



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



UNIVERSIDAD DE GRANADA

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TUTELA DEL PATRIMONIO  
HISTÓRICO-ARTÍSTICO. EL LEGADO DE AL-ÁNDALUS

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**TERRITORIOS IMAGINARIOS: LA RECREACIÓN VISUAL DE  
LA TIERRA MEDIA DE J. R. R. TOLKIEN EN LA NARRATIVA  
TRANSMEDIA A TRAVÉS DE LAS SAGAS  
CINEMATOGRÁFICAS DE PETER JACKSON.**

Presentado por:

**D./D<sup>a</sup>. Alfonso Relaño Moreno**

Curso académico 2020 / 2021

Territorios imaginarios: la recreación visual de la Tierra Media de J. R. R.  
Tolkien en la narrativa transmedia a través de las sagas cinematográficas de  
Peter Jackson.

Autor: Alfonso Relaño Moreno

Máster Universitario en Tutela del Patrimonio  
Histórico-Artístico. El legado de al-Ándalus

Tutor: Ricardo Anguita Cantero

Firma del tutor

## ÍNDICE.

Resumen.....	p. 5
1. Justificación.....	p. 6
1.1. Objetos y objetivos.....	p. 6
1.2. Metodología y fuentes.....	p. 11
2. Territorios fantásticos de la Tierra Media. Análisis a través de su cartografía.....	p. 16
2.1. Conformación geográfica de la Tierra Media.....	p. 19
2.1.1. Proceso creativo del territorio.....	p. 19
2.1.2. Análisis del territorio a través de la obra cartográfica de J. R. R. Tolkien.....	p. 23
2.1.2.1. Eriador.....	p. 24
2.1.2.2. Rhovanion.....	p. 27
2.1.2.3. Reino de Rohan.....	p. 30
2.1.2.4. Reino de Gondor.....	p. 31
2.1.2.5. Reino de Mordor.....	p. 32
3. Análisis de las localizaciones ficticias de la Tierra Media.....	p. 34
3.1. Arquitectura hobbit.....	p. 35
3.1.1. Hobbiton y Bolsón Cerrado.....	p. 36
3.2. Arquitectura élfica.....	p. 45
3.2.1. Rivendell.....	p. 45
3.2.2. Lothlórien.....	p. 54
3.2.3. Reino de los Elfos del Bosque.....	p. 57
3.3. Arquitectura enana.....	p. 61
3.3.1. Moria.....	p. 62
3.3.2. Erebor.....	p. 68
3.4. Arquitectura humana.....	p. 71

3.4.1. Edoras.....	p. 71
3.4.2. Minas Tirith.....	p. 75
3.4.3. Esgaroth.....	p. 79
3.4.4. Valle.....	p. 81
3.4.5. Bree.....	p. 82
3.5. Arquitectura del mal.....	p. 83
3.5.1. Isengard.....	p. 84
3.5.2. Barad-dûr.....	p. 86
4. Conclusiones.....	p. 88
5. Fuentes audiovisuales, bibliografía y webgrafía.....	p. 90

## **RESUMEN.**

La Tierra Media ha sido uno de los continentes ficticios que más ha trascendido en la cultura contemporánea a través tanto de la obra de su creador, J. R. R. Tolkien, como de las diversas recreaciones realizadas en el cine, los videojuegos, el cómic y los juegos de rol y de tablero. De este modo, de las propias descripciones textuales de su autor, J. R. R. Tolkien, y de sus dibujos e ilustraciones, nació un mundo imaginario que ha sido adaptado a diversos medios, generando una narrativa transmedia en la que, gracias sobre todo a las recreaciones virtuales que ofrecen en la actualidad medios audiovisuales como el cine y los videojuegos, ha sido posible representar tridimensionalmente muchos de sus territorios, ciudades, poblados y arquitecturas. En este trabajo, uno de los principales objetivos será comparar y analizar cómo se adaptaron los diferentes lugares de la Tierra Media de Tolkien en las sagas cinematográficas dirigidas por Peter Jackson, con la ayuda artística de los diseñadores conceptuales Alan Lee y John Howe.

Palabras clave: Tierra Media, narrativa transmedia, J. R. R. Tolkien, Alan Lee, John Howe, Peter Jackson.

## **ABSTRACT.**

Middle Earth has been one of the fictional continents that has transcended in contemporary culture through the work of its creator, J. R. R. Tolkien, and the various recreations made in film, video games, comics, and role-playing and board games. In this way, from the author's own textual descriptions, J. R. R. Tolkien, and from his drawings and illustrations, An imaginary world was born that has been adapted to various media, generating a transmedia narrative in which, thanks above all to the virtual recreations that audiovisual media such as film and video games currently make possible, it has been possible to represent many of its territories in three dimensions: cities, towns and architectures. In this work, one of the main objectives will be to compare and analyze how the different places of Tolkien's Middle-earth were adapted in the films sagas directed by Peter Jackson, with the artistic help of the conceptual designers Alan Lee and John Howe.

Key words: Middle Earth, transmedia narrative, J. R. R. Tolkien, Alan Lee, John Howe, Peter Jackson.

## 1. JUSTIFICACIÓN.

### 1.1. OBJETOS Y OBJETIVOS.

El presente TFM tiene como principal objeto de investigación el análisis de las diferentes representaciones que han tenido los territorios imaginarios de una de las principales sagas literarias de la conocida como alta fantasía o fantasía épica-heroica, subgénero de la literatura fantástica: el *Legendarium*<sup>1</sup> de John Ronald Reuel Tolkien. Haremos especial hincapié en el continente ficticio conocido como la Tierra Media, del cual se estudiará cómo ese extenso territorio imaginario ha sido representado a través de diversos medios, ya sean de un corte más tradicional, como el dibujo o la pintura, o a través de medios audiovisuales, centrados especialmente en películas y videojuegos. Seleccionamos la obra literaria de Tolkien por haber sido considerada la obra más importante y, a su vez, más determinante en el desarrollo de la alta fantasía. La publicación de sus obras marcarían un antes y un después, influyendo en gran medida a los escritores que con posterioridad abordarían dicho subgénero.

Desde épocas lejanas, los seres humanos han intentado abstraerse del mundo real para trasladarse, a través de su mente, a un universo de ficción donde poder evadirse de su entorno. Desde que el Romanticismo eclosionase a finales del siglo XVIII, se abrió paso a la búsqueda de una realidad emocional en detrimento de la racional. En el terreno de la literatura, surgirán con fuerza, en este momento, subgéneros literarios como las novelas históricas o las de aventuras que, en innumerables ocasiones, servirían para dar respuesta al deseo del escritor por transportarse a realidades y localizaciones remotas. Muchos de ellos encontrarían cobijo en la invención de una nueva existencia. Sus imaginaciones plasmaban, a través de la tinta, territorios no existentes en el mundo material. Y es que, tal y como dijo Alberto Manguel en el prólogo de su *Guía de lugares imaginarios* (1980) realizada junto a Gianni Guadalupi, "los lugares imaginarios no necesitan ser reales para existir en nuestra conciencia" (Manguel y Guadalupi, 2014, p. 11).

---

<sup>1</sup> Nombre que engloba a su extensa obra sobre Arda, mundo en el que suceden las historias narradas en sus libros.

Dentro de la narrativa fantástica se podrían establecer diferentes subgrupos cuya clasificación depende de las diversas características de las historias contadas. Como ejemplo, relatos como *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (1865), del británico Charles Ludwidge Dodgson, bajo el seudónimo de Lewis Carroll; *Peter Pan y Wendy* (1911), de James Matthew Barrie; o *El Señor de los Anillos* (1954), de J. R. R. Tolkien, comparten el hecho de ser historias que se enmarcan dentro del género de la literatura fantástica pero, debido a sus propias características se inscriben en otros subgrupos dentro de la misma. Así, mientras *El Señor de los Anillos* pertenecería al subgénero de la alta fantasía, caracterizado por el hecho de que las historias contadas pertenecen a un mundo totalmente imaginario, la obra *Peter Pan y Wendy* se enmarca dentro de la baja fantasía, donde los hechos fantásticos acaecen en nuestro propio mundo.

El término alta fantasía se utilizó por primera vez a principios de la década de los setenta del siglo XX. Sería el escritor estadounidense Lloyd Alexander quien definiera dicho subgénero a través de su ensayo *High Fantasy and Heroic Romance*, publicado en 1971. Define a la alta fantasía como un subgénero literario donde los autores conjugan "fragmentos de historia real, condimentados y unidos con historia imaginaria, hechos y fantasías, ensoñaciones y pesadillas" (Alexander)<sup>2</sup>. En ella, la realidad y la fantasía se juntan para dar paso a la creación de un nuevo mundo que trasciende más allá del nuestro, dotado de un hábitat que lo hace único y extraordinario, algo que no pasa desapercibido para el lector, quien suele verse inmerso en la historia, abstrayéndose de la realidad. Las historias narradas suelen asentarse sobre un contexto medieval imaginario, donde tienen cabida aspectos como la magia, que será muy recurrente en la obra que analizaremos. Lloyd le atribuye todo el mérito de la creación de la alta fantasía a William Morris, arquitecto y novelista inglés, entre muchas otras ocupaciones, quien tuvo una gran relevancia e inspiración en la obra de escritores posteriores, que abordaron el género, de la talla de Clive Staples Lewis, creador de *Las Crónicas de Narnia*, o el propio Tolkien (Alexander). Obras realizadas por William

---

<sup>2</sup> Traducción al español de "morsels of real history — spiced- and spliced — with imaginary history, fact and fancy, daydreams and nightmares". El ensayo ha sido consultado en la plataforma digital de la propia revista: <https://www.hbook.com/?detailStory=high-fantasy-and-heroic-romance> (14/12/2020)

Morris como *The House of the Wolfings* o *The Roots of the Mountains* influyeron notablemente en la concepción de la Tierra Media (Massey, 2007, pp. 23-24), tal y como el propio Tolkien afirmaría en alguna de sus cartas, como en la fechada a 31 de diciembre de 1960:

(...) Las Ciénagas de los Muertos y las inmediaciones de Morannon deben algo al Norte de Francia después de la Batalla del Somme. Deben más a William Morris y a sus hunos y romanos tal como aparecen en *The House of the Wolfings* o *The Roots of the Mountains*. (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 388).

El mismísimo Robert Ervin Howard, a quien podemos considerar uno de los autores más influyentes de la alta fantasía o fantasía épica-heroica con obras como *Conan El Bárbaro*, también aportó una definición a dicho subgénero:

La fantasía heroica se trata de historias de espada y brujería, que se desarrollan en un mundo imaginario -ya sea en este planeta, tal como pudo ser hace muchos años, o en el futuro remoto, o en otro mundo, o en otra dimensión- donde la magia funciona y todos los hombres son poderosos, todas las mujeres hermosas, los problemas sencillos, y la vida es una aventura. En un mundo como éste, las radiantes ciudades apuntan con sus brillantes torres a las estrellas; los brujos lanzan hechos siniestros desde sus guaridas subterráneas; los espíritus malignos caminan, y acechan en las cuatro ruinas; los monstruos primitivos se abren camino a través de la selva, y el destino de los reinos depende de las hojas sangrientas de las espadas empuñadas por héroes de primitiva fuerza y valor. (Castro, 2016, pp. 3-4).

Aunque J. R. R. Tolkien es considerado, por muchos, el padre de la literatura fantástico-épica moderna, esta narrativa ya había sido explorada con anterioridad por otros escritores como el propio William Morris (Alexander). Sin embargo, lo que sí podemos afirmar es que, a partir de la publicación de *El Señor de los Anillos* en 1954, la suerte del género fantástico cambió. Tolkien consiguió atraer los focos hacia un género que se hallaba aletargado, fascinando a un gran número de lectores. Incluso, debido a este relanzamiento de la literatura fantástico-épica, comenzaron a publicarse nuevas ediciones de obras que en su tiempo no habían conseguido una gran respuesta por parte de los lectores (Dozois, 1997, pp. 9-10).

Toda historia que se enmarque dentro de la narrativa fantástica debe ir acompañada de un territorio imaginario donde sucedan los hechos descritos. En un primer momento, ese territorio imaginario, dotado de unas realidades geográficas

concretas, solo podía existir en la mente del autor y del lector, aunque era normal que los libros fuesen acompañados de ilustraciones que ayudasen al lector en la tarea de asimilar dicho mundo ficticio. En el caso de Tolkien, sus libros fueron acompañados con mapas e ilustraciones realizadas por él, con el propósito de que los lectores tuviesen una imagen visual del territorio donde se desarrollaría la historia.

Sin embargo, tras la irrupción de su obra literaria, su mundo ha sido imaginado y representado por un gran número de artistas, quienes han aportado una concepción propia y subjetiva sobre los diferentes territorios del continente. En este trabajo, más allá de la propia figura de Tolkien como ilustrador de su mundo, también nos centraremos en las figuras de los ilustradores Alan Lee y John Howe, cuyas aportaciones han sido fundamentales para la concepción que se tiene en la actualidad sobre la Tierra Media.

En las últimas décadas, el desarrollo de las nuevas tecnologías, aplicadas al mundo del cine y de los videojuegos, ha permitido que las sagas literarias sean adaptadas a estos medios audiovisuales. Esta práctica se ha convertido en todo un fenómeno mediático en nuestro mundo, cuya popularidad no hace más que crecer. De hecho, este fenómeno de la adaptación de lo literario a los medios audiovisuales tiene nombre desde hace unos años: narrativa transmedia. Este término fue acuñado por primera vez por el académico estadounidense Henry Jenkins, quien lo ha definido en numerosos artículos con citas un tanto "redundantes" (Rosendo, 2016, p. 52), sirviendo como ejemplo esta descripción que dio sobre el término en 2007:

La narración transmedia es el arte de hacer mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo ficticio, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales de medios, comparando notas entre sí a través de grupos de discusión en línea y colaborar para garantizar que todos los que invierten el tiempo y el esfuerzo se traducirán en una experiencia de entretenimiento más rica.<sup>3</sup> (Jenkins, 2007, p. 21).

---

<sup>3</sup> Traducción al español de: "Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience". Referida en: Rosendo, 2016, p. 53.

Los mundos imaginarios suponen uno de los grandes objetivos de la narrativa transmedia. Y es que tal y como describe Mark J. P. Wolf (2012), los mundos imaginarios:

"suelen tener una forma transnarrativa y transmedial, abarcando libros, películas, videos, juegos, sitios web e incluso obras de referencia como diccionarios, glosarios, atlas, enciclopedias y más. Historias escritas por diferentes autores pueden ubicarse en el mismo mundo, por lo que los mundos imaginarios pueden ser transautorales también. Los mundos que se extienden y expanden a través de múltiples medios ahora son comunes, y un mundo puede incluso convertirse en una especie de marca o franquicia, con nuevas historias, ubicaciones y personajes que continuamente son añadidos. (...) Los mundos imaginarios son por naturaleza un objeto de estudio interdisciplinario"<sup>4</sup> (p. 3).

Las adaptaciones de la obra literaria de Tolkien a los medios audiovisuales vienen produciéndose desde la década de los sesenta del siglo pasado. Aunque varía la fidelidad a los hechos narrados en los libros, en su conjunto, han intentado dar una imagen visual de la Tierra Media. Por el momento las adaptaciones solo han abarcado los relatos de *El Hobbit* y de la saga de *El Señor de los Anillos*, pero se espera que en un futuro las productoras se encarguen de llevar a la pantalla las adaptaciones de otras historias narradas por el escritor que fueron recogidas en libros como *El Silmarillion*, *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media...*

Nuestra concepción actual sobre la Tierra Media se debe, en gran parte, a las adaptaciones cinematográficas realizadas por Peter Jackson en nuestro siglo. El cineasta, primero, adaptaría al mundo del cine la trilogía de *El Señor de los Anillos* entre 2001 y 2003, mientras que entre 2012 y 2014 estrenó una trilogía sobre los sucesos narrados en *El Hobbit*. En la producción de dichas películas, trabajaron como diseñadores conceptuales los ilustradores Alan Lee y John Howe, quienes construyeron, entre otras cosas, los escenarios del territorio ficticio. Debido al gran éxito que han

---

<sup>4</sup> Traducción al español de: "(...) are often transnarrative and transmedial in form, encompassing books, films, video, games, websites and even reference works like dictionaries, glossaries, atlases, encyclopedias, and more. Stories written by different authors can be set in the same world, so imaginary worlds can be transauthorial as well. Worlds that extend and expand across multiple media are now common, and a world may even become something of a brand name or franchise, with new stories, locations, and characters continually being added. (...) Imaginary worlds are by nature an interdisciplinary object of study".

tenido dichas adaptaciones, hoy resulta difícil imaginar la Tierra Media de una forma diferente a cómo la concibieron ambos artistas. A pesar de que intentaron ser lo más fieles posibles a lo que, en su día, ideó Tolkien, nos hallamos ante escenarios como Rivendell, donde ha primado la visión personal del artista sobre la que concibió el escritor.

En definitiva, podemos concluir que los objetivos del Trabajo de Fin de Máster son:

1. Analizar la conformación de los territorios imaginarios de la Tierra Media surgidos desde la propia obra, tanto literaria como gráfica, de J. R. R. Tolkien.
2. Estudiar cómo concibieron la Tierra Media los diseñadores gráficos Alan Lee y John Howe. A ambos le debemos gran parte de la visión actual sobre la Tierra Media ya que, de sus ilustraciones, nació el mundo que nos muestra Peter Jackson en sus películas, en las que participaron ambos como diseñadores conceptuales.
3. Analizar, desde una perspectiva de análisis de las narrativas transmedia, las adaptaciones del territorio realizadas en el ámbito cinematográfico por Peter Jackson sobre la Tierra Media.
4. Hacer hincapié en el estudio urbanístico de los diferentes asentamientos, así como de los edificios más relevantes, cuyas características arquitectónicas y estilísticas sean dignas de un análisis pormenorizado, viendo las influencias que los estilos propios de la historia de la arquitectura han podido ejercer en su diseño constructivo.

## **1.2. METODOLOGÍA Y FUENTES.**

La pandemia ha supuesto un grave perjuicio para la elaboración de la mayoría de los trabajos académicos, debido a los problemas que los estudiantes se han encontrado durante el confinamiento a la hora de buscar en las fuentes la información necesaria para la correcta realización del trabajo. Por suerte, este no ha sido el caso, debido a que la mayoría de las fuentes necesarias para la elaboración del TFM las he encontrado en

formato electrónico. Aun así, hay algunos libros que he debido de adquirir por mi cuenta, debido a las dificultades de encontrarlos en las bibliotecas. A continuación, se expondrá cual ha sido la metodología seguida:

En primer lugar, me he centrado en las fuentes primarias. En cuanto a J. R. R. Tolkien, el escritor no solo posee una obra literaria extensa, que ha ido agrandándose con el paso de los años a través de la recopilación de material inédito realizado por su hijo Christopher Tolkien, sino que también he debido de indagar en su amplia obra gráfica, que contiene desde mapas hasta dibujos sobre lugares de la Tierra Media. La obra gráfica ha sido recopilada por autores posteriores como Wayne G. Hammond en libros como *J. R. R. Tolkien. Artista e ilustrador* (2002) o los que han sido realizados conjuntamente entre él y Christina Scull como *El Arte de El Hobbit de J. R. R. Tolkien* (2012) o *The Art of The Lord of the Rings by J. R. R. Tolkien* (2015). A su vez, también han sido de gran utilidad otros libros como *Cartas de J. R. R. Tolkien* (1993) de Humphrey Carpenter y Christopher Tolkien, una recopilación de la correspondencia conservada de Tolkien. De la obra literaria del autor he leído detenidamente *El Hobbit* (1937) y la trilogía de *El Señor de los Anillos* (1954), sus únicas obras adaptadas a la narrativa transmedia.

Posteriormente, para el estudio de la obra de los ilustradores Alan Lee y John Howe, adquirí una serie de libros que reuniesen sus dibujos sobre el mundo de J. R. R. Tolkien. La obra de Alan Lee he podido analizarla a través de dos libros publicados por él: *El Señor de los Anillos. Cuaderno de bocetos* (2010) y *Cuaderno de bocetos de El Hobbit* (2020). En cuanto a la obra de John Howe, he accedido a ella mediante su obra *Cuaderno de viaje de la Tierra Media: de Bolsón Cerrado a Mordor* (2020) o su propia página web, donde ha volcado gran parte de sus ilustraciones.<sup>5</sup>

Por último, en cuanto a las fuentes primarias de carácter audiovisual, he procedido al visionado de las películas más trascendentes que han abordado la Tierra Media, las dos trilogías cinematográficas de Peter Jackson: *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* (2001); *Las dos torres* (2002) y *El retorno del rey* (2003). Y *El Hobbit: Un viaje inesperado* (2012); *La desolación de Smaug* (2013) y *La batalla de los*

---

<sup>5</sup> <https://www.john-howe.com> (05/03/2021)

*cinco ejércitos* (2014).

También, a pesar de que no sean objeto de análisis directo en el presente trabajo, nos gustaría reseñar que otras fuentes audiovisuales consultadas han sido algunos videojuegos sobre la Tierra Media como *El Señor de los Anillos: la batalla por la Tierra Media* (2004) o la reciente recreación que se ha realizado sobre el continente en el videojuego *Minecraft*. Los territorios que se recrean en ellos son totalmente deudores de los escenarios creados por Alan Lee y John Howe en las sagas cinematográficas de Peter Jackson.



**Recreación de Minas Tirith. Minecraft** (<https://www.pinterest.es/pin/369295238177954158/>, 02/07/2021).

En segundo lugar, han sido numerosas las fuentes secundarias consultadas. Sobre el propio J. R. R. Tolkien, se han consultado libros como *J. R. R. Tolkien. Una biografía* (1990) de Humphrey Carpenter, la *Guía completa de la Tierra Media* (2003) de Robert Foster o *Tolkien, creador de la Tierra Media* (2020) de Catherine McIlwaine, entre otros. A su vez han sido analizados estudios sobre las propias adaptaciones cinematográficas de la obra del escritor, como *El Señor de los Anillos. Del libro a la gran pantalla. El viaje audiovisual hacia la Tierra Media* (2013) de Alejandro Pardo y Eduardo Segura.

Por último, me gustaría reseñar un dato que nos ha parecido bastante relevante. En fechas recientes se han sucedido un importante número de publicaciones que estudian diferentes aspectos del escritor. Esto es un signo más de la vigencia y la relevancia que J. R. R. Tolkien sigue teniendo en nuestra sociedad. En el ámbito transmedia se espera que, en 2022, salgan a la luz una nueva adaptación audiovisual, en formato de serie de TV, promovida por la plataforma Amazon Prime Video, de las historias narradas por el escritor y un nuevo videojuego que tendrá lugar en la Tierra Media, titulado bajo el nombre de *Gollum*.

El trabajo está dividido en dos grandes bloques. En primer lugar, analizaremos de forma cartográfica el territorio que comprende el continente de la Tierra Media. Más allá del propio proceso creativo de Tolkien, los territorios que analizaremos están sujetos a unas realidades geográficas y a una historia que no debe de pasar desapercibida si queremos comprender el contenido del segundo bloque. Este primer apartado servirá para adentrarnos en la historia de la Tierra Media y en la conformación de los cinco grandes bloques geográficos que nos interesan.

En segundo lugar, analizaremos los enclaves más importantes del continente, estudiando sus características más singulares y haciendo especial hincapié en el análisis de la arquitectura de dichos lugares. Para ello, en cada uno de los asentamientos partiremos de lo concebido por Tolkien en sus testimonios escritos y gráficos, pasando posteriormente a analizar la contribución de los diseñadores gráficos Alan Lee y John Howe y cómo fueron plasmados en las sagas cinematográficas de Peter Jackson. Este apartado se ha dividido, a su vez, en cinco subapartados, que dividen el análisis según la raza que haya creado dichos enclaves, puesto que las características cambian de una a otra de las razas que pueblan la Tierra Media.



Pauline Baynes. Mapa en formato póster de la Tierra Media. 1969. Bodleian Libraries (<https://www.bbc.com/news/uk-england-oxfordshire-36597055>, 09/04/2021).

