



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE LETRAS MODERNAS

Una mirada a cuatro personajes de  
J. R. R. Tolkien como representantes de  
la figura del héroe en *The Silmarillion*

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADO EN LENGUA  
Y LITERATURAS MODERNAS  
(LETRAS INGLESAS)

P R E S E N T A

CARLOS ROBERTO OCHOA MOTA

ASESORA:

DRA. AURORA PIÑEIRO CARBALLEDA



MÉXICO D.F., 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## AGRADECIMIENTOS

Quiero aprovechar este espacio para expresar mi gratitud hacia todas las personas que me apoyaron en la elaboración de esta tesina, tanto en la etapa de investigación, como en la de redacción, análisis y revisión.

A la Dra. Aurora Piñeiro, asesora del trabajo, por su inagotable entusiasmo, por las enriquecedoras discusiones sobre Middle-earth y las implicaciones de mi análisis, y por haber aceptado acompañarme en este épico viaje. A la Dra. Ana Elena González, por su infinita paciencia y sus valiosos consejos, tanto para el contenido del trabajo, como para mi etapa como tesista. Al Dr. Federico Patán, al Mtro. Luis Antonio Becerra, y al Mtro. Antonio Alcalá, por haber trabajado conmigo en la etapa de revisión, por sus anotaciones y por haberme despertado con éstas la curiosidad de reflexionar sobre diferentes aspectos de mi propuesta. Ha sido un honor.

A mi madre, Guadalupe Mota, y a mi hermano, Manuel Ochoa, por su incansable apoyo no sólo a lo largo de estos cuatro años de licenciatura, sino durante toda mi vida. Gracias por creer en mí, por entender y por compartir conmigo los motivos y gustos por los que decidí emprender esta aventura. A mis abuelos, por su sabiduría, comprensión y por ser una prueba de que los héroes existen y son personas de carne y hueso.

Gracias también a Alan Gómez, Laura Salas, Felipe Baldwin y Guadalupe Niembro, por su invaluable capacidad de escuchas y por sus observaciones; por haberme tenido la paciencia de soportar cada momento en que comenzaba a hablar sobre *The Silmarillion*, los héroes y los mitos; y por haber compartido, cada uno a su manera, mi fascinación con el universo literario creado por Tolkien.

Gracias, en verdad, a todos.

A Manuel,  
por haberme acompañado en mi primer viaje a un mundo de fantasía

No victory without suffering.  
*J. R. R. Tolkien*

## INDICE

Introducción.....	1
Capítulo I. <i>The Silmarillion</i> : la fantasía y la ambición mitológica.....	5
a) La fantasía: mundos clasificados.....	5
b) El mito y la mitología: algunas perspectivas.....	12
c) <i>The Silmarillion</i> : una mitología para Inglaterra.....	16
Capítulo II. Elfos, hombres y dioses: el héroe en el universo de Tolkien.....	22
a) Hazañas y caídas: la figura del héroe épico y del héroe trágico.....	23
b) Melkor, Fëanor, Beren y Túrin: historias entrelazadas y héroes mezclados.....	29
c) La aventura épica: temas recurrentes en relación con los cuatro personajes.....	32
- La maldición del origen.....	32
- Inicio de la búsqueda: ambiciones personales.....	44
- La caída: el tropiezo con el mal.....	51
- El amor: ¿bendición o perdición? .....	57
- La muerte y la gloria: el final de un héroe.....	60
Conclusiones.....	65
Bibliografía.....	70

## INTRODUCCIÓN

One of the reasons why fantasy is so acceptable to children,  
and even when frightening may give the reader reassurance, is that it has rules.  
It asserts a universe that, in some way, makes sense.  
*Ursula K. Le Guin*

El presente trabajo de titulación está inspirado en dos aspectos. El primero, brindar un homenaje y al mismo tiempo analizar la obra de un autor emblemático del siglo XX y, de ese modo, entender un poco mejor su enorme legado y encontrar diferentes puntos de vista desde donde apreciar sus escritos. El segundo motivo, y que es el más personal, mi gusto por la lectura de obras literarias pertenecientes al género de la fantasía, cuyas historias nos transportan a tierras lejanas y extraordinarias por medio de la creación de elaborados mundos que, de forma irónica, terminan por retratar el nuestro de una manera, incluso, más cruda de lo que esperábamos y que, a su vez, permiten demostrar parte de las maravillas que se pueden crear por medio de la creatividad y del dominio en el uso de la lengua escrita.

La obra de J.R.R. Tolkien puede ser abordada desde muchas perspectivas: la mitológica, la épica, lo maravilloso, el lenguaje y la función que tiene éste como parte esencial del desarrollo de una historia, entre otros. Cada uno de estos elementos forma parte crucial de toda su narrativa y está entrelazado de tal modo que las diferentes historias que componen su extensa obra parecen ir más allá y evocar un pasado remoto, perdido en la memoria humana, que introduce al lector en una experiencia parecida a un viaje en el tiempo. No se trata sólo de ver cómo funcionan cada uno de estos componentes, sino también de entender por qué están insertados de esa manera dentro de la trama.

Considerado como el padre de la fantasía moderna debido a que no sólo revivió el género, sino que además le dio un nuevo auge a las diferentes características que utilizó para crear sus trabajos, Tolkien está presente, más que nunca, en la cultura mediática, incluso de una manera

superior a los años en que originalmente fueron publicados sus trabajos.<sup>1</sup> En gran parte, esto se debe a las adaptaciones cinematográficas que se hicieron de la compleja trilogía *The Lord of the Rings*, a inicios de la primera década del siglo XXI, acontecimiento que ha resultado provechoso para renovar el interés en la fuente literaria y ha producido análisis que incluyen perspectivas vinculadas con el cine, la adaptación y enfoques propios de los estudios culturales.

Un aspecto que llama la atención cuando nos acercamos a la obra de Tolkien es su uso de antecedentes literarios en los cuales se inspiró para llevar a cabo la concepción del famoso mundo que lleva por nombre Middle-earth. Gran parte del contenido épico y mitológico de su obra fue tomado y adaptado de las diversas fuentes de mitos existentes en las antiguas civilizaciones del mundo, desde los egipcios y los griegos, hasta los pueblos nórdicos y celtas. De la misma manera como las mitologías de estas culturas llegaron a tener temas en común, Tolkien hace lo propio con su universo y concibe sus historias de una forma muy similar, y se centra en los principales temas que han aquejado e intrigado a la humanidad desde tiempos remotos, como los orígenes, el poder, el amor, la muerte y la búsqueda de la identidad.

Si bien algunos de estos temas y de estas características pueden ser localizados dentro de la historia de *The Lord of the Rings*, y de manera más sencilla en *The Hobbit*,<sup>2</sup> la obra donde el aspecto mitológico adopta un papel protagónico es *The Silmarillion*, publicada en 1979 y que está considerada como el primer trabajo literario de Tolkien y, al mismo tiempo, el último en aparecer de manera pública. Pese a su enorme complejidad, *The Silmarillion* está visto más como un conjunto desordenado de historias que como una obra consistente y completa. Quizá ésta sea una de las razones por las que en el ámbito de la crítica literaria se ha analizado, con mayor

---

<sup>1</sup>*The Oxford Companion to English Literature* lo posiciona como "the greatest influence within the fantasy genre". Drabble, Margaret (ed). *The Oxford Companion to English Literature*. Londres: Oxford University Press, sexta edición, p.352, 2000).

<sup>2</sup>Pese a que Tolkien tenía la intención de publicar *The Lord of the Rings* como una obra de un solo volumen, las cuestiones económicas de la época ocasionaron que se publicara en tres volúmenes, de julio de 1954 a octubre de 1955. *The Hobbit* fue publicado en 1937. Ambas obras fueron publicadas por Allen & Unwin.

frecuencia, sus obras posteriores ya que, además de que se sostienen por sí solas, no presentan un contenido fragmentado ni la amplia gama de sucesos, personajes u otras complejidades narrativas que incluye *The Silmarillion*.

La propuesta de este trabajo de titulación se centra en analizar la manera en que Tolkien utiliza la figura del héroe épico en varios personajes de *The Silmarillion*. El análisis se ceñirá a cuatro de ellos, siendo éstos Melkor, un dios; Fëanor, un elfo; y Beren y Túrin, dos hombres mortales. El criterio para seleccionarlos de entre todo el catálogo de personajes que nos ofrece esta obra estuvo ligado a la fuerza que tiene cada uno de ellos dentro de la historia en general, y también a su origen, el cual considero importante para establecer las relaciones entre la figura heroica y el género de la fantasía, así como la importancia del elemento mitológico que ésta conlleva.

La tesina está dividida en dos capítulos. El primero contiene una presentación de *The Silmarillion*, su concepción y descripción como parte del género de la fantasía, así como las principales características de la obra. Dado que el género de la fantasía (en especial, la alta fantasía), recurre con frecuencia a lo mitológico como dimensión narrativa, y debido, también, a que éste era un tema que apasionaba a Tolkien y sobre el cual este autor era un especialista, incluyo un apartado en el que brindo una definición de lo que es un mito, así como de diversas clasificaciones a las que ha sido sometido este término.

En el segundo capítulo comenzaré por proporcionar una definición de lo que es un héroe épico, así como la manera en que esta figura ha sido incluida en las mitologías y los poemas de algunas civilizaciones antiguas. Además, incluiré un breve acercamiento a la figura del héroe trágico, dado que Tolkien trabaja con ambos en varios momentos de la narrativa. Posteriormente, me centraré en una presentación de los cuatro personajes seleccionados y su correspondiente análisis como héroes, así como una lectura de su función en *The Silmarillion*, siguiendo el orden

de corte temático propuesto a continuación: el origen, la búsqueda, la caída, el amor y la muerte; en este último discutiré también sobre la posibilidad de alcanzar una redención.

Al final de este recorrido expondré la manera en que los personajes analizados obedecen a los criterios propios de la mitología y la literatura de fantasía anteriores al tiempo de Tolkien. Al mismo tiempo, reflexionaré sobre las exigencias que adquirió el género con la llegada del siglo XX, y las reglas que impuso en estos dos grandes campos discursivos, para así proporcionar una visión de cómo se actualizan en la obra tolkieniana.

En una carta titulada “Plausibility in Fantasy”, la escritora Ursula K. Le Guin señala a Tolkien como uno de los escritores que más se preocuparon por establecer la mayor verosimilitud posible dentro de sus historias, de tal modo que éstas, como veremos en otro apartado, pudieran sostenerse por sí solas sin necesidad de hacer referencia a nuestro mundo extratextual. Al mismo tiempo, considera al género de la fantasía como una de las mejores expresiones de la creatividad humana, en las que el autor puede explorar los rincones más recónditos del funcionamiento del mundo y experimentar con ellos por medio del quiebre y modificación de todas sus reglas. Si utilizo sus palabras para hablar de la obra de Tolkien, no puedo estar sino de acuerdo con ella; basta con observar la manera en que el mundo de Middle-earth se ha mantenido vivo, más allá de la muerte de su creador, de los cambios en el contexto histórico de la segunda mitad del siglo XX (incluidas las nuevas dinámicas de la guerra pertenecientes a los últimos cincuenta años de éste), y de la entrada a un nuevo milenio.

## CAPÍTULO I.

### *THE SILMARILLION: LA FANTASÍA Y LA AMBICIÓN MITOLÓGICA*

At all ages, if [fantasy and myth] is used well by the author and meets the right reader, it has the same power: to generalize while remaining concrete, to present in palpable form not concepts or even experiences but whole classes of experience, and to throw off irrelevancies. But at its best it can do more; it can give us experiences we have never had and thus, instead of 'commenting on life,' can add to it.  
*C. S. Lewis*

#### **a) La fantasía: mundos clasificados**

Desde sus inicios, la literatura de fantasía siempre se ha caracterizado por incluir la presencia de lugares y acontecimientos mágicos y maravillosos, que son imposibles de experimentar en nuestra realidad humana como tal, pero que al mismo tiempo son completamente lógicos y probables dentro del universo literario propuesto. Pau Pitarch lo afirma de una manera muy similar en su texto “Género y fantasía heroica” al decir que la fantasía “se presenta explícitamente como imposible en nuestro mundo [...] partiendo de la base de que el universo que describe no es real, ni las acciones narradas serían posibles en éste” (Pitarch, 34).<sup>3</sup>

Sin embargo, Pitarch también reconoce la dificultad de clasificar los géneros literarios no miméticos y la existencia de una especie de discriminación que éstos han sufrido, una en la que la

---

<sup>3</sup> Pitarch, Pau. “Género y fantasía heroica” en Clúa, Isabel (ed). *Género y cultura popular*. Barcelona: Ediciones UAB, 2008. En su texto, Pitarch, pese a que hace la diferencia entre lo que es la literatura de fantasía y la literatura fantástica, termina por cometer el descuido de denominar todo bajo una misma etiqueta: “literatura fantástica”. En mi opinión personal, esto confunde un poco respecto a la noción de literatura fantástica actualmente utilizada, y que está influenciada sobre todo por la propuesta de Tzvetan Todorov en su libro *Introducción a la literatura fantástica*. Debido a esto, durante todo el ensayo he decidido utilizar “literatura de fantasía” para referirme al género al que pertenece la obra de Tolkien, y que a su vez está dividido en subgéneros de los cuales se habla más adelante.

literatura de fantasía funciona como un “cajón de sastre para clasificar todos aquellos textos que una cultura no reconoce como miméticos, desde los cuentos de hadas hasta la literatura de terror, pasando por la ciencia ficción, el realismo mágico o la narrativa posmoderna” (Pitarch, 33). Aunado a esta actitud descuidada en cuanto a la delimitación del género, nos encontramos también con que se le ha tratado como narrativa escapista o de poca seriedad, atrapada en un pasado construido por imágenes fantásticas que sólo alejaban al hombre de los problemas presentes en el mundo real. En el caso de la narrativa tolkieniana, podemos observar esta perspectiva desdeñosa en algunos de los comentarios que recibió *The Lord of the Rings*, poco después de que se publicara el último tomo. Es el caso de Edwin Muir, célebre poeta y traductor contemporáneo de Tolkien, quien tituló su nota crítica publicada en el *Observer* como “El mundo de un niño” y añadió: “Es sorprendente [...] que todos los personajes sean niños disfrazados de héroes adultos. Los hobbits [...] son niños corrientes; los héroes [...] humanos han llegado a la quinta forma pero [...] ninguno [...] sabe algo de las mujeres” (Muir *apud* Carpenter, 247).

Lo que actualmente se conoce como literatura de fantasía, tiene que ver con la definición de literatura de lo maravilloso, en la que, de acuerdo con lo que presenta David Roas en *Teorías de lo fantástico*, “lo sobrenatural es mostrado como natural, en un espacio muy diferente del lugar en el que vive el lector. El mundo maravilloso es un lugar totalmente inventado [...] en el que todo es posible” (Roas, 10). Por su parte, *La Gran Enciclopedia Soviética* define la literatura de fantasía como “un tipo de ficción que somete estética e ideológicamente la realidad a la imaginación por medio de la creación de un mundo de maravillas que es contrastado con la realidad de todos los días y con las visiones aceptadas de lo que es creíble” (*apud The Free*

*Dictionary*).<sup>4</sup> Como parte de una distinción interna en el género, Boyer y Zahorski proponen una división que resulta aún más útil para diferenciar las maneras en que un autor puede llegar a concebir un texto de fantasía, aquélla de la *high fantasy* comparada con la *low fantasy*. La primera es aquélla que plantea al lector la existencia de un mundo inventado completamente diferente al nuestro, definición que se acerca mucho más a la citada de manera previa y proveniente de la enciclopedia soviética. Una de las principales características de este subgénero en cuanto a la concepción del universo literario es la profundidad con la que el autor debe de conformar todas y cada una de las reglas de este nuevo escenario, ya que no se ayuda mucho de las descripciones exactas del mundo en que vive o de plasmarlas de la misma manera. Por el otro lado, la *low fantasy* toma como base aquellos textos en los que la introducción de la fantasía sucede dentro de nuestro mundo real, y puede llegar a tener conflicto en él o no.<sup>5</sup> Sin embargo, siempre sabemos en cuál de los dos mundos está tanto el personaje como el propio lector.

Respecto al presente ensayo, la noción correspondiente a “High Fantasy” es la que más me interesa presentar como base teórica. Es por medio de ésta que el autor propone un mundo inexistente, intangible y muchas veces ilógico dentro de los parámetros de nuestra realidad pero que, al mismo tiempo, existe de manera tangible y coherente dentro de su propio espacio. Se trata de una elaboración completa y compleja, en la que muchos de sus elementos resultan ser los mismos que los principales pilares sobre los cuales están forjados la existencia y el conocimiento: una historia, una cultura, un lenguaje, un imaginario y todas las manifestaciones que emanan de éstas y otras ramas de la experiencia humana. El objetivo es, a grandes rasgos, crear una

---

<sup>4</sup> Definición del género que me pareció útil para los propósitos del análisis pese a encontrarse dentro de *TheFreeDictionary.com*, que a su vez la recopila de *La Gran Enciclopedia Soviética*, 3ra edición de 1979, en una traducción del ruso al inglés. La traducción al español es mía.

<sup>5</sup> Por momentos, esta noción llega a parecerse mucho a la de literatura fantástica de Todorov, en la que la irrupción de un evento sobrenatural puede llegar a causar conflictos dentro del mundo real; y a la que proporciona Roas respecto al “realismo mágico”, género en el que el suceso sobrenatural convive de manera sutil y armoniosa dentro de nuestra realidad.

civilización<sup>6</sup>, que si bien no es la nuestra, se convierte en un reflejo o en un contraste de la que conocemos.

