

VISUALIZANDO LA TIERRA MEDIA: DE J.R.R. TOLKIEN A PETER JACKSON

Alejandro González Adeva

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Antecedentes: Tolkien, la Tierra Media y Peter Jackson	5
3. Desarrollo	8
3.1. Los Hobbits	8
3.1.1. Influencias y obra de Tolkien	8
3.1.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales	14
3.1.3. Resultado final en pantalla	16
3.2. Los Elfos	18
3.2.1. Influencias y obra de Tolkien	18
3.2.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales	20
3.2.3. Resultado final en pantalla	24
3.3. Los Enanos	26
3.3.1. Influencias y obra de Tolkien	26
3.3.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales	31
3.3.3. Resultado final en pantalla	34
3.4. Los Hombres	36
3.4.1. Influencias y obra de Tolkien	36
3.4.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales	40
3.4.3. Resultado final en pantalla	48
3.5. Las fuerzas del Mal	51
3.5.1. Influencias y obra de Tolkien	51
3.5.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales	55
3.5.3. Resultado final en pantalla	57
4. Conclusiones	59
5. Fuentes utilizadas	61
5.1. Bibliografía	61
5.2. Filmografía	62
5.3. Webgrafía	62

1. Introducción

El 29 de febrero de 2004, en el Teatro Kodak de Los Ángeles, Peter Jackson, acompañado de su equipo, subía al escenario para recoger el Óscar a la Mejor Película. De esta forma, *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* hacía pleno de premios respecto a las nominaciones, con un total de 11 estatuillas, convirtiéndose, junto a *Titanic* y *Ben-Hur*, en la película más laureada de la historia en los Premios de la Academia. Pero además, sumando los premios cosechados en las dos ediciones anteriores por las dos primeras entregas de la trilogía, la saga se convertía, con un total de 17, en la más premiada jamás.

Estos datos reflejan, en gran medida, el éxito superlativo que cosechó la trilogía de *El Señor de los Anillos* (*ESDLA* en adelante) de Peter Jackson entre la crítica, éxito que también se replicó entre el público. Pero la calidad del producto cinematográfico no tiene por qué ir en concordancia, necesariamente, con la calidad como adaptación de la obra literaria homónima, cuyo autor, J.R.R. Tolkien, dijo muchos años antes de que este proyecto fuese siquiera una posibilidad que pensaba que *ESDLA* era un libro poco apto para el proceso de dramatización (Pellerin 2004). Es ahí donde nace la idea de este trabajo. En la necesidad, o la voluntad, de comprobar hasta qué punto la adaptación cinematográfica de *ESDLA*, que tantos éxitos cosechó, es fiel a la obra escrita a la hora de recrear visualmente la Tierra Media de Tolkien. Evidentemente, hay otros aspectos de vital importancia a la hora de valorar la calidad de la adaptación, especialmente el guión, pero por ámbito de estudio personal y por cuestiones de extensión, resulta más apropiado centrarse por exclusiva en el diseño de las icónicas obras arquitectónicas que materializaron en pantalla uno de los libros más vendidos de la historia. De esta forma, se realizará un análisis transversal de las influencias en la Historia del Arte, la literatura o la mitología que de un modo u otro acaban conformando la visión de la Tierra Media que nos ofrece Peter Jackson, yendo desde Tolkien hasta el artista conceptual. Con ello, se tratará de concluir, precisamente, si se trata de una adaptación fiel, al menos en lo que al diseño visual de la Tierra Media se refiere, atendiendo a cuán fidedignos se muestran respecto a la obra literaria, cuáles son los cambios realizados y qué posibles justificaciones hay tras estos.

2. Antecedentes: Tolkien, la Tierra Media y Peter Jackson

Cuando hablamos de Tolkien, hablamos de una de las cosmogonías literarias más amplias, complejas y ricas en detalle que ha dado la literatura del siglo XX. El *legendarium* de Tolkien se ha convertido en una de las obras literarias más influyentes de la historia, pieza clave en el desarrollo del género de la fantasía épica, siendo un referente claro para muchísimos autores del género que llegaron tras él. Las circunstancias vitales que fundamentan y explican el cómo y por qué de su obra literaria, así como la cronología de esta, escapan al objeto de estudio de este trabajo, y se pueden encontrar perfectamente detalladas en su biografía, escrita por Humphrey Carpenter y publicada originalmente en 1977 (Carpenter, 2021). Sin embargo, cabe reseñar algunas de sus cartas, para comprender varias claves de la concepción de su mundo.

Durante su participación en la Primera Guerra Mundial escribía historias en una libreta que tituló *El Libro de los Cuentos Perdidos* (Pellerin 2002), la génesis de *El Silmarillion*, la obra en la que se narran los orígenes del universo de la Tierra Media. En la carta 66 de Tolkien, fechada en mayo de 1944 y enviada a su hijo Christopher mientras este luchaba en la Segunda Guerra Mundial, confesaría:

Percibo en todos tus dolores (algunos meramente físicos) el deseo de expresar tus sentimientos sobre el bien, el mal, lo justo o lo impío de alguna forma: racionalizarlo e impedir que solo se pudra. En mi caso generó a Morgoth y la Historia de los Gnomos. (Tolkien 2002, 97)

En la carta 181 de Tolkien, datada a comienzos de 1956, y respondiendo sobre posibles influencias durante la escritura de *ESDLA* (publicado entre 1954 y 1955), este diría: “tomo mis modelos, como cualquier otro, de la «vida» tal como la conozco.” (Tolkien 2002, 276) En la carta 211, de octubre de 1958, Tolkien ahonda en la concepción que él mismo tenía sobre su mundo y dónde radica:

He construido, supongo, un tiempo imaginario, pero en cuanto al espacio he mantenido los pies en mi propia madre patria. Lo prefiero a la moda contemporánea de buscar

globos remotos en el «espacio». [...] ¡Muchos críticos parecen suponer que la Tierra Media está situada en otro planeta! (Tolkien 2002, 331-332)

Y hablar de Peter Jackson, el director que se propuso trasladar a la gran pantalla en una trilogía la obra magna de Tolkien, era hablar de alguien que tenía una trayectoria prácticamente desconocida y centrada en el cine gore y de terror que ofrecía más dudas que certezas a los seguidores de Tolkien. (Pardo et al. 2012, 213) Llevar *ESDLA* al cine parecía un proyecto inabarcable, y la figura de Jackson no parecía ofrecer ninguna garantía al respecto.

El director había llegado a la novela de Tolkien a través de la adaptación de Bakshi, de la que hablaba así:

La versión de Bakshi fue muy importante para mí. Yo no había leído los libros todavía y fue esa película la que hizo que me interesara por ellos. Creo que la primera mitad era bastante buena, pero en general resultaba un poco confusa para quien no hubiera leído los libros con anterioridad. (Pardo et al. 2012, 217)

Posteriormente, la experiencia con los efectos especiales en otros proyectos le hizo darse cuenta de las posibilidades inimaginables que daba dicha herramienta:

*Pensé entonces en qué tipo de película, que hasta ahora no hubiese podido hacerse, podría trabajar. Y en seguida me vino a la cabeza una película fantástica, con ciudades grandiosas, monstruos, batallas, cosas que a partir de ahora sí sería posible mostrar. E inmediatamente pensé en *ESDLA*. Habían transcurrido cerca de veinte años desde que lo había leído y me lo volví a leer a toda velocidad. (Pardo et al. 2012, 218)*

De esta forma se llega a la génesis conceptual de *ESDLA*. Se planteaba el enorme desafío de poner en imágenes el profundo y amplísimo mundo que Tolkien había creado, la Tierra Media. Jackson expone así su idea al respecto desde el principio:

Como cineastas y guionistas, no teníamos el menor interés en verter nuestra basura en estas películas. Nuestra intención era conservar los valores de Tolkien, adaptarlos y

reflejarlos en las películas. Debería ser, al final, la película de Tolkien, no la nuestra.
(Pellerin 2002)

Sin embargo, y como apunta John Garth, todas las “estimaciones de posibles influencias son necesariamente vagas. La escritura de Tolkien deja mucho a la imaginación, y también lo hacen las pocas ilustraciones de edificios que figuran en su *legendarium*.” (Garth 2020, 178) A pesar de esto, Jackson era consciente de que contaban con la ventaja de que ya se habían realizado múltiples ilustraciones del libro, y que ahí podían buscar la inspiración. Eligieron la obra de Alan Lee y John Howe, quienes llevaban años ilustrando los libros de Tolkien, y tuvieron claro que con sus dibujos vieron “cómo tenía que ser la película, adónde teníamos que dirigirnos, Así que decidimos que sería estupendo que Alan y John participasen en la película, si ellos querían.” (Russell 2002, 10)

Ya con los dos artistas conceptuales principales a bordo, tocaba decidir qué pautas marcarían todas las labores de dirección artística. Grant Major, diseñador de producción, expone:

[...] la película tenía que tener un aire siempre distinto. Cada sociedad y cada cultura poseen una atmósfera propia y gran parte del trabajo de desarrollo que hicimos fue establecer esas atmósferas a través de la arquitectura, el vestuario, las armaduras y los accesorios. Todas las sociedades tenían que parecer homogéneas en sí mismas, pero diferentes entre sí. (Russell 2002, 13)

Reflexionando sobre el proceso de llevar al cine una obra literaria como esta, Philippa Boyens, guionista, comenta:

El cine es lo que es. Los libros son intocables. Existen y siempre existirán. Y esta es una versión de un grupo de admiradores. Todos amamos estos libros. Somos admiradores de este mundo. Esta es nuestra interpretación. Nuestra visión, nuestro intento por darle vida. (Pellerin 2003)

3. Desarrollo

3.1. Los Hobbits

3.1.1. Influencias y obra de Tolkien

Las historias tanto de *ESDLA* como de *El Hobbit* tienen su principio y final en Hobbiton, en la Comarca. Este es uno de los tantos motivos que denotan la gran importancia que daba Tolkien a la raza de los hobbits, con la que él más emparentado se sentía. En *ESDLA* escribió: “Es en verdad evidente que a pesar de un alejamiento posterior los Hobbits son parientes nuestros: están más cerca de nosotros que los Elfos y aun que los mismos Enanos”. (Tolkien 2000, 14) Para encontrar los motivos que justifican este valor que el escritor le daba a la raza de los medianos, debemos retrotraernos hasta su más tierna infancia, en la que se encuentra el origen de las influencias para la creación de este pueblo.

A una muy temprana edad, Tolkien dejó junto con su madre y su hermano el tórrido ambiente sudafricano para trasladarse a Inglaterra, donde se enamoró del paisaje de las West Midlands (Fig. 1). Tolkien afirmó: “La campiña inglesa me pareció maravillosa. Si de verdad quiere saber en qué está basada la Tierra Media, es mi asombro y deleite en la tierra tal y como es, en especial el mundo natural”. Según Garth, el referente más concreto lo encontramos en Sarehole, una aldea donde Tolkien pasó algunos años, muy cercana a Birmingham. Tolkien dijo a un periódico que la Comarca estaba “inspirada en unas pocas millas cuadradas de campiña real alrededor de Sarehole”, mientras que a su editor le dijo que era “más o menos una aldea del condado de Warwickshire en la época aproximada del Jubileo de Diamante (1897)”. También llegó a decir que “tomó la idea de los Hobbits de los aldeanos y los niños del lugar”. A pesar de la proximidad de la aldea con Birmingham (tan solo 8 km respecto al centro de la pujante ciudad industrial), Sarehole apenas había sido alterada aún. (Garth 2020, 11-13)



Figura 1. The Shropshire Hills, paisaje típico de las West Midlands.

