

THE LORD OF THE RINGS:

TOLKIEN Y EL METODO ARQUETIPICO.

MA. GERTRUDIS MARTÍNEZ DE HOYOS DELAMÁN

Tesina No. 7468459-3

Letras Inglesas

1979

18281



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.

PROLOGO

Durante el tiempo en que recibí la beca del Programa de Formación de Personal Académico, presenté un proyecto de tesis en el que proponía un estudio comparativo de los antecedentes mitológicos celta y nórdico en la obra de Tolkien, con una bibliografía de más de cien libros.

El proyecto fue rechazado por su extensión y porque pertenecía más bien, a una tesis para maestría o doctorado.

Fui cambiando y reduciendo el proyecto para que se amoldara a las restricciones propias de una tesina de licenciatura, sin dejar del todo de tener como perspectiva final la realización del primer proyecto, dentro del cual esta investigación que ahora presento sería un primer esbozo necesario.

Por otra parte, la presentación de una tesina con un número reducido de páginas y la restricción paralela de contar sólo con un plazo breve, me indujeron a optar por la aplicación de un método de análisis en que de manera esquemática y sucinta me permitiera englobar los aspectos más generales y obvios de la obra de Tolkien.

Si como dice alguien "la verdadera crítica es algo muy parecido al plagio", no estaría de más intentar hacer visibles aquellos aspectos más evidentes que compo-

nen la obra de The Lord of the Rings aún a pesar de que esto pudiera parecer una ingenuidad, ya que es preciso señalar y hacer evidente aquello que el propio Tolkien decidió aceptar como simbología.

Es por esto que me decidí por aplicar el método arquetípico de Guerin - Frye, por permitirme un análisis en que se estudiaría una cantidad limitada del material aunque significativa en el conjunto de la obra y, como consecuencia, tendría un trabajo breve pero sistemático y, a mi parecer, clarificador de la obra de Tolkien.

El mito concentra el significado del mundo en torno a una historia y objetos humanizados. El arquetipo, de manera más amplia aún, simboliza ciertas constantes humanas fundamentales mediante una forma mental paradigmática. Es decir, el yin - yang, la lucha y el complemento de los contrarios, por ejemplo, serían el arquetipo; la lucha entre Ormuz y Ahrimán, los amores de Venus y Marte, la muerte de Adonis y de Cristo, son el mito, puesto que no es posible explicar una forma arquetípica, sino a través de un mito.

Desde los inicios de la literatura, los elementos arquetípicos han sido muy importantes. Se ha hecho uso de ellos para expresar diferentes tipos de ideas, pero siempre con una intención precisa: la de conmover a los lectores. Esta reacción sólo se puede producir apelando al estrato más profundo de la psiquis, aquel cargado de los elementos que componen el subconsciente colectivo. Tal concepción ha adquirido importancia no sólo en estudios de tipo psicológico, sino que se aplica a casi todas las áreas del conocimiento.

En literatura, han sido fundamentales los estudios de Sir James Frazer como antecedentes para que se empezara a hacer estudios acerca de los mitos y arquetipos. Otros estudiosos han llegado a la creación de un método arquetípico aplicable a ciertas obras literarias que

presentaran características propicias para la aplicación de este análisis.

Los elementos arquetípicos pueden aparecer en formas diferentes en cada obra, sin que por esto necesariamente se encuentren en todas las obras literarias. Pero para hacer esta diferenciación se necesita ampliar primero el concepto de arquetipo y lo que es un mito, esclareciendo sus diferencias.

"El mito debe definirse como un complejo de historias - algunas reales, sin duda, y otras fantásticas - que, por diversos motivos, son consideradas por los seres humanos como la demostración del significado interno del universo y de la vida humana ". (1)

Es decir, que los mitos son las representaciones simbólicas de los elementos que afectan al hombre como ser social: el medio, su moralidad, su religión, sus tradiciones, su arte. Los mitos son, entonces, esencialmente colectivos porque pertenecen al grupo social, no al individuo.

Sin embargo, para explicar los arquetipos hay que decir que "aunque cada pueblo cuenta con su mitología característica propia, que puede reflejarse en las leyendas, en el folklore y la ideología - aunque en otras palabras, los mitos toman su forma específica del entorno cultural en que crecen - el mito es, en sentido genérico, univer-

sal. Además pueden encontrarse temas o motivos similares entre muchas mitologías diferentes, y ciertas imágenes que se repiten en los mitos de pueblos muy distantes en el tiempo y en el espacio tienden a poseer un significado común o, más propiamente, a producir respuestas psicológicas comparables y a cumplir funciones culturales similares. Tales motivos o imágenes se llaman 'arquetipos'." (2)

Estos arquetipos son la expresión de una capacidad intrínseca del hombre para reaccionar de una manera similar ante diversos estímulos.

Pero la relación entre mitos y arquetipos es más profunda aún, como lo explica Jung; "Todos los procesos de la naturaleza que han sido representados con mitos, tales como el verano y el invierno, las fases de la luna, las estaciones lluviosas y los demás, de ninguna manera son alegorías de estos hechos objetivos; son preferentemente expresiones del drama interno, inconsciente, de la psiquis que se hace accesible a la conciencia del hombre por medio de la proyección, es decir, reflejándose en los sucesos de la naturaleza." (3)

Es decir, que "los mitos son los medios por los cuales los arquetipos, esencialmente inconscientes, se hacen manifiestos y se articulan con la mente consciente." (4)

Jung considera a los sueños y a las artes dentro de

la categoría de elementos que son capaces de transmitir a la forma consciente los arquetipos, que de otra manera permanecerían ocultos. En literatura, no es una coincidencia que aquellas obras que presentan características arquetípicas por cuanto a tema, personajes o situaciones, son aquellas que permanecen a través del tiempo como obras universales. De acuerdo a la teoría de Jung, lo que hace que estas obras permanezcan no es tanto su estilo, o la forma o la estructura, sino, justamente, los elementos que son comunes a todos los hombres, es decir, lo que llamamos universal o arquetípico. En todos los pueblos hay avaros o héroes que se sacrifican por el bien de su país, mentirosos, etc. Sus características forman parte del grupo de prototipos que se pueden encontrar en cualquier cultura y, muy posiblemente, sea esto lo que otorgue un carácter de universal a ciertas obras, que conservan su valor a través del tiempo a pesar de los infinitos cambios del gusto literario.

De acuerdo con los elementos que acabo de exponer, resulta evidente que la aplicación del método arquetípico a The Lord of the Rings (LOTR) de J.R.R. Tolkien podría ser de gran ayuda puesto que, como veremos, abarca gran parte de sus líneas fundamentales.