## **2. TERRITORIOS FANTÁSTICOS DE LA TIERRA MEDIA. ANÁLISIS A TRAVÉS DE SU CARTOGRAFÍA.**

John Ronald Reuel Tolkien fue un filólogo y escritor británico a quien se le conoce, entre muchos otros méritos, por crear un universo propio que le ha valido para ser considerado uno de los más grandes escritores del género de fantasía de todos los tiempos. Con sus obras nos legó una nueva y compleja mitología, creada por él mismo y que intenta explicar, de una manera desconocida hasta entonces, el nacimiento del mundo que conocemos hoy día. Esto se debió, principalmente, a su deseo de crear una mitología propia para su país, Inglaterra, tal y como afirmó en numerosas ocasiones (Carpenter, 1990, p. 72). Tolkien denominó a esta nueva mitología recogida en sus obras como "Legendarium", aunque también se ha hablado de ella como "Mitología de la Tierra Media".

Nos hemos referido a la mitología del Legendarium como compleja, debido a la extensión que abarca y las singularidades que presenta. Tolkien no escatimó en todo tipo de detalles a la hora de elaborarla, creando, entre muchas otras cosas, un intrincado mundo habitado por diferentes razas de seres racionales con lenguajes diferentes creados por él mismo, un extenso bestiario que puebla la tierra en la que suceden las historias y, lo que más interesa para este trabajo, una geografía donde tienen lugar los sucesos narrados.

Dentro de esta ficción geográfica, se hallan los asentamientos creados por las diferentes razas, las cuales son uno de los principales objetos de este estudio. Por tanto, procederemos al análisis de esta extensa y diversa ficción urbana y arquitectónica de los territorios y asentamientos descritos. A su vez, intentaremos comprender el extenso territorio creado por Tolkien a través de su literatura, mapas y veremos cómo ha sido adaptado al mundo de la narrativa transmedia.

El autor nos legó un mundo de mayores dimensiones del que ha sido adaptado a los medios audiovisuales. Todo lo adaptado a la narrativa transmedia se circunscribe a la Tierra Media, continente de, como ya decimos, un mundo mucho más extenso y que, para entender su conformación, deberíamos de analizar otro libro que, hasta el momento, no ha encontrado a nadie que se haya aventurado a adaptarlo, debido, en gran medida, a su complejidad. Concretamente nos referimos al libro conocido como *El*

*Silmarillion*. La obra fue publicada póstumamente en 1977 por el hijo de J.R.R. Tolkien, Christopher Tolkien. En ella se narra el nacimiento de Eä, universo creado por Ilúvatar, una figura equiparable a la de Dios, donde acabarán por desarrollarse todos los sucesos de la mitología tolkiana.

Sin adentrarnos en muchos detalles que nos harían alejarnos de los principales objetivos de este apartado, nuestro objeto de estudio se concentra en ese continente conocido como Tierra Media, localización donde ocurren todos los sucesos que son narrados en las películas que vamos a analizar. Debemos entender que, desde que Ilúvatar<sup>6</sup> crease dicho mundo, el territorio que comprende la Tierra Media irá sufriendo transformaciones que cambien su disposición. La Tierra Media que nosotros analizaremos, tomando como referencia las obras de *El Hobbit* y de *El Señor de los Anillos*, se halla enmarcada cronológicamente en la Tercera Edad del Sol<sup>7</sup>, concretamente desde el 2941 (año en el que Bilbo Bolsón parte desde Hobbiton hacia la Montaña Solitaria) hasta el 3019 (fin de la Guerra del Anillo) de dicho cómputo.

A modo de breve introducción que nos haga situarnos en el territorio en cuestión, se conoce como Tierra Media a un continente de Arda, nombre que recibe el mundo imaginario creado por Tolkien. Aunque su apariencia irá cambiando con el desarrollo del Legendarium del escritor, podríamos describirlo brevemente como un mundo circular y plano, rodeado de un mar exterior conocido como Ekkaia. En él, confluían dos grandes continentes separados por el Gran Mar de Belegaer: Aman y la Tierra Media. Aman, continente situado en la parte occidental, es el continente donde solo habitan las deidades de Arda y seres inmortales como los elfos, siendo inaccesible para otras criaturas como los humanos o los enanos. La Tierra Media se situará al otro lado, a oriente, viviendo en ella toda clase de criaturas. Tras la finalización de la Segunda Edad del Sol, Ilúvatar extrajo el continente de Aman de Arda, dando al mundo una forma esférica, tal y como es el mundo en el que vivimos (Foster, 2003, p. 35).

---

<sup>6</sup> Figura equiparable a la de Dios en el mundo real. Creador primigenio de todo lo que rodea al Universo de Tolkien (Foster, 2003, p. 200).

<sup>7</sup> Se entiende por Edades del Sol a los periodos históricos de Arda. Tolkien habló de cuatro edades pero en su planteamiento habría más.

Solo conservamos seis mapas oficiales que fueron aprobados en vida del autor para que fuesen publicados en sus libros, considerados como canon. Ninguno de ellos nos muestra el mundo completo creado por el escritor, sino que cada uno únicamente nos enseña partes concretas de Arda durante las diferentes Edades del Sol. Concretamente, de esos seis mapas solo cuatro se centran en la Tierra Media a la altura cronológica de la Tercera Edad del Sol, mientras que los otros dos nos muestran dos partes del mundo desaparecidas en anteriores Edades del Sol.

El proceso de elaboración de estos territorios y su representación en mapas fue largo. Al afán perfeccionista del escritor, debemos añadir el hecho de que Tolkien era consciente de la imperiosa necesidad de que las historias narradas fuesen acompañadas por la cartografía de los lugares en los que transcurrían. En la carta enviada a una lectora en 1954, declaró: "Atinadamente empecé con un mapa, e hice que la historia encajara en él (por lo general con un escrupuloso cuidado de las distancias). El otro modo de proceder en relación con los mapas está lleno de confusión e imposibilidades" (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 238).

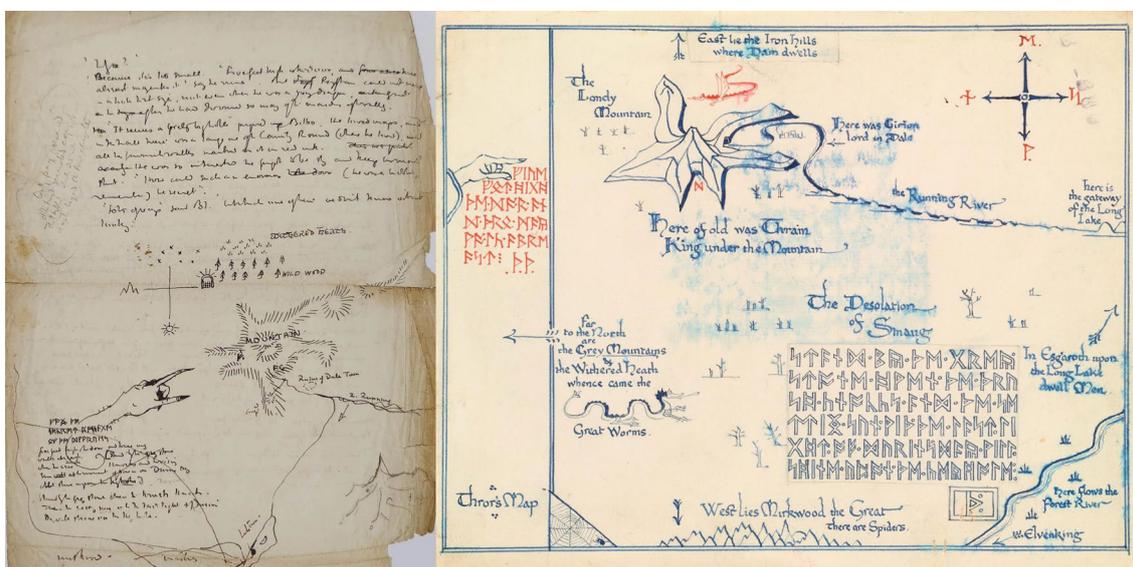
Fue común que, mientras que el escritor realizaba los borradores sobre cómo debía estar articulado el territorio en los mapas, delegaba en su hijo, Christopher, la responsabilidad de ser el encargado de "pasarlos a limpio". De hecho, hallamos como, en varias ocasiones, Tolkien menciona que "su habilidad es escasa y que no tenía experiencia en preparar estas cosas para su reproducción" (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 29). Junto a su hijo Christopher, la única persona que estaba autorizada para ilustrar sus obras durante su vida fue la artista Pauline Baynes, quien comenzó a colaborar con el escritor en 1949 (McIlwaine, 2020, p. 384).

De los cuatro mapas oficiales de la Tierra Media publicados en los libros, uno de ellos nos muestra la Tierra Media de manera completa, mientras que los otros tres desarrollan localizaciones concretas de este extenso continente durante la Tercera Edad del Sol: La Comarca, la región de Rhovanion y, finalmente, los reinos de Rohan y Gondor. A su vez debemos mencionar los otros dos mapas oficiales que nos restarían, los cuales nos permiten contemplar dos partes del mundo distintas en un periodo cronológico anterior a la Tercera Edad del Sol: la región de Beleriand en la Primera Edad del Sol y la isla de Númenor durante la Segunda Edad del Sol.

## 2.1. CONFORMACIÓN GEOGRÁFICA DE LA TIERRA MEDIA.

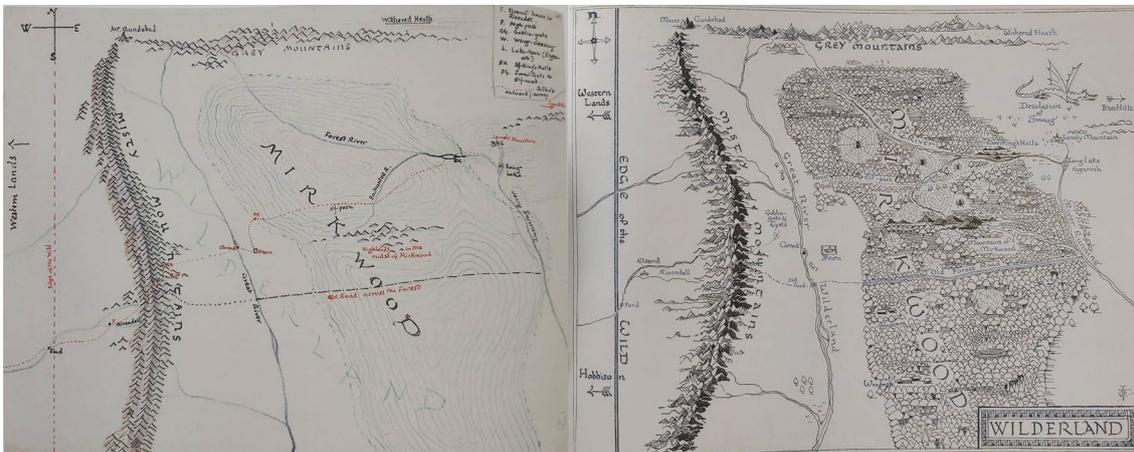
### 2.1.1. PROCESO CREATIVO DEL TERRITORIO.

En el año 1954, J. R. R. Tolkien publicaría, de la mano la editorial Allen & Unwin, el primer libro de la trilogía, el cual fue titulado como *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. En él apareció por primera vez el mapa completo de la Tierra Media, donde quedaron establecidas todas las localizaciones en las que transcurrían todos los hechos narrados, tanto los de *El Señor de los Anillos* como los de *El Hobbit*. En él podemos visualizar todas las entidades geográficas, reinos y ciudades de la Tierra Media. Sin embargo, ya hemos mencionado que la conformación del mapa general de la Tierra Media fue un proceso lento que se dilató en el tiempo. Debemos retroceder a finales de la década de 1920 para encontrar el primer mapa que realizaría sobre la Tierra Media. Se trata de un esquemático dibujo, realizado con tinta negra y lápiz, sobre el mapa del tesoro de Thror, el cual nos muestra la Montaña Solitaria y su territorio circundante. Este dibujo se encuentra en el primer manuscrito conocido sobre *El Hobbit*, conservado parcialmente y que fue escrito sobre las hojas de examen de un estudiante. La versión primigenia del dibujo que, posteriormente, acompañaría a la primera publicación del libro en 1937 (McIlwaine, 2020, p. 290).



A la izquierda, J. R. R. Tolkien. Mapa de Thror . c. 1929. Marquette University. (McIlwaine, 2020, p. 291). A la derecha, J. R. R. Tolkien. Versión final del mapa de Thror. 1936. Bodleian Libraries (McIlwaine, 2020, pp. 292-293) .

Si bien, la idea del escritor era la de incluir, en esta primera edición de *El Hobbit*, cinco mapas que ayudasen al lector en la comprensión de la historia, solo acabaron publicándose dos mapas, ya que Tolkien decidió que "los demás mapas no eran necesarios" (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 29). Junto al mapa del tesoro de Thror, Tolkien realizaría como segundo y último mapa para la primera edición, el de las Tierras Ásperas. Tras una primera versión del mapa realizada en 1936, el mapa definitivo de Rhovanion, traducción élfica de "Tierras Ásperas", llegaría en 1937, de un carácter mucho más pictórico para que fuese más didáctico para el público infantil (McIlwaine, 2020, p. 316). En él, se muestra el territorio comprendido entre Rivendell y la Montaña Solitaria, teniendo como especial protagonista al Bosque Negro, situado en el centro del mapa.



A la izquierda, J. R. R. Tolkien. Mapa de las Tierras Ásperas. c. 1936. Bodleian Libraries. (McIlwaine, 2020, p. 317). A la derecha, J. R. R. Tolkien. Mapa definitivo de las Tierras Ásperas. 1937. Bodleian Library (McIlwaine, 2020, pp. 318-319).

Tras la publicación de *El Hobbit*, Tolkien comenzó a trabajar en su obra más conocida: *El Señor de los Anillos*. Para la creación de la historia, el escritor se apoyó en un gran y complejo mapa de trabajo de la generalidad de la Tierra Media, el cual fue creando entre 1937 y 1949. Este mapa sería el germen del mapa definitivo del continente y que sería publicado en la trilogía (McIlwaine, 2020, p. 398).



**En la parte inferior, J. R. R. Tolkien. Mapa del suroeste de la Tierra Media. c 1948. Bodleian Libraries (McIlwaine, 2020, pp. 380-381).**

Sin embargo, el escritor vio la necesidad de que fuesen tres los mapas que acompañasen a los tres volúmenes de *El Señor de los Anillos*. Así se desprende de una carta enviada por Tolkien a Rayner Unwin, editor de la editorial George Allen & Unwin, el 11 de abril de 1953, en la que comenta:

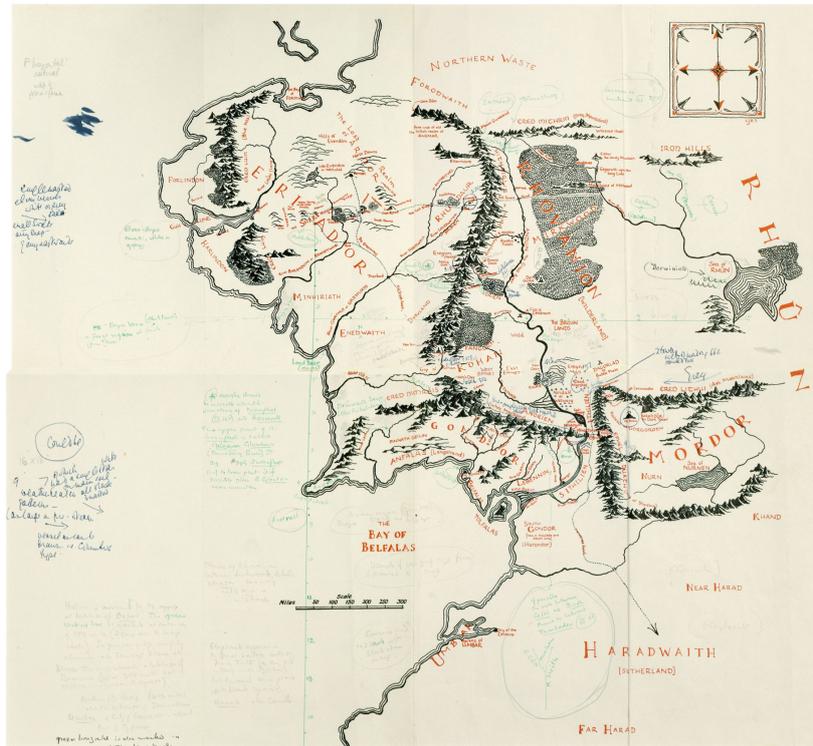
Los mapas me preocupan. Uno cuando menos (que tendría entonces que ser bastante grande) es absolutamente esencial. Creo que se necesitan tres: 1. De la Comarca; 2. De Gondor, y 3. Un mapa general en pequeña escala de todo el campo de acción. Existen, por supuesto, aunque no en forma adecuada para ser reproducidos; desde luego, en una historia semejante no se puede trazar un mapa para la narración, sino que se debe trazar el mapa y hacer que la narración concuerde. El 3 es continuamente necesario. El 1 es necesario para el primer volumen y para el último. El 2 resulta esencial para los Vols. II y III. ¿He de dibujarlos de la manera adecuada tan pronto como pueda, para que los presentéis a la consideración del Departamento de Producción? (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 227).

Llegó el mes de octubre y el escritor no hallaba la fórmula para realizar el mapa general que debía ser impreso en la primera edición del libro. En palabras de Tolkien, en una carta a la editorial fechada a 9 de octubre:

Los Mapas. Estoy perplejo. En efecto, estoy espantado. Son esenciales. Y urgentes. Pero no puedo hacerlos. Les he consagrado muchísimo tiempo, sin ningún resultado provechoso. La falta de habilidad se combina con el hecho de sentirme acosado. Además, la forma y las proporciones de «La Comarca», como se describen en la narración, no se pueden (yo no puedo) encajar en la forma de una página, ni lograr que resulte informativo... (...) Lo que desconcierta es el intento de disminuirlos de tamaño y omitir todos los colores (verbales y de otros tipos) para reducirlos a una magra desnudez en blanco y negro, en una escala tan pequeña que los nombres apenas caben (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 231).

A pesar de que él se sintiese incapaz de simplificar el mapa general y realizar la versión definitiva que debía verse en los libros, su hijo, Christopher, "saldría al rescate" y dibujó el mapa definitivo de la Tierra Media, enviándose a Allen & Unwin a finales de diciembre (Hammond y Scull, 2015, p. 203). El mapa que os mostramos a continuación se trata del mapa realizado por Christopher Tolkien, pero repleto de anotaciones tanto de J. R. R. Tolkien como de la ilustradora Pauline Baynes, ya que, en 1969, la editorial quiso producir un mapa en tamaño póster de la Tierra Media, por lo

que Baynes estuvo consultando a Tolkien en todo momento para realizarlo de la forma más fiel posible a la concepción que tenía el escritor (McIlwaine, 2020, p. 382).



**Christopher Tolkien. Mapa impreso de la Tierra Media, anotado por J. R. R. Tolkien y Pauline Baynes. 1969. Bodleian Libraries (<https://www.reddit.com/r/imaginarymaps/>, 09/04/2021).**

### **2.1.2. ANÁLISIS DEL TERRITORIO A TRAVÉS DE LA OBRA CARTOGRÁFICA DE J. R. R. TOLKIEN.**

Tras el análisis del proceso creativo de la Tierra Media, procederé al análisis del territorio representado en el mapa, describiendo y situando las diferentes entidades que se dan en él. Debido a la gran extensión del territorio, dividiré su análisis en cinco grandes zonas: Eriador, Rhovanion y los reinos de Rohan, Gondor y Mordor.

Antes de proceder a describir los diversos territorios ficticios de la Tierra Media, conviene establecer sus límites geográficos con otras zonas de Arda. Al norte del continente, la Tierra Media limita con las Tierras del Norte, conocidas como Forodwaith; al este, una extensa tierra llamada Rhûn; al sur, una zona árida denominada Harad; y, finalmente, al oeste con el Gran Mar de Belegaer.

### 2.1.2.1. ERIADOR.



Juan M. Villa. Región de Eriador en el mapa de la Tierra Media. 2015. (<https://elanillounico.com/fantasticos-mapas-de-la-tierra-media-en-alta-resolucion-y-en-espanol/>, 09/04/2021).

Si realizásemos un análisis que vaya de norte a sur y de oeste a este, en primer término, al noroeste, se halla la extensa región de Eriador, que ocupa todo el territorio que discurre desde las Montañas Nubladas hasta el Gran Mar Beleager. En el interior de esta región se halla uno de los reinos más importantes de la Tierra Media: el reino de Arnor, delimitado al Norte con Forodwaith y el Reino de Angmar<sup>8</sup>, al Oeste con las Montañas Azules o Ered Luin, al Sur con el río Gwathló<sup>9</sup> y al Este con las Montañas Nubladas o Hithaeglr<sup>10</sup>. Fue fundado por Elendil tras su huida de Númenor cuando iba a ser

---

<sup>8</sup> Reino situado en el extremo norte de las Montañas Nubladas y que fue fundado por el conocido como Rey Brujo de Angmar, el más poderoso de los nueve Nazgûl o Espectros del Anillo. En antaño, fueron personas importantes de Númenor, como reyes o grandes guerreros, que fueron corrompidos por Sauron, quien les regaló un anillo de poder a cada uno. La capital del reino se asentó en Carn Dûm, ciudad-fortaleza construida alrededor del año 1300 de la Tercera Edad del Sol. Este reino estaría en continuas disputas con el reino de Arnor (Foster, 2003, p. 27).

<sup>9</sup> Separación natural entre los reinos de Arnor y Gondor, siendo uno de los principales ríos de la región de Eriador. Desemboca en el Gran Mar de Belegaer (Foster, 2003, p. 179).

<sup>10</sup> Gran cordillera montañosa que recorre la Tierra Media de norte a sur. En ella, se sitúan enclaves

destruida, estableciendo su capital en Annúminas, ciudad que se halló a orillas del lago Nenuial. Tras la muerte de Elendil, lo sucedió su hijo Isildur y su descendencia. Cuando murió el décimo rey Eärendur, sus hijos se disputaron todo el territorio de Arnor, dividiéndose el territorio en tres partes: Arthedain al noroeste, Rhudaur al noreste y Cardolan al sur. En Arthedain, la capital no fue Annúminas, sino Fornost. Fue el único reino en el que perduró el linaje de Dúnedain, raza de hombres de la que provenían Elendil y sus hijos. En él surgió La Comarca, región donde se asentaron los hobbits a mediados de la Tercera Edad del Sol y desde donde comienzan las historias narradas en *El Hobbit* y en *El Señor de los Anillos*. Los tres reinos estuvieron disputándose el control de Amôn Sul, fortaleza que se encontraba en el punto de encuentro de los mismos. A esta situación de crispación entre los reinos, debemos sumar la presión que ejercía el reino de Angmar sobre los tres reinos. El primero en caer y hacerse aliado de Angmar fue el reino de Rhudaur en el 1350 de la Tercera Edad. Los reinos de Arthedain y Cardolan unieron sus ejércitos para unir fuerzas contra el del Rey Brujo de Angmar, a pesar de que en el 1409 Cardolan caería en sus manos. Arthedain resistiría algo más de quinientos años gracias, en gran medida, a la ayuda prestada por los elfos de Lindon<sup>11</sup> y Rivendell<sup>12</sup>. En el año 1974 Arthedain caería a manos del rey Brujo, destruyendo su capital, Fornost. Este territorio solo duraría un año en sus manos, ya que en el 1975 un ejército enviado desde Gondor destruyó el reino de Angmar. Este reino volvería a su esplendor mil años más tarde, al final de la Tercera Edad del Sol, tras la creación del Reino Unificado, uniéndose el antiguo reino de Arnor y Gondor.

