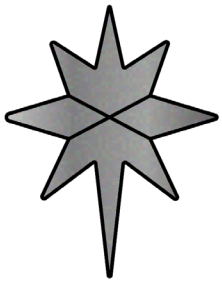
La arquitectura fantástica de Tolkien

El dibujo del habitar en la Tierra Media



Marina I. Lequerica

Trabajo Fin de Grado
Otoño 2021

Escuela Técnica Superior de
Arquitectura de Madrid

La arquitectura fantástica de Tolkien:
El dibujo del habitar en la Tierra Media

Marina Isabel Lequerica Martínez de Osaba

Tutor: Enrique Delgado Cámara
Departamento de Proyectos Arquitectónicos

Aula 5
Trabajo Fin de Grado
Otoño 2021

14 de enero de 2022

Escuela Técnica Superior de
Arquitectura de Madrid

Imagen de portada:
"La estrella de la tarde"
Elaboración propia

0. Resumen

1. Introducción

2. Contexto de la subcreación

- 2.1. El legado de John Ronald Reuel Tolkien
- 2.2. Nueva mitología inglesa
- 2.3. El rechazo del progreso
- 2.4. La tradición natural

3. Análisis del habitar en la Tierra Media

- 3.1. Los hobbits
  - 3.1.1. La arquitectura del confort
  - 3.1.2. Caso de estudio: Bolsón Cerrado
- 3.2. Los elfos
  - 3.2.1. La arquitectura de los árboles
  - 3.2.2. Caso de estudio: Caras Galadon
- 3.3. Los hombres
  - 3.3.1. La arquitectura de las grandes fortalezas
  - 3.3.2. Caso de estudio: Minas Tirith
- 3.4. Los enanos
  - 3.4.1. La arquitectura de la montaña
  - 3.4.2. Caso de estudio: Reino de Moria
- 3.5. Las huestes del Mal de la Tierra Media
  - 3.5.1. La arquitectura como máquina de guerra
  - 3.5.2. Caso de estudio: Isengard
- 3.6. Comparación de los casos de estudio

4. Conclusiones

5. Bibliografía

6. Relación de Imágenes

7. Extractos

0. Resumen

John Ronald Reuel Tolkien fue un filólogo inglés de principios del siglo XX cuyo proyecto de vida consistió en la creación de una nueva mitología inglesa que vertebraría todo un mundo fantástico de grandes aventuras. Como el propio Tolkien explicó en una conferencia, es la imaginación del autor la que hace posible la creación de un mundo secundario, pero es el mundo real en el que se basa el que le confiere solidez y lo dota de realismo.

Este ejercicio pretende estudiar esos lazos entre el mundo real y el mundo imaginario, entender las bases de la deconstrucción de la realidad para la creación de algo nuevo y analizar las arquitecturas fantásticas en las que habitan las criaturas del universo de Tolkien.

Para ello, el trabajo se apoya en su obra escrita y en sus ilustraciones. Se hará un repaso por los momentos clave de la biografía del autor que moldearon de alguna manera este mundo secundario. Se estudiará la relación con el Arts & Crafts, la influencia que tuvo William Morris en él y cómo su obra más conocida es una metáfora de su rechazo a la industrialización. Se estudiará también la tradición natural que confiere a las criaturas de su mundo y a su arquitectura, volviendo a una tradición medieval.

Se analizarán las formas de habitar de cinco de las razas que Tolkien describe en sus libros para obtener una visión amplia del habitar en la Tierra Media y con esa información poder hacer un análisis gráfico de esos espacios tal y como los ideó el autor.

Palabras clave

J.R.R. Tolkien
Arquitectura fantástica
Tierra Media
Formas de habitar
Dibujo

1. Introducción

> "En un agujero en el suelo, vivía un hobbit. No un agujero húmedo, sucio, repugnante, con restos de gusanos y olor a fango, ni tampoco un agujero seco, desnudo y arenoso, sin nada en que sentarse o que comer: era un agujero-hobbit, y eso significa comodidad."[1]

Con esta frase presentó John Ronald Reuel Tolkien a Eä, el universo fantástico que él creo. Tolkien fue un filólogo sudafricano de padres ingleses que dedicó más de la mitad de su vida a la creación de una mitología inglesa ante la inexistencia de esta frente a las ricas mitologías de los países mediterráneos. Su obra fue muy prolija, pero no publicó en vida gran cosa, ya que no dejaba de revisarla.

Sus libros cuentan la historia a Arda, un planeta Tierra añejo y fantástico, donde existen dragones y criaturas llamadas hobbits. Y este trabajo se centrará en el continente de la Tierra Media, donde tienen lugar las dos primeras aventuras que publicó el autor.

Este trabajo estudiará las formas de habitar le las criaturas que creo el considerado Padre de la Fantasía en sus libros. Como se verá, esas formas de habitar están intrínsecamente ligadas a dichas criaturas, así como a su cultura y al entorno en el que se hayan, convirtiéndose en un reflejo de estas. Se verá que la naturaleza fue un tema que preocupó mucho al autor, lo que se refleja en su obra y sus arquitecturas.

Por último, se relacionará todo este mundo imaginario con el mundo real para entender cómo la fantasía se apoya en la conocido y por eso es creíble. El nexo entre fantasía, mito y realidad.

Objetivos

El primer objetivo de este trabajo es entender la mitología de Tolkien como estructuradora de su obra, y encontrar y analizar sus fuentes. Con esto, obtener una idea clara de las criaturas que viven en la Tierra Media.

El segundo objetivo es el estudio y análisis de las formas de habitar de dichas criaturas basándonos en la definición escrita y definición dibujada que les da el propio Tolkien, para obtener una visión amplia de cómo se habita la Tierra Media, y elaborar entonces un análisis gráfico pormenorizado de casos concretos.

El tercer objetivo es encontrar los enlaces con la realidad en los que se apoyan dichas formas de habitar para que sean creíbles.

---

1 J.R.R. Tolkien *El Hobbit*

Metodología

He recopilado los libros y textos de John Ronald Reuel Tolkien, así como sus dibujos y manuscritos, obteniendo una selección de lecturas que se considerarán fuentes principales.

De la lectura de esas fuentes principales, he extraído las descripciones espaciales y arquitectónicas de los diferentes lugares contenidos en la novela, acotados a aquellos relacionados con cada una de las cuatro razas de las llamadas gentes libres de la Tierra Media, así como de aquellos relacionados con las huestes del mal.

Para contextualizar esas descripciones, he buscado también las fuentes y referencias del propio Tolkien en su vida y en entorno. También he estudiado el complejo universo que creó el autor en su prolífica obra, centrándome en la mitología que atañe a las razas elegidas, para entender su origen.

En una primera fase, he analizado cada raza con cada forma de habitar y de vivir. De ese estudio, he dibujado las arquitecturas más representativas de cada raza, siendo lo más fiel posible a la descripción escrita e ilustrada del propio Tolkien y ayudándome de las referencias y fuentes encontradas.

La elección de los casos de estudio

Del profundo e intrincado mundo de Tolkien, decidí centrarme en las cuatro razas que conforman las Gentes Libres de la Tierra Media: hobbits, elfos, hombre y enanos. Además, por buscar un antagonista, una antítesis, decidí hablar también en este trabajo de las fuerzas del mal de la Tierra Media, que no consisten en una raza única, pero sí están formadas mayoritariamente por orcos.

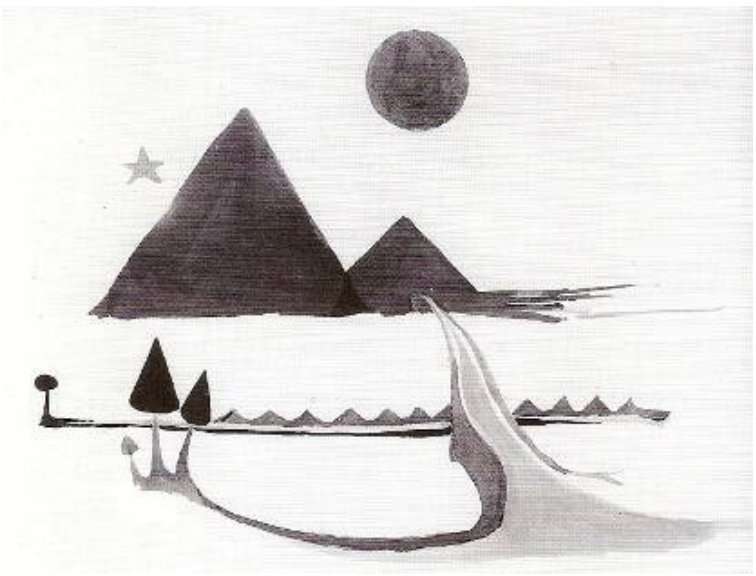
Otra acotación necesaria fue la decisión de incluir sólo las arquitecturas desarrolladas en los libros de *El Hobbit* y de *El Señor de los Anillos*, que en la obra se sitúan dentro de la Tercera Edad del Sol, ya que están descritas con más detalle y que fueron publicados en vida por el autor. El resto de textos, aunque también de su mano, fueron editados por su hijo, muchos de ellos seleccionados o descartados por él.

Además de las diferencias entre distintas razas, existe una clasificación interna que atiende a la posición geográfica del asentamiento en cuestión además del origen y viaje de ese asentamiento durante las Edades Anteriores. Aunque en este trabajo menciono muchos de esos asentamientos, se ha elegido un caso de estudio dentro de caza raza, haciendo un total de cinco casos de estudio, atendiendo cuál era el más representativo de cada una de ellas.

Aviso al lector

Una mala creencia sobre el universo creado por Tolkien es pensar que hablaba de otro planeta. Tolkien siempre defendió que no era un tema espacial, sino un asunto temporal, es decir, que el mundo de Arda está ubicado en el planeta Tierra, pero en otro tiempo. Un tiempo pasado muy remoto y fantástico.

Por el bien del ejercicio, se ha tratado la obra de Tolkien como si fuera un libro de historia. Se tratará la obra con rigor y respeto para conseguir los objetivos planteados anteriormente. Pero para avanzar en la lectura de este trabajo, es necesario un acto de fe y un ejercicio de imaginación. A partir de este punto, la magia existe, los codiciosos dragones aún viven más allá de las Montañas Grises del Norte y los humanos no somos las únicas criaturas que habitan estos lares. Este es el mundo de Tolkien.



1.1. Más allá

2. Contexto de la *subcreación*

Tolkien es considerado el padre de la fantasía. Esto se debe a su *Legendarium*, término que él mismo usaba para referirse a aquellas de sus obras que trataban de la mitología de Arda. En 1939, escribió Tolkien un ensayo titulado *Sobre los cuentos de hadas*. En este ensayo, acuñaba por primera vez el término *subcreación* para referirse tanto al proceso como al producto de la invención de mundos imaginarios por parte de un autor, al que llamaría *subcreador*. Un autor que deliberadamente crea ese mundo imaginario con razones más allá de ser el telón de fondo de una historia. Esta *subcreación* sería un mundo secundario, ya que el mundo en el que nosotros vivimos sería el *Mundo Primario*, y el *Creador* no es otros sino Dios.[1] Dios es el único que puede crear de la nada, *creatio ex nihilo*, y la imaginación es un don concedido a la humanidad por Dios. Así, los *mundos secundarios* imaginados por el hombre están intrínsecamente relacionados con el *Mundo Primario*, y están limitados a aquellas preexistencias de la Creación de Dios; entonces, los *mundos secundarios* se apoyan en el *Mundo Primario* y existen en él. Puntualizaba Tolkien, filólogo de carrera, que el lenguaje es el principal medio para la *subcreación*.

> "Si de la hierba podemos abstraer lo verde, del cielo lo azul y de la sangre lo rojo, es que disponemos ya del poder del encantador. A cierto nivel. Y nace el deseo de esgrimir ese poder en el mundo exterior a nuestras mentes. De aquí no se deduce que vayamos a usar bien de ese poder en un nivel determinado; podemos poner un Verde horrendo en el rostro de un hombre y obtener un monstruo; podemos hacer que brille una extraña y temible luna azul; o podemos hacer que los bosques se pueblen de hojas de plata y que los carneros se cubran de vellocinos de oro; y podemos poner ardiente fuego en el vientre del helado saurio. Y con tal *fantasía* que así se la denomina, se crean nuevas formas. Es el inicio de Fantasía. El Hombre se convierte en subcreador."[2]

2.1. El legado de John Ronald Reuel Tolkien

John Ronald Reuel Tolkien (en adelante Ronald, JRRT o Tolkien) nació un 3 de enero de 1892 en la ciudad de Bloemfontein, capital del Estado Libre de Oran-

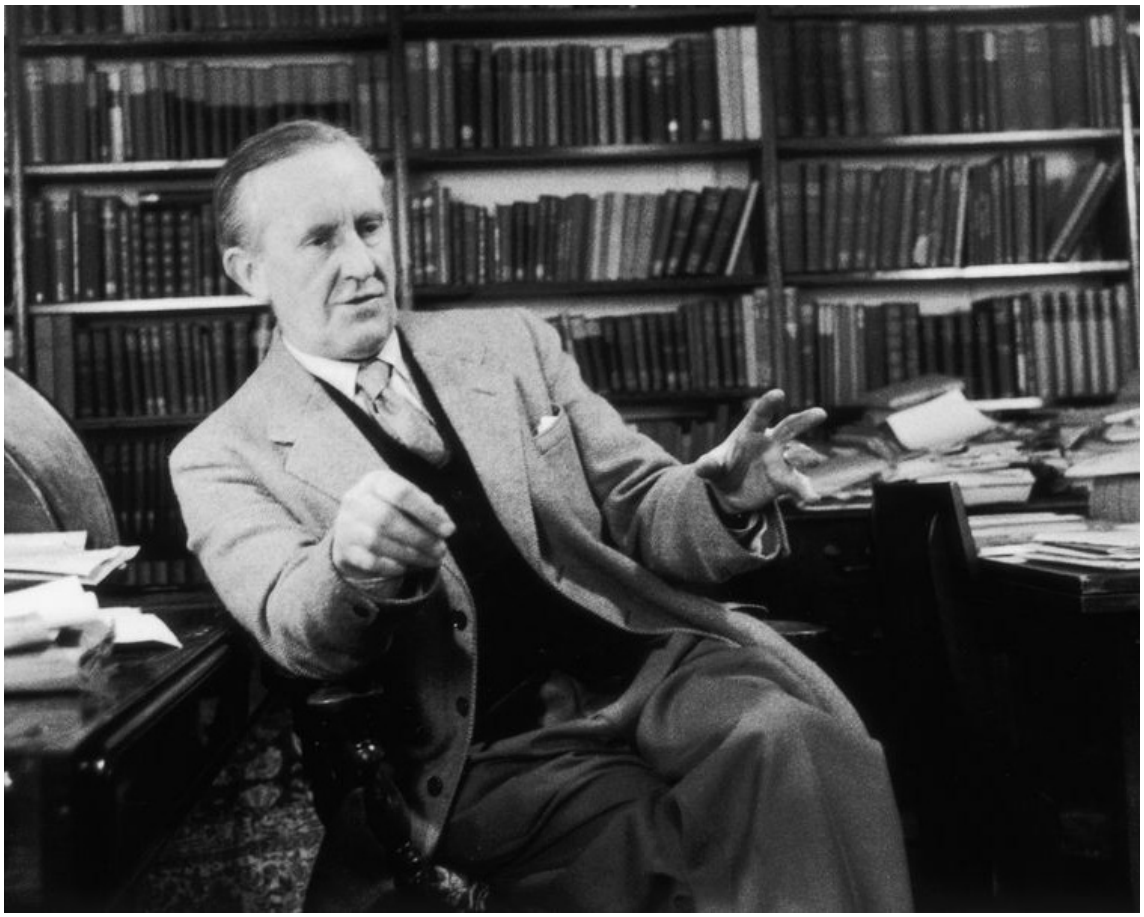
1 Aunque se cuenta más adelante, a ese punto debería explicar que Tolkien era un cristiano muy devoto.

2 J.R.R. Tolkien *Sobre los cuentos de hadas*

ge, de padres ingleses. En 1895, su madre, Mabel, decide volver a Inglaterra con él y su hermano Hilary, dos años menor, quedando el padre, Arthur Reuel, en la ciudad sudafricana. Tras la muerte de este el año siguiente, y ante el cese de ingresos que su deceso causó, Mabel se ve obligada a irse a vivir con los dos niños a una pequeña casa de campo en Sarehole Mill, Birmingham. Esa imagen pintoresca de la campiña inglesa y de sus amables gentes agricultoras será la base de la creación de la Comarca y sus pequeños habitantes.

Mable se hizo cargo de su educación en casa, enseñándoles latín. Es entonces cuando Ronald desarrolla su gusto por los idiomas y su interés por los cuentos clásicos hasta que en 1900 se convierte al catolicismo, lo que supuso el rechazo tanto de su familia, como de la familia de Arthur. Se mudaron entonces a las afueras de Birmingham, al suburbio de Moseley, donde Ronald asistió a King Edward's School. Se mudaron a King's Heath en 1901 y se volvieron a mudar en 1902 a Edgbaston, donde los niños cambian de colegio a St. Philip's Grammar School, hasta 1903, cuando Ronald obtiene una beca y regresa a King Edward's School. Con un grupo de amigos, funda el T.C.B.S. (Tea Club and Barrovian Society), que se reunía después de clase a tomar té en los almacenes Barrow's para charlar, recitar clásicos o incluso sus propias composiciones.

Mabel murió en 1904 a causa de la diabetes que padecía, dejando como tutor de sus hijos al Padre Francis Morgan, el sacerdote católico del Oratorio de Birmingham. Ronald y Hilary vivieron con su tía materna Beatrice. Es en esa época cuando descubre el anglosajón, los poemas de Beowulf y Sir Gawain y el caballero verde, y es cuando empieza a crear sus primeros lenguajes privados.



2.1. J.R.R. Tolkien

En 1908, al ver que no eran felices, el Padre Francis les buscó alojamiento en la casa de la Señora Faulkner. Ahí conoció a la que sería el amor de su vida, Edith Mary Bratt.

En 1911 viajó a Suiza, donde quedó muy impresionado con los Alpes, lo que luego inspiraría alguna de sus aventuras literarias. Obtuvo una beca para el Exeter College de Oxford, donde se dedicó al estudio de las lenguas antiguas. Y fue allí donde estudió el inglés antiguo y descubrió el poema de Crist de Cynewolf, de cuyas coplas surgiría el primer personaje de la Tierra Media y el poema que se considera el origen del Legendarium de Tolkien: El viaje de Eärendel, la Estrella de la Tarde.

Cuando alcanzó la mayoría de edad, Ronald le pidió matrimonio a Edith en una carta, pero ella ya estaba prometida con otra persona. Pero al reencontrarse con él, decidió anular su compromiso y casarse con el sudafricano. Esta historia inspiró al autor mucho más tarde para escribir Beren y Lúthien, el cuento de la elfa Lúthien que renuncia a su inmortalidad para quedarse con un humano. Y así llamaba él a Edith, Lúthien, y así pensaba él de sí mismo, Beren.

En 1914 se prometió con Edith tras la conversión de esta al cristianismo, pero ese verano estalló la Primera Guerra Mundial. En 1915, tras graduarse de Oxford con una mención de honor en Literatura y Lengua Inglesas, se alistó en el batallón de Fusileros de Lancashire. Antes de ser desplegado en 1916, se casó con Edith en Warwick. Fue destinado a la Batalla del río Somme (Francia), una de las peores y más cruentas batallas de la Gran Guerra y donde perdió muchos amigos. Ese noviembre vuelve a Inglaterra con "la fiebre de las trincheras" y durante su convalecencia empezó a escribir *El libro de los Cuentos Perdidos*, que más tarde se convertirían en *El Silmarillion*, su obra magna. *La caída de Gondolin*, uno de esos cuentos, plasma el horror de los conflictos bélicos que el propio Ronald había visto y sentido.

Entró como profesor de Lengua Inglesa en la Universidad de Leeds después de haber colaborado en la redacción de *New English Dictionary* (1918), y a los 33 años consiguió la cátedra de Anglosajón en la Universidad de Oxford. Allí conoció a Clive Staples Lewis, otro profesor, con el que forjó amistad y fundó los Inklings, un grupo de profesores y académicos que se reunían en pubs para recitar y leerse sus escritos, criticarse amablemente.

> "Él era un gran hombre lleno de dilaciones y carente de método. De hecho, era bastante desordenado en todo lo que hacía."[3]

Ronald y Edith tuvieron cuatro hijos: John Francis Reuel (1917-2003), Michael Hilary Reuel (1920-1984), Christopher John Reuel (1924-2020) y Priscilla Anne Reuel (1929). El autor disfrutaba escribiendo y dibujando historias para ellos, como las cartas de Navidad en las que él fingía ser Papá Noel escribiendo desde el Polo Norte o el cuento infantil *El Hobbit*.

El trabajo de su vida, sin embargo, fue la creación de una mitología propia que compensara la que Inglaterra no tenía, en comparación con otros pue-

3 C.S. Lewis sobre J.R.R. Tolkien

blos europeos. Lo que más tarde se convertiría en *El Silmarilion* empezó como una antología de mitos llamada *El Libro de los Cuentos Perdidos*, que recogía los cuentos que había escrito durante años. Pero las editoriales rehusaron a publicarlo. Susan Dagnall, de la editorial Allen & Unwin, leyó el que entonces era el manuscrito de *El Hobbit* y le instó a acabarlo. Tolkien no creía que una historia así fuera a interesar a la gente, pero su buen amigo C.S. Lewis le convenció, y en 1937 salió publicado *El Hobbit: un viaje de ida y vuelta*. El éxito fue inmediato y la editorial le pidió al autor una segunda parte de las aventuras de esas pequeñas criaturas llamadas hobbits. Tolkien aceptó, y empezó a escribir la esperada secuela, una obra más madura, más oscura y bastante más larga que aquel cuento infantil. Pero el autor aprovechó la oportunidad y convirtió la historia en parte de su mitología. Así, en 1954 publicó los dos primeros volúmenes de *El Señor de los Anillos*, y en 1955 vio la luz el tercero. Debido al éxito sin precedentes que tuvo la obra, la editorial accedió al fin a publicar *El Silmarilion*, y Tolkien dedicó el resto de su vida a intentar acabarlo. En 1959 se retiró de la docencia, pero siguió escribiendo. Fue nombrado Comendador del Imperio Británico por la reina Isabel II, y Doctor Honoris Causa en Letras por la Universidad de Oxford.

Edith murió en 1971. Y dos años después, el 2 de septiembre de 1973, falleció J.R.R. Tolkien. En vida, a pesar de tener una extensa obra académica y fantástica, publicó poco de todo lo escrito referente al *Legendarium*, ya que su obra estaba en constante revisión. Fue su hijo Christopher el que se encargaría de la edición y publicación de todo el trabajo de su padre después de su muerte. Así, en 1977, la obra magna de John Ronald Reuel Tolkien *El Silmarilion* fue publicado.



2.1. Tolkien con su árbol favorito

2.2. Nueva mitología inglesa

Como ya se ha mencionado anteriormente, Tolkien lamentaba que Inglaterra no tuviera una mitología tan rica como la de otros pueblos europeos, por lo que dedicó su vida a la creación de ésta. Al acto de producir mitologías lo llamó *mitopoeia* o *mitopoesis*, palabra griega que significa "creación de mitos".

Pero Tolkien no empezó dibujando mapas, ni creando personajes, o describiendo aventuras. Como filólogo que era, todo empezó con la *glossopoeia*, término que acuñó para referirse a la invención de un lenguaje ficticio. Y JRRT creó varios lenguajes: una familia de lenguas élficas, el *khuzdul* de los enanos, el *adunáico* de Númenor que derivó a la Lengua común que se hablaba en la Tierra Media en la Tercera Edad del Sol, y muchas más. Y estas lenguas serían la piedra angular de su trabajo.

Tolkien empezó a inventar lenguas desde muy joven, desarrollándolas a la vez que sus primeros relatos en su convalecencia tras su participación en la Primera Guerra Mundial. También creó diversos sistemas de escritura para aquellos lenguajes.

De estas lenguas salieron nombres, y de ahí surgió todo lo demás. Los nombres de los personajes y los lugares significaban algo en ese lenguaje, y su historia era la que era porque su nombre era ese. El nombre de Aragorn significa "Venerado Rey" en Sindarin, una de las lenguas élficas que inventó, y su historia, sin que pille de sorpresa a algún despistado lector, era ser Rey, y no podía ser otra cosa. Arda se formó a partir del lenguaje, y no podía ser disociado de ella. Tolkien inventó palabras, nombres, y después, y sólo después, desentrañó al personaje o al lugar que en ellos se escondía. Y es por eso por lo que cada lugar, cada evento y cada personaje de Arda tenía varios nombres, cada uno en uno de sus idiomas y cada uno con su significado.