La relación que Tolkien estableció con aquel sitio era muy importante para él, llegando a afirmar que “amaba el lugar con una intensidad que era una especie de nostalgia invertida” (Garth 2020, 13). Sin embargo, cuando contaba con ocho años de edad dejaron la aldea porque comenzó a estudiar en la King Edward’s School de Birmingham, a unos 13 km aproximadamente de allí. No obstante, volverían al campo 4 años después cuando su madre cayó enferma de diabetes, a una casa en Rednal, una aldea de Worcestershire ubicada a pocos kilómetros de Birmingham. Según Carpenter, para Tolkien “era como si hubiesen regresado a Sarehole” (Carpenter 2021, 47). Tolkien llegó a decir que sus escritos sobre hobbits “comenzaron en parte como una *Sehnsucht* -una melancólica añoranza- por aquella infancia feliz que terminó cuando me quedé huérfano”. (Garth 2020, 15)



Figura 2. Aldea de Sarehole.

Sin embargo, Hobbiton no es, ni mucho menos, una copia exacta de Sarehole, ya que dicha aldea no contaba con bosques silvestres o una colina alta, por ejemplo. Tolkien comparó la Comarca con algunos condados ingleses como Warwickshire, Worcestershire, Oxfordshire y Berkshire, que de un modo u otro influirían en la concepción general de la Comarca. Garth afirma que “Tolkien quería que el lugar se identificase con todos y con ninguno de estos condados ingleses a la vez. Es todas las Comarcas”. (Garth 2020, 15-18)

Respondiendo a las preguntas de un periodista sobre los agujeros hobbit, Tolkien llegó a mencionar la sorprendente comodidad de los refugios de las trincheras y la popularidad de los tejados de juncos. John Garth cita a Lorelei Garth, quien establece una relación entre los agujeros hobbit y las casas de turba de Islandia (Fig. 3), algo que estaría justificado con el amplio conocimiento de Tolkien de la antigua cultura popular islandesa, así como que la escritura de *El Hobbit* se inició en una época en que unas *aupair* islandesas cuidaban de sus hijos. (Garth 2020, 22)



Figura 3. Casas con tejado de turba en Islandia.

Por otra parte, se ha de tener en cuenta que Tolkien inventó al pueblo Hobbit cuando comenzó a escribir *El Hobbit* para sus hijos, al final de la década de 1920, momento en que parte de su *legendarium* ya existía. Sin embargo, consideraba que sus hijos eran demasiado pequeños para disfrutar del tono épico y oscuro de su obra, por lo que hizo de los hobbits una parodia de cómo un cuasi inglés muy poco heroico se ve involucrado, contra su voluntad, en grandes peligros. De esta forma se integró a los hobbits sin demasiado esfuerzo en su *legendarium*. (Garth 2020, 57)

En lo referido a la obra gráfica realizada por Tolkien referente a la Comarca, este elaboró una serie de dibujos de Hobbiton a vista de pájaro, destacando un frontispicio rico en detalles realizado en tinta para la primera impresión de *El Hobbit*,

realizando luego una versión con tinta y acuarela (Fig. 4). Cuando comienza la escritura de *ESDLA* y vuelve a tomar Hobbiton como punto de partida, recuperó también dicha ilustración. (Hammond y Scull 2015, 19)

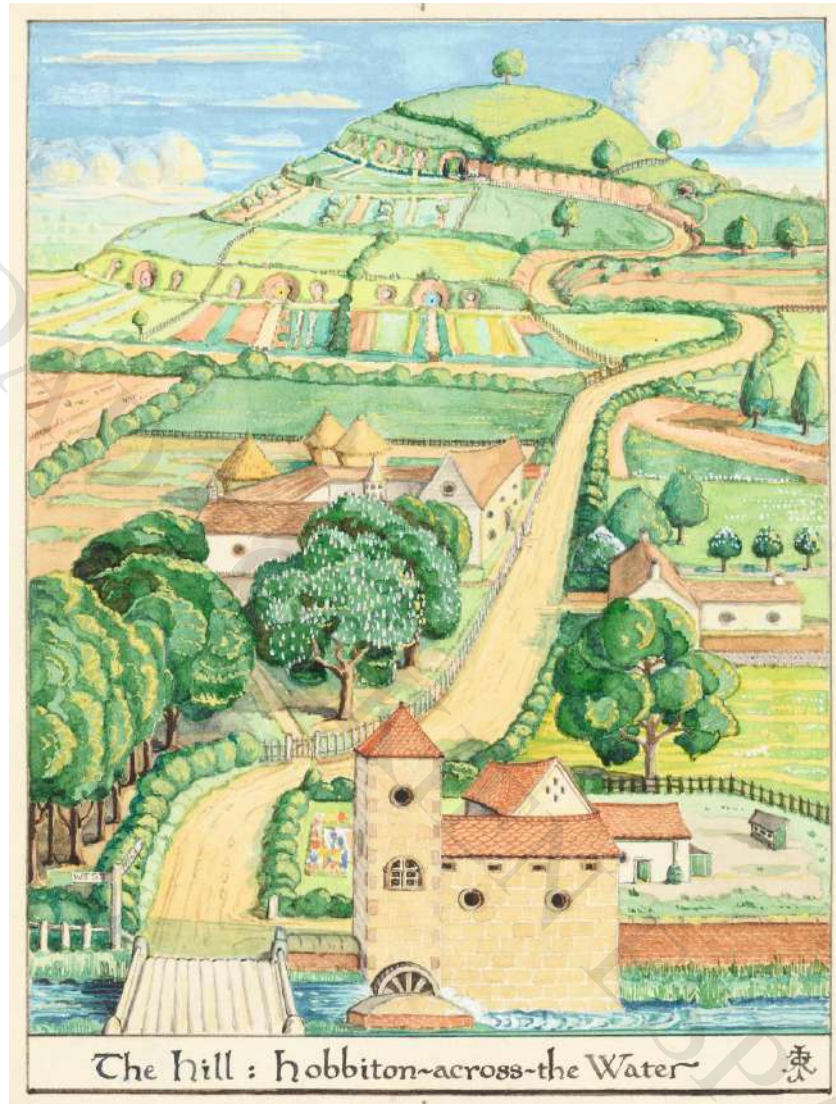


Figura 4.

En cuanto a las descripciones proporcionadas por Tolkien de la Comarca, encontramos que es en *El Hobbit* donde se proporciona una definición más exhaustiva de cómo es y se conforma Bolsón Cerrado, la casa bajo la Colina donde viven Bilbo y Frodo Bolsón, protagonistas de *El Hobbit* y *ESDLA*, respectivamente. Mientras que en *ESDLA* proporciona aclaraciones más generales sobre las tipologías constructivas y la forma de vida de los Hobbits, sin detenerse especialmente en ninguna en concreto. La exposición de Bolsón Cerrado es la siguiente:

Tenía una puerta redonda, perfecta como un ojo de buey, pintada de verde, con una manilla de bronce dorada y brillante, justo en el medio. La puerta se abría a un vestíbulo cilíndrico, como un túnel: un túnel muy cómodo, sin humos, con paredes revestidas de madera y suelos enlosados y alfombrados, provistos de sillas barnizadas, y montones y montones de perchas para sombreros y abrigos [...]. El túnel se extendía serpeando, y penetraba bastante, pero no directamente, en la ladera de la colina [...], y muchas puertecitas redondas se abrían en él, primero a un lado y luego al otro. Nada de subir escaleras para el hobbit: dormitorios, cuartos de baño, bodegas, despensas (muchas), cocinas, comedores, se encontraban en la misma planta, y en verdad en el mismo pasillo. Las mejores habitaciones estaban todas a la izquierda de la puerta principal, pues eran las únicas que tenían ventanas, ventanas redondas, profundamente excavadas, que miraban al jardín y los prados de más allá, camino del río. (Tolkien 2001, 11)

Mientras que las definiciones dadas para la arquitectura Hobbit en *ESDLA* son las siguientes:

Los Hobbits habían vivido en un principio en cuevas subterráneas, o así lo creían, y en esas moradas se sentían a gusto. Mas con el transcurso del tiempo se vieron obligados a adoptar otras viviendas. Lo cierto es que en tiempos de Bilbo solo los Hobbits más ricos y los más pobres mantenían en la Comarca esa vieja costumbre. Los más pobres continuaron viviendo en las madrigueras primitivas, mientras que los ricos edificaban versiones más lujosas de las simples excavaciones antiguas. Pero los terrenos adecuados para estos grandes túneles ramificados (smials, como ellos los llamaban) no se encontraban en cualquier parte; y en las llanuras o en los distritos bajos, los Hobbits, a medida que se multiplicaban, comenzaron a edificar sobre el nivel del suelo. En efecto, hasta en las regiones montañosas y en las villas más antiguas [...] había ahora muchas casas de madera, ladrillo, o piedra. [...] El arte de la edificación bien pudo provenir de los Elfos o de los Hombres, pero los Hobbits lo practicaban a su manera. No construían torres. Las casas eran generalmente imitaciones de smials, techadas con pasto seco, paja o turba, y de paredes algo combadas. [...] La principal peculiaridad que subsistió de la arquitectura hobbit fue la afición a las ventanas redondas, o aun a las puertas redondas. (Tolkien 2000, 18-20)

3.1.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales

En esta ocasión, la imagen referencial clave para Peter Jackson sobre cómo quería que fuesen las casas Hobbit se encontraba en una ilustración del recibidor de Bolsón Cerrado que había realizado John Howe (Fig. 5). El director narra así cómo fue el proceso respecto a dicha ilustración:

Era la imagen más fantástica de lo que podría ser el recibidor de Bolsón Cerrado. Me dije: “Esto es lo que quiero en la película. Me he pasado dos años mirando este dibujo, imaginando cómo sería el resto de Bolsón Cerrado. ¿Puedes dibujarme el resto de la casa?” Dije. Y lo hizo. Fue muy emocionante. Partiendo de este recibidor y contando con su artista, John lo amplió al resto de estancias. (Pellerin 2002)