La *high fantasy*, a la que también se le conoce como “fantasía heroica”, se define en el *Historical Dictionary of Fantasy Literature* como “[a term that] remains useful mainly as a description of those texts in which the primary focus is replication or calculated variation of the recipe for hero myths” (Stableford, 197). De acuerdo con lo que Pitarch nos dice en su texto, una de las principales características de la fantasía heroica es que “tematiza intensamente los elementos mágicos” y además toma como protagonista a una figura que cumpla con los ideales heroicos más nobles, por lo que para la mayoría de los autores “el mundo medieval se ha convertido en el universo por defecto de fantasía” (Pitarch, 36), en gran parte por la idealización, creada durante los siglos XVIII y XIX de la Edad Media como una época dorada de hazañas heroicas, con un desarrollo tecnológico pobre y modelos de vida (tanto políticos como socioeconómicos) completamente opuestos a los actuales (Pitarch, 36). Presenta, además, una oportunidad excelente para desarrollar al personaje principal como un ser responsable de sus propias acciones sobre todo contra las tentaciones del mal, que en muchas ocasiones tienen que ver con la aparición de la magia, lo que facilita la inserción del concepto de “búsqueda”, concepto que Joseph Campbell describe como “la estructura central de la literatura de fantasía” (Pitarch, 37) y que corresponde a un argumento centrado en un viaje o travesía con el objetivo de conseguir o destruir un objeto. Gran parte del atractivo de las historias de fantasía se genera a partir de los obstáculos e impedimentos que surgen a lo largo del camino con tal de postergar la victoria del héroe.

---

<sup>6</sup> Entiéndase como “civilización”, un “conjunto de ideas, ciencias, artes y costumbres que forman y caracterizan el estado social de un pueblo o una raza”, de acuerdo con Martín Alonso en la *Enciclopedia del idioma*, p. 1083.

La victoria, según la ilustra el mismo Tolkien en su ensayo titulado “On Fairy Stories”, va mucho más allá del típico final feliz en el que todo se soluciona. La victoria está ligada al concepto de la “eucatástrofe” que, de acuerdo con Tolkien, es la función más alta del cuento de hadas, así como su forma más pura (Tolkien, 1966, 85). El término se refiere a un desenlace donde el protagonista logra evitar la tragedia mediante una serie de sucesos que obedece a la estructura del texto; lo que lo diferencia del *deus ex machina*, estrategia en la que la salvación llega sin razón aparente y resulta forzada. La eucatástrofe no niega la posibilidad de la tristeza, la derrota o alguna pérdida dolorosa, y la existencia de este peligro es lo que hace que la dicha de la victoria sea sublime, alcanzando incluso una especie de redención por parte de los personajes. Este momento de gloria imperecedera es lo que Tolkien considera como uno de los rasgos excepcionales y únicos del cuento de hadas: el cuento puede causar un giro, un inesperado levantamiento de ánimos y del corazón que sumerge al lector en un estado de admiración que raya en lágrimas, sin importar lo terribles que sean los peligros narrados en él, o lo maravillosos que sean sus desenlaces (Tolkien, 86).

Si bien no toda la literatura de fantasía está obligada a incluir este efecto dentro de su narrativa, una gran cantidad de obras incorpora elementos eucatastróficos cuya presencia refuerza tanto los valores heroicos de los protagonistas, como el propio desarrollo de los personajes y de la trama. La eucatástrofe proporciona una sensación elegíaca en la que existe un lamento fúnebre por las pérdidas emocionales y materiales que sí cuenta con una victoria, pero que, al mismo tiempo, no deja de lado que el precio a pagar por alcanzarla es muy alto. De igual manera, la victoria no asegura una paz ni equilibrio permanentes en el universo de los personajes, y justifica la eterna lucha entre el bien y el mal como un acontecimiento complejo y necesario. Los propios trabajos de fantasía de Tolkien sostienen con firmeza sus afirmaciones en el ensayo, como podremos comprobar más adelante en el segundo capítulo de esta tesina.

La fantasía heroica se divide por lo general en dos subgéneros más: la llamada “fantasía épica” y la de “espada y brujería” (proveniente del inglés “Sword and Sorcery”). En el *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, la fantasía épica está definida como “[a] multivolume work—usually insistent immersive fantasies, although some retain portal fantasy frames—that routinely extends far beyond the initial trilogy; it gradually builds up detailed historical and geographical images of secondary worlds, within which elaborate hero myths are constructed” (Stableford, 131). Son historias que tienen una proyección mucho más amplia dentro de su propio universo; las consecuencias de cada una de estas situaciones definirán el futuro del mundo y la manera en que los personajes se desenvolverán en él. Por el otro lado, la de “espada y brujería” tiene un enfoque mucho más individual y personalizado, local, según Pitarch, lo que se complementa con la definición proporcionada en el *Dictionary of Fantasy*: “[it] is differentiated by its unashamed emphasis on action/adventure elements and by its generous hospitality to picaresque elements” (Stableford, 393). Dicho esto, la “fantasía épica” funciona entonces como el principal catalizador para la necesidad de desarrollar un universo donde cada uno de sus elementos esté en perfecta sintonía con otro y permita la verosimilitud de una realidad alterna a la nuestra en la que todo tenga sentido, desde la roca más grande hasta la invención de un rito funerario.

Si bien numerosos y variados autores han intentado llevar a cabo la empresa de crear un universo de fantasía, el proyecto no siempre ha sido bien logrado. Sin embargo, hay algunos ejemplos en los que el autor logró formular universos tan elaborados como la existencia humana misma, convirtiendo el texto literario en la manifestación de toda una cultura que, a pesar de expresarse en forma no realista, tiene el suficiente peso como para llegar a ser considerada fuera de su existencia textual. Ése es el caso de John Ronald Reuel Tolkien, quien llevó a cabo el ejercicio de creación de un universo literario hasta el límite, hecho que se puede demostrar en *The Silmarillion*.

Publicada de manera póstuma en 1977 (cuatro años después de la muerte de Tolkien), *The Silmarillion* nos relata la historia de los elfos en un recorrido que va desde la creación del universo y del mundo físico de Arda, hasta el final de la Tercera Edad, en la que los elfos finalmente abandonan Middle-earth para regresar a la tierra de los dioses, de la que habían sido desterrados. A pesar de que el texto funciona como una precuela de *The Lord of the Rings*, no es necesario posicionarlo como un trabajo anterior, sino como una obra que cierra el ciclo de existencia de los elfos, y que incluso va más allá del final que se presenta en *The Return of the King*, el tercer libro de la saga central.

*The Silmarillion* está dividido en cinco partes, algunas más extensas que otras, cada una enfocada a momentos precisos de la historia de Arda.<sup>7</sup> La primera, llamada *Ainulindalë*, comprende la creación de los Valar, los Poderes del mundo, debido a la intervención divina de Eru; el *Valaquenta*, funciona como un catálogo de estas deidades, así como la presentación de los Enemigos o poderes malignos. El *Quenta Silmarillion*, la sección de mayor tamaño dentro del texto, narra el enfrentamiento de los elfos contra el primer Señor Oscuro con el objetivo de recuperar tres joyas mágicas y así devolver la paz a Middle-earth. La trágica *Akallabêth*, cuenta la historia de la época dorada de los hombres en la isla de Númenórë y su posterior destrucción.<sup>8</sup> Por último, la sección titulada *Of the Rings of Power and the Third Age*, funciona como un enlace a las historias contadas en *The Hobbit* y en *The Lord of the Rings*, y además presenta numerosos antecedentes a estos dos trabajos.

---

<sup>7</sup> Esta división crea ecos con la tragedia clásica griega, lo que acentúa el aire trágico y desolador que se apodera de *The Silmarillion*, conforme los protagonistas de las diferentes historias entrelazadas se ven atrapados dentro de la maldición de los Silmarils.

<sup>8</sup> Este relato de corta extensión remite de manera casi inmediata a la leyenda de la ciudad de Atlantis y su destrucción bajo las aguas, ordenada por un poder superior después de que los ciudadanos intentan invadir Atenas. Atlantis es mencionada por primera vez en los diálogos *Critias* y *Timeo* de Platón. Este tipo de referencias literarias ayudan a establecer de manera más clara una relación mitológica y colectiva entre el mundo de Tolkien y las civilizaciones del mundo real.

El libro comprende la colectividad de historias, relatos y leyendas que forman parte de la civilización de los elfos, otorgándole una historia y una cultura que se remonta incluso a una época anterior a la élfica. Asimismo, el autor nos lleva de la mano por numerosos pasajes en los que aparecen personajes que conquistan la gloria mediante hazañas tanto heroicas como trágicas, las cuales se ganan un lugar en la memoria y los cantos del pueblo de los elfos, con lo que al mismo tiempo se genera una mitología, principal objetivo de Tolkien en esta obra desde el primer momento de su concepción.

Antes de continuar con el recorrido teórico y el análisis más directo de *The Silmarillion*, es necesario presentar una definición de los términos mito y mitología, no sólo por la importancia que éstos adquieren en la obra tolkeniana, sino también porque son dos conceptos que están relacionados de manera íntima con la figura del héroe, ya sea épico o trágico, que es la piedra angular de la presente tesina.

## **b) El mito y la mitología: un océano de perspectivas**

El principal problema para definir el término mito, como expone John C. Hunter, es su enorme proliferación. Debido a la gran cantidad de obras que comparten sus características, el término se ha llegado a utilizar incontables veces para denominar, a veces de manera errónea, textos que van desde las narrativas religiosas de las sociedades arcaicas, hasta las justificaciones ideológicas de organizaciones y grupos sociales de la actualidad, con lo que se crea un amplio abismo en el que la propia implicación y uso del término llegan a contradecirse (Hunter, 130).

Este tipo de interpretaciones se debe sobre todo al hecho de que el mito tiene como parte de su contenido ciertos componentes que pueden trasladarse por separado a otros tipos de textos. En *Parallel Myths*, un libro introductorio al estudio de la mitología, John F. Bierlein enlista el

lenguaje, la temporalidad, la historia, la moral, lo social y el sentido de lo sagrado, como los principales ejes rectores que conforman el concepto de mito. Para Bierlein, el mito es una herencia compartida de memorias ancestrales que se relacionan de manera consciente de generación en generación, así como la narración de eventos que sucedieron antes de la historia escrita de la humanidad y que al mismo tiempo contiene un presentimiento de lo que está por venir; es aquella cadena que mantiene el pasado, el presente y el futuro unidos (Bierlein, 5). Asimismo, el mito es un patrón de creencias que da significado a la vida y es un código esencial en los patrones de conducta de una sociedad y un pueblo, puesto que también forma parte de su identidad (Bierlein, 6). El teórico de mitología grecorromana Robert Graves define al mito como un atajo narrativo de actitudes ritualistas que eran presentadas en festivales públicos y grabadas generalmente en escudos, paredes, cascos, tapices, vasijas, etc. (Graves, *The Greek Myths 1*, 22).

Por su parte, Aurora Piñeiro propone una definición de mito con una mayor inclinación hacia la narrativa, al definirlo como “un tipo de narración que incluye elementos mágicos; una explicación coherente y atemporal sobre el origen de las cosas, que proviene de la tradición oral; es un tipo de texto protoliterario que tiene el potencial de convertirse en literario si el autor sabe cómo manipularlo”.<sup>9</sup> Dicho de otra manera, el mito se presenta como una narración que no tiene un referente temporal definido y que, a pesar de tener elementos fantásticos que rayan en lo irracional y lo improbable, no se ve afectado en cuanto al contenido de su narrativa.

Por el contrario, el término mitología resulta un poco más sencillo de definir ya que puede ser utilizado para definir tanto el estudio de los mitos, como el agrupamiento de éstos bajo una misma denominación. En su libro *Mitología Clásica*, Antonio Ruíz de Elvira propone una definición mucho más concisa, como un “conjunto de leyendas” en las que la leyenda es todo

---

<sup>9</sup> Aurora Piñeiro propuso esta definición en una sesión de un seminario de literatura gótica. La información correspondiente al seminario se encuentra en la bibliografía.

aquel “relato de sucesos que son inciertos e improbables, pero sobre los que existe una tradición que los presenta como realmente acaecidos” (Ruíz de Elvira, 7).<sup>10</sup> Además, este crítico introduce otro término al estudio de los mitos: mitografía, el “conjunto de las obras literarias que tratan de la mitología” (Ruíz de Elvira, 7).

La principal y primera función de un mito es, como sostiene Bierlein, el otorgar una explicación al cómo y el porqué de la existencia de las cosas, dos cuestiones que el hombre se ha preguntado desde tiempos inmemoriales. En general, el mito se asocia de inmediato con aquellas épocas de la historia en las que no había todavía un uso de la razón propiamente adecuado para el estudio de las cosas, desde la aparición de las primeras civilizaciones agrícolas de Mesopotamia, Egipto, India y China, hasta los últimos años del oscurantismo y la Edad Media. En su libro *En busca de los dioses: una historia de la humanidad a través de los antiguos mitos*, Jacques Lacarrière señala: “Los pueblos antiguos recurrían a los mitos que describían cómo se había formado el universo, cómo había sido creado el hombre, que explicaban el por qué [sic] y el cómo de todo lo que existe en el mundo” (Lacarrière, 28). No sólo se debe tomar en cuenta al mito como algo que cuenta la simple creación del universo, sino también como algo que narra incluso la aparición de las cosas más sencillas y cotidianas como la curiosidad, las gaviotas o las estrellas en el cielo. Katharyn Crabbe explica el concepto de mitología como el “sueño público” de un pueblo “atemorizado por una naturaleza que no puede comprender ni controlar” (Crabbe, 148).

La clasificación interna de una mitología es una tarea algo compleja debido a la abundante cantidad de relatos con los que cuenta el acervo mitológico. Mientras que hay clasificaciones muy generales, como la propuesta por Ruíz de Elvira, en la que divide a la mitología en tres

---

<sup>10</sup> La definición de Ruíz de Elvira, pese a ser un poco plana desde mi punto de vista, me parece pertinente debido a que se trata de un teórico enfocado exclusivamente a los mitos griegos, universo al que pertenece uno de los objetos de comparación del presente trabajo.

especies: mito, leyenda y cuento popular, en el sentido estricto de cada uno de los conceptos (Ruíz de Elvira, 12), hay otras mucho más específicas que se enfocan en la función y contenido de los diferentes mitos, como la que hace Crystal de la Parra en *Mito y psicoanálisis*.

De la Parra agrupa los distintos tipos de mitos en siete grandes categorías: la primera, y quizá la más importante, los mitos cosmogónicos también llamados creacionistas, que explican el origen y creación del universo junto con algunos de sus componentes esenciales como el sol, la tierra y el agua; después tenemos los mitos teogónicos, enfocados en narrar el origen y la razón de ser de las diferentes deidades; como tercer grupo tenemos a los mitos etiológicos, que generalmente tienen la apariencia de cuentos maravillosos y explican el origen de las cosas que vemos en nuestra vida diaria; el cuarto grupo denomina a los mitos escatológicos, que relatan la destrucción del mundo; el quinto, los mitos morales, explican la lucha entre las fuerzas del bien y las fuerzas del mal, dos visiones presentes en casi todas las civilizaciones; el sexto grupo corresponde a lo que De la Parra denomina como mitos familiares, en los que cada personaje tiene un papel sólido e inconfundible que explica la reacción de los demás personajes alrededor de él; y por último tenemos a los mitos individuales, estrechamente relacionados con el psicoanálisis y que engloban la manifestación de fantasías del inconsciente del sujeto (De la Parra, 3).

La narrativa fantástica de Tolkien yace en las primeras dos categorías, que a su vez se combinan con la quinta, puesto que la propia creación de los dioses y del universo conlleva una división entre el bien y el mal. Además, podemos encontrar en *The Silmarillion* la presencia de los mitos etiológicos, puesto que en este trabajo contemplamos el nacimiento de los seres del universo de Middle-earth, como los enanos, los *ents* (también llamados pastores de árboles) y, por supuesto, los elfos.

### c) *The Silmarillion*: una mitología para Inglaterra

El gusto de Tolkien por las mitologías y el estudio de su concepción nació durante su época de estudiante, en la que pasaba gran parte del tiempo inventando lenguajes (para lo cual tomaba raíces de otras lenguas, sobre todo el finlandés) y escribía poemas a la manera épica de *La Ilíada* o *Beowulf*. Pero no fue sino hasta 1917 que comenzó a plantearse de forma seria el plasmar en papel lo que surgía en su imaginación. De acuerdo con la biografía oficial hecha por Humphrey Carpenter, Tolkien tenía tres poderosas motivaciones: la primera y la más personal para él, su amor hacia la creación y configuración de los lenguajes y que “para desarrollar tales invenciones hasta cierto grado de complejidad, debía crear una <<historia>> en la cual esos lenguajes pudieran crecer” (Carpenter, 105). La segunda, “el deseo de expresar los sentimientos más profundos por medio de la poesía” y que había nacido de las inspiradoras reuniones sostenidas con los miembros del Tea Club and Barrovian Society, la mayoría de ellos fallecidos después de la Primera Guerra Mundial, y de las posteriores tertulias con los Inklings.<sup>11</sup> Y el tercero, y más importante, el anhelo de concebir y otorgarle a Inglaterra una mitología que, desde su punto de vista, fuera digna de la majestuosidad del pueblo inglés, como él mismo afirmó en su momento:

“¡No os ríais! Pero en un tiempo tuve la idea de crear un cuerpo de leyendas más o menos conexas, desde las más grandes, cosmogónicas, hasta el nivel de los cuentos románticos de hadas [...], que pudiera dedicar sencillamente a Inglaterra. Deberían poseer el tono y calidad de lo que yo deseaba, más bien, claro y fresco, oler a nuestro ‘aire’ [...] y aunque poseyeran [...] la elusiva belleza que algunos llaman céltica [...], deberían ser ‘elevadas’, limpias de vulgaridad y aptas para las mentes

---

<sup>11</sup> Tea Club and Barrovian Society fue el primer club literario al que Tolkien perteneció, y que fundó junto con Rob Gilson, Geoffrey Bache Smith y Christopher Wiseman. En él, comenzó a escribir sus primeros poemas que ya incluían personajes y escenas de *The Silmarillion*; sin embargo, el grupo se deshizo después de la Primera Guerra Mundial, con la muerte de Gilson y Smith. Los Inklings, el segundo grupo al que se unió Tolkien y que incluía a figuras como C. S. Lewis, Owen Barfield, y Charles Williams, fue el club en el que el autor comenzó a exponer sus escritos sobre Middle-earth. Se dedicaban a explorar y discutir el género de la fantasía.

más adultas de una tierra largamente embebida en la poesía. [...] Los ciclos deberían estar vinculados en un todo majestuoso, y sin embargo dejar lugar para otras manos y mentes que aportaran música, drama y pintura. Absurdo” (Carpenter, 105).