Aunque ya la hemos mencionado anteriormente en el desarrollo histórico de Eriador, procedemos a analizar detalladamente la región conocida como La Comarca, de la cual partirá nuestro posterior itinerario por la Tierra Media. En dicho territorio se establecieron los hobbits a partir de la Tercera Edad, quienes se trasladaron desde los

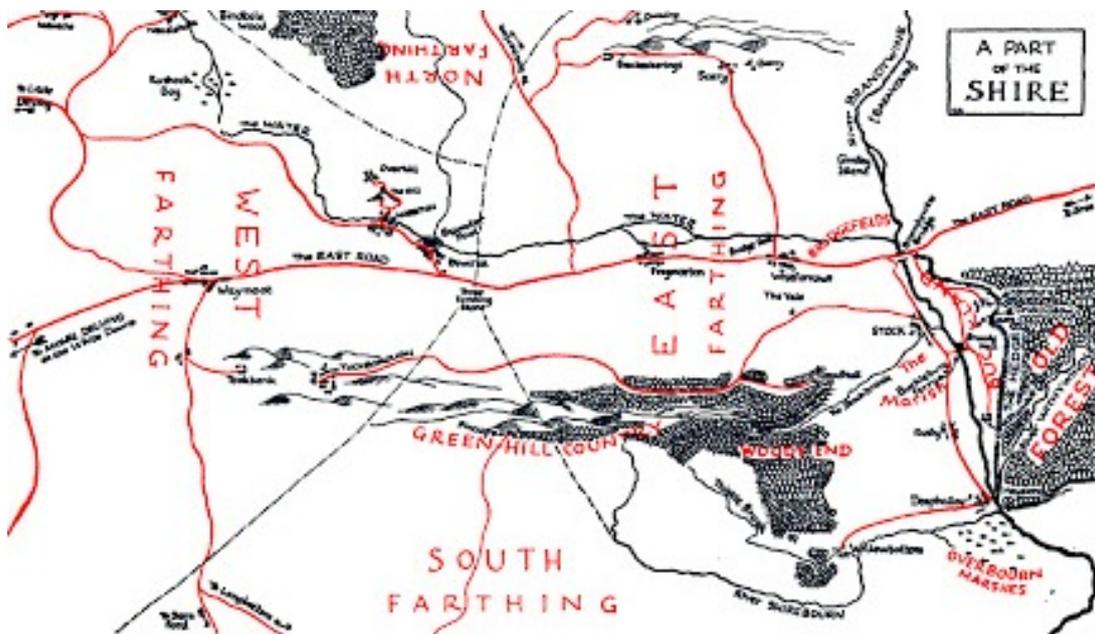
---

importantes como el Reino enano de Moria, la ciudad de los trasgos o el monte de Gundabad (Foster, 2003, p. 244).

<sup>11</sup> El reino de Lindon fue fundado por Gil-galad tras la ruina de Beleriand, en el territorio que había quedado entre el mar y las Montañas Azules (Foster, 2003, p. 218).

<sup>12</sup> Rivendell fue fundada por Elrond en el 1697 de la Segunda Edad. Se situaba al este de Rhudaur junto al río Bruinen, cercana al Paso Alto de las Montañas Nubladas (Foster, 2003, p. 303).

valles del río Anduin, situado al este de las Montañas Nubladas, donde habían habitado hasta entonces. La Comarca pertenecía al reino de Arthedain, uno de los tres reinos que formaba parte del gran reino de Arnor. Posteriormente, en la Cuarta Edad, este territorio estaría bajo la protección del Reino Unificado de Arnor y Gondor. El mapa sobre La Comarca que les mostramos fue realizado por Christopher Tolkien para la primera edición de *El Señor de los Anillos*. Este es resultado de los muchos dibujos y esbozos que realizó su padre anteriormente, siendo conocidos hasta ocho esbozos diferentes sobre La Comarca (Hammond y Scull, 2015, p. 28).



Christopher Tolkien. Una parte de La Comarca. 1953. Scanned from the personal collection of Wayne G. Hammond and Christina Scull. (Hammond y Scull, 2015, p. 37).

Geográficamente, La Comarca se divide en cuatro regiones conocidas como cuadernas, recibiendo el nombre según su orientación cardinal. En primer lugar, la Cuaderna del Norte es la menos conocida y menos poblada de las cuatro cuadernas, en parte por el clima más frío que hace en ella respecto a las demás. En ella se cultiva la cebada que sirve para realizar la cerveza de La Comarca (Foster, 2003, p. 95). La Cuaderna del Oeste es considerada la región más importante. En ella se localiza la capital de La Comarca, Cavada Grande, y una de las poblaciones que analizaremos pormenorizadamente a posteriori: Hobbiton, lugar donde comienzan las aventuras de Bilbo y Frodo Bolsón. Por ella pasa El Agua, segundo río más importante de La

Comarca. La Cuaderna del Sur, región más cálida de todas y poco poblada, se encarga especialmente de cultivar la hierba utilizada para la pipa. Finalmente, la última cuaderna será la conocida como Cuaderna del Este. Extensamente poblada, con más de una decena de localidades, tiene como frontera natural, al este, el río Brandivino, el cual separa dicha cuaderna de una región que no fue considerada como parte de La Comarca hasta la Cuarta Edad del Sol: Los Gamos. En ella vivían hobbits con unas costumbres un tanto diferentes a las de los hobbits de La Comarca, siendo la familia principal la de los Brandigamo, a la cual pertenecía la madre de Frodo Bolsón, Prímula Brandigamo.

### 2.1.2.2. RHOVANION.



Juan M. Villa. Región de las Tierras Ásperas en el mapa de la Tierra Media. 2015. (<https://elanillounico.com/fantasticos-mapas-de-la-tierra-media-en-alta-resolucion-y-en-espanol/09/04/2021>).

Al este de las Montañas Nubladas, ocupando una longitud de norte a sur parecida a la del reino de Arnor -localizado al oeste-, se sitúan las Tierras Ásperas o, en lengua élfica, Rhovanion, una región de gran extensión que limita al Norte con las Montañas Grises, al oeste con las Montañas Nubladas, al sur con el reino de Rohan y al este con Rhûn, extensa región de la que no existe mapa. Sería en *El Hobbit* donde se publicó el mapa de esta región junto al del *Tesoro de Thror*, siendo el primer mapa que mostró al lector una parte de la Tierra Media. En la ladera este de las Montañas Nubladas se sitúa el río Anduin, conocido también como Río Grande, el cual tiene un extenso recorrido que recorre la Tierra Media de norte a sur, concretamente desde las Montañas Grises a la Bahía de Belfalas, situada en el reino de Gondor. No solo es uno de los mayores ríos de la Tierra Media, sino de Arda. La Compañía de Thorin, en las historias narradas en *El Hobbit*, partirá en su viaje desde Rivendell, lugar situado al oeste de las Montañas Nubladas y que se nos muestra en dicho mapa, hacia Rhovanion, cruzando dichas montañas. Al sur del mapa, junto a la confluencia de los ríos Anduin y Celebrant, se sitúa el reino élfico de Lórien, cuyo nombre no aparece en el mapa, aunque sí hallamos dibujados unos árboles que nos señalan la presencia de un bosque, en el que se haya dicho reino.

Al este del río Anduin se encuentra el Bosque Negro, conocido anteriormente como Gran Bosque Verde<sup>13</sup>, ocupando un espacio de importantes dimensiones. Entre ambas entidades geográficas, se halla la casa de Beorn, personaje importante en *El Hobbit*, quien proporcionará ayuda a la compañía de Thorin y posteriormente matará a Bolgo, cabeza visible de los orcos en la Batalla de los Cinco Ejércitos (Foster, 2003, p. 54). En la parte nordeste del Bosque Negro se situaría el reino de los Elfos del Bosque, reinados por Thranduil. Finalmente, al nordeste del Bosque Negro encontramos tres lugares destacados: las ciudades de Esgaroth, Valle y Erebor.

El primero de ellos será la ciudad de Esgaroth, conocida como la Ciudad del

---

<sup>13</sup> Se le comenzó a denominar Bosque Negro tras la construcción de Dol Guldur, una fortaleza realizada por Sauron en el año 1050 de la Tercera Edad del Sol, situada al sur del bosque. Desde aquel momento, el bosque pasó a ser habitado por extrañas criaturas, aunque no fue abandonado por los que ya habitaban allí: los Hombres del Bosque y los Elfos del Reino del Bosque (Foster, 2003, p. 62).

Lago, se halla construida sobre el Lago Largo, sostenida por pilotes clavados en el fondo del lago. Debido a su privilegiada situación geográfica, entre Erebor y el Reino de los Elfos del Bosque, estuvo especialmente dedicada al comercio (Foster, 2003, p. 137). Fue destruida en el 2941 de la Tercera Edad por el dragón Smaug, en los episodios que se narran en *El Hobbit*. Posteriormente, Bardo, quien mató al dragón, reconstruyó la ciudad tras la Batalla de los Cinco Ejércitos<sup>14</sup>.

En segundo lugar, hallamos la ciudad de Valle que, aunque no se nos muestre en el mapa, se halla muy cercana a la Montaña Solitaria, entre esta y la ciudad de Esgaroth. Destruida tras la llegada del dragón Smaug en el 2770 de la Tercera Edad del Sol, recuperó su importancia tras la batalla anteriormente mencionada, llegando a anexionar en su reino a Esgaroth. Su reconstrucción fue dirigida por Bardo, descendiente de los antiguos reyes que habían reinado antaño en la ciudad, convirtiéndose en su nuevo rey (Foster, 2003, p. 363).

En tercer y último lugar, frente a la ciudad de Valle, se hallaba el reino enano bajo la Montaña Solitaria, conocida como Erebor. Fundada por Thráin I en el año 1999 de la Tercera Edad, la ciudad vivió con una riqueza sin parangón hasta la llegada de Smaug en el 2770, quien expulsaría a los enanos y viviría allí hasta el 2941, año de la muerte del Dragón, volviendo a ser recuperada por los enanos tras este suceso. Esta ciudad también sería sitiada durante de la Guerra del Anillo, saliendo finalmente victoriosa. A pesar de gozar de independencia, acabaría proclamándose en la Cuarta Edad como reino aliado del Reino Unificado de Arnor y Gondor (Foster, 2003, p. 132).

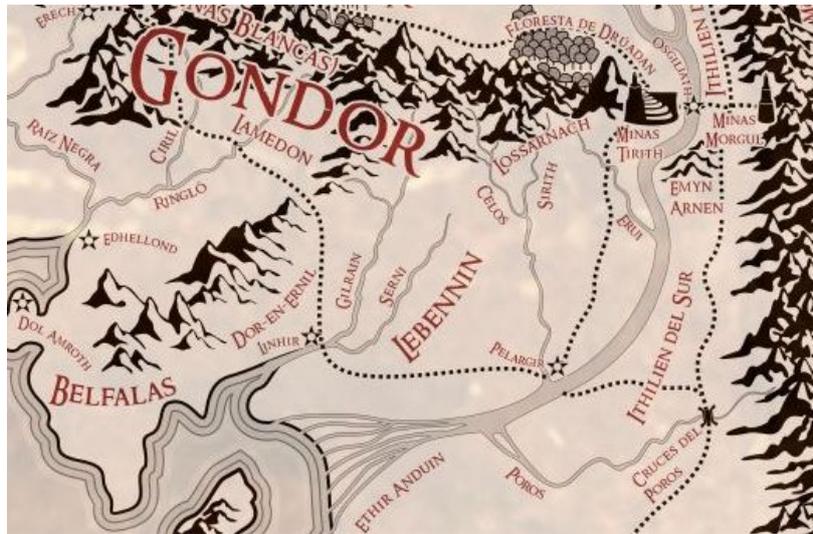
---

<sup>14</sup> Importante batalla que se libró en el 2941 de la Tercera Edad en el territorio comprendido entre la ciudad de Valle y Erebor. En ella, los enanos de Erebor y las Colinas de Hierro, los elfos del Bosque y los hombres de la ciudad de Esgaroth, se enfrentaron a un ejército conjunto de trasgos, orcos y huargos (Foster, 2003, pp. 50-51).



Nimrais se halla la capital del reino, Edoras, la cual contiene en el interior el castillo de Meduseld (Foster, 2003, p. 115). Al oeste de la capital, se encuentra la fortaleza de Cuernavilla, la cual pertenece al intrincado sistema de fortificaciones del Abismo de Helm (Foster, 2003, pp. 13, 95).

#### 2.1.2.4. REINO DE GONDOR.

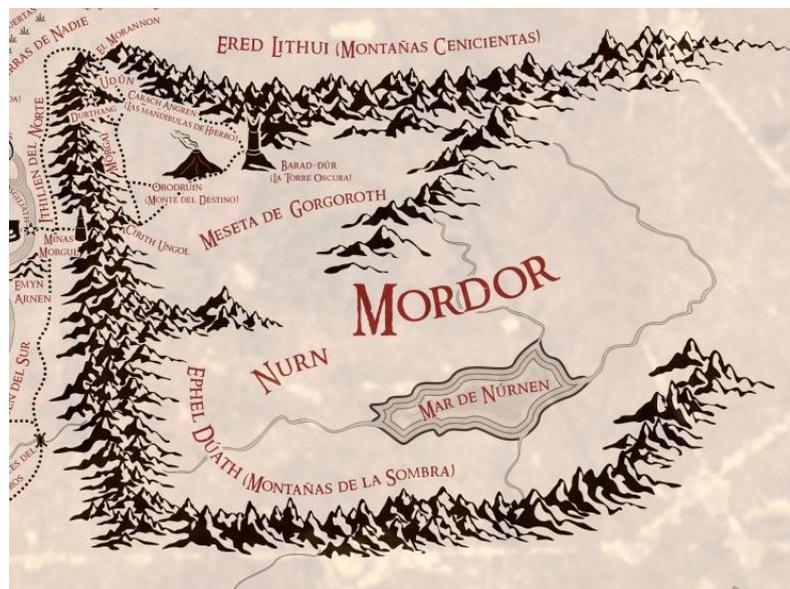


Juan M. Villa. Reino de Gondor en el mapa de la Tierra Media. 2015. (<https://elanillounico.com/fantasticos-mapas-de-la-tierra-media-en-alta-resolucion-y-en-espanol/09/04/2021>).

Al sur de Rohan se encuentra el reino de Gondor. Fue uno de los dos grandes reinos creados en la Tierra Media tras la destrucción de la isla de Númenor a finales de la Segunda Edad del Sol. El reino de Gondor tuvo en épocas anteriores unas mayores dimensiones, pero, como ya hemos visto con la cesión del territorio que ocupa Rohan, con el paso de los años fue perdiendo la extensión que tuvo en su época dorada. Este reino es el más cercano a Mordor, por lo que tendrá un papel crucial en la lucha contra las fuerzas del mal dirigidas por Sauron. En la configuración que muestra en este mapa, el reino tiene como principal límite al norte las Montañas Blancas, que separan a Gondor de Rohan; al este, con el Gran Océano Belegaer; al sur con Harad, territorio conocido como las Tierras del Sur; mientras que al este limita con Mordor, bastión de Sauron en la Tierra Media. De su territorio destacaremos tres núcleos principales que son de vital importancia en el desarrollo del Legendarium de Tolkien: Minas Tirith - anteriormente conocida como Minas Anor-, Osgiliath y Minas Ithil.

Minas Tirith se convertiría en la capital del reino tras la pérdida de importancia y despoblamiento de la antigua capital, Osgiliath. Las tres ciudades se hallan en línea y muy cercanas entre sí, tal y como podemos apreciar en el mapa. Al oeste, situada en la ladera del final de las Montañas Blancas al este, se sitúa Minas Tirith. Al este de la capital de Gondor, en la llanura y en torno al río Anduin, se encuentra la antigua capital del reino, Osgiliath. Por último, al este de estas y apegada a las Montañas de la Sombra, límite occidental de Mordor, se sitúa la antigua Minas Ithil, la cual se conocerá como Minas Morgul desde el 2000 de la Tercera Edad, cuando es ocupada por las fuerzas del mal.

#### 2.1.2.5. REINO DE MORDOR.



Juan M. Villa. Reino de Mordor en el mapa de la Tierra Media. 2015. (<https://elanillounico.com/fantasticos-mapas-de-la-tierra-media-en-alta-resolucion-y-en-espanol/09/04/2021>).

En cuanto al reino de Mordor, se trata del bastión de Sauron, epicentro del mal en la saga de *El Señor de los Anillos*. Es una extensa región situada al este del reino de Gondor, rodeada por una dos cordilleras que sirven como defensa natural al norte, oeste y sur, quedando solo desprotegida por la parte oriental. Al norte, se sitúan las Ered Lithui o Montañas de Ceniza, en cuyas faldas se encuentra Barad-dûr, fortaleza en forma de torreón donde habita Sauron. Al oeste y al sur, se desarrollan las Ephel Dúath o Montañas de la Sombra, donde se hallan enclaves como la torre de vigilancia Cirith

Ungol o Minas Morgul.

Interiormente, podríamos dividir el reino de Mordor en dos zonas claramente diferenciadas. Al noroeste, se halla la meseta de Gorgoroth, en cuyo epicentro se encuentra el Monte del Destino u Orodruin. En ella, en la esquina noroccidental donde se produce la separación de las Montañas de Ceniza y las Montañas de la Sombra, se sitúa Udûn, pequeña región donde se sitúa Morannon, más conocida como la Puerta Negra, única entrada natural al reino de Mordor y que se encuentra fortificada. Al sureste, encontramos la región de Nurn, una zona de mayor extensión pero de menor relevancia en las historias narradas por Tolkien.

### **3. ANÁLISIS DE LAS LOCALIZACIONES FICTICIAS DE LA TIERRA MEDIA.**

La Tierra Media abarca un territorio de gran extensión, en el que las diferentes razas existentes han creado sus propias ciudades, atendiendo a una serie de características que responden a un sinfín de casuísticas. Cada raza tiene un comportamiento y una manera de vivir distinta a las demás y esto influye en la manera de construir los lugares donde habitan.

En este apartado, no solo se estudiará la figura de Tolkien como creador de estas entidades ficticias, sino que también analizaremos las aportaciones que han realizado los diseñadores conceptuales de las sagas cinematográficas de Peter Jackson: Alan Lee y John Howe. Como veremos, en la mayoría de las ocasiones, estos suelen ser respetuosos con las ideas de Tolkien aunque, en ocasiones, se permitan ciertas licencias en aras de la magnificencia de algunos sitios. El propio Alan Lee (2020) afirma que, para la creación de esos lugares de la Tierra Media, primero "se estudian cuidadosamente los dibujos, los mapas y las descripciones de Tolkien, y siempre son la primera referencia, incluso cuando los detalles de la acción siguen un rumbo diferente" (p. 152).

Como veremos, los estilos arquitectónicos a los que se circunscriben cada una de las razas pueden relacionarse con diferentes estilos de nuestro mundo. A su vez, un hecho que determina relevantemente la forma de construir de cada raza es la concepción que tienen sobre la propia naturaleza. Veremos distintos tipos de adaptación al medio natural, desde posturas que defienden el total respeto hacia la naturaleza hasta las que promueven la destrucción del entorno natural. Esto es un elemento diferencial entre las fuerzas del bien y el mal en la Tierra Media, ligado directamente al pensamiento del propio escritor. Tolkien vivió desde muy pequeño la destrucción de su entorno natural en pos de la industrialización del territorio. El escritor siempre se mostró muy crítico con las consecuencias negativas que tenía la industria sobre la naturaleza y, por tanto, esta crítica tendrá cabida en sus libros, en los que las fuerzas del bien apuestan por la elaboración artesanal y, al contrario, las fuerzas del mal estarán ligados a un proceso industrial y genérico de su medio.

### 3.1. LA ARQUITECTURA HOBBIT.

(...) son un pueblo sencillo y muy antiguo (...) Amaban la paz, la tranquilidad y el cultivo de la buena tierra, y no había para ellos paraje mejor que un campo bien aprovechado y bien ordenado. No entienden ni entendían ni gustan de maquinarias más complicadas que una fragua, u n molino de agua o un telar de mano (...) son gente diminuta, más pequeña que los Enanos; menos corpulenta y fornida, pero no mucho más baja (...) 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 (...) En general los rostros eran bonachones más que hermosos, de ojos vivos, mejillas rojizas y bocas dispuestas a la risa, a la comida y a la bebida (Tolkien, 2019a, pp. 15-16).

A través de esta descripción realizada por el escritor en *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*, podríamos afirmar que, los hobbits, forman parte de una sociedad de carácter rural, donde la economía se sustenta, principalmente, en las actividades agrícolas. Son seres que detestan todo lo relacionado con lo industrial y lo urbano, encontrando la felicidad en un ambiente tranquilo, campestre y natural en el que viven. De hecho, no es común que edifiquen sobre el suelo, sino que las viviendas que construirán, llamadas agujeros-hobbits, utilizarán la propia orografía del terreno, erigiéndolas bajo los montes del territorio que habitan.

Tolkien declaró sentirse identificado con los hobbits más que con cualquier otro ser de la Tierra Media, tal y como se recoge en la siguiente carta:

Soy, de hecho, un Hobbit (salvo en tamaño). Me gustan los jardines, los árboles y las granjas no mecanizadas; fumo en pipa y me agrada la buena comida sencilla (sin refrigerar), pero detesto la cocina francesa; me gustan los chalecos ornamentales en estos tiempos opacados, y hasta me atrevo a llevarlos. Me satisfacen las setas (recogidas en el campo); tengo un sentido del humor muy simple (que aun los críticos que me aprecian encuentran fatigoso); me acuesto tarde y me levanto tarde (cuando me es posible). No viajo mucho. (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 367).

Él mismo siempre declaró estar en contra de las consecuencias que tenía la industrialización en el medio natural, tales como la contaminación o la destrucción del mismo. Es por ello que, como ahora veremos, Hobbiton, villa hobbit de La Comarca, es su prototipo idílico poblacional, pues esta aldea se presenta como un reducto de la Tierra Media en el que sigue apostando por un modelo de vida rural y artesano, alejado de lo industrial.

### 3.1.1. HOBBITON Y BOLSÓN CERRADO.

Hobbiton es una villa de La Comarca. El nombre de la villa fue formado por el autor mezclando las palabras "hobbit", raza que habita en este lugar, y la contracción de "town", que significa pueblo en inglés. Se halla en la Cuaderna Oeste, junto a Delagua, localidad por donde pasa el río El Agua. Hobbiton es célebre por ser el lugar de residencia de Bilbo y Frodo Bolsón, quienes tendrán un papel fundamental durante los años finales de la Tercera Edad del Sol.

Ya hemos mencionado anteriormente cómo el escritor se sentía muy identificado con estos seres. Si tenemos en cuenta la infancia de Tolkien, podríamos ver que el modo de vida de los hobbits y el lugar en el que viven suponen, para él, el anhelo de su niñez. Entre los años 1896 y 1900, Tolkien vivió, junto a su madre y su hermano menor, en una pequeña aldea situada a dos kilómetros de Birmingham, conocida como Sarehole, la cual le serviría como inspiración para crear Hobbiton. En su mente quedarían para siempre los recuerdos de las largas horas que pasó explorando, junto a su hermano Hilary, los extensos prados verdes que rodeaban la aldea o el río Cale que pasaba junto a ella, en el que se situaba un molino. Un largo tiempo después, el mismo Tolkien describió esta etapa de su vida como "la parte más formativa y, en apariencia, más larga de mi vida" (Carpenter, 1990, p. 24).



Fotografía del molino de Sarehole (<https://www.theguardian.com/travel/2020/nov/13/guided-walk->

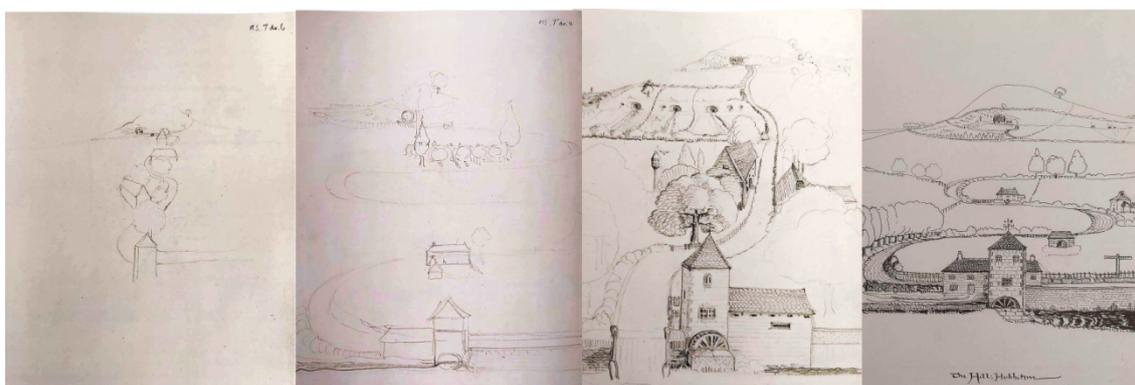
tolkien-original-shire-sarehole-birmingham-hobbiton, 10/06/2021).