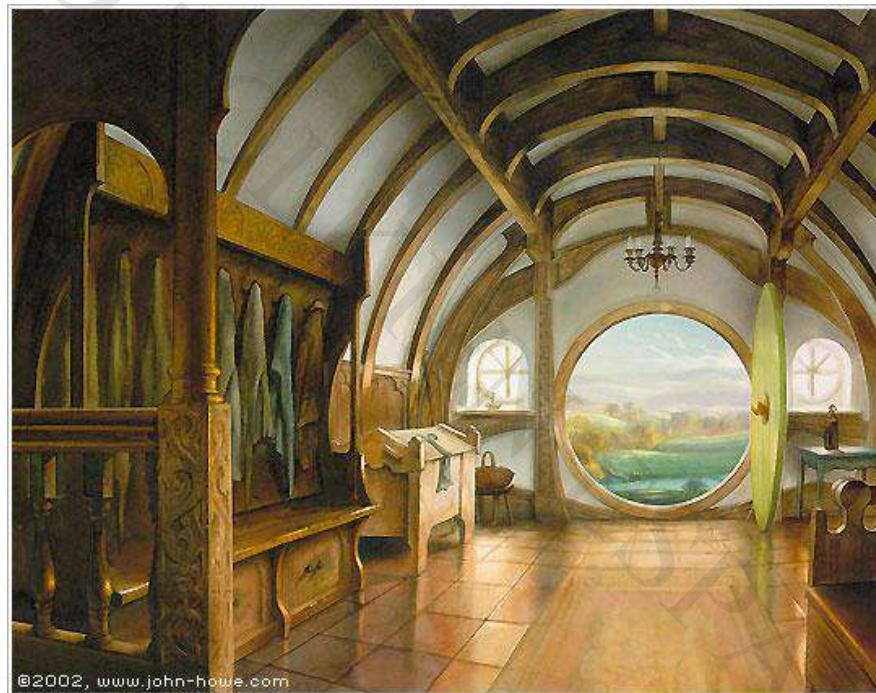
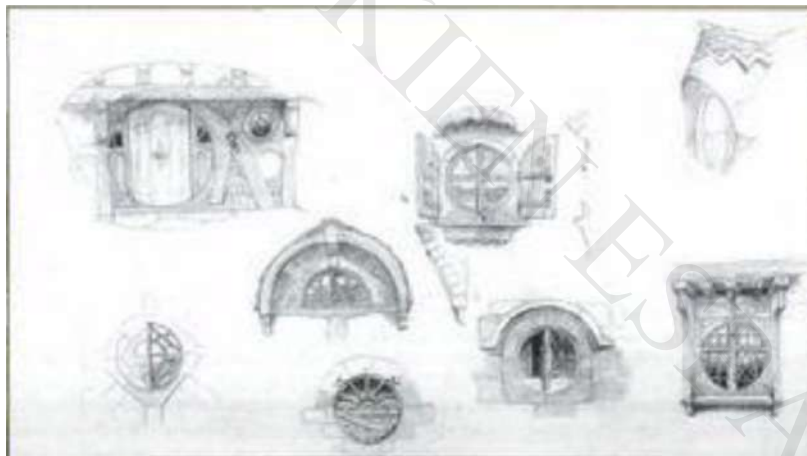
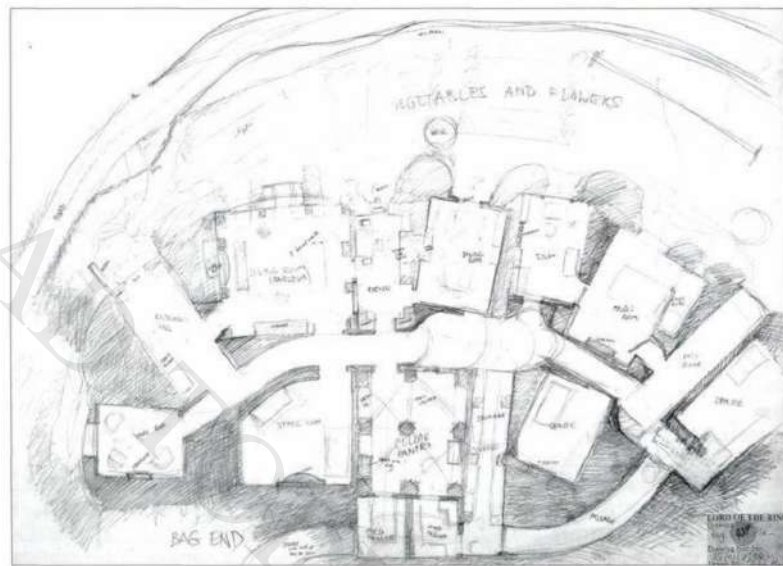


Figura 5.

Alan Lee, por otra parte, hace referencia a la arquitectura vernácula inglesa de diferentes periodos como una inspiración, a pesar de las diferencias más notorias como podrían ser las puertas y ventanas redondas. De esta forma, trataban precisamente de no distanciarse de las mismas influencias que el propio Tolkien mantuvo a la hora de narrar cómo lucían las casas de los Hobbits. Lee sostiene que “ninguno de nosotros deseaba hacer cosas sorprendentes y nuevas para el aspecto de Hobbiton. Queríamos que la

gente que viera la película creyera reconocerlo, que pensara que estaba de verdad en la Tierra Media”. Por otra parte, Howe trató de introducir algún elemento diferencial en el caso de Bolsón Cerrado, como es el caso del uso de las contraventanas en el interior, más europeo que inglés, intentando remarcar el carácter aristocrático y distinto de la residencia de los Bolsón. (Russell 2002, 16-18)





Figuras 6, 7 y 8. Bocetos de John Howe del plano de Bolsón Cerrado, detalles de puertas y ventanas y Bolsón Cerrado desde el exterior.

3.1.3. Resultado final en pantalla

Como podemos ver en los compases iniciales de *La Comunidad del Anillo*, La Comarca se materializó en un set de rodaje construido físicamente al completo desde un año antes del comienzo del rodaje. (Pellerin 2002) Vemos que la disposición principal de Hobbiton (Fig. 9), con Bolsón Cerrado debajo de la Colina y otros agujeros hobbit en la ladera de esta, respeta la visión mostrada por Tolkien en la ilustración que él mismo realizó (Fig. 4), con las principales diferencias de que no apreciamos la casa del molino u otras construcciones elevadas (que sí se muestran en otros fotogramas de la película, pero no en la visión general de Hobbiton). Por otra parte, es destacable que el propio terreno es más abrupto de lo que describe Tolkien al margen de la propia colina, algo que evidentemente se debe a las propias características del lugar donde se emplazó el set.

En cuanto al estilo empleado, las similitudes con la ilustración de *El Hobbit* (Fig. 4) son evidentes. Ambas, película e ilustración, parecen estar muy próximas a la influencia referida de las casas con tejado de turba de Islandia, aunque en este caso sean además subterráneas. En el interior de Bolsón Cerrado (Fig. 11 y 12), el único agujero

hobbit que se muestra por dentro, apreciamos que efectivamente el diseño final es muy similar al de la ilustración realizada por Howe (Fig. 5), siendo asimismo muy fieles a la descripción ofrecida por Tolkien, tanto en lo referido a la distribución de la casa en sus distintas salas, como en las paredes ligeramente combadas o el uso de las ventanas y puertas redondas, así como incluso el hecho de que las principales salas del hogar estuviesen en el lado izquierdo para poder recibir luz del exterior.





Figuras 9, 10, 11 y 12. Fotogramas de *ESDLA: La Comunidad del Anillo*.

3.2. Los Elfos

3.2.1. Influencias y obra de Tolkien

Según Garth, la raza de los elfos al completo según la concibió Tolkien tendría su origen en los *Tuatha Dé Danann* de la mitología irlandesa, que también son conocidos como los *Áes Sídhe*, o el Pueblo de los Montículos. El principal motivo para sustentar esta afirmación es que se trata de un pueblo que llegan a las tierras mortales desde una isla encantada al otro lado del mar para después desaparecer allende el mar, o se retiran

a vivir bajo tierra. Garth sostiene que esto también aplicaría a algunos de los pueblos élficos más ilustres como los noldor. (Garth 2020, 35)

Tolkien realizó otra notable ilustración de Rivendel para *El Hobbit* (Fig. 13), cuyas características mantendría cuando volviese a dicho escenario en *ESDLA*. La principal diferencia en la segunda obra es que Rivendel se ha convertido en un «Último hogar» mucho más extenso que el que se describe en *El Hobbit*, e incluso que lo que se puede apreciar en la ilustración, donde, como sugieren Hammond y Scull, “cabe suponer que buena parte permanece oculta por los árboles.” (Hammond y Scull 2015, 56) Sin embargo, si nos detenemos en las exposiciones que realiza Tolkien en una y otra obra de este lugar, veremos que en ambos casos se tratan de palabras más líricas que concisas y concretas, tratando de transmitir cuál es el ambiente del valle en el que se encuentra la casa de Elrond, más que de la casa en sí misma.



Figura 13.

En cuanto a las primeras palabras detallando el lugar que encontramos en *ESDLA*, es destacable que, incluso aquí, Tolkien vuelve a recuperar las palabras con las que, efectivamente, Bilbo había descrito Rivendel en *El Hobbit*:

Frodo estaba ahora a salvo en el Último Hogar al Este del Mar. Esta casa era, como Bilbo había informado hacía tiempo, «una casa perfecta, tanto te guste comer como dormir o contar cuentos o cantar, o solo quedarte sentado pensando, o una agradable combinación de todo». Bastaba estar allí un tiempo para curarse del cansancio, el miedo, y la melancolía. (Tolkien 2000, 243)

Es constatable la idea de Hammond y Scull de que ahora estamos en un hogar mucho más amplio a través de la descripción que Sam ofrece a Frodo de la Casa de Elrond cuando este despierta: “Es una casa rara esta, y muy peculiar. A cada paso se descubre algo nuevo, y nunca se sabe qué encontrará uno a la vuelta de un corredor.” (Tolkien 2000, 244) Tras esto, Tolkien vuelve a incidir en detallar algunos aspectos de la imagen que tiene de Rivendel, aunque sigue dejando mucho a la imaginación del lector:

Sam lo llevó por distintos pasillos, y luego escaleras abajo, y por último salieron a un jardín elevado sobre el barranco escarpado del río. Los amigos de Frodo estaban allí sentados en un pórtico que miraba al este. Las sombras habían cubierto el valle, abajo, pero en las faldas de las montañas lejanas había aún un resto de luz. (Tolkien 2000, 244)

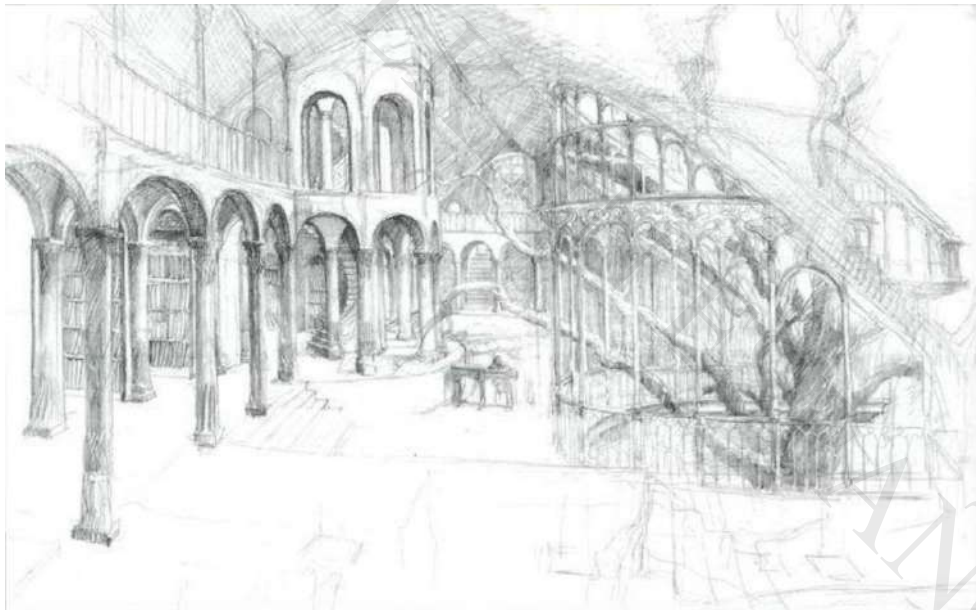
3.2.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales

Como hemos visto, las descripciones proporcionadas por Tolkien de Rivendel no son especialmente pródigas en cuanto a detalles, sobre todo en lo referido a cuáles son las características principales o diferenciales de la arquitectura de este reino élfico. Tampoco la ilustración referida aclara muchas dudas a este respecto, aun cuando se trata de una de las más trabajadas y detalladas que realizó. Howe plasma así la primera duda que surge al respecto: “¿Cómo definirías una cultura que podría ser eterna, que podría

estar perfeccionándose eternamente? Tienes que buscar sencillez, eso te permite dejar de evolucionar y encontrar la línea perfecta.” Por su parte, Lee es más conciso sobre cuáles son las pautas principales a seguir:

Es el uso de formas naturales. De líneas fluidas y cadenciosas. Elementos del arte celta y del Art Nouveau. Algo enigmático e intuitivo. No es fácil de precisar. [...] Un entorno ideal en un precioso valle perdido. Todo ese entorno debería emanar melancolía y paz. También debería parecer un centro de aprendizaje, con sus librerías, estatuas, obras de arte... (Pellerin 2002)







Figuras 14, 15, 16 y 17. Boceto del exterior de un edificio; bocetos de interiores y pintura mate de la visión del Valle.

Jeremy Bennett, otro de los artistas de Weta, afirmaba que todas las ideas de diseño sobre Rivendel provenían precisamente del lápiz de Alan Lee, ya que comenzaron basándose en un dibujo que el artista británico realizó para una edición ilustrada de *ESDLA* (Fig. 18). Asimismo añade otras fuentes de inspiración como la ciudad de Praga, así como algo de arte italiano mezclado con diseños celtas. (Russell 2002, 48)

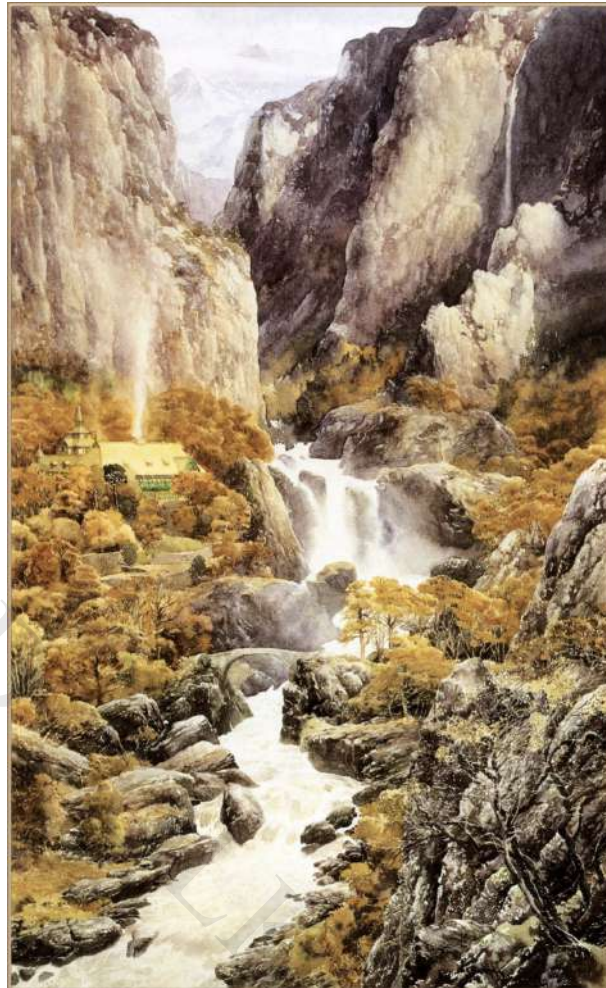


Figura 18.

Lee comenta también que entre las ideas preliminares para la casa de Elrond estaba la inspiración en templos japoneses y en la arquitectura de Frank Lloyd Wright, sobre todo en cuanto al concepto de integrar la arquitectura en torno a la naturaleza, en lugar de dentro de ella. (Russell 2002, 51-53)

3.2.3. Resultado final en pantalla

La concepción y resultado final que podemos ver de Rivendel en *La Comunidad del Anillo* es de las más divergentes respecto a lo que Tolkien había concebido, sobre todo si nos atenemos a la ilustración que este realizó, ya que las descripciones que encontramos tanto en *El Hobbit* como en *ESDLA* no ofrecen demasiados detalles sobre el estilo arquitectónico de este reino élfico. La principal y más notoria diferencia

respecto a la ilustración referida (Fig. 13), es que en aquella la Casa de Elrond es exactamente eso, una única y gran casa donde se albergan todas las dependencias por las que los personajes pasan en algún momento de la narración, mientras que lo que vemos en la película es una especie de pequeña ciudad compuesta por varios edificios interconectados por puentes o pasadizos. Más allá de esta diferencia, la obra pictórica de Tolkien no define cuál es el estilo concreto de los elfos, si bien lo poco que se puede intuir tampoco corresponde en demasía con la fusión de Art Nouveau y arte celta que proponen los artistas conceptuales.





Figuras 19, 20 y 21. Fotogramas de *ESDLA: La Comunidad del Anillo*.

3.3. Los Enanos

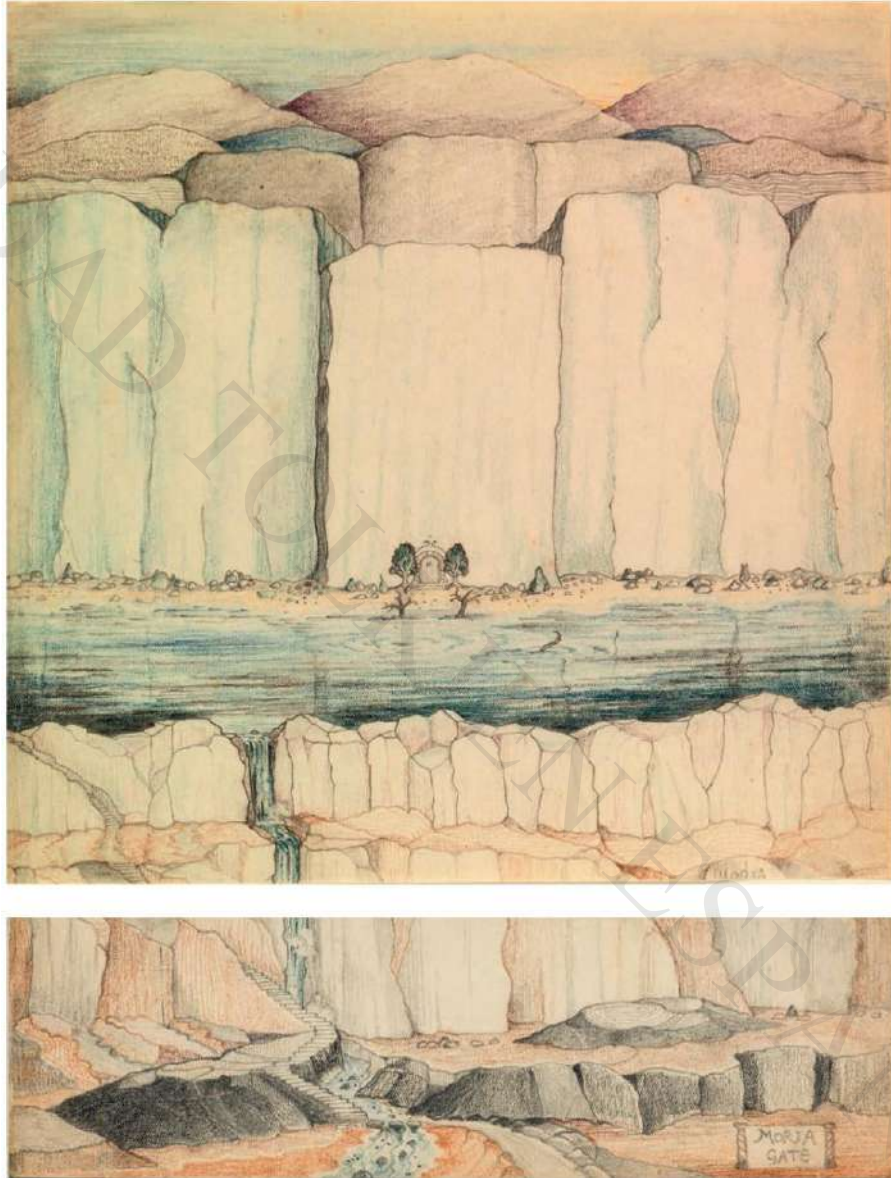
3.3.1. Influencias y obra de Tolkien

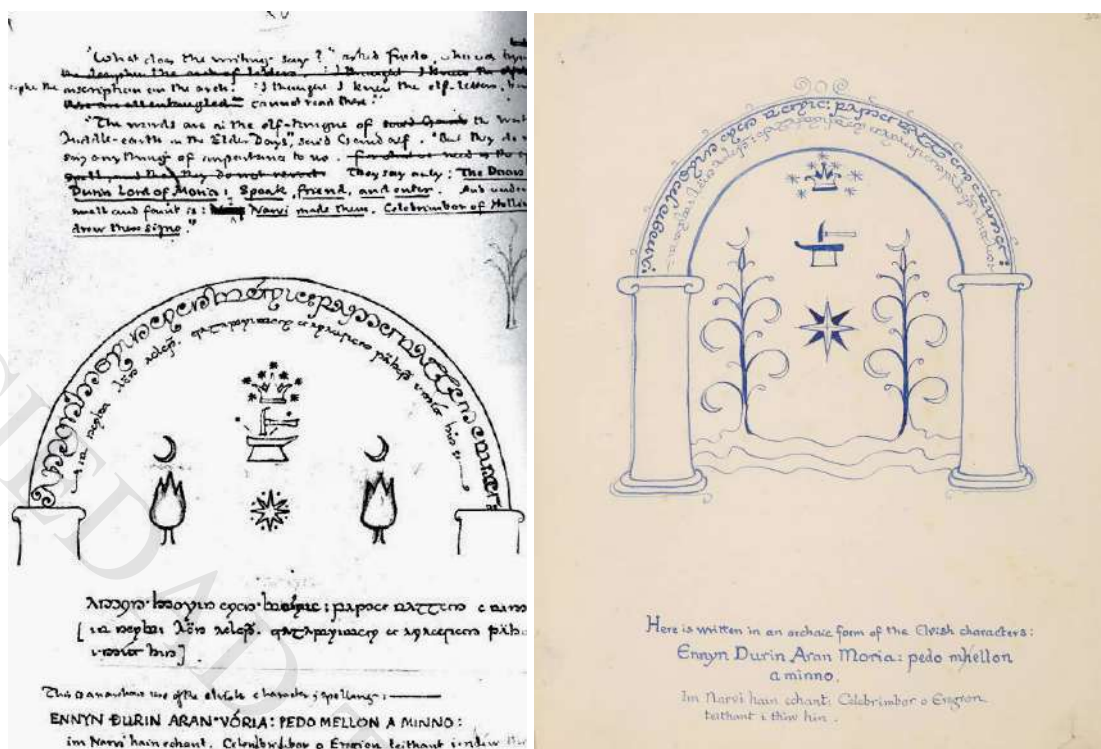
La raza de los enanos es, entre las principales de su *legendarium*, la que menos peso tiene en la trama de *ESDLA*, si bien en *El Hobbit* tienen muchísima más presencia. Y la única visión de un reino enano que tenemos es la de Moria, que además ha sido tomada por los trasgos. Por otra parte, en el resto del *legendarium*, los Enanos son desde su mismo comienzo una raza que habita en grandes cavernas bajo las montañas y especialmente diestros en el arte de la minería.