Está claro, entonces, que *The Silmarillion* tiene como propósito funcionar a la manera de una mitología en toda la extensión de la palabra, por lo que el cuerpo textual necesita cumplir con ciertos requisitos que lo alejan un poco del resto de las obras de su autor y que lo condenan a convertirse en un texto de acceso más complicado, como sucede con muchos de los mitos pertenecientes a las civilizaciones antiguas en el mundo extratextual. El principal reto que presenta *The Silmarillion* es que, precisamente por ser una imitación de las mitologías antiguas, se trata de un texto que hasta la fecha no tiene ni forma ni contenido fijos, lo que no sólo lo convierte en una obra fragmentaria, como ya habíamos dicho, sino que también lo abre a la posibilidad de tener una gran cantidad de diferentes versiones de una misma historia y, en algunos casos, versiones escritas con un estilo diferente, que oscila entre el verso y la prosa. A esto se añade que la obra jamás contó con una versión publicada durante la vida del autor, es decir, que no se sometió a una revisión final del propio Tolkien.

El primer borrador completo de *The Silmarillion* se tituló “Sketch of the Mythology” y fue terminado en 1926, con el objetivo de explicar la historia de Túrin a un amigo de Tolkien.<sup>12</sup> El texto comprendía veintiocho cuartillas y a partir de entonces, éste continuó sufriendo diversos cambios que se hicieron más drásticos cuando Tolkien comenzó a escribir sus obras posteriores, ya que para completar los ciclos en uno solo, se vio obligado a brindar coherencia a todo lo escrito en *The Hobbit* y *The Lord of the Rings*, con respecto a lo ya establecido en su mitología

---

<sup>12</sup> Hoy en día se publica como parte del cuarto volumen de las historias de Middle-earth, *The Shaping of Middle-earth*.

anterior. Tolkien decidió reescribir el texto entero, con el objetivo de sistematizar la información (tarea que jamás completó). Con el paso de los años, diversas cuestiones éticas y filosóficas comenzaron a asaltar su mente y, para la década de los sesenta, la producción creativa respecto a las leyendas de los elfos había cesado casi por completo para dar paso a reflexiones que tenían que ver con las consecuencias de los diferentes dilemas que él presentaba en su obra, como la creación de un lenguaje dentro de una mitología literaria, la manera en que esto afectaba su visión del mundo o la división entre el bien y el mal.

Tolkien falleció el 2 de septiembre de 1973 y correspondió a su hijo Christopher organizar todo el papeleo de su padre para producir una versión más o menos completa, procedimiento que tardó cuatro años en gestarse y que terminaría con la publicación de *The Silmarillion* en 1977.<sup>13</sup> De manera posterior, fueron publicados doce volúmenes en los que se detallan los problemas que surgieron durante la selección y publicación de *The Silmarillion*; es en estos volúmenes, conocidos como *The Histories of Middle-earth*, donde es posible encontrar los borradores y numerosas versiones de casi todos los pasajes y relatos de la versión publicada.

Otro de los factores que complican la lectura de esta obra es la manera en la que está escrita: el autor utilizó un vocabulario muy diferente al presentado en sus trabajos más difundidos, mediante el uso de formas verbales y palabras arcaicas, una sintaxis compleja y un tono que se acerca incluso al de *La Biblia* y otros textos cosmogónicos. El estudioso John Gough hace notar que incluso el propio nombre de la primera sección de la obra remonta con fuerza a la manera en que funcionan los nombres en la épica finlandesa conocida como *Kalevala*: “The very name ‘Ainulindalë’ resonates with the names of the Finnish myth *The Kalevala*, which Tolkien

---

<sup>13</sup> Para esta tarea, Christopher Tolkien contó con la ayuda de Guy Kay quien, inspirado por la experiencia de trabajar con los manuscritos y bocetos de Tolkien, se convertiría más tarde en autor de fantasía, con el universo de Fionavar.

first read as a boy” (Gough, 5). Por su parte, el mito cosmogónico de Tolkien inicia de la siguiente manera:

There was Eru, the One, who in Arda is called Ilúvatar; and he made first the Ainur, the Holy Ones, that were off-spring of his thought, and they were with him before aught else was made. And he spoke to them, propounding to them themes of music; and they sang before him, and he was glad. But for a long while they sang only each alone, or but few together, while the rest hearkened; for each comprehended only that part of the mind of Ilúvatar from which he came, and in the understanding of their brethren they grew but slowly (Tolkien, 2001, 3).

Puede notarse a lo largo de toda la cita un ritmo que genera una musicalidad y, al mismo tiempo, un sentido y tono de grandeza, lo que acentúa tanto el carácter épico del contenido, como la distancia temporal que se crea respecto al lector, intensificada por este velo de misterio en el que el proceso de la Creación es explicado con claridad y a la vez no. La asonancia del sonido de la “s” acompañada de los matices introducidos por otras letras como la “w” y la “m”, ayudan a recrear una imagen de lo sublime, de asombro completo derivado del misterio ocasionado por la vastedad de la figura a la que describen. Es así como se refuerza una sensación de lo inalcanzable que es el acontecimiento de la creación para los seres mortales. En su ensayo “Tolkien’s Creation Myth in *The Silmarillion*—Northern or Not?”, John Gough comenta respecto a la *Ainulindalë* que “the quality of Tolkien’s measured language and the clear logic of this Creation myth are evident. Out of the one initial, awe-full, unknowable mystery of the existence of Eru arises all the rest like a symphony built from a single generative theme” (Gough, 5). Tal como afirma Gough en su comentario, el párrafo de apertura de *The Silmarillion* establece desde un principio la manera en que funcionará el texto: mediante una sinfonía que resulta del uso del vocabulario y una redacción con tintes arcaicos similares a los de los Textos Sagrados.

La distancia temporal es también otra de las problemáticas que sufre *The Silmarillion* para establecer una conexión con el lector, así como la falta de un hilo conductor o figura mediadora que permita cierta familiaridad con el mundo real y que acompañe al lector paso a paso dentro del universo literario, como comenta el mismo Christopher Tolkien respecto a la ausencia de hobbits, los célebres y bonachones personajes característicos de los otros trabajos de su padre: “There is no ‘mediation’ of the kind provided by the hobbits [...] as the link between modern times and the archaic world of dwarves and dragons” (Tolkien, C. vii). En ningún momento de *The Silmarillion* nos es presentado un personaje que tenga la misma falta de conocimientos del mundo que el lector, por lo que éste se siente fuera de lugar, tiempo y esfera de cognición.

A lo largo de esta sección he tocado las aguas de la fantasía para situar *The Silmarillion* dentro de este género literario, y de modo más específico, en el subgénero de la alta fantasía. Esto tuvo como consecuencia indagar dentro del campo de lo mitológico para observar las relaciones que se establecen entre el concepto de mito y la alta fantasía, y, así, enfatizar el porqué de su inclusión en obras pertenecientes a este subgénero, y del enfoque o lectura llevado a cabo en esta tesina. Esta unión nos dirige entonces a la figura heroica, importante elemento que ayuda a establecer una relación con el lector respecto a los valores e ideales que la sociedad a la que el héroe pertenece busca ascender. Sin embargo, dije que la falta de un mediador en *The Silmarillion* dificulta esta relación, más aún cuando este hilo conductor hace uso de un papel protagónico. ¿Cómo funciona entonces el héroe en esta obra de Tolkien? Si los héroes elegidos son protagonistas, ¿qué hay en ellos para que el lector se sienta identificado? ¿Funcionan de la misma manera en que lo hacen aquéllos que protagonizan los mitos antiguos? ¿O han adquirido nuevas características para adaptarse a las convenciones de la literatura de fantasía? Para responder estas

preguntas es necesario definir al héroe y proporcionar sus características, para así aterrizar en el análisis de los personajes elegidos.

## CAPÍTULO II.

### ELFOS, HOMBRES Y DIOSES: EL HÉROE EN EL UNIVERSO DE TOLKIEN

Great heroes need great sorrows and burdens,  
or half their greatness goes unnoticed.  
It is all part of the fairy tale.  
*Peter S. Beagle*

En el último apartado del capítulo primero hablé tanto del proceso de concepción de *The Silmarillion*, y de sus principales características literarias, como de la materialidad del texto y las problemáticas ocasionadas por el eterno proceso de reescritura, modificación y revisión al que la obra fue sometida, lo que trajo como consecuencia que hasta la fecha no haya una versión terminada de ésta. A esto hay que sumar el hecho de que muchas de las historias narradas cuentan con más de un final, y, en algunos casos, sin uno propio, tal y como sucede en las mitologías de las civilizaciones antiguas.

Antes de continuar este recorrido por la narrativa y los personajes de Tolkien, y con el propósito de retomar lo presentado en el capítulo anterior, comenzaré esta sección al establecer de la manera más clara posible lo que es un héroe épico, así como sus principales características. Incluyo también nociones básicas del concepto de héroe trágico, ya que considero que ambas figuras están relacionadas y que Tolkien utiliza mezclas conformadas por ellas para dar vida a algunos de los personajes que analizaré en la siguiente sección.

Ésta última comprenderá una breve introducción a cada personaje, en la que se verán reflejados los motivos de mi elección de cada uno de ellos. De manera posterior, el resto del capítulo estará dedicado a la comparación organizada por temas, los cuales están ordenados a partir de lo que ocurre en cada uno de los eventos a lo largo de la vida de los personajes, de manera cronológica, en la obra.

### **a) Hazañas y caídas: la figura del héroe épico y del héroe trágico**

Para poder aterrizar en la figura a la que hemos elegido como centro del análisis, es necesario obtener una explicación sencilla y clara de lo que es un héroe en su perspectiva más general. Después, haré un breve repaso de la forma en que los críticos Joseph John Campbell y Northrop Frye trabajan con este concepto, y concluiré con una comparación de su análisis con el concepto de héroe trágico utilizado por Aristóteles.

De acuerdo con el *Diccionario de la Real Academia Española*, la palabra “héroe” proviene del latín “heros, -ōis”, y ésta del griego “ἦρωξ”. El concepto puede estar definido de las siguientes maneras: “Varón ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes.// 2. Hombre que lleva a cabo una acción heroica.// 3. Personaje principal de un poema o relato en que se representa una acción, y especialmente del épico.// 4. Personaje de carácter elevado en la epopeya.// 5. En la mitología antigua, el nacido de un dios o una diosa y de una persona humana, por lo cual le reputaban más que hombre y menos que dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc.” (DRAE, 2013, versión en línea).

Como podemos observar, las cinco definiciones tienen aspectos en común, aunque cada una profundiza más que la anterior y se acerca de manera gradual a la noción de héroe épico. Todas comparten la característica, aunque sea de manera implícita, de que el personaje heroico acomete alguna acción que lo eleva por encima de los demás seres a su alrededor; asimismo, la última definición ya crea una conexión directa con los conceptos de mito y mitología explicados anteriormente. Con base en esto puede decirse que el héroe épico tiende a ser un personaje guerrero, activo e incansable, que supera todo tipo de pruebas y obstáculos con tal de cumplir con su meta, la cual corresponde a un objetivo concreto y, a veces, inamovible. John Campbell, en *The Hero with a Thousand Faces*, lo pone bajo la perspectiva de que es a través de los héroes,

quienes tienen un carácter más o menos parecido al humano, que se cumple el destino del mundo (Campbell, 315).

El estudio que realiza Campbell en este libro me parece relevante para el análisis porque habla de la transmutabilidad de las características heroicas a lo largo de la historia, es decir, cómo éstas se heredan por medio de influencias culturales y las maneras en que dichos rasgos aparecen en distintos textos pertenecientes a diversos géneros. Al hablar del héroe épico, o mítico, se habla de una figura que posee una gran fuerza física, inteligencia y un fuerte sentido de la nobleza, además de que encarna valores que la sociedad misma ha designado como importantes dentro de su comunidad. Desde los inicios de la civilización hasta nuestros días, las diversas sociedades han insertado y moldeado la figura heroica de modo que forme parte de los pilares fundamentales sobre los que se construyen las nociones de los valores de cada época; es decir, hay una especie de patrón bajo el cual están establecidos los preceptos heroicos y éstos cambian de acuerdo con el paso del tiempo. De ahí que Campbell diga que el héroe puede poseer mil caras o hasta más: tanto su figura como los mitos en los que aparece son reinventados por cada generación, para que reflejen las inquietudes y los ideales de su momento histórico, y sigan una especie de patrón narrativo y temático.

La fórmula que presenta Campbell no pretende ser una receta que deba seguirse al pie de la letra, sino todo lo contrario: ilustra los diferentes acontecimientos y motivaciones a los que se somete el héroe durante su travesía sin que éstos tengan que obedecerse en el orden establecido. De la misma manera, cada una de estas etapas o fases se representa de diferentes formas: lo que en tiempos remotos podría haber sido la figura de un chamán, se retoma en historias mucho más actuales bajo la figura de algún tipo de mentor, como, por ejemplo, un doctor o un bibliotecario. La disección del mito hecha por Campbell es parecida a lo que Valdimir Propp emplea en *La morfología del cuento*, un estudio enfocado en los eventos que forman parte del cuento folclórico,

a los cuales Propp denomina funciones. Sin embargo, mientras que Propp está más enfocado en una visión general, con ideas influenciadas por el formalismo ruso, el análisis de Campbell es mucho más específico y rico en detalles respecto a la figura protagónica de cada aventura, además de que tiene una fuerte carga psicoanalítica. A pesar de que no pretendo utilizar el patrón propuesto por Campbell para mi análisis, sino uno propio, sí hay semejanzas entre ellos, y me parece necesario exponer de manera breve el modo en que este autor trabaja la figura heroica para establecer conexiones respecto al enfoque temático de mi propuesta.

Las etapas que presenta Campbell son las siguientes: la primera y la más importante, la introducción del héroe dentro de su mundo ordinario, momento en el que lo conocemos y entablamos una relación con él.<sup>14</sup> La segunda etapa es el llamado a la aventura, que a su vez está seguida por la reticencia del protagonista a abandonar la vida tranquila que llevaba hasta ese momento. Es en este punto donde se da la aparición y orientación del mentor, que puede ser una figura anciana o paternal que aconseja al héroe o le otorga algún tipo de artefacto, sea mágico o no, que le permita comenzar su aventura. Después viene la entrada del héroe al mundo de la aventura, el punto en que la trama comienza a avanzar y permite al héroe sufrir una serie de cambios que lo obligan a conocerse de otra manera; lo que lleva a la sexta fase del patrón: el hallazgo de diferentes aliados, enemigos menores y la confrontación con pruebas de dificultad moderada.

La séptima etapa consiste en la llegada del héroe al objeto deseado, que puede ser un arma, la adquisición de algún conocimiento o el rescate de su amada. Es el punto clave de la búsqueda. Además, es una fase en la que el héroe se enfrenta, por lo general, a un peligro mucho mayor que los experimentados hasta ese momento, como podría ser un dragón. Es aquí donde

---

<sup>14</sup> La manera en que expongo las etapas identificadas por Campbell es una síntesis de diferentes secciones del primer capítulo de su libro *The Hero with a Thousand Faces*, anexo en la bibliografía.

entra la octava etapa, la cual considero una de las más importantes: el héroe se enfrenta a la posibilidad de la muerte. Es el punto máximo de su vida, donde se entrelazan emociones y anhelos; la exposición a tal grado de vulnerabilidad es lo que lo ayuda a mantenerse vivo y de ese modo conseguir el tesoro, hecho que corresponde a la novena fase. Sin embargo, las desventuras del héroe no terminan aquí. Campbell sitúa el camino de vuelta a casa como la décima etapa de su patrón, un momento en el que el héroe tiene que demostrar sus habilidades para poder escapar del escondite del tesoro. En otros casos, esta etapa puede ser utilizada también como una especie de reencuentro con algún ser que forma parte importante del crecimiento del héroe, tanto físico como emocional.

La décimo primera etapa es aquella que podríamos considerar como una resurrección. El héroe sufre un tipo de recaída muy parecida a la de la octava etapa y, una vez más, sale victorioso. Al mismo tiempo, también se refiere al cambio final que sufre el personaje como consecuencia de su viaje: no es el mismo de antes y su victoria le ha otorgado una nueva perspectiva del mundo. De esta manera, Campbell nos lleva a la décimo segunda y última fase de la fórmula, y que se enlaza de manera estrecha con la anterior: el retorno del héroe a su hogar y la presencia del objeto de su búsqueda con él (en caso de ser un arma o una persona) o dentro de él (como poderes mágicos o sabiduría).

Otro aspecto que hay que destacar respecto a esta figura es la importancia que adquiere el nombre del personaje, ya que no sólo funciona como el primer rasgo que lo definirá durante toda su hazaña, sino que también ayuda a la caracterización de su personalidad. Muchas veces esta caracterización se ve reforzada por el uso de epítetos, los cuales solidifican y, en ocasiones, sientan las bases de lo que será el destino del héroe.