Pero existen muchas variantes del método, así que tuve que elegir aquel que ofreciera un esquema claro y

coherente que, al seguirlo, me pudiera conducir a un análisis breve, aunque suficientemente sistemático de la obra de Tolkien. Este punto es importante porque la mayoría de los análisis arquetípicos que se han hecho buscan clarificar aspectos que interesan a la sociología, a la antropología o a la historia, porque estudian los arquetipos en forma aislada y no en un contexto literario, que es lo que nos interesaría. (5)

Es Northrop Frye en su Anatomy of Criticism quien propone un esquema que nos puede guiar en este campo de la literatura. Pero el esquema de Frye no se encuentra simplificado, ni organizado, de manera que utilicé el esquema simplificado que hace M. Guerin a partir del de Frye y al cual aumento las partes correspondientes a imágenes y motivos o modelos arquetípicos. Lo importante de este esquema es que, además de sistemático y preciso, no aparta la atención del punto a tratar: el análisis de una obra literaria.

Resulta evidente que al utilizar este esquema necesariamente tendremos que dejar de lado un gran número de elementos que podrían ser incluidos en un estudio de este tipo sobre LOTR; sin embargo, el esquema de Frye analiza únicamente los aspectos más importantes de los elementos arquetípicos y deja de lado las particularidades que se puedan presentar en las diferentes obras.

Por esto ha sido necesaria la inclusión de ciertos elementos que son muy importantes en LOTK, como el anillo en la sección correspondiente a imágenes. Por otra parte, he invertido el orden de las secciones en relación a la forma en que aparecen en Guerin, porque me parece que permite un análisis deductivo que resulta más claro y coherente. De todas maneras, será necesario no perder de vista que este breve estudio es un primer análisis necesariamente escueto, y un antecedente previo para escribir uno mayor que pueda abarcar aspectos más amplios y profundos de la obra que he elegido.

Desperdigados a lo largo del capítulo sobre la crítica arquetípica de Anatomy of Criticism, las anotaciones que sobre dicho método propone Frye son los elementos con los que más tarde Guerin clasificará y propondrá un modelo sintético de análisis.

Podemos así considerar el esquema de Guerin - Frye como un método, de acuerdo a los postulados científicos, que delimitan el campo del método: sistematización, posibilidad de comprobación empírica, claridad y objetividad.

El método Guerin - Frye está hecho en forma inductiva, puesto que de ejemplos particulares se han tomado los elementos comunes, para extraer una conclusión general. Los incisos que forman parte del método pueden encontrarse en cualquier obra en la que se haga un análisis arque

típico, debido a que son aspectos que aparecen más comúnmente en estas obras, aunque cada una puede presentar variantes de dichos elementos que le son particulares, y que, por lo tanto, no tienen por qué aparecer en tal esquema.

No he hecho el estudio a partir de las anotaciones de Frye, porque, como ya expuse, no se encuentra clasificado por incisos a partir de los cuales se pudiera efectuar un análisis. Es por esto que el esquema de Guerin me parece más adecuado para este estudio. Por una parte, porque la presentación resulta fácil de seguir, y por otra, añade nuevos elementos a los analizados por Frye, dando lugar a un esquema más completo.

Todas las reglas que establece el método científico pueden encontrarse en el de Guerin - Frye, por lo que me ha parecido que se podría aplicar como guía para un estudio como el que pretendo hacer, ya que nos ayuda a dar mayor claridad, objetividad, verificabilidad y sistematización al análisis.

La simplificación que ofrece Guerín del esquema de Frye es el siguiente:

FASES ARQUETÍPICAS

- 1.- La fase del amanecer, la primavera y el nacimiento. Mitos sobre el renacimiento y la resurrección, la creación y (porque las cuatro fases son un ciclo) la derrota de las fuerzas de la obscuridad, el invierno y la muerte. Personajes subordinados: el padre y la madre. Es el arquetipo del romance y de la mayor parte de la poesía ditiirámica y rapsódica.
- 2.- La fase del cenit, el verano y el casamiento o el triunfo. Mitos de apoteosis, de matrimonio sagrado y de entrada al paraíso. Personajes subordinados: el compañero y la esposa. Es el arquetipo de la comedia, las pastorales y los idilios.
- 3.- La fase del ocaso, el otoño y la muerte. Mitos sobre caídas, el dios que muere, la muerte violenta y el sacrificio, y la aislación del héroe. Personajes subordinados: el traidor y la sirena. Es el arquetipo de la tragedia y la elegía.
- 4.- La fase de la obscuridad, el invierno y la disolución. Mitos sobre el triunfo de estos poderes; mitos sobre diluvios y la vuelta al caos, la derrota del héroe ... Personajes subordinados: el ogro y la bruja. Es el arquetipo de la sátira...

Lo que agrega Guerín es:

MOTIVOS O MODELOS ARQUETÍPICOS

- 1.- Creación: este es quizá el tema arquetípico más

fundamental de todos; virtualmente todas las mitologías se hallan elaboradas sobre algún relato acerca de cómo se originaron el Cosmos, la Naturaleza y el Hombre con la intervención de algún (o algunos) Ser Sobrenatural.

- 2.- Inmortalidad: otro arquetipo fundamental, que por lo general adopta una de las dos formas básicas de narración:
- a) Fuga del Tiempo: la "Vuelta al Paraíso", el estado perfecto, la bienaventuranza eterna de que disfrutó el hombre antes de su trágica caída en la corrupción y la mortalidad.
 - b) Inmersión Mística dentro del Tiempo Cíclico: el tema de la muerte sin fin y de la regeneración; el hombre alcanza una especie de inmortalidad al someterse al ritmo enorme y misterioso del ciclo eterno de la Naturaleza, particularmente el ciclo de las estaciones.
- 3.- Arquetipos de Héroes (arquetipos de transformación y redención):
- a) La Búsqueda: el Héroe (Salvador o Liberador) emprende algún largo viaje durante el cual deberá realizar tareas imposibles, luchar con monstruos, resolver enigmas sin respuesta y vencer obstáculos insuperables para poder salvar al reino y tal vez casarse con la princesa.
 - b) La iniciación: el Héroe soporta una serie de penosísimas pruebas al pasar de la ignorancia y la inmadurez a la edad adulta social y espiritual, es decir, para alcanzar la madurez y convertirse en un miembro cabal de su grupo social. La iniciación consta, por lo común, de tres etapas o fases: 1) separación, 2) transformación, y 3) retorno. Como la búsqueda, este es una variante del arquetipo de la Muerte y el Renacimiento.
 - c) La Víctima propiciatoria para el Sacrificio: el Héroe, con quien se identifica el bienestar de la tribu o de la nación, debe morir para purgar los pecados del pueblo y restaurar la fecundidad de la tierra.