Breves pinceladas de la mitología de Tolkien y su relación con las mitologías europeas

> "En el principio Eru, el Único, que en la lengua élfica es llamado Ilúvatar, hizo a los Ainur de su pensamiento; y ellos hicieron una Gran Música delante de él."[4]

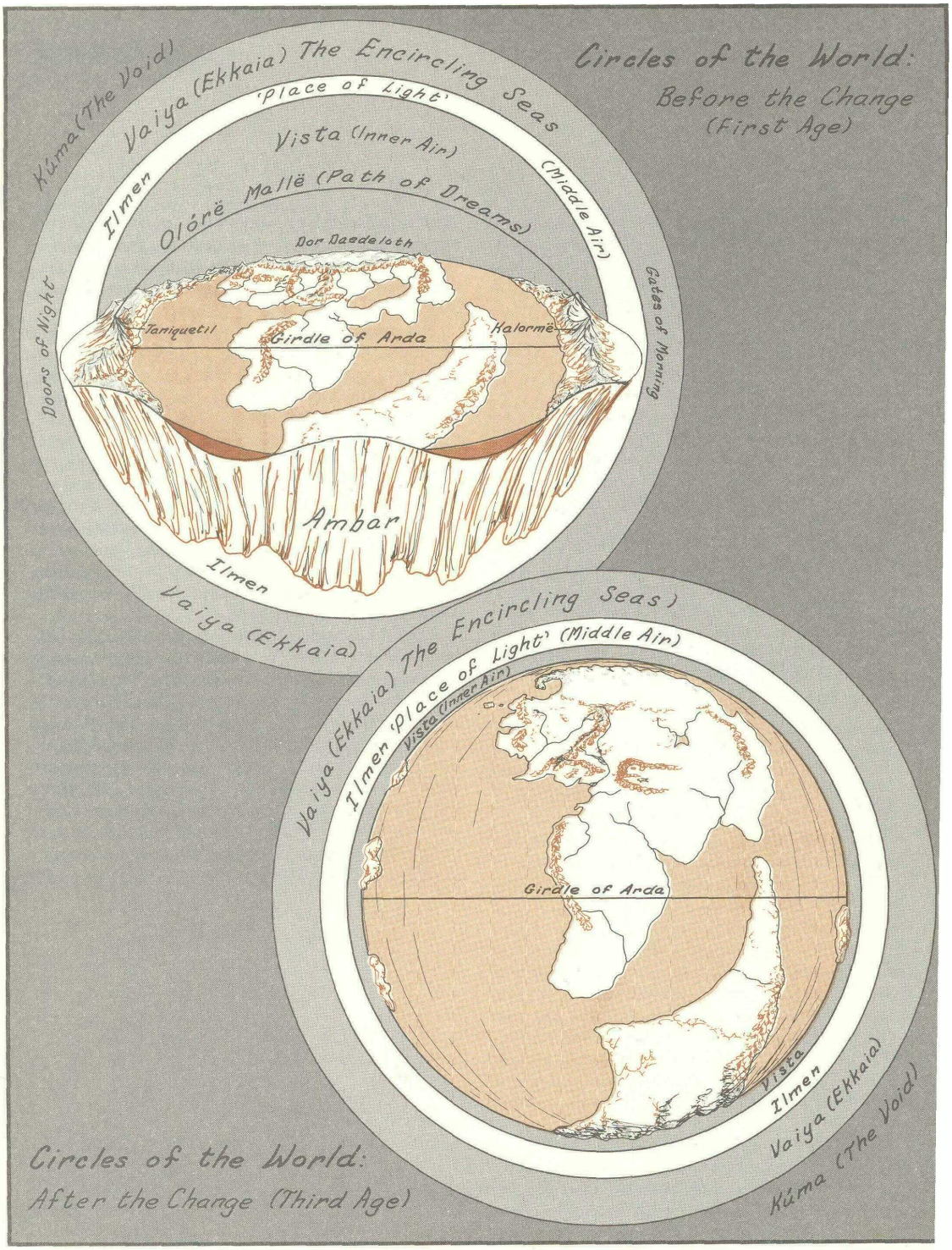
Eru, o Ilúvatar, creó a los Ainur, y les enseñó unos temas que cantaron en lo que se conoce como Ainulindalë, o música de los Ainur. Melkor, el más poderoso de los Ainur, quería la Llama Imperecedera de Eru para sí, para dar vida a sus creaciones. Pero en su obsesión no entendió que la Llama era Eru, y que por eso sus creaciones eran perversiones. Creó una discordancia en la canción de los Ainur en tres ocasiones, hasta que Eru paró la música y le advirtió que nadie podía alterar la música sin su permiso. Y los Ainur siguieron cantando. Esta música creó Eä, el universo, y Arda era un sistema solar dentro de ese universo.

Tolkien era un católico devoto, por lo que es comprensible que su mitología sea monoteísta: Eru es el Dios todopoderoso y omnipotente que crea todo

4 J.R.R. Tolkien *El Silmarilion*

lo demás. Los Ainur, en cambio, son seres semidivinos, que podríamos asimilar a ángeles, o a dioses paganos, pero siempre por debajo de Eru.

Al mirar los Ainur dentro la creación, vieron la llegada de los Hijos de Ilúvatar, los Primogénitos o Primeros Nacidos, que fueron los Elfos, y los Segundos Hijos o Segundos Venidos, que fueron los Hombres, creados por Eru. Se dice que los elfos fueron creados a semejanza de los Ainur, y por ello eran los más hermosos y poderosos, e inmortales. Sin embargo, a los Hombres se les concedió la mortalidad, y la libertad para elegir su destino cuando les llegara la



2.3. Círculos del Mundo

muerte.

Esta mitología, y universo en general, llama la atención porque no es antropocentrista. La raza dominante es la élfica. Los elfos tienen su origen en la mitología celta, en especial la irlandesa y la galesa. Comparten muchas características con los Tuatha De Danann, una raza mitológica irlandesa: inmortales, de gran belleza y sabiduría, más altos y fuertes que los humanos. Además, la historia es familiar: al llegar a Irlanda tienen que luchar contra los formorianos, cuyo rey era Balor, el Ojo Maligno. Existen también similitudes con la leyenda de los Hijos de Mil, los descendientes del héroe celta Breogán, que invadieron Irlanda y obligaron a los Tuatha De Danann a retirarse. En la obra de Tolkien, esto se ve reflejado en la vuelta a casa de los altos elfos: vuelven a Valinor en barco. También existen los elfos en la mitología nórdica, y están divididos en dos mundos: el reino de los elfos de la luz y los elfos oscuros. Esto nos recuerda a la división de Tolkien de sus elfos: los Eldar, los altos elfos, y los Avari, los elfos silvanos.

Una vez acabó la música, Eru les dio la opción a los Ainur de quedarse con él en los "Salones Atemporales" con él o entrar en Arda para acabar la creación. A aquellos que entraron se les llamó Valar o "Poderes de Arda", pero los elfos usaron el término para referirse a los más poderosos de ellos, nombrando a los Valar menores como Maiar.

En total eran catorce Valar y Valier (Valar de género femenino), sin contar a Melkor. Curiosamente ese mismo número conforma el panteón de dioses griegos, y en muchos casos vemos su inspiración, como en el Vala Aulë, el Herrero, que recuerda a Hefesto o el Vala Ulmo, Señor de las Aguas, que recuerda a Neptuno. Los dioses nórdicos también se dividían en dos: los Æsir (Valar), los dioses principales del panteón nórdico, y los Vanir (Maiar).

Melkor fue el primero de los Ainur en llegar al mundo, pero se convirtió en oscuridad y fue rebautizado como Morgoth. Él era la fuente de todos los males del mundo. Se cuenta que creó a los primeros orcos torturando y corrompiendo elfos que había capturado. Mairon, un Maia al servicio de Aulë, traicionó a los suyos y se convirtió en el servidor más terrible de Morgoth, Sauron.

Melkor tiene una referencia clara a Lucifer, el más dotado de los ángeles, cuya soberbia propició su caída, transformándose en Satanás.

El Vala Aulë creó en secreto a los siete Padres de los Enanos, con la intención de enseñarles su oficio, siendo estos simples marionetas. Ilúvatar les dio vida y les concedió el libre albedrío, y así se convirtieron en los Terceros Hijos o Hijos Adoptivos. A los hijos de Ilúvatar, Elfos, Hombres y Enanos que no habían sucumbido bajo el poder de Morgoth o Sauron se les llamó los "pueblos libres".

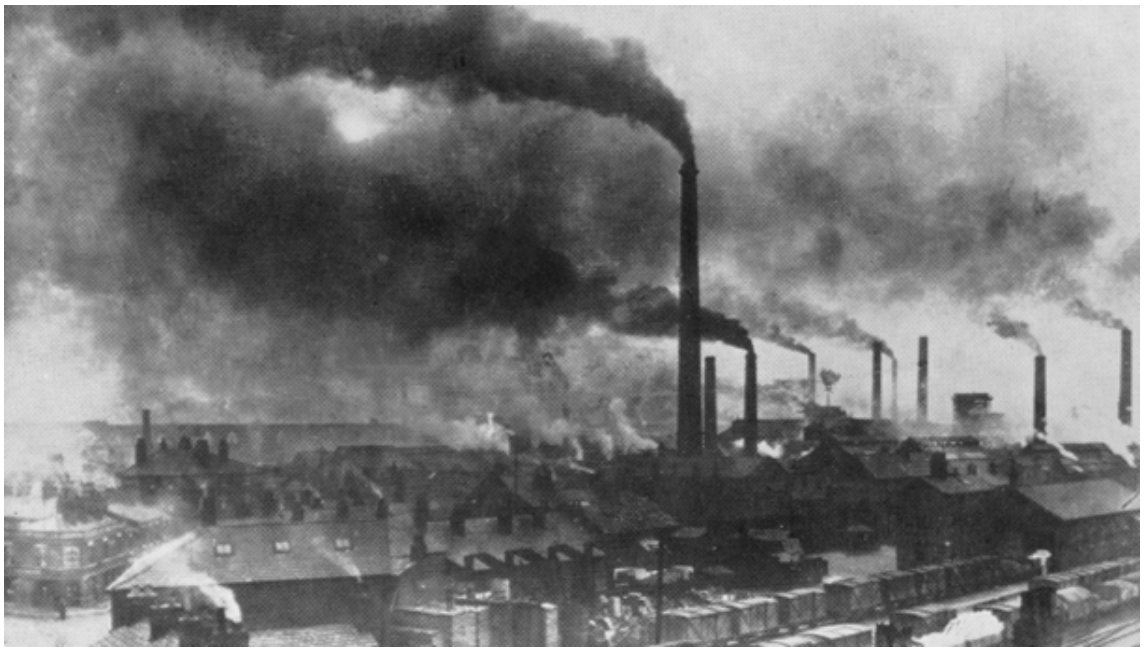
Los enanos encuentran su origen en la mitología escandinava. Trabajaban en las minas de un mundo oscuro de cavernas llamado Nidavellir. Llama la atención que Tolkien sacara de las Edda, donde se relata el mito nórdico de la creación de los enanos, entre otros, muchos de los nombres de sus enanos. También tenemos a los enanos teutónicos de la mitología griega, que vivían bajo las montañas y forjaban armas extraordinarias.

Durante los Primeros Tiempos y la Primera Edad del Sol, Arda era plana. Durante la Segunda Edad del Sol, Sauron engaño a los hombres de Númenor, prósperos y muy longevos, con mentiras, haciéndoles creer que eran los Elfos los que les negaban la inmortalidad. Ilúvatar intervino y hundió la isla de

Númenor, y Arda pasó de ser plana a tener forma esférica. El hundimiento de Númenor se basa en el mito de la Atlántida de Platón.

Tolkien se inspiró especialmente en la mitología nórdica. El tema de los anillos, por ejemplo, que son muy importantes para los vikingos. La referencia al Odín viajero que vemos con los Istari (Maiar enviados a la Tierra Media durante la Tercera Edad del Sol para ayudar en la lucha contra Sauron), dividido entre Gandalf, con su magia blanca y los aspectos positivos, y Saruman con su magia negra y los aspectos negativos. También encontramos a Odín en la transformación de Gandalf el Gris en Gandalf el Blanco a través de la muerte, como Odín se sacrificó en el árbol del conocimiento de Yggdrasil, y revivió con el conocimiento de las runas. Y la referencia más obvia, Midgard, traducido literalmente como Tierra Media, uno de los nueve reinos de la mitología nórdica.

> "No obstante, jamás deberíamos confundir el proceso creativo de Tolkien con una mera adición de remiendos del saber antiguo. A pesar de que la escritura de Tolkien es más rica y profunda que la tradición antigua en la que se inspira, su arte no es nunca una mera imitación. El Señor de los Anillos es una novela muy lograda y originalmente concebida que ha renovado, vigorizado, y por último ha reinventado, la búsqueda del anillo para el siglo XX."[5]



2.4. Birmingham y la industria

5 David Day *El anillo de Tolkien*

2.3. El rechazo del progreso

> "—Hace un tiempo me sorprendió que los orcos se atreviesen a pasar con tanta libertad por mis bosques —continuó—. Sólo últimamente empecé a sospechar que todo era obra de Saruman y que había estado espiando mis caminos y descubriendo mis secretos. El y esas gentes inmundas hacen estragos ahora, derribando árboles allá en la frontera, buenos árboles. Algunos de los árboles los cortan simplemente y dejan que se pudran; maldad propia de un orco, pero otros los desbrozan y los llevan a alimentar las hogueras de Orthanc. Siempre hay un humo que brota en Isengard en estos días."[6]

Aunque Tolkien no coincidiera en tiempo con la Revolución Industrial, sí sufrió sus consecuencias. Como ya se ha mencionado, Tolkien creció en Sarehole, en las afueras de Birmingham. Era una aldea agrícola y rural, de gente sencilla. Pero en la última década del siglo XIX, Birmingham sufrió una gran industrialización. La industria textil favoreció un crecimiento de la ciudad, que llevó a la destrucción de la imagen bucólica de la campiña inglesa de su infancia con la aparición de fábricas, siendo una de las áreas más densamente industrializadas de la época. El ver cómo toda esa tierra verde en la que creció se llenó de máquinas marcó profundamente a Tolkien. El odio al progreso por el progreso y a la destrucción de la naturaleza a su paso es un tema conductor en su obra. En ella encontramos en las fuerzas del mal un símil a esa industrialización.

> "Es probable que ellos hayan inventado algunas de las máquinas que desde entonces preocupan al mundo, en especial ingeniosos aparatos que matan enormes cantidades de gente de una vez, pues las ruedas y los motores y las explosiones siempre les encantaron, como también no trabajar con sus propias manos más de lo indispensable; pero en aquellos días, y en aquellos parajes agrestes, no habían ido (como se dice) todavía tan lejos."[7]

Pero este odio a las máquinas no solo se encuentra en su obra. Anecdóticamente, Tolkien se compró el que sería su primer automóvil en 1932. Tras la Segunda Guerra Mundial, debido en parte al racionamiento de la gasolina, se deshizo de él y desde entonces hasta el final de su vida, fue siempre en bicicleta.

El Arts and Crafts, Artes y Oficios, fue un movimiento que se originó en Inglaterra a finales del siglo XIX como rechazo a la estética impersonal de la industria y la producción en serie, considerándola fría y sin vida, abogando por la recuperación de los trabajos artesanales y manuales. Uno de sus máximos exponentes fue William Morris, arquitecto y polifacético. Tolkien sentía una

6 J.R.R. Tolkien *Las dos torres*
7 J.R.R. Tolkien *El Hobbit*. Sobre los trasgos

gran admiración por sus ideas dada su afinidad ideológica. Y las ideas de este movimiento destilaron en su obra, convirtiendo a los hobbits en un pueblo cuya economía se basaba en el trabajo artesanal, que realizaban con satisfacción.

> "En cuanto a los Hobbits de la Comarca, de quienes tratan estas relaciones, conocieron en un tiempo la paz y la prosperidad y fueron entonces un pueblo feliz. Vestían ropas de brillantes colores, y preferían el amarillo y el verde; muy rara vez usaban zapatos, pues las plantas de los pies eran en ellos duras como el cuero, fuertes y flexibles y los pies mismos estaban recubiertos de un espeso pelo rizado, muy parecido al pelo de las cabezas, de color castaño casi siempre. Por esta razón el único oficio que practicaban poco era el de zapatero, pero tenían dedos largos y habilidosos que les permitían fabricar muchos otros objetos útiles y agradables."[8]

2.4. La tradición natural

A principios del siglo XX, la arquitectura tradicional se identificaba con la medieval. Cabe destacar que Tolkien tenía un interés notable por la Edad Media, como demuestran sus traducciones y comentarios de la leyenda de Arturo o del poema de Beowulf. Para los seguidores del movimiento Arts and Crafts, el futuro no estaba en la industria, sino en mirar atrás. Volver a la artesanía y a la "tradición inteligente" de Morris, que aplicada a la arquitectura sería aquella que se va adaptando a los nuevos tiempos y sus exigencias sin perder de vista su conexión a un lugar y a una cultura determinados. La arquitectura y la ciudad tradicionales están ligadas al paisaje en que se emplazan, sin poder desligarse de las condiciones geográficas del lugar. Es decir, la arquitectura tradicional o natural está tan ligada al individuo que la construye y a su cultura como al lugar que ocupa. Individuo, cultura y entorno es uno.

En contraposición a esa industrialización encarnada en la obra de Tolkien por las huestes del mal, la arquitectura de los pueblos libres de la Tierra Media sigue perteneciendo al orden de lo natural. No hay alusión de máquinas, no hay industria y no hay mecanización. La forma de construir es tradicional, con materiales locales y técnicas constructivas ligadas a ellos. Es una arquitectura pensada para un lugar concreto y con un lugar concreto, considerando la geografía y el clima, y ligada a una sociedad determinada con una herencia cultural específica. Por eso, en este pasaje de los últimos capítulos de *El Retorno del Rey*, a los hobbits protagonistas les es tan doloroso ver su hogar destruido.

8 J.R.R.Tolkien *La comunidad del Anillo*

"Los viajeros continuaron al trote, y cuando el sol empezó a descender hacia las Quebradas Blancas, lejano sobre la línea del horizonte, llegaron a Delagua y al gran lago de la villa; y allí recibieron el primer golpe verdaderamente doloroso. Eran las tierras de Frodo y de Sam, y ahora sabían que no había en el mundo un lugar más querido para ellos. Muchas de las casas que habían conocido ya no existían. Algunas parecían haber sido incendiadas. La encantadora hilera de negras cuevas hobbits en la margen norte del lago parecía abandonada, y los jardines que antaño descendían hasta el borde del agua habían sido invadidos por las malezas. Peor aún, había toda una hilera de lóbregas casas nuevas a la orilla del lago, a la altura en que el camino a Hobbiton corría junto al agua. Allí antes había habido un sendero con árboles. Ahora todos los árboles habían desaparecido. Y cuando miraron consternados el camino que subía a Bolsón Cerrado, vieron a la distancia una alta chimenea de ladrillos. Vomitaba un humo negro en el aire del atardecer."[9]



2.5. Casas de césped islandesas

9 J.R.R. Tolkien *El retorno del rey*

3. Análisis del habitar en la Tierra Media

Del complejo Arda y toda su mitología, nos quedamos en la Tercera Edad del Sol y en la Tierra Media. La Tierra Media es el continente principal donde suceden los eventos de la Tercera Edad del Sol.

3.1. Los hobbits

Los hobbits son, junto con los orcos, las criaturas cuya *subcreación* se le atribuye a Tolkien. Están basados en los snergs, los protagonistas de un libro de 1927 llamado *El maravilloso país de los snergs* escrito por E.A. Wyke-Smith, descritos como seres antropomórficos "no más altos que una mesa" y "amantes de las fiestas y los banquetes".

Los hobbits siempre fueron las criaturas predilectas de Tolkien, llegando incluso a considerarse él uno de ellos. Están inspirados por los agricultores de la aldea donde se crió, Sarehole. Como ellos, los hobbits eran gente sencilla que cultivaba la tierra. Son la representación de la calidez que le falta al ser humano.

Dentro de la mitología de Tolkien, se dice que los hobbits vienen de los hombres, pero que no quedan registros de aquellos días así que no se puede asegurar cuando divergieron las dos razas. Tolkien inventó un origen filológico para la palabra hobbit, aludiendo que derivaba de la palabra del inglés antiguo de *holbytla* (*hole builder* o constructor de agujeros).

Los hobbits se describen como gente pequeña, de estatura variable entre los sesenta centímetros y un metro veinte (entre dos y cuatro pies, aunque rara vez superen los tres pies de altura, que es lo más normal). Son rechonchos y con caras redondas y amables. Siempre van descalzos porque las plantas de sus pies son tan duras como el cuero, y tienen los pies cubiertos de pelo rizado color castaño. Existen tres clases de hobbits: los Pelosos, menudos, de piel oscura y barbilampiños; los Fuertes, gruesos y robustos; y los Albos, más esbeltos, de tez y cabellos claros.

La arquitectura del confort

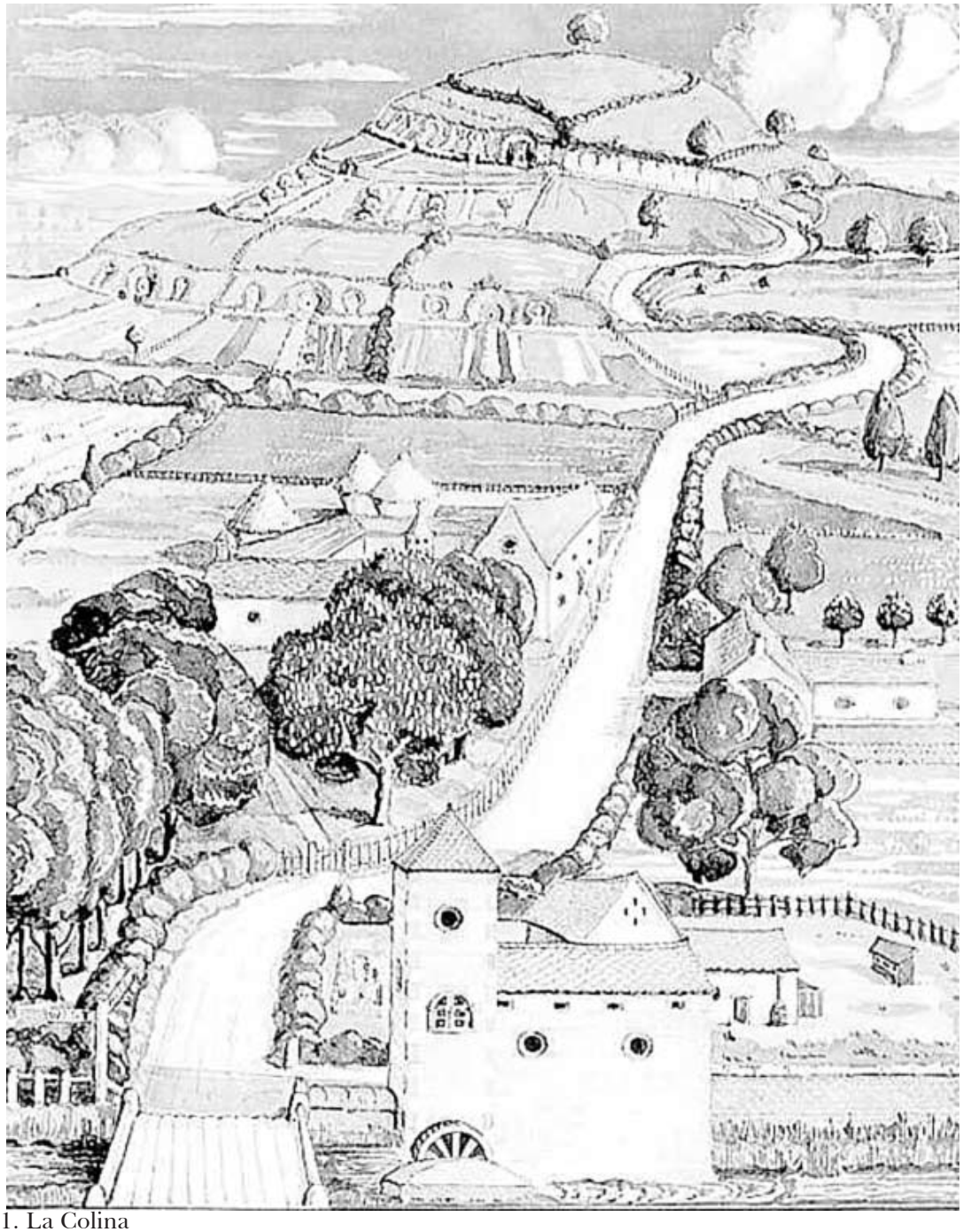
Cuenta Tolkien que, en el origen de los hobbits, estos vivían en cuevas subterráneas. Pero en la Tercera Edad del Sol, sólo viven bajo tierra los más pobres, en simples agujeros con sólo una ventana o a veces incluso ninguna, y los más ricos, que viven en lujosos túneles ramificados a los que llaman *smials*.