Como dije en un principio, no todas las etapas son necesarias para la repetición del mito heroico en sus diversas formas: cada fase es intercambiable en muchos de los casos con otras, y

también puede haber sustituciones o, inclusive, añadiduras. Varias de las denominaciones que Campbell utiliza corresponden con algunos de los ejes temáticos de mi análisis, lo que a mi parecer refuerza tanto su visión de la transmutabilidad de los mitos, como mi propuesta de analizar a los personajes de Tolkien como distintas visiones de un todo.

Por otra parte, el crítico Northrop Frye, en su libro *Anatomy of Criticism* ofrece una clasificación de la figura heroica en cinco vertientes, lo que permite obtener una noción más clara de las diferencias entre los tipos de héroe y, al mismo tiempo, el hilo mediante el cual están todos unidos. De acuerdo con Frye, “fictions, [...], may be classified, not morally, but by the hero's power of action, which may be greater than ours, less, or roughly the same” (Frye, 2000, 33). Es por medio de esta jerarquía que Frye establece primero al héroe mítico, parecido al que propone Campbell en su análisis, y al cual define como: “A divine being, and the story about him will be a myth in the common sense of a story about a god” (Frye, 33). Según Frye, se trata de una figura de naturaleza divina que está fuera del alcance de los hombres mortales y también del entorno de éstos. Su contraparte, denominada héroe irónico, representa un personaje que no tiene ningún tipo de poder divino ni sobrehumano y que, a pesar de ello, consigue escapar y resolver todos los obstáculos. Su inteligencia y su poder son inferiores a los del lector (Frye, 34).

Después Frye presenta al héroe romántico, que también pertenece al mundo de lo no humano, como el primero, pero no es por completo invulnerable. Posee aptitudes y habilidades maravillosas, aunque no se ve a sí mismo como tal. Frye lo define como un héroe que se mueve dentro de un mundo en el que las leyes de la naturaleza están suspendidas de manera temporal. Es el héroe perteneciente a las fábulas y relatos que se acercan a lo literario, como las leyendas del Rey Arturo (Frye, 33).

Por último, Frye habla del héroe mimético, al cual divide en dos: el mimético inferior, y el mimético superior. El primero es un personaje que está en el mismo nivel de los seres humanos

comunes y corrientes, y en el mismo entorno que éstos. Establecen una empatía con el lector y, al mismo tiempo, se apartan del héroe común (Frye, 34). Es un concepto que se acerca más al de “antihéroe”, figura que cumple con muchas de las características heroicas pero cuyas acciones no son del todo bien vistas. El segundo es aquél que está por encima de los hombres pero no de su entorno natural. Se trata de un héroe que tiene pasiones, autoridad, emociones y poderosos modos de expresión (Frye, 34). A pesar de ello, y como dice Frye, “what he does is subject both to social criticism and to the order of nature” (Frye, 34). Es el héroe que pertenece a la tragedia y a la épica, lo que lo acerca un poco al aspecto mítico, sin que se convierta en un ser invencible. No es otro que el héroe trágico descendiente de la visión aristotélica y su concepción de la tragedia.

De acuerdo con la *Poética* de Aristóteles, la tragedia es “la imitación de una acción elevada, completa en sí misma; enriquecida en el lenguaje, [...], presentada en forma dramática, no como narración, sino con incidentes que excitan piedad y temor, mediante los cuales realizan la catarsis de tales emociones” (Aristóteles, 10). El héroe trágico, entonces, es aquel personaje que enfrenta un destino fatal pero no desea ser parte de él, y lucha por todos los medios posibles para poder evitarlo. Se trata de un enfrentamiento contra la imposibilidad, puesto que es el mismo anhelo de evitar su destino lo que lo lleva a él. De ahí que se considere el personaje esencial de la tragedia: a pesar de que puede conseguir tener alguna victoria esporádica, es perseguido por su propia maldición y termina por destruirse a sí mismo y a los que lo rodean.

El héroe trágico, a diferencia del épico, demuestra su condición humana mediante la flaqueza y la debilidad a las que es sometido por parte de las fuerzas que mueven al mundo. Sufre de un trauma por su identidad, dado que al buscar un escape de su destino, también se olvida de sí mismo y de quién es. Esta actitud de derrota sucede sobre todo cuando el personaje se enfrenta a situaciones en las que tiene que asumir una responsabilidad absoluta o sacrificarse a sí mismo para poder cumplir su destino. Esta reticencia es lo que ocasiona que el cumplimiento de su

fatalidad adquiriera un tono épico y glorioso. Además, se trata de una figura solitaria que vive bajo una nube de dolor y fe. El dolor lo mantiene con vida y la fe le permite continuar con su búsqueda. Es inflexible y adusto, no se deja manejar por los demás y necesita ser constante respecto a sus acciones, ya que esto le da la sensación de que controla sus pasos y su camino.

Pese a que ambas perspectivas heroicas presentan diferencias entre sí, tanto el héroe épico como el trágico comparten características que permiten hacer una sutil combinación como sucede en el caso de algunos de los personajes de *The Silmarillion*, hecho que se verá a continuación. Esta mezcla enriquece los alcances de la literatura de fantasía dado que facilita la exploración tanto del aspecto épico y aventurero de la búsqueda a la que se enfrenta el protagonista, como los aspectos humanos y los demonios internos que se generan como consecuencia del emprendimiento de su misión.

#### **b) Melkor, Fëanor, Beren y Túrin: historias entrelazadas y héroes mezclados**

La fragmentación que presenta *The Silmarillion* repercutió en el momento de hacer la selección de los personajes a analizar, así como en la manera en que se abordaría cada uno de los pasajes en que éstos aparecen. Sin embargo, el verdadero obstáculo recayó en la gran variedad y número de personajes que incluye *The Silmarillion*, algunos de los cuales aparecen sólo una vez a lo largo de toda la obra. Hay otros casos en los que los personajes de los que se habla ni siquiera forman parte de la narrativa y funcionan como una simple referencia, tanto a otros textos, como al índice de nombres que se encuentra al final del libro. También hay casos excepcionales en los que el personaje sólo se menciona al inicio de la obra pero adquiere una fuerza súbita casi al final, como

sucede con Olórin, quien no es otro que Gandalf (también llamado Mithrandir), y que se vuelve una figura esencial para el desarrollo de la trilogía de *The Lord of the Rings*.

Pese a que estas condiciones redujeron en gran parte la selección, aún quedaban muchos protagonistas entre los cuales elegir, todos y cada uno de ellos con historias bien cimentadas y, al mismo tiempo, con los requisitos necesarios para formar parte del análisis. Al final, la última etapa de selección fue el resultado de una valoración en la que se tomaron en cuenta la importancia y el papel que tiene cada uno de los protagonistas dentro de toda la trama en general de la obra y no sólo en una de sus secciones, así como la prominencia con la que los personajes intervienen en la trama una vez concluida su historia. Es así como fueron elegidos Melkor, Fëanor, Beren y Túrin. Si bien *The Silmarillion* no cuenta con un protagonista principal al que el narrador se dedique de manera completa, y que establezca lazos íntimos de identidad con el lector, considero que es en estos cuatro personajes donde se apoyan los principales ejes tanto temáticos como narrativos de toda la obra.

Proporcionar un resumen de las historias de estos cuatro personajes es una tarea que resultaría en un extenso sumario de todo *The Silmarillion*, debido a que la historia central, la Guerra de los Elfos contra Morgoth, hace que los cuatro se vean involucrados en ella incluso de manera involuntaria, y el comenzar a hablar de uno terminaría por incluir a los otros tres de una u otra manera. Esta problemática refuerza el aspecto mitológico de la obra, y, al mismo tiempo, crea una autoreferencialidad que ayuda a que *The Silmarillion* pueda sostenerse por sí mismo.

Sin embargo, sí hay una jerarquía entre los personajes que queda establecida desde su origen. Melkor, a quien posteriormente se le llama Morgoth, es una fuerza divina, una figura que pertenece al momento de la creación del universo, y que conforme avanza la historia, va perdiendo parte de su poder divino y se acerca más al del mundo mortal, como consecuencia de

sus acciones.<sup>15</sup> A pesar de que él es el verdadero antagonista de toda la obra, decido trabajarlo como una extensión de la figura heroica porque comparte características asociadas a lo humano tanto con el resto de los héroes de *The Silmarillion* como con otros pertenecientes a los poemas épicos de la antigüedad, y al mismo tiempo, con un lector ideal que se sienta identificado con aquellos rasgos. Además, es Melkor quien establece una serie de patrones de figuras caídas en plena gloria, esquema que se repetirá en otros personajes que viven esta “caída” con distintos niveles de gravedad y por diferentes motivos.

Fëanor, el primer héroe de la lista, por así decirlo, es un elfo, pero no cualquiera, sino aquél que crea los Silmarils, las tres joyas que se convertirán en la ambición y el motivo de perdición de todos sus descendientes y contemporáneos, a tal grado que todo aquél que se inmiscuya en los asuntos de los elfos quedará atado a la maldición que cargan las preciadas joyas. A esto hay que añadir que es él quien llama “Morgoth” a Melkor por primera vez, y lo denomina Enemigo y Señor Oscuro.

Los dos siguientes personajes, Beren y Túrin, comparten la característica de ser hombres mortales y, por lo tanto, gozan de una jerarquía menor frente a los dioses. A pesar de esto, sus historias no podrían ser más diferentes. Beren, el único superviviente de la familia de su padre, es quizá el héroe que mejor encarna las convenciones de la figura llevadas a la fantasía: no tiene propósito alguno hasta que conoce a Lúthien, la elfa más hermosa de todo Middle-earth, de quien se enamora. Sin embargo, el Rey Thingol de Doriath, padre de Lúthien, está reacio a otorgarle la mano de su hija, por lo que le pone como condición la obtención de uno de los Silmarils, las joyas perdidas de Fëanor, en las que profundizaremos más adelante. Es así como Beren se embarca en una búsqueda inspirada por el amor, la valentía y la buena fortuna.

---

<sup>15</sup> Para propósitos de este trabajo, y con el objetivo de conservar una mayor cohesión en cuanto al manejo de nombres de los personajes, utilizaré Melkor para referirme a este personaje durante todo el análisis.

Por último, tenemos a Túrin, que de cierta manera es el héroe opuesto a Beren y se acerca más a la noción de héroe trágico que a la de héroe épico en algunos aspectos. Túrin es esclavo de su propio destino, y pese a que no llega a tener un contacto directo con los Silmarils, se ve arrastrado por la maldición que éstos llevan consigo debido a las acciones de su padre. Al mismo tiempo, Túrin es maldecido por Morgoth, quien sella su destino gracias a la intervención de una figura muy común, tanto en la literatura de fantasía como en algunas otras mitologías: un dragón. Túrin es el héroe que se enfrenta a la maldad en la peor de sus formas, mediante un despliegue trágico de espantosas injurias de las que no puede escapar desde el momento de su nacimiento.

Para cada uno de los apartados temáticos, se seguirá el orden establecido en las descripciones anteriores: se empezará primero por analizar a Melkor para finalizar cada sección con Túrin. Gracias a esta modalidad, será posible establecer de manera más práctica y directa tanto similitudes como diferencias entre los personajes y, al mismo tiempo, hacer referencia al apartado teórico mediante pequeños bloques de información. A su vez, esto permitirá conocer la historia de cada personaje poco a poco y de una forma menos densa, para que se presente junto con el avance del análisis. Es así como entro en materia.

## **b) La aventura épica: temas recurrentes entre los cuatro personajes**

### **-La maldición del origen**

Por lo general, cuando se habla del origen del héroe hay un numeroso grupo de conceptos que se acumulan en torno a este suceso y uno de ellos, y quizá el más importante, es la posibilidad de la predestinación. La mayoría de los héroes épicos de los poemas antiguos nacen

con un propósito, sin importar que lo conozcan o no, puesto que conforme su historia empieza a caminar, descubren hacia dónde los lleva el sendero. Tarde o temprano, se ven en la necesidad de enfrentarse con lo que está destinado a suceder, y por lo tanto, aceptarlo, como se dijo en el apartado de las características heroicas. ¿Funciona de esta manera el origen de los héroes en *The Silmarillion*, como parte de una noción de destino o resultado de una profecía? Sí y no.

Por un lado, la respuesta es afirmativa, debido a que muchos de los personajes en la obra, entre ellos los seleccionados, llevan a cabo algunas de sus acciones en relación con sucesos narrados con anterioridad (a excepción de Melkor). Por el otro, hay personajes que no tienen un destino trazado como tal, pero lo construyen conforme crecen y se relacionan con objetos mágicos y otros personajes. En algunos casos, las acciones pueden verse como consecuencia de haber recibido ya sea un regalo o la extensión de una maldición originalmente proclamada contra alguno de sus antepasados, ya sea el padre, un abuelo o, en el caso de Fëanor, un líder. He ahí uno de los rasgos perturbadores de lo que conocemos como destino: se impone al héroe gracias al poder de alguien o algo más, incluso antes de su nacimiento, como veremos más adelante en uno de nuestros casos en particular.

Todo origen supone una creación y en el caso de *The Silmarillion* este concepto se toma de manera literal y el lector es testigo de cómo Tolkien comienza la narración de su obra a partir del momento en que dicha creación sucede. Para el presente trabajo, el pasaje de la creación es de suma importancia porque el primero de los personajes propuestos tiene su origen durante éste. Por lo tanto, me referiré al mito creacionista presente en la obra, para después ahondar en lo que son los orígenes de los personajes.

Como se dijo en el capítulo uno, *The Silmarillion* inicia con la *Ainulindalë*, el relato de la creación del mundo, al partir del cual somos testigos de cómo el autor traslada los elementos más comunes de las mitologías presentes en la historia de la humanidad a su propia historia, y se

adentra en el género de la *mitopoeia*, es decir, el integrar elementos tradicionales propios de la mitología en un trabajo de ficción. Me parece importante presentar un resumen conciso de este pasaje porque es a partir de éste que se originan todas las tramas posteriores.

La *Ainulindalë* presenta a Ilúvatar, el Único (también llamado Eru), una fuerza creadora de la que se originan los Ainur, seres que funcionan como extensiones de su propio pensamiento a quienes les enseña temas de música, para su deleite personal. Durante una reunión en la que todos los Ainur son convocados, Ilúvatar propone el inicio de un canto más poderoso que los anteriores, en el que los Ainur podrán adornar la música con sus propios pensamientos: “And it came to pass that Ilúvatar called together all the Ainur and declared to them a mighty theme, unfolding to them things greater and more wonderful than he had yet revealed” (Tolkien, 3). De repente, el más poderoso de los Ainur, Melkor, intenta sobrepasar el poder de Ilúvatar al no seguir las instrucciones dictadas por Eru en la música, con la intención de crear algo por sí solo y obtener gloria imperecedera por ello: “To Melkor among the Ainur had been given the greatest gifts of power and knowledge, and he had a share in all the gifts of his brethren” (Tolkien, 4).

Es así como empieza una batalla sonora, enfrentando la suave y bella melodía de los vástagos del dios creador contra la estridente y violenta música de Melkor quien, a pesar de todo, también es un vástago del propio Ilúvatar. Éste hace uso de su poder y le hace ver que no puede crear nada que no tenga su más remoto origen dentro de él: “And thou, Melkor, shalt see that no theme may be played that hath not its uttermost source in me, nor can any alter the music in my despite. For he that attempteth this shall prove but mine instrument in the devising of things more wonderful, which he himself hath not imagined” (Tolkien; 2001, 6). Una vez dichas estas palabras, Eru asombra a los demás Ainur al demostrarles, abajo en el Vacío, todo aquello que han creado gracias a su música, una visión de todo a lo que le han dado forma por medio de sus voces: “Behold your Music! This is your minstrelsy; and each of you shall find contained herein,

amid the design that I set before you, all those things which it may seem that he himself devised or added” (Tolkien, 6). Ilúvatar, conmovido por las reacciones de los Ainur, decide solidificar esa visión y crear “un mundo que es”, al cual llama Æa.<sup>16</sup>

Los Ainur se enamoran del producto de su propia música y algunos de ellos, entre quienes se encuentra Melkor, deciden bajar a morar en él, para mantener y expandir la belleza de la música de Ilúvatar. Pero Melkor, consumido en odio por la presencia de Eru y sediento de poder, inicia una guerra por el dominio del mundo contra los demás Ainur que descendieron a la tierra (a quienes a partir de este momento se les conocerá como los Valar), con el eterno propósito de adueñarse del mundo de Æa para su propio beneficio y poner a los demás poderes a su servicio. Este enfrentamiento modifica, cambia, y en cierto modo destruye, el lugar recién creado, y es así como inicia la historia de los días de Middle-earth: mediante el caos. Es aquí donde termina la *Ainulindalë* y comienza el *Quenta Silmarillion*.

Como podemos observar, Melkor no es un héroe tal y como lo plantean Campbell o Aristóteles, sino el antagonista de toda la historia de Middle-earth. Es él quien comienza la corrupción del universo y quien crea los futuros obstáculos a los que se verán enfrentados los distintos personajes de *The Silmarillion*. Sin embargo, su concepción inicial como parte del pensamiento de Eru demuestra que, en un inicio, se trataba de un personaje destinado a hacer el bien y modelar el mundo de acuerdo con la visión del dios superior, es decir, un personaje con ciertos toques heroicos, un destino por cumplir y acciones por realizar. Al mismo tiempo, se trata de una figura cuyo origen es divino en todo el sentido de la palabra: desde el momento en que el lector ve a Melkor como un ente poderoso e incluso espera que éste realice grandes cosas durante la música de la Creación.