IMAGENES

- 1.- Agua: el misterio de la creación: nacimiento -

muerte - resurrección; purificación y redención; fertilidad y crecimiento. Según Carl Jung, el agua es también el símbolo más común del inconsciente.

- a) El mar: la madre de toda la Vida; misterio espiritual e infinito; muerte y renacimiento; atemporalidad y eternidad; el inconsciente.
- b) Ríos: también muerte y renacimiento (bautismo); el fluir del tiempo hacia la eternidad; las fases transitorias del ciclo vital; encarnación de deidades.

2.- Sol (fuego y cielo están muy relacionados): energía creadora; la ley en la naturaleza; conciencia (pensamiento, ilustración, sabiduría, visión espiritual) principio paterno, (la luna y la tierra tienden a ser relacionadas con el principio materno o femenino); paso del tiempo y la vida.

- a) Sol naciente: nacimiento; creación; ilustración.
- b) Sol poniente: muerte.

3.- Colores:

- a) Negro: (obscuridad); caos (misterio, lo desconocido); muerte; el inconsciente; mal; melancolía.
- b) Rojo: sangre; sacrificio; pasión violenta; desorden.
- c) Verde: crecimiento; sensación; esperanza.
- d) Blanco.

4.- Círculo (esfera, huevo): totalidad; unidad; Dios como infinito; vida en su forma primordial; unión de lo consciente y lo inconsciente, por ejemplo el yang - yin del arte y la filosofía chinos, que combina el círculo el elemento Yang (masculino) (consciente, vida, luz y calor) con el Yin (femenino) (inconsciente, muerte, oscuridad y frío).

5.- La Mujer Arquetípica (inclusive el ánima de Jung):

- a) La Gran Madre, Buena madre, Madre Tierra: asociada con el nacimiento, tibieza, protección, fertilidad, crecimiento, abundancia; el inconsciente.
- b) La Madre Terrible: la bruja, la hechicera, sirena, asociada con el temor, peligro y muerte.
- c) El Alma gemela: la princesa o "bella dama", encarnación de la inspiración y el cumplimiento espiritual.

- 6.- Viento (y respiración): inspiración; concepción; alma o espíritu.
- 7.- Barco: microcosmos; viaje de la humanidad a través del espacio y el tiempo.
- 8.- Jardín: paraíso; inocencia; belleza inmaculada (especialmente femenina); fertilidad.
- 9.- Desierto: aridez espiritual; muerte; nihilismo o desesperanza.
- 10.- Anillo. (6)

FASE DEL AMANECER

A ella corresponde la etapa de anagnórisis o cogni-
tío, como la llama Frye, con que comienza LOTR, porque el
héroe empieza a reconocer su papel dentro de la sociedad,
la cual se encuentra en peligro de ser sometida por Sau-
ron el usurpador.

A partir del reconocimiento por parte de Frodo, la
sociedad misma tiene que cambiar, saliendo de su aparta-
miento respecto a los problemas exteriores a su pueblo,
para amoldarse a las necesidades del momento, que inclu-
yen las situaciones de guerra.

Con la aceptación del héroe como persona social, in-
dispensable para el triunfo de la justicia sobre la tira-
nía en Middle Earth, comienza el cambio, que no termina-
rá sino hasta que el héroe haya completado la tarea que
le fue impuesta tanto por su propio destino, como por la
sociedad misma. (7)

La comunidad lo reconoce totalmente entonces y se
llevan a cabo las celebraciones que corresponden a la fa-
se del cenit o clímax.

Pero el héroe necesita de otros personajes que lo ayu-
den a terminar con su tarea. Este papel le corresponde
de manera principal a Sam, quien complementa el hilo na-
rrativo correspondiente a los trabajos del héroe (puesto

que lucha junto con él en forma tanto física como espiritual).

Sam tiene sus antecedentes en las obras españolas del Siglo de Oro, un parentesco que podríamos retrotraer hasta la comedia latina y griega, teniendo en común con dichos personajes la cualidad de ser el "gracioso" de la obra. (8)

Otro personaje que ayuda al héroe es Bilbo, que aparece al principio de la obra, antes de que comience la acción, y al final, cuando todo ha terminado. Bilbo podría ser considerado como el elemento que marca el comienzo y el fin de la trama.

Gollum, por otra parte, también ayuda a Frodo guiándolo en territorio desconocido, aunque su colaboración no es voluntaria, pues se encuentra obligado a ayudar a Frodo, por ser el actual dueño del anillo.

Durante la fase del amanecer comienza el proceso de maduración del héroe y de la sociedad, que habrá de consolidarse al terminar la guerra y su participación en ella.

El ciclo se cierra nuevamente con la fase del amanecer, cuando terminan los ciclos personales de los que participaron en la lucha, para dar lugar a que la rueda gire otra vez, y así empiece un nuevo ciclo vital, que habrá de traer nuevos peligros, guerras y satisfacciones.

A este periodo corresponde la etapa de juventud o adolescencia feliz del héroe, fase de preparación dentro del proceso de maduración que sufre a lo largo de la obra.

FASE DEL CENTIT

La lucha que se lleva a cabo en LOTR tiene lugar entre los opuestos míticos, bien y mal, siendo el mal el enemigo natural. Cada cual tiene un guía, que habrá de llevar a su bando a la guerra.

Sauron de Mordor representa al enemigo, con características de un demonio, que arrastra consigo la obscuridad, la esterilidad, la guerra, la esclavitud, etc.

Gandalf, guía de las huestes del bien, posee las características del dios, y por lo tanto, las contrarias a las del enemigo: luz, fertilidad, paz, libertad, justicia, etc.

En esta fase hay también, como en la del amanecer, un periodo de anagnórisis. En él se reconocerá a la nueva sociedad, reunida alrededor del matrimonio sagrado de Arwen Undómiel y Aragorn.

Con este motivo se hacen las celebraciones en que también se festeja el término de los trabajos del héroe. Gracias a este matrimonio se restablece el orden natural de las cosas. El legítimo rey regresa a su trono y Sauron, el usurpador, y por tanto, alterador de las leyes

naturales, es destruido.

Aunque las implicaciones en esta parte son más bien de "... y vivieron felices eternamente", paradójicamente Arwen tuvo que renunciar a la inmortalidad para surgir a la vida como reina de la sociedad naciente. (9)

El tema principal de esta fase es el de preservar el orden natural en la tierra, por una nueva sociedad que ha surgido a partir de la experiencia del sufrimiento de la guerra, asimilada y aprovechada en sus aspectos positivos.