El resto de los hobbits viven en edificación aislada que imita a esos *smials*. Son construcciones de una única planta, con paredes combadas y techos de paja o pasto seco. Un ejemplo de esta edificación aislada sería la casa de Frodo en Brandigamo, descrita como lo más parecida posible a la cueva de un hobbit. "Larga y baja, de un solo piso, tenía techo de paja, ventanas redondas y una gran puerta redonda". La puerta da a un vestíbulo con puertas a los lados. De ese

vestíbulo sale un pasillo largo. La última estancia en el otro extremo del pasillo es una habitación con tinas de agua para lavarse.

También existen edificaciones de madera, ladrillo y piedra destinadas a la construcción de cobertizos y talleres para molineros, herreros, carreteros y similares.

Se extrae que se trata de una sociedad preindustrial, con gusto por los materiales locales y con relación con su entorno. Se encuentran semejanzas entre las descripciones de la edificación aislada y la arquitectura vernácula, que es aquella arquitectura tradicional natural adaptada a su entorno. Los *smials*, en cambio, recuerdan a las casas de césped islandesas, otro ejemplo de arquitectura tradicional natural.



3.1. La Colina

Caso de estudio: Bolsón Cerrado

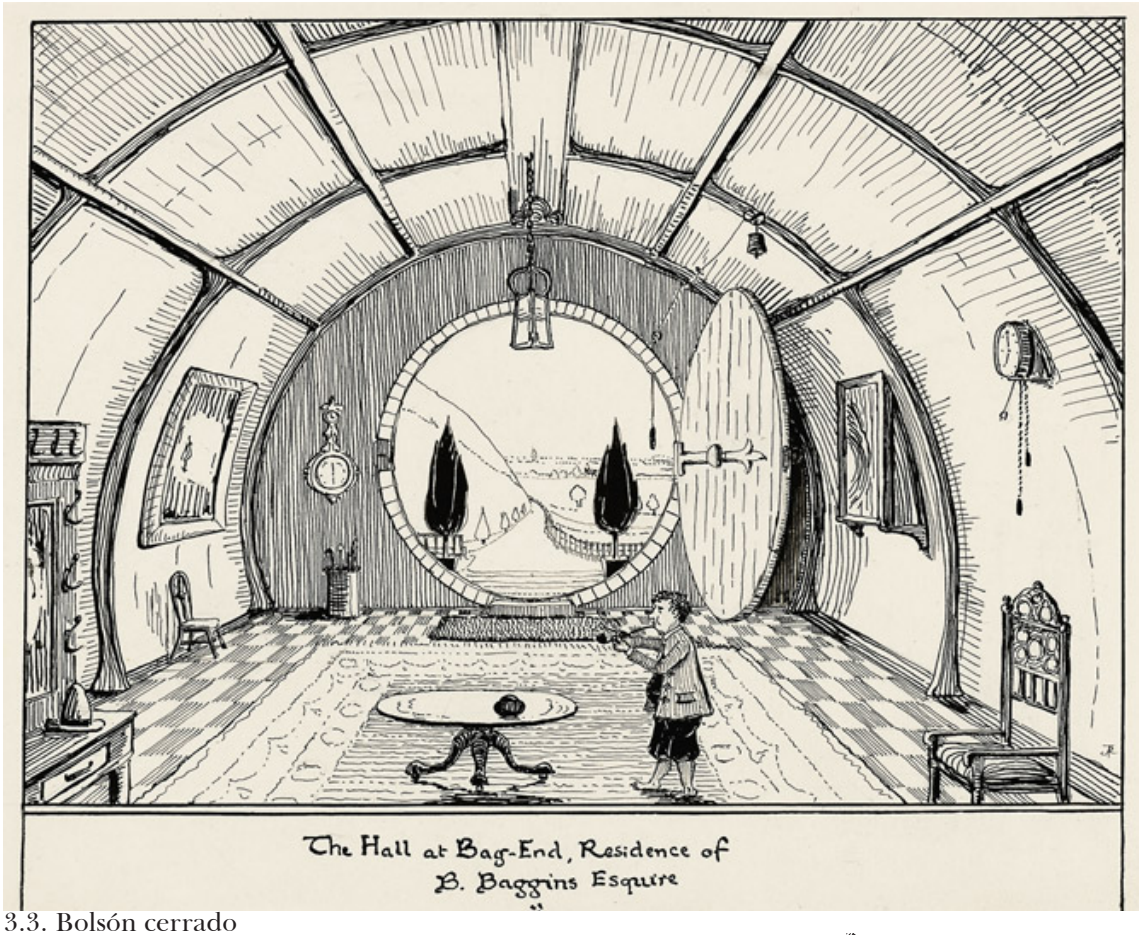
La casa familiar de los Bolsón es un *smial* situado en la Colina de La Comarca. Se entra por una puerta redonda pintada de verde con una manilla de bronce en el centro que da a un vestíbulo cilíndrico que serpentea por la ladera de la Colina. Tolkien describe este pasillo como "un túnel muy cómodo, sin humos, con paredes revestidas de madera y suelos enlosados y alfombrados". También menciona la existencia de mobiliario de madera en la estancia.

A ambos lados del túnel encontramos puertas redondas que van a dar a una gran variedad de habitaciones: dormitorios, cocina, comedor, salas de estar, despacho, bodegas, despensas, vestidores. Las habitaciones del lado izquierdo del pasillo cuentan con profundas ventanas, también redondas, que dan al jardín y a las vistas desde la Colina. Esas habitaciones las describe Tolkien como "las mejores", entendiendo que existe una jerarquía de los espacios dependiendo de su relación con la naturaleza y el entorno.

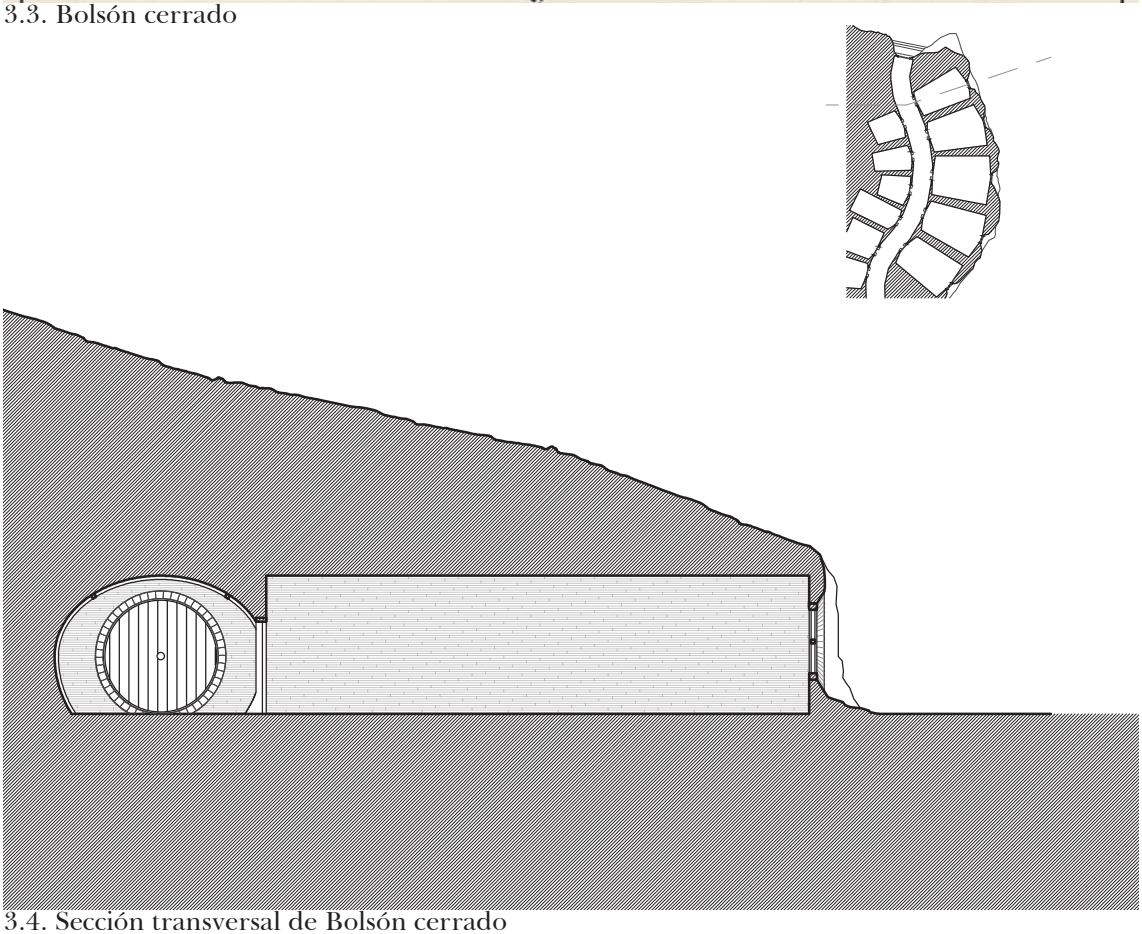
La arquitectura hobbit evoca a la sociedad rural inglesa, y en su forma de vivir y habitar encontramos muchas características del Arts and Crafts, movimiento que ponía en valor el trabajo del artesano. Por ejemplo, se mencionan materiales tanto para la construcción como para los acabados, y siempre son materiales de origen natural. La forma abombada del pasillo nos habla de la artesanía en el trabajo de las vigas de madera.



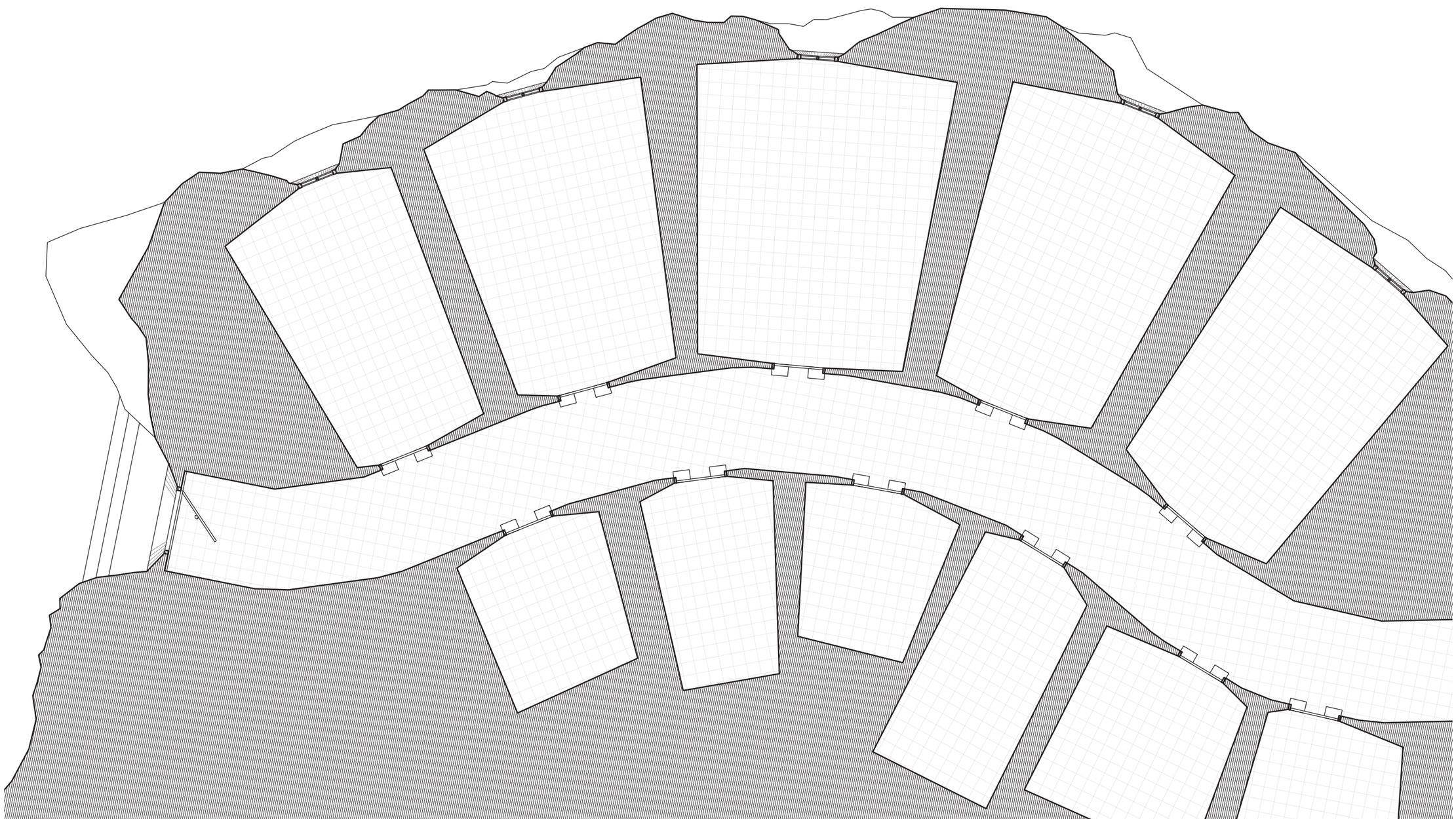
3.2. Bolsón cerrado



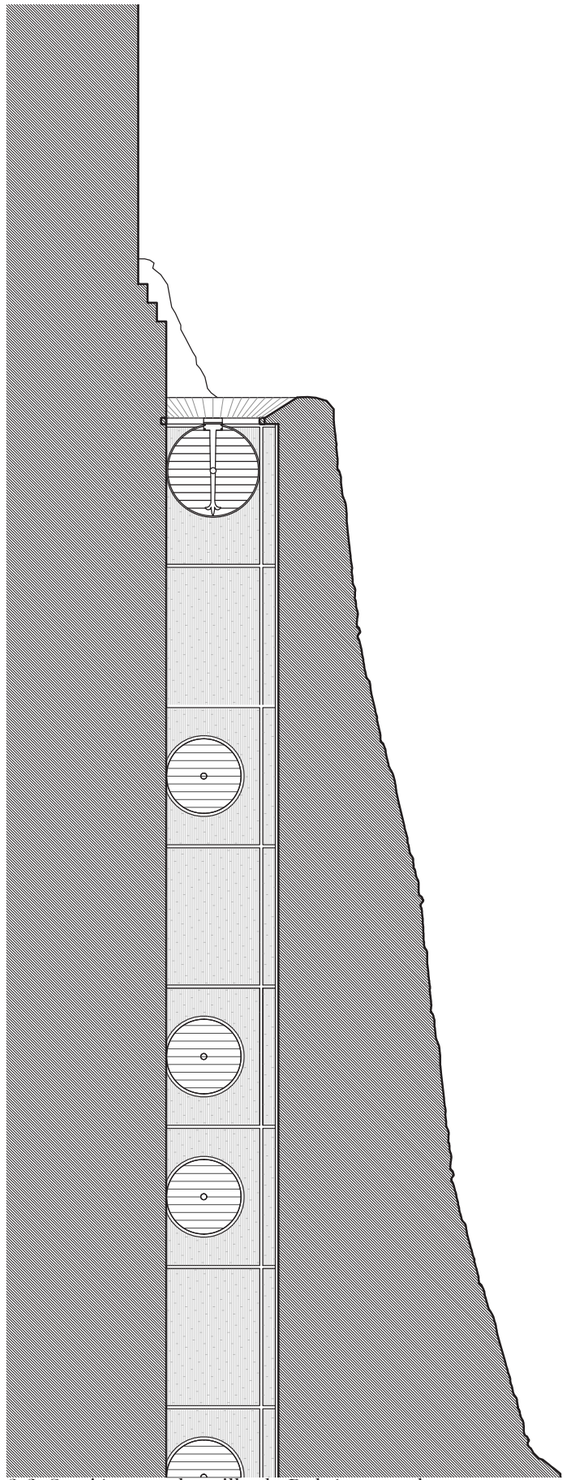
3.3. Bolsón cerrado

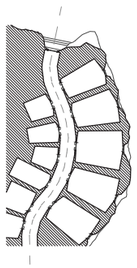


3.4. Sección transversal de Bolsón cerrado

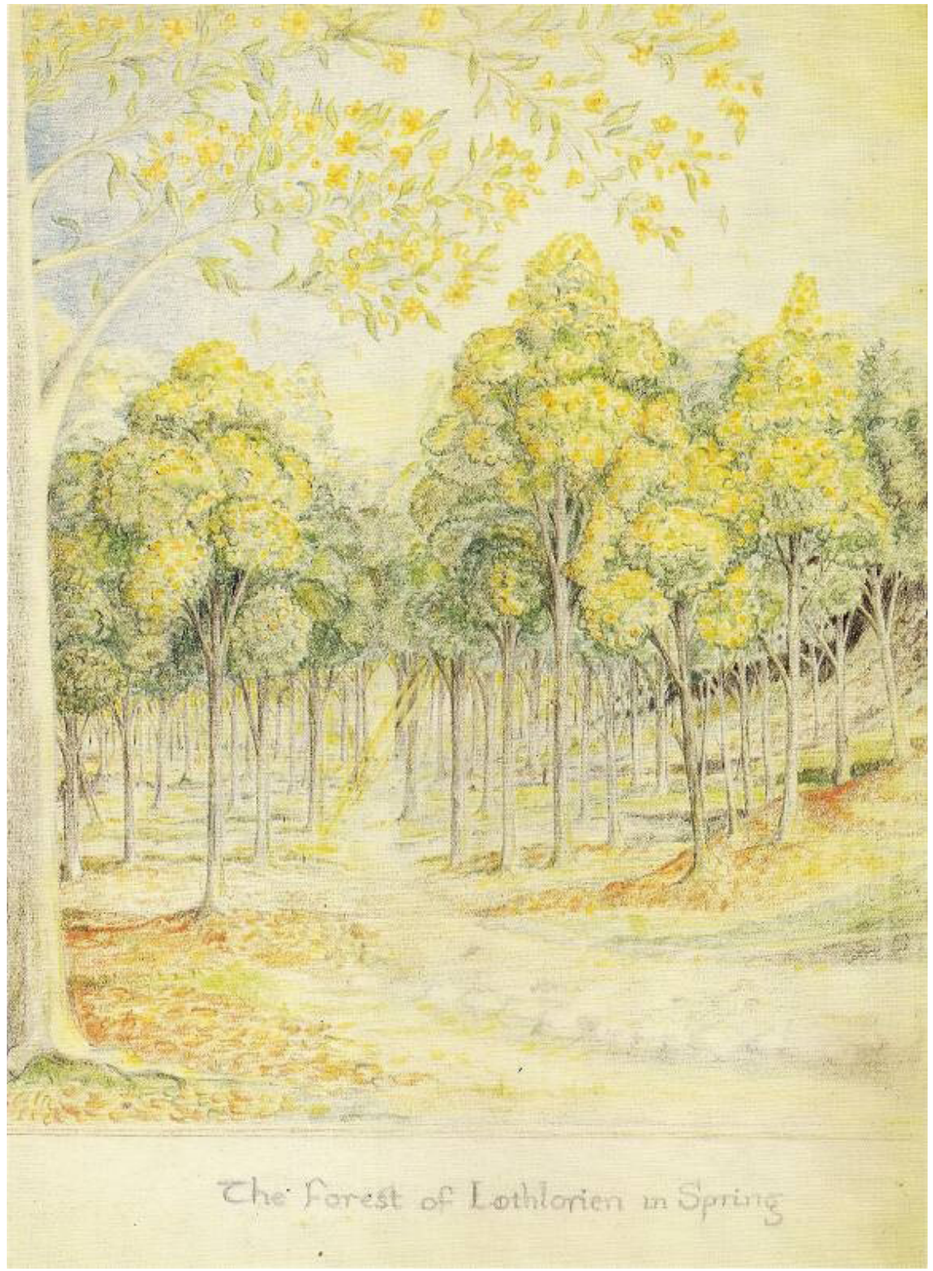


3.5. Planta de Bolsón cerrado





3.6. Sección por el pasillo de Bolsón cerrado



3.7. El bosque de Lothlórien en primavera

3.2. Los elfos

Los elfos son la raza más antigua de Arda. Al igual que sus homónimos celtas, los elfos de Tolkien son altos, hermosos y sabios, y fueron creados por Ilúvatar a imagen y semejanza de los Ainur. Se dice que aparecieron con el Renacimiento de las Estrellas. Se dividen en dos clases: los Eldar o altos elfos, que aceptaron la invitación de los Valar a vivir en Aman, y los Avari o elfos silvanos, que rehusaron la invitación eligiendo vivir en la Tierra Media.

La arquitectura de los árboles

Probablemente la arquitectura élfica sea la más ecléctica de la descrita por Tolkien, pero sus costumbres son similares en cualquiera de los asentamientos. La mayor relación entre ellas es que siempre su acceso se realiza mediante un puente sobre un río o foso.

Los elfos silvanos del Bosque Negro tienen un palacio-fortaleza excavado en una abrupta ladera del Bosque Negro. Dos enormes puertas de piedra se abren a una gran cueva que sería la sala del trono, excavada en la roca y sostenida por pilares tallados en ella. A través de unos pasadizos se accedían a amplios salones y demás espacios que iban profundizando en la ladera. Estaba bien iluminada con antorchas y se describen como salubres, por lo que deben de tener algún sistema de ventilación. Tolkien cuenta que los súbditos del Rey Elfo, en cambio, vivían en los bosques de alrededor, y tenían cabañas en el suelo o en las ramas de las hayas.

La primera de las viviendas de los Eldar que aparece es Casa del Bosque, al este de la Comarca en el Bosque Cerrado. Se trata de un gran claro en el bosque con una abertura en uno de sus extremos. Esta abertura quedaba techada por las ramas de los árboles, y los troncos de los árboles hacían las veces de pilares en el perímetro. El suelo está tapizado de césped verde. En el centro hay una hoguera encendida, y una serie de antorchas cuelgan de los árboles-pilares iluminando el espacio. Se describe una cama como un mullido lecho de helecho y musgo sobre las ramas entrelazadas de un árbol que bajan hasta el suelo. Los elfos se sientan en el suelo o en tocones de madera. Se podría entender como cubierta las ramas entrelazadas de los árboles por encima del espacio.

Rivendel, que es la más vaga en sus descripciones, pero describe la casa de Elrond, "la Última Casa Hogareña al este del Mar". Es una construcción más al uso que Casa del Bosque. Tiene más de una planta, con terrazas y balcones que dan a la escarpada ribera del río Bruinen. Tolkien describe dos salas enfrentadas en un pasillo ancho. El salón donde se celebran los banquetes y la sala de esparcimiento de los elfos. En esta sala no hay mobiliario más que una chimenea encendida entre pilares tallados a ambos lados.

Por último, en el reino de Lothlórien se habla de los *flet*, también llamados *talan*. Son unas plataformas de madera que se asentaban sobre la copa de un árbol llamado *mallorn*, cuyas ramas son horizontales al principio y después se curvaban hacia arriba. El acceso a la plataforma se realizaba a través de un agujero redondo en el centro mediante una escalera. Dependiendo del tamaño del *flet* y del *mallorn* en el que se asienta, la escalera podía ser de cuerda, de forma

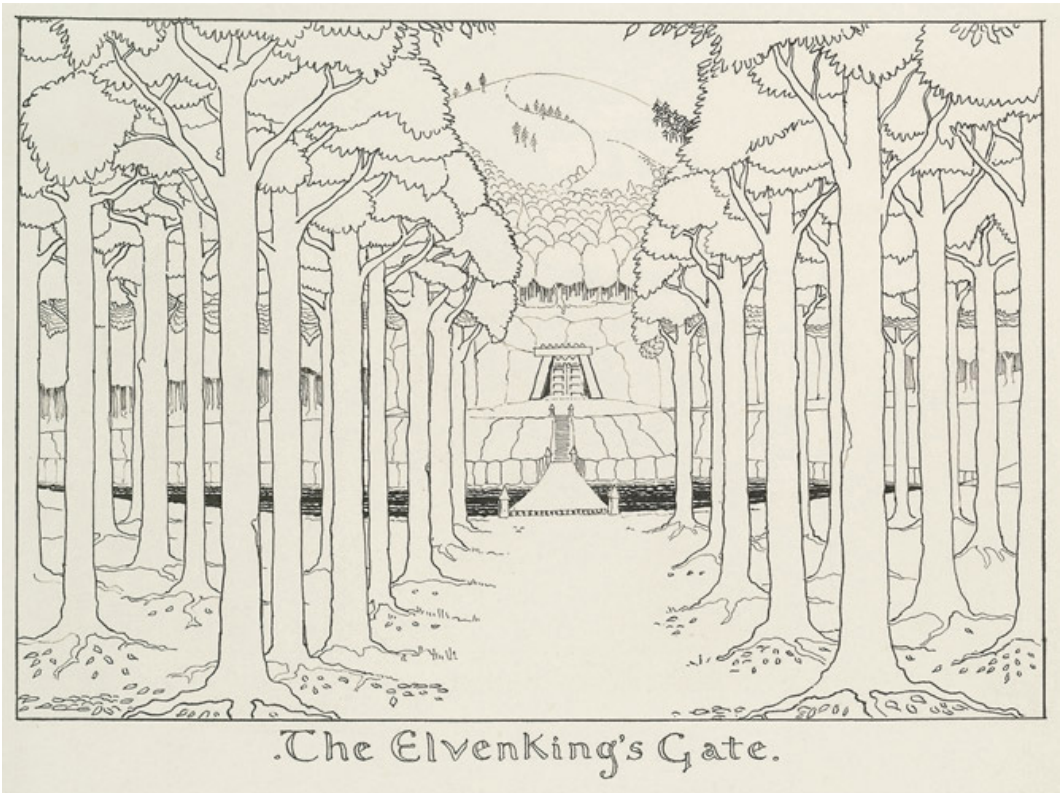
que se podía retirar en cualquier momento, o algo más permanente. El *flet* sirve como salón, comedor, dormitorio; es donde los elfos del bosque de Lothlórien hacen su vida. No tiene ni paredes ni barandillas, sólo un biombo plegable que puede colocarse en cualquier parte del *flet* según soplara el viento. El techo lo conforman el entrelazamiento de las ramas y las hojas sobre él.