---

<sup>16</sup> Æa no es solamente el nombre del mundo en el idioma de los elfos, sino que también es la primera palabra que Ilúvatar pronuncia para referirse a él y, al hacerlo, lo hace existir. Arda es el nombre utilizado para referirse al Reino de Manwë Súlimo, el rey de los valar.

Durante la *Ainulindalë*, el personaje se describe como el único de los Ainur que busca llevar sus poderes más allá de los designios de Ilúvatar: “He had gone often alone into the void places seeking the Imperishable Flame; for desire grew hot within him to bring into Being things of his own, and it seemed to him that Ilúvatar took no thought for the Void, and he was impatient of its emptiness” (Tolkien, 4). La cita anterior demuestra tanto la sed de acción que sufre Melkor, como el principal motivo de todas sus acciones posteriores: Melkor quiere crear, quiere hacer algo por sí mismo y, de cierta manera, se embarca en una búsqueda eterna que no le otorgará ninguna recompensa: “Yet he found not the Fire, for it is with Ilúvatar. But being alone he had begun to conceive thoughts of his own unlike those of his brethren” (Tolkien, 4). Melkor es el héroe rebelde que quiere emular las grandes hazañas de una fuerza superior a la propia, y que en este caso resulta ser una fuerza divina. Es este mismo carácter divino el que ocasiona que sus fallas no sólo sean abismales por tener la responsabilidad de ser uno de los guardianes de Eä (en un principio, sino que también sean errores mucho más complicados de reparar (hecho que nunca sucede).

El centro del conflicto que vive Melkor desde el momento en que aparece por primera vez recae en el hecho de que, incluso antes de que él exista como tal, sus designios ya están manejados por Ilúvatar, es decir, Melkor está condenado a un destino maldito del que no puede escapar aunque así lo quiera. Si bien la rebeldía del personaje puede verse como una falla de sí mismo, el hecho de que haya sido creado por un ente superior, y que éste incluso enfatice la imposibilidad de crear cosas que estén fuera de su pensamiento, nos indica que es Eru mismo quien designa a Melkor como el catalizador de los males del mundo. El destino de Melkor como una figura malévola forma parte de los designios de Ilúvatar para que la creación del universo continúe; de ahí que a pesar del sufrimiento que Melkor ocasiona a la gran mayoría de los personajes de manera posterior, no haya una interrupción por parte de Eru. Lo único que se limita

a hacer el dios creador es aconsejar a los otros Valar respecto a qué medidas tomar para contrarrestar el enorme poder de Melkor en Middle-earth.

De este modo, podemos decir que Melkor, a pesar de sus intenciones antagónicas, es una extensión de la figura heroica y, sobre todo, del héroe trágico, pues se trata de un personaje que busca por todos los medios ir en contra de su destino mediante la oposición a todas las acciones de Ilúvatar, pero que, al mismo tiempo, cumple su destino al hacerlo. Posee todas las características heroicas que lo podrían haber llevado por el camino del bien, pero éstas quedan opacadas por su codicia y el miedo que le tiene a Eru, principales fallas de su caída, de la cual hablaremos en un apartado posterior. Por otro lado, Melkor empieza como una representación de la figura mítica definida por Campbell: un poder que sobrepasa la comprensión y fuerza humanas y que coloca al personaje por encima del mundo de lo humano y lo mortal, que en este caso incluye tanto a los elfos como a los hombres, y, de manera extratextual, al mismo lector.

En segundo lugar, tenemos a Fëanor, quien está considerado como uno de los elfos más importantes en la historia de Middle-earth debido a que, gracias a él, sucedieron las desgracias de los demás personajes. Si bien este personaje no está sometido a una condena desde un inicio, como sucede con Melkor o con Túrin, su nacimiento sí establece ciertos motivos que lo obligarán a tomar las decisiones que desencadenen la creación de los Silmarils y en el exilio de los elfos de Valinor. Fëanor es el hijo de Finwë, uno de los tres líderes elfos que guiaron a su pueblo a la tierra bendita donde habitan los Valar. Pertenece a la casa de los Noldor, el grupo de elfos más renombrado, debido a que son los protagonistas de todas las historias y aventuras narradas en *The Silmarillion*. Son artesanos y luchadores incansables que se dedican, sobre todo, a la creación de tesoros y labores manuales, además de ser excelentes guerreros. Debido a las palabras malvadas de Morgoth, son los primeros en fabricar armas para la guerra, así como los primeros en

utilizarlas contra su propia gente: “the Noldor began the smithying of swords and axes and spears. Shields also they made displaying the tokens of many houses and [...] Fëanor made a secret forge and there he tempered fell swords for himself and for his sons” (Tolkien, 60).

El principal conflicto que encontramos en Fëanor, desde su nacimiento, es la pérdida de su madre, Míriel, cuyo embarazo es tan agotador que termina por consumir sus fuerzas vitales al poco tiempo de dar a luz: “But in the bearing of her son, Míriel was consumed in spirit and body; and after his birth she yearned for release from the labours of living” (Tolkien, 64). El autor, además, hace énfasis en que, pese a que el nombre original de Fëanor es Curufinwë, es la propia Míriel quien decide llamarle como se le conoce, Fëanor, nombre que significa “espíritu de fuego”, lo que establece de manera sutil que todo lo que está alrededor de Fëanor queda consumido en llamas. La muerte de Míriel crea un trauma tanto a Fëanor como a su padre, quien, al mismo tiempo, posiciona a Fëanor como su máximo objeto de adoración: “But the shadow of Míriel did not depart from the house of Finwë, nor from his heart; and of all whom he loved Fëanor had ever the chief share of his thought” (Tolkien, 66). Finwë se dedica a cuidar, educar y preparar a su hijo para la vida adulta, y Fëanor se convierte en un elfo poderoso y lleno de energía como si un fuego lo avivara por dentro: “and Fëanor grew swiftly, as if a secret fire were kindled within him. He was tall, and fair of face, and masterful, his eyes piercingly bright and his hair raven-dark; in the pursuit of all his purposes eager and steadfast” (Tolkien, 65).

Es así como tenemos las primeras características que definen a Fëanor como un héroe: un carácter fuerte e impenetrable y un trauma familiar que tienen como consecuencia una alienación emocional, pues sólo parece entenderse con su padre y, después de un tiempo, con sus siete hijos. Es un personaje inteligente, educado y valeroso, al que su padre ha inculcado todas las enseñanzas de Valinor, el respeto por los Valar y la historia de la llegada de los elfos al Reino Bendito como medida de protección contra la creciente oscuridad de Melkor en Middle-earth, al

otro lado del mar. Sin embargo, para el tiempo en que Fëanor nace y crece en Valinor, Melkor ha sido derrotado por primera vez y cumple una larga condena de tres edades en los salones de Valinor, por lo que la historia de los peligros ocasionados por él en Middle-earth parece más una leyenda que una realidad, hecho que Fëanor comienza a cuestionar poco a poco conforme pasa el tiempo y se vuelve más ágil de mente y diestro con las manos.

Los conflictos internos de Fëanor aumentan cuando su padre decide casarse de nuevo con una elfa perteneciente a la casa de los Vanyar, Indis, con quien procrea a dos hijos más: Fingolfin y Finarfin. Éste es un hecho que no le agrada del todo a Fëanor, quien se aparta de la familia con el paso de los años, lo que ocasiona una brecha dentro de la casa real que, de acuerdo con las palabras del autor, desembocará en acontecimientos tristes y desdichados:

In those unhappy things which later came to pass, and in which Fëanor was the leader, many saw the effect of this breach within the house of Finwë, judging that if Finwë had endured his loss and been content with the fathering of his mighty son, the courses of Fëanor would have been otherwise, and great evil might have been prevented; for the sorrow and the strife in the house of Finwë is graven in the memory of the Noldorin Elves (Tolkien, 66).

Fëanor no está predestinado a la frustración y al sufrimiento en un principio, y el hecho de que parezca estarlo poco después de las segundas nupcias de su padre indicaría que si tal destino existe, no fue ocasionado por él mismo. La cita anterior parece señalar que es Finwë mismo quien ocasiona un cambio en el ritmo de las cosas al consumir un nuevo matrimonio, y esta decisión aleja a Fëanor de él, de su casa, y, a largo plazo, de Valinor y el resto de su pueblo.

A pesar de ser un elfo, y tener características únicas establecidas por Tolkien, como la prolongación de la vida mientras su cuerpo no sea destruido o el paso del mundo no lo someta a un cansancio absoluto, los motivos que mueven a Fëanor son humanos de manera casi absoluta.

Si lo consideramos bajo los preceptos de Frye, quedaría en la categoría del héroe mimético superior que encaja con la noción del héroe trágico más que del héroe épico, debido a que se trata de un personaje que comienza en un punto alto de su existencia (al igual que Melkor), y termina por dirigirse hacia una vorágine marcada por la tragedia sin que esto le quite el valor épico a sus hazañas, como veremos más adelante.

Nuestro tercer protagonista es Beren, un hombre mortal que se ve envuelto en las desventuras de los Noldor por un motivo muy diferente al de los dos personajes ya presentados: el amor. De ahí que incluso dentro del texto, su historia se considere como un relato poco usual que arroja luz a los acontecimientos oscuros que lo rodean: “Among the tales of sorrow and of ruin that come down to us from the darkness of those days there are yet some in which amid weeping there is joy and under the shadow of death light that endures” (Tolkien, 190).

Beren es un hombre que inicia su historia como parte de la compañía de su padre, Barahir, quien dirige a un grupo de hombres guerreros que logra escapar de una de las grandes batallas de Beleriand y se refugia en la meseta de Dorthonion, destruyendo a todos los súbditos de Melkor en su camino. Sin embargo, Melkor encomienda a su lugarteniente Sauron que los atrape a todos en una emboscada, plan que tiene éxito salvo por el hecho de que Beren logra escapar y termina como cazador y fugitivo dentro del mismo territorio.<sup>17</sup> En un principio, a Beren lo mueve la muerte de su padre a manos del enemigo y quiere cobrar venganza, pero conforme avanzamos en su historia podemos observar que el carácter de Beren es mucho más fuerte que la ira y el rencor, y que además posee una naturaleza mucho menos bélica que la de sus contrapartes: “Thereafter for four years more Beren wandered still upon Dorthonion, a solitary outlaw; but he became the

---

<sup>17</sup> Sauron, el lugarteniente de Melkor, no es otro que el que posterior enemigo de los protagonistas en *The Lord of the Rings*.

friend of birds and beasts, and they aided him, and did not betray him and from that time forth he ate no flesh nor slew any living thing that was not in the service of Morgoth” (Tolkien, 192). Esto ocasionará que sus motivos personales para emprender su aventura tengan más que ver con el escape de la prisión natural en la que lo encerraron y la esperanza de obtener un poco de ayuda y un lugar seguro para reposar, aunque éste no sea eterno. Esto se ve reflejado en el súbito deseo que surge en su interior de introducirse en la tierra de Doriath, el Reino Escondido de Thingol, un elfo, y Melian, una Maia.<sup>18</sup>

Beren y sus familiares pertenecen a una de las casas reales de los hombres mortales, la casa de Bëor, que se pone al servicio del rey Finrod Felagund de Nargothrond y, por lo tanto, posee un lugar privilegiado dentro de los habitantes de los reinos élficos. A pesar de esto, su apariencia de vagabundo y fugitivo ocasionan que desde el momento en que entra al reino de Thingol, nadie confíe en él y se le busque tratar como a un prisionero: “Then Thingol looked upon Beren in scorn and anger; but Melian was silent. ‘Who are you,’ said the King, ‘that come hither as a thief, and unbidden dare to approach my throne?’” (Tolkien, 195).

El personaje de Beren se acerca mucho más a la concepción del héroe épico de Campbell y el patrón que establece en su libro, ya que desde el momento en que conocemos a Beren, se nos presenta su mundo ordinario y cómo es que la aventura toca a su puerta, desde el momento en que su padre es asesinado hasta aquél en que abandona la meseta de Dorthonion. Se trata de un personaje que no está corrompido por tener una posición de poder desde un inicio; al contrario, Beren, al permanecer por cuatro años como un hombre que huye del peligro y lucha contra la

---

<sup>18</sup> Los Maiar son seres divinos del mismo orden de los valar, pero de menor jerarquía. La forma singular de la palabra es “Maia”. La mayoría de ellos tienen el papel de heraldos, sirvientes, mensajeros o doncellas de los dioses. Melian es la Maia más destacada en *The Silmarillion* dado que se casa con un elfo y de su unión nace la criatura más hermosa de Middle-earth: Lúthien.

maldad desde el principio, logra conservar las características valerosas que lo fortalecerán en el momento en que tenga que enfrentarse a las sombras de Melkor y Sauron.

Por último, tenemos a Túrin, otro hombre mortal, un guerrero perteneciente a un importante grupo de hombres conocidos como el pueblo de Hador por parte de su padre, y a la casa de Bëor, por parte de su madre. De los cuatro personajes elegidos, la historia de Túrin es, sin duda alguna, la más sombría, puesto que es maldecido por Melkor después de que su padre es capturado en una batalla y se resiste a revelar el paradero de uno de los reyes de los elfos: “but Húrin defied him, and mocked him. Then Morgoth cursed Húrin and Morwen and their offspring, and set a doom upon them of darkness and sorrow” (Tolkien, 234).

Túrin, por lo tanto, está condenado antes de que él mismo pueda tomar decisiones propias y su destino no es sólo una consecuencia heredada de las acciones de su padre de manera concreta, sino también la imposición malévolamente de una fuerza superior que busca sólo la destrucción de él y de su gente.<sup>19</sup> Cuando cumple ocho años, su madre lo envía al reino de Doriath para que crezca con seguridad bajo la protección del rey Thingol, con el objetivo de salvarlo de una vida de servidumbre y esclavitud y así alcanzarlo poco después, una vez que su hermana menor sea más grande. Sin embargo, pasa el tiempo y Túrin se convierte en un hombre ágil y poderoso dentro del Reino Escondido y un aclamado guerrero contra las huestes del enemigo que asedian los lindes de Doriath. El propio rey lo acoge como si fuera un hijo propio, lo que le otorga un estatus casi igual al de la mayoría de los elfos de la corte y trae como

---

<sup>19</sup> Hay que tomar en cuenta también la obstinación y terquedad características de todos los miembros de su familia. En el caso de su padre, Húrin, fue su temperamento obstinado el que lo llevó a cometer las acciones por las que luego fue maldecida su casa. En el caso de su madre, Morwen, la impaciencia y la necedad la obligan a buscar a su hijo años después de haberlo entregado en adopción, y esto a su vez genera la destrucción de Nienor, hermana de Túrin. Es aquí donde entra la disyuntiva de si Melkor maldijo a Túrin o sencillamente previó su carácter. Este elemento de ambigüedad se mantiene de forma deliberada en la obra para que el lector se enfrente al dilema moral de dilucidar si toda la historia de esta casa familiar está marcada por una noción clásica de destino o si se trata del libre albedrío o las debilidades de carácter las que determinan la perdición de ese linaje.

consecuencia la envidia de algunos. Es así como, debido a un enfrentamiento verbal que tiene con uno de los elfos respecto a su origen y al derecho que tiene de tomar parte en las decisiones de las defensas del reino, Túrin comienza a sentirse como un marginado que no pertenece a ningún lugar, e incluso ocasiona la muerte accidental del elfo con quien se pelea.

Esta condición de paria o de hombre alienado es parecida a la de Beren, aunque ambas surgen de contextos muy diferentes. Beren ha perdido todo y está solo en el mundo, mientras que Túrin tiene una vida mucho más acomodada, en un principio, pero en un lugar al que no pertenece. A esto se suma, además, la personalidad belicosa y orgullosa de Túrin que le impide ser capaz de pedir perdón o de escuchar a los demás. Es por ello que en el momento en que se da cuenta del supuesto crimen que acaba de cometer, decide huir: “But Túrin, deeming himself now an outlaw and fearing to be held captive, refused Mablung’s bidding, and turned swiftly away” (Tolkien, 238). La actitud huidiza de Túrin para no afrontar responsabilidades de sus actos es un motivo que se repite a lo largo de toda su historia, y que lo relaciona más con el héroe trágico que con el héroe épico, sobre todo porque Túrin comienza, poco a poco, a tratar de escapar del hado maligno que le ha sido impuesto sin que él se dé cuenta. Túrin sólo se ve a sí mismo como alguien que causa dolor y sufrimiento donde sea que vaya, y que de alguna manera eso lo conecta con las redes del enemigo. De ahí que después de un tiempo, durante su vida como forajido, decida cambiarse el nombre varias veces, con lo que la presencia de los epítetos adquiere incluso un carácter profético. Por momentos, Túrin llega a llamarse a sí mismo Gorthol, que significa “el yelmo de terror”, una clara referencia al hecho de que la desgracia lo persigue a donde quiera que va y afecta a todas las personas que lo rodean; y hacia el final del relato toma el nombre de Turambar, “maestro del destino”, una vez que ha aprendido a lidiar con su maldición. Éste último resulta bastante ambiguo si tenemos en cuenta que por momentos la maldición que persigue a

Túrin parece ser más la consecuencia de diversos errores de cálculo ocasionados por él mismo y acentuados por su temperamento.

### **- Inicio de la búsqueda: ambiciones personales**

Como se dijo en el primer capítulo, la búsqueda es quizá uno de los conceptos más característicos de la figura heroica, de tal importancia que representa el núcleo de la aventura. Es aquéllo que motiva al personaje a seguir adelante por el sendero que se le ha trazado y que no sólo lo lleva por peligros, obstáculos y descubrimientos, sino que también puede generar en él un crecimiento personal y realizar cambios en la personalidad de cada protagonista, dependiendo de su contexto en particular.