FASE DEL OCASO

A esta fase corresponde la desintegración del grupo que acompañaba al héroe durante su viaje y que tiene como consecuencia la anarquía y la confusión.

Aquí se inserta también la caída de Gandalf, quien tiene que pasar por una serie de pruebas para superar la muerte y emerger nuevamente a la vida, ya transfigurado, al sufrir la purificación por medio de los elementos naturales primarios: aire, agua, tierra y fuego, que serán analizados posteriormente. Sale del abismo (en que pasa por la muerte, otro símbolo más) con una mayor claridad (representada en el color blanco) y un mayor poder, necesarios para su lucha contra Sauron.

Por otra parte está el sacrificio personal de Frodo, el héroe, para salvar a la comunidad de la esclavitud y al mismo tiempo ayudar a la conformación de una nueva sociedad.

El sacrificio le llega como un destino inevitable que no ha elegido, así que lo vemos rebelarse al principio contra esta fatalidad. (10) Posteriormente a su maduración, acepta su destino y lo asume cabalmente. (11)

La rebelión primera de Frodo originada en la "falta de experiencia, propia de la juventud" (Frye), da paso a un ascetismo heroico expresado en el sacrificio personal y una participación en el mundo que lo rodea.

Esta fase del ocaso, una vez cumplidas las notas heroicas, tiene una atmósfera de contemplación y serenidad, habiendo desaparecido la angustia de la guerra y la euforia de las celebraciones.

FASE DE LA OSCURIDAD

A esta corresponde, como indica Frye, el reconocimiento de la implacabilidad del ciclo vital. Los héroes tendrán que someterse a él y terminar sus labores en el mundo. Sin embargo, el proceso no resulta doloroso, sino más bien, es tomado como una consecuencia lógica y natural de los hechos, y aceptada con serenidad y resignación. El ciclo no podrá cerrarse sino a través de la muerte. Es

curioso señalar que aunque físicamente casi no ocurre en la obra (12), el paso al más allá, a una vida ultraterrena, se presenta como una especie de Walhalla. (13)

El ciclo comienza nuevamente con una fase de amanecer en que la alegría despreocupada, la fertilidad de la tierra, la tranquilidad y la paz cobran un nuevo auge. Así comienza un nuevo periodo de inocencia, de infancia de la sociedad recién formada, que tendrá que pasar durante su desarrollo, por las mismas etapas que el ciclo anterior, en su proceso de maduración.

MOTIVOS O MODELOS ARQUETÍPICOS

CREACION

Previo a la creación debe existir el caos y en LOTR el caos está representado por la guerra. Sólo después de haberse depurado el mundo es posible la creación.

De aquí que la creación como modelo arquetípico no venga a surgir sino muy avanzada la narración de la obra. Con la destrucción de las fuerzas de Sauron y la restitución del orden social simbolizado en el matrimonio de Arwen y Aragorn, y con esto la fundación de una nueva raza, la creación coincide con el término de la guerra y la era anterior, para dar paso a un nuevo ciclo a que se abre el fin de la obra.

INMORTALIDAD

Ajena a toda concepción de salvación en el sentido cristiano. La muerte en Tolkien es la fatalidad frente a la cual sólo los héroes tienen la posibilidad de obtener la inmortalidad. Los Grey Havens son una especie de Walhalla, aunque en este caso se trata solamente del término de su trabajo en Middle Earth. El concepto de Tolkien de un lugar hacia donde parten los héroes tiene más elementos en

común con la tradición nórdica que con la tradición cristiana de un paraíso ascético, o la concepción islámica, tan diferente, de un paraíso abierto al disfrute de los sentidos.

Para el resto de los habitantes de Middle Earth, su deber es someterse a las leyes de la naturaleza y dejar el lugar a los jóvenes.

Por otra parte, ateniéndonos al esquema, el tiempo cíclico en LOTR abarca varios aspectos.

Primero, el más general, que sería el paso de las edades de Middle Earth que corresponden a un periodo de auge de las diferentes naciones: los días de Juventud, la edad de los elfes y por último la de los hombres. (14)

Con la guerra de los anillos termina la tercera edad.

El ciclo vital, en cumplimiento de las leyes naturales afecta todo lo que se encuentra sobre Middle Earth, vemos que los altos elfes tienen que dejar la tierra para que su autoridad pase a sus descendientes (Arwen), que se unirá con la de los hombres (Aragorn) para formar una nueva raza, a la que corresponderá vivir durante la cuarta edad.

Entre los hobbits sucede también que los mayores dejan su lugar a los menores. Primero Bilbo deja a Frodo como jefe de Bag End y después éste tiene que continuar la tarea que Bilbo comenzó. Frodo a su vez dejará su

lugar a Sam, quien asumirá la responsabilidad de ser, aun que sea por poco tiempo el gobernante del Shire, lo cual implica un ascenso social. (15)

Otro aspecto importante del paso del tiempo en Middle Earth es que éste transcurre de diferente manera en los diferentes pueblos. Hay lugares en que la noción del tiempo se pierde por completo como en Lórien o Rivendell, es decir, entre los elfes. (16) Este sentido del paso del tiempo se recupera en el momento de salir de estos lugares.

ARQUETIPOS DE HEROES

El elemento de búsqueda es muy importante en LOTR por que es el motivo principal de la obra.

Víctima propiciatoria, el héroe a través de la iniciación y la búsqueda es el símbolo de los mitos de fertilidad y prosperidad de un pueblo.

En LOTR, Frodo Baggins tiene que emprender un largo viaje en el que se unirá a un grupo de amigos con los que intentará destruir a Sauron a través de un objeto (anillo) al que Sauron ha transmitido gran parte de su poder para hacer el mal. Con la destrucción de Sauron se salvarán de la esclavitud los pueblos de Middle Earth, entre los que se encuentran los hobbits.

Sin embargo, representa un gran peligro para Frodo

porque habrá de enfrentarse a las agresiones de sus ene
migos, que querrán impedirle cumplir con su misión.

Aunque Frodo no eligió ser el portador del anillo de Sauron, sabe que a él le corresponde llevarlo como una especie de fatalidad a la que tendrá que someterse, sacrificando su vida por el bienestar de sus amigos y sus pue
blos.