Además de *flets* dispersos por el bosque, encontramos agrupaciones de árboles *mallorn* que hacen las veces de ciudades. Estos *mallorn* son muy altos. Una de esas ciudades arbóreas es Cerin Amroth. Se sitúa en la loma de una colina con tanto césped que parece una alfombra. Hay dos anillos concéntricos de árboles. El círculo exterior son árboles de corteza blanca, mientras que el círculo interior está formado por *mallorn* de gran altura. Se aprecia un gran *flet* blanco en el *mallorn* más alto que se encuentra en el centro.

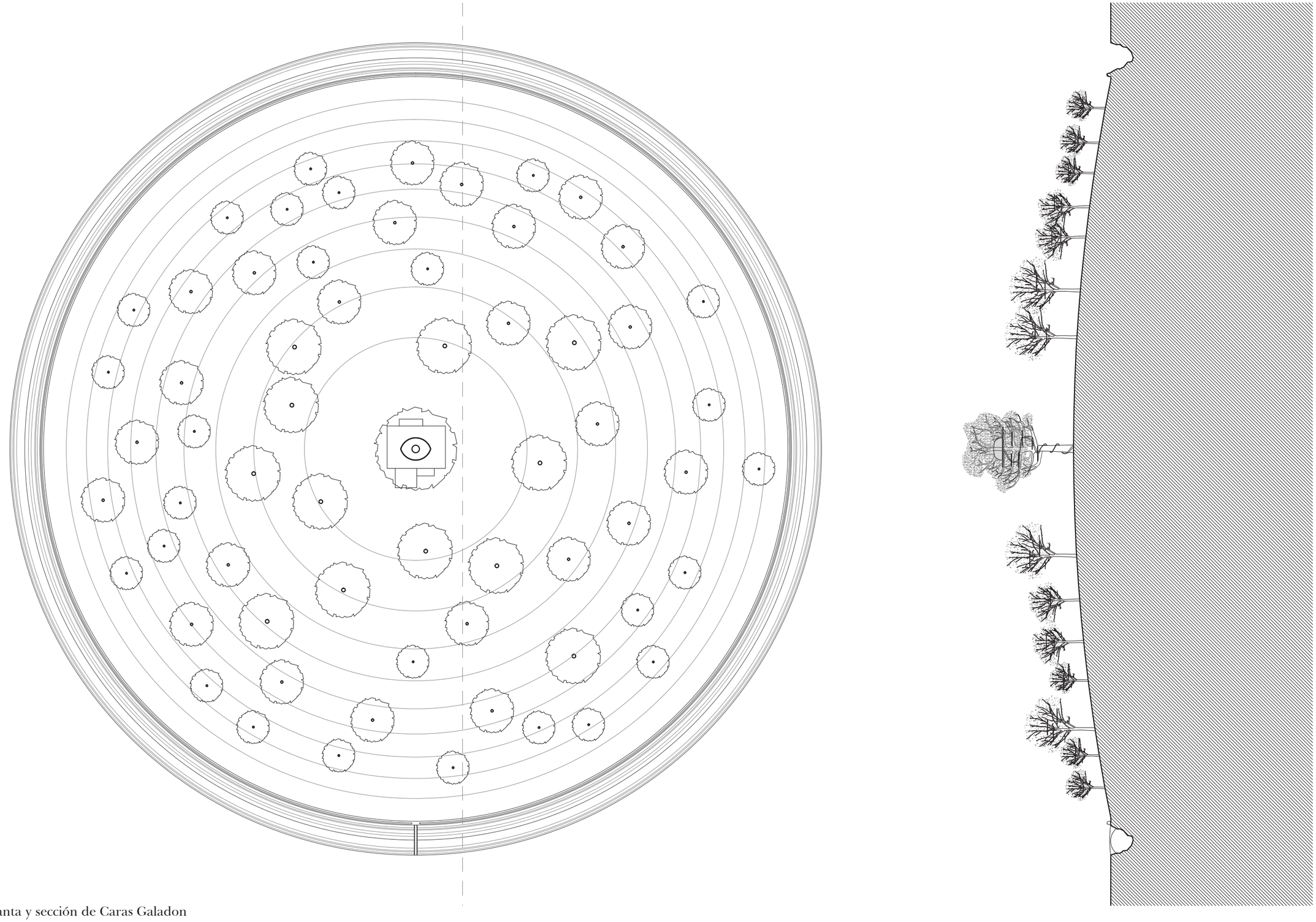
Caso de estudio: Caras Galadon

Caras Galadon es la capital de Lothlórien. Está ubicada en una colina en un vasto claro. Un profundo foso rodea la colina, y sólo puede ser atravesado por un puente blanco al sur. Un muro de césped se levanta entonces, haciendo de muralla a la ciudad. Se puede atravesar por unas puertas altas.

Hay muchos senderos y escaleras en la colina. En la parte alta de ella hay un prado con una fuente a los pies del *mallorn* más grande. El grueso tronco es recto hasta las primeras ramas y tenía una escala blanca a un lado. Esta escala pasa por muchos *flets* repartidos entre las ramas del árbol hasta llegar a uno grande como el puente de un barco. En él se encuentra una casa ovalada que abrazaba el tronco del gran árbol, mucho más fino a esa altura.



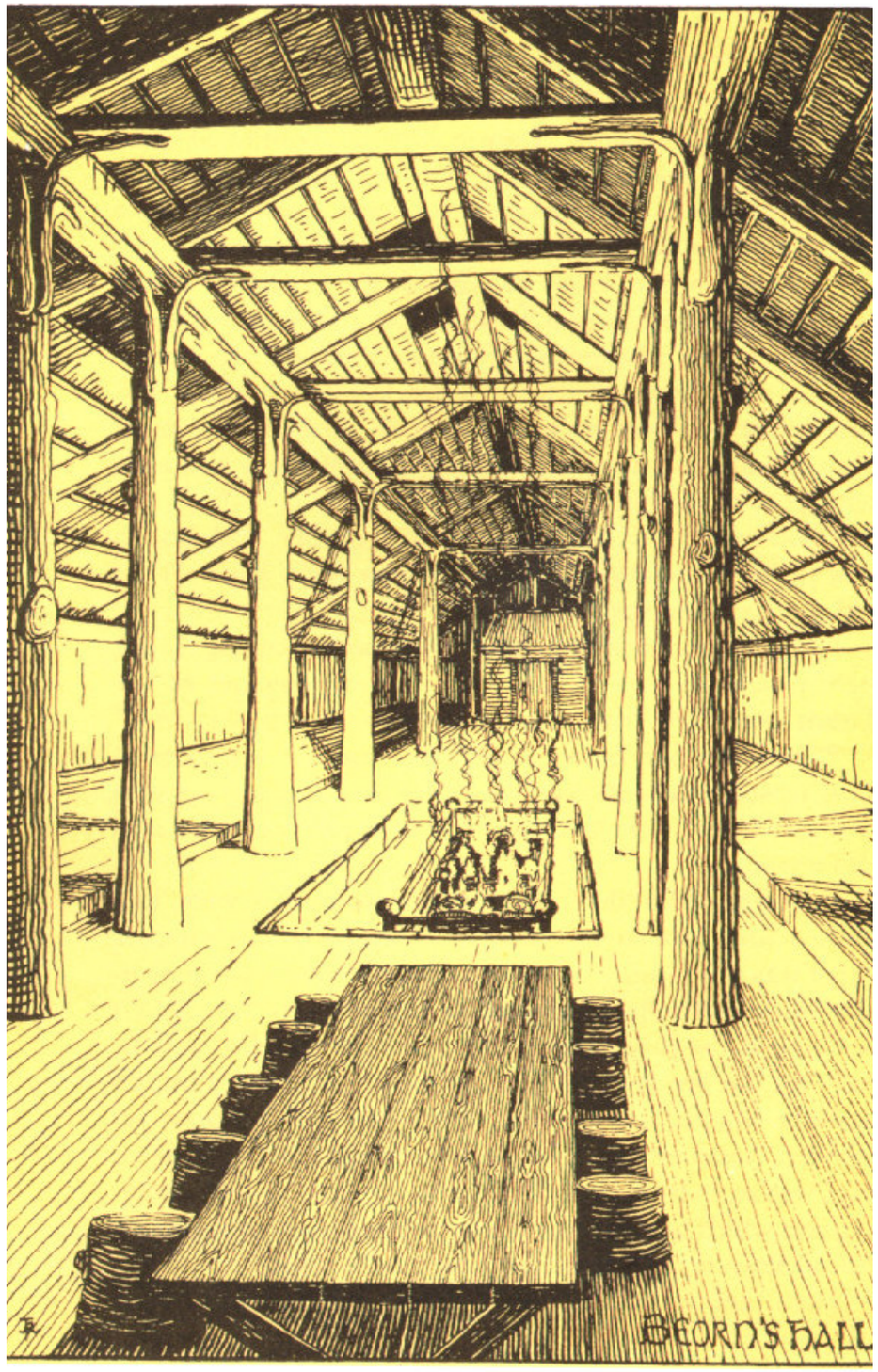
3.8. La Puerta del Rey de los Elfos en el Bosque Negro



3.9. Planta y sección de Caras Galadon



3.10. La casa de Galadriel y Celeborn en Caras Galadon



3.11. Casa de Beorn

3.3. Los hombres

Los hombres aparecieron con el Nacimiento del Sol. A diferencia de los elfos, los hombres son mortales, y no pueden equipararse a ellos ni en fuerza ni en espíritu. Los hombres son una de las razas más numerosas de la Tierra Media.

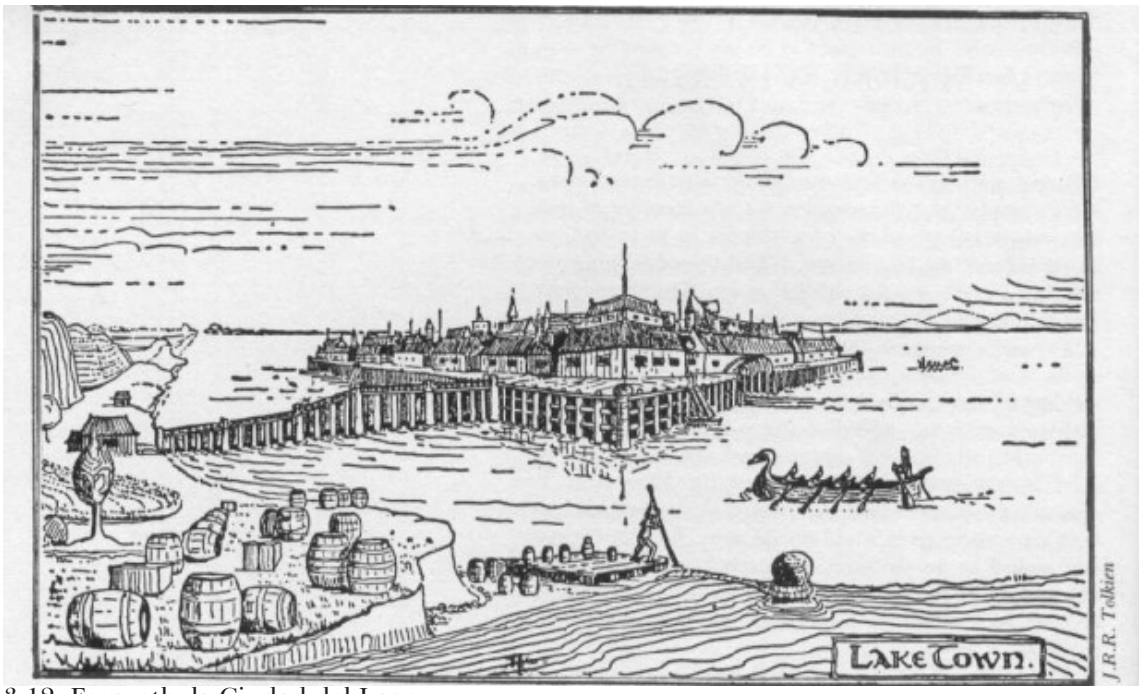
Hay una clase de hombres descendiente de los numenoreanos a la que se conoce como dúnedain, los hombres de Oesternesse, que es la palabra élfica para referirse a Númenor. Esta clase es conocida por tener más longevidad que el hombre promedio.

La arquitectura de las grandes fortalezas

La primera ciudad de los hombres que aparece es Esgaroth, la Ciudad del Lago bajo la Montaña Solitaria. Se encontraba directamente situada sobre la superficie del Lago, en una bahía protegida. Se unía a la costa mediante un gran puente de madera. La ciudad flotaba gracias a unos enormes troncos. Las edificaciones eran también de madera. En el centro de la ciudad se encontraba el mercado: un gran círculo de agua rodeado de altos pilares en los que apoyaban las casas más grandes de la ciudad. Los muelles eran largos, de madera, con escaleras que llegaban a la superficie del Lago. Esgaroth fue destruida por Smaug.

En Rohan se encuentra la ciudad de Edoras. Ubicada en una colina, está cercada por un foso, una muralla y una cerca espinosa. Las casas son de madera y en la cima de la colina se halla una gran plataforma sobre la que se encuentra el castillo dorado de Meduseld. Una escalinata de piedra sube hasta la plataforma. Al entrar en el castillo uno se encuentra en una habitación larga y ancha. Grandes pilares sujetan la alta bóveda del techo. Frente a las puertas, sobre un estrado de tres escalones, hay un trono de oro.

Edoras nos recuerda a las ciudades vikingas del norte de Europa.

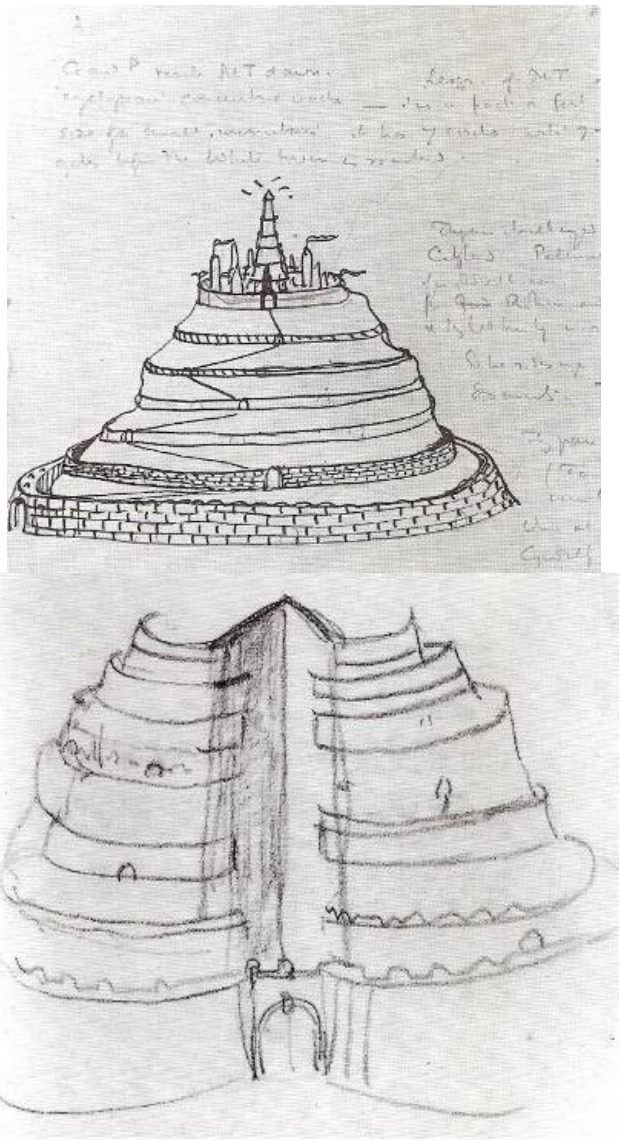


3.12. Esgaroth, la Ciudad del Lago

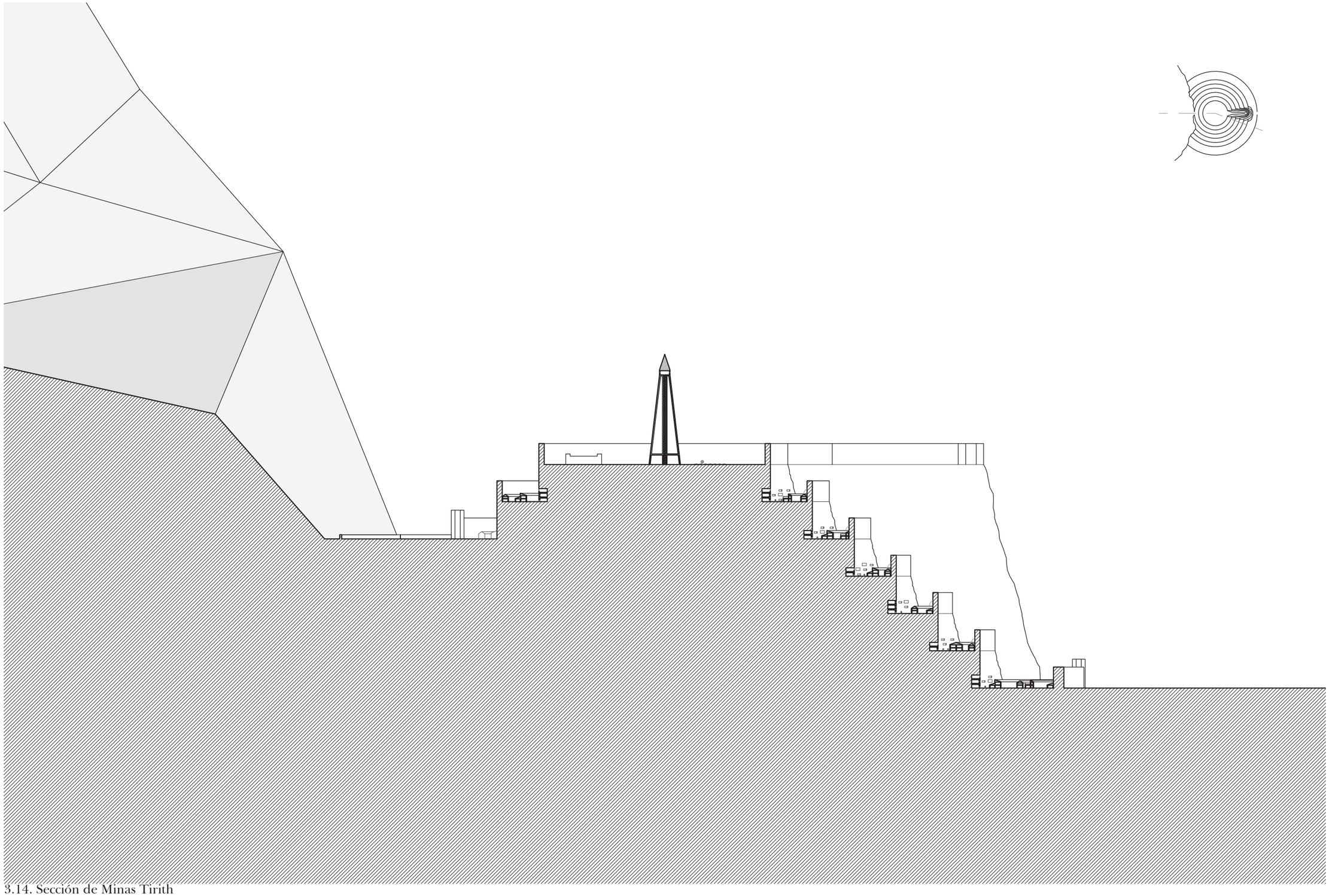
Caso de estudio: Minas Tirith

Minas Tirith es una gran fortaleza sobre un espolón de las Montañas Blancas, construida en siete niveles excavados en la roca de la montaña y rodeados de altos muros. Tras la Gran Puerta del primer muro se eleva un bastión de piedra como la quilla de un barco que corta la ciudad por el este. El primer nivel es el más ancho. Las puertas de los siguientes niveles no están alineadas, sino se alternan en el norte y el sur, teniendo que recorrer cada círculo para subir al siguiente. Unos túneles abovedados permiten el paso bajo el bastión.

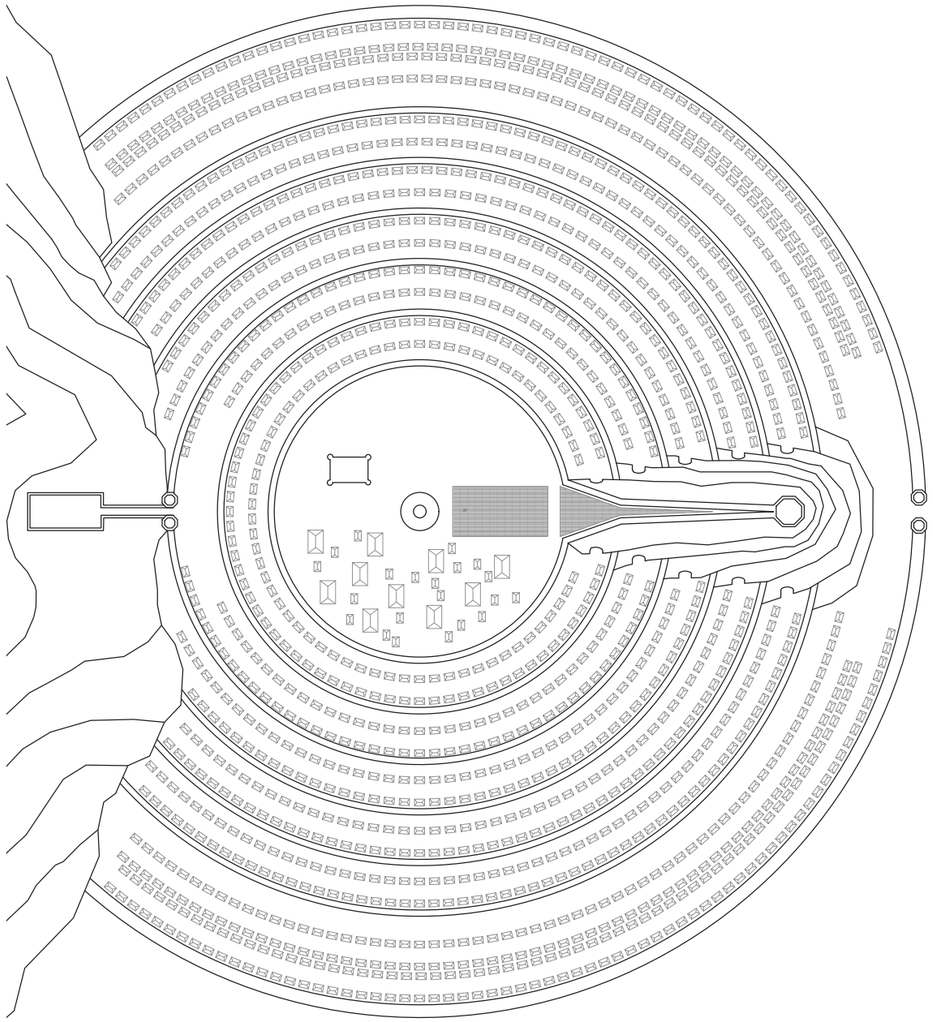
Las edificaciones se encuentran intramuros. Son de piedra y en todas las calles hay alguna mansión o casa grande. Las calles se describen anchas, con plazas, fuentes y jardines, lo que significa en un uso higienista del espacio público En el nivel más alto, a setecientos pies sobre la puerta principal, encontramos la Ciudadela de Minas Tirith. Ahí se eleva la Torre de Ecthelion, que mide 50 brazas desde la base hasta el pináculo.



3.12. y 3.13. Versiones preliminares de Minas Tirith



3.14. Sección de Minas Tirith



3.15. Planta de Minas Tirith





3.16. Las Puertas de Moria

3.4. Los enanos

Los enanos son la tercera de las razas que conforman los pueblos libres de la Tierra Media, aunque no sean una raza creada originalmente por Ilúvatar. Como ya se explicó previamente, están basados en los enanos de la mitología nórdica.