No fue fácil para el escritor conformar una versión definitiva para Hobbiton. De hecho, se han conservado muchos bocetos preliminares del lugar, los cuales le permitieron llegar a la versión definitiva en 1937. A principios de la década de 1930, Tolkien realizaría un boceto al que tituló *Una mañana de hace tiempo en la Quietud del Mundo*. En él se muestra, de manera muy esquemática, al mago Gandalf llegando, a través de un sendero, a Bolsón Cerrado, vivienda de Bilbo Bolsón. A pesar de ser un boceto, algunos detalles como el predominio de los trazos verdes o la puerta circular de acceso a Bolsón Cerrado nos adelantan algunas características del lugar.



**J. R. R. Tolkien. Una mañana en la quietud del mundo. c. 1930. Bodleian Libraries (Hammond y Scull, 2012, p. 20).**

una mañana de hace tiempo en la quietud del mundo, cuando había menos ruido y más verdor ( ...) Bilbo Bolsón estaba de pie en la puerta del agujero, después del desayuno, fumando una enorme y larga pipa de madera que casi le llegaba a los dedos lanudos de los pies (bien cepillados), Gandalf apareció de pronto (Tolkien, 2019a, p. 13).

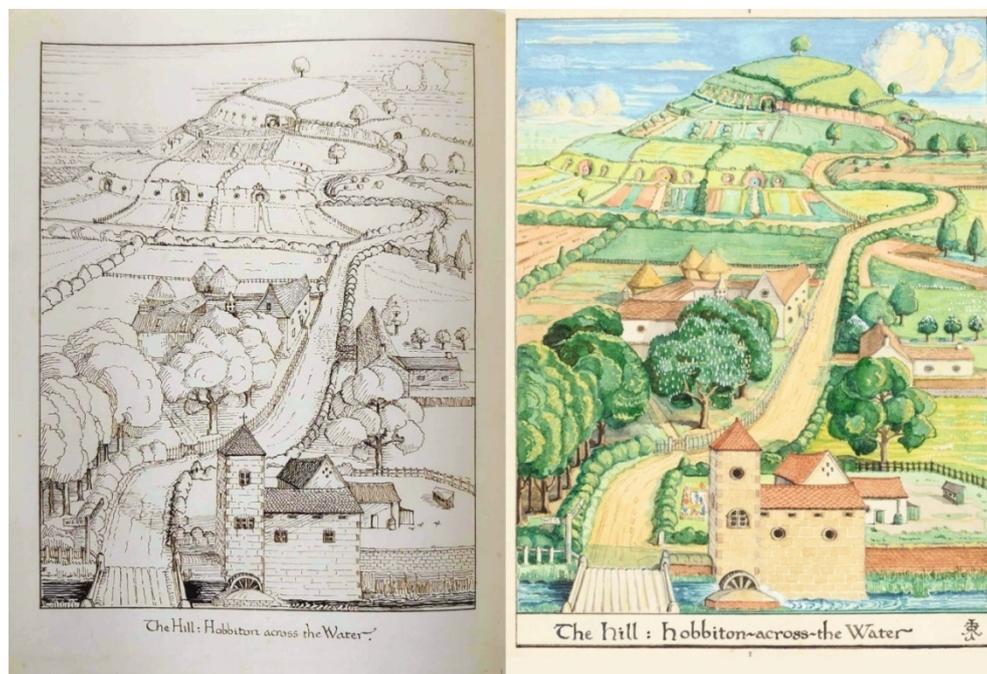


**J. R. R. Tolkien. Bocetos de Hobbiton. Década 1930. Bodleian Libraries (Hammond y Scull, 2012, pp. 26-29).**

Posteriormente, Tolkien comenzaría a idear la que sería la versión definitiva de Hobbiton. A pesar de los muchos bocetos preliminares hechos, la mayoría realizados a

lápiz, estos presentan unas características que se mantuvieron hasta dar con la versión final. La primera es que la vista de Hobbiton la plantea desde el otro lado del río de El Agua. La segunda, es que varias entidades son inamovibles de sus dibujos. En primer término, se sitúa siempre el río de El Agua junto al puente y al molino, clara evocación de los recuerdos de su infancia en el molino de Sarehole (Carpenter, 1990, pp. 21-22), que se hallan sobre él. Luego, desde el puente comienza un camino rodeado de ciertos edificios, que irá transformando su trazado a lo largo de los distintos bocetos, aunque Tolkien tendrá predilección por cierto serpenteo del mismo. El terreno irá creciendo en altitud según se aleja del primer término, teniendo como culmen La Colina, lugar donde se halla Bolsón Cerrado.

Sería en la primera edición británica del libro *El Hobbit* donde apareciese la versión definitiva de Hobbiton. Aunque, en un primer momento aparecería enfrentando a la portada y solamente dibujada con tinta. En la segunda edición sí hallamos el dibujo de Hobbiton a color, realizado mediante acuarela. Pocos cambios realizó entre una versión y otra, quizás siendo el más destacado que las ventanas que aparecían rectangulares en el dibujo a tinta, pasasen a ser redondas como las prototípicas de las viviendas hobbits (Hammond y Scull, 2012, p. 31).



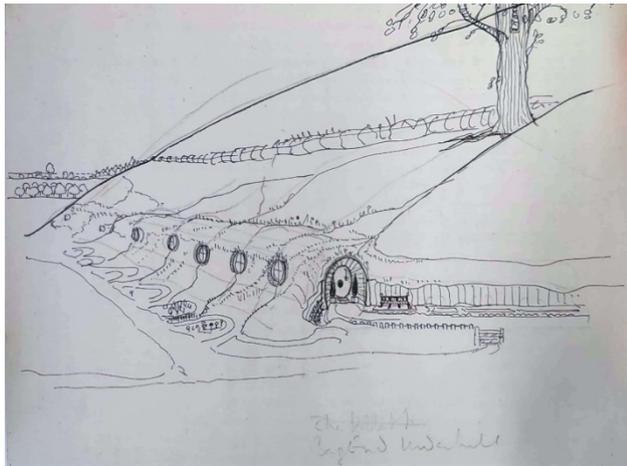
**J. R. R. Tolkien. La Colina: Hobbiton a través del Agua. Izquierda: enero, 1937. Derecha: agosto, 1937. Bodleian Libraries (Hammond y Scull, 2012, pp. 32-33).**

En dichas ilustraciones, sigue manteniendo en primer término al río El Agua junto al puente y las dependencias del molino. Un poste de señales junto al puente nos permite situarnos en el mapa general gracias a uno de los dos letreros que sostiene. Apuntando hacia la izquierda se halla un letrero que nos dice "west" (oeste), lo cual nos permite saber que nos hallamos mirando Hobbiton desde el sur hacia el norte. El segundo letrero, en dirección norte, nos muestra la palabra "hill" (colina), conduciéndonos hacia La Colina, lugar donde se encuentra Bolsón Cerrado. Alrededor del camino que conduce a Bolsón Cerrado hallamos árboles, algunos de ellos floreados, lo que nos indica que Hobbiton se halla en primavera; campos de cultivo que remarcan la tradición agrícola de los hobbits; edificios como la Vieja Alquería, situada en la parte izquierda del camino, o Bolsón de Tirada, donde vive la familia Gamyi, situada en las faldas de La Colina. Por último, bajo un cielo azul salpicado de nubes pasajeras, se halla Bolsón Cerrado, la vivienda hobbit más importante de La Comarca.

Como ya hemos visto, Hobbiton presenta una gran multitud de particularidades pero, quizás, la singularidad más llamativa de esta villa reside en el tipo de vivienda que utilizan los hobbits para vivir, los *agujeros-hobbits* o *smials*. Estos no suelen habitar en edificaciones asentadas sobre el suelo, sino que sus viviendas se sitúan bajo tierra, aprovechando la orografía de Hobbiton. La elevación del terreno más célebre de la villa recibe el nombre de La Colina. En dicho lugar, en la parte más alta de la ladera, se sitúa Bolsón Cerrado, vivienda de la familia Bolsón. Fue construida por Bungo Bolsón, padre de Bilbo, alrededor del 2880 de la Tercera Edad. Esta vivienda constituye el ejemplo prototípico de cómo debía ser un agujero-hobbit (Foster, 2003, pp. 58-59). J. R. R. Tolkien realizaría en el primer párrafo de su obra *El Hobbit* una descripción bastante detallada de 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 (Tolkien, 2019a, p. 11).

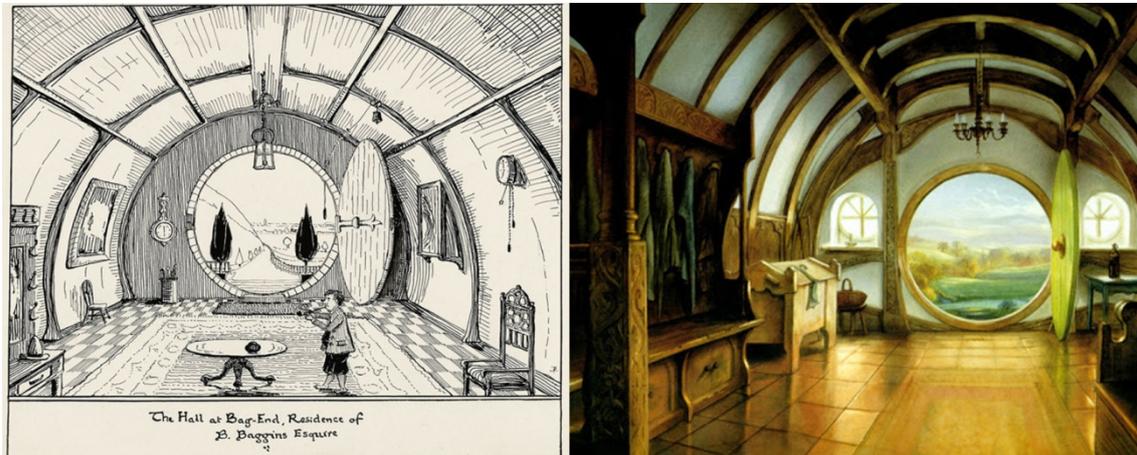


**J. R. R. Tolkien. Bolsón Cerrado bajo La Colina. Década de 1930. Bodleian Libraries (Hammond y Scull, 2012, p. 22).**

Sin embargo, a pesar de que todas las viviendas hobbits siguiesen unos estándares concretos, queda claro que Bolsón Cerrado era diferente y de una mayor suntuosidad. En los dibujos de Tolkien se muestra de un mayor tamaño respecto a las demás, además de ocupar su posición en la parte más elevada de la Colina. Aún así, se han conservado pocos dibujos concretos de Bolsón Cerrado. De uno de ellos ya hablamos anteriormente, *Una mañana temprano en la quietud del mundo*. Otro dibujo realizado a lápiz y tinta, quizás de los primeros, nos enseña Bolsón Cerrado desde el exterior, donde podemos vislumbrar algunas de sus características mencionadas en el libro como la colocación de las mejores habitaciones a la izquierda de la puerta principal o el uso de vanos circulares.

Sobre el interior de Bolsón Cerrado solo conocemos un dibujo a tinta, titulado *La estancia de Bolsón Cerrado, residencia del señor Bilbo Bolsón*. Dicho dibujo conforma la ilustración final de *El Hobbit*, mostrándonos a Bilbo Bolsón fumando con una pipa en el vestíbulo de Bolsón Cerrado (Hammond y Scull, 2012, p. 126). La estancia sigue las características descritas en la obra sobre la apariencia del agujero-hobbit "con paredes revestidas de madera y suelos enlosados y alfombrados, provistos de sillas barnizadas, y montones y montones de perchas para sombreros y abrigos"

(Tolkien, 2019a, p. 11). Este dibujo no pasó desapercibido para los diseñadores conceptuales de las sagas cinematográficas de Peter Jackson, Alan Lee y John Howe, quienes recrearon para la película el vestíbulo de entrada conforme Tolkien lo había planteado.



A la izquierda, J. R. R. Tolkien. La estancia de Bolsón Cerrado, residencia de Bilbo Bolsón. 1937. Bodleian Libraries (Hammond y Scull, 2012, p. 127).

A la derecha, John Howe. Vestíbulo de Bolsón Cerrado (<http://www.elfenomeno.com/info/ver/15393/titulo/Bols-n-Cerrado-John-Howe>, 21/06/2021).

La arquitectura hobbit se caracteriza por ser una tipología que se adapta al medio en el que se encuentra. Esta es simple y práctica, siendo usados, para su construcción, materiales que extraen de su propio entorno. Además de ser considerada parte de la cultura tradicional del pueblo en cuestión. Los hobbits utilizan métodos de construcción que les han sido legados a través de generaciones anteriores, siguiendo un modelo respetuoso y que encaja perfectamente con el medio en el que se halla. Si al exterior parecen



Interior del set de rodaje de Bolsón Cerrado (<http://www.elfenomeno.com/info/ver/21817/titulo/Bols-on%20Cerrado>, 10/06/2021).

construcciones modestas, será en el espacio interior donde los smials presentan una mayor suntuosidad. De hecho, será la madera la que actúe como protagonista en el interior de las viviendas. Los hobbits, ya sea utilizada la madera como soporte (arcos, vigas...), elemento decorativo o del mobiliario, como buenos artesanos, hacen alarde de su maestría en el trabajo de dicho material con una exquisita terminación. Las paredes suelen ser curvas, adaptándose a los túneles excavados, estando enlucidas y pintadas en colores claros.

Otro hecho a destacar es el predominio de las formas circulares en la vivienda hobbit, como reminiscencia de tiempos pasados y parte esencial de su cultura (Calvo, 2019, p. 32). Esto es visible en casi la totalidad de los elementos arquitectónicos de la vivienda, desde los vanos de puertas y ventanas hasta la forma de los túneles que conforman los pasillos de la vivienda. De hecho, estos túneles son sostenidos por vigas de madera que presentan formas estructurales totalmente ilógicas y fantásticas.

Alan Lee y John Howe, como diseñadores conceptuales de las películas de Peter Jackson, junto al gran equipo de producción con el que trabajaban, consiguieron recrear, de manera bastante fideligna, el Hobbiton que había ideado Tolkien. Junto a una pequeña localidad neozelandesa llamada Matamata, encontraron el paisaje idílico para su recreación. En palabras del productor Rick Porras, "era Hobbiton. Con el lago, la explanada de la fiesta, la loma de Bolsón Cerrado. Como sacado del libro" (Pardo y Segura, 2012, p. 280). Alan Lee, respecto a la recreación de la pequeña villa, afirmó que creía haberse visto influido por la zona en la que vivía, Dartmoor, en la región inglesa de Devon (Pardo y Segura, 2012, p. 280).



**Peter Jackson (dir.). Hobbiton. El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo. 2001.**

Más allá de la construcción de la pequeña villa, el mayor reto se centró en la elaboración de Bolsón Cerrado. John Howe afirmaría: "lo diseñé como si fuera un lugar donde me gustaría vivir si pudiera. Intenté hacerlo acogedor y al mismo tiempo aristocrático y un poco lujoso" (Pardo y Segura, 2012, p. 281).

Respecto a Bolsón Cerrado, debemos de recordar que nos hallamos ante la vivienda de una de las familias más importantes, no solo de Hobbiton, sino de La Comarca. Y es que Bolsón Cerrado, tanto en las películas como en la vivienda ideada por el propio Tolkien, sigue los preceptos estilísticos del movimiento nacido a finales del siglo XIX en Gran Bretaña conocido como *Arts & Crafts*. Dicha corriente surgió de manera reaccionaria contra el proceso de industrialización, el cual trajo consigo el trabajo mecanizado y la producción en masa, en detrimento de la elaboración artesanal y manual que estaba perdiendo fuerza. Siguiendo los preceptos de personalidades como Augustus Pugin o John Ruskin, en esta revalorización de la artesanía, los artistas optaron por las formas simplificadas de los materiales y la calidad en la terminación artesanal de las obras. Sin embargo, el coste elevado de la producción artesanal no estaba al alcance de la mayoría de las personas, por lo que dicho movimiento se halla en las edificaciones realizadas bajo la sociedad burguesa del momento (Hewitt, 2014, p. 4).



A la izquierda, set de rodaje de *Bolsón Cerrado* (<https://www.pinterest.cl/pin/856528422855895890/>, 10/06/2021).

A la derecha, William Morris. Interior de la Red House. 1859 (<https://es.wikiarquitectura.com/edificio/red-house/william-morris-red-house-interior/>, 10/06/2021).

Uno de los máximos exponentes de este movimiento fue el arquitecto William Morris, cuya obra, tanto literaria como arquitectónica, no pasó desapercibida para Tolkien. En concreto, además de las influencias que tuvo en la faceta literaria del escritor con sus obras ambientadas en pasados remotos y fantásticos que atañían a nórdicos y vikingos, Morris influyó en Tolkien en cuestiones de pensamiento. De hecho, son muy visibles los ideales artísticos de William Morris y del movimiento *Arts and Crafts*<sup>16</sup> en la obra de Tolkien. No es de extrañar que una de las principales obras arquitectónicas del movimiento refleje sus características en la conformación del interior de *Bolsón Cerrado*. En concreto, nos referimos a la Red House, construida en 1859 y que fue diseñada por Morris junto al arquitecto Philip Webb. Para muchos constituye el primer proyecto arquitectónico construido bajo el estandarte del movimiento *Arts and Crafts*<sup>17</sup>. El interior de la vivienda hobbit se asemeja al interior de dicha casa. Utiliza una arquitectura funcional y sobria, donde tanto los elementos constructivos como el mobiliario de la casa han sido realizados artesanalmente. Como en *Bolsón cerrado*, predomina el uso de la madera en todas las estancias, aunque a su vez es común la utilización del ladrillo. Todo el mobiliario de la vivienda ha sido

---

<sup>16</sup> Para ahondar en la figura de William Morris y su contribución al movimiento *Arts and Crafts*, pueden consultar sus propias publicaciones, como *Arte y Artesanía* o *Lo bueno, lo útil y lo bello*, o monográficos como el realizado por Charlotte y Peter Fiell, publicado por la Editorial Taschen.

<sup>17</sup> <https://www.elledecor.com/es/arquitectura/g20882193/red-house-william-morris-arquitectura-arts-crafts/> (28/11/2020).

realizado en madera de forma artesanal, algo que también hemos contemplado en las alfombras que revisten el suelo o la propia vajilla de Bolsón Cerrado.

### **3.2. ARQUITECTURA ÉLFICA.**

Tras haber analizado la arquitectura prototípica de los hobbits, procedemos al estudio de la arquitectura élfica. En primer lugar, los elfos eran unas criaturas que:

(...) medían unos seis pies de altura y eran esbeltos y gráciles pero fuertes y resistentes a los rigores de la naturaleza. Sus sentidos, en especial los del oído y la vista, eran mucho más agudos que los de los Hombres. Aparentemente no dormían, pero descansaban la mente soñando despiertos u observando cosas hermosas (...) todos los Elfos, podían hablar de mente a mente sin pronunciar palabra. Los Elfos amaban todas las cosas hermosas, especialmente las maravillas de la naturaleza (...). Su curiosidad y deseo de conocimiento eran insaciables; uno de sus grandes logros fue enseñar a hablar a los Ents. Tal como indica el nombre que ellos mismos se dieron (Quendi, «los que hablan»), daban gran valor a la comunicación. Por naturaleza eran buenos y aborrecían todas las obras del mal (...). Aunque se los podía matar o podían morir de dolor, los Elfos no estaban sujetos a la vejez ni a la enfermedad. Cuando un elfo perdía la vida iba a las estancias de Mandos, desde donde podía dirigirse a cualquier parte de Valinor, pero no regresar a la Tierra Media (...) (Foster, 2003, pp. 120-121).

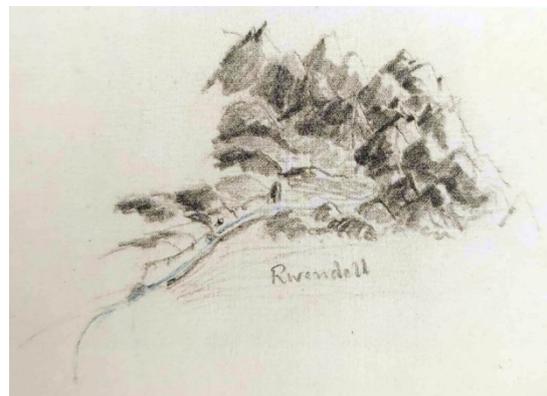
A pesar de que difiere mucho la imagen visual que nos legó Tolkien de la que trascendió a la gran pantalla de la mano de Alan Lee y John Howe, ese respeto por la naturaleza estará muy presente en la construcción de sus ciudades, utilizando una arquitectura con grandes reminiscencias a la naturaleza y que maximiza la consideración por la misma. En este apartado abordaremos los dos asentamientos élficos más relevantes de la Tierra Media: Rivendell y Lothlórien. Dos ciudades que, a pesar de presentar unas características comunes, también muestran ciertas particularidades importantes que las diferencian la una de la otra. A su vez, hablaremos del reino de los elfos del Bosque Negro, diferente a los otros dos asentamientos al situarse bajo tierra.

#### **3.2.1. RIVENDELL.**

En ambas historias, en *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, las compañías de Thrór y de Frodo Bolsón llegarán a Rivendell, llamada *Imladris* en sindarin y *Karningul* en

oestron<sup>18</sup>. Rivendell fue un refugio élfico fundado en el 1697 de la Segunda Edad del Sol por Elrond, medio elfo hijo de Eärendil<sup>19</sup>. Situado en un valle escarpado al oeste de las Montañas Nubladas, surgió tras la huída hacia el norte de Elrond y sus acompañantes tras la destrucción del reino noldorín de Erebor<sup>20</sup> a manos de Sauron. Desde aquí, Elrond auxilió a los dúnedain de Eriador cada vez que lo necesitaron. Como hecho destacado, en el 3018 de la Tercera Edad se produjo en Rivendell el Concilio de Elrond, en el que se decidió el destino del anillo. Tras la finalización de la Guerra del Anillo y el comienzo de la Cuarta Edad, muchos elfos abandonaron Rivendell camino de Aman, entre ellos Elrond, aunque se desconoce cuándo fue definitivamente abandonada.

Siguiendo el curso hacia el norte del río Bruinen se llega a Rivendell. Ya hemos mencionado anteriormente que se halla en un valle escarpado, siendo "la Última Morada al oeste de las Montañas". Su entorno geográfico, más allá de las ilustraciones que posteriormente veamos, queda establecido en un pequeño dibujo realizado por Tolkien en una hoja dedicada



**J. R. R. Tolkien. Vista aérea de Rivendell. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 56).**

a vistas aéreas de diferentes áreas montañosas de la Tierra Media. La visión, desde el suroeste, nos muestra cómo el valle es atravesado por el río Bruinen, junto al que se asienta el pequeño refugio élfico. Poco más allá de Rivendell, siguiendo el curso del río,

---

<sup>18</sup> Tanto el sindarin como el oestron son lenguas pertenecientes a los diferentes pueblos que habitan en la Tierra Media. Mientras que el sindarin es un lenguaje élfico hablado por la raza de elfos conocidos como Sindar, el oestron es el nombre que recibe la lengua común hablada por la mayoría de los hobbits y hombres durante la Guerra del Anillo (Foster, 2003, pp. 266, 322).

<sup>19</sup> Eärendil nació en Gondolin, una de las ciudades más importantes de Beleriand, continente cercano a la Tierra Media que fue sepultado bajo el mar al finalizar la Primera Edad del Sol. Eärendil, a pesar de ser mortal, viajó hacia la tierra sagrada de Aman, a través del Gran Mar de Belegaer, con el objetivo de pedir ayuda a los Valar en la lucha que los pueblos de la Tierra Media estaban teniendo contra Morgoth. Tras ser aceptadas sus súplicas, un gran ejército partió hacia la Tierra Media, comenzando así la Guerra de la Cólera que daría fin a la Primera Edad (Foster, 2003, p. 112).

<sup>20</sup> Reino élfico fundado a principios de la Segunda Edad por los elfos Galadriel y Celeborn. Se situaba a los pies de las Montañas Nubladas, muy cercano a Kazhad-dûm o Minas de Moria (Foster, 2003, p. 135).

el dibujo nos muestra parte de la frontera natural de Eriador al este: las Montañas Nubladas.