Frodo comienza con el viaje un proceso de maduración de su personalidad que va de la ignorancia y la ingenuidad a la madurez. El primer paso consiste en aprehender la realidad y asumir su papel dentro de ella para llevarlo hasta sus últimas consecuencias. A medida que va pasando el tiempo, Frodo va descubriendo aspectos de su personalidad que habían permanecido ocultos y que van surgiendo en él en circunstancias de peligro. Valentía y presencia de ánimo aparecen cuando se presentan los jinetes negros y lo atacan en forma violenta. Frodo resiste lo que los personajes más importantes no habrían resistido siquiera mirar. Todo esto va provocándole un proceso muy acelerado de envejecimiento físico, del cual Sam parece ser el único que se da cuenta. (17)

La maduración de Frodo comienza con su separación del Shire y de algunos de sus amigos. Su decisión de lar
chase se debe a la partida de Bilbo principalmente y a que Gandalf le narre la historia del anillo, con el fin

de que se da cuenta del peligro que corre el Shire si él permanece allí. Ya esta decisión implica que Frodo comienza a penetrar en el mundo de la realidad contingente del que había permanecido ajeno.

Para que Frodo pueda continuar su proceso de maduración, necesita conocerse a sí mismo y esto lo logra paulatinamente a través de los demás, es decir, de la imagen que los demás tienen de él y que completará durante su viaje cuando de enfrente a circunstancias desconocidas para él y contemple sus reacciones. Su propia imagen se verá transformada ante todos y ante sí mismo.

También el resto del grupo cambia debido al viaje. Gandalf, el primero de todos, sufre, como he ya señalado, un cambio físico evidente que se localiza en un cambio de color mediante una purificación a través de los elementos primarios. El cambio de Aragorn es a una mayor jerarquía, con ello también cambia su apariencia física. En cuanto a Gimli y Legolas, ellos representan el cambio de sus pueblitos de ser enemigos, a volver a su antigua amistad que se había perdido desde hacía ya mucho tiempo, y finalmente Boromir, que de ser un hombre justo, se transforma en un malvado debido a su deseo de poseer el anillo, por lo que tiene que pagar con su vida.

Los regalos que los hobbits recibieron de Galadriel resultaron ser el remedio perfecto para restablecer la

fertilidad del Shire, que produce cosechas abundantísimas.

(18)

IMAGENES

AGUA

En LOTR las imágenes que corresponden a motivos de agua son muy numerosos, sin embargo, las referencias a ríos son las más abundantes.

El mar simboliza el lugar inmortal en que los héroes van a vivir cuando han terminado sus tareas en Middle Earth, aunque de hecho no sea necesario morir para llegar a este lugar ideal. Frodo y sus compañeros partieron hacia los Grey Havens, sin haber tenido que pasar por esta etapa como sucede en la tradición cristiana. De hecho Frodo parte con los altos elfes, primero, por haber llevado el anillo y, segundo, porque Arwen le cede su lugar en el barco en que haran la travesía hacia la inmortalidad. El mar representa la eternidad sin la muerte.

La imagen del diluvio como purificador aparece también en LOTR, aunque sólo en los apéndices, cuando se relata la historia de Númenor. Su aparición no es constante, pero sí tiene gran importancia como arquetipo.

Pero en LOTR son a las imágenes de ríos a las que corresponde el papel más importante.

La concepción de río varía según el pueblo de que se trate. Para los hobbits, la experiencia del contacto

del cuerpo con el agua era temible.

A pesar del miedo que sienten hacia los ríos, durante el viaje los empiezan a sentir agradables y luego a desear su presencia, para refrescarse el ánimo. Junto con el ánimo empiezan a encontrar remedio a su fatiga, a sus heridas, y a la persecución de sus enemigos. Los ríos lavan, purifican y sanan heridas tanto físicas como morales.

(19)

Por otra parte, durante el viaje, al entrar en los ríos, la compañía pierde la noción del tiempo y del peligro. Estos les devuelven el sentido del flujo del tiempo, del viaje y de sus vidas. Los viajeros se sienten a salvo mientras están dentro del agua, aunque para Sam y Frodo, el peligro viaja también por agua: Gollum.

Tolkien les da a los ríos, además, la cualidad de corresponder a una persona importante dentro de la trama, a alguien que ha ayudado al grupo durante el viaje. No podemos decir que corresponden a una diedad, porque en LOTR no existe la veneración de estas personas como dioses. Los ríos son el Withywindle, que corresponde a Goldberry, el Celebrant a Celeborn, el Entwash a Fangorn y el Nibro del a ese personaje.

SOL

En LOTR los procesos mentales que hacen del sol un ser masculino y de la luna uno femenino se invierten. No solamente se trata del género que adquieren las palabras y los conceptos, sino, que además, las labores correspondientes al día pasan a la noche, y el descanso pasa al día. Frodo y Sam pueden viajar así con mayor tranquilidad durante la noche, en que las sombras los protegen de los ojos de sus enemigos.

En cuanto a Gandalf, él tiene que pasar por la purificación del fuego durante su proceso de resurrección, del que sabemos que surge con mayor poder y sabiduría. Cualidades que le serán de gran ayuda durante su enfrentamiento con Sauron. El fuego, imagen de sol, como el agua, es un elemento purificador.

También la trayectoria del sol durante el día es importante, porque representa los diferentes estadios de la civilización en Middle Earth, sus diferentes periodos de auge. También de esta manera se encuentran divididas las etapas de la obra en su aspecto estructural (amanecer, cenit, ocaso y obscuridad). La partida de los héroes hacia los Grey Havens tiene lugar en la fase de la obscuridad y físicamente, al final del día. (20)

Otra imagen importante aquí es la del volcán (fuego)

única manera de poder destruir el anillo. El volcán es una variante purificadora del fuego.

COLORES

NEGRO

Opuesto al blanco, es la ausencia total de color. Representa la fealdad, la imperfección, el caos, el desorden y la maldad. Es una de las dos fuerzas combatientes en LOTR y está dirigida por Sauron, que pretende esclavizar Middle Earth y convertirla en una tierra caótica en la que gobierne por medio del terror.

El color negro representa también la parte oscura de la personalidad del individuo o "sombra", como la llama Jung. Esta "sombra" aparece en Boromir, que se transforma en un ser maligno debido a la influencia del anillo sobre su mente. Este sirve como el instrumento que hace que la parte "mala" o instintiva de Boromir triunfe sobre la "buena" y lo haga tratar de arrebatarse el anillo a Frodo. Por este medio, Sauron tiene el poder de despertar las "sombras" de los individuos y de esta manera, gobernarlos.

ROJO

En LOTR el rojo complementa al negro. Está represen

tado por el sello de Sauron, un ojo rojo sobre fondo negro. Simboliza la guerra, la sangre y el desorden provocado por la violencia.