Tolkien los describe como unas criaturas con una estatura cerca de los ciento veinte centímetros, más bajos que los hombres, pero más fuertes y corpulentos que las demás razas. Tanto los enanos como las enanas tienen barba, y para ellos es un símbolo de honor, ya que cortársela es la mayor ofensa que se les pueda hacer. Al igual que sus referentes nórdicos, son mineros, herreros y orfebres.

La arquitectura bajo de la montaña

No hay muchos ejemplos de arquitecturas enanas. Además, tanto en el caso de Moria como en el de Erebor, llevaban años abandonadas cuando aparecen en los como escenarios. Aun así, sabemos que las ciudades enanas son a la vez ciudad y mina, ya que mientras que los niveles superiores se habitan, se sigue excavando hacia abajo. Son muy hábiles excavando, así que sus pasadizos eran rectos y pulidos, nada que ver con las toscas cuevas élficas ni los oscuros túneles de los goblins.

Caso de estudio: Reino de Moria

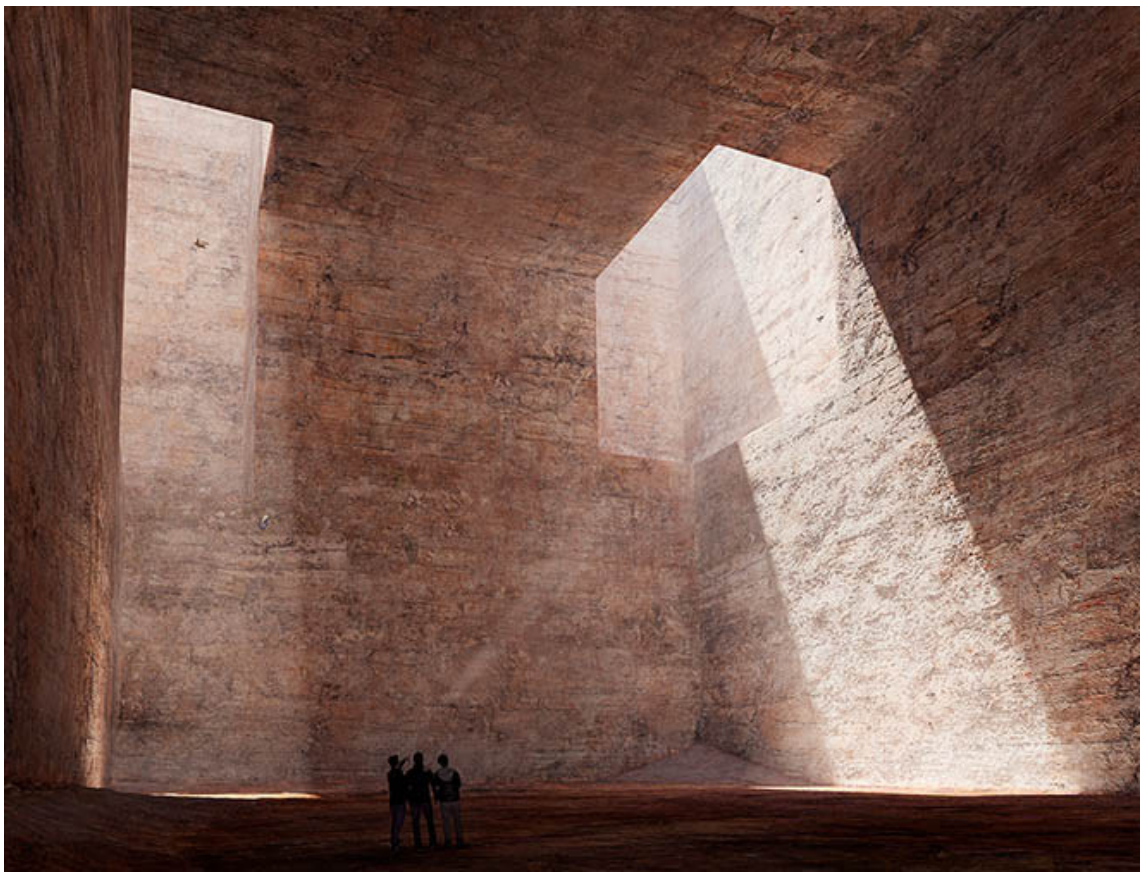
Moria está excavada en el centro de las Montañas Nubladas, bajo los picos de Caradhras, Monte Nuboso y Cuerno de Planta. Cuarenta millas en total desde la entrada oeste a la puerta este de pasadizos y escaleras que suben, conectan espacios, bajan. Tanto pasadizos como espacios tienen unas aberturas disimuladas que conectan con el exterior para ventilar. Se introduce la luz en los grandes espacios mediante grandes túneles que se abiertos al cielo.

En el séptimo nivel de Moria encontramos la Sala Vigésimoprimera, que es una sala amplia y vacía, cuyo techo se sujeta gracias a unos grandes pilares tallados en piedra. Cada lado de la sala tiene un túnel abovedado. Una alta abertura en el lado este de la sala permite el paso de la luz solar. En el corredor del norte se abre una puerta a la derecha a un cuarto grande y cuadrado. En la pared de enfrente se encuentra una puerta y, sobre ella, una abertura alta y amplia que mete luz en la sala. Es la Cámara de Mazarbul, y fue usada por Balin como aposentos. Detrás de esas segundas puertas hay unas escaleras que bajan alrededor de una milla y llevan al primer nivel. La Segunda Sala de la Antigua Moria es más larga que la Sala Vigesimoprimera, y tan larga que el oeste se perdía en la oscuridad. Se sostiene gracias a una doble fila de pilares tallados como si fueran árboles, con ramas extendiéndose por el techo. Al lado este, un estrecho puente curvo de cincuenta pies salva el abismo, que es parte de la defensa de Moria, hasta una escalinata que lleva a la Primera Sala a través de un pasadizo amplio de un cuarto de milla de longitud. La Primera Sala está excavada en la cara de

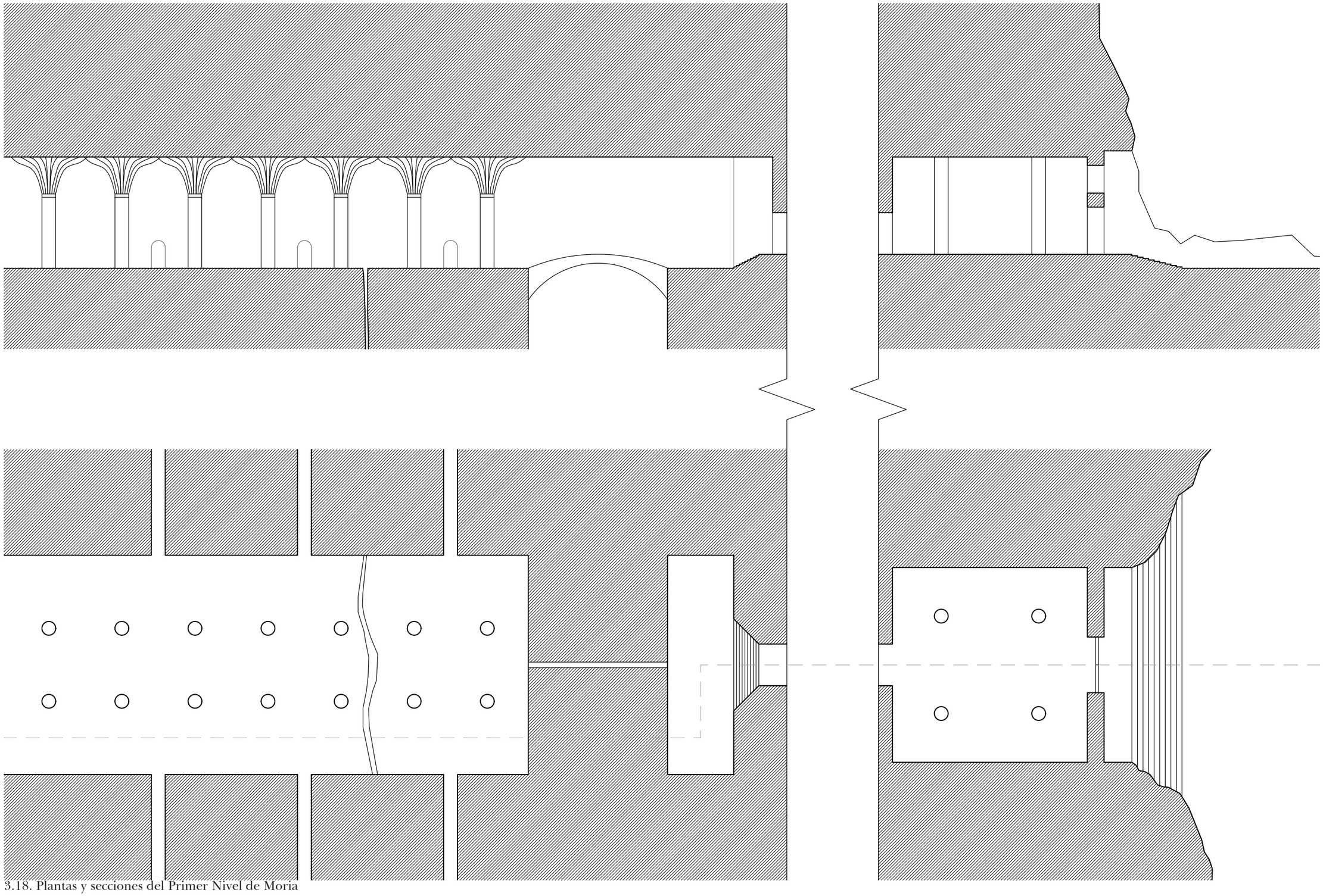
la montaña. Es el vestíbulo del reino de Moria, donde están las Grandes Puertas. Encima de ellas se encuentran unas altas ventanas por las que entra la luz. Al otro lado de las puertas, en el umbral, hay unos amplios escalones.

Estos grandes espacios se entienden como espacios de un carácter más público, mientras que las salas adyacentes de los pisos superiores, con iluminación y ventilación naturales serían los espacios vivideros de los enanos.

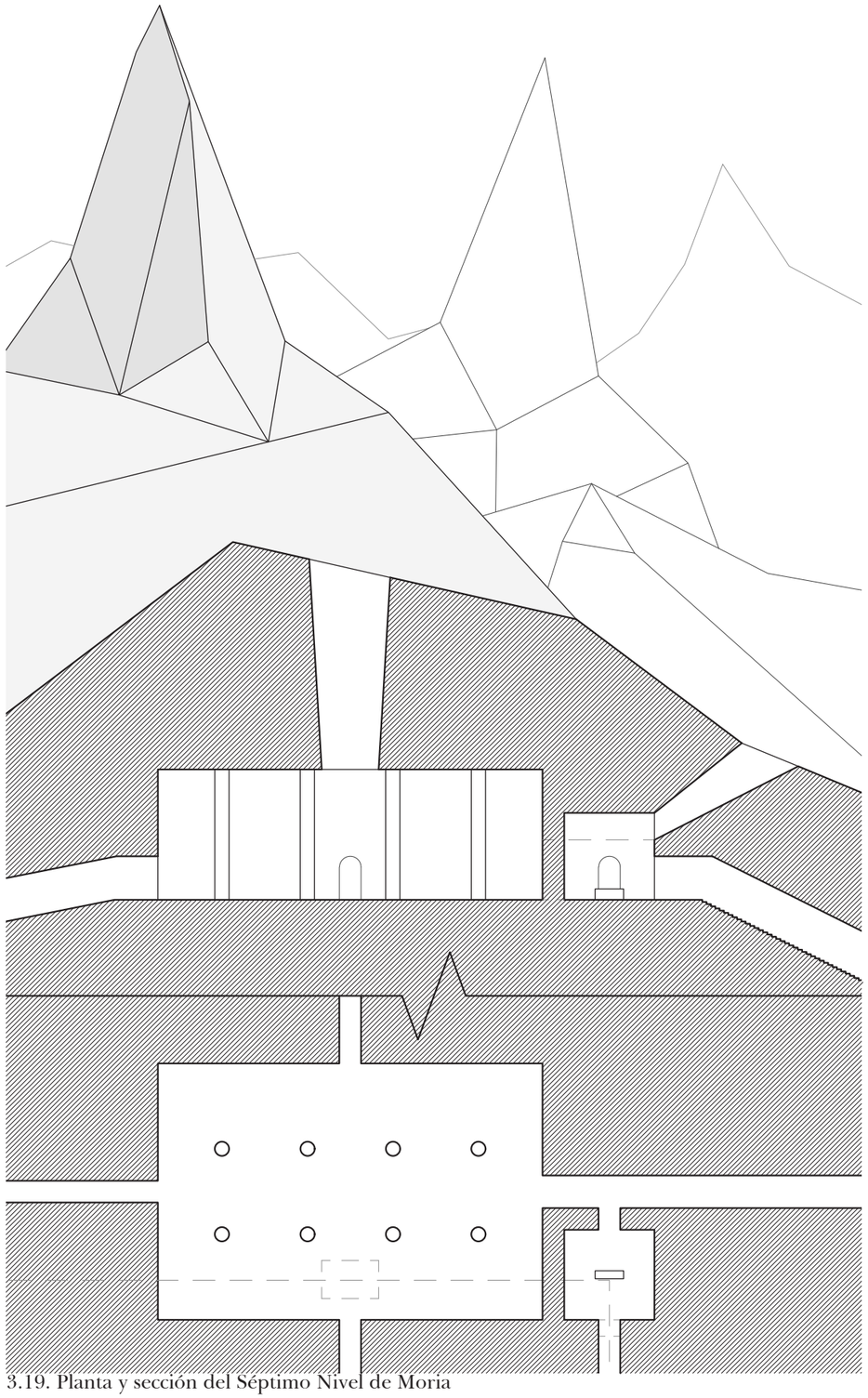
Debido a la dualidad palacio-mina y al carácter minero de los enanos, las arquitecturas enanas se basan en canteras subterráneas. Además, la forma de meter la luz con esos túneles abiertos al cielo recuerda al proyecto de Tindaya, de Eduardo Chillida.



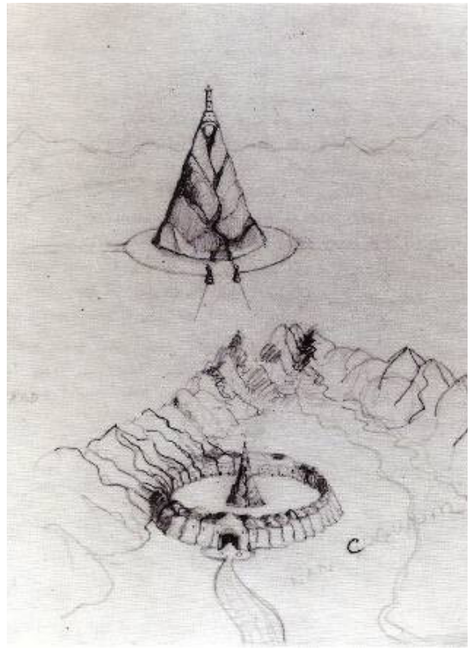
3.17. Tindaya

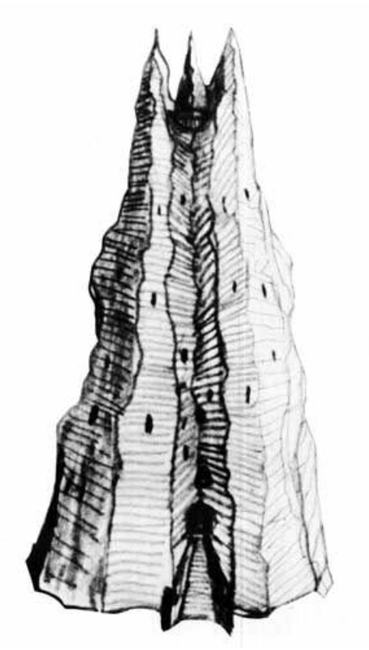


3.18. Plantas y secciones del Primer Nivel de Moria

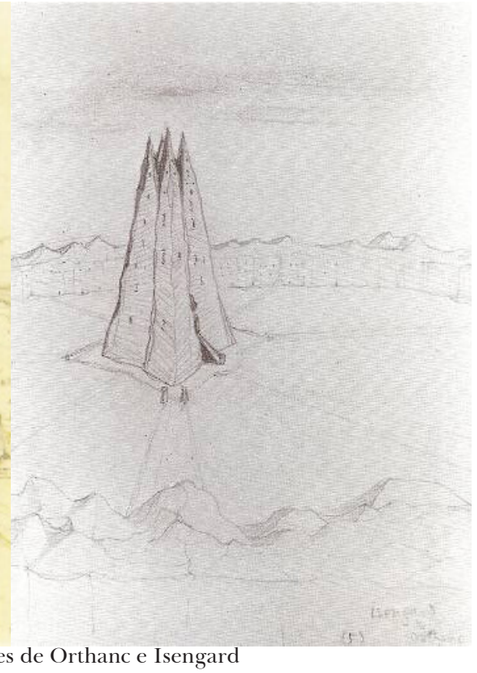


3.19. Planta y sección del Séptimo Nivel de Moria









3.20., 3.21., 3.22. y 3.23. Versiones preliminares de Orthanc e Isengard

3.5. Las huestes del mal de la Tierra Media

La raza más numerosa al servicio de la oscuridad es la de los orcos. Fue creada por Morgoth corrompiendo y torturando elfos, convirtiéndose en seres crueles y violentos. Son sus servidores y esclavos. Existen muchas tribus de orcos. A la mayoría de ellos, a excepción de los Uruk-hai, les hace daño la luz del Sol, por lo que prefieren la oscuridad. Se les considera vagos y sucios, pero excavan tan bien como el peor enano y se les atribuye la creación de las máquinas concebidas para matar a mucha gente. Les encantan los motores y las explosiones.

En el libro de El hobbit aparecen unas criaturas llamadas goblins. Cuando Tolkien continuó escribió El Señor de los Anillos, los goblins se convirtieron en los elfos que conocemos hoy en día. Se consideran el término goblin para describir a los orcos que viven en las Montañas Nubladas.

La arquitectura como máquina de guerra

En oposición a la tradición natural de todas las razas que hemos visto hasta ahora, la arquitectura de los orcos no solo no respeta la naturaleza y el entorno, sino que la destruye. El mal en la Tierra Media se concentra en la región de Mordor, conocida como La Tierra Negra. Tras la primera caída de Sauron, los hombres la conquistan y construyen torres y fortalezas, como Cirith Ungol o Minas Ithil. Cuando Sauron vuelve y reconquista sus tierras, se instala en dichas fortalezas, pero las pervierte y corrompe.

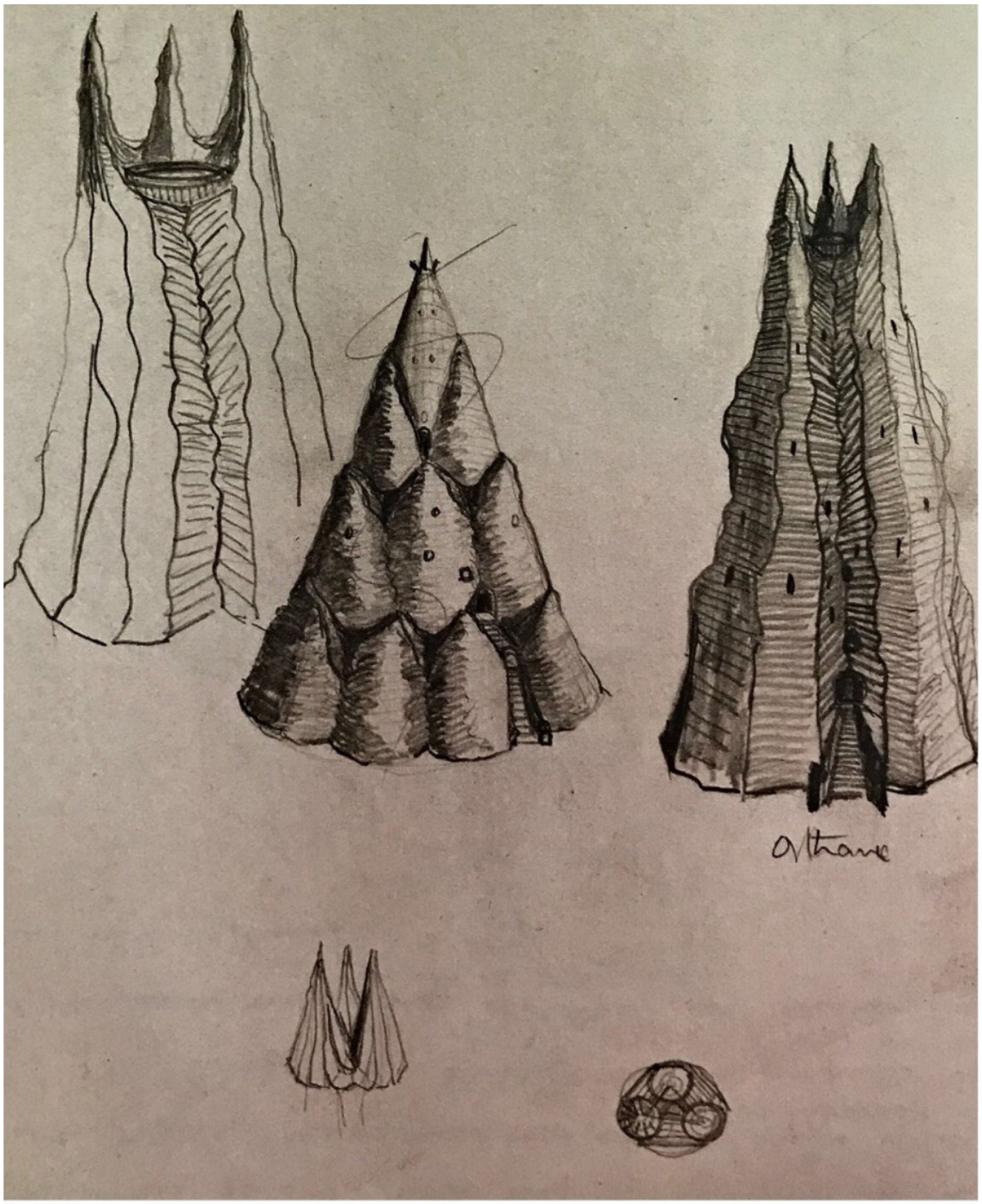
La única arquitectura asociada a los orcos serían las cuevas de los goblins en las Montañas Nubladas. Los pasadizos se excavan de forma laberíntica por toda la montaña. Los espacios estanciales son grandes cavernas iluminadas por una hoguera en el centro y antorchas a lo largo de las paredes.

Caso de estudio: Isengard

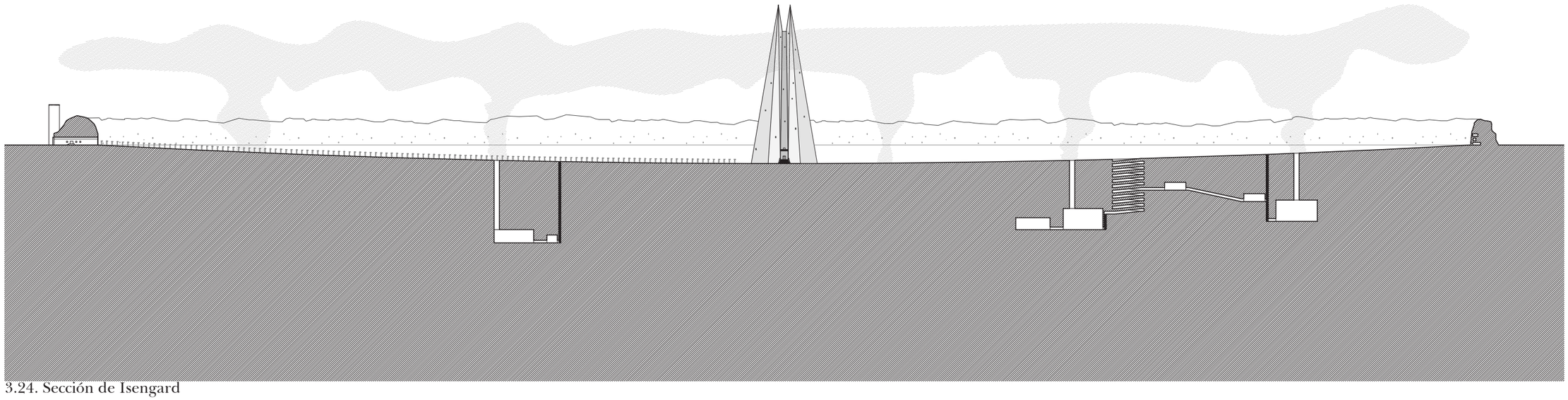
Otra torre que sufre esa corrosión es la torre de Orthanc en Isengard. Isengard se asentaba en el Valle del Mago y formaba parte de las montañas. En esta época es una llanura circular, ligeramente cóncava, de una milla de diámetro. La rodea un alto muro circular de piedra que asemeja una cadena de acantilados. Tiene una única entrada por un túnel abovedado al sur, cerrado por grandes puertas de hierro. Dos grandes torres flanquean dichas puertas y se elevan por encima del muro. En el túnel, a la izquierda, se encuentra una puerta en lo alto de una escalera. Es la vivienda del guardia, excavada en la roca. Hay muchos espacios excavados en la cara interna del muro, y allí habitan miles de esclavos, sirvientes y guerreros.