De la misma manera en que vimos que el hecho de que el origen en los personajes elegidos de *The Silmarillion* no es el mismo y ocasiona que funcionen de manera diferente, la noción de búsqueda funciona de modo similar. Dado que no todos los personajes son el héroe épico por excelencia, los parámetros para sistematizar este concepto en ellos tuvieron que ajustarse un poco para crear una relación entre los cuatro.

En el apartado anterior se empezó a hablar de lo que sería el principal motor de Melkor para realizar sus acciones: una sed de creación que se convierte en una ambiciosa obsesión por el poder y el control del mundo una vez que se le niega el derecho de crear cosas por sí mismo y que obedezcan su voluntad. Esto es consecuencia de la humillación que sufrió por parte de Ilúvatar cuando éste le hizo ver que no podría crear nada que estuviera por encima o más allá de su poder, así como de estar consciente de tener un enorme poder que podría ser utilizado para su

propio beneficio. A su vez, se refleja en lo que otros Ainur le responden, protegiendo lo que es de todos por derecho:

And Manwë said unto Melkor: 'This kingdom thou shalt not take for thine own, wrongfully, for many others have laboured here do less than thou.' And there was strife between Melkor and the other Valar; and for that time Melkor withdrew and departed to other regions and did there what he would; but he did not put the desire of the Kingdom of Arda from his heart (Tolkien, 10).

A lo largo de la historia de los Silmarils, Melkor trama diferentes planes para conseguir cada uno de sus deseados éxitos, entre ellos, la retención de los Silmarils, la destrucción de Valinor, la de los elfos y sus reinos, y el dominio de Middle-earth. De la misma forma en que cada una de las clasificaciones del héroe expuestas hace unas páginas tiene aspiraciones con las que busca alcanzar la gloria, Melkor también las tiene; la diferencia radica en que las acciones de Melkor han dejado de ser del todo heroicas porque están enfocadas en terminar con el mundo, tanto el propio, como el de los demás. Sin embargo, ¿qué sucede con el deseo de Melkor de conservar los Silmarils? Se trata de una representación de la lujuria que puede llegar a generar la belleza de unos objetos tan hermosos, cuya descripción no permite siquiera que el lector sea capaz de concretar o visualizar tales atributos en una imagen fija:

As three great Jewels they were in form. But not until the End, when Fëanor shall return who perished ere the Sun was made, and sits now in the Halls of Awaiting and comes no more among his kin; not until the Sun passes and the Moon falls, shall it be known of what substance they were made. Like the crystal of diamonds it appeared, and yet was more strong than adamant, so that no violence could mar it or break it within the Kingdom of Arda. Yet that crystal was to the Silmarils but as

is the body to the Children of Ilúvatar: the house of its inner fire, that is within it and yet in all parts of it, and is its life (Tolkien, 69).

Melkor no es el único que se ve embriagado por el fascinante poder de los Silmarils; lo mismo le sucede a su propio creador, Fëanor, quien los consideraba su obra maestra en el arte de la joyería y herrería, sabiendo que jamás volvería a hacer algo así. En un principio, los motivos de Fëanor para construir las tres joyas eran, sobre todo, curiosidad, e incluso el texto da pistas de que podría haber sido gracias a una premonición respecto a lo que sucedería: “For Fëanor, being come to his full might, was filled with a new thought, or it may be that some shadow of foreknowledge came to him of the doom that drew near; and he pondered how the light of the Trees, the glory of the Blessed Realm, might be preserved imperishable” (Tolkien, 69). A Fëanor lo mueve la necesidad de salvaguardar algo que es muypreciado no sólo para él, sino para toda su gente: la luz de los árboles de Valinor, que guarda la belleza del mundo, así como el poder del día y la noche, y que funciona como un *axis mundi*, es decir, el centro en que se juntan el mundo de los cielos con la tierra. Los árboles son el contacto entre lo celestial de Ilúvatar con lo terrenal de los elfos y el reino de Valinor. Así, la construcción de los Silmarils puede ser vista tanto como la hazaña heroica más grande de Fëanor, como el punto clave de la perdición de los Noldor.

Sin embargo, también hay que tomar en cuenta que Fëanor elabora estos tesoros porque sabe que tiene la capacidad de hacerlo, y, de forma indirecta, eso desemboca en su idolatría por parte del resto de su casa y, de manera más ambiciosa, por parte de los Valar. Esta actitud degenera en una amarga obsesión por las tres joyas, a las que somete a estar bajo una fuerte vigilancia. Sin embargo, en el momento en que éstas son robadas y su padre asesinado por Melkor, Fëanor cae en un abismo de desesperación, rabia y coraje que lo llevarán a emprender una desenfrenada venganza para recuperar los Silmarils. Este hecho funciona como el inicio de

una segunda búsqueda, que ya incluye los demás elementos usuales de la aventura, como la realización de un viaje y el enfrentamiento a un enemigo; y también como el inicio de la caída del personaje ante su destino trágico: “For Fëanor began to love the Silmarils with a greedy love, and grudged the sight of them to all save to his father and his seven sons; he seldom remembered now that the light within them was not his own” (Tolkien, 71).

La aventura de Fëanor está contaminada por sentimientos de traición, culpa y furia, los cuales ocasionan que ya desde un inicio, ésta sea un fracaso. En su dolor por la muerte de Finwë, y lleno de ira por el robo de sus Silmarils, Fëanor se embarca con todos sus seguidores en un viaje de regreso hacia Middle-earth con el motivo de hacer la guerra contra Melkor (a quien a partir de ese momento llama Morgoth), y hacerlo pagar por todos sus crímenes. Sin embargo, Fëanor y sus huestes encuentran resistencia por parte de los elfos de la costa cuando intentan tomar sus naves para cruzar el océano, lo que ocasiona la primera matanza entre elfos y el primer derramamiento de sangre en el Reino Bendecido: un mal augurio que, sin embargo, sintetiza todo el futuro conflicto generado por la pérdida de los Silmarils. A partir de aquí, podríamos decir que Fëanor se vuelve una fusión equilibrada entre ambos héroes, el épico y el trágico. Lo amargo de sus acciones y la manera en que su mente trabaja para conseguir lo que quiere, por medio de traiciones, engaños y amenazas, recuerda a figuras pertenecientes a la literatura como Macbeth, quien poco a poco se da cuenta de su locura. Algo semejante ocurre hacia el final de la historia de Fëanor, como podrá observarse en la última sección temática.

Respecto a Beren, como se dijo antes, podría considerarse que el inicio de su viaje está marcado por la muerte de su padre y sus compañeros, así como su posterior soledad en las tierras salvajes. Sin embargo, el verdadero viaje de Beren comienza a partir del momento en que entra al reino de Doriath y observa a la princesa Lúthien cantar y bailar bajo la luz de la luna. Beren se

enamora de inmediato de ella, y después de perseguirla un poco a través de la foresta, ella accede a quedarse con él y sus destinos quedan sellados: “Then she halted in wonder, and fled no more, and Beren came to her. But as she looked on him, doom fell upon her, and she loved him” (Tolkien, 194). A pesar de su recién hallada felicidad, el rey Thingol se entera de sus encuentros secretos, y ordena a Lúthien presentar a Beren ante él antes de encarcelarlo. Es a partir de este momento que Beren establece su futuro camino y demuestra su fuerza heroica, puesto que no sólo habla con el rey sin temor alguno, sino que además expresa con toda valentía su deseo de desposar a la elfa:

Fear left him, and the pride of the eldest house of Men returned to him; and he said: ‘My fate, O King, led me hither, through perils such as few even of the Elves would dare. And here I have found what I sought not indeed, but finding I would possess for ever. For it is above all gold and silver, and beyond all jewels. Neither rock, nor steel, nor the fires of Morgoth, nor all the powers of the Elf-kingdoms, shall keep from me the treasure that I desire. For Lúthien your daughter is the fairest of all the Children of the World’ (Tolkien, 196).

Como castigo por su osadía, y con tal de impedir la unión de su hija con un hombre mortal, el rey Thingol idea una cruel prueba para Beren: conseguir uno de los Silmarils robados por Morgoth, con lo que, al mismo tiempo, sella el destino de su propio reino y envuelve a Beren y Lúthien en la maldición que cargan los Silmarils. Beren, poco amedrentado ante semejante obstáculo, decide ponerse en marcha y Lúthien lo sigue en secreto. Si bien ambos personajes son los protagonistas de la aventura y se ayudan mutuamente, es Beren a quien ésta le es encomendada y quien busca resolver el conflicto sólo para reunirse con su amada.

La búsqueda que emprende Beren fortalece su posición como héroe épico dado que una vez que tiene un objetivo, no descansa hasta conseguirlo. En su caso particular, los tesoros son

dos: el Silmaril, como prueba de su valor; y Lúthien misma, la amada con la que él desea vivir el resto de su vida. A partir de aquí, el camino de Beren sigue casi de manera exacta la propuesta heroica de Campbell: a lo largo de su misión, ambos personajes conocen mentores, vencen obstáculos y se enfrentan a diferentes monstruos y bestias, hasta que finalmente se las arreglan para ingresar a la guarida de Melkor y robar uno de los Silmarils incrustados en su corona. La principal diferencia entre Beren y otros personajes es que la fuerza para destruir cada una de las pruebas que se le presentan la obtiene a través de un vínculo entre Lúthien y él que los protege de toda maldad, sobre todo porque Melkor es incapaz de sentir cualquier tipo de sentimiento positivo hacia cualquier otro ser.

El caso de Túrin se acerca un poco al de Beren en un inicio, puesto que lo que más desea durante su estancia con el rey Thingol es reunirse con su madre y su hermana, a quienes dejó de ver desde la infancia y de quienes sólo recibió noticias por un tiempo; es decir, Túrin busca recuperar el amor de su familia. Sin embargo, a partir de que Túrin inicia su vida como forajido y exiliado dentro de los mismos lindes de Doriath, su principal motivo es huir de la jurisdicción del rey, creyéndose culpable de la muerte accidental del elfo que lo agredió. Durante este tiempo, Túrin se posiciona como el capitán de un grupo de hombres vagabundos que no quieren tratos con los elfos y viven a escondidas dentro de Doriath; a pesar de esta actitud reticente, se dedican a limpiar las tierras de orcos y otras criaturas nefastas que provienen de los dominios de Melkor. El hecho de que Túrin no admite ser perdonado por el rey Thingol, a pesar de que éste se entera de lo sucedido y no levanta cargos contra el joven, nos da una idea de cómo funcionan la personalidad y mente de Túrin: se trata de un hombre obstinado que no está dispuesto a estar bajo el comando de ningún otro, ni tampoco a dejarse amedrentar por las amenazas o peligros del mundo.

A lo largo de su historia, Túrin cambia constantemente de metas y objetivos, lo que ilustra un poco la tremenda inestabilidad que sufre el personaje. Sin embargo, es a partir de la muerte accidental de su mejor amigo, el arquero elfo Beleg, que se da cuenta de la pesada maldición que lo rodea, y decide entonces salir de Doriath para evitar el contacto con su destino, lo cual lo lleva a cambiarse de nombre. La paradoja de Túrin es que entre más intenta escapar de los hados, más lo acercan éstos a su final, y no importa realmente que se cambie la identidad, como se lo hace notar Gwindor, uno de los elfos que conoce su secreto: “But Gwindor answered: ‘The doom lies in yourself, not in your name.’” (Tolkien, 252).

Cada uno de los eventos importantes que suceden a Túrin lo obligan a cambiar sus motivaciones, pero hay uno que lo marca profundamente: el encuentro con Glaurung, el primer dragón de Morgoth. La destrucción del reino de Nargothrond, a donde llega en compañía de Gwindor como un sobreviviente de guerra, lo obliga a buscar a la princesa Finduilas, hija del rey, quien se confiesa enamorada de él pero es raptada por los enemigos durante el saqueo. Mientras Túrin la busca en el abandonado palacio, se encuentra por primera vez con el dragón Glaurung, quien fortalece la maldición que lo persigue y le advierte que tanto su madre como su hermana lo buscan en las tierras salvajes. El corazón de Túrin se divide puesto que, a pesar de que ama a Finduilas, también ama a su familia, y no la ha visto por mucho tiempo. Y a esto se suma el súbito deseo de acabar con el dragón, quien lo engaña con miedo y falsas amenazas: “‘Haste thee now, son of Húrin, to Dor-lómin! Or perhaps the Orcs shall come before thee, once again. And if thou tarry for Finduilas, then never shalt thou see Morwen again, and never at all shalt thou see Nienor thy sister; and they will curse thee’” (Tolkien, 257).

Hasta este punto, Túrin continúa cerca de la noción del héroe trágico debido a la gran cantidad de tragedias que se ciernen alrededor de él. Los valores con los que realiza cada una de sus acciones no tienen un origen puro del todo, en parte porque están contaminados por el hado

de Melkor, y también por la actitud rebelde de Túrin contra todo aquello que le impida escapar de quien es. Las hazañas de Túrin están dirigidas por sus pasiones y su incapacidad de manejar y controlar los sentimientos, hecho que se refleja en la velocidad con la que va de un lado a otro y busca proteger a diversas personas al mismo tiempo, cada vez que se acuerda de ellas. Esta actitud egoísta alcanza su punto culminante cuando asesina por error a Beleg, su mejor amigo, quien lo buscaba en la oscuridad del bosque.

### **- La caída: el tropiezo con el mal**

En general, tanto el héroe épico como el héroe trágico sufren en algún momento un episodio de debilidad en el que sus valores, fuerza y motivaciones flaquean, ya sea por miedo a lo desconocido, por la imponentia del enemigo o por la falta de confianza que tienen en sí mismos. La diferencia entre ambos es que el primero logra sobreponerse a la tentación de la derrota y el abandono de la misión, mientras que el trágico se deja llevar por estas sensaciones. Eso no significa que falle en su aventura, sino que los fallos están manejados por un poder superior, y el personaje necesita pasar a través de estas situaciones para cumplir su destino, incluso si no busca hacerlo, como sucede con Túrin.

Es así como llegamos a la caída, el momento en que cada uno de nuestros protagonistas se enfrenta ante lo peor y comienza a sucumbir ante las sombras. Como ya quedó establecido, Melkor es el primero de todos en sufrir este proceso, e incluso es quien establece el mismo patrón para gran parte de los otros personajes: su caída ocasiona que Melkor busque la destrucción de aquellos que se perfilan como una figura de poder, como es el caso de Fëanor, Beren y Túrin. El principal problema de Melkor es su incapacidad para manejar el poder que le ha sido conferido y

la falta de comprensión que tiene respecto al papel que juega él como parte de un todo en el enorme tablero de Ilúvatar. Esta actitud se torna trágica, puesto que el lector es testigo de cómo uno de los personajes más poderosos y de quien se esperaban grandes cosas cae en desgracia por su propia mano y se sumerge en un mundo de odio, traición y codicia.

Por su parte, Fëanor se ve sometido a una tentación igual de grande ante la cual también cae: el poder de los Silmarils, tanto en el aspecto visual, como en el poder interno que guardan, pues sólo quien los posea podrá curar las heridas causadas por Melkor en Valinor. Es por ello que los Valar le exigen a Fëanor la devolución de las joyas para que éstas sean abiertas y se pueda liberar la luz para curar a los árboles marchitos:

‘The Light of the Trees has passed away, and lives now only in the Silmarils of Fëanor. Foresighted was he! [...] The Light of the Trees I brought into being, and within Eä I can do so never again. Yet had I but a little of that light I could recall life to the Trees, ere their roots decay; and then our hurt should be healed, and the malice of Melkor be confounded.’

Then Manwë spoke and said: ‘Hearest thou, Fëanor, son of Finwë, the words of Yavanna? Wilt thou grant what she would ask?’ (Tolkien, 83).

Fëanor se ve amenazado cuando los Valar lo llaman para hablar con él sobre las joyas porque, debido a la amenaza de Melkor, Fëanor vive en la creencia de que todos los seres alrededor de él buscan adueñarse de los Silmarils. Por ello, una vez que se niega a darlos para ayudar a sanar la ciudad, sella su destino y consume su caída, puesto que a partir de ahí emprende su viaje de vuelta a Middle-earth, como ya habíamos establecido. Fëanor cambia su personalidad a aquella de un elfo arrogante e invencible, lastimado tanto en su orgullo por la pena de su casa,

como en dolor por la muerte de su padre. La estocada final ocurre cuando arrastra consigo al resto de los Noldor, y realiza un juramento junto con sus hijos alrededor de los Silmarils:

Then Fëanor swore a terrible oath. His seven sons [...] swore an oath which none shall break, and none should take, [...] vowing to pursue with vengeance and hatred to the ends of the World Vala, Demon, Elf or Man as yet unborn, or any creature, great or small, good or evil, that time should bring forth unto the end of days, whoso should hold or take or keep a Silmaril from their possession (Tolkien, 90).

La realización de este juramento enardece a los Valar, sobre todo por la muerte de los elfos en las costas y por el hecho de que la luz dentro de las joyas no es de Fëanor, como para que el personaje busque adueñarse de ella. Por lo tanto, Mandos, el Juez de los Valar, decide añadir su propia maldición con tal de que los Noldor aprendan una lección, pese a que ello signifique arrastrar a toda la casa consigo:

“Tears unnumbered ye shall shed; and the Valar will fence Valinor against you, and shut you out, so that not even the echo of your lamentation shall pass over the mountains. On the House of Fëanor the wrath of the Valar lieth from the West unto the uttermost East, and upon all that will follow them it shall be laid also. Their Oath shall drive them, and yet betray them, and ever snatch away the very treasures that they have sworn to pursue. To evil end shall all things turn that they begin well; and by treason of kin unto kin, and the fear of treason, shall this come to pass. The Dispossessed shall they be for ever.

