprana, aún es capaz de ejercer su propia voluntad. El anillo aún no es más importante que sus sueños ni sus seres amados. Bilbo cede al anillo “capaz de gobernarlos a

¹⁸⁴ Más adelante, la estrofa se repite. Sin embargo, tiene una pequeña modificación; la palabra “decidido”, se cambia por la palabra “fatigado”.

todos” a Frodo, y queda como un recuerdo más en su mente. Con esto, Bilbo da vuelta a la página y camina hacia una nueva aventura de renovación. La subcreación sigue su curso.

Siguiendo con lo previo, dentro de *La Comunidad del Anillo*, hay varias alusiones que reflejan aquel sentimiento de Bilbo por los caminos. Estas alusiones las hacen los demás miembros de la Comarca en forma de canciones, en donde parecieran apropiarse de la temática del viajero al contrastarla con la vida común. Una de ellas es la siguiente:

En el hogar el fuego es rojo,
y bajo techo hay una cama;
pero los pies no están cansados todavía,
y quizá aún encontremos detrás del recodo
un árbol repentino o una roca empinada
que nadie ha visto sino nosotros. [...]
La casa atrás, delante el mundo,
y muchas sendas que recorrer,
hacia el filo sombrío del horizonte
y la noche estrellada.
Luego el mundo atrás y la casa delante;
volvemos a la casa y a la cama.
Niebla y crepúsculo, nubes y sombra,
se borrarán, se borrarán.
Lámpara y fuego, y pan y carne,
¡y luego a cama, y luego a cama! (Tolkien, 2003: 118-119)

Al utilizar las analogías para contrastar la vida comunitaria con la aventura, se forma un oxímoron entre lo cotidiano y lo excepcional. De esta manera los objetos rutinarios del trabajo (que parecieran ser superfluos), se transforman en eventos extraordinarios para los Hobbits. En *La Comunidad del Anillo*, sigue existiendo una especie de recelo hacia el “confort del hogar”, en donde “lo de afuera” les parece obscuro:

Adiós les decimos al hogar y a la sala.
Aunque sople el viento y caiga la lluvia
hemos de partir antes que amanezca,
lejos, por el bosque y la montaña alta.
Rivendel, donde los Elfos habitan aún,
en claros al pie de las nieblas del monte,
cruzando páramos y eriales iremos de prisa
y de allí no sabemos a dónde.
Delante el Enemigo y detrás el terror,
dormiremos bajo el dosel del cielo,

hasta que al fin se acaben las penurias,
 el viaje termine y la misión concluya.
 ¡Hay que partir, hay que partir!
 ¡Saldremos a caballo antes que amanezca! (Tolkien, 2003: 156)

Con las canciones referentes a la temática del viaje, también se plantea cierta transformación en los Hobbits: la pérdida de la inocencia. La calidez del hogar, aquello de añejo que tienen los Hobbits (los agujeros hobbits, la jardinería, las granjas, las parcelas, los establos, la pesca, el mercado, las tabernas, las fiestas, el humo del tabaco, etc.), naufraga en el mar peligroso de La Tierra Media. Como si fuesen criaturas despojadas de su habitat por poderes que ellos aún no terminan por comprender (la posesión), los Hobbits en *La Comunidad del Anillo*, deben lidiar con los horrores del viaje: con canciones nostálgicas. Frodo con murmullos, trata de animar a sus compañeros de la siguiente manera:

Oh, vagabundos de la tierra en sombras,
 no desesperéis. Pues aunque oscuros se alcen
 todos los bosques terminarán al fin
 viendo pasar el sol descubierto:
 el sol poniente, el sol naciente,
 el fin del día y el principio del día.
 Al este o al oeste, los bosques acabarán. (Tolkien, 2003: 165-166)

Así, los Hobbits no están más ensimismados con la utópica visión de la Comarca, sino que son parte del conflicto de Arda; el de la subcreación y la posesión. Por tanto, los medianos al buscar sobrevivir a la catástrofe entienden que, sí la posesión de Sauron triunfa, no habrá más “idas y vueltas al hogar”. Sólo prisiones. De cierta manera, los Hobbits no están determinados a Arda, sino que simpatizan con los ideales de la subcreación. Nunca están comprometidos (obligados) a restaurar la paz en Arda (como tampoco lo están los magos, elfos, enanos y hombres), sino que coexisten con las eventualidades que suceden en ella. De ahí, que Frodo llame carga al anillo, no vista como una especie de obligación, sino entendida como todas las acciones suyas que competan a la fluidez de la vida de Arda. Los Hobbits son

responsables. Referente a esto, en *El Retorno del Rey*, cuando Sam entra a la Torre de Cirith Ungol, recuerda la siguiente canción infantil de la Comarca:

En las tierras del Oeste bajo el sol
 las flores crecen en Primavera,
 los árboles brotan, las aguas fluyen,
 los pinzones cantan.
 O quizás es una noche sin nubes
 y de las hayas que se mecen,
 entre el ramaje del cabello,
 las Estrellas Élficas
 cuelgan como joyas blancas.
 Aquí yazgo, al término de mi viaje
 hundido en una oscuridad profunda:
 más allá de todas las torres altas y poderosas,
 más allá de todas las montañas escarpadas,
 por encima de todas las sombras cabalga el Sol
 y eternamente moran las Estrellas.
 Ni diré que el Día ha terminado,
 ni he de decir adiós a las Estrellas. (Tolkien, 2003: 246)

Entendamos que, para los Hobbits, el viaje no se trata de una “misión para salvar La Tierra Media”, sino de un viaje con eventos inesperados (una aventura). No existe una concepción heroica de fama y gloria para el beneficio personal. Todo lo contrario, los Hobbits son altruistas dentro de los eventos que suceden en el viaje, ya que parecen entender que el bien mayor, es el corresponder al ideal de Bilbo: que el mundo con todo y sus criaturas siga su camino (subcreación).

Como si la vida se tratara de una serie de eventos en donde lo nuevo conlleva transformación. Los Hobbits en *El Retorno del Rey*, se sobreponen al pensar que la aventura apela a esos cambios importantes del mundo. En Rivendel, cuando Frodo se reencuentra con Bilbo, éste le dice que terminará su libro y canta de la siguiente manera:

Me siento junto al fuego y pienso
 en todo lo que he visto,
 en flores silvestres y mariposas
 de veranos que han sido.
 En hojas amarillas y telarañas,
 en otoños que fueron,
 la niebla en la mañana, el sol de plata,

y el viento en mis cabellos.
 Me siento junto al fuego y pienso
 cómo el mundo será,
 cuando llegue el invierno sin una primavera
 que yo pueda mirar.
 Pues hay todavía tantas cosas
 que yo jamás he visto:
 en todos los bosques y primaveras
 hay un verde distinto.
 Me siento junto al fuego y pienso
 en las gentes de ayer,
 y en gentes que verán un mundo
 que no conoceré.
 Y mientras estoy aquí sentado
 pensando en otras épocas
 espero oír unos pasos que vuelven
 y voces en la puerta. (Tolkien, 2003: 389-390)

En *El Retorno del Rey* se dice que el 25 de marzo del año 3019, es la fecha de la caída de Barad-dûr y la desaparición de Sauron. Después, en el año 3020 hay una gran abundancia, y en el año 3021 es el fin de la Tercera Edad. A partir de aquí empieza una nueva cuenta de los años para Arda.¹⁸⁵ Esta época es la de la renovación, que ofrece una vida nueva para las criaturas; los elfos decaen y hacen su éxodo hacia las tierras imperecederas del Oeste. Los Años de la Cuarta Edad de Arda, son marcados como la edad del reinado de los hombres, hasta la actualidad. Esta renovación es una vuelta de página en donde los años de decadencia (posesión) han quedado atrás, e inician los periodos de la subcreación. Los Hobbits; Bilbo, Frodo, Sam, Merry y Pippin, parecieran ser los encargados de recopilar los anales históricos. Sin embargo, es en las canciones Hobbits, en donde los caminos, siguen aludiendo a la subcreación como tal. Una vez más, en Rivendel, después de la destrucción del anillo, antes de su marcha hacia la Comarca, Frodo se encuentra a un desgastado Bilbo con su última canción:

El camino sigue y sigue
 desde la puerta.
 El camino ha ido muy lejos,

¹⁸⁵ Tolkien, *Retorno del Rey*, 512-514. Véase en el “Apéndice B; La Cuenta de los Años”.

y que otros lo sigan si pueden.
 Que ellos emprendan un nuevo viaje,
 pero yo al fin con pies fatigados
 me volveré a la taberna iluminada,
 al encuentro del sueño y el reposo. (Tolkien, 2003: 362)