La llanura también ha sido perforada. Los pozos y chimeneas de ventilación son profundos y las bocas se han tapado con montículos de piedra. Pendientes y escaleras en espiral bajan hasta las fraguas, grandes hornos y almacenes, que no dejan de producir humo y ruido. Todos los caminos llevan al centro,

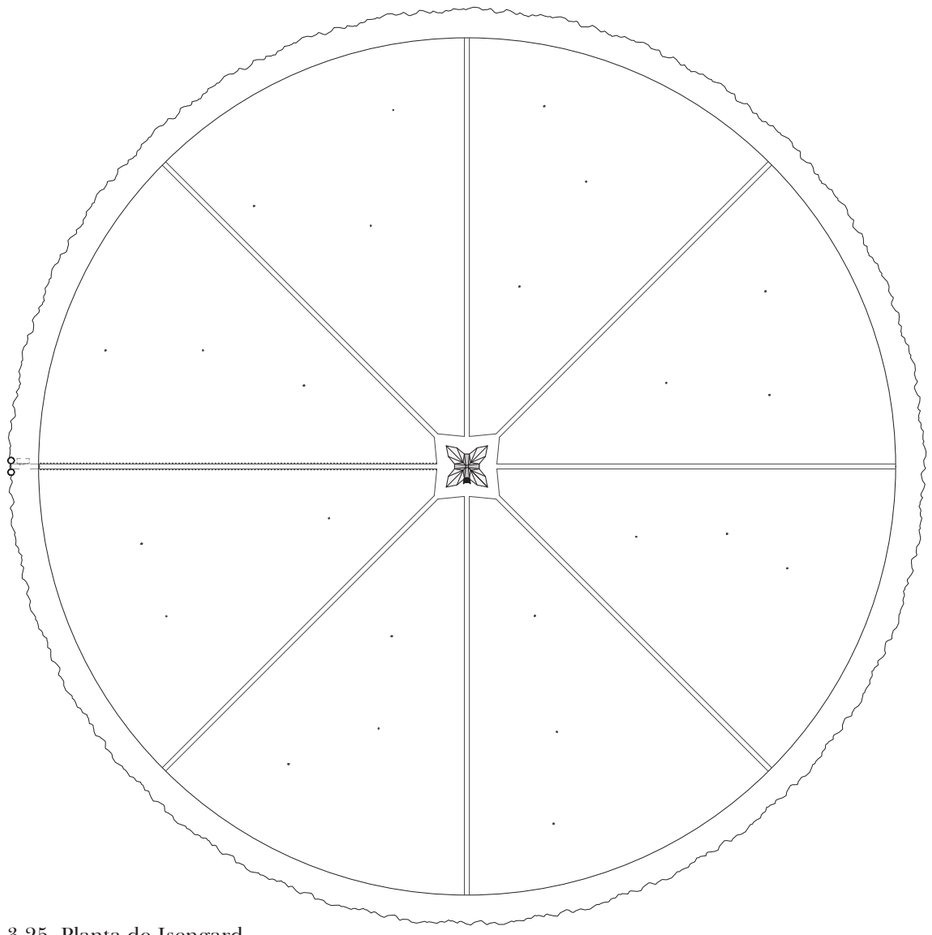
donde se encuentra la torre de Orthanc. La torre está compuesta por cuatro pilastras negras que se unen para luego volver a separarse en pináculos puntiagudos que apuntan hacia el cielo. Entre ellos, a quinientos pies del suelo, se encuentra una estrecha plataforma. En la cara este de la torre, en el ángulo entre dos pilastras, se abre una puerta. Una escalinata de 27 escalones lleva hasta ella. Encima de la puerta, una ventana da a un balcón con una barandilla de hierro.



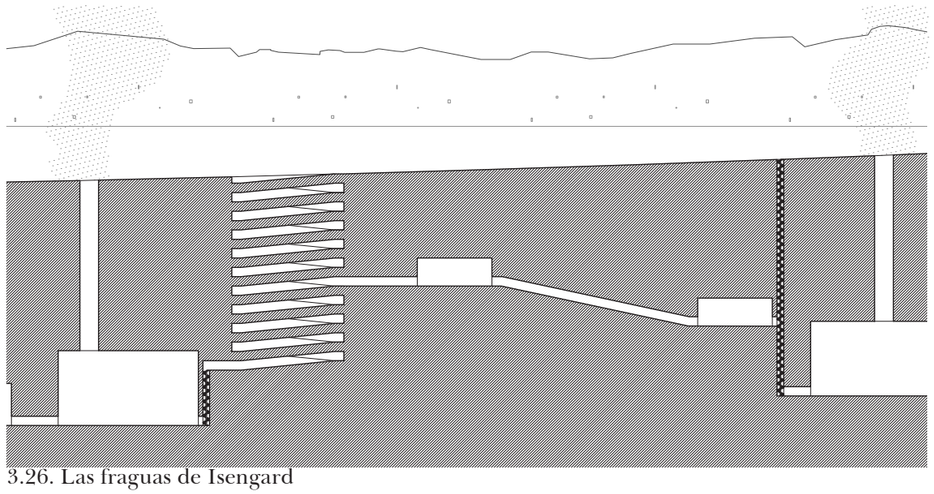
3.24. Versiones preliminares de Orthanc



3.24. Sección de Isengard



3.25. Planta de Isengard



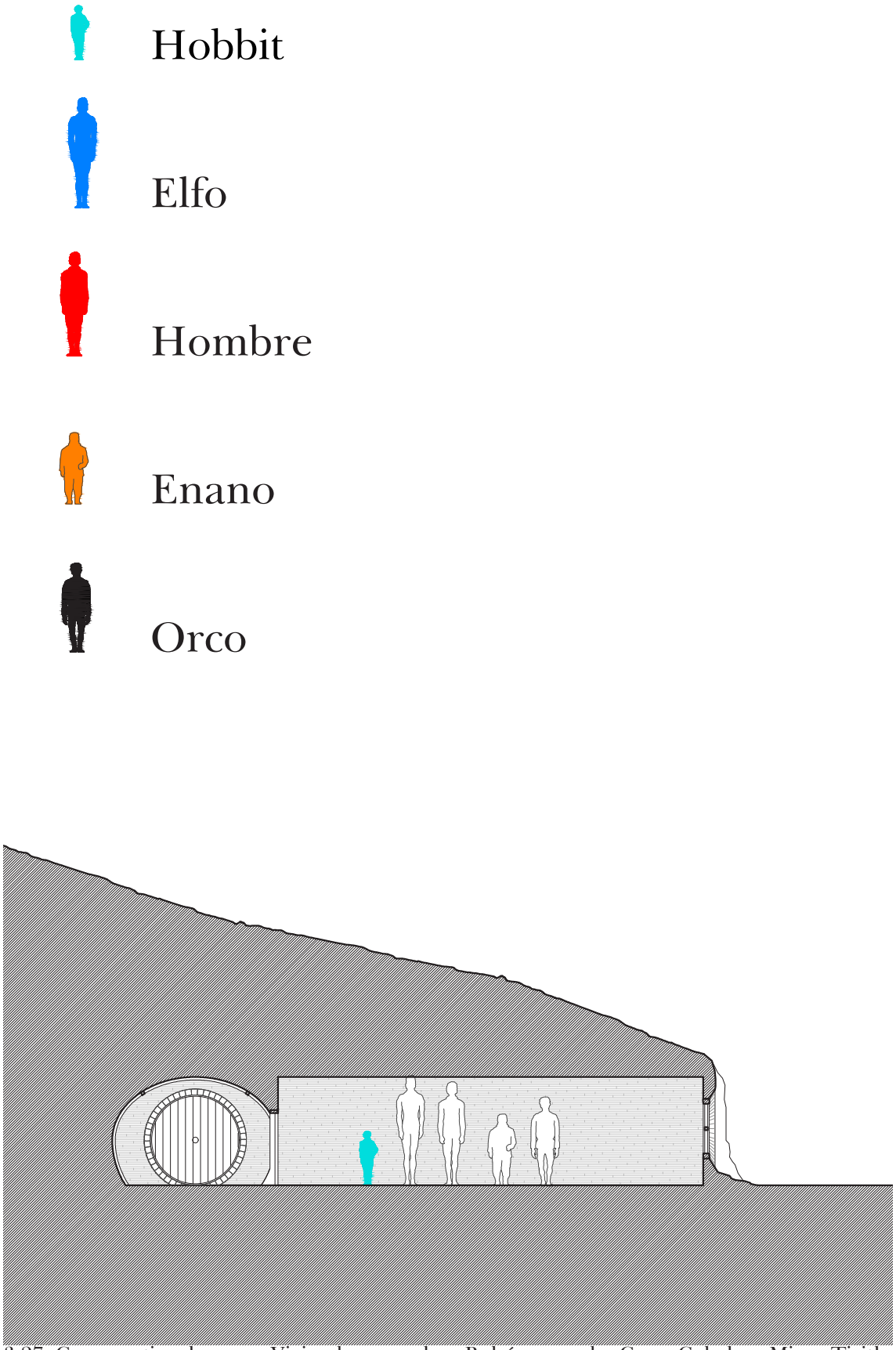
3.26. Las fraguas de Isengard

3.6. Comparación de los casos de estudio

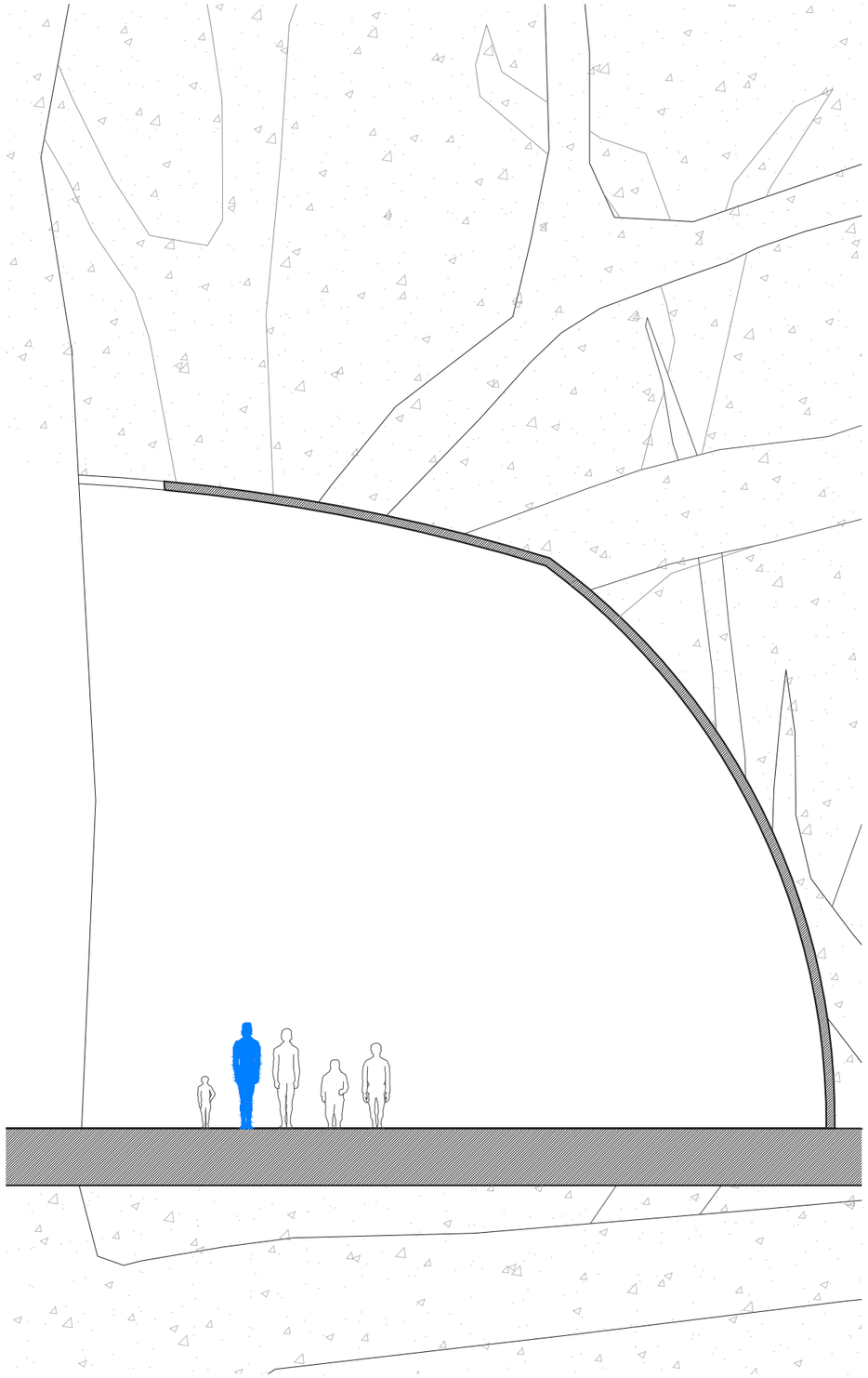
Los dibujos obtenidos de este análisis son dibujos de proporción. Para poder compararlos entre ellos, se ha escogido un detalle representativo de cada forma de habitar y se han colocado a la misma escala para entender los espacios en las distintas arquitecturas.

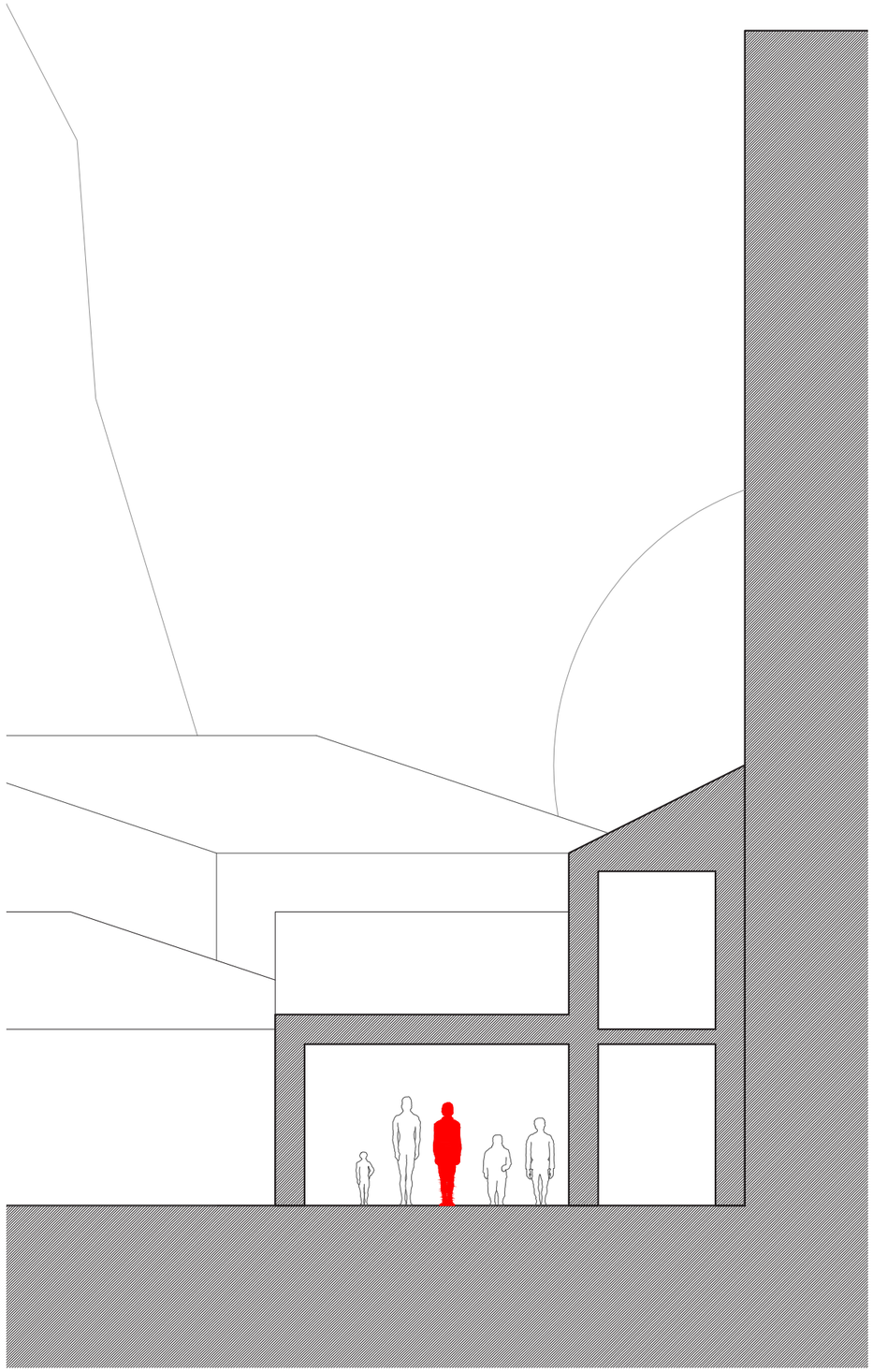
Se ha diseñado un *modulor* de cada raza con las alturas que debe de tener cada criatura. De esta manera, podemos ver y entender de un vistazo la percepción de cada criatura de la vivienda de las otras razas.

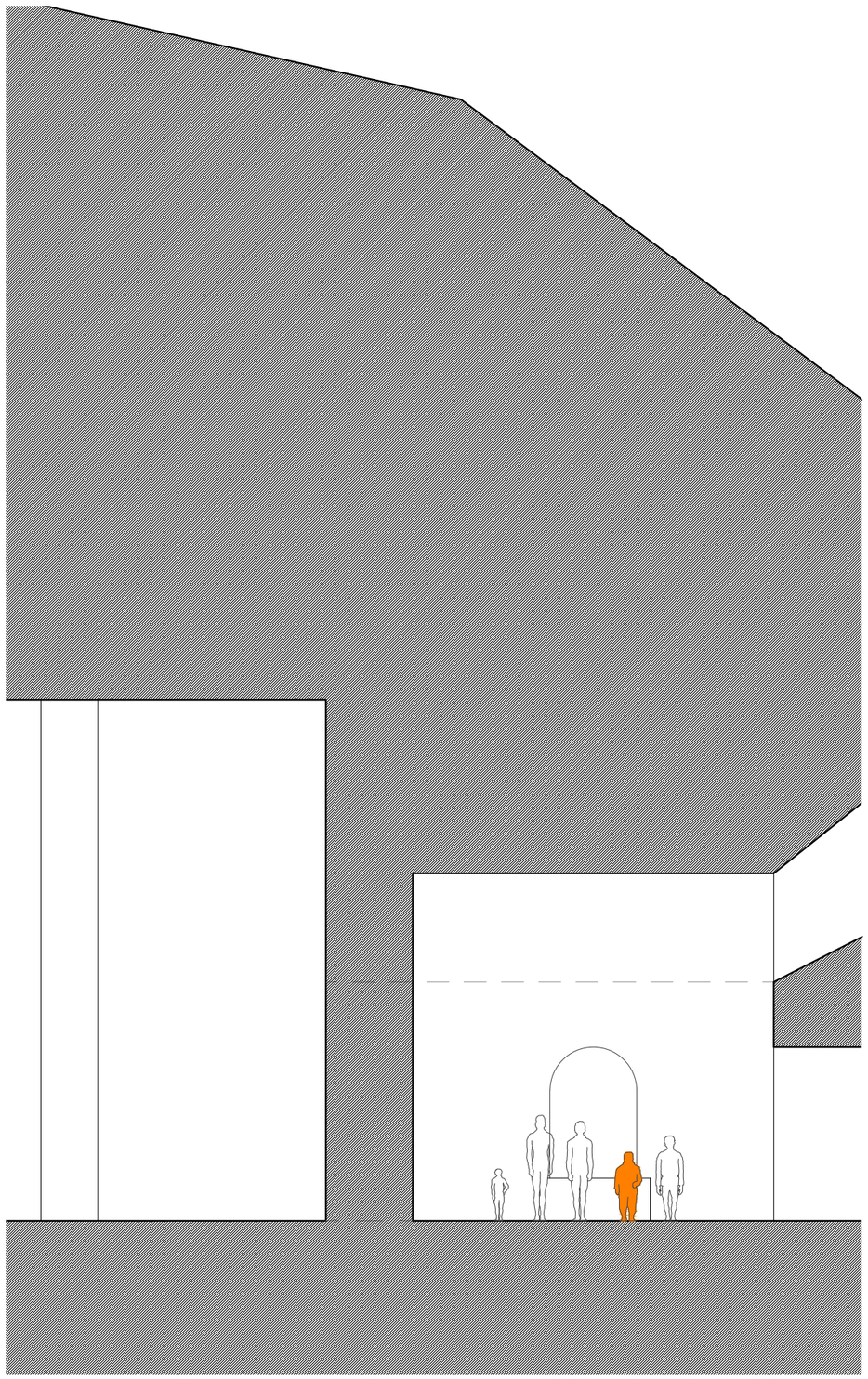
Este ejercicio muestra claramente esa tradición natural en la que la arquitectura es el producto de un individuo y su cultura, y es inseparable del entorno en el que se emplaza.

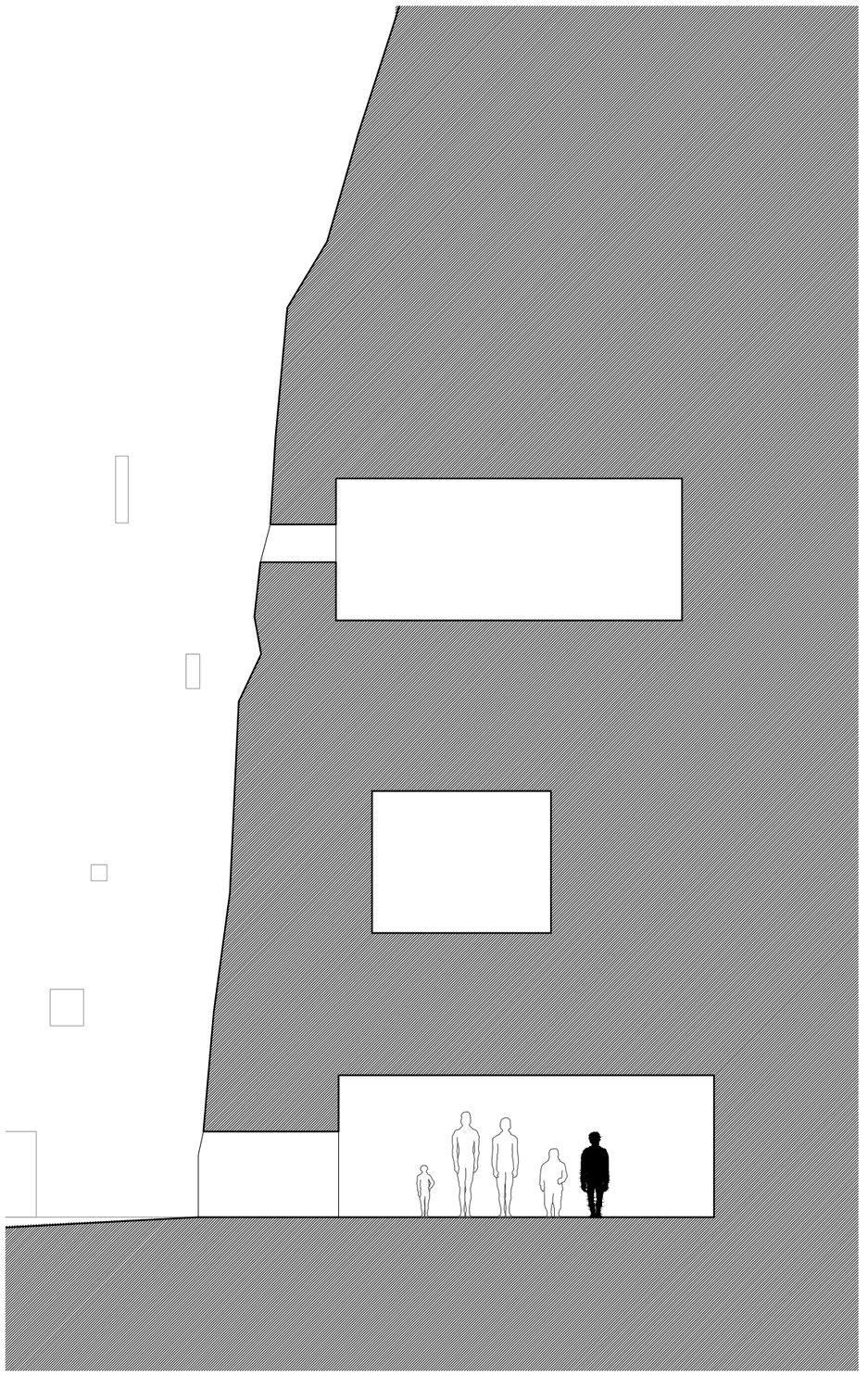


3.27. Comparativa de casos. Viviendas en orden: Bolsón cerrado, Caras Galadon, Minas Tirith, Moria e Isengard. Criaturas en orden: hobbit, elfo, hombre, enano y orco.