“Ye have spilled the blood of your kindred unrighteously and have stained the land of Aman. For blood ye shall render blood, and beyond Aman ye shall dwell in Death’s shadow. For though Eru appointed to you to die not in Eä, and no sickness may assail you, yet slain ye may be, and slain ye shall be: by weapon and by torment and by grief; and your houseless spirits shall come then to Mandos. There long shall ye abide and yearn for your bodies, and find little pity though all whom ye have slain should entreat for you. And those that endure in Middle-earth

and come not to Mandos shall grow weary of the world as with a great burden, and shall wane, and become as shadows of regret before the younger race that cometh after. The Valar have spoken” (Tolkien, 95).

Es así como Fëanor traza el destino de todos sus descendientes y de todos aquéllos que lleguen a involucrarse con alguna de las joyas, como sucede con Beren y Lúthien. Ninguno de los dos está involucrado por lazos de sangre con ningún miembro de la casa de Finwë, y, a pesar de ello, se ven envueltos en la agonía causada por los Silmarils. Sin embargo, en lo que respecta a Beren, la caída funciona más como la expone Campbell en su fórmula: el enfrentamiento a un obstáculo que pone en duda el potencial del propio personaje. Este pasaje ocurre en el momento en que Beren está prisionero junto con el rey elfo Finrod Felagund, en los calabozos de Sauron, lejos de toda ayuda y sumido en la oscuridad, a la merced de las fauces de un licántropo: “He cast them therefore into a deep pit, dark and silent, and threatened to slay them cruel, unless one would betray the truth to him” (Tolkien, 202). Finrod comprende las implicaciones de la búsqueda de Beren y de que ésta deba mantenerse en secreto, y se sacrifica a sí mismo para proteger al hombre mortal, dejándolo solo pero vivo y sin mayor peligro.<sup>20</sup>

La caída de Beren, a diferencia de las de Fëanor o Melkor, es una caída física que desencadena una emocional. Beren se encuentra lastimado, en peligro y sin mayor consolación que el recuerdo de Lúthien y el sacrificio del rey a quien él pidió ayuda. Es aquí cuando Tolkien echa mano de los artifices del cuento y de lo maravilloso para salvar a Beren por medio su doncella, quien después de escapar por medio de una cuerda y una capa oscura que tejió con su largo cabello, se atreve a ir a la fortaleza de Sauron para rescatar a su amado: “Lúthien found

---

<sup>20</sup> El personaje de Finrod Felagund toma el lugar de un primer mentor que aconseja a Beren y lo acompaña en buena parte de su aventura. La figura del mentor puede ser un anciano o no, un hombre o una mujer,

him mourning by Felagund. So deep was his anguish that he lay still, and did not hear her feet. Then thinking him already dead she put her arms about him and fell into a dark forgetfulness” (Tolkien, 2007). Lúthien representa tanto parte del tesoro final por el que lucha Beren, como también una extensión de su figura heroica y, al mismo tiempo, la figura del mentor que asiste a Beren en diferentes momentos de su aventura, y en éste, en particular, es quien lo ayuda a reponerse de un tropezón.

La caída de Beren, a pesar de incluir un dolor físico, no se siente tan definitiva en comparación con otras porque Beren ha demostrado que pese a ser un hombre mortal, es un mortal fuera del alcance de resto. Hay una especie de distancia que aleja al cuento de la empatía del lector, a diferencia de lo que ocurre con Túrin, a quien es más fácil identificar con uno de nosotros debido a que sus debilidades lo vuelven más humano.

Túrin, por otro lado, no sufre sólo una caída, sino varias, cada una más fuerte que la anterior y que termina por destruirlo frente al dragón, y lo que es más importante, frente a sí mismo. Ya hemos establecido a Túrin como un personaje mucho más apegado al héroe trágico, debido a la predestinación y a las características humanas que comparte con gran parte del resto de los personajes y el lector sin transformarse en una divinidad. Pese a ello, considero que el personaje de Túrin es uno de los más innovadores en cuanto a la representación de la tragedia clásica, dado que no sólo respeta las convenciones del género propuesto por Aristóteles, sino que también lo mejora de tal modo que su desgracia mantiene el mismo contenido épico de las otras historias, y lleva a la tragedia a su máximo potencial mediante un personaje que se sigue equivocando y que no consigue alcanzar una redención. Este hecho acentúa la fuerza con la que Túrin muere al final, dentro de una atmósfera de derrota, resignación, frustración y engaño.

Como dije, Túrin no sufre sólo una caída; todo lo contrario, sufre por lo menos tres, todas y cada una de ellas bien cimentadas y encadenadas la una con la otra para desembocar en un perverso desenlace.<sup>21</sup> La primera caída de Túrin sucede cuando mata a su amigo Beleg por equivocación en la oscuridad: “But as he stood, finding himself free, [...], there came a great flash of lightning above them; and in its light he looked down on Beleg’s face. Then Túrin stood stone-still and silent, staring on that dreadful death, knowing what he had done” (Tolkien, 248). La muerte de Beleg es un acto por el que Túrin no se perdona jamás, y como recordatorio toma la espada Anglachel de su amigo y decide utilizarla como propia, sin saber que ésta también está maldita.

La segunda caída de Túrin involucra su primer encuentro con Glaurung, el dragón, quien a través de una falsa amenaza lo hace dudar respecto a qué es lo que quiere: si salvar a la princesa Finduilas o a su familia, y Túrin termina por no hacer ninguna de las dos acciones. A este segundo momento podría agregársele el encuentro con la misteriosa joven muda a quien él nombra Níniel, y con quien se casa para vivir con ella en paz, sin saber que ella en realidad su hermana Nienor, quien ha perdido la memoria debido a un hechizo de Glaurung, el dragón. Si bien Túrin no conoce la verdad, el lector sí lo hace, y la sospechosa tragedia entre Níniel y Túrin se ve reflejada en los momentos en que están juntos, y más aún, cuando ella concibe: “In the spring of the year after Níniel conceived, and she became wan and sad” (Tolkien, 264).

Por último, tenemos la tercera caída de Túrin, que coincide con el desenlace de este personaje y su última batalla contra la maldad de Melkor, por medio de Glaurung. Después de todos los giros que ha dado su camino, Túrin se enfrenta una vez más al poderoso dragón de Morgoth y logra destruirlo, no sin que éste le revele la verdad de todas sus acciones, así como de

---

<sup>21</sup> El número de caídas propuesto para Túrin hace ecos con el número de caídas que sufrió Jesucristo durante el Viacrucis. Estas caídas son vistas como tres momentos en los que Jesús flaquea y tiene miedo del destino que le espera; en el caso de Túrin, las tres caídas son exitosas, dado que debilitan su voluntad y terminan por volverlo loco.

la maldición a la que fue sometida su familia, lo que prueba ser demasiado como para que el joven guerrero lo soporte. Debido a que este momento está relacionado de forma estrecha con el último apartado, será retomado de manera posterior.

### **- El amor: ¿bendición o perdición?**

La presencia del amor es, sin duda alguna, uno de los puntos más emblemáticos de las aventuras heroicas, y uno de los conceptos clave que están presentes, por lo general, tanto en el clímax como en el desenlace de este tipo de historias. Si bien no todos los héroes llegan a tener el amor como objetivo final de la búsqueda, sí llegan a toparse con él de diferentes maneras, incluso de formas en que podría resultar más un peligro que un beneficio; recordemos, por ejemplo, la manera en que Sir Gawain es tentado por la joven en el castillo del caballero verde. En otras ocasiones, el amor puede estar sólo reflejado en la estrecha relación que mantiene el protagonista con otro personaje, como puede serlo su familia, un amigo o incluso su propio mentor.

El amor puede involucrar el juego de sentimientos y sensaciones que despiertan tanto la atracción física del héroe, como el desarrollo de sus capacidades emocionales, otro punto a descubrir que suele ser retomado con suma frecuencia en este tipo de historias. Sin embargo, en cuestiones de mitología, el amor es visto a veces también como una potente arma de seducción que resulta poderosa y letal, y que puede degenerar en la lujuria para así conseguir los efectos deseados del villano o alguna otra entidad enemiga contra el protagonista.

En el caso de Melkor, el único amor que existe dentro de este personaje es el amor que se tiene a sí mismo, el cual se ve reflejado en la crueldad con la que trata a los demás seres de Middle-earth, y en la manera en que cree que los Valar, los elfos y los hombres deben actuar ante

él: “From splendour he fell through arrogance to contempt for all things save himself, a spirit wasteful and pitiless. Understanding he turned to subtlety in perverting to his own will all that he would use, until he became a liar without shame” (Tolkien, 23). Melkor no ha logrado establecer ningún tipo de relación con nadie, y podríamos decir que él ve este rechazo a su persona como un pretexto para cubrirse de odio, y, al mismo tiempo, como algo que le causa miedo en secreto, o así lo sugiere el único acercamiento que Tolkien llega a mencionar de modo muy sutil entre él y Varda, la Valier encargada de las estrellas y posterior esposa de Manwë: “Out of the deeps of Eä she came to the aid of Manwë; for Melkor she knew from before the making of the Music and rejected him, and he hated her, and feared her more than all others whom Eru made” (Tolkien, 16). Es posible que ésta sea la razón por la que Melkor guarda rencor tanto a Varda, por haber elegido a Manwë, como a éste mismo, su hermano en el canto de Ilúvatar, encargado de los vientos y el dominio de las aves y que, a su vez, es quien se le acerca más al propio Melkor en poder.

El resto de los personajes percibe el amor de una manera más acorde con la nuestra. Fëanor no conoce a su madre, pues ésta muere después de su nacimiento, pero recibe el cariño de su padre hasta el momento en que éste decide casarse de nuevo. Si bien Finwë parece tener siempre un lugar para Fëanor, ahora también establece una relación con sus medios hermanos, algo que el espíritu de fuego no puede soportar. De cierto modo, el amor no forma parte de los planes de Fëanor si hablamos de su travesía heroica, y ni siquiera juega un rol prominente en su historia. Sus hijos siguen el juramento sobre los Silmarils más por obediencia que por voluntad, lo que habla de una relación más parecida a la de un capitán con sus soldados que a la de un padre con sus hijos. La única relación amorosa que Fëanor tiene en la obra es aquella que sostiene con Nerdanel, su esposa, quien parece separarse de él poco después del desastre de los

Silmarils: “Nerdanel also was firm of will, but more patient than Fëanor, desiring to understand minds rather than to master them, and at first she restrained him when the fire of his heart grew too hot; but his later deeds grieved her, and they became estranged” (Tolkien, 66).

Beren, en cambio, es un héroe para el que la presencia del amor se vuelve el principal eje de su aventura: es por Lúthien por quien él decide aceptar el reto lanzado por el rey Thingol, enfrentarse a la oscuridad y conseguir un Silmaril. De igual modo, el amor de Beren es lo que impulsa a Lúthien a asistirlo en su misión y llegar con él a las profundidades de la tierra para arrancar una de las joyas de la corona de Morgoth. Gracias al poder del amor, ambos logran salir con vida y regresar a Doriath, donde el rey Thingol queda asombrado ante la proeza de Beren: “And it seemed to Thingol that this Man was unlike all other mortal Men, and among the great in Arda, and the love of Lúthien a thing new and strange; and he perceived that their doom might not be withstood by any power of the world” (Tolkien, 218).

Respecto a Túrin, el amor adquiere un matiz siniestro, puesto que él se vuelve incapaz de encontrar una forma de preservar y corresponder al amor que le profesan sus más allegados. Como primer ejemplo está Beleg Cuthalion, el arquero a quien mata por equivocación, y después Finduilas, la princesa de Nargothrond cuyo reino es destruido, por la necesidad de Túrin respecto a la protección del lugar. Poco a poco, Túrin comienza a alejarse de las personas por miedo a contagiarles su maldición, para lo cual utiliza el cambio de nombre, como ya habíamos mencionado, para huir del pasado. Sin embargo, la presencia del amor se vuelve no sólo una traición para sí mismo, sino también para con su hermana, a quien desposa por equivocación; y

que además funciona como la culminación de la maldad de Melkor y lo lejos que puede llevar a un hombre a caer en la locura.

Hacia el final de la historia, tanto Túrin como Nienor descubren la verdad, cada uno en encuentros separados con Glaurung, pero con el mismo desenlace mortal: “Níniel the beloved is also dead. She cast herself into Teiglin, desiring life no more; for she learned that she was none other than Nienor daughter of Húrin of Dor-lómin, ere her forgetfulness came upon her, and that Turambar was her brother, Túrin son of Húrin” (Tolkien, 269). Para Túrin, el amor termina por ser la última maldición a la que somete su existencia. Debido a que el amor es aquello de lo que siempre ha estado privado, el descubrir la manera en que el destino ha jugado con él y su hermana lo llevan a quitarse la vida. Es así como pasamos a nuestra última parte del análisis: la muerte.

### **- La muerte y la gloria: el final de un héroe**

Desde tiempos inmemoriales, la muerte ha sido uno de los mayores misterios que los seres humanos han buscado aclarar, asimilar o sobrepasar sin haber logrado descifrar grandes cosas, salvo el hecho de que una vez muerto un ser vivo, éste deja de existir y permanece como un vestigio que se desgasta con el paso del tiempo. En el mundo del héroe, tanto épico como trágico, la muerte juega un papel importante como parte del relato heroico: si bien cada protagonista llega al final de su vida (incluso si éste no se narra en el texto), la muerte es lo que de cierta manera lo lanza a la inmortalidad. Es el momento en que las hazañas del héroe pasan a la posteridad y se recuerdan por el resto de los días pese a que el autor de dichas acciones ya haya muerto. Un héroe que pasa a mejor vida sin elogio alguno, o cuya muerte no cimbra a otros

participantes de la narración o del acto de lectura, es un héroe que no logra alcanzar una de sus principales funciones: la gloria imperecedera.

En *The Silmarillion*, los cuatro personajes buscan, incluso de manera inconsciente, el mismo objetivo a largo plazo: ser recordados por sus hazañas como el ser más poderoso en Middle-earth. Hay que tomar en cuenta, por supuesto, los cuatro contextos bajo los cuales se rige cada uno de ellos. Tolkien no deja a sus personajes con simples finales bélicos o muertes fugaces; todo lo contrario, dota a sus protagonistas de finales dignos de ser cantados en numerosos poemas y baladas que se repitan a lo largo de la tradición de futuras generaciones.

El caso de Melkor es muy particular, debido a sus intenciones antagónicas; además de que también es un ser divino, y como extensión del pensamiento de Ilúvatar no se espera que muera en el sentido estricto de la palabra. Su derrota ocurre justo al final del *Quenta Silmarillion*, después de que el perdón de los Valar ha sido concedido a los Noldor en Middle-earth y las huestes de Valinor marchan hacia las fortalezas de Melkor. Es un panorama lleno de esplendor bélico para ambos bandos, sobre todo para Melkor, quien considera que con el último gran reino de los elfos destruido, por fin podrá eliminar a toda la raza del mapa. Sin embargo, el ejército de los Valar ataca de improviso y destruye a su paso todo aquello que ha sido corrompido por Melkor: “The Balrogs were destroyed, save some few that fled and hid themselves in caverns inaccessible at the roots of the earth; and the uncounted legions of the Orcs perished like straw in a great fire, or were swept like shrivelled leaves before a burning wind” (Tolkien, 302).

Melkor, por su parte, es capturado por los Valar y castigado en el Vacío, un espacio interminable más allá de las Puertas de la Noche del que jamás podrá regresar: “But Morgoth himself the Valar thrust through the Door of Night beyond the Walls of the World, into the Timeless Void; and a guard is set for ever on those walls” (Tolkien, 306). Su cuerpo queda

reducido a un espíritu maligno incapaz de causar más daño, y no obtiene una oportunidad de redimirse como sucedió durante su primera captura, mucho antes de que los Silmarils fueran creados. Sin embargo, podría decirse que la fuerza latente de Melkor sigue viva, dispersa en diferentes partes de Middle-earth, pues la semilla del mal no muere y continúa regenerándose para reaparecer y manifestarse de otra manera.

El concepto de la muerte es relativamente más sencillo de interpretar en nuestros otros tres protagonistas. Fëanor, consumido por la ira y el dolor, llega a las costas de Middle-earth después de haber cruzado el océano y una vez ahí, organiza un ataque directo contra Melkor y sus huestes con el afán de recuperar sus tesoros. Pero la incapacidad de Fëanor por controlar sus emociones y pensar de manera estratégica ocasiona que se arriesgue a buscar a Melkor por sí mismo, sin ayuda de nadie y termine asediado por los temibles Balrogs y cercado antes de morir: “There upon [...] the land of Morgoth, Fëanor was surrounded, with few friends about him. Long he fought on, and undismayed, though he was wrapped in fire and wounded with many wounds; but at the last he was smitten to the ground by Gothmog, Lord of Balrogs” (Tolkien, 122). Su cuerpo moribundo es rescatado por sus siete hijos, a quienes, antes de perder la vida, les ordena continuar el juramento hasta que cada uno de ellos muera o las joyas sean recuperadas.

Fëanor muere como un héroe que alcanza la gloria debido a sus creaciones, pero, al mismo tiempo, como aquél que genera las futuras desdichas de los demás personajes. Obtiene un gran renombre pero también es maldecido, y muere durante su mayor momento de gloria, donde demuestra de qué está hecho, acto que le sirve para redimirse ante los poderes de los Valar. Su muerte recuerda a la de los héroes caídos en los grandes poemas épicos de la antigüedad como Aquiles, y su corporeidad se evapora con la misma fugacidad de su pasión: “Then he died; but he had neither burial nor tomb, for so fiery was his spirit that as it sped his body fell to ash, and was

borne away like smoke; [...] Thus ended the mightiest of the Noldor, of whose deeds came both their greatest renown and their most grievous woe” (Tolkien, 122).