Además, si atendemos a los distintos bocetos que Tolkien realizó de las puertas de Moria, parece entreverse que ni él mismo tenía del todo claro qué estilo arquitectónico quería otorgar a esta raza. Hammond y Scull resumen así las distintas versiones realizadas:

Tolkien primero hizo un croquis a lápiz de la entrada del oeste de las Minas de Moria, con las puertas ornamentadas, un tramo de escalones y unas columnas torsas, incrustadas en la ladera de una colina, y flanqueada por un par de árboles o arbustos grandes. Después [...] pintó una versión más completa con lápices de colores (Fig. 22), vista desde más lejos, con las paredes del acantilado mucho más altas en relación con la puerta, a orillas de un lago con una pequeña cascada junto a unos escalones

tallados en piedra. [...] Sin embargo, ninguno de los dibujos concuerda por completo con el texto de Tolkien. [...] Estos dibujos no dejan claro si Tolkien pretendía que el estilo arquitectónico de la puerta del oeste de Moria fuera el que plasmó en ellos, con el arco, los escalones y las columnas, como la puerta de una iglesia medieval. (Hammond y Scull 2015, 62-65)





Figuras 22, 23 y 24. Bocetos de la Puerta de Durin.

Aún con ello, Garth establece alguna posible influencia concreta que Tolkien pudo haber tenido a la hora de imaginar el reino de Moria. Por ejemplo, el interés de Tolkien en los portales portentosos y caminos entre árboles podría manifestarse en un cierto parecido entre las Puertas de Durin, flanqueada por dos acebos, y la puerta de la iglesia de Stow-on-the-Wold en los Cotswolds (Fig. 25), en cuyo caso acompañada por dos tejos. Además, la iglesia se encuentra en una de las rutas principales que atraviesan los Cotswolds entre Oxford y Evesham. (Garth 2020, 129)



Figura 25.

En cuanto a las descripciones que ofrece Tolkien de Moria, encontramos que la de las murallas exteriores es básicamente una exposición de cómo son las paredes de las Montañas Nubladas, puesto que estamos ante un reino bajo las mismas montañas. No obstante, destaca la narración de la aparición de la Puerta de Durin (Fig. 26), siendo además el paisaje que Tolkien había tratado de dibujar:

[...] aparecieron unas líneas débiles, como delgadas vetas de plata que corrían por la piedra. Al principio no eran más que hilos pálidos, como unos centelleos a la luz plena de la luna, pero poco a poco se hicieron más anchos y claros, hasta que al fin se pudo distinguir un dibujo. Arriba [...] había un arco de letras entrelazadas en caracteres élficos. Abajo, [...] podían verse los contornos de un yunque y un martillo, y sobre ellos una corona con siete estrellas. Más abajo había dos árboles y cada uno tenía una luna creciente. Más clara que todo el resto una estrella de muchos rayos brillaba en medio de la puerta. (Tolkien 2000, 328)

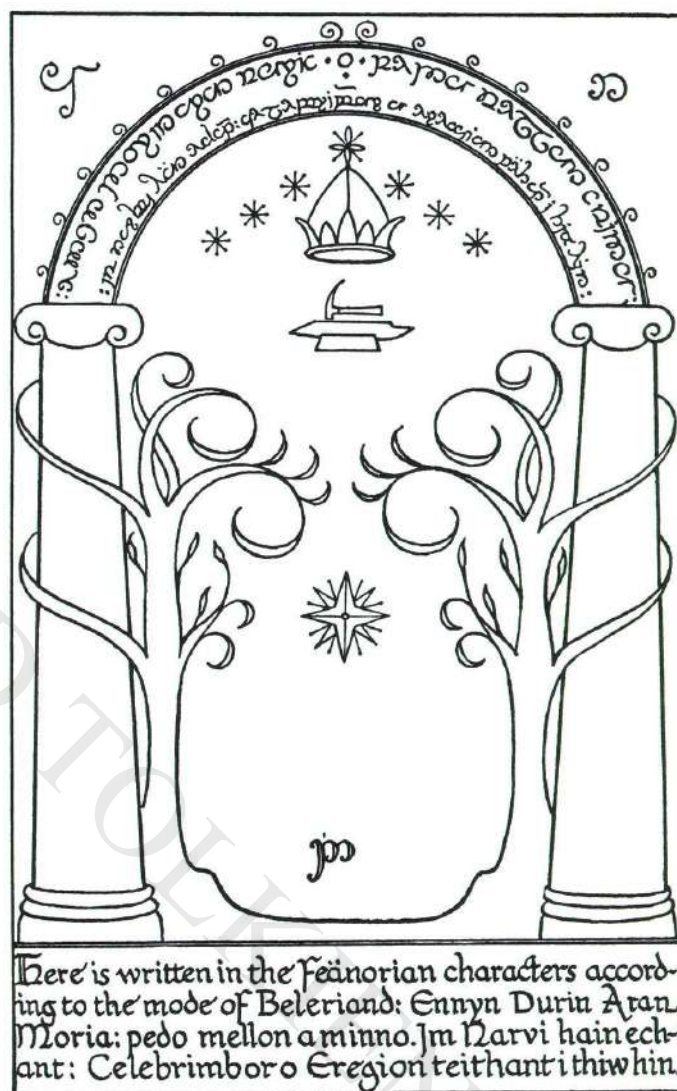


Figura 26.

Una vez ya en el interior de las minas, narra: “Frodo alcanzaba a ver escaleras y arcos, y pasadizos y túneles, que subían o bajaban bruscamente, o se abrían a las tinieblas de ambos lados.” (Tolkien 2000, 334) Más tarde, con la travesía aún en el interior de las minas, la Compañía llega a un gran salón y Gandalf decide arriesgar a iluminar para poder contemplar el lugar:

Alzó la vara, que relampagueó brevemente. Unas grandes sombras se levantaron y huyeron, y durante un segundo vieron un vasto cielo raso sostenido por numerosos y poderosos pilares tallados en la piedra. Ante ellos y a cada lado se extendía un recinto amplio y vacío: las paredes negras, pulidas y lisas como el vidrio, refulgían y centelleaban. (Tolkien 2000, 339)

A lo que Gimli, el único enano con vida en el lugar, añadía: “Esto es el gran reino y la ciudad de la Mina del Enano. Y antiguamente no era oscura sino luminosa y espléndida, como la recuerdan aún nuestras canciones.” (Tolkien 2000, 340)

3.3.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales

Con las Minas de Moria se volvía a dar la circunstancia de que ni las descripciones ni las ilustraciones realizadas por Tolkien dejaban especialmente claro qué estilo arquitectónico se debía atribuir a los enanos. De esta forma, la decisión recaía de nuevo en los artistas conceptuales. Respecto a los muros exteriores y la Puerta de Durin, los bocetos y pinturas mate (Fig. 27) muestran que apenas hay variaciones respecto a lo mostrado por Tolkien. El diseño de la puerta, por su parte, es extraído del libro tal y como aparece.



Figura 27.

Para el interior de Moria se volvió a recurrir a una de las ilustraciones realizadas previamente, en esta ocasión por Alan Lee, para marcar las pautas de lo que se quería (Fig. 28). Sin embargo, se da un cambio sustancial respecto a dicha ilustración, que Lee define así:

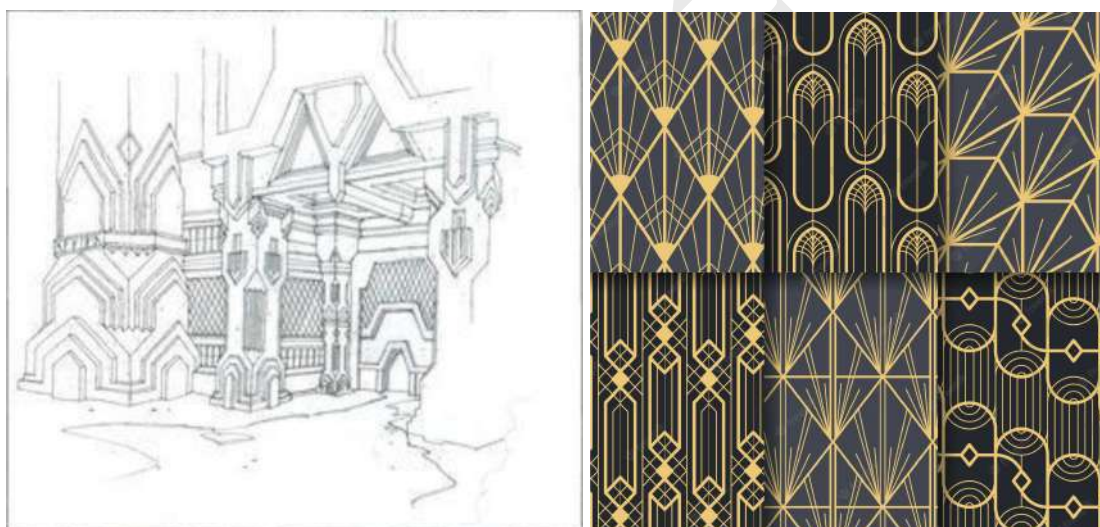
Había dibujado el Reino del Enano con arcos y columnas cilíndricas, pero al pensar en darle más detalle, en maneras de diferenciar a los Enanos del resto... Bueno, cambié de opinión cuando trabajé en esta película. [...] Decidimos que la arquitectura de los enanos iba a ser totalmente geométrica. No habría curvas, ni formas redondeadas, ni arcos abovedados. Todo con un tacto cristalino. Ese diseño étnico se extendería a las armas y corazas, y a cada faceta de los Enanos. (Pellerin 2002)





Figuras 28 y 29. Ilustración de Alan Lee y boceto del interior de Moria.

A pesar de que ninguno de los artistas conceptuales nombra de forma explícita otras posibles referencias, más allá de las explicaciones dadas por Lee, se puede establecer un paralelismo bastante evidente entre las características que ofrece Lee de cuáles eran las pautas que pretendían seguir, los bocetos realizados y la materialización de estas ideas en la película con el estilo art déco. La principal relación entre el diseño de Moria y el art déco es el uso de las formas geométricas y sólidas, la imperante simetría, e incluso, la monumentalidad de las estructuras arquitectónicas.