4. Conclusiones

Del planteamiento

La metodología de este trabajo, a groso modo, ha sido investigar y dibujar. Cuando se planteó como objetivo dibujar las arquitecturas de Tolkien, siempre hablé de basarme no sólo en los textos, sino también en las ilustraciones del autor y de diversos ilustradores de los libros de Tolkien.

Desarrollando este trabajo he podido confirmar la premisa de que la arquitectura se puede describir. La narración de una arquitectura puede tan poderosa o más que una imagen sobre ella.

Del proceso

El ejercicio que yo he llevado a cabo en este trabajo sobre la obra de Tolkien, aunque riguroso y fiel a lo que el autor dibujó o escribió, puede describirse como el planteamiento de una hipótesis de sus ideas.

Es el mismo ejercicio que se ha hecho con Vitruvio desde el Renacimiento, ya que de su obra no llegó ningún dibujo, sólo los textos.

De la obra de Tolkien

Aunque conocía a Tolkien, hasta que no me aventuré a hacer este trabajo no me di cuenta de la magnitud de su obra. Cuatro meses después me aventuraría a decir que ahora conozco al autor un poquito mejor.

Al haberlo leído no como seguidora de la fantasía, sino desde un punto de vista más técnico y dirigido, habiendo estudiado también su vida y sus referencias, la ética naturalista de Tolkien salta a la vista, convirtiendo al antagonista de sus aventuras en la representación del progreso y de la industrialización Esa vuelta al pasado más artesano del Arts & Crafts y a una tradición más natural se refleja en los protagonistas y sus arquitecturas.

Se podría decir entonces que la obra de Tolkien es una crítica a la realidad y, entendida con un tono propositivo, es su propuesta de una forma de vida alternativa, una utopía basada en la vuelta a la naturaleza.

De la comparativa

De la comparación de los casos de estudio extraigo que las formas de habitar de las criaturas de la Tierra Media están relacionadas con la naturaleza, incluyendo al orco. Es su manera de tratarla y no su manera de vivir lo que le convierte en una criatura del mal.

Existen diferentes maneras de vivir en la Tierra Media: en el bosque, en

la montaña, enterrado. Y aunque haya algunas tipologías que coincidan, como los hobbits, enanos y orcos, que las tres razas viven bajo el suelo, hay suficientes diferencias para entenderlas por separado y cada una ligada a su raza específica.

Las formas de habitar de la Tierra Media dependen de lo que seas, de dónde vivas y de cuál sea tu cultura y tu sociedad.

He comparado anteriormente mi trabajo con Tolkien con el trabajo de los renacentista con Vitruvio. Considero mi trabajo inconcluso porque el siguiente paso sería cotejar mis hipótesis con otros trabajos similares.

Conclusiones finales

Como he mencionado anteriormente, la obra de Tolkien se puede entender como su manifiesto naturalista y las nuevas formas de habitar que propone. Hay que tener en cuenta que Tolkien había ideado a los hobbits como esas criaturas afables que representan la calidez que le falta al ser humano. Calidez entendida como lo hogareño, lo rústico, la satisfacción de las cosas simples, la apreciación de la artesanía y el trabajo manual.

Creo que todos deberíamos ser un poquito más hobbit.

5. Bibliografía

Legendarium

Tolkien, John Ronald Reuel. *The Hobbit or There and Back Again*. London: George Allen & Unwin, 1937. Versión española: *El Hobbit*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1982; 320 páginas; traducción de Manuel Figueroa.

—*The fellowship of the Ring: being the first part of The Lord of the Rings*. London: George Allen & Unwin, 1954. Versión española: *La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1978; 566 páginas; traducción de Matilde Hornel y Luis Domènech.

—*The Two Towers: being the second part of The Lord of the Rings*. London: George Allen & Unwin, 1954. Versión española: *Las dos Torres*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1979; 489 páginas; traducción de Matilde Hornel y Luis Domènech.

—*The Return of the King: being the third part of The Lord of the Rings*. London: George Allen & Unwin, 1955. Versión española: *El retorno del Rey*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1980; 427 páginas; traducción de Matilde Hornel y Luis Domènech.

—*The Silmarilion*. London: George Allen & Unwin, 1977. Versión española: *El Silmarilion*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1984; 492 páginas; traducción de Rubén Masera y Luis Domènech.

Otros libros y escritos de Tolkien

—*Beowulf: a Translation and Commentary*. Reino Unido: Harper Collins, 2014. Versión española: *Beowulf: traducción y comentario*. Barcelona: Ediciones Minotaruo, 2015; 384 páginas; traducción de Martin Simonson y Nur Ferrante.

—*Mr. Bliss*. London: George Allen & Unwin, 1982. Versión española: *El señor Bliss*. Barcelona: Minotauro, 1984; páginas; Rubén Masera.

—*On fairy-stories*. Publicado en la recopilación *Tree and Leaf.*. London: George Allen & Unwin, 1964. Versión española: *Sobre los cuentos de hadas*. Publicado en la recopilación *Arbol y Hoja*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1994; 145 páginas; traducción de Ana Quijada Vargas y Eduardo Segura.

—*Pictures by J.R.R. Tolkien*. London: George Allen & Unwin, 1979.

—*The Fall of Arthur*. Reino Unido: HarperCollins, 2013. Versión española: *La caída de Arturo*. Lugar: Minotauro, 2013; páginas; Barcelona: Ediciones Minotauro, 2013; 258 páginas; traducción de Eduardo Segura Fernandez y Pascual Hernández.

—*The Letters of J.R.R. Tolkien*. London: George Allen & Unwin, Houghton Mifflin Harcourt, 1981. Versión española: *Cartas de J.R.R. Tolkien*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 1993; 540 páginas; traducción de Rubén Masera.

Libros sobre Tolkien

Day, David. *Tolkien's Ring*. Londres: Editorial, 1994. Versión española: *El anillo de Tolkien*. Barcelona: Minotauro, 2002. 184 páginas; traducción de Elías Sarhan.

Fonstad, Karen Wyn. *Atlas of Middle Earth*. Boston: Houghton Mifflin, 1981. Versión española: *Atlas de la Tierra Media*. España: Timun Mas, 1993. 318 páginas; traducción de Soledad Silió.

Grotta, Daniel. *JRR Tolkien Architect oh Midle Earth*. Estados Unidos: Warner Books Inc, 1977. Versión española: *JRRT, Arquitecto de la Tierra Media*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2002. 318 páginas; traducción de Soledad Silió.

Hammond, Wayne G.. *J.R.R. Tolkien: Artist and Illustrator*. Reino Unido: Harper Collins Pub Ltd, 1995. Versión española: *J.R.R. Tolkien, artista e ilustrador*. Barcelona: Ediciones Minotauro, 2002. 208 páginas; traducción de Ramón Ibero.

Wolf, Mark . *Building imaginary worlds*. Londres: Routledge, 2012.

Artículos sobre Tolkien

García Hermida, Alejandro. "*La amenaza de la máquina frente al ideal preindustrial: la herencia del Arts & Crafts en la obra de J.R.R. Tolkien*". Teatro Marítimo (Madrid). Número 2, marzo 2012, páginas 9-27.

Estrada, Sylvia Georgina. "*J.R.R. Tolkien Creador de mitos*". Zócalo Saltillo (México). Número 5, enero 2012.

.

6. Relación de imágenes

Extraídas del libro *J.R.R. Tolkien: Artist and Illustrator*:

3.7, 3.8, 3.11, 3.12, 3.13, 3.16, 3.20, 3.22, 3.23.

Extraídas del libro *Pictures by J.R.R. Tolkien:*

3.17, 3.21, 3.24.

2.1.https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a22847484/jrr-tolkien-la-caida-de-gondolin-nuevo-ultimo-libro/

2.2.https://www.abc.es/xlsemanal/historia/el-hobbit-mundo-tolkien-escritor-libros.html

2.3. Extraída del libro *Atlas of Middle Earth*.

2.4. https://victorianweb.org/places/cities/birmingham/prosser.html

3.17.https://www.diariodefuerteventura.com/noticia/tindaya-al-descubierto-la-familia-chillida-pide-ahora-una-inversi%C3%B3n-p%C3%BAblica-de-25-millones

Elaboración propia:

3.4, 3.5, 3.6, 3.9, 3.10, 3.14, 3.15, 3.18, 3.19, 3.24, 3.25, 3.26, 3.27.

7. Extractos

A continuación aparecen los textos extraidos de los libros de J.R.R. Tolkien que he usado para la elaboración del trabajo.

El Hobbit

Bolsón Cerrado

En un agujero en el suelo, vivía un hobbit. No un agujero húmedo, sucio, repugnante, con restos de gusanos y olor a fango, ni tampoco un agujero seco, desnudo y arenoso, sin nada en que sentarse o que comer: era un agujero-hobbit, y eso significa comodidad.

Tenía una puerta redonda, perfecta como un ojo de buey, pintada de verde, con una manilla de bronce dorada y brillante, justo en el medio. La puerta se abría a un vestíbulo cilíndrico, como un túnel: un túnel muy cómodo, sin humos, con paredes revestidas de madera y suelos enlosados y alfombrados, provistos de sillas barnizadas, y montones y montones de perchas para sombreros y abrigos; el hobbit era aficionado a las visitas. El túnel se extendía serpeando, y penetraba bastante, pero no directamente, en la ladera de la colina —La Colina, como la llamaba toda la gente de muchas millas alrededor—, y muchas puertecitas redondas se abrían en él, primero a un lado y luego al otro. Nada de subir escaleras para el hobbit: dormitorios, cuartos de baño, bodegas, despensas (muchas), armarios (habitaciones enteras dedicadas a ropa), cocinas, comedores, se encontraban en la misma planta, y en verdad en el mismo pasillo. Las mejores habitaciones estaban todas a la izquierda de la puerta principal, pues eran las únicas que tenían ventanas, ventanas redondas, profundamente excavadas, que miraban al jardín y los prados de más allá, camino del río.

Rivendel

Unas piedras blancas, algunas pequeñas y otras medio cubiertas de musgo o brezo, señalaban el único sendero. […] Las hayas y los robles substituyeron a los pinos, y el crepúsculo era como una atmósfera de serenidad y bienestar. El último verde casi había desaparecido de la hierba, cuando llegaron al fin a un claro despejado, no muy por encima de las riberas del arroyo. Sólo había un puente estrecho de piedra, sin parapeto, tan estrecho que apenas si cabía un poney. Se quedaron muchos días en aquella casa agradable, catorce al menos, y les costó irse.

Las cuevas de los Trasgos

El sitio era profundo, profundo y oscuro, tanto que sólo los trasgos que habían tenido la ocurrencia de vivir en el corazón de las montañas podían distinguir algo. Los pasadizos se cruzaban y confundían en todas direcciones, pero los trasgos conocían el camino tan bien como vosotros el de la oficina de correo más próxima; y el camino descendía y descendía y la atmósfera era cada vez más enrarecida y horrorosa. […] una enorme caverna. […] Estaba iluminada por una gran hoguera roja en el centro y por antorchas a lo largo de las paredes, y había allí muchos trasgos.

Allá, entre las sombras, sobre una gran piedra lisa, estaba sentado un trasgo terrible de cabeza enorme, y unos trasgos armados permanecían de pie alrededor blandiendo las hachas y las espadas curvas que ellos usan. Ahora bien, los trasgos son crueles, malvados y de mal corazón. No hacen nada bonito, pero sí muchas cosas ingeniosas. Pueden excavar, túneles y minas tan

bien como cualquier enano no demasiado diestro, cuando se toman la molestia, aunque comúnmente son desaseados y sucios.

Era evidente que Bilbo se encontraba en lo que puede llamarse un sitio estrecho. Pero recordad que no era tan estrecho para él como lo habría sido para vosotros o para mí. Los hobbits no se parecen mucho a la gente ordinaria, y aunque sus agujeros son unas viviendas muy agradables y acogedoras, adecuadamente ventiladas, muy distintas de los túneles de los trasgos, están más acostumbrados que nosotros a andar por galerías, y no pierden fácilmente el sentido de la orientación bajo tierra, no cuando ya se han recobrado de un golpe en el cráneo.

La galería parecía no tener fin. Todo lo que él sabía era que seguía bajando, siempre en la misma dirección, a pesar de un recodo y una o dos vueltas. Había pasadizos que partían de los lados aquí y allá. Se detuvo, y escuchando con atención alcanzó a oír unas gotas que caían desde un techo invisible en el agua de abajo; pero no parecía haber ningún otro tipo de ruido. […]Tenía un pequeño bote y remaba muy en silencio por el lago, pues lago era, ancho, profundo y mortalmente frío. […] Gollum vivía en verdad en una isla de roca barrosa en medio del lago.

Los elfos del Bosque Negro

En una gran cueva, algunas millas dentro del Bosque Negro, en el lado este, vivía en este tiempo el más grande rey de los elfos. Por delante de unas puertas de piedra corría un río que venía de las cimas de los bosques y desembocaba dentro y fuera de los pantanos, al pie de las altas tierras boscosas. Esta gran cueva, en la que se abrían a un lado y a otro otras cuevas más reducidas, se hundía mucho bajo tierra y tenía numerosos pasadizos y amplios salones; pero era más luminosa y saludable que cualquier morada de trasgos, y no tan profunda ni tan peligrosa. De hecho, los súbditos del rey vivían y cazaban en su mayor parte en los bosques abiertos y tenían casas o cabañas en el suelo o sobre las ramas. Las hayas eran sus árboles favoritos. La cueva del rey era el palacio, un sitio seguro para guardar los tesoros y una fortaleza contra el enemigo. Era también la mazmorra de los prisioneros, una habitación de piedra agobiante y minúscula.

De pronto, las antorchas se detuvieron, y el hobbit tuvo el tiempo justo para alcanzarlos antes que comenzasen a cruzar el puente. Este era el puente que cruzaba el río y llevaba a las puertas del rey. El agua se precipitaba oscura y violenta por debajo; y en el otro extremo había portones que cerraban una enorme caverna en la ladera de una pendiente abrupta cubierta de árboles. Allí las grandes hayas descendían hasta la misma ribera, y hundían los pies en el río.

Dentro los pasadizos estaban iluminados con antorchas de luz roja, y los guardias elfos cantaban marchando por los corredores retorcidos, entrecruzados y resonantes. No se parecían a los túneles de los trasgos: eran más pequeños, menos profundos, y de un aire más puro. En un gran salón con pilares tallados en la roca viva, estaba sentado el rey elfo en una silla de madera labrada.

Esgaroth, la Ciudad del Lago

No lejos de la boca del Río del Bosque se alzaba la extraña ciudad de la que hablaran los elfos, en las bodegas del rey. No estaba emplazada en la orilla, aunque había allí unas cuantas cabañas y construcciones, sino sobre la superficie misma del Lago, en una apacible bahía protegida de los remolinos del río por un promontorio de roca.

Un gran puente de madera se extendía hasta unos enormes troncos que sostenían una bulliciosa ciudad también de madera, no una ciudad de Elfos sino de Hombres, que aún se atrevían a vivir a la sombra de la distante Montaña del dragón.

[…] Los condujo por el puente, a través de las puertas, hasta el mercado de la ciudad. Éste era un amplio círculo de agua tranquila rodeada por altos pilotes sobre los que se levantaban las casas más grandes, y por largos muelles de madera con escalones y escalerillas que descendían a la superficie del lago. De una de las casas llegaba el resplandor de muchas luces y el sonido de muchas voces. Cruzaron las puertas y se quedaron parpadeando a la luz, mirando las largas mesas en las que se apretaba la gente.

Erebor

Entonces todos empujaron a la vez, y una parte de la pared rocosa cedió lentamente. Unas grietas largas y rectas aparecieron y se ensancharon. Una puerta de tres pies de ancho y cinco de alto asomó poco a poco, y sin un sonido se movió hacia adentro. Ésta no era una entrada de trasgos, ni una tosca cueva de elfos. Era un pasadizo construido por enanos, en el tiempo en que habían sido muy ricos y hábiles: recto como una regla, de suelo y paredes pulidos, descendía poco a poco y llevaba directamente a algún destino distante en la oscuridad de abajo.

Avanzó así hasta encontrarse con las grandes puertas en el extremo opuesto, y allí una corriente de aire lo refrescó, aunque casi le apagó la antorcha. Asomó tímidamente la cabeza, y atisbando desde la puerta vio unos pasillos enormes y el sombrío comienzo de unas amplias escaleras que subían en la oscuridad. […] Aunque el tiempo había pulverizado o destruido los adornos antiguos y aunque todo estaba sucio y desordenado con las idas y venidas del monstruo, Thorin conocía cada pasadizo y cada recoveco. Subieron por largas escaleras, torcieron y bajaron por pasillos anchos y resonantes, volvieron a torcer y subieron aún más escaleras, y de nuevo aún más escaleras. Talladas en la roca viva, eran lisas, amplias y regulares.

La Comunidad del Anillo

De los hobbits

Los Hobbits habían vivido en un principio en cuevas subterráneas, o así lo creían y en esas moradas se sentían a gusto. Mas con el transcurso del tiempo se vieron obligados a adoptar otras viviendas. Lo cierto es que en tiempos de Bilbo sólo los Hobbits más ricos y los más pobres mantenían en la Comarca esa vieja costumbre. Los más pobres continuaron viviendo en las madrigueras primitivas, en realidad simples agujeros, con una sola ventana o bien ninguna, mientras que los ricos edificaban versiones más lujosas de las simples excavaciones antiguas. Pero los terrenos adecuados para estos grandes túneles ramificados (smials, como ellos los llamaban) no se encontraban en cualquier parte; y en las llanuras o en los distritos bajos, los Hobbits, a medida que se multiplicaban, comenzaron a edificar sobre el nivel del suelo.

El arte de la edificación bien pudo provenir de los Elfos o de los Hombres, pero los Hobbits lo practicaban a su manera. No construían torres. Las casas eran generalmente imitaciones de smials, techadas con pasto seco, paja o turba y de paredes algo combadas. La principal peculiaridad que subsistió de la arquitectura hobbit fue la afición a las ventanas redondas, o aun a las puertas redondas.

Casa del bosque

De pronto, salieron de las sombras de los árboles y se abrió ante ellos un vasto espacio de hierba gris bajo el cielo nocturno; los bosques lo encerraban por tres lados, pero hacia el este el terreno caía a pique y las copas de los árboles sombríos que crecían al pie de las laderas no llegaban a la altura del claro. Como al alcance de la mano, unas pocas luces parpadeaban en Casa del Bosque. En el extremo sur del claro había una abertura. Allí el suelo verde penetraba en el bosque formando un espacio amplio, como una sala techada con ramas de árboles; los grandes troncos se alineaban como pilares a los lados. En el centro había una hoguera y sobre los árboles—pilares ardían las antorchas con luces de oro y plata. Los elfos se sentaron en el pasto o sobre los viejos troncos serruchados, alrededor del fuego.

Al poco tiempo Pippin se durmió y lo alzaron y llevaron a una enramada bajo los árboles; allí durmió el resto de la noche en un lecho blando. Estaba acostado bajo una enramada; las ramas de un árbol bajaban entrelazadas hasta el suelo. La cama era de helecho y musgo, suave, profunda y extrañamente fragante. El sol refulgía entre las hojas temblorosas, todavía verdes.

Casa de Frodo en Brandigamo

Era una antigua casa de campo, lo más parecida posible a la cueva de un hobbit. Larga y baja, de un solo piso, tenía techo de paja, ventanas redondas y una gran puerta redonda. Vieron que estaban en un vestíbulo amplio con puertas a los lados; delante de ellos corría un pasillo, hacia el centro de la casa.

Los viajeros colgaron las capas y apilaron los bultos sobre el piso. Merry los llevó por el pasillo y en el otro extremo abrió una puerta. El resplandor de un fuego salió al pasillo y una bocanada de vapor. En esa habitación hay tres tinas y una caldera de agua hirviendo.

Rivendel

Frodo estaba ahora a salvo en la Ultima Casa Hogareña al este del Mar. Esta casa era, como Bilbo había informado hacía tiempo, «una casa perfecta, tanto te guste comer como dormir o contar cuentos o cantar, o sólo quedarte sentado pensando, o una agradable combinación de todo».

Sam lo llevó por distintos pasillos y luego escaleras abajo y por último salieron a un jardín elevado sobre la barranca escarpada del río.

El salón de la casa de Elrond estaba colmado de gente: elfos en su mayoría, aunque había unos pocos huéspedes de otra especie. Elrond estaba sentado en un sillón a la cabecera de una mesa larga sobre el estrado; a un lado tenía a Glorfindel y al otro a Gandalf. En el centro de la mesa, apoyada en los tapices que pendían del muro, había una silla bajo un dosel y allí estaba sentada una hermosa dama

El banquete concluyó por fin. Elrond y Arwen se incorporaron y atravesaron la sala y los invitados los siguieron en orden. Las puertas se abrieron de par en par y todos salieron a un pasillo ancho y cruzaron otras puertas y llegaron a otra sala. No había mesas allí, pero un fuego claro ardía en una amplia chimenea entre pilares tallados a un lado y a otro.

Moria

Pero muy pegados al risco, altos y fuertes, había dos árboles, más grandes que cualquier otro acebo que Frodo hubiera visto o imaginado, irguiéndose como columnas que guardaban el término del camino. Justo entre la sombra de los árboles había un espacio liso y Gandalf pasó por allí las manos de un lado a otro, murmurando entre dientes. […] En seguida, en silencio, se dibujó una gran puerta, aunque hasta entonces no habían sido visibles ni grietas ni junturas. Se dividió lentamente en el medio y se abrió hacia afuera pulgada a pulgada hasta que ambas hojas se apoyaron contra la pared. A través de la abertura pudieron ver una escalera sombría y empinada, pero más allá de los primeros escalones la oscuridad era más profunda que la noche.

Mientras el mago se adelantaba subiendo los grandes escalones, alzó la vara y de la punta brotó un débil resplandor. La ancha escalinata era segura y se conservaba bien. Doscientos escalones, contaron, anchos y bajos; y en la cima descubrieron un pasadizo abovedado que llevaba a la oscuridad.

—No hay menos de cuarenta millas entre la Puerta del Oeste y el Portal del Este en línea recta y es posible que el camino dé muchas vueltas.

Después de doblar a un lado y a otro unas pocas veces el pasadizo empezó a descender. Siguió así un largo rato, en un descenso regular y continuo hasta que corrió otra vez horizontalmente. El aire era ahora cálido y sofocante, aunque no viciado, y de vez en cuando sentían en la cara una corriente de aire fresco que parecía venir de unas aberturas disimuladas en las paredes. Había muchas de estas aberturas. Al débil resplandor de la vara del mago, Frodo alcanzaba a ver escaleras y arcos y pasadizos y túneles, que subían, o bajaban bruscamente, o se abrían a las tinieblas de ambos lados.

El túnel que habían elegido llevaba regularmente hacia arriba, torciendo a un lado y al otro, describiendo grandes curvas ascendentes, y a medida que subía se hacía más elevado y más ancho. No había a los lados aberturas de otras galerías o túneles y el suelo era llano y firme, sin pozos o grietas.

Habían marchado hasta los límites de las fuerzas cuando de pronto las paredes de la izquierda y la derecha desaparecieron; luego de atravesar una puerta abovedada habían salido a un espacio negro y vacío. Unas grandes sombras se levantaron y huyeron y durante un segundo vieron un vasto cielo raso sostenido por numerosos y poderosos pilares tallados en la piedra. Ante ellos y a cada lado se extendía un recinto amplio y vacío: las paredes negras, pulidas y lisas como el vidrio, refulgían y centelleaban. Vieron también otras tres entradas; un túnel negro se abría ante ellos y corría en línea recta hacia el este y había otros dos a los lados.

—Antes había grandes ventanas en los flancos de la montaría y túneles que llevaban a la luz en las partes superiores de las Minas.

Muy arriba, sobre el arco del este, un rayo de luz largo y pálido asomaba en una abertura de la bóveda, y en el otro extremo del recinto la luz resplandecía también débil y distante entrando por el arco del norte. Siguiendo a Gandalf, la Compañía pasó bajo el arco del norte. Se encontraban ahora en un amplio corredor. A medida que avanzaban el resplandor iba aumentando y vieron que venía de un portal de la derecha. Del otro lado había un cuarto grande y cuadrado. Una abertura alta y amplia de la pared del este iluminaba la cámara. Atravesaba oblicuamente la pared y del otro lado, lejos y arriba, podía verse un cuadradito de cielo azul. La luz caía directamente sobre una mesa en medio del cuarto: una piedra oblonga, de dos pies de alto, sobre la que habían puesto una losa de piedra blanca. Había otra puerta más pequeña en el lado opuesto de la cámara, bajo la abertura

—Esta tiene que ser, como dijo Gimli, la Cámara de Mazarbul, y la sala la vigesimoprimera del extremo norte. La Sala Vigesimoprimera tiene que estar en el Nivel Séptimo, es decir seis niveles por encima de las puertas.