Beren, por su parte y debido a la importancia que tiene el factor del amor en su historia, consigue un final muy diferente, que se ajusta a convenciones propias del cuento de hadas, como el hecho de que la magia lo puede todo, incluso regresar la vida a los muertos. Beren muere a manos de uno de los lobos malditos de Morgoth, en defensa del rey Thingol y, antes de partir, Lúthien le pide que la espere más allá del mar, en las habitaciones de los muertos de Valinor. Lúthien muere de tristeza pero llega ante los palacios donde descansan los espíritus caídos en Valinor y conmueve con una canción a Mandos, Juez de los Valar. Entonces Ilúvatar le concede a Lúthien la posibilidad de quedarse con su inmortalidad élfica en Valinor o de regresar a Middle-earth en compañía de Beren pero como mortal, debido a las grandes hazañas que realizaron juntos. Es así como se sella el destino de ambos de la misma manera en que empezó, pues: “This doom she chose, forsaking the Blessed Realm, and putting aside all claim to kinship with those that dwell there; that thus whatever grief might lie in wait, the fates of Beren and Lúthien might be joined, and their paths lead together beyond the confines of the world” (Tolkien, 222).

Incluso hasta el final, el personaje de Beren encaja con el patrón establecido por Campbell en el que se habla de dos momentos en los que el héroe experimenta la muerte muy de cerca, el primero como una prueba y el segundo, el renacimiento que tiene como ser vivo dentro del mundo épico. En *The Silmarillion*, Beren muere una vez, pero Tolkien reacomoda las piezas del juego para demostrar que el amor es tan poderoso que su simple presencia significa el regreso de la vida. Beren cumple con todos los ideales que establece desde un principio y se

revela como la máxima figura heroica de la obra que preserve todas las características del héroe épico por excelencia.

Por último, está Túrin y el desenlace de su tragedia durante el enfrentamiento final con Glaurung. Una vez que el malévolo dragón invade las tierras cercanas a donde habita Túrin con Níniel, Túrin decide proteger su hogar y no permitir que el mal de Melkor lo alcance una vez más. Sin embargo, Nienor, temerosa de que le suceda algo, los sigue hasta el sitio donde se enfrenta con el despiadado animal. El enfrentamiento entre Túrin y Glaurung es una de las mejores representaciones del clímax entre la valentía del héroe contra la maldad encarnada en una bestia dispuesta a detener al protagonista y evitar que se apodere del tesoro final.

En el caso de Túrin, el tesoro es la posibilidad de tener por fin una vida tranquila, lo que genera una ilusión empática con el lector quien espera que por fin Túrin pueda obtener lo que es suyo, imagen acentuada por la fuerza con la que Túrin le da la última estocada al animal: “Then Turambar summoned all his will and courage and climbed the cliff alone, and came beneath the dragon. Then he drew Gurthang, and with all the might of his arm, and of his hate, he thrust it into the soft belly of the Worm, even up to the hilts” (Tolkien, 266).

A pesar de ello, Glaurung no muere de inmediato; queda vivo en agonía, dispuesto a terminar la maldad que Morgoth le ordenó cometer, y consigue fuerzas para hablar tanto con Níniel, como con Túrin, y es entonces cuando les revela la terrible verdad de que ambos comparten a los mismos padres y han cometido incesto:

‘Hail, Nienor, daughter of Húrin. We meet again ere the end. I give thee joy that thou hast found thy brother at last. And now thou shalt know him: a stabber in the dark, treacherous to foes, faithless to friends, and a curse unto his kin, Túrin son of Húrin! But the worst of all his deeds thou shalt feel in thyself’ (Tolkien, 268).

A pesar de las palabras del dragón, Túrin se rehúsa a creer en ellas y no es sino hasta el momento en que habla con uno de los elfos encargados de cuidar a su madre y a su hermana, que ve confirmada la insoportable realidad: “Then at last Túrin knew that doom had overtaken him, and that he had slain Brandir unjustly; so that the words of Glaurung were fulfilled in him. And he laughed as one fey, crying: ‘This is a bitter jest indeed!’” (Tolkien, 270). Carcomido por la locura, Túrin termina por atorar la espada traicionera de Beleg en el suelo y decide quitarse la vida lanzándose sobre ella.

De todos los personajes aquí analizados, Túrin es el que cumple de mejor modo con las convenciones de la tragedia griega, lo que permite establecer relaciones intertextuales entre algunas características propias de *Edipo* y también del héroe Kullervo perteneciente a *El Kalevala* de la literatura finlandesa.<sup>22</sup> Túrin termina por cumplir con su destino después de haber tratado de huir toda su vida de él. Es un héroe que, de cierta manera, está mucho más cercano a los lectores del siglo XX y del siglo XXI como ser humano, que el propio Beren, puesto que Túrin comparte con nosotros aquellas características que ayudan a ponernos a prueba delante de diversas situaciones: las debilidades. La historia de Túrin resulta trágica porque el lector es testigo de todo lo que el personaje intentó con tal de no cumplir con lo que el mundo le tenía preparado, sobre todo porque su maldición no era parte de los designios de los Valar, y, por ende, de Ilúvatar. Túrin se convierte en un héroe conmovedor y más allegado a nosotros, porque es el único que comparte las cargas de la vida humana de la misma forma en que muchos seres humanos la perciben.

---

<sup>22</sup> Tolkien mismo afirma en algunas de sus cartas y en el prólogo publicado en *The Silmarillion*, que el personaje de Túrin Turambar está inspirado sobre todo en Kullervo, en Edipo y en Sigurd the Volsung (Tolkien, 2001, xxii).

## CONCLUSIONES

Dealing with the impossible, fantasy can show us what may be really possible.

If there is grief, there is the possibility of consolation;  
if hurt, the possibility of healing; and above all, the curative power of hope.

If fantasy speaks to us as we are, it also speaks to us as we might be.

*Lloyd Alexander*

La figura heroica, sea tomada bajo su concepción épica o la trágica, ha logrado sobrevivir al paso del tiempo en diferentes ámbitos hasta nuestros días, pero muestra algunas características diferentes respecto a aquéllas que se consideran heroicas como tal. El héroe se ha convertido en un estereotipo, una especie de patrón que obedece ciertas convenciones a las que la sociedad está acostumbrada pero que, en algunos casos, ha perdido su capacidad para infundir la fuerza y los valores dentro de los cuales fue creado. A pesar de ello, la figura del héroe épico continúa estando presente en nuestra vida cotidiana, en gran parte, gracias a la literatura y a numerosos autores, entre los cuales está J. R. R. Tolkien.

El rescate que hace Tolkien de la antigua figura épica del héroe involucra una combinación tanto de los preceptos iniciales, provenientes de la influencia clásico-medieval (el concepto de linaje podría ser un ejemplo), como de las nociones nuevas de heroísmo, ocasionadas sobre todo por las dos guerras mundiales, periodos históricos dentro de los cuales fue escrito *The Silmarillion*. Entre éstas tenemos el hecho de que los protagonistas de la guerra han adquirido un anonimato nada propio de la época medieval, cuando la identidad del héroe enfocaba la atención en sólo una persona y una búsqueda individual (que en el caso de la fantasía, afecta de muchas maneras al universo completo). Los héroes del siglo XX funcionan de manera colectiva, defendiendo los ideales de una nación y no siempre aquellos considerados como personales. La búsqueda, por así decirlo, está enfocada en cambiar el mundo; éste se convierte en el principal objetivo, y no funciona como una consecuencia de las acciones individuales de cada héroe.

Estos cambios desvían por sí solos la manera en que funciona la misma figura en dos épocas que son del todo distintas. Por un lado, los personajes principales de *The Silmarillion* representan un vínculo con el pasado: sus acciones son la consecuencia de una búsqueda mayor que, a grandes rasgos, tiene como principal objetivo restablecer el equilibrio en Beleriand y Middle-earth. A pesar de que los cuatro personajes presentan fuertes diferencias entre ellos, las influencias que tiene cada uno de ellos de las figuras heroicas de la antigüedad son notorias a través de sus acciones y las diferentes pruebas a las que se someten.

Por otro lado, la influencia de las nuevas formas en que se considera a un héroe hoy en día, o por lo menos desde 1945, están presentes en la obra de Tolkien de manera un poco más sutil, pero que logra convivir sin problemas con las características de la épica antigua. A pesar de la fuerza con la que Tolkien resucitó el género de la fantasía, la filiación genérica de sus obras le valió que ésta fuera considerada como literatura escapista, un intento de evadir la realidad y quedarse atrapado en un mundo infantil; es en *The Silmarillion* donde Tolkien logra establecer un equilibrio entre la ficción y la realidad. El carácter mitológico de la obra permite que el lector se acerque a ella de una forma parecida a la que se acercaría a una compilación de mitos de cualquiera de las civilizaciones antiguas, por medio del establecimiento de una serie de valores y reglas que se ven reforzados a lo largo de todo el libro.

La invención de una mitología que funcionara como el bagaje épico contemporáneo de una nación implicó en su momento, (y me refiero al momento de publicación de la obra, en 1977), el intento de crear una nueva noción de identidad por medio de las historias épicas de figuras míticas que permitieran, de cierta manera, unificar el pensamiento del pueblo inglés bajo una misma serie de valores y preceptos que le pudieran enseñar a vivir en paz sin la intervención maligna del propio hombre. No hay que olvidar tampoco el objetivo artístico de la obra, que se relaciona con la propuesta de Tolkien respecto a la “eucatástrofe”.

Cada una de las historias que se analizaron a lo largo de este texto fortalece la fórmula establecida por Tolkien respecto a la necesidad de crear un giro, una “verdad” en el cuento de hadas que produzca un efecto específico en el lector, el de una admiración tan impoluta que se vuelva imposible el no ser conmovido por ella. Es por ello que el autor recurre a la fuerza de los mitos, puesto que la grandeza, y, al mismo tiempo, la mutabilidad que comparten estas historias puede transmitirse a cualquier lector y, en teoría, despertar el mismo tipo de emociones.

Los cambios que hace Tolkien en la figura heroica respecto a la mutabilidad del héroe épico y del héroe trágico, la combinación y las posibles variantes en las que puede terminar cada uno de los personajes, enriquecen a la literatura de fantasía del siglo XX y le permiten cuestionar, de manera mucho más profunda, la realidad tanto del lector como del autor. *The Silmarillion* puede ser visto, entonces, como un experimento literario en el que se busca trasladar la realidad a la ficción y viceversa; implementa las necesidades del público lector modificadas por los momentos históricos para la creación de su universo y, de igual manera, transmite esta ficción al mundo extratextual para ayudarnos a comprender la forma en que funciona nuestro propio universo.

El final de *The Silmarillion* no resulta muy optimista: Middle-earth sufre una segunda reconstrucción después de la Gran Batalla contra Melkor, los Silmarils se han perdido y los grandes héroes élficos han pasado a descansar al otro lado del mar. Muchas de las cosas más bellas han sido destruidas y el precio por conservar la paz ha sido muy alto. “If it has passed from the high and the beautiful to darkness and ruin, that was of old the fate of Arda Marred” (Tolkien, 306), escribe Tolkien al final del *Quenta Silmarillion*, y, sin embargo, el panorama desolador con el que termina el texto no genera más que un sublime respeto y añoranza por todo lo sucedido en Middle-earth. Es en esas palabras donde todo el peso de la obra recae con más fuerza: la realidad humana es trágica, y se dirige siempre hacia un desenlace desesperado y gris en el que todo luce

marchito; pero es el mismo viaje para llegar a ese final, el que hace que la vida y el tránsito de cada uno de nosotros, y, por lo tanto, de la humanidad, valga la pena y se gane el ser vivido y el ser recordado.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **OBRAS CITADAS:**

- Aristóteles. *Poética*. Versión PDF.
- Bauzá, Hugo Francisco. *El mito del héroe*. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2007.
- Bierlein, John F. *Parallel Myths*. Nueva York: Ballantine Wespring Books, 1994.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Londres: Paladin, 1988.
- Crabbe, Katharyn F. J. R. R. *Tolkien*. Trad. Federico Patán. México: Fondo de Cultura Económica, 1985.
- Carpenter, Humphrey. *J.R.R. Tolkien: Una biografía*. Trad. Carlos Peralta. Barcelona: Minotauro, 1990.
- De la Parra, Crystal. “Mito y psicoanálisis”. Versión PDF:  
<[http://spm.mx/home/archivos/Art%20web/mito\\_y\\_psicoanalisis.pdf](http://spm.mx/home/archivos/Art%20web/mito_y_psicoanalisis.pdf)> consultado el 19 de septiembre de 2012.
- Drabble, Margaret (ed). *The Oxford Companion to English Literature*. Londres: Oxford University Press, sexta edición, p.352, 2000).
- Frye, Northrop. *Anatomy of Criticism*. Nueva Jersey: Princeton University Press, 2000. Versión PDF.
- Graves, Robert. *The Greek Myths Vol. I & II*. Barcelona: The Folio Society, 2002.
- Hunter, John C. “The Evidence of Things Not Seen: Critical Mythology and ‘The Lord of the Rings’”. *Journal of Modern Literature*. No. 29 (2). 2006. 128-47. Versión PDF.
- Lacarrière, Jacques. *En busca de los dioses: una historia de la humanidad a través de los antiguos mitos*. Madrid: EDAF, 1989.
- Piñeiro, Aurora. *Seminario de Literatura Gótica*. México: UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. Semestre 2012-1. Agosto 2011. Clase presencial.
- Pitarch, Pau. “Género y fantasía heroica” en Clúa, Isabel (ed). *Género y cultura popular*. Barcelona: Ediciones UAB, 2008.
- Real Academia Española. (2001). Héroe. En *Diccionario de la lengua española* en versión en línea (22.a ed.). <<http://lema.rae.es/drae/?val=h%C3%A9roe>> consultado el 12 de mayo de 2013.
- Roas, David. *Teorías de lo fantástico*. Madrid: Arco Libros, 2001.
- Ruíz de Elvira, Antonio. *Mitología clásica*. Madrid: Editorial Gredos, 1988.
- Stableford, Brian. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Maryland: Scarecrow Press, 2005. Versión PDF.
- The Free Dictionary*. Farlex Inc. Dec. 2004. Web consultada el 19 de septiembre de 2012. <<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Fantasy+Literature>>
- Tolkien, J.R.R. *Cartas*. (ed. H. Carpenter y C. Tolkien) Barcelona: Minotauro, 1993.
- . *The History of Middle-earth Vol. I: The Book of Lost Tales I*. (ed. Christopher Tolkien) Nueva York: Del Rey, 1992.
- . “On Fairy Stories” in *The Tolkien Reader*. Nueva York: Del Rey, 1966.
- . *The Silmarillion*. Nueva York: Del Rey, 2001.

## OBRAS CONSULTADAS:

- Armitt, Lucie. *Fantasy Fiction: An Introduction*. Nueva York: Continuum, 2005.
- Brunel, Pierre (ed). *A Companion to Literary Myths, Heroes and Archetypes*. Nueva York: Routledge, 1995.
- Croft, Janet Brennan. "The Thread On Which Doom Hangs: Free Will, Disobedience, And Eucatastrophe In Tolkien's Middle-earth." *Mythlore: A Journal Of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, And Mythopoeic Literature* 29.1-2 [111-112] (2010): 131-150. Versión PDF.
- Day, David. *El mundo de Tolkien: las fuentes mitológicas de "El señor de los anillos"*. Barcelona: Océano/Ámbar, 2004.
- De Rosario Martínez, Helios. "Fairy and Elves In Tolkien And Traditional Literature." *Mythlore: A Journal Of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, And Mythopoeic Literature* 28.3-4 [109-110] (2010): 65-84. Versión PDF.
- De Vries, Jan. *Heroic Song and Heroic Legend*. Londres: Oxford University Press, 1963.
- Diez del Corral, Luis. *La función del mito clásico en la literatura contemporánea*. Madrid: Gredos, 1957.
- Eaglestone, Robert. *Reading 'The Lord of the Rings': New Writings on Tolkien's Trilogy*. Londres: Continuum, 2005.
- Fimi, Dimitra. "'Mad' Elves and 'Elusive Beauty': Some Celtic Strands of Tolkien's Mythology". *Folklore*, No. 117 (2). Agosto 2006, 156-70. Versión PDF.
- García Goal, Carlos. *Mitos, viajes y héroes*. Madrid: Tauros, 1981.
- Jones, Leslie. *J.R.R. Tolkien: A Biography*. Connecticut: Greenwood, 2005.
- Kane, Douglas C. "Reconstructing Arda: Of Fëanor And The Unchaining Of Melkor." *Mythlore: A Journal Of J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, And Mythopoeic Literature* 27.1-2 [103-104] (2008): 9-19. Versión PDF.
- Monneyron, Frederic. *Mitos y literatura*. Argentina: Nueva Visión, 2004.
- Orella Martínez, Luis. *Tolkien: raíces y legado*. Bilbao: Grafito, 2007.
- Piñeiro Carballeda, Aurora. *Máquinas infernales, Evas apasionadas y noches de circo: una mirada a tres novelas de Ángela Carter desde la óptica de la narrativa posmoderna*. México: UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, Tesis Doctorado en Letras, 2009.
- Tolkien, J. R. R. *The History of Middle-earth Vol. IV: The Shaping of Middle-earth*. (ed. Christopher Tolkien) Nueva York: Del Rey, 1995.
- . *The Hobbit*. Nueva York: Del Rey, 2012.
- . *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Nueva York: Del Rey, 2012.
- . *The Lord of the Rings: The Return of the King*. Nueva York: Del Rey, 2012.
- . *The Lord of the Rings: The Two Towers*. Nueva York: Del Rey, 2012.
- White, Michael. *Tolkien: Biography*. Barcelona: Península, 2002.
- Zambardo, Rose A. *Understanding 'The Lord of the Rings': The Best of Tolkien Criticism*. Borton: Houghton Mufflin, 2004.