En la conclusión de *El Retorno del Rey*, aparece una variante de la canción original de *El Hobbit*. Sin duda, Bilbo, se refiere a la continuación de la historia de Arda, en donde el camino sin fin, es una analogía a la subcreación que sigue su curso. Como si los caminos fueran líneas de vida que se cruzan entre sí; mientras una terminan, otras acaban. La vida de Arda es sistémica y está relacionada. La muerte es el mecanismo que opera para dar paso a la mortalidad. Para entender la vida de los seres de Arda, pensémoslos como los cuadros de las obras de teatro; que son en esencia, cambios de la escenografía. La ida y la vuelta, serán la apertura y el cierre del telón. Al final, pareciera que el viaje de Bilbo se renueva en otra existencia. Finalmente, en los Puertos Grises, Frodo también interpreta su última canción; la imagen es fuerte, ya que los Hobbits están por dirigirse a Aman, en donde irán a perecer en la luz de los Valar:

Aún detrás del recodo quizá todavía esperen
 un camino nuevo o una puerta secreta;
 y aunque a menudo pasé sin detenerme,
 al fin llegará un día en que iré caminando por esos senderos escondidos que
 corren al oeste de la Luna, al este del Sol. (Tolkien, 2003: 421)

Los Hobbits forman parte de aquello escondido de la canción de los Valar. Pensemos en el “Libro Rojo” como aquellos eventos inesperados que Ilúvatar, como director de orquesta, unifica y da orden a las notas interpretadas en la composición hecha por los seres angelicales. La aventura Hobbit como *aggregatum* del “Ainulindalë”. Con esto, ninguna pieza dirigida por Ilúvatar es igual a la otra, ya que los acontecimientos de Arda provienen de los distintos roles de las criaturas.

Así, en el “Ainulindalë”, cuando se mencione que los seres fantásticos de Arda son vástagos del pensamiento de Ilúvatar, se refiere a que Ilúvatar (como buen director de orquesta) conoce a sus intérpretes y a sus composiciones. Sin embargo, aquellos músicos que interpretan la canción/relato de Arda, lo hacen desde la improvisación; es decir, desde la calidad artística de cada personaje de Arda, que lo hace sin el seguimiento de algún guion predeterminado. El Valor estético de la Gran Música, depende de la de la renovación de Arda, en sociedad de los hechos narrados. Cada “camino nuevo o una puerta secreta”, son nuevas notas del pentagrama del mundo fantástico de Arda.

Conclusión; la reinterpretación como facultad del lector tolkiano

En el modelo de lectura mítica se colabora. Como los Valar del “Ainulindalë”, el lector recrea al mundo de Arda desde su lenguaje. La obra mítico- maravillosa de Tolkien apela desde un supuesto escenario cosmogónico, al explicar el origen de su universo. Esto propicia que los lectores experimenten el unísono y se identifiquen a través de los escenarios y personajes; se genera una identidad mítica, con la subcreación como recurso o ley de dicho universo ficticio. Conforme se profundiza en la lectura del *Legendarium*, se hace evidente la visión cíclica de la subcreación; de renovación.

Se propuso al caldero mágico tolkiano como parte fundamental para la constitución del *Legendarium*. En esta reinención de distintos modelos narrativos se recogen; a) la veracidad del discurso mítico (los ciclos de la caída y el final feliz), para establecer una problemática y una resolución del relato; b) cómo el discurso maravilloso normaliza las situaciones increíbles del relato, en donde la naturaleza de su acontecimientos es la subcreación; c) el discurso de historicidad, el cual le otorga medición de un tiempo imaginario y la sensación de obra inacabada --el lector atestigua la formación del mundo mítico-maravilloso-- y finalmente; d) el discurso formal de la épica que representa la

dicotomía del héroe subcreador y el villano poseedor (desde la sensación de leerlas como “leyendas arcanas”). De esta manera, el *Legendarium* proviene de la mezcla de distintos recursos narrativos, en donde el relato revela acontecimientos desconocidos.