Ninguna abertura iluminaba el pasaje y la oscuridad era completa. Descendieron una larga escalera tanteando las paredes y luego miraron atrás. Al cabo de una hora habían avanzado una milla, o quizás un poco más, y habían descendido muchos tramos de escalera. Pronto la luz fue inconfundible y todos pudieron verla. Vacilaba y reverberaba en las paredes del pasadizo. Ahora podían ver por dónde iban: descendían una pendiente rápida y un poco más adelante había un arco bajo; de allí venía la claridad creciente.

—Hemos llegado al Primer nivel, inmediatamente deba o de las puertas. Esta es la Segunda Sala de la Antigua Moria y las puertas están cerca: más allá del extremo este, a la izquierda, a un cuarto de milla. Hay que cruzar el puente, subir por una ancha escalinata, luego un pasaje ancho que atraviesa la Primera Sala, ¡y fuera!

Espiaron y vieron otra sala cavernosa. Era más ancha y mucho más larga que aquella en que habían dormido. Estaban cerca de la pared del este; se prolongaba hacia el oeste perdiéndose en la oscuridad. Todo a lo largo del centro se alzaba una doble fila de pilares majestuosos. Habían sido tallados como grandes troncos de árboles y una intrincada tracería de piedra imitaba las ramas que parecían sostener el cielo raso. Los tallos eran lisos y negros, pero reflejaban oscuramente a los lados un resplandor rojizo

En el extremo de la sala el suelo desapareció y cayó a pique a profundidades desconocidas. No había otro modo de llegar a la puerta exterior que un estrecho puente de piedra, sin barandilla ni parapeto, que describía una curva de cincuenta pies sobre el abismo. Era una antigua defensa de los enanos contra cualquier enemigo que pusiera el pie en la primera sala y los pasadizos exteriores. No se podía cruzar sino en fila de a uno.

La luz crecía delante; grandes aberturas traspasaban el techo. Corrieron más rápido. Llegaron a una sala con ventanas altas que miraban al este y donde entraba directamente la luz del día. Cruzaron la sala, pasando por unas puertas grandes y rotas y de pronto se abrieron ante ellos las Grandes Puertas, un arco de luz resplandeciente. Ya fuera de las puertas bajaron corriendo los amplios y gastados escalones, el umbral de Moria.

Lothlórien

—Se dice que ella vive en una casa construida en las ramas de un árbol, cerca de la cascada, pues tal era la costumbre entre los elfos de Lórien, vivir en los árboles y quizá todavía lo hacen.

Una escala de cuerda bajó de las sombras; era de color gris plata y brillaba en la oscuridad, y aunque parecía delgada podía sostener a varios hombres, como se comprobó más tarde. Las ramas del mallorn eran casi horizontales al principio y luego se curvaban hacia arriba; pero

cerca de la copa el tronco se dividía en una corona de ramas y vieron que entre esas ramas los elfos habían construido una plataforma de madera, o flet como se la llamaba en esos tiempos; los elfos la llamaban talan. Un agujero redondo en el centro permitía el acceso a la plataforma y por allí pasaba la escala.

Luego se envolvieron no sólo en los mantos forrados de los elfos sino también con las mantas que habían traído y trataron de dormir. Los hobbits no son aficionados a las alturas, y no duermen en pisos elevados, aun teniendo escaleras. El flet no les gustaba mucho como dormitorio. No tenía paredes, ni siquiera una baranda; sólo en un lado había un biombo plegadizo que podía moverse e instalarse en distintos sitios, según soplara el viento. Frodo se quedó despierto un tiempo, mirando las estrellas que relucían a través del pálido techo de hojas temblorosas.

Cerin Amroth

Estaban en un claro. A la izquierda había una loma cubierta con una alfombra de hierba tan verde como la primavera de los Días Antiguos. Encima, como una corona doble, crecían dos círculos de árboles; los del exterior tenían la corteza blanca como la nieve y aunque habían perdido las hojas se alzaban espléndidos en su armoniosa desnudez; los del interior eran mallorn de gran altura, todavía vestidos de oro pálido. Muy arriba entre las ramas de un árbol que crecía en el centro y era más alto que los otros, resplandecía un flet blanco.

Caras Galadon

De pronto salieron otra vez a un claro y se encontraron bajo un pálido cielo nocturno salpicado por unas pocas estrellas tempranas. Un vasto espacio sin árboles se extendía ante ellos en un gran círculo abriéndose a los lados. Más allá había un foso profundo perdido entre las sombras, pero la hierba de las márgenes era verde, como si brillara aún en memoria del sol que se había ido. Del otro lado del foso una pared verde se levantaba a gran altura y rodeaba una colina verde cubierta de los mallorn más altos que hubieran visto hasta entonces en esa región. Qué altos eran no se podía saber, pero se erguían a la luz del crepúsculo como torres vivientes. Entre las muchas ramas superpuestas y las hojas que no dejaban de moverse brillaban innumerables luces, verdes y doradas y plateadas.

—Pero no podemos entrar por aquí pues las puertas no miran al norte. Tenemos que dar un rodeo hasta el lado sur y habrá que caminar un rato, pues la ciudad es grande.

Del otro lado del foso corría un camino de piedras blancas. Fueron por allí hacia el este, con la ciudad alzándose siempre a la izquierda como una nube verde; y a medida que avanzaba la noche, aparecían más luces, hasta que toda la colina pareció inflamada de estrellas. Llegaron al fin a un puente blanco, y luego de cruzar se encontraron ante las grandes puertas de la ciudad: miraban al sudoeste, entre los extremos del muro circular que aquí se superponían, y eran altas y fuertes y había muchas lámparas.

Haldir golpeó y habló y las puertas se abrieron en silencio, pero Frodo no vio a ningún guardia. Los viajeros pasaron y las puertas se cerraron detrás. Estaban en un pasaje profundo entre los dos extremos de la muralla y atravesándolo rápidamente entraron en la Ciudad de los Árboles.

Recorrieron muchos senderos y subieron muchas escaleras hasta que llegaron a unos sitios elevados y vieron una fuente que refulgía en un campo de hierbas. Estaba iluminada por unas linternas de plata que colgaban de las ramas de los árboles, y el agua caía en un pilón de plata que desbordaba en un arroyo blanco. En el lado sur del prado se elevaba el mayor de todos los árboles; el tronco enorme y liso brillaba como seda gris y subía rectamente hasta las primeras ramas que se abrían muy arriba bajo sombrías nubes de hojas. A un lado pendía una ancha escala blanca y tres elfos estaban sentados al pie.

Mientras trepaba lentamente, Frodo vio muchos flets: unos a la derecha, otros a la izquierda y algunos alrededor del tronco, de modo que la escala pasaba atravesándolos. Al fin, a mucha altura, llegó a un talan grande, parecido al puente de un navío. Sobre el talan había una casa, tan grande que en tierra hubiese podido servir de habitación a los hombres. Entró detrás de Haldir y descubrió que estaba en una cámara ovalada y en el medio crecía el tronco del gran

mallorn, ahora ya adelgazándose pero todavía un pilar de amplia circunferencia.

Una luz clara iluminaba aquel espacio; las paredes eran verdes y plateadas y el techo de oro. Había muchos elfos sentados. En dos asientos que se apoyaban en el tronco del árbol, y bajo el palio de una rama, estaban el Señor Celeborn y Galadriel.

Las dos torres

Edoras

—En el sitio en que sale de la sombra del valle, una colina verde se alza al este. Un foso, una muralla maciza y una cerca espinosa rodean la colina. Dentro asoman los techos de las casas; y en medio, sobre una terraza verde se levanta un castillo de hombres. Y me parece ver que está recubierto de oro.

—Esas moradas se llaman Edoras —dijo Gandalf—, y el castillo dorado es Meduseld.

Se abrieron de par en par las grandes puertas oscuras. Los viajeros entraron, marchando en fila detrás del guía. Vieron un camino ancho recubierto de piedras talladas, que ahora subía serpenteando o trepaba en cortos tramos de escalones bien dispuestos. Dejaron atrás numerosas casas de madera y numerosas puertas oscuras. A la vera del camino corría entre las piedras, centelleando y murmurando, un arroyo límpido. Llegaron por fin a la cresta de la colina. Vieron allí una plataforma alta que se elevaba por encima de una terraza verde a cuyo pie brotaba, de una piedra tallada en forma de cabeza de caballo, un manantial claro; y más abajo una gran cuenca desde donde el agua se vertía para ir a alimentar el arroyo. Una ancha y alta escalinata de piedra subía a la terraza y a cada lado del último escalón había sitiases tallados en la piedra.

Los guardas levantaron entonces las pesadas trancas y lentamente empujaron las puertas, que giraron gruñendo sobre los grandes goznes. Los viajeros entraron. El recinto parecía oscuro y caluroso, luego del aire claro de la colina. Era una habitación larga y ancha, poblada de sombras y medias luces; unos pilares poderosos sostenían una bóveda elevada. Aquí y allá unos brillantes rayos de sol caían en haces titilantes desde las ventanas del este bajo los profundos saledizos. Por la lumbrera del techo, más allá de las ligeras volutas de humo, se veía el cielo, pálido y azul. Cuando los ojos de los viajeros se acostumbraron a la oscuridad, observaron que el suelo era de grandes losas multicolores y que en él se entrelazaban unas runas ramificadas y unos extraños emblemas. Veían ahora que los pilares estaban profusamente tallados y que el oro y unos colores apenas visibles brillaban débilmente en la penumbra. De las paredes colgaban numerosos tapices y entre uno y otro desfilaban figuras de antiguas leyendas, algunas empalidecidas por los años, otras ocultas en las sombras. En el extremo opuesto de la sala, frente a las puertas y mirando al norte, había un estrado de tres escalones, y en el centro del estrado se alzaba un trono de oro.

Isengard

Bajo el brazo de las montarías y en el interior del Valle del Mago se alzaba desde tiempos inmemoriales esa antigua morada que los hombres llamaban Isengard: estaba formada en parte por las montañas mismas, pero en otras épocas los Hombres de Oesternesse habían llevado a cabo grandes trabajos en ese sitio, y Saruman, que vivía allí desde hacía mucho tiempo, no había estado ocioso.

Así era esta morada en la época del apogeo de Saruman, cuando muchos lo consideraban el Mago de los Magos. Un alto muro circular de Piedra, como una cadena de acantilados, se alejaba del flanco de la montaña y volvía describiendo una curva. Tenía una única entrada: un gran arco excavado en la parte meridional. Allí, a través de la roca negra, corría un túnel, cerrado en cada extremo por poderosas puertas de hierro. Estas puertas habían sido construidas con tanto ingenio y giraban en tan perfecto equilibrio sobre los grandes goznes (estacas de acero enclavadas en la roca viva) que cuando les quitaban las trancas un ligero empujón bastaba para que se abriesen sin ruido. Quien recorriese de uno a otro extremo aquella galería oscura y re-

sonante, saldría a una llanura circular y ligeramente cóncava, como un enorme tazón: una milla medía de borde a borde. En otros tiempos había sido verde y con avenidas y bosques de árboles frutales, bañados por los arroyos que bajaban de las montañas al lago. Pero ningún verdor crecía allí en los últimos tiempos de Saruman. Las avenidas estaban pavimentadas con losas oscuras de piedra y a los lados no había árboles sino hileras de columnas, algunas de mármol, otras de cobre y hierro, unidas por pesadas cadenas.

Había muchas casas, recintos, salones y pasadizos, excavados en la cara interna del muro, con innumerables ventanas y puertas sombrías que daban a la vasta rotonda. Allí debían de habitar miles de miles de personas, obreros, sirvientes, esclavos y guerreros con grandes reservas de armas; abajo, en cubiles profundos, alojaban y alimentaban a los lobos.

También la extensa llanura circular había sido perforada y excavada. Los pozos eran profundos y las bocas estaban cubiertas con pequeños montículos y bóvedas de piedra, de manera que a la luz de la luna el Anillo de Isengard parecía un cementerio de muertos inquietos. Pues la tierra temblaba. Los fosos descendían por muchas pendientes y escaleras en espiral a cavernas recónditas; en ellas Saruman ocultaba tesoros, almacenes, arsenales, fraguas y grandes hornos. Allí giraban sin cesar las ruedas de hierro y los martillos golpeaban sordamente. Por la noche, penachos de vapor escapaban por los orificios, iluminados desde abajo con una luz roja, o azul, o verde venenoso.

Todos los caminos conducían al centro de la llanura, entre hileras de cadenas. Allí se levantaba una torre de una forma maravillosa. Había sido creada por los constructores de antaño, los mismos que pulieran el Anillo de Isengard, y sin embargo no parecía obra de los hombres, sino nacida de la osamenta misma de la tierra, tiempo atrás, durante el tormento de las montañas. Un pico y una isla de roca, negra y rutilante: cuatro poderosos pilares de piedra facetada se fundían en uno, que apuntaba al cielo, pero cerca de la cima se abrían y se separaban como cuernos, de pináculos agudos como puntas de lanza, afilados como puñales. Entre esos pilares, en una estrecha plataforma de suelo pulido cubierto de inscripciones extrañas, un hombre podía estar a quinientos pies por encima del llano. Aquella torre era Orthanc, la ciudadela de Saruman.

Llegaron a los pies de Orthanc. La roca negra relucía como si estuviese mojada. Las aristas de las facetas eran afiladas y parecían talladas hacía poco. En la cara oriental, en el ángulo formado por dos pilastras, se abría una gran puerta, muy alta sobre el nivel del suelo; y más arriba una ventana con los postigos cerrados, que daba a un balcón cercado por una balaustrada de hierro. Una ancha escalera de veintisiete escalones, tallada por algún artífice desconocido en la misma piedra negra, conducía al umbral. Aquella era la única entrada a la torre; pero muchas troneras de antepecho profundo se abrían en los muros casi verticales, y espiaban, como ojos diminutos, desde lo alto de las escarpadas paredes.

El retorno del Rey

Minas Tirith

Y allí donde terminaban las Montañas Blancas de Ered Nimrais, Pippin vio, como le había prometido Gandalf, la mole oscura del Monte Mindolluin, las profundas sombras bermejas de las altas gargantas, y la elevada cara de la montaña más blanca cada vez a la creciente luz del día. Allí, en un espolón, estaba la Ciudad Guardada, con siete muros de piedra, tan antiguos y poderosos que más que obra de hombres parecían tallados por gigantes en la osamenta misma de la montaña. la Torre de Ecthelion, que se alzaba en el interior del muro más alto, resplandecía contra el cielo, rutilante como una espiga de perlas y plata, esbelta y armoniosa, y el pináculo centelleaba como una joya de cristal tallado.

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 al 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 de esta manera 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.

Era sin duda una fortaleza poderosa, y en verdad inexpugnable, si había en ella hombres capaces de tomar las armas, a menos que el adversario entrara desde atrás, y escalando las cuestas inferiores del Mindolluin consiguiendo llegar al brazo estrecho que unía la Colina de la Guardia a la montaña. Pero esa estribación, que alcanzaba la altura del quinto muro, estaba flanqueada por grandes bastiones hasta el borde mismo del precipicio en el extremo occidental; y en ese lugar se alzaban las moradas y las tumbas abovedadas de los reyes y señores de antaño, ahora para siempre silenciosos entre la montaña y la torre.

En todas las calles pasaban por delante de alguna mansión o palacio y en lo alto de las fachadas o portales había hermosas letras grabadas, de perfiles raros y antiguos

Gandalf cruzó con paso rápido el patio pavimentado de blanco. Un manantial canturreaba al sol de la mañana, rodeado por una franja de hierba de un verde luminoso; pero en el centro, encorvado sobre la fuente, se alzaba un árbol muerto. Y en ese momento se encontró a las puertas del gran palacio, bajo la torre refulgente; y siguiendo al mago pasó junto a los ujieres altos y silenciosos y penetró en las sombras frescas y pobladas de ecos de la casa de piedra.

Mientras atravesaban una galería embaldosada, larga y desierta, Gandalf le hablaba a Pippin en voz muy baja. […] La mirada de Pippin se perdió en un salón enorme. La luz entraba por ventanas profundas alineadas en las naves laterales, más allá de las hileras de columnas que sostenían el cielo raso. Monolitos de mármol negro se elevaban hasta los soberbios chapiteles esculpidos con las más variadas y extrañas figuras de animales y follajes, y arriba, en la penumbra de la gran bóveda, centelleaba el oro mate de tracerías y arabescos multicolores. No se veían en aquel recinto largo y solemne tapices ni colgaduras historiadas, ni había un solo objeto de tela o de madera; pero entre los pilares se erguía una compañía silenciosa de altas estatuas talladas en la piedra fría. En el otro extremo del salón, sobre un estrado precedido de muchos escalones, bajo un palio de mármol en forma de yelmo coronado, se alzaba un trono; detrás del trono, tallada en la pared y recamada de piedras preciosas, se veía la imagen de un árbol en flor.

El guía que esperaba a las puertas del palacio los condujo a través del Patio del Manantial hasta un callejón flanqueado por edificios de piedra. Después de varias vueltas llegaron a una casa vecina al muro de la Ciudadela, del lado norte, no lejos del brazo que unía la colina a la montaña. Una vez dentro, el guía los llevó por una amplia escalera tallada, al primer piso sobre la calle, y luego a una estancia acogedora, luminosa y aireada, decorada con hermosos tapices de colores lisos con reflejos de oro mate. La estancia estaba apenas amueblada, pues sólo había allí una mesa pequeña, dos sillas y un banco; pero a ambos lados detrás de unas cortinas había alcobas, provistas de buenos lechos y de vasijas y jofainas para lavarse. Tres ventanas altas y estrechas miraban al norte, hacia la gran curva del Anduin todavía envuelto en la niebla, y las Emyn Muil y el Rauros en lontananza. Pippin tuvo que subir al banco para asomarse por encima del profundo antepecho de piedra.

Se encaminó de vuelta a la ciudadela, conduciendo a Pippin hasta una puerta en el lado norte de la torre. Allí descendieron por una escalera larga y fresca hasta una calle alumbrada con faroles. Había portillos en los muros, y uno de ellos estaba abierto.

Recorriendo las calles abovedadas y las hermosas alamedas y pavimentos, llegó por fin al círculo inferior, el más amplio; allí le dijeron dónde estaba la Calle de los Lampareros, un camino ancho que conducía a la Gran Puerta. Pronto encontró la Hostería Vieja, un edificio de

piedra gris desgastada por los años, con dos alas laterales; en el centro había un pequeño prado, y detrás se alzaba la casa de numerosas ventanas; todo el ancho de la fachada lo ocupaba un pórtico sostenido por columnas y una escalinata que descendía hasta la hierba. Algunos chiquillos jugaban entre las columnas.

La Comarca

Había caído la noche cuando, empapados y rendidos de cansancio, los viajeros llegaron por fin al puente del Brandivino. Lo encontraron cerrado: en cada una de las cabeceras del puente se levantaba una gran puerta enrejada coronada de púas; y vieron que del otro lado del río habían construido algunas casas nuevas: de dos plantas, con estrechas ventanas rectangulares, desnudas y mal iluminadas, todo muy lúgubre, y para nada en consonancia con el estilo característico de la Comarca.

Aunque el viento había amainado, el cielo seguía gris, y el país tenía un aspecto triste y desolado; pero al fin y al cabo era primero de noviembre, en las postrimerías del otoño. No obstante, les sorprendió ver tantos incendios, y humaredas que brotaban desde muchos sitios en los alrededores. Una gran nube trepaba a lo lejos hacia el Bosque Cerrado.

La Casa de los Oficiales de la Comarca en Los Ranales les pareció tan sórdida como la del Puente. Era de ladrillos toscos y descoloridos, mal ensamblados, y tenía una sola planta, pero las mismas ventanas estrechas. Por dentro era húmeda e inhóspita, y la cena fue servida en una mesa larga y desnuda que no había sido fregada en varias semanas.

Los viajeros continuaron al trote, y cuando el sol empezó a descender hacia las Quebradas Blancas, lejano sobre la línea del horizonte, llegaron a Delagua y al gran lago de la villa; y allí recibieron el primer golpe verdaderamente doloroso. Eran las tierras de Frodo y de Sam, y ahora sabían que no había en el mundo un lugar más querido para ellos. Muchas de las casas que habían conocido ya no existían. Algunas parecían haber sido incendiadas. La encantadora hilera de negras cuevas hobbits en la margen norte del lago parecía abandonada, y los jardines que antaño descendían hasta el borde del agua habían sido invadidos por las malezas. Peor aún, había toda una hilera de lóbregas casas nuevas a la orilla del lago, a la altura en que el camino a Hobbiton corría junto al agua. Allí antes había habido un sendero con árboles. Ahora todos los árboles habían desaparecido. Y cuando miraron consternados el camino que subía a Bolsón Cerrado, vieron a la distancia una alta chimenea de ladrillos. Vomitaba un humo negro en el aire del atardecer.

—La historia del Molino de Arenas, por ejemplo. Granujo lo hizo demoler no bien se instaló en Bolsón Cerrado. Luego trajo una pandilla de Hombres sucios y malcarados para que construyesen uno más grande; y lo llenaron de bote en bote de ruedas y otros adminículos estrafalarios. El único que estaba contento con todo esto era el imbécil de Ted, y allí trabaja ahora, limpiando las ruedas para complacer a los Hombres, se da cuenta, allí donde el padre de él era el molinero y el dueño y señor. La idea de Granujo era moler más y más rápido, o eso decía. Tiene otros molinos semejantes. Pero para moler se necesita grano; y para el molino nuevo no había más grano que para el viejo. Pero desde que llegó Zarquino ya ni siquiera muelen. No hacen más que martillar y martillar, y echan un humo y un olor... Ya no hay más tranquilidad en Hobbiton, ni siquiera de noche. Y tiran inmundicias adrede; han infestado todo el curso inferior del El Agua, y ya empiezan a bajar al Brandivino. Si lo que se proponen es convertir la Comarca en un desierto, no podían haber buscado un camino mejor.

La Vieja Alquería de la orilla occidental había sido demolida y reemplazada por hileras de cobertizos alquitranados. Todos los castaños habían desaparecido. Las barrancas y los setos estaban destrozados. Grandes carretones inundaban en desorden un campo castigado y arrasado. Bolsón de Tirada era una bostezante cantera de arena y piedra triturada. Más arriba, Bolsón Cerrado se ocultaba detrás de unas barracas.

Bolsón Cerrado

En lo alto del sendero todos se detuvieron, y Frodo y sus amigos siguieron solos: por fin llegaban a aquel lugar en un tiempo tan querido. En el jardín se apretaban las cabañas y cobertizos, algunos tan cercanos a las antiguas ventanas del lado oeste que no dejaban pasar un solo rayo de luz. Por todas partes había pilas de inmundicias. La puerta estaba cubierta de grietas y de cicatrices; la cadena de la campanilla se bamboleaba, suelta, y la campanilla no sonaba. Golpearon, pero no hubo respuesta. Por último, empujaron, y la puerta cedió. Entraron. La casa apestaba, había suciedad y desorden por doquier, como si hiciera algún tiempo que nadie vivía en ella.

Poner orden en el desbarajuste les costó mucho trabajo, pero llevó menos tiempo del que Sam había temido. […] Mientras tanto los trabajos de restauración avanzaban con rapidez y Sam estaba siempre ocupado. Los hobbits son laboriosos como las abejas, cuando la situación lo requiere y si se sienten bien dispuestos. Ahora había millares de manos voluntarias de todas las edades, desde las pequeñas pero ágiles de los jóvenes y las muchachas hasta las arrugadas y callosas de los viejos y aun de las abuelas. Para el Año Nuevo no quedaba en pie ni un solo ladrillo de las Casas de los Oficiales, ni de ningún edificio construido por los «Hombres de Zarquino»; pero los ladrillos fueron todos empleados en reparar numerosas cavernas antiguas, a fin de hacerlas más secas y confortables. Se encontraron grandes cantidades de provisiones, y víveres, y cerveza que los rufianes habían escondido en cobertizos y graneros y en cavernas abandonadas, especialmente en los túneles de Cavada Grande y en las viejas canteras de Scary. Y así, en las fiestas de aquel Fin de Año hubo una alegría que nadie había esperado.

Una de las primeras tareas que se llevaron a cabo en Hobbiton, antes aún de la demolición del molino nuevo, fue la limpieza de la Colina y de Bolsón Cerrado, y la restauración de Bolsón de Tirada. El frente del nuevo arenal fue nivelado y transformado en un gran jardín cubierto, y en la parte meridional de la colina excavaron nuevas cavernas y las revistieron de ladrillos.

La pérdida más grave y dolorosa eran los árboles, pues por orden de Zarquino todos habían sido talados sin piedad a lo largo y a lo ancho de la Comarca; y eso era lo que más afligía a Sam. Sobre todo porque llevaría largo tiempo curar las heridas, y sólo sus bisnietos verían alguna vez la Comarca como había sido en los buenos tiempos.

Este trabajo se finalizó el 14 de enero de 2022.