Figuras 30 y 31. Boceto esquemático del diseño de una puerta de Moria y patrones de diseño art déco.

3.3.3. Resultado final en pantalla

El trabajo de los artistas conceptuales con el Reino de Moria es ambivalente, en función de si nos centramos en el exterior o el interior del mismo. Respecto a los muros exteriores y la Puerta de Durin, existe una correspondencia prácticamente total entre lo escrito y dibujado por Tolkien y lo que finalmente vemos en la película, mostrándose completamente fidedignos (Fig. 32).



Figura 32. Fotograma de ESDLA: *La Comunidad del Anillo*.

Cuando nos adentramos en los salones de Moria, dada la escasez de recursos facilitados por el escritor, las decisiones tomadas respecto al estilo visual de los Enanos son de gran calado, ya que van más allá de lo puramente arquitectónico, y el mismo tipo de formas y patrones que vemos en sus grandes construcciones lo encontramos también en sus armas y armaduras. Si bien se podría considerar que el aspecto que presentan no obedece a ninguna pauta dejada por Tolkien, tampoco se podría decir que contradigan ninguna de las vagas descripciones que este ofrece sobre la ciudad de los Enanos. En ningún fragmento del texto se hace mención, o se sugiere, que su estilo arquitectónico utilice las formas geométricas, o que no existan las curvas o formas redondeadas. Sin embargo, si comparamos la visión de los salones en la película (Fig. 33 y 34) con la descripción en el libro, no hay nada que se muestre en la pantalla que no corresponda con lo que Tolkien dice.



Figuras 33 y 34. Fotogramas de *ESDLA: La Comunidad del Anillo*.

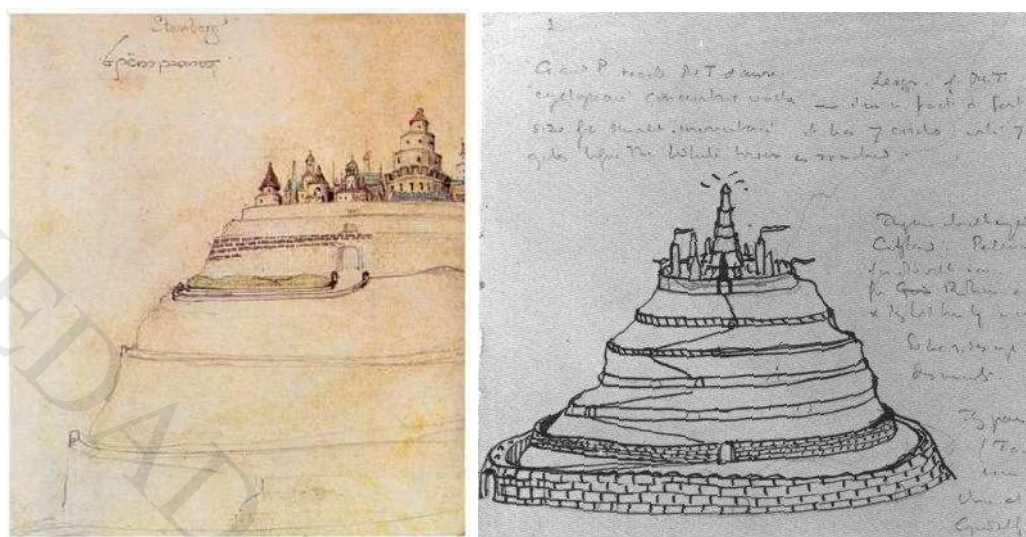
3.4. Los Hombres

3.4.1. Influencias y obra de Tolkien

La historia de Minas Tirith, la capital de Gondor, el más poderoso reino de los Hombres, ha sido definida por Judy Ann Ford como “la historia de la caída de Roma con un final feliz”. (Ford 2005, 54) Para Garth, esta relación entre la ciudadela de Gondor y la ciudad del Lacio es evidente por múltiples factores compartidos, entre los que se encuentran su historia imperial, su ubicación en el sur, su conexión con el mar y sus macizas obras de mampostería. Sin embargo, propone otra conexión con la ciudad descrita por el filósofo italiano Tommaso Campanella en 1602, la *Civitas Solis* («Ciudad del Sol»). Para empezar, habría una correlación toponímica, ya que Minas Tirith era conocida previamente como Minas Anor («La torre del Sol»), pero, además, ambas ciudades están construidas sobre una colina y tienen siete muros concéntricos, haciéndolas inexpugnables. No obstante, no es la única influencia posible, ya que Garth encuentra parecido también con el noble castillo del Limbo en *La Divina Comedia* de Dante, también con sus siete muros y siete puertas. Además, en este castillo pasan sus días de la otra vida los paganos virtuosos de mayor fama (Garth 2020, 151-152). Como afirma Tom Shippey, “*El Señor de los Anillos* es, pues, evidentemente una historia de paganos virtuosos en lo más oscuro del oscuro pasado antes de todo” (Shippey 2002, 199).

Tolkien realizó numerosos bocetos del aspecto que tenía en mente para Minas Tirith mientras escribía *ESDLA* (Fig. 35 y 36). En un breve esquema que rodea un dibujo de la ciudad indicó que el capítulo debía incluir una descripción de la ciudad “y de sus colosales, «ciclópeos», muros concéntricos; de hecho es una ciudad y un fuerte del tamaño de una pequeña montaña. Consta de siete círculos con 7-6-5-4-3-2-1 puertas hasta llegar a la Torre Blanca.” (Hammond y Scull 2015, 143) También realizó otro dibujo más detallado de la ciudad, pero que dejó inacabado (Fig. 35), y donde escribió «Stanburg» y «Steinborg» (ciudad de piedra). En este dibujo, las construcciones del nivel superior de la ciudad son mucho más numerosas de lo que indicaría el texto definitivo. Para Hammond y Scull los edificios son “de un inconfundible estilo europeo y medieval, sobre todo la torre almenada, que replica la configuración en niveles de la

ciudad; sin embargo, no concuerda con las descripciones u otros dibujos de la Torre Blanca.” (Hammond y Scull 2015, 143).



Figuras 35 y 36.

Por otra parte, las características detalladas por Tolkien de Minas Tirith en las copias mecanografiadas de *ESDLA* se mantuvieron sin apenas alteraciones a lo largo del tiempo. Sin embargo, poco antes de enviar el manuscrito definitivo a la editorial para su imprenta, el escritor tuvo la ocurrencia del vasto espolón de roca que escindía la ciudad. Para ilustrar dicha idea realizó varios dibujos (Fig. 37) e introdujo una enmienda en la copia mecanografiada destinada a la imprenta, a fin de que la modificación se incluyese en el texto publicado. (Hammond y Scull 2015, 146)

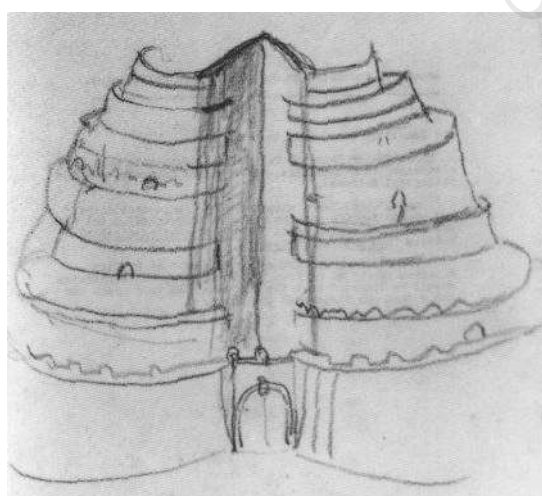


Figura 37.

En cuanto a dicho texto, vemos que la exposición realizada por Tolkien de la capital de Gondor es de las más extensas y ricas en detalle de toda la obra, permitiendo una visualización mucho más clara del lugar que en otros casos. La primera visión que tiene Pippin de la ciudad desde la lejanía, mientras llega a caballo con Gandalf, es la siguiente:

Allí, en un espolón, estaba la Ciudad Guardada, con siete muros de piedra, tan antiguos y poderosos que más que obra de hombres parecían tallados por gigantes en la osamenta misma de la montaña. [...] el color de los muros cambió de un gris espectral al blanco [...]. Y Pippin dejó escapar un grito de asombro, pues la Torre de Ecthelion, que se alzaba en el interior del muro más alto, resplandecía contra el cielo, rutilante como una espiga de perlas y plata, esbelta y armoniosa, y el pináculo centelleaba como una hoya de cristal tallado; unas banderas blancas aparecieron de pronto en las almenas y flamearon en la brisa matutina. (Tolkien 2000, 813)

Posteriormente, cuando ambos personajes ya han ingresado en la ciudad, Tolkien ofrece una explicación pormenorizada de cómo se encuentra esta organizada:

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

Blanca; alta y soberbia, media cincuenta brazas desde la base hasta el pináculo, y allí la bandera de los Senescales flameaba a mil pies por encima de la llanura. (Tolkien 2000, 814)

En *Las Dos Torres*, gran parte de los acontecimientos de la historia pivotan en torno a Rohan, el otro gran reino de los hombres durante la Tercera Edad. Este reino, sin embargo, guarda muchas más similitudes con los pueblos del centro y norte de Europa que los gondorianos. Garth lo expresa así: “Los asuntos que vinculan a los Hombres del Norte a Gondor recuerdan a las relaciones entre los godos y Roma”, aunque después añade que Tolkien “reconstruyó la relación entre ambos pueblos de una manera más positiva cuando creó a los Hombres del Norte (o los rohirrim) y a los gondorianos”. (Garth 2020, 126-127)

Pero más allá de su relación con Gondor, encontramos una notable conexión entre los Jinetes de Rohan y los anglosajones. Para empezar, su idioma propio es el inglés antiguo. La sala de Meduseld (donde se encuentra el trono del rey de Rohan) y sus protagonistas provienen de *Beowulf*. La Marca, el nombre con el que los rohirrim se refieren a sus tierras, es el mismo con el que los anglosajones de las West Midlands y Oxfordshire se habrían referido a las suyas, que conocemos como Mercia. Además, los nombres de los legendarios fundadores de Inglaterra, Hengest y Horsa, significan «caballo», que es el principal distintivo de los rohirrim. Asimismo, el emblema de la Sajonia continental era un caballo. Garth cita a Shippey, quien en definitiva sugiere que los rohirrim son lo que habrían sido los anglosajones si hubiesen vivido en la estepa en lugar de en una isla. (Garth 2020, 32)

Tolkien no realizó dibujos que ilustrasen la visión que tenía de Rohan en general, o de Edoras (su capital) en particular. Por lo que para conocer su expresión arquitectónica más característica, la sala de Meduseld, que corona la colina sobre la que se asienta Edoras, debemos recurrir a la palabra escrita. Pero antes de eso, cabe incidir en la ya mencionada inspiración de Tolkien en Heorot, la sala mencionada en el poema épico de *Beowulf*. Garth explica sobre Meduseld que está “sacada directamente de *Beowulf*.” Cita a Shippey, quien también incide en que hasta la descripción que hace Legolas del lugar es muy similar a la de Heorot. Y añade:

Dentro, ambas salas tienen tapices colgados en las paredes, y los suelos son de losas de muchos colores. Los viejos versos que los hombres de Rohan siguen cantando -«¿Dónde están el caballo y el jinete? ¿Dónde está el cuerno sonoro?»- vienen de la elegía compuesta en inglés antiguo, El caminante. (Garth 2020, 152)

Respecto a las descripciones realizadas por Tolkien de Edoras y Meduseld, encontramos dos. La primera de ellas según los ojos de Legolas, aún en la distancia:

[...] una colina verde se alza al este. Un foso, una muralla maciza y una cerca espinosa rodean la colina. Dentro asoman los techos de las casas; y en medio, sobre una terraza verde, se levanta un castillo de Hombres. Y me parece ver que está recubierto de oro. La luz del castillo brilla lejos sobre las tierras de alrededor. Dorados son también los montantes de las puertas. (Tolkien 2000, 543)

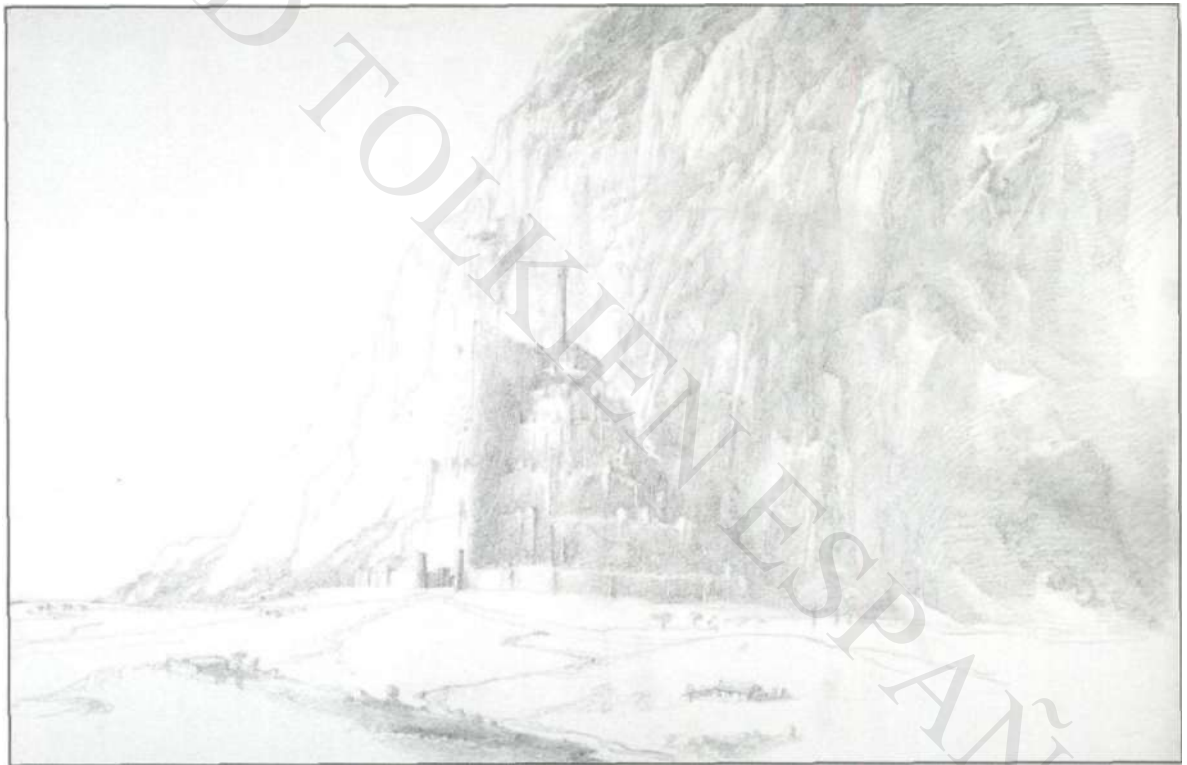
Una vez ya dentro del castillo, se narra lo siguiente:

Era una habitación larga y ancha, poblada de sombras y medias luces; unos pilares poderosos sostenían una bóveda elevada. [...] observaron que el suelo era de grandes losas multicolores y que en él se entrelazaban unas runas ramificadas y unos extraños emblemas. Veían ahora que los pilares estaban profusamente tallados, y que el oro y unos colores apenas visibles brillaban débilmente en la penumbra. De las paredes colgaban numerosos tapices, y entre uno y otro desfilaban figuras de antiguas leyendas, algunas empalidecidas por los años, otras ocultas en las sombras. Pero caía un rayo de sol sobre una de esas formas: un hombre joven montado en un caballo blanco. [...] En el extremo opuesto de la sala, frente a las puertas y mirando al norte, había un estrado de tres escalones, y en el centro del estrado se alzaba un trono de oro. (Tolkien 2000, 548-549)

3.4.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales

Como en otras ocasiones donde Tolkien sí aporta unas pautas precisas y concretas de cómo son los lugares que crea, con Minas Tirith los artistas conceptuales decidieron trasladar todo lo posible las palabras del escritor a la pantalla, por lo que su labor

consistía en desarrollar y crear los detalles para tratar de hacer la ciudad lo más bella e impresionante posible (Pellerin 2002). Lee lo explica así: “La descripción de Tolkien de Minas Tirith establecía algunos hechos básicos que no queríamos alterar en nuestra versión” (Russell 2004, 25) Dan Hennah, Grant Major o el propio Lee nombran algunas de las referencias que tuvieron en mente a la hora de desarrollar el estilo arquitectónico de Gondor, entre las que se encuentran Italia, y Roma en particular, algo de Europa central y el Monte Saint Michel de Francia (Fig. 41). Major nombra incluso la ciudad de Siena, y su distribución medieval con distintos barrios gremiales, como una inspiración a la hora de organizar las distintas calles de la ciudad, algo que intentaron replicar añadiendo simbología que se reflejaba en las casas o las puertas, a pesar de que, a la postre, esos son detalles imperceptibles en pantalla. (Pellerin 2002)







Figuras 38, 39, 40 y 41. Boceto de Minas Tirith desde el exterior, bocetos de detalles arquitectónicos de Minas Tirith y el Monte Saint-Michel (Francia).

Sí que hay un detalle significativo en el que decidieron apartarse de lo escrito por Tolkien a la hora de diseñar la ciudad, y es en el color de los grandes muros exteriores que la rodean. Como el propio Lee confiesa, “él (Tolkien) había hecho referencia al muro exterior como hecho de una piedra negra dura similar a la que se usaba en Orthanc”, algo que les fue imposible replicar por cuestiones técnicas, explica, y añade: “Pusimos algunas hiladas de piedra negra alrededor de la Puerta, similares a las de Constantinopla, y reflejamos ese tema bizantino en otros aspectos de Gondor y sus habitantes”, admitiendo además que las últimas etapas del Imperio Romano les parecía un buen punto de referencia. (Russell 2004, 25)



Figuras 42 y 43. Boceto y pintura digital mate de la Puerta de Minas Tirith.

En cuanto a la labor realizada con Rohan, todo el equipo tuvo claro desde un primer momento qué camino tomar respecto a la identidad cultural y visual. Peter Jackson afirmaba que Rohan siempre le había recordado a las culturas “nórdica,

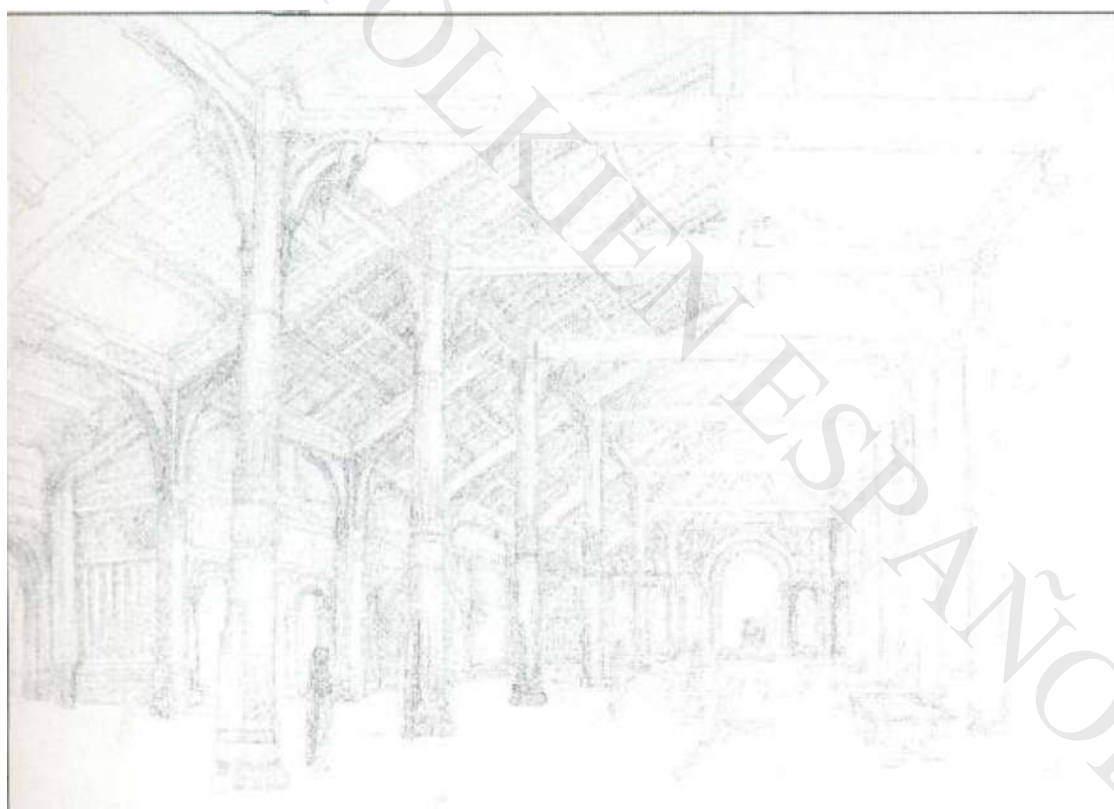
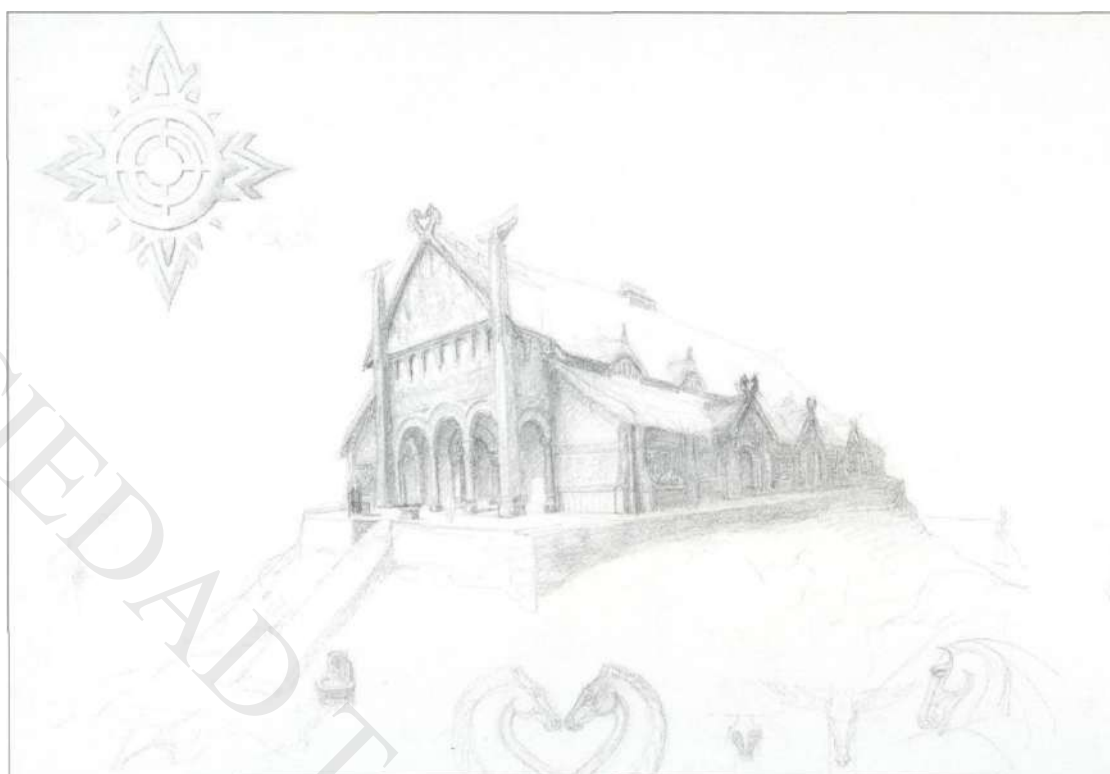
escandinava, a la del norte de Europa.” Dan Hennah, director de arte, propone “considerarlos como vikingos en una llanura. Vikingos sin barco, a caballo”. En este sentido, Jackson también tenía claro que los caballos son el fundamento de la sociedad de Rohan, por lo que era necesario asociarlos a los motivos ecuestres en sus diseños. (Pellerin 2003)