VERDE

El verde simboliza en LOTR la fecundidad de la tierra y las fuerzas del bien, que son guiadas por Gandalf. Está representado principalmente por los hombres de Gondor, que llevan un uniforme verde con café, los colores de la vegetación. También símbolo de la legitimidad, representada en una piedra que se obsequia a Aragorn.

BLANCO

Este color simboliza la unión de todos los colores, la perfección, el orden, la luz. Es la fuerza que combate al mal y está representada por Gandalf el Blanco, quien alcanza este color por medio de la purificación a través de los elementos primarios.

El color gris es también importante, por ser el que llevó Gandalf antes de su transfiguración. También el lugar hacia el que parten los héroes tiene esta característica (Grey Havens).

El gris como color intermedio entre el blanco y el

negro, representa la ambigüedad. Mientras Gandalf lo tenía, no podía iniciar su verdadera lucha contra Sauron. De la misma manera, los Grey Havens son un lugar intermedio entre el paraíso y el infierno, ya que sus características no corresponden totalmente a ninguno de los dos lugares.

Otro elemento importante, es que en el momento en que Saruman se convierte en traidor perdiendo su posición en el consejo, pierde también el color blanco y adopta el nombre de Saruman de Todos los Colores (21), con lo cual pretende indicar que es aún más poderoso que en su forma anterior. Esto no puede ser, porque la unión de todos los colores da como producto el blanco y no manchas de colores mezcladas. Sin embargo, este calificativo indica en realidad, una carencia de posición frente a los acontecimientos, lo cual le acarrea perder tanto su posición en el consejo blanco, como la posibilidad de gobernar el mundo, que le ofrecía la posesión del anillo.

CIRCULO

En LOTR la imagen del círculo es muy importante por que representa el ciclo vital, que afecta la obra en diferentes niveles. El más amplio abarca las diferentes

edades de Middle Earth, es decir, el nacimiento de un periodo y su final, para dar lugar a otro ciclo.

Por otra parte, se encuentra el ciclo vital individual de aquellos que nacen, maduran y mueren.

Las estaciones del año también son un ciclo vital en que todo se renueva, abarcando todos los aspectos de la vida que están sujetos al paso del tiempo.

El círculo es también la muerte y la resurrección como en el caso de Gandalf, que muere y tiene que pasar por todo un proceso para alcanzar una nueva vida.

El círculo encuentra su mejor representación física en el propio anillo, perfectamente redondo, igual a la rueda de fortuna.

Al completarse el ciclo correspondiente a la tercera edad, tanto Sauron como los que lo combatieron tienen que dejar Middle Earth para dejar que el ciclo continúe en los que quedan. Es en este momento cuando se unen los contrarios por igualdad de condiciones frente al tiempo y al ciclo vital.

Pero existen otras representaciones externas de este círculo y su significado. Estas son: la semilla que regaló Galadriel a Sam y con la que se restablece la fecundidad del Shire; los palantír, globos de cristal en los que se podía mirar aquello que se deseara, y de los cuales quedaba solamente el que guardaba Saruman, parte

cipan también como un elemento que recuerda que Aragorn es el verdadero sucesor de los reyes de Númenor, lo cual también termina con un ciclo: el de los consejeros de Gondor, quienes habían gobernado hasta este momento; el ojo que simboliza a Sauron también es una variante de la imagen del círculo, con implicaciones malignas.

MUJER ARQUETIPICA

GRAN MADRE

En LOTR la gran madre está representada por Galadriel, quien reúne las cualidades de una madre protectora no sólo de su pueblo, sino de todo Middle Earth, porque lucha por todos en contra de Sauron, aunque Galadriel nunca pelea directamente con él.

Galadriel es la que aún después de su partida de Middle Earth ayuda a restaurar la fertilidad de la tierra en el Shire, a través del regalo que le da a Sam. Es este regalo el triunfo final sobre Sauron y su esclavo Saruman, que se había convertido en un traidor por su deseo desesperado de poseer el anillo.

Arwen, hija de Elrond y nieta de la propia Galadriel, continuará con la tarea de madre protectora, cuando aquella se marche de Middle Earth. Con Arwen como reina de

Gondor comenzará un nuevo periodo de fertilidad y prosperidad que se vió interrumpido por la guerra y por la destrucción del poder de los anillos de los elfes.

MADRE TERRIBLE

La imagen femenina correspondiente a los aspectos negativos, es Shelob, una araña gigante (misma imagen que utiliza Freud para representar el sexo femenino y que el propio nombre She - lob deja entrever) que acecha en los túneles que guardan la entrada secreta a Mordor. Aunque Shelob no obedece órdenes de Sauron, le ayuda a deshacerse de los intrusos que pudieran aparecer por esta entrada.

(22)

Shelob representa la "sombra" de que hablábamos antes. Es la personificación de los instintos, la parte más animal de la mente humana, la más atractiva y, sin embargo, no siempre la más confiable.

ALMA GEMELA

Imagen colindante con la del hermafrodita, Eowyn de Rohan representa en LOTR el alma gemela. Reúne las más altas cualidades de valentía y abnegación femeninas, el disfrazarse, tema recurrente en cierta narrativa legendaria.

ria, con el fin de resolver una situación dramática.

En ella se logra el equilibrio de los aspectos masculinos y femeninos, alcanzando la perfección espiritual y física.

VIENTO

El viento constituye otra de las pruebas por las que tiene que pasar Gandalf para alcanzar la purificación y por lo tanto, la perfección al convertirse en Gandalf el Blanco, mediante una resurrección.

Aire, espíritu, inspiración, respiración, no aparecen explícitos en la obra de Tolkien. El viento es sólo la purificación del alma.

BARCO

En LOTR el barco simboliza el viaje, tanto físico, como espiritual. Físico, porque la compañía viaja en barco a tramos y además, los héroes que parten hacia los Grey Havens lo hacen en barco.

Representa también la posibilidad de salvación del desastre del diluvio, y que solamente pueden alcanzar los que han permanecido fieles a los ideales de justicia.

Por otra parte, el viaje en barco de Frodo lo hace

madurar, y asumir completamente su responsabilidad como portador del anillo cuando Boromir lo ataca, provocando la disolución del grupo.

El barco simboliza el paso hacia la inmortalidad y el transcurrir del tiempo en la tierra.

JARDIN

La imagen más completa de un jardín en LOTR corresponde a Lothlórien, el bosque dorado de Galadriel. En este lugar no hay fealdad o imperfección alguna. Cambian las estaciones sin alterar la belleza del lugar. Lothlórien es el paraíso donde Sauron no ha podido penetrar y es el último refugio de los elfes antes de llegar a Mordor. En este bosque la gente no envejece y parece que no pasa el tiempo.