En cuanto a la narrativa del *Legendarium*, pudimos identificar al narrador omnisciente (extradiegético) del relato clásico, mientras que, en *El Silmarillion*, identificamos al narrador extradiegético en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, en donde los personajes son partícipes y testigos de la aventura (la posición del narrador que está a favor del relato mítico de la subcreación). Las obras de *El Silmarillion* emulan la narración mítica (como si se tratara de la obra sagrada de Arda), en donde el pasado mítico se explica desde los escenarios de *El Señor de los Anillos*. Esta contemporaneidad de la narración del *Legendarium* actualiza los relatos pasados: disminuye la distancia de los acontecimientos. Por tanto, en el sistema de lectura en el *Legendarium* las obras coexisten en un mismo universo mítico-maravilloso; son interdependientes, ya que cada obra recrea la temática de la subcreación.

Esto nos llevó a tomar una postura intertextual, la cual nos reveló que el *Legendarium* tiene una línea argumental que gira en torno a la caída; los objetos mágicos son elementos analógicos de la subcreación, mientras que las referencias hacia escenas o personajes, son una constante para ampliar el argumento del *Legendarium*. En cuanto a la metaficción, observamos cómo opera para profundizar el discurso de la obra; los planos de la ficción se superponen, haciendo cuestionables los parámetros narrativos (las historias de las historias, en donde los autores subcrean la historia mítica de Arda; el *Legendarium*, desde la ficción, genera más obras). También sugerimos al “Ainulindalë” como el hipotexto del *Legendarium*, ya que plantea la subcreación desde la imitación del lenguaje simbólico-mítico. Al último, formulamos la alusión de la temática “del viaje”, al dinamismo de la subcreación; en donde

lo desconocido se revela y se vuelve anecdótico. Tras la recapitulación de los hechos narrados en la historia, el viaje y los nuevos caminos aluden a la subcreación, como las nuevas historias por contar.

Peter J. Kreeft,¹⁸⁶ propone a las palabras de *El Silmarillion* como “un relámpago del cielo, como un milagro”. Esto, debido a que Tolkien emula el estilo anglosajón, en donde las palabras; “son sólidas como montañas, pesadas y lentas como glaciares”. Refiriéndose a la narrativa de Tolkien desde una perspectiva de supernaturalismo. El lector se eleva gracias a la fuerza de las palabras, que no son sólo meros conceptos, sino que, gracias al lenguaje; “las palabras pueden vivir y tener su propio ser”. De esta manera, la poesía se trata de un discurso fundamental capaz de crear y recrear conceptos, gracias a la maleabilidad del lenguaje. Desde la emulación del lenguaje épico, el lector “siente” que camina como los Hobbits en el *Legendarium*.

Con esto, podríamos agregar que en el *Legendarium* existe en un plano elevado, el de la Gran Música dirigida por Ilúvatar: la música de la subcreación. Pensamos lo mismo que Kreeft, sobre que la música no es que estaría en el mundo de Arda; sino que el mundo de Arda está en la música. Como si se tratara de la música de las esferas, en donde la Gran Música incluye todas las canciones (los relatos de Arda). En este caso, la poesía tolkiana no es ornamental, ni tampoco una prosa original. Es práctica. Y la poesía no es el lenguaje original, sino la música recitada. En la poesía, dice Kreeft,¹⁸⁷ las palabras de la música se separan de la música misma. Arda es de cierta manera, una especie de pentagrama para su lector.

¹⁸⁶ Peter J. Kreeft, *The Philosophy of Tolkien: The Worldview Behind The Lord of the Rings* (San Francisco: Ignatius, 2005), 156-157.

¹⁸⁷ *Ibíd.*, 162.

Gregory Bassham¹⁸⁸ opina que esta perspectiva elevada de la fantasía tolkiana lleva al lector hacia un plano estético, en donde la belleza es un objetivo a seguir ya que “inspira y refresca”. Gracias a la lente de lo fantástico, el lector de Tolkien se deleita y hace del mundo rutinario, algo extraordinario. La narrativa tolkiana replantea los modelos clásicos y los renueva a lo moderno, para así volver al lector consciente de su realidad. Agregado a esto, John J. Davenport¹⁸⁹ dice que, gracias a la eucatástrofe tolkiana (del final feliz), el lector puede llegar a tener una enseñanza moral, debido al sentido escatológico sobre cómo una experiencia de oscuridad y desesperación, puede trascender gracias a la esperanza. La salvación es aquel giro insospechado, en donde el lector reconoce lo trágico de la maldad y la imperfección del mundo.¹⁹⁰ A esto, se añade la promesa del “Ainulindalë” para el *Legendarium*; la redención última al cese de la Gran Música.