La compañía de Thror bajaría "por el sendero empinado y zigzagueante hasta entrar en el valle secreto de Rivendell" (Tolkien, 2019a, p. 32). Sin embargo, en el dibujo de Tolkien, titulado *Bajando a caballo hacia Rivendell*, se nos muestra un lugar no tan escarpado. Solo podemos percibir cierto desnivel a través del camino que sigue el protagonista pero, en ningún caso, nos hallamos ante un valle abrupto.



A la izquierda, J. R. R. Tolkien. *Bajando a caballo hacia Rivendell*. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 42).

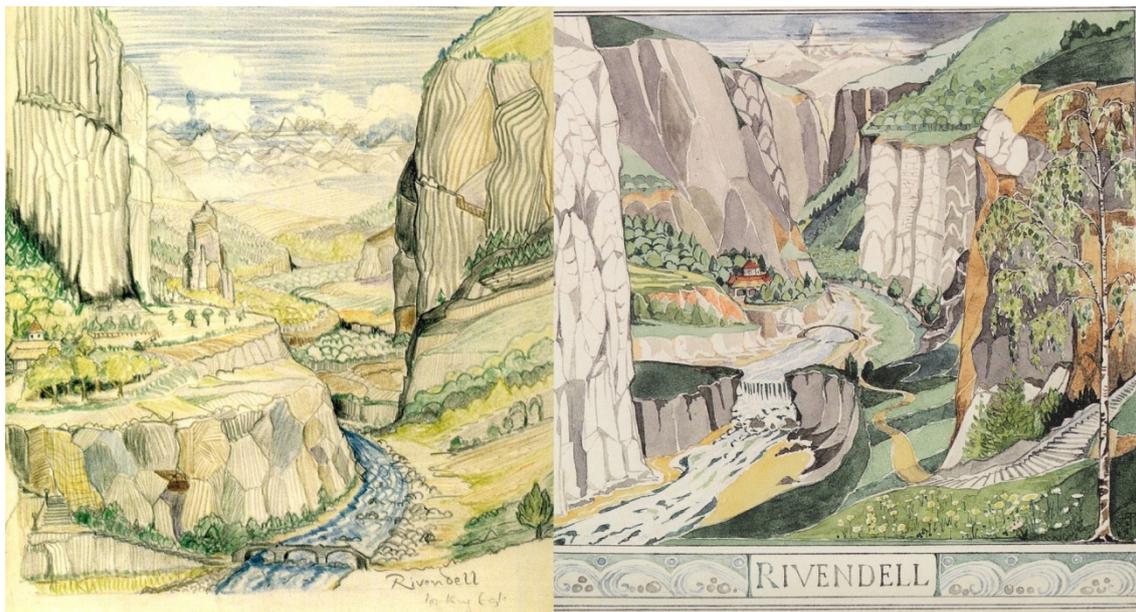
A la derecha, Peter Jackson (dir.) *Recreación de la llegada de la compañía de Thror a Rivendell*. *El Hobbit: Un viaje inesperado*. 2012.

Sin embargo, en los siguientes dibujos sobre Rivendell, el asentamiento sí se encuentra en el margen izquierdo del río Bruinen, en dirección hacia las Montañas Nubladas y enmarcado por un valle bastante escarpado. Todas las ilustraciones de Tolkien nos revelan a Rivendell con una vista hacia el este, a través de la cual podemos percibir en la lejanía las Montañas Nubladas.

El río Bruinen es salvado, en la mayoría de los dibujos, por un puente que nos recuerda al que el escritor dibujó sobre el río Narog, en la ilustración que nos muestra la antigua ciudad élfica de Nargothrond, que posteriormente veremos. En el margen izquierdo se sitúa Rivendell, a la cual se accede desde una escalinata. Si nos ciñésemos a los dibujos, del asentamiento élfico solo podemos vislumbrar la casa de Elrond, desconociendo si habría más arquitectura tras la frondosa vegetación que la rodea. El edificio parece presentar una planta cuadrada y cuyo acceso principal, formado por un

pórtico columnado, se sitúa mirando hacia el este. Del espacio central del edificio sobresale una torre central. Más allá de lo descriptivo del edificio, el lugar ya nos muestra uno de los principios fundamentales de la arquitectura élfica: su perfecta simbiosis y armonía con el medio natural en el que se asienta.

La versión definitiva de los dibujos sobre Rivendell la realizaría en 1937. Tolkien dibujó una acuarela sobre Rivendell, al igual que hizo con Hobbiton, de cara a la primera publicación de *El Hobbit* (McIlwaine, 2020, p. 302).



A la izquierda, J. R. R. Tolkien. Vista hacia el este de Rivendell. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 45).

A la derecha, J. R. R. Tolkien. Rivendell. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 48).

En la literatura, Tolkien apenas ofrece detalles sobre el tamaño de Rivendell en *El Hobbit*, mientras que en el libro de *El Señor de los Anillos* parece ser de mayores dimensiones (Hammond y Scull, 2012, p. 47).

El entorno del asentamiento élfico, a pesar de ser imaginario, tiene mucho de real. Tolkien dejó testimonio, en una de sus cartas, del lugar existente en el cual se inspiró para la elaboración del valle de Rivendell: el valle de Lauterbrunnen. El escritor pasó sus vacaciones veraniegas de 1911 en Suiza, visitando este paraje enclavado en los Alpes. El nombre del valle alpino se podría traducir como "fuentes ruidosas", debido a las 72 cataratas que convergen en el lugar. De hecho, una anécdota curiosa es que

Tolkien nombró al río que pasa por Rivendell con el nombre de *Bruinen*, que significa literalmente "aguas sonoras", en una posible alusión al lugar en el que se inspiró. En todo caso, el escritor dejó constancia de la gran influencia que Suiza había tenido en el diseño del entorno de Rivendell, concretamente en una carta escrita a su hijo, Michael Tolkien:

Estoy (...) encantado de que hayas conocido Suiza, y la parte que llegué a conocer mejor y que más impresión hizo en mí. El viaje del hobbit (de Bilbo) desde Rivendel hasta el otro lado de las Montañas Nubladas, con inclusión del deslizamiento por las piedras resbaladizas hasta el bosque de pinos, se basa en mis aventuras de 1911 (Carpenter y Tolkien, 1993, p. 508).



Lauterbrunnen (Suiza). (<https://es.wikipedia.org/wiki/Lauterbrunnen>, 10/06/2021).

Aunque Tolkien nos muestre en sus dibujos a Rivendell como un único y pequeño edificio porticado en mitad de la naturaleza, la concepción cinematográfica de Rivendell difiere mucho con la imagen del asentamiento que le confirió el escritor. Las adaptaciones cinematográficas de Peter Jackson no tomarán como modelo, al menos al pie de la letra, la conformación de Rivendell que Tolkien nos legó. En las sagas cinematográficas de *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*, Rivendell adquiere una nueva apariencia que les otorgan los diseñadores conceptuales de las películas: Alan Lee y John Howe. El refugio élfico alcanzará una mayor envergadura en las películas, si lo comparamos con el que aparece en los dibujos que nos legó Tolkien sobre el lugar.



**Peter Jackson (dir.). Rivendell. El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo. 2001.**

Para la recreación de Rivendell en las películas de Peter Jackson, los diseñadores conceptuales recurren, en cierta medida, al entorno natural de Lauterbrunnen. Las cataratas caen a través de las laderas de las montañas que rodean el asentamiento élfico. Rivendell se halla envuelta en la naturaleza que tanto respeto provoca en los elfos. Ellos, como seres inmortales, han adquirido a través del tiempo una serie de valores hacia la misma, los cuales les hace respetarla e imitarla en sus construcciones (Calvo, 2019, p. 41). Precisamente, la arquitectura élfica respeta completamente el medio en el que se encuentra y se integra en el mismo a través de sus características arquitectónicas. Los diseñadores conceptuales eligieron, para la recreación de Rivendell, un estilo artístico que enlazara con el alto estatus de los elfos, además de que representase ese respeto por el medio ambiente que le profesaban los mismos. Esto es algo muy similar a lo que hallamos en la arquitectura hobbit y que se pone en relación con los ideales del escritor. De hecho, ya hemos comprobado que en las ilustraciones realizadas por Tolkien, Rivendell es un pequeño asentamiento que apenas destaca entre la frondosa vegetación que lo rodea. En las sagas cinematográficas adquiere un mayor tamaño para que cause una mayor impresión en el espectador pero sigue persiguiendo, de manera intrínseca, la esencia original de Rivendell.

Para la recreación de Rivendell, Alan Lee y John Howe recurrirían al movimiento artístico conocido como *Art Nouveau*<sup>21</sup>. Los motivos ornamentales de formas naturales

---

<sup>21</sup> Para ahondar en la información sobre el movimiento artístico, puede consultarse el libro titulado

envuelven a la arquitectura del lugar, liviana, esbelta y estilizada, creando una simbiosis perfecta con la naturaleza que envuelve al entorno del asentamiento. El *Art Nouveau* no solo está presente en lo anterior, sino que también podemos hallarlo en ejemplos del mobiliario de las diferentes estancias como sillas, estanterías, mesas, cumpliendo otras de las premisas de este movimiento, que no es otra que no limitarse, solamente, a las artes mayores y trabajar, de manera artesanal, las artes menores.



Peter Jackson (dir.). Interior de Rivendell. *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. 2001.

Este movimiento, como el *Arts and Crafts*, estuvo destinado, mayoritariamente, a las familias con alto poder adquisitivo, es decir, a la clase social burguesa. Ellos podían permitirse el lujo y refinamiento que promovía el *Art Nouveau* (Antigüedad, 2019, p. 15). Si tuviésemos en cuenta a todos los diferentes pueblos que habitan la Tierra Media, los elfos seguramente son la raza de mayor estatus social, por lo que este estilo artístico les vendría "como anillo al dedo", siendo símbolo de su alta posición en las jerarquías del mundo creado por Tolkien.

---

Modernismo, realizado por Klaus-Jürgen Sembach, o *Art Nouveau*, de Camila De La Bédoyère.



**Peter Jackson (dir.). Rivendell. El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo. 2001.**

En palabras de Alan Lee (2010), "el estilo de Rivendell se podría describir como un *Art Nouveau* despojado de todos los excesos y las florituras del siglo XIX y en una especie de Shangri-La<sup>22</sup> escandinavo" (p. 47). Aún así, también "es inevitable que surjan las comparaciones cuando se cogen diseños de nudos celtas y medievales y la arquitectura gótica y se desenredan sus formas sinuosas y enmarañadas" (Lee, 2020, p. 40).

Además de las influencias de todos estos estilos, Rivendell alberga gran cantidad de referencias al movimiento artístico conocido como *Prerrafaelismo*, visibles en las esculturas y pinturas que se distribuyen a través de las estancias (Woodward y Kourelis, 2006, p. 202) y que se entremezclan con los motivos modernistas.

---

<sup>22</sup> Shangri-La es un lugar ficticio descrito en la novela *Horizontes perdidos* de James Hilton, publicada en 1933. Asentado en un valle escarpado, las recreaciones que se han realizado del lugar recuerdan mucho a la composición de Rivendell.



Peter Jackson (dir.) Alto relieves en las pilastras de Rivendell, con claras influencias del Prerrafaelismo. *El Hobbit: Un viaje inesperado*. 2012. (<http://www.cinedor.es/estrenos/el-hobbit/fotos/foto-cate-blanchett-y-ian-mckellen-en-el-hobbit-de-galadriel-y-gandalf>, 11/06/2021).

Por último, referente a Rivendell y a su arquitectura, si buscásemos paralelismos de sus singularidades con la obra de algún artista real, hallaríamos bastantes similitudes con las características de la producción del arquitecto belga Victor Horta<sup>23</sup>, uno de los máximos exponentes del *Art Nouveau*. Los diseñadores conceptuales de la saga cinematográfica debieron de tener muy en cuenta su obra y, más concretamente, la *Casa Tassel*. En ella se definen las principales características del movimiento y sirvió como principal inspiración para la recreación de Rivendell. Las líneas sinuosas y livianas que siguen los motivos vegetales que envuelven las estancias o la importancia de no solo de la arquitectura, sino del mobiliario de la propia casa, son algunas de las características que podemos hallar tanto en la obra del belga como en la arquitectura ficticia de Rivendell<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> Para ahondar en la figura del arquitecto, se recomienda acudir a alguno de los libros citados anteriormente sobre *Art Nouveau* o consultar el monográfico realizado por David Dernie titulado *Victor Horta: The Architect of Art Nouveau*.

<sup>24</sup> <http://www.ficarq.es/j-r-r-tolkien-revolucion-industrial-arts-crafts-y-art-nouveau-en-la-tierra-media/> (11/06/2021).



A la izquierda, Victor Horta. Casa Tassel. 1894. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/898638/la-obra-de-victor-horta-arquitecto-referente-del-art-nouveau> (11/06/2021).

A la derecha, interior del set de rodaje de Rivendell. [https://www.reddit.com/r/ElvenInspiration/comments/jqqvm1/rivendell\\_details/](https://www.reddit.com/r/ElvenInspiration/comments/jqqvm1/rivendell_details/) (11/06/2021).

### 3.2.2. LOTHLORIEN.

Tras Rivendell, otro de los asentamientos élficos más relevante de la Tierra Media se halla en el reino de Lothlorien, al que también se le denomina Lórien, situado al este de las Montañas Nubladas. El reino surgió en la confluencia de los ríos Celebrant y Anduin. Fue fundado en la Segunda Edad del Sol por Galadriel<sup>25</sup>, quien gobierna junto a Celeborn<sup>26</sup>, esposo de la misma. En dicho territorio vivían los Galadrim, nombre con el que se conoce a sus habitantes (Foster, 2003, p. 153). El reino fue constituido en un bosque, tomando como referencia el antiguo reino de Doriath, que se situó en la región Beleriand hasta su desaparición en la Primera Edad del Sol. En el centro del bosque se encuentra su capital, *Caras Galadhon*. Cabe destacar que el reino gozaba de una protección mágica contra las fuerzas oscuras, proporcionada por los poderes de la propia Galadriel.

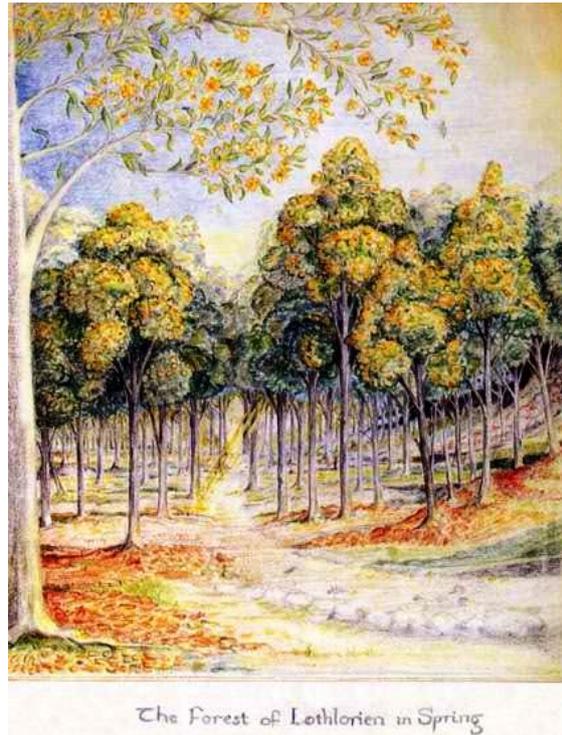
Como ya hemos mencionado, el reino se halla en un bosque, pero no en un bosque cualquiera, sino en uno formado por unos árboles llamados *mallorn* (en plural son llamados *mellyrn*). Esta tipología de árbol, proveniente de Aman, es de corteza gris

---

<sup>25</sup> Princesa del clan Noldor, uno de los clanes de los Altos Elfos. Sus padres fueron Finarfin, príncipe noldorin, y Eärwen, del clan élfico de los Teleri. (Foster, 2003, pp. 114, 145, 153)

<sup>26</sup> Elfo sindarin, quien fue príncipe de la ciudad de Doriath, desaparecida en la Primera Edad (Foster, 2003, p. 80)

o plateada, mientras que sus hojas son doradas, color que consigue en otoño y que mantiene hasta su caída al inicio de la primavera. De hecho, el único dibujo conservado del autor sobre Lothlorien nos muestra al bosque en primavera, en el momento en el que sus hojas doradas comienzan a poblar el suelo. Su altura y grosor permitió a los Galadrim construir en ellos sus viviendas (Foster, 2003, p. 227).



Frodo miró y vio, todavía a cierta distancia, una colina donde se alzaban muchos árboles magníficos, o una ciudad de torres verdes, no estaba seguro. De ese sitio venían, le pareció entonces, el poder y la luz que reinaban sobre el país, y tuvo el deseo de volar como un pájaro para ir a descansar a aquella ciudad verde (Tolkien, 2019b, p. 489).

**J. R. R. Tolkien. El Bosque de Lothlorien en Primavera. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2015, p. 88).**



**Peter Jackson (dir.). Caras Galadhon. El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo. 2001.**

Caras Galadhon, capital de Lothlórien, "se alza sobre una colina, rodeada por un terraplén cubierto de hierba y un profundo foso" (Howe, 2018, p. 163). La ciudad élfica está construida entre varios mellyrn, donde se asientan los *telain* (*talan* en singular y *flet*

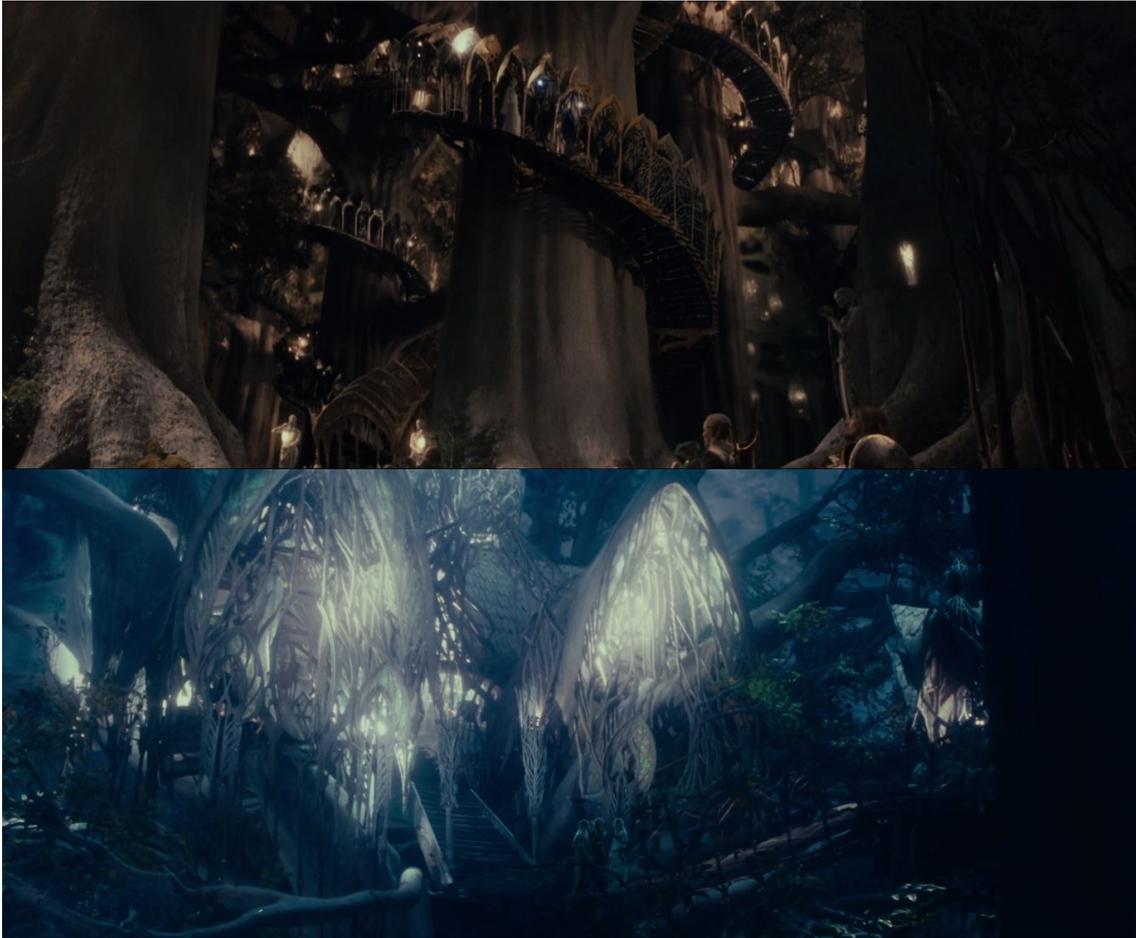
en el lenguaje oestron), plataformas abiertas que sostienen los árboles y sirven como vivienda para los Galadrim (Foster, 2003, p. 328). Si bien los elfos de Rivendell respetaban la naturaleza, a través de su arquitectura, integrarse en la naturaleza, los elfos de Lothlórien consiguen una integración perfecta de su arquitectura con el medio boscoso en el que se hallan.

El sentido de armonía con la naturaleza que encontramos en Rivendell llega un paso más allá en Lothlórien y así, mientras las moradas reposan sobre el ramaje de los árboles, livianas como flores, las raíces de los gigantescos seres vegetales abrazan las piedras ancestrales para crear un escenario (Lee, 2010, p. 74).



**Alan Lee. Boceto de Caras Galadhon (Lee, 2010, p. 71).**

Alan Lee y John Howe volvieron a utilizar, para la adaptación cinematográfica de Caras Galadhon, el *Art Nouveau* como movimiento en el que se inspira la arquitectura. Si lo comparamos con Rivendell, los motivos decorativos que pueblan la arquitectura de la capital de Lothlórien se encuentran mucho más entrelazados y es que, al estar justamente sobre el medio natural, parece que dichos motivos tienen la voluntad de mezclarse con las ramas de los mellyrn. Tampoco debemos de olvidarnos de los principios de John Ruskin presentes en Caras Galadhon. Los elfos recurren, para la construcción de su ciudad, a los recursos que les ofrece su entorno. No destruyen para luego construir, sino que utilizan el medio (árboles) para establecer su arquitectura en él, siendo respetado en todo momento (Brooke, 2017, p. 11). Más allá del *Art Nouveau*, la estructura arquitectónica de las escaleras de acceso o las estancias superiores nos recuerdan a las formas de la arquitectura gótica, con la utilización de elementos como el arco ojival o las propias bóvedas de crucería.



Peter Jackson (dir.). Caras Galadhon. *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. 2001.

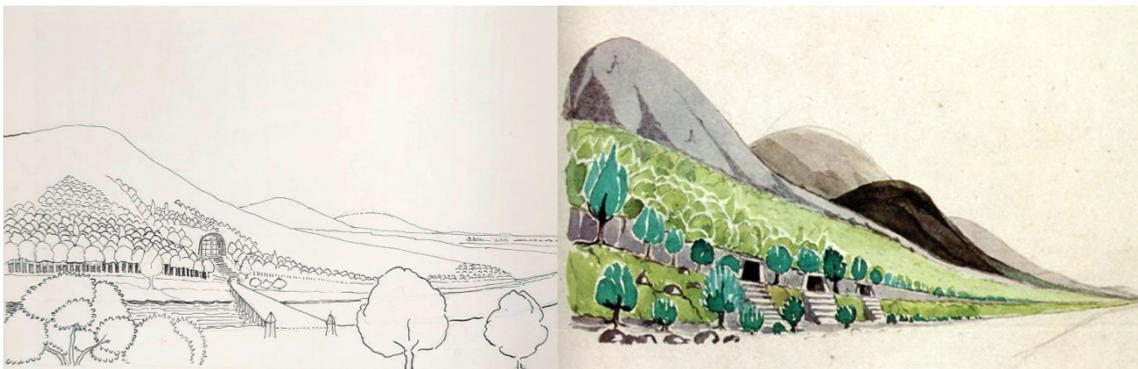
### 3.2.3. REINO DE LOS ELFOS DEL BOSQUE.