De este jardín proviene la tierra y la semilla que Sam recibió como regalo de despedida de Galadriel, y que sirvió para restaurar los jardines de Shire que habían sido destruidos por Saruman.

DESIERTO

Esta imagen corresponde a Mordor: las tierras de Sauron en que nada crece. Aquello que sobrevive adquiere

formas distorsionadas, apenas algo que se parece lejamente a los árboles o plantas que en otro tiempo crecieron en el lugar.

Representa la esclavitud a que habrían sometidos los pueblos libres, si Sauron hubiera ganado la guerra de los anillos. Junto con los pueblos, la vegetación y toda clase de vida habría quedado destruida, como lo demuestran las tierras que pertenecen a Sauron. Paisajes de polvo en que nada crece.

ANILLO

La imagen del anillo es la más importante en LOTR. Por una parte representa en forma física, gráfica, el ciclo vital en que se encierra toda la obra, y por otra, las connotaciones de maldad que guarda desde que fue forjado por Sauron de Morðor.

El primer nivel necesariamente tiene implicaciones positivas, porque representa a la naturaleza y su poder sobre todas las cosas, inclusive aquellas que han sido hechas para desafiar dichas leyes, como el anillo.

En cuanto a las implicaciones negativas que encierra, se encuentran la pérdida de la inocencia con su contacto, como sucedió a Boromir. Es por medio del anillo que los mundos contrarios hacen contacto y se establece una ley.

cha por el poder.

Despierta el ámbito de los instintos. El anillo provoca un enfrentamiento entre la "sombra" y el "ánima", parte sublime de la personalidad, que resulta necesario para lograr un proceso de maduración de la personalidad de Frodo, por ejemplo. Sin embargo, este mismo tipo de enfrentamiento puede ser colectivo en el momento en que los ejércitos luchan por alcanzar el poder. Existe también un ámbito más amplio que es el de las abstracciones de estas fuerzas y su enfrentamiento constante. Así formamos grupos de símbolos o de imágenes opuestas: bueno - malo, luz - oscuridad, blanco - negro, etc.

Lo que se busca en este enfrentamiento es el equilibrio de las fuerzas y el cumplimiento de las leyes naturales.

CONCLUSIONES

Círculo encantado, ciclo de la vida, rueda de la fortuna, el anillo por sí mismo forma parte del grupo de símbolos que utiliza Tolkien. Su destrucción termina con un periodo e inicia otro.

Los ciclos abarcan no sólo el aspecto de estructura formal de la obra (principio, desarrollo, clímax, fin), sino también la vida de sus personajes, cuyos ciclos de vida - muerte se adaptan a este esquema.

Aparte de la organización cíclica de la obra, presenta otros tipos de jerarquización, de acuerdo a las cualidades físicas y externas de los personajes, como lo serían la raza, el tamaño, los antecedentes genealógicos.

Esta jerarquización abarca también la gama de colores, que Tolkien utiliza en LOTR, cada uno de los cuales tiene un valor determinado en la trama, como representación gráfica de un valor moral (blanco - bueno, negro - malo). A pesar de que esto parezca una ingenuidad, es el propio Tolkien quien decidió aceptar esta equivalencia simbólica, lo que por otra parte no viene sino a insertarse en los esquemas legendarios clásicos de esta dicotomía valorativa.

La búsqueda es uno de los temas más recurrentes en las obras con elementos arquetípicos, y en LOTR se cu

ple cuando el héroe tiene que realizar tareas sobrehumanas, pasando por un período de pruebas en el que tendrá que demostrar sus virtudes.

Tiempo cíclico y naturaleza: las estaciones y los momentos del día (amanecer mediodía, ocaso y noche) forman parte del esquema de Frye.

El objeto de la búsqueda en LOTR es la destrucción del anillo de Sauron. Es de notarse que no se trate aquí de la transposición de la búsqueda de un símbolo religioso c.f. santo grial / santo sepulcro, que de alguna manera nos remite a una cruzada. Tampoco se trata aquí de la transposición de un afán lucrativo c.f. búsqueda del vellocino de oro / comercio del trigo entre las regiones del Mediterráneo oriental y el Mar Negro, sino diferencia irreductible, es el reencuentro con un tiempo lineal, vale decir, el desarrollo progresivo de una historia a través de la destrucción del objeto que encarna con mayor fidelidad y poderío el tiempo cíclico : el anillo.

Si bien es cierto que la concepción global del pensamiento de Tolkien en la obra The Lord of the Rings es de un tiempo cíclico (sería interesante averiguar hasta qué punto lo influyeron las teorías de la filosofía de la historia surgidas a partir de Spengler y Toynbee, frente a las cuales LOTR parece tener una deuda importante), el proceso interno de la narración es un tiempo

lineal: en la obra de Tolkien, nuevamente, tiempo lineal y tiempo cíclico son aspectos que se insertan el uno en el otro al modo de las cajas chinas.

No está de más aquí hacer notar la ambigüedad etimológica del nombre Sauron, que nos remite de inmediato a un reptil: la serpiente que se muerde la cola, imagen del ciclo vital, el anillo de Sauron es de alguna manera el arquetipo más significativo de la obra de Tolkien.

Otros símbolos que aparecen en LOTR son los elementos purificadores de Gandalf (aire, agua, fuego y tierra) cuyo significado ya he analizado en páginas anteriores.

Los animales que aparecen, un asno que simboliza la humildad y la resignación; las águilas, que simbolizan la realeza y la majestad; el caballo, acompañante fiel del caballero y símbolo externo de su calidad de guerrero.

Otros símbolos como el jardín, el barco, el río, etc. han sido ya incuados en el estudio.

Los ciclos y los símbolos que aquí encontramos logran dar una coherencia interna a la trama narrativa, a la exposición de los caracteres y al mundo ambientado a través de la obra.

Las carencias del método son las propias de aquel que se limita a analizar las constantes del ser humano, reduciéndolas a un esquema idealista de la realidad. La aplicabilidad de este método deberá necesariamente, estar

sostenida por otros esquemas de conocimiento que abarquen otras modalidades de aprehensión de la realidad: el todo histórico sociológico, lingüístico estructuralista, por ejemplo, de los cuales un esquema ampliado a partir del de Guerin - Frye, podría contribuir a un análisis más en profundidad de la obra de Tolkien. A pesar de es to, creo que ciertas constantes como las que he analizado en esta tesina no habrían aparecido si yo me hubiera limitado a hacer un análisis sociológico o lingüístico. Se trata de aspectos complementarios, no antagónicos.