Esta Gran Música, también ha tenido su expansión en distintos sectores. Ya se trate de la crítica tolkiana, la música de Howard Shore, el rock, o el heavy metal, la fantasía heroica, el cine de Peter Jackson, los juegos de rol como Calabozos y Dragones, o videojuegos que pueden convertir al jugador en un orco o un elfo, todos son ejemplos que apelan al *Legendarium*. Sin embargo, el tema será el mismo: el fenómeno tolkiano de la subcreación, entendida como esa constante transformación del arte. Aquí, podríamos pensar, en primera instancia, que el fenómeno podría ser sólo de afluencia, es decir, de abundantes manifestaciones en la cultura contemporánea. Sin embargo, el fenómeno influye en la cultura contemporánea porque expone, desde la ventana de lo fantástico, los problemas de la

¹⁸⁸ Gregory Bassham y Eric Bronson, *El Señor de los Anillos y la Filosofía* (Barcelona: Ariel, 2010), 81-84.

¹⁸⁹ *Ibíd.*, 259.

¹⁹⁰ *Ibíd.*, 264-265.

actualidad. Desde temáticas tales como, la dualidad, la desacralización, el industrialismo, el pesimismo o la posesión, etc., el *Legendarium* los asimila desde la eucatástrofe.

Esa ambición de Tolkien por querer hacer del *Legendarium*, aquella mitología que representa los ideales de la cultura inglesa, o el demostrar si el *Legendarium* es universal, por su temática mítica, quedarían a debatirse en otras investigaciones. De lo que sí estamos seguros es de que el *Legendarium* de Tolkien representa, en cuanto se refiere a lo literario, al lector ideal. Ese intérprete que ha sido el foco de atención de autores y críticos contemporáneos. El arte, ya sea desde el punto de vista pragmático o especulativo, es un mensaje que debe alzarse al conocimiento. Sí es volitivo o intelectual, el mensaje del arte en el último de los casos: es la apelación a su interpretación. El arte, también, puede representarse por medio de la subjetividad, como también desde la objetividad. Estas provienen del lector, aquel que reinterpreta el simbolismo de la obra. Lo que significa el arte, es lo cognoscitivo del ser humano.

Podemos decir finalmente que, el modelo del lector ideal tolkiano es aquel que debe proyectar la obra en cualquier tipo de discurso esa última condición del texto, que busca su transposición en la paráfrasis. Esta es tan sólo una idea, de los “caminos de ida y vuelta” que llevan a la mítica-maravillosa Arda, en la constante asimilación de la realidad del lector.

Bibliografía

- Andreas, Munch Peter y Magnus Olsen. *Norse Mythology, Legends of Gods and Heroes*. New York: The American Escandinavian Foundation, 1926.
- Aristóteles. *Poética de Aristóteles*. Madrid: Gredos, 1974.
- Bako, Elemer. *Elias Lönnrot and his Kalevala, A Selective Annotated Bibliography with an Introduction to the National Epic of Finland*. Washington: The Library of Congress, 1985.
- Bassham, Gregory, y Eric Bronson. *El Señor de los Anillos y la Filosofía*. Barcelona: Ariel, 2010.
- Bello, Javier. *IV. El problema de la posmodernidad: La "Lectura Secreta"*. Los Náufragos/Universidad de Chile.
<http://www.uchile.cl/cultura/poetasjovenes/naufragos4.htm>.
- Beristaín, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. México: Editorial Porrúa, 1995.
- Carpenter Humphrey, y Christopher Tolkien. *Cartas de J. R. R. Tolkien*. Barcelona: Minotauro, 1993.
- Carpenter, Humphrey. *J. R. R. Tolkien. Una Biografía*. Barcelona: Minotauro, 1990.
- Casona, Alejandro. *El kálevala: la epopeya nacional de Finlandia*. Buenos Aires: Losada, 1990.
- Eliade, Mircea. *Mito y Realidad*. Barcelona: Editorial Labor. S. A., 1991.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Barcelona: Editorial Lumen, 1989.
- . *Palimpsestos*. Madrid: Taurus, 1989.
- Grotta, Daniel. *J. R. R. Tolkien, El arquitecto de la Tierra Media*. Barcelona: Editorial Andrés Bello, 2002.
- Hesíodo. *Obras y fragmentos*. Madrid: Gredos, 1990.
- Horton, Alice. *The Lay of the Nibelungs*. London: George Bell & Sons, 1901.
- Kermode, Frank. *The Sense of an Ending, Studies in the Theory of Fiction*. New York: Oxford University Press, 2000.
- Kiaee, Iman y Masoud Abadi. *An Introduction to Literary Genres*. Chicago: Encyclopædia Britannica, 2009.
- Kilby, Clyde S. *Tolkien and The Silmarillion*. Wheaton: Harold Shaw Publishers, 1976.
- Kreeft, Peter J. *The Philosophy of Tolkien, The Worldview Behind The Lord of the Rings*. San Francisco: Ignatius, 2005.