El Reino de los Elfos del Bosque se encuentra en la parte noreste del Bosque Negro, situado en la región de Rhovanion. Fue fundado a principios de la Segunda Edad por el elfo Thranduil, quien reina en él. Los elfos del Reino del Bosque son menos hospitalarios que los de Lothlórien y Rivendell. Su hostilidad proviene, en gran medida, por sus continuos desencuentros con otras criaturas de la Tierra Media como enanos, arañas, orcos... (Foster, 2003, p. 298). Una de las principales particularidades del reino es que, a diferencia de los anteriormente estudiados, se halla bajo tierra como otros reinos élficos anteriores como el antiguo reino élfico de Nargothrond, situado en la región desaparecida de Beleriand.

De la obra pictórica de Tolkien, no se ha conservado ninguna obra referente al interior del reino. Sin embargo, el escritor sí realizó una gran cantidad de dibujos sobre

la entrada del reino. A pesar de que su constitución variará, es "imposible conocer con seguridad el orden de creación, aunque se puede plantear algunas suposiciones basándose en las diferencias de estilo y en los cambios de detalles" (Hammond y Scull, 2012, p. 77).

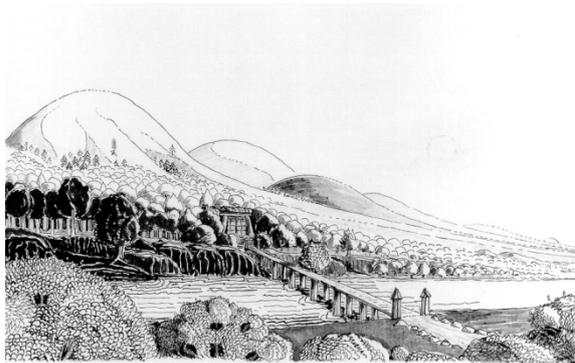
El diseño de la entrada al reino subterráneo de los elfos se asemeja mucho a los dibujos que realizó el escritor de la entrada del reino de Nargothrond. Christopher Tolkien consideraba que "en la imaginación de su padre las entradas a Nargothrond y a las estancias del Rey de los Elfos son virtualmente una sola, o tienen pocas diferencias: una sola imagen con más de una manifestación en las leyendas" (Hammond y Scull, 2012, p. 83). La principal diferencia residiría en el hecho de que Nargothrond presenta tres puertas de acceso, mientras que la puerta del Reino de los Elfos del Bosque solo aparece una.



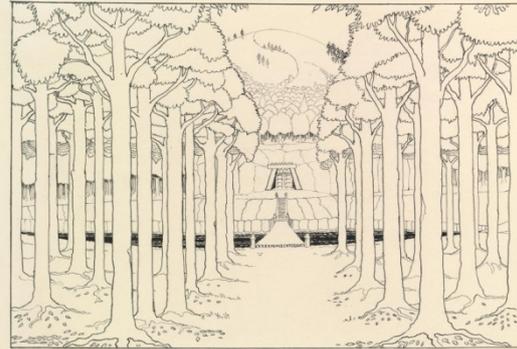
**A la izquierda, J. R. R. Tolkien. Entrada a las estancias del Rey de los Elfos. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 86).**

**A la derecha, J. R. R. Tolkien. Nargothrond. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 84).**

Tolkien acabó decantándose, tal y como ocurrió en los dibujos de Nargothrond, por el adintelamiento de la puerta de acceso. De hecho, una de las dos versiones que os mostramos a continuación, fue utilizada para ser publicada con el libro, por lo que se considera que debió ser la versión definitiva de la misma (Hammond y Scull, 2012, p. 83).



Gate of the Elvenking's Halls

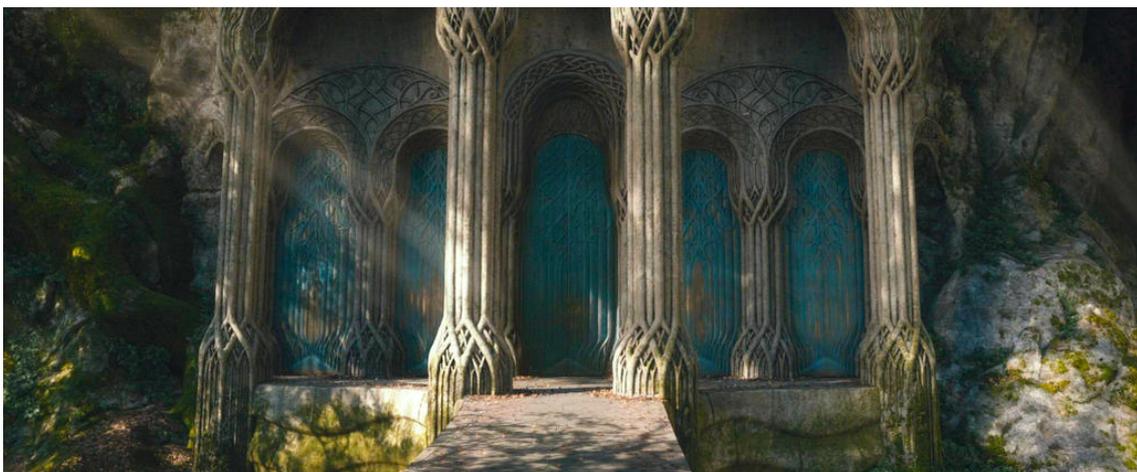


The Elvenking's Gate.

A la izquierda, J. R. R. Tolkien. Puerta de las estancias del Rey de los Elfos. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 82).

A la derecha, J. R. R. Tolkien, La Puerta del Rey de los Elfos. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 88).

Sin embargo, la visión de la puerta de acceso al reino variará en la película *El Hobbit: La desolación de Smaug*. En primer lugar, Alan Lee, en sus bocetos, diseñó una puerta formada por tres vanos constituidos por arcos de medio punto, cuyos motivos decorativos enlazan con los preceptos estilísticos del *Art Nouveau*. No obstante, en la película de Peter Jackson hay cinco puertas de acceso formadas por arcos peraltados, en la que la central tiene mayor tamaño que las laterales. Estas cinco puertas vienen precedidas de un soportal formado por tres arcos, estructura en el que, el central, de nuevo tiene mayor tamaño. Mención especial merecen los pilares que aparecen sosteniendo la portada, cuyas basas y capiteles recrean las raíces de unos árboles.





**Superior, Peter Jackson (dir.). Puerta de acceso al Reino de los Elfos del Bosque. El Hobbit: la desolación de Smaug. 2013.**

**Inferior, Alan Lee. Boceto de la puerta de acceso al Reino de los Elfos del Bosque (Lee, 2020, p. 121).**

En cuanto al interior del reino, no existe obra gráfica realizada por Tolkien y las descripciones son escasas, "pero seguramente Tolkien tenía en mente algo similar al palacio de Thingol en Menegroth, un laberinto de cavernas con vastos salones llenos de pilares que semejan árboles y se elevan hasta sus ramas entrelazadas de piedra" (Lee, 2020, p. 122). Por ello, Alan Lee, junto a John Howe, diseñaron para la película un interior en el que la piedra tallada adquiere formas que nos remiten a los elementos naturales vistos anteriormente y tan prototípicos de la arquitectura élfica.



**A la izquierda, Alan Lee. Boceto del interior del Reino del Bosque. Lee, 2020, p. 124.**

**A la derecha, Peter Jackson (dir.). Interior del Reino del Bosque. El Hobbit: la desolación de**

Smaug. 2013.

### 3.3. ARQUITECTURA ENANA.

Aulë fue el Valar que, entre otros méritos, creó las sustancias de las que está compuesta Arda, encargándose de las profundidades del mundo y, en consecuencia, de toda actividad que se relacione con la minería. Debido a su conocimiento de minerales, piedras preciosas, etc., Aulë es conocido por su dominio herrería, lo que hace que sea también conocido como el Herrero o el Hacedor (Foster, 2003, pp. 41-42). A su vez, Aulë creó a la raza enana que puebla la Tierra Media. La creación de esta responde a la impaciencia de Aulë por ver a los primeros hijos de Ilúvatar sobre Arda, habiéndolos creado en secreto. Tras percatarse Ilúvatar de su creación, este informó a Aulë a que no disfrutarían del mundo hasta que no hubiese creado él a los que denomina Primeros Nacidos (elfos), por lo que decretó que los enanos no podrían salir de las profundidades hasta que hubiesen sido creadas las demás razas.

Pero esto no toleraré: que estas criaturas lleguen antes que los Primeros Nacidos de mi hechura, ni que tu impaciencia sea recompensada. Dormirán bajo la piedra en la oscuridad y no saldrán de ella hasta que los Primeros Nacidos no hayan despertado sobre la Tierra; y hasta ese momento tú y ellos esperaréis, aunque la espera os parezca larga. Pero cuando llegue la hora, yo mismo los despertaré y serán para ti como hijos; y a menudo habrá disputas entre los tuyos y los míos, los hijos de mi adopción y los hijos de mi elección (Tolkien, 2009, p. 35).

La pequeña estatura de los enanos está motivada en la imperfección de la creación de Aulë, quien no fue consciente de la forma de las razas que iba a crear Ilúvatar. En cambio, hizo a los enanos fuertes e inquebrantables (Tolkien, 2009, p. 33), tal y como narra el escritor en *El Silmarillion*:

Como habrían de aparecer en los días del poder de Melkor, Aulë hizo a los Enanos fuertes y resistentes. Por tanto, son duros como la piedra, empeñosos, rápidos en la amistad y en la enemistad, y soportan el trabajo y el hambre y los dolores del cuerpo más que ninguna otra criatura que tenga el don de la palabra; viven largo tiempo, mucho más que los días de los Hombres, pero no para siempre (Tolkien, 2009, p. 35).

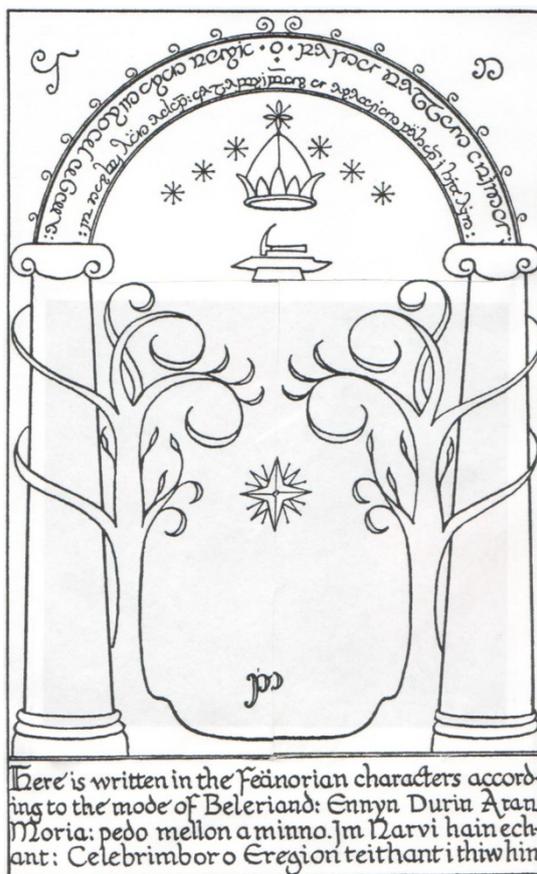
Sus reinos se encuentran situados en el interior de las montañas y, como dicotomía, el pequeño tamaño de los enanos difiere con la gran envergadura que adquieren sus colosales ciudades. Dos son los reinos enanos más representativos de la

Tierra Media: Moria y Erebor.

### 3.3.1. MORIA.

Moria, también conocida como Khazad-dûm y cuya traducción significaría "mansión de los enanos", es el reino enano más importante de la Tierra Media, situado bajo parte de las Montañas Nubladas, concretamente bajo las montañas de Kelebras, Caradhras y Fanuiras. Las montañas fueron excavadas durante la Primera Edad del Sol por Durin I, el primer enano de los siete que creó Aulë en un primer momento y que fueron relegados a ubicaciones diferentes de Arda.

El reino estuvo formado por grandes recintos distribuidos en cierto número de niveles, además de las propias minas, puesto que los enanos heredarán de su creador el interés por la minería y la facilidad para trabajar los materiales que hallaban con dicha actividad. El proceso constructivo de los enanos les hacía ahondar en el subsuelo a cotas bastante profundas, algo que llevó, de forma inesperada, a la desaparición del reino. Y es que en el 1980 de la Tercera Edad, mientras excavaban en busca de *mithril*<sup>27</sup> bajo Caradhras, los enanos despertaron y liberaron al Balrog<sup>28</sup> que se escondía en las profundidades. Tras



J. R. R. Tolkien. Puerta de Durin. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2015, p. 70).

<sup>27</sup> Metal de un valor incalculable que solo se podía extraer de las minas de Khazad-dûm. Se podía forjar y pulir sin que se debilitara y era a la vez ligero y duro. Su brillo nunca se apagaba (Foster, 2003, p. 242).

<sup>28</sup> Son antiguos Maiar que fueron corrompidos por el poder de Melkor antes de la creación de Arda. Son definidos como espíritus de fuego cubiertos de oscuridad. Aunque la mayoría fueron eliminados en la Gran Batalla por Beleriand, algunos se escondieron en los confines y profundidades de Arda. Concretamente, la Compañía del Anillo se cruzaría en su camino al Balrog de las Minas de Moria, quien sería derrotado por Gandalf (Foster, 2003, p. 45).

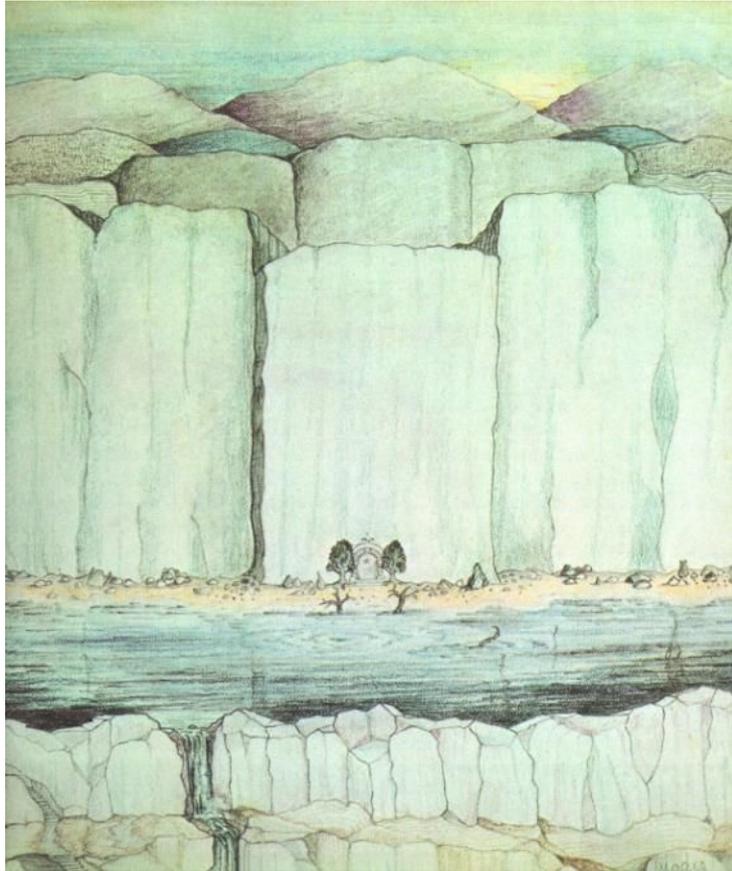
matar el Balrog a los dos reyes del reino, los enanos abandonaron Moria (Foster, 2003, pp. 211-212) y quedó sumida en la oscuridad, no sin antes haber habido varios intentos de algunos enanos por recuperarla, aunque no ha quedado constancia de que fuese recuperada de nuevo.

Al exterior, de especial interés es la Puerta Oeste, entrada occidental al reino. Consiste en una puerta mágica flanqueada por dos acebos<sup>29</sup> que fue construida en la Segunda Edad. Conecta con la región de Eregion, habitada por aquel entonces por Elfos, quienes mantenían una gran relación con los Enanos de Moria. La puerta fue construida con *ithildin*, una sustancia creada por los Noldor a través del mithril, que solo era visible a través de la luz de la luna o de las estrellas. Además, para abrir la entrada, era necesario que se pronunciasen unas palabras concretas (Foster, 2003, p. 205). El diseño de la puerta está lleno de simbolismo. El emblema de Durin corona la parte superior de la puerta: un martillo y un yunque coronado por una corona con siete estrellas referentes a los Siete Padres de los enanos. A su vez, contiene otros elementos que aluden a quienes la construyeron, los herreros elfos. Estos elementos son árboles de los Altos Elfos y la Estrella de la Casa de Fëanor.<sup>30</sup> Estilísticamente muestra claras influencias del arte predilecto de los Elfos: el Art Nouveau, visible, por ejemplo, en la estilización de los árboles de los Altos Elfos. En este caso, los diseñadores conceptuales de las películas serían totalmente respetuosos con la concepción de Tolkien (Pardo y Segura, 2012, p. 396).

---

<sup>29</sup> Arbusto típico de la región de Eregion, que en el idioma oestron se le da el nombre de Acebeda. Este lo recibe por ser un lugar donde abunda dicha planta (Foster, 2003, p. 135).

<sup>30</sup> [https://esdla.fandom.com/wiki/Moria#Puertas\\_del\\_Oeste](https://esdla.fandom.com/wiki/Moria#Puertas_del_Oeste) (19/12/2020).



**Superior, J. R. R. Tolkien. Puerta oeste de Moria. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2015, p. 64).**

**Inferior, Peter Jackson (dir.). Puerta oeste de Moria. El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo. 2001.**

Sin embargo, la puerta que se halla en la parte este de las Montañas Nubladas, por la cual sale la Compañía del Anillo camino de Lothlórien, presenta unas formas monumentales y estilísticamente geométricas, que concuerdan con el estilo predominante en la arquitectura enana, del que ahora hablaremos.



**A la izquierda, Alan Lee. Boceto de la puerta este de Moria (Lee, 2020, p. 66).**

**A la derecha, Peter Jackson (dir.). Puerta este de Moria. *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. 2001.**

En cuanto al interior, la arquitectura enana tiende a crear espacios de grandes dimensiones, algo que es totalmente visible en la gran sala hipóstila en la que acampa la Compañía del Anillo.

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 parecían negras, pulidas y lisas como el vidrio, refulgían y centelleaban. (Tolkien, 2019b, p. 440).

Como podemos leer en la anterior cita del primer libro de *El Señor de los Anillos*, nos encontramos ante una sala de unas proporciones descomunales que parece no tener fin, cuya principal característica es ser sostenida por un amplio número de pilares de gran tamaño. A pesar de que no se han conservado dibujos realizados por Tolkien del lugar, los diseñadores conceptuales de Peter Jackson la recrearán siguiendo el testimonio literario del escritor. Para su recreación, Alan Lee utilizará pilares en vez de columnas, siguiendo las directrices textuales de Tolkien. Para la recreación del espacio, recurrirá al movimiento artístico conocido como *Art Decó*<sup>31</sup>, estilo que se convertirá en el prototípico de la arquitectura enana. Este estilo, que tiende a la monumentalidad y a la geometrización de las formas, casaba perfectamente con los probables gustos estilísticos de los enanos (Lee, 2020, p. 59). Aún así, Alan Lee diseñó dos apariencias diferentes sobre la sala hipóstila. Aunque en sus algunos bocetos nos

---

<sup>31</sup> Para indagar más sobre el movimiento artístico pueden consultar libros como *Art Decó*, de Markus Hattstein, o *El Art Decó*, de Alastair Duncan.

enseña la gran estancia sostenida por columnas gigantes que muestran una clara influencia de la arquitectura egipcia, estilo que también abordaría el *Art Decó*, finalmente se decantaría, para la recreación en la saga cinematográfica, por el diseño de grandes pilares cuyos motivos ornamentales giran en torno a patrones geométricos. Tipológicamente, esta sala puede retrotraernos a salas hipóstilas del mundo real como la cisterna romana de Estambul, la mezquita de Córdoba, el templo egipcio de Karnak...



Superior, Alan Lee. Bocetos de la sala hipóstila (Lee, 2020, pp. 61, 63).

Inferior, Peter Jackson (dir.). Sala hipóstila de Moria. *El Señor de los Anillos: la Comunidad del*

## Anillo. 2001.

Para finalizar el análisis de Moria, nos centraremos en un motivo que, más allá de lo artístico, trasciende a nivel simbólico. Nos referimos a la llamada *Cámara de Mazarbul*, lugar al que acaba llegando la Comunidad del Anillo durante su viaje a través de Moria. En mitad de la sala hallarían la tumba de Balin, enano que formaría parte de la Compañía de Thorin Escudo de Roble durante las aventuras narradas en *El Hobbit*. Aunque era conocido en la Tierra Media que, tras la Batalla de los Cinco Ejércitos, un grupo de enanos había intentado recuperar Moria, no se sabía que había pasado con ellos. A través de un libro conservado en la sala, la Compañía del Anillo descubre que fueron masacrados por trasgos y en esa estancia, dedicada a otros menesteres en otros tiempos, fue colocada la tumba de Balin. Su importancia reside en el hecho de que es la única referencia sobre un enterramiento enano. A su vez, a través de un pequeño orificio de una de las paredes surge un halo de luz que finaliza en la sepultura. Este recurso ha sido utilizado por innumerables civilizaciones a lo largo de nuestra historia, Tolkien lo describió en la historia y es algo que no pasó desapercibido para los diseñadores conceptuales. Por supuesto, al igual que la sala hipóstila, la cámara presenta los preceptos estilísticos del *Art Decó*.

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 (Tolkien, 2019b, p. 445).



A la izquierda, Alan Lee. Boceto de la Cámara de Marzabul (Lee, 2020, p. 62).

A la derecha, Peter Jackson (dir.). Cámara de Marzabul. *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. 2001.

### 3.3.2. EREBOR.

Erebor es un reino enano situado en la conocida como Montaña Solitaria, al este del Bosque Negro y al oeste de las Colinas del Hierro. Fue fundado por Thrain I y su pueblo en el 1999 de la Tercera Edad del Sol, quienes habían huido de reino de Moria tras el despertar del Balrog. El reino, lleno de riquezas, fue ocupado por el dragón Smaug en el 2770 de la Tercera Edad, hasta que la compañía de Thrór liberó al reino del dragón en el 2941 (Foster, 2003, p. 132).

En cuanto al exterior del reino, este tenía una "sombria abertura cavernosa en la pared de un risco elevado" (Tolkien, 2019a, p. 193) en la que "las aguas del Río Rápido se precipitaban fuera, junto con un vapor y un humo negro" (Tolkien, 2019a, p. 193). Este acceso fue pintado por Tolkien en numerosas ocasiones y con características muy similares entre todas las obras. Sin embargo, la concepción de Tolkien del exterior difiere bastante con las formas que utilizaron los diseñadores conceptuales en las películas de *El Hobbit*. La apariencia exterior de las películas es magnificente, con una gran portada tallada flanqueada por sendas figuras de soldados enanos. El verde utilizado en la portada asemeja al mármol verde, lo que puede inducir a que no nos hallamos frente a un reino enano cualquiera, sino que nos encontramos ante uno de una exuberante riqueza que, más allá de su monumentalidad, utiliza materiales de gran valor para su construcción (Lee, 2020, p.170).





Superior, Peter Jackson. Vista de la puerta principal de Erebor desde Valle. *El Hobbit: un viaje inesperado*. 2012.

Inferior, J. R. R. Tolkien. Smaug vuela alrededor de la Montaña. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 109).

En cuanto al interior del reino, si bien Tolkien realizó una ilustración que nos muestra parte del interior, *Conversación con Smaug*, no nos permite recoger grandes detalles sobre la arquitectura del lugar. Alan Lee y John Howe, siguiendo las directrices marcadas en la recreación del reino de Moria, volverán a utilizar el *Art Decó* como estilo artístico predominante en la recreación de Erebor. Las formas geométricas y su monumentalidad envuelven los grandes salones del reino enano. No obstante, Erebor presenta una mayor suntuosidad que Moria, algo que está directamente relacionado con la gran riqueza que extraían de sus minas interiores. Todos los elementos arquitectónicos están realizados en mármol verde, incluso con algunos resaltes en oro. A su vez, cabe destacar la hechura de esculturas de diferentes tamaños, pero en las que siempre se representan enanos con armadura y con sus armas.