Existen sin embargo, arquetipos, que a mi parecer, podrían estudiarse con mayor detalle en esta y en cualquier obra con elementos arquetípicos, como serían el diluvio universal, la imagen del laberinto y sus variantes como los túneles en las montañas, pasadizos, senderos (en el bosque), etc. Al mismo tiempo, encuentro que debió haberse incluido un esquema mayor que abarcara aspectos más amplios sobre la concepción del tiempo y el espacio.

El método arquetípico de Guerin - Frye tiene la ventaja sobre otros de que ayuda a esclarecer los puntos más importantes de LOTR, que en su mayoría pertenecen a este ámbito, como cualquier cuento de hadas o ficción folklórica.

Sin embargo, es evidente que el método no es aplicable a todas las obras literarias, aunque podría estudiar

los aspectos arquetípicos que se encuentran en ellas como la castidad y la pureza en Jane Austen, el viaje en Joyce, o el orden cósmico reflejado en la tierra en Shakespeare.

El método arquetípico aplicado a LOTR nos ayuda a encontrar las razones por las que una obra como ésta, que es un cuento de hadas en realidad, y por ende, para niños, atrapa al lector adulto con elementos que a primera vista pueden parecer rudimentarios y obvios. Estos elementos son justamente los arquetipos, que ejercen su poder desde el subconsciente y que son los que he tratado de presentar en este ensayo.

El modelo arquetípico que acabo de utilizar en esta tesina, es la base para un estudio futuro que quisiera englobar aspectos más amplios de la obra de Tolkien, estudiando tanto The Hobbit, como The Lord of the Rings, en una perspectiva que abarque la inserción de esta obra en la historia de la literatura occidental. Para esto creo necesario emprender un proyecto de larga duración, que incluiría el aprendizaje de las lenguas célticas que aún persisten (un análisis más ambicioso implicaría también el de las nórdicas, o al menos, las más significativas de ellas) así como los monumentos literarios y musicales que nos ayuden a encadenar la obra de Tolkien a sus antecedentes célticos y nórdicos, pasando por aquellas etapas históricas intermedias que representan un elemento significativo en la formación de la obra.

De esta manera mi proyecto tendría, grosso modo, las siguientes etapas:

I Análisis estructural arquetípico.

A. Modelo arquetípico.

B. Modalidades de la trama narrativa (investigar los elementos propios de la ficción narrativa, es decir, los elementos que participan en la construcción de una obra de este tipo).

C. Análisis de las sagas (poemas épicos) celtas y nórdicas.

D. Análisis de cuentos, leyendas y canciones de origen céltico y nórdico, para ver la persistencia

y modalidades de los arquetipos encontrados en la obra de Tolkien.

II Análisis histórico, sociológico y económico.

- A. Estudio comparativo de estos factores en la época de los poemas (sagas) y en la de Tolkien (los dos extremos de nuestro análisis).
- B. Elementos que no proceden de ninguna de estas dos etapas, sino que tienen su antecedente en la época medieval o renacentista.
 1. Obras estrictamente literarias.
 2. Cuentos, leyendas y canciones (tradición oral).

III Análisis lingüístico.

- A. Análisis de las leyendas célticas y nórdicas a través de :
 1. Lengua.
 2. Obras literarias.
 3. Cuentos, leyendas y canciones.
- B. Análisis de la obra de Tolkien, rastreando sus antecedentes célticos y nórdicos.

IV Conclusiones evaluativas.

De esta manera, creo que, tomando como objeto de análisis de la obra de Tolkien y este primer modelo de estudio utilizado en la tesina, el arquetípico, podría establecer uno más amplio que abarcaría, por una parte, etapas muy anteriores a la contemporánea, y por otra, implicaría la utilización de otros tres métodos necesariamente obligatorios para una comprensión más profunda

de la evolución y permanencia de los modelos arquetípicos, ya que al aplicar conjuntamente los métodos estructuralista, sociológico y lingüístico, intentaría una explicación más coherente de la persistencia de estas modalidades del pensamiento humano en la obra de Tolkien.

NOTAS

- 1.- Willred Guerin, Earle Labor, et al., Introducción a la crítica literaria. Marymar, Buenos Aires, 1974. p. 137
- 2.- Ibid., p. 138
- 3.- Ibid., p. 157
- 4.- Loc. cit.
- 5.- Como ejemplos de los trabajos que se han hecho en este campo, tenemos los de Sir James Frazer, Jessie L. Weston, Joseph Campbell, Mircea Eliade, etc.
- 6.- Ibid., p.p. 139 - 142
- 7.- J.R.R. Tolkien, The Lord of the Rings. London, Unwin Books, 1974, t. I, p. 259
- 8.- Ibid., p.p. 68,69
- 9.- Ibid., t. III, p. 222
- 10.- Ibid., t. I, p. 66
- 11.- Ibid., t. III, p. 273
- 12.- La excepción se encuentra en los padres ahogados de Frodo, la muerte de Boromir, la del rey Théoden y la de algunos otros guerreros, si bien esta observación es válida sólo para los que luchan por el bien.
- 13.- Vid. p.p. 20, 21 de este ensayo.
- 14.- Ibid., t. I, p.p. 248, 258
He decidido dejar los nombres en inglés, por resultar imprecisa la traducción, ya que no existen equivalencias en castellano.
- 15.- Ibid., t. III, p. 269
- 16.- Ibid., t. I, p. 340
- 17.- Ibid., t. III, p. 180
- 18.- Ibid., t. III, p. 268

- 19.- Ibid., t. I, p. 321, t. II, p.p. 53, 55, 143, 154
- 20.- Ibid., t. III, p. 274
- 21.- Ibid., t. I, p. 248
- 22.- Ibid., t. II, p. 297

NOTA:

No he incluido el contenido de las notas en el texto por parecerme excesivo, ya que abarcaría un gran número de páginas.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- Frye, Northrop, Anatomy of Criticism.
Princeton, Princeton University Press, 1957.
- 2.- Guerin, Wilfred, Harle G. Labor, et al., Introducción a la crítica literaria. Buenos Aires, Marymar, 1974.
- 3.- Isaac, Neil D., and Rose A Zimbardo, (Eds.), Tolkien and the Critics. Notre Dame, Indiana, University of Notre Dame Press, 1968.
- 4.- Tolkien, J.R.R., The Hobbit.
London, Unwin Books, 1966. 3a. ed.
- 5.- Tolkien, J.R.R., The Lord of the Rings.
London, Unwin Books, 1974. 3 t., 3a. ed.
- 6.- Tyler, J.E.A., The Tolkien Companion.
London, Pan Books, 1976.