- Kristeva, Julia. *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*. La Habana: UNEAC - Casa de las Américas, 1997.
- Lemaster, Tracy., et al. *The God of Small Things in Wisconsin*. Wisconsin: Center for the Humanities University of Wisconsin - Madison, 2012.
- Lindow, John. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. New York: Oxford University Press, 2002.
- Lord, Albert B. *The Singer of Tales*. London: Harvard University Press, 2000.
- Montealbán, Miguel Ángel Martínez. *El camino romántico a la objetividad estética, La filosofía del joven Schlegel como programa del primer romanticismo alemán*. Valencia: Universidad de Murcia, 1992.
- Pancorbo, Luis. *El banquete humano: Una historia cultural del canibalismo*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2008.
- Platón. *Diálogos*. México: Porrúa, 1991.
- . *Platón I, Diálogos*. Madrid: Gredos, 2010.
- . *Platón II, Diálogos*. Madrid: Gredos, 2011.
- Pöltner, Günther. "La idea de Richard Wagner de la obra de arte total" *Thémata, Revista de filosofía*, n.º 30 (2003): 171-185.
- Purtill, Richard. *Lord of the elves and eldils/ fantasy and philosophy in C. S. Lewis and J. R. R. Tolkien*. Michigan: The Zondervan, 1974.
- Raymond, Gary. *J. R. R. Tolkien, Su vida, sus obras y su influencia*. Barcelona: Blume, 2013.
- Revilla, Federico. *Diccionario de Iconografía*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1990.
- Reynolds, Roberto Rosaspini. *Mitos y Leyendas Celtas*. Buenos Aires: Ediciones Continente, 1999.
- Saer, Juan José. *El concepto de ficción*. Buenos Aires: Seix Barral, 2014.
- Shakespeare, William. *Macbeth*. Madrid: Alianza Editorial, 2013.
- Stúrluson, Snorri. *Edda Mayor*. Madrid: Alianza Editorial, 1986.
- . *Edda Menor*. Madrid: Alianza Editorial, 1984.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México: Premià Editora, 1980.
- Tolkien, J. R. R. y Christopher Tolkien., ed. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro, 2012.
- . *Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth*. United States of America: George Allen & Unwin, 1980.
- Tolkien, J. R. R. *Árbol y Hoja y el Poema Mitopeia*. España: Deagostini/Minotauro, 2002.

- . *Bilbo's Last Song*. London: HarperCollins, 1991.
- . *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro, 2013.
- . *El Señor de los Anillos, I. La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Minotauro, 2003.
- . *El Señor de los Anillos, II. Las Dos Torres*. Barcelona: Minotauro, 2003.
- . *El Señor de los Anillos, III. El Retorno del Rey*. Barcelona: Minotauro, 2003.
- . *Hoja de Niggle, Las Aventuras de Tom Bombadil*. Barcelona: Minotauro, 2013.
- . *Los Monstruos y los Críticos y otros ensayos*. Barcelona: Minotauro, 1998.
- . *The History of Middle-earth, Part I*. London: HarperCollins, 2000.
- . *The Silmarillion, The Myths and Legends of Middle-Earth*. London: HarperCollins Publishers, 2004.
- . *Unfinished Tales of Middle-Earth and Númenor*. London: Harper-Collins, 2001.
- Walker, Steve. *The Power of Tolkien's Prose, Middle-Earth's Magical Style*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Waugh, Patricia. *Metafiction, The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Londres: Routledge, 1984.
- Williams, Ifor. *Lectures on Early Welsh Poetry*. Dublin: Dublin Institute for Advanced Studies, 1944.
- Zavala, Lauro. «Elementos para el análisis de la intertextualidad» *Cuadernos de Literatura*, volumen V, n.º 10, 1999: 26-52.