**Superior, Peter Jackson (dir.). Interior de Erebor. El Hobbit: un viaje inesperado. 2012.**

**Inferior, Alan Lee. Boceto del interior de Erebor (Lee, 2020, p. 170).**

### **3.4. ARQUITECTURA HUMANA.**

Tras haber analizado las arquitecturas hobbit, élfica y enana, damos paso a la penúltima de las tipologías que estudiaremos: la arquitectura humana. Las ciudades de la raza humana se hallan mucho más dispersas en el territorio de la Tierra Media. En primer lugar, nos trasladaremos al sur de la Tierra Media, donde hallamos los reinos de Rohan y Gondor. De Rohan, estudiaremos el caso de su capital, Edoras, mientras que del reino de Gondor también analizaremos su capital, Minas Tirith. Posteriormente, nos trasladaremos al noreste, concretamente a la región de Rhovanion, analizando las dos ciudades humanas cercanas a la Montaña Solitaria: Esgaroth y Valle. También hablaremos de la aldea de Bree, situada al este de La Comarca, en la región de Eriador.

La raza humana es una de las razas creadas por Ilúvatar. Foster (2003) los describe de la siguiente manera:

Los Hombres eran inferiores a los Elfos en la mayoría de las cosas. Estaban sujetos al envejecimiento y la enfermedad, eran menos resistentes a los rigores de la naturaleza, menos perceptivos del pensamiento de otros y de los mensajes de los Valar, ciegos al futuro y menos dotados para el saber y la artesanía. No obstante, la ambición de los Hombres es insaciable, y tienen la libertad definitiva del Don de los Hombres (p. 193).

La arquitectura humana no seguirá un patrón estilístico establecido como en la arquitectura de las anteriores razas, puesto que cada pueblo presenta unos gustos estilísticos y unas formas de construir sus ciudades totalmente diferentes.

#### **3.4.1. EDORAS.**

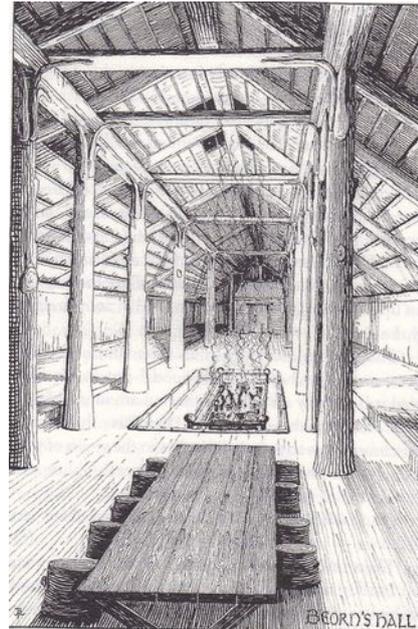
La capital de Rohan fue construida sobre una gran elevación de terreno junto al río Nevado y al pie de las Ered Nimrais. Construida por Eorl y Brego, contiene el castillo de Meduseld, desde donde reinaban los reyes de los rohirrim (Foster, 2003, p. 115). Tolkien no dejó dibujos sobre la ciudad, sin embargo, la describe en *El Señor de los Anillos* de la siguiente manera:

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. La luz del castillo brilla lejos sobre las tierras de alrededor. Dorados son también los montantes de las puertas (Tolkien, 2019c, p. 140).

Sobre todas las construcciones de madera, Meduseld, también conocido como el

Castillo Dorado, sobresale en la parte superior. La edificación fue finalizada en el 2569 de la Tercera Edad por Brego, hijo de Eorl (Howe, 2018, p. 101). Tolkien la describió como:

(...) 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. Pero caía un rayo de sol sobre una de esas formas: un hombre joven montado en un caballo blanco. Soplaban un cuerno grande y los cabellos rubios le flotaban al viento. El caballo tenía la cabeza erguida y los ollares dilatados y enrojecidos, como si olfateara a lo lejos la batalla. Un agua espumosa, verde y blanca, corría impetuosa alrededor de las corvas del animal (Tolkien, 2019c, p. 147).



**J. R. R. Tolkien. La Sala de Beorn. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 70).**

Tanto la ciudad como el palacio, acusan una clara influencia de las civilizaciones nórdicas. De hecho, Tolkien, como gran amante de las historias nórdicas, seguramente estuviese pensando en Heorot cuando describió Meduseld. Heorot es el salón ceremonial del rey Hrothgar, descrito en el poema anglosajón *Beowulf*, uno de sus preferidos (Lee, 2010, p. 93). Si bien, como hemos dicho, no se ha conservado ningún dibujo del escritor sobre el palacio, sí podemos afirmar su relación directa con la ilustración que realizó titulada como *Sala de Beorn*. En ella, el interior de la sala presenta un estilo similar al de "las antiguas salas escandinavas o germanas, construidas en madera" (Hammond y Scull, 2012, p. 66).

Para su recreación en la saga cinematográfica de Peter Jackson, utilizaron como lugar de grabación el monte neozelandino conocido como Mount Sunday, "una impresionante y solitaria colina de unos seiscientos metros que se elevaba en una vasta

llanura circundada de montañas nevadas" (Pardo y Segura, 2012, p. 281).



A la izquierda, Mount Sunday ([https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Mt.\\_Sunday\\_\(Erewhon\).jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Mt._Sunday_(Erewhon).jpg), 16/06/2021).

A la derecha, Peter Jackson (dir.). Edoras. El Señor de los Anillos: Las Dos Torres. 2002.

El trabajo de diseño y construcción de la ciudad ficticia cayó en manos de los ilustradores Alan Lee y John Howe, aunque según reconoce el propio Howe:

Hay mucho más de Alan Lee ahí de lo que la gente advierte, porque no basta con coger unos pocos elementos de la cultura celta o vikinga y pegarlos sobre una determinada estructura. Alan conoce muy bien estas imágenes. Muchas de las cosas que creó para el Castillo Dorado, que resultan familiares, no existen como tal ni responden a ninguna fuente histórica concreta. Realmente se convirtió en un artista y un arquitecto de esa época, porque va más allá de lo imaginable (Pardo y Segura, 2012, p. 282).



Decorado de Edoras y el palacio de Meduseld. (<https://www.pinterest.de/pin/445012006922008563/>, 16/06/2021).

Alan Lee, por su parte, asegura sobre la recreación de Edoras que:

Gran parte de las referencias históricas están basadas en suposiciones, porque las estructuras de madera antiguas no han sobrevivido. Por eso el punto de partida para Edoras fue Heorot, el castillo que aparece en *Beowulf*, junto con la sala de Beorn que Tolkien dibuja y describe en *El Hobbit* y los indicios estructurales de edificios históricos de madera de lugares como Noruega y Japón (...). El Castillo Dorado del Rey Théoden tenía que ser regio y majestuoso. La intención de su constructor habría sido dirigir la mirada del visitante hacia el trono del rey situado sobre el estrado final de la estancia. Así que diseñamos capiteles para los pilares con emblemas propios de un pueblo seminómada y cazador (en este caso, motivos equinos). Al mismo tiempo, tenía que parecer viejo. De hecho ya lo era antes de la época de Théoden (...) (Pardo y Segura, 2012, pp. 282-283).



A la izquierda, Alan Lee. Boceto sobre los motivos ornamentales de Meduseld (Lee, 2010, 96).

A la derecha, Peter Jackson. Interior de Meduseld. *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*. 2002.



Peter Jackson (dir.). Interior de Meduseld. *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*. 2002.

### 3.4.2. MINAS TIRITH.

Minas Tirith, comenzó a ser la capital del reino de Gondor tras la decadencia de la que, hasta entonces, era la capital, Osgiliath. Fue conocida como Minas Anor hasta la caída de su ciudad hermana, Minas Ithil, la cual pasó a llamarse Minas Morgul. La ciudad también recibió el nombre de Ciudad de los Reyes o Ciudad Guardada, entre otros (Foster, 2003, p. 238).

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 (Tolkien, 2019d, pp. 14-15).

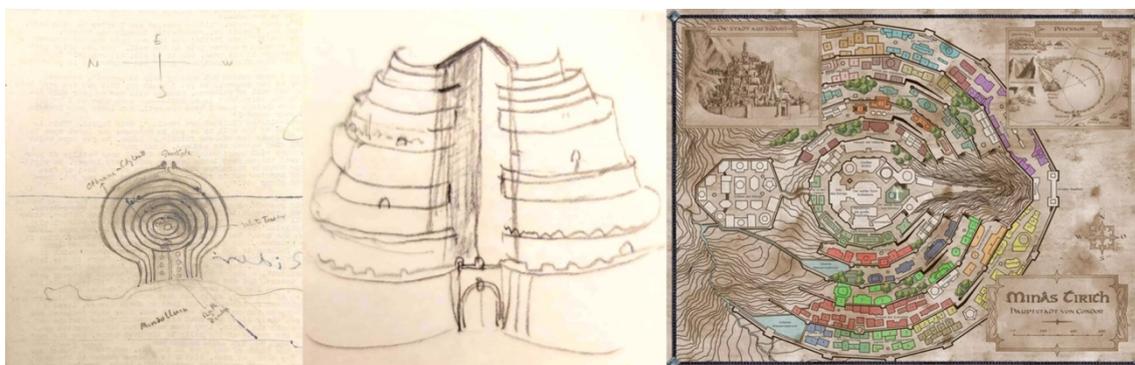


J. R. R. Tolkien. Vista aérea de las Montañas Blancas, Minas Tirith y Osgiliath. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2015, p. 174).

Tolkien concibió la ciudad gondoriana en un gran saliente natural de las Montañas Blancas. Estaba dividida en siete niveles que iban, de abajo a arriba, de más grande a más pequeño. Aunque, qué mejor descripción de la ciudad que la que realizó el propio escritor en el tercer libro de *El Señor de los Anillos*, describiéndola de la

siguiente manera:

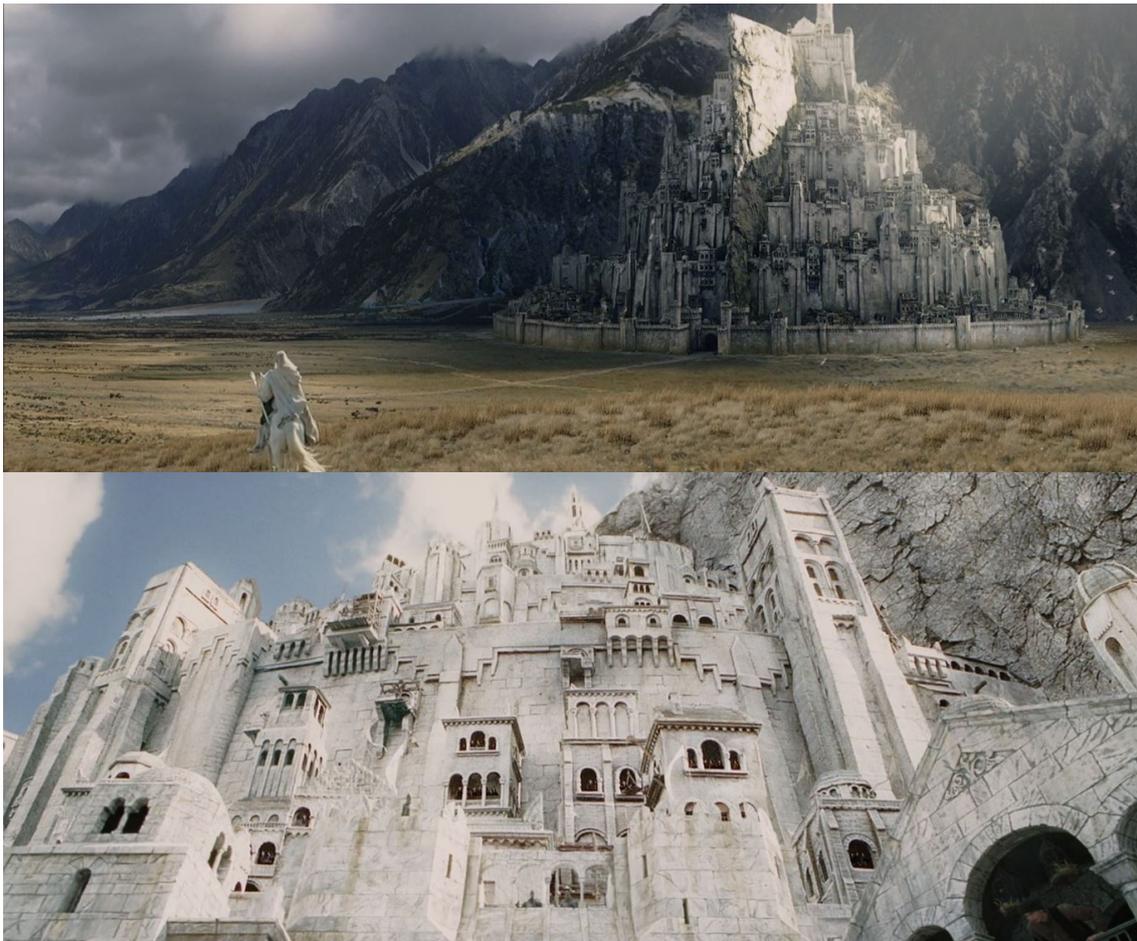
La arquitectura de Minas Tirith era tal que la ciudad estaba construida en siete niveles, cada uno de ellos excavado en la colina y rodeado de un muro; y en cada muro había una puerta. Pero estas puertas no se sucedían en una línea recta: la Gran Puerta del Muro de la Ciudad se abría en el extremo oriental del circuito, pero la siguiente miraba casi al sur, y la tercera al norte y así sucesivamente, hacia uno y otro lado, siempre en ascenso, de modo que la ruta pavimentada que subía a la ciudadela giraba primero en un sentido, luego en el otro a través de la cara de la colina. Y cada vez que cruzaba la línea de la Gran Puerta corría por un túnel abovedado, penetrando en un vasto espolón de roca, un enorme contrafuerte que dividía en dos todos los círculos de la Ciudad, con excepción del primero. Pues como resultado de la forma primitiva de la colina y de la notable destreza y esforzada labor de los hombres de antaño, detrás del patio espacioso a que la puerta daba acceso, se alzaba un imponente bastión de piedra; la arista, aguzada como la quilla de un barco, miraba hacia el este (Tolkien, 2019d, p. 16).



A la izquierda, J. R. R. Tolkien. Dibujos sobre la planta y y parte frontal de Minas Tirith. Marquette University Libraries y Bodleian Library (Hammond y Scull, 2015, pp. 147-148).

A la derecha, plano digital de Minas Tirith (<https://www.quora.com/How-many-levels-of-Minas-Tirith-were-overrun-by-Saurons-forces-in-the-siege-of-Gondor>, 17/06/2021).

Por la descripción que realiza Tolkien de la ciudad, sabemos que estamos ante la ciudad de mayor envergadura de la Tierra Media. El propio Peter Jackson, afirmó que "la ciudad de Minas Tirith es una de las cosas que esperaba con más ilusión en ESDLA 3" (Pardo y Segura, 2012, p. 285). La ciudad, labrada en piedra blanca y de una gran majestuosidad, fue recreada siguiendo los diseños de, una vez más, los diseñadores conceptuales Alan Lee y John Howe. Lee explica que en el caso de esta ciudad, "entramos en un mundo mucho más clásico. Si hubiera que buscar alguna referencia en la historia de Europa, ésa sería probablemente Bizancio, porque es un imperio en decadencia... Hay motivos arquitectónicos de Constantinopla aplicados a Minas Tirith" (p. 285).



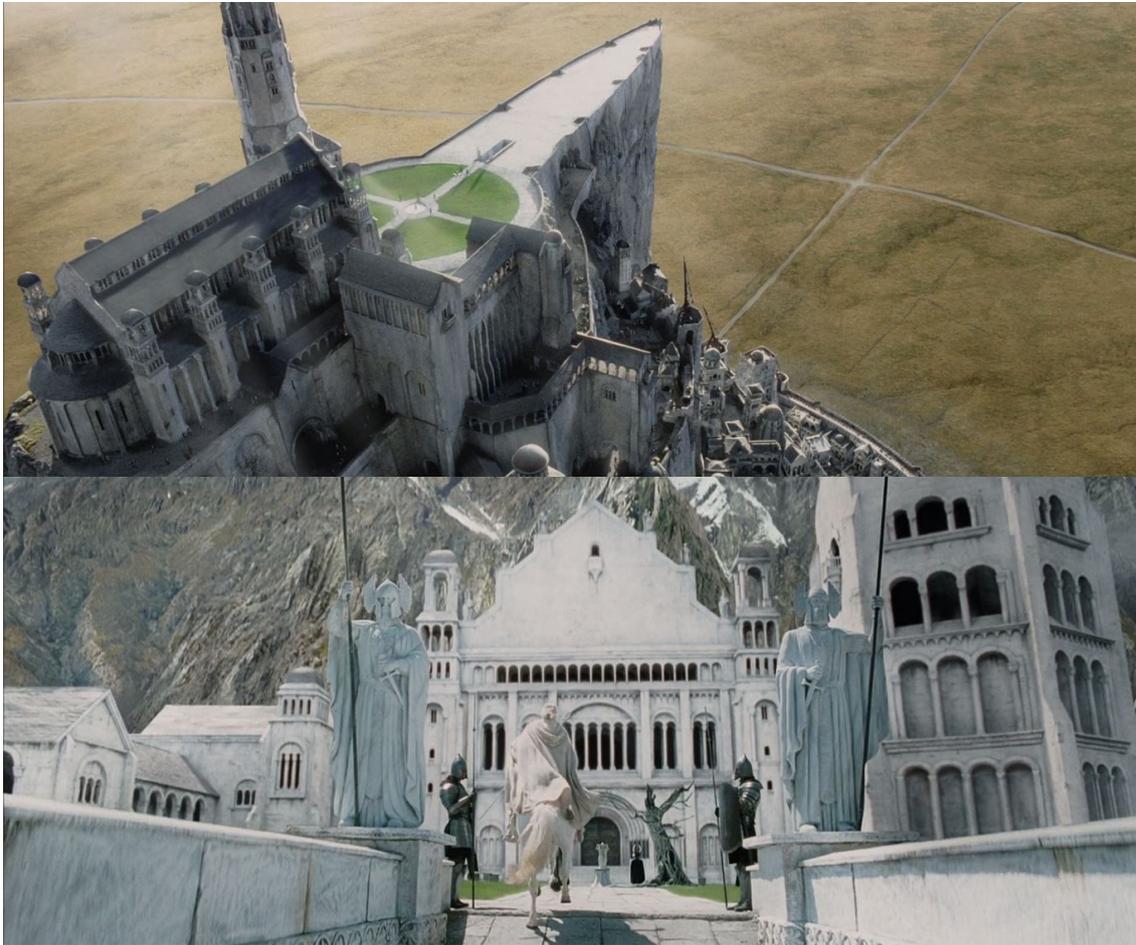
Peter Jackson (dir.). Fotogramas de Minas Tirith. *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*. 2003.

Más allá del propio set de rodaje creado, el cual contenía "la primera y la segunda puertas, un entramado de calles y callejones y una sección de la muralla" (Lee, 2010, p. 137), Weta Workshop tuvo que crear una maqueta de Minas Tirith a escala 1:72, con los siete niveles de la ciudad y una altura de 6 metros, con más de un millar de edificaciones diseminadas por la capital gondoriana, siguiendo siempre lo diseñado por Alan Lee y John Howe (Pardo y Segura, 2012, p. 286).

"Creamos gran cantidad de esculturas, fuentes y patios de piedra ornamental y prestamos especial atención a las estatuas que se verían en muchas de las calles y a las efigies de los reyes de Gondor situadas a ambos lados del salón de Denethor (...) A veces el taller habría parecido algo sacado de la Italia del Renacimiento, de no haber sido por los trozos de poliestireno que volaban por todas partes (...) (Lee, 2010, p. 139).

En cuanto a la Ciudadela, situada en el séptimo nivel de la ciudad, en ella se encuentran la Torre Blanca y el gran salón del trono. A grandes rasgos, ambos edificios

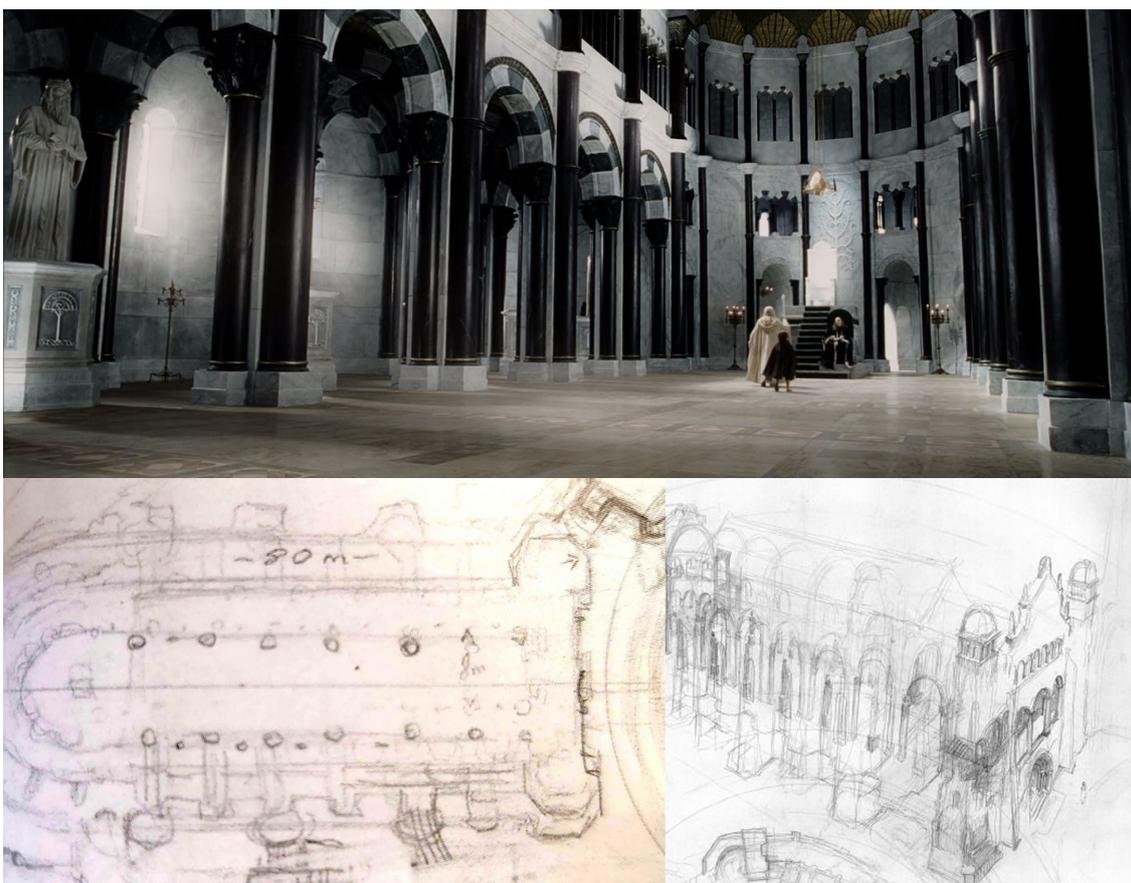
utilizan recursos arquitectónicos propios del arte europeo medieval. La solución de los arcos exteriores recuerdan a los característicos arcos utilizados en el Arte Románico, mientras que el propio salón del trono adquiere la estructura de una basílica cristiana.



**Peter Jackson (dir.). Fotogramas de la Ciudadela de Minas Tirith. El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey. 2003.**

Al interior, el salón del trono adquiere la forma de una basílica, formada por tres naves separadas por arcos de medio punto. Las dos naves laterales son de menor tamaño que la central, aunque albergan las estatuas de los antiguos reyes de Gondor y, en los lados que apegan al exterior, pequeñas capillas. Todo está realizado en mármol, en un juego bicromo entre el mármol blanco y negro. Precisamente, esta solución aplicada a las dovelas de los arcos del interior del edificio recuerda al recurso utilizado en los arcos de la mezquita de Córdoba y, a su vez, con posible influencia en los arcos fajones y formeros de la nave central de la basílica románica francesa de Santa María de Vézelay. La nave central, recorrida por una tribuna, termina en un ábside donde se sitúa el trono

del rey de Gondor.



Superior, Peter Jackson (dir.). Fotograma del salón del trono. *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*. 2003.

Inferior, Alan Lee. Bocetos del salón del trono (Lee, 2010, p. 135).

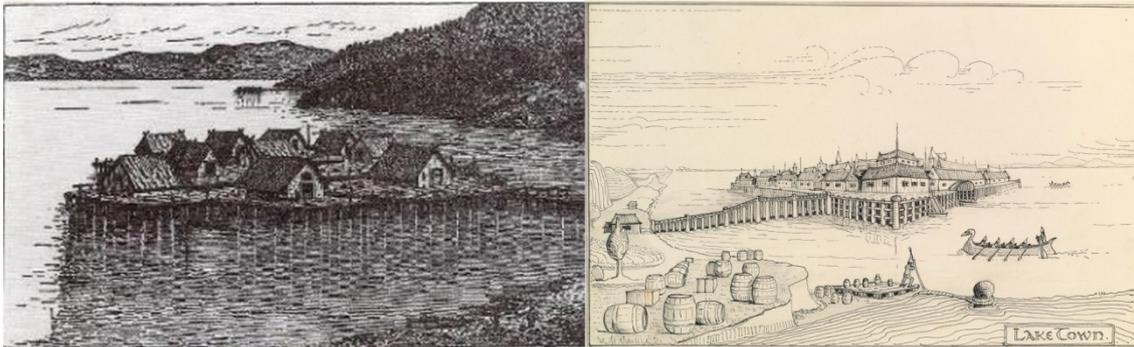
### 3.4.3. ESGAROTH.

La ciudad de Esgaroth, también conocida como Ciudad del Lago, se encontraba al noreste de la Tierra Media, entre el Bosque Negro y la Montaña Solitaria. El asentamiento se situaba en el centro del Lago Largo, "construida con madera sobre pilotes clavados en el fondo del Lago Largo" (Foster, 2003, p. 137). A su vez, estaba unida a la orilla del lago por medio de un largo puente de madera. Su situación geográfica, encontrándose entre el Reino de los Elfos del Bosque y Erebor, hacía que fuese un enclave comercial de vital importancia para la zona noreste de la Tierra Media.

Un gran puente de madera se extendía hasta unos enormes troncos que sostenían una bulliciosa ciudad también de madera (Tolkien, 2019a, p. 182).

Tolkien nos legó dos ilustraciones sobre Esgaroth. Ambas muy similares,

aunque destaca la realizada para la publicación de *El Hobbit*, con un gran nivel de detalle. Los edificios de madera se asientan sobre la plataforma de pilotes antes mencionada. En palabras de Hammond y Scull (2012), "en general se acepta que Tolkien basó el diseño de la Ciudad del Lago en las aldeas lacustres de la prehistoria europea, y que cuando trazaba sus dibujos tenía en mente imágenes de las mismas vistas en un libro. Una fuente posible (...) procede de *Les Stations lacustres d'Europe aux âges de la pierre et du bronze* (1908) de Robert Munro" (p. 96).

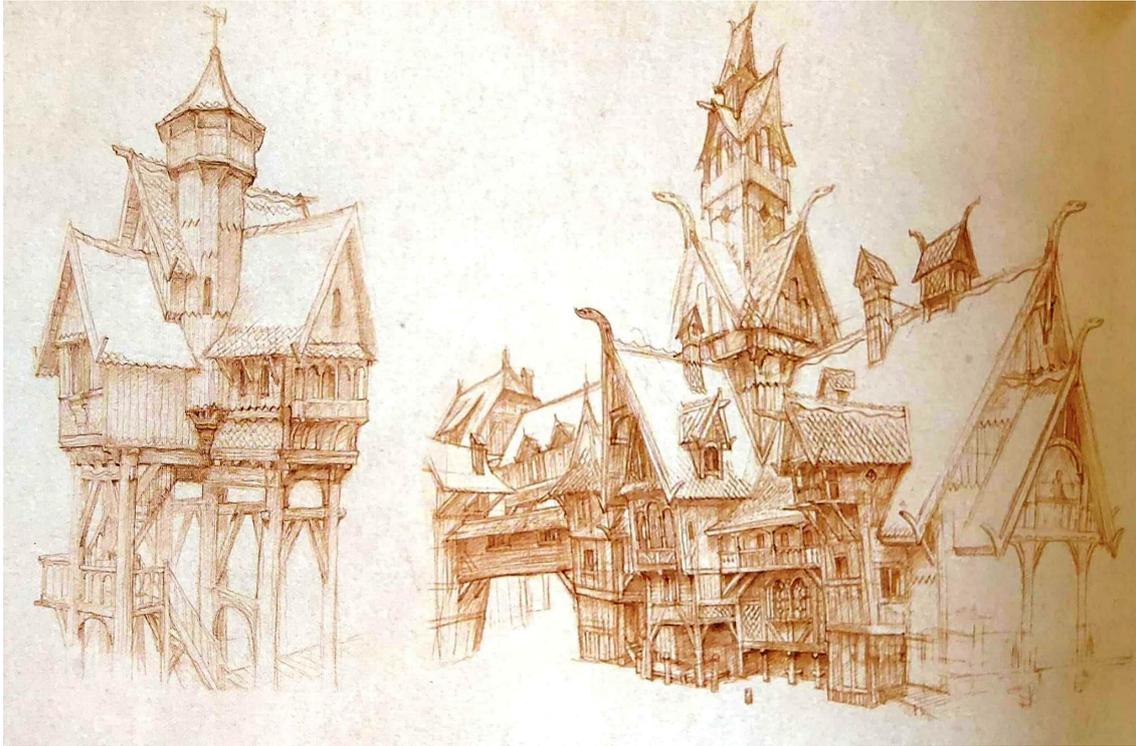


A la izquierda, A. de Mortillet. Reconstrucción de un poblado lacustre (Hammond y Scull, 2002, p. 172).

A la derecha, J. R. R. Tolkien. Ciudad del Lago. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2012, p. 98).

Los diseñadores conceptuales de las películas de Peter Jackson le dieron a la ciudad un aspecto con ecos de la arquitectura de Europa del Este, con aquellos edificios característicos de madera con fachadas decorativas (Lee, 2020, p. 136).





Superior, Peter Jackson (dir.). Esgaroth. *El Hobbit: La Desolación de Smaug*. 2013.

Inferior, John Howe. Bocetos de los edificios de Esgaroth (Howe, 2018, p. 88).

#### 3.4.4. VALLE.

La ciudad de Valle se situaba en una zona cercana al reino enano de Erebor, concretamente al sur. Poco se conoce sobre ella, aunque sí sabemos que fue destruida por Smaug en la caída de Erebor en el 2770 de la Tercera Edad y que fue repoblada tras la muerte del dragón en el 2941 (Foster, 2003, p. 363). Tolkien no dejó dibujo alguno sobre ella, ni extensas descripciones que nos permitan saber cómo la concibió. Sin embargo, conocemos que la ciudad debió tener una gran prosperidad por su cercanía a Erebor y a Esgaroth.

Alan Lee y John Howe concibieron una extensa ciudad en lo alto de una colina, cuyos edificios, realizados en piedra encalada en un uniforme color amarillo, sirven de telón para una ciudad que gozó de mucha riqueza en los momentos anteriores a su destrucción.



Peter Jackson (dir.). Valle. *El Hobbit: Un viaje inesperado*. 2012.

### 3.4.5. BREE.

Por último, Bree es una aldea fundada por los humanos en la Segunda Edad sobre un monte cercano a La Comarca. A partir del 1300 de la Tercera Edad, compartieron el lugar con algunos hobbits que se asentaron en la ciudad. Su importancia reside en que se encontraba en un cruce de caminos entre el "Gran Camino del Este y el Camino Norte-Sur" (Foster, 2003, p. 63). A los hombres de Bree, Tolkien los describe de la siguiente manera:

(...) de cabellos castaños, morrudos y no muy altos, alegres e independientes; no servían a nadie, aunque se mostraban amables y hospitalarios con los hobbits, enanos, elfos y otros habitantes del mundo próximo, lo que no era (o es) habitual en la Gente Grande. De acuerdo con sus propias leyendas, descendían de los primeros hombres que se habían aventurado a alejarse hacia el oeste de la Tierra Media y eran los habitantes originales del lugar. Pocos habían sobrevivido a los conflictos de los Días Antiguos, pero cuando los Reyes volvieron cruzando de nuevo las Grandes Aguas, encontraron a los hombres de Bree todavía allí, donde continúan estando ahora, cuando el recuerdo de los viejos Reyes ya se ha borrado en la hierba (Tolkien, 2012b, p. 216).

No se sabe de la existencia de algún dibujo de Tolkien que nos muestre cómo concibió visualmente la ciudad. Sin embargo, sí hace una pequeña descripción de ella en el primer libro de *El Señor de los Anillos*:

La aldea de Bree comprendía un centenar de casas de piedra de Gentes Grandes, la mayoría sobre el camino en el flanco de la loma, con ventanas que daban al oeste. En este lado, describiendo algo más de medio círculo, desde la loma y de vuelta, había un foso profundo con un seto espeso sobre la pared interior. El camino franqueaba el seto por medio de una calzada, pero en el lugar donde

atravesaba el seto una puerta de trancas cerraba el paso (Tolkien, 2019b, p. 218).

Para su recreación en la película *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*, los diseñadores conceptuales recurrieron a la imagen prototípica de una ciudad medieval, con casas de madera y piedra y con calles embarradas (Lee, 2010, p. 34).



A la izquierda, Alan Lee. Boceto de Bree (Lee, 2010, p. 35).

A la derecha, Peter Jackson (dir.). Bree. *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. 2001.

### 3.5. ARQUITECTURA DEL MAL.

En este último y quinto apartado, hablaremos de la arquitectura de las fuerzas del mal que asolan a la Tierra Media. Tolkien concibió una arquitectura concreta para los lugares donde habitan las criaturas malignas que hostigan a los anteriores pueblos vistos.

La arquitectura del mal suele ocupar el terreno en el que se asienta de una forma nociva, destruyendo la naturaleza que la rodea. Como hemos visto anteriormente con las anteriores razas, estas solían ser respetuosas, en mayor o menor medida, con la naturaleza a la hora de construir. En cambio, la forma de construcción de las fuerzas del mal buscan la destrucción del entorno natural y, llevado a nuestro mundo, personifican las consecuencias de los procesos de industrialización que Tolkien vivió desde pequeño y que tantas veces criticó. Si la arquitectura hobbit o élfica personifica la adaptación al medio natural y, por tanto, su respeto, la arquitectura del mal representa la destrucción de la naturaleza para fines poco éticos.

En este apartado hablaremos de dos ejemplos. El primero de ellos será Isengard, lugar situado al noroeste del reino de Rohan y en el que se levanta la colosal torre de Orthanc. Finalizaremos con Barad-Dur, la torre desde la que Sauron, principal villano

de las aventuras contadas en *El Señor de los Anillos*, dirige a las fuerzas del mal.

### 3.5.1. ISENGARD.

Isengard es una fortaleza que fue construida por el reino de Gondor mucho tiempo atrás. Consistía en un gran muro circular de piedra, en cuyo centro se situaba la gran torre de Orthanc. En el 2963 de la Tercera Edad, el mago Saruman se hizo con ella, comenzando a "fortificarla, reemplazando la hierba y los árboles con piedras y maquinarias" (Foster, 2003, p. 203).

Isengard es una especie de anillo de rocas o colinas, pienso, alrededor de un espacio llano o una isla o pilar de piedra en el medio, y que llaman Orthanc (Tolkien, 2019c, p. 104).

Existen una gran cantidad de dibujos que realizó Tolkien sobre este espacio y en los que fue variando la forma de la torre de Orthanc. De una torre escalonada en altura formada por sillares regulares, el escritor pasó a una torre rocosa de paredes irregulares que fue perfilándose hasta crear una versión definitiva, en la que acababa en su parte superior con unos salientes que asemejan unos cuernos.



**J. R. R. Tolkien. Bocetos de Isengard y la torre de Orthanc. Bodleian Library y Marquette University Library (Hammond y Scull, 2015, pp. 106, 107, 113).**

Todos los caminos conducían al centro de la llanura, entre hileras de cadenas. Allí se levantaba una torre de una forma maravillosa. Había sido erigida por los constructores de antaño, los mismos que pulieran el círculo de Isengard, y sin embargo no parecía obra de los Hombres, sino nacida de la osamenta misma de la tierra (...) 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 (...) Aquella torre era Orthanc, la ciudadela de Saruman, cuyo nombre (por elección o por azar) tenía un doble significado; en lengua élfica *orthanc* significaba Monte del Colmillo, pero en la antigua lengua de la Marca quería decir Espíritu Astuto" (Tolkien, 2019c, p. 209).

Nos encontramos ante un lugar en el que se ha destruido cualquier forma natural que lo circundase, al ser corrompido por las fuerzas del mal. En el segundo libro de *El Señor de los Anillos* se afirma que:

la mayor parte del valle había sido convertida en un páramo de malezas y espinos. Los zarzales se arrastraban por el suelo, o trepaban por los matorrales y las barrancas, formando una maraña de madrigueras donde vivían pequeñas vestias salvajes. Allí no crecían árboles; pero entre las hierbas aún podían verse las cepas quemadas y hachadas de antiguos bosquecillos. Era un paisaje triste (...) (Tolkien, 2019c, p. 207).

Los diseñadores conceptuales de la saga cinematográfica de Peter Jackson diseñaron la torre de Orthanc con un aspecto arquitectónico agresivo, amenazador y que, en apariencia, guarda muchos paralelismos con la otra gran torre de la Tierra Media: Barad-dûr.



**Superior, Peter Jackson (dir.). Isengard. El Señor de los Anillos: Las Dos Torres. 2002.**

**Inferior, Peter Jackson (dir.). Orthanc. El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo. 2001.**

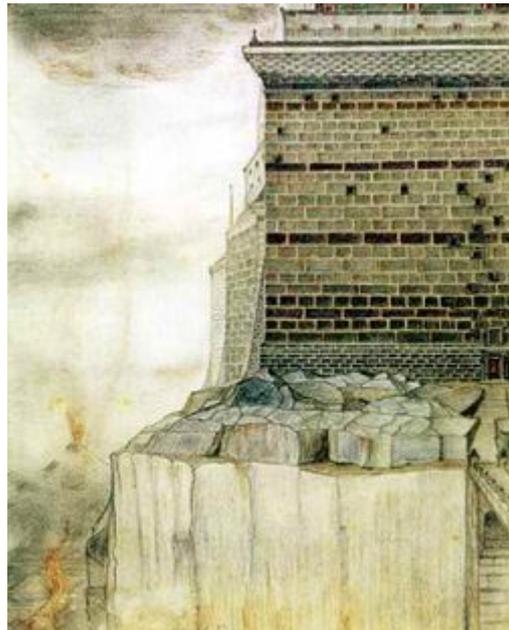
### 3.5.2. BARAD-DÛR.

Barad-dûr es el nombre que recibe la fortaleza de Sauron, aunque también recibe el nombre de Torre Oscura. Durante la Segunda y la Tercera Edad fue la fortaleza más grande de la Tierra Media, destruyéndose definitivamente tras la Guerra del Anillo en el 3019 de la Tercera Edad (Foster, 2003, p. 46).

(...) y entonces Frodo vio, negros, más negros y más tenebrosos que las vastas sombras de alrededor, los pináculos crueles y la corona de hierro de la torre más alta de Barad-dûr (Tolkien, 2019d, p. 296).

De Tolkien, más allá de su descripción en los libros, solo conocemos una ilustración en la que nos muestra la base de la fortaleza de Barad-dûr, junto al Monte del Destino a la izquierda en la lejanía.

Sin embargo, para la saga cinematográfica de Peter Jackson, los diseñadores conceptuales elaborarían una fortaleza en la que la gran torre de Barad-dûr comparte la mayoría de las características de la torre de Orthanc: una arquitectura afilada y de aspecto amenazador. La principal diferencia entre ambas estriba en la parte superior, habiendo solo dos cuernos en Barad-dûr (entre los que se sitúa el ojo de Sauron), en vez de los cuatro que se hallan en Orthanc.



**J. R. R. Tolkien. Barad-dûr. Bodleian Library (Hammond y Scull, 2015, p. 187).**



**Peter Jackson (dir.). Barad-dûr. El Señor de los Anillos: El retorno del Rey. 2003.**

#### 4. CONCLUSIONES.

"Ahora tenemos dos caminos hacia la Tierra Media, dos caminos en el mapa: Tolkien mismo y Tolkien interpretado por Jackson" (Pardo y Segura, 2012). Estas son las primeras palabras que figuran en el estudio realizado por Alejandro Pardo y Eduardo Segura sobre la adaptación audiovisual de El Señor de los Anillos por Peter Jackson. Unas palabras que no pertenecen a ellos mismos, sino que pertenecen a Tom Shippey, estudioso de la obra de Tolkien.

La aportación de Peter Jackson a la obra de Tolkien ha hecho que, como hemos podido comprobar, existan dos interpretaciones fundamentales respecto a la Tierra Media. Una es la propia de Tolkien que corresponde a sus descripciones y sus propias ilustraciones. Sin embargo, la irrupción de las sagas cinematográficas de Peter Jackson dieron vida a aquel territorio ficticio que solo era visible en nuestra imaginación o en las interpretaciones que hacían los ilustradores. Las películas de Peter Jackson le dieron forma real a aquel mundo imaginario. En este caso, hemos visto como los escenarios fueron diseñados por dos diseñadores gráficos: Alan Lee y John Howe, quienes vieron como sus ilustraciones adquirirían una apariencia 3D. Tal y como han afirmado en innumerables ocasiones, su objetivo principal era ser lo más respetuosos posibles con lo concebido por el escritor, aunque a veces tuviesen que apostar por cambiar algunos escenarios como es el caso de Rivendell.

No obstante, más allá de la apariencia de las ciudades y sus edificios, en las películas de Peter Jackson se intenta salvaguardar algo mucho más importante: las ideas que llevan intrínsecas cada uno de las razas que hemos estudiado. Estas ideas se reflejan en su forma de construir, por lo que, a pesar de que algunos decorados de las ciudades difieren con la concepción física de Tolkien, siguen persiguiendo los ideales de aquellas razas. Volvemos al caso de Rivendell. A pesar de que el humilde asentamiento ideado por Tolkien haya sido transformado en las películas por un complejo de grandes dimensiones, ese respeto por la naturaleza que promueve la raza élfica va intrínseca en ambas versiones. Los diseñadores conceptuales siempre apostaron por recrear los escenarios con estilos artísticos que encajasen con las ideas de Tolkien.

En definitiva, hemos podido comprobar las grandes oportunidades que ofrece el ámbito transmedia. Hemos creído conveniente estudiar solamente, como material

audiovisual, las sagas cinematográficas de Peter Jackson. Y es que, además de ser la obra que recrea el mundo ficticio de Tolkien con mayor calidad, todas las obras audiovisuales posteriores, sobretodo centradas en el mundo de los videojuegos, han tomado como modelo los escenarios que se establecieron en las películas de Peter Jackson. Sin embargo, nos hallamos acercándonos hacia un nuevo horizonte, puesto que en 2022 se lanzará una serie de televisión que nos muestre otras partes del universo de Tolkien. Esto no hace nada más que evidenciar la gran vigencia que sigue teniendo la Tierra Media en nuestro mundo, cuando nos acercamos al centenario de su invención. La obra de Tolkien no es infinita, pero casi lo son las posibilidades que nos ofrecen los territorios imaginarios que creó desde su mente. Quizás, el avance de las nuevas tecnologías puede que nos permitan visitar, en un futuro no muy lejano y en un entorno virtual, aquellas localizaciones a las que, hasta hace poco tiempo, solo podíamos acceder con nuestra imaginación.

## 5. FUENTES AUDIOVISUALES, BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

Alexander, L. (1971). High fantasy and heroic romance. En *The Horn Book Magazine*. <https://www.hbook.com/?detailStory=high-fantasy-and-heroic-romance> (14/12/2020)

Brooke, J. H. (2017). Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien. En *Journal of Tolkien research*. 4 (1).

Calvo, C. (2019). *Realidad y fantasía. La Arquitectura en la Tierra Media de J. R. R. Tolkien*. Universidad Politécnica de Madrid.

Carpenter, H. (1990). *J. R. R. Tolkien. Una biografía* (C. Peralta, trad.). Minotauro.

Carpenter, H. y Tolkien, C. (1993). *Cartas de J. R. R. Tolkien* (R. Masera, trad.). Minotauro.

Castro, A. (2016). De hobbits, tronos de hierro y vikingos. Desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica. En *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*. 31, 1-24.

Dozois, G. (ed.) (1997). *Modern Classics of Fantasy*. St. Martin's Press.

Elledecor: <https://www.elledecor.com/es/arquitectura/g20882193/red-house-william-morris-arquitectura-arts-crafts/> (28/11/2020).

El Señor de los Anillos Fandom: [https://esdla.fandom.com/wiki/Moria#Puertas\\_del\\_Oeste](https://esdla.fandom.com/wiki/Moria#Puertas_del_Oeste) (19/12/2020).

FICARQ: <http://www.ficarq.es/j-r-r-tolkien-revolucion-industrial-arts-crafts-y-art-nouveau-en-la-tierra-media/> (16/12/2020)

Foster, R. (2003). *Guía completa de la Tierra Media* (E. Sarhan, trad.). Minotauro.

Hammond, W. G. y Scull, C. (2002). *J. R. R. Tolkien. Artista e ilustrador* (R. Ibero, trad.). Minotauro.

Hammond W. G. y Scull. C. (2012). *El arte de El Hobbit de J. R. R. Tolkien* (F. García, trad.). Minotauro.

- Hammond, W. G. y Scull, C. (2015). *The Art of The Lord of the Rings by J. R. R. Tolkien*. Harper Collins Publishers.
- Hewitt, G. L. (2004). *Handicraft, Hobbitcraft and the Fires of Mordor: The Arts and Crafts Movement, Industrial Revolution and The Lord of the Rings*. Master of Liberal Studies Theses.
- Howe, J. (2018). *Cuaderno de viaje de la Tierra Media. De Bolsón Cerrado a Mordor*. Editorial Planeta.
- Jackson, P. (dir.). (2001). *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* [película]. New Line Cinema.
- Jackson, P. (dir.) (2002). *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* [película]. New Line Cinema.
- Jackson, P. (dir.) (2003). *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* [película]. New Line Cinema.
- Jackson, P. (dir.) (2012). *El Hobbit: Un viaje inesperado* [película]. WingNut Films.
- Jackson, P. (dir.) (2013). *El Hobbit: La desolación de Smaug* [película]. WingNut Films.
- Jackson, P. (dir.) (2014). *El Hobbit: La batalla de los Cinco Ejércitos* [película]. WingNut Films.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press.
- John Howe: <https://www.john-howe.com> (05/03/2021)
- Lee, A. (2010). *El Señor de los Anillos. Cuaderno de bocetos*. Editorial Planeta.
- Lee, A. (2020). *Cuaderno de bocetos de El Hobbit*. Editorial Planeta.
- Manguel, A. y Guadalupi, G. (2014). *Guía de lugares imaginarios*. Alianza Editorial.
- Massey, K. L. (2007). *The Roots of the Middle Earth: William Morris's Influence upon J. R. R. Tolkien*. Doctoral Dissertations, University of Tennessee.

McIlwaine, C. (2020). Tolkien. *Creador de la Tierra Media* (M. Simonson, trad.). Minotauro.

Pardo, A. y Segura, E. (2012). *El Señor de los Anillos: del libro a la pantalla. El viaje audiovisual hacia la Tierra Media*. Portal Editions.

Rosendo, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. En *Icono 14*, volumen (14), pp. 49-70.

Tolkien, J. R. R. y Tolkien, C. (ed.) (2009). *El Silmarillion* (R. Masera & L. Doménech, trads.). Booket.

Tolkien, J. R. R. (2019a). *El Hobbit*. Booket.

Tolkien, J. R. R. (2019b). *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. Booket.

Tolkien, J. R. R. (2019c). *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*. Booket.

Tolkien, J. R. R. (2019d). *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*. Booket.

Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

Woodward, S. y Kourelis, K. (2006). Urban Legend: Architecture in The Lord of the Rings. En *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Rodopi.