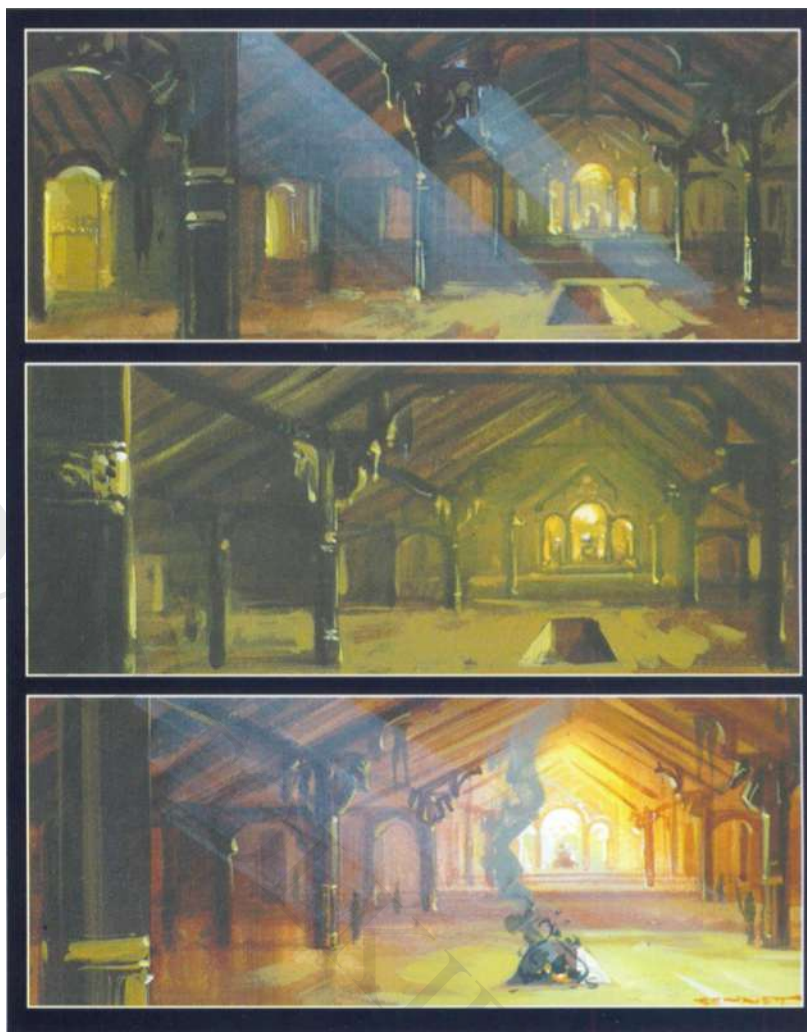


Figura 44. Boceto del exterior de Edoras.

Respecto a su estilo arquitectónico, Alan Lee afirma que la principal influencia para Meduseld era el palacio descrito en *Beowulf*, de igual forma que Tolkien se inspiró principalmente en ello, pero también se inspiraron en la arquitectura real del norte de Europa. Lo expone así:

Los edificios de Rohan son de madera y se basan vagamente en nuestra idea de las estructuras que debieron existir en el norte de Europa durante la Edad Oscura. La descripción de Heorot, el palacio de Hrothgar, en el poema anglosajón Beowulf, fue tan útil como las palabras de Tolkien al evocar el tipo de lugar que queríamos crear. [...] por supuesto, utilizamos un montón de talas de caballos en techos y puertas. [...] Usamos pesadas cuerdas en los techos de paja, siguiendo el ejemplo de casas rurales de zonas remotas y ventosas del norte de Europa.” (Russell 2003, 72)





Figuras 45, 46, 47 y 48. Bocetos de exterior e interior de Meduseld. Pinturas mate y diseño de un tapiz.

3.4.3. Resultado final en pantalla

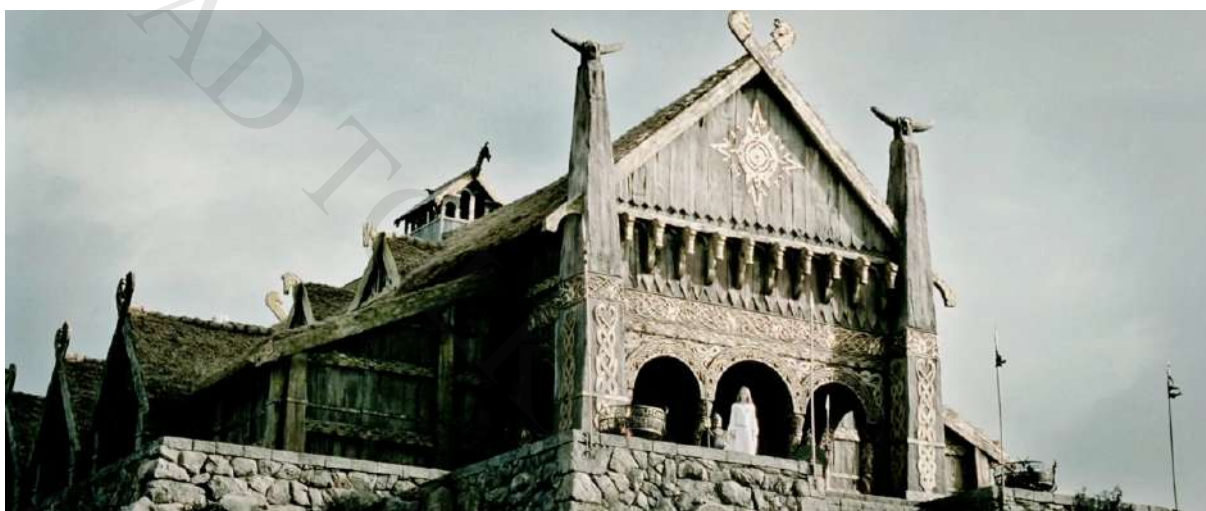
Tanto las recreaciones de Minas Tirith como de Edoras son, probablemente, de las más logradas y más fidedignas a la obra literaria de Tolkien que encontramos en la trilogía cinematográfica. En el caso de la primera, la representación que vemos en pantalla durante *El Retorno del Rey* (Fig. 49, 50 y 51) encaja prácticamente a la perfección con las palabras utilizadas por Tolkien para describir la ciudad, salvo el detalle de los muros exteriores realizados con la misma piedra que el resto de la ciudad y no con la misma que la utilizada para la Torre de Orthanc. Esto, sin embargo, permite dar una mayor uniformidad visual a la ciudad, y la acerca más a un aspecto más creíble y cercano al de ciudades reales como la Roma clásica o el Monte Saint-Michel (Fig. 41), en una versión mucho más colosal de este.





Figuras 49, 50 y 51. Fotogramas de *ESDLA: El Retorno del Rey*.

En cuanto a Edoras (Fig. 52) y el Castillo Dorado de Meduseld (Fig. 53 y 54), nuevamente se evidencia la labor de documentación realizada por el equipo de arte para buscar inspiración en los mismos lugares donde Tolkien la encontró a la hora de crear este pueblo. El nivel de detalle puesto en recrear el interior de Meduseld es reseñable, donde prácticamente la única diferencia que se podría encontrar respecto a la descripción de Tolkien es que las losas del suelo son de dos colores, y no multicolores (dando a entender que es un número mayor). Sin embargo, sí se respeta al pie de la letra hasta las escenas representadas en los tapices (Fig. 48) que se exponen en el texto, a pesar de que estos luego no vayan a ser perceptibles para el espectador.



Figuras 52, 53 y 54. Fotogramas de *ESDLA: Las Dos Torres*.

3.5. Las fuerzas del Mal

3.5.1. Influencias y obra de Tolkien

Tratar de desentrañar cuáles son las influencias que subyacen en la visión que proyecta Tolkien de las que podríamos denominar como fuerzas del Mal es una tarea compleja. Sin embargo, trataremos de analizar brevemente cuáles son los mensajes más evidentes que se extraen de *ESDLA* sobre la visión de Tolkien de lo que representa el Mal.

Para empezar, se ha de tener en cuenta el momento en el que Tolkien comienza a escribir lo que más tarde será su *legendarium*. Garth lo expresa de forma muy elocuente:

La Gran Guerra de 1914-1918 convirtió Europa en un campo de batalla y llevó a la generación de Tolkien marchando hasta paisajes infernales. Fue en este mundo catastrófico donde la Tierra Media germinó y floreció, como una flor en la tierra de nadie. (Garth 2020, 159)

Shippey sostiene que tanto él como otros escritores, que conformaron luego el grupo de los Inklings, a los que denomina como «traumatizados», sufrieron traumas de una u otra índole durante este periodo, viéndose luego obligados a escribir su propia explicación del mundo, generalmente a través de literatura fantástica. (Pellerin 2003) Shippey también incide en otros símiles plausibles que se pueden extraer de la obra de Tolkien, como los dragones por los tanques. Brian Sibley insiste en esta idea, apuntando que “ese sentido de la mecanización como instrumento de guerra se percibe en *ESDLA*. En los preparativos de Saruman. En la manera en que las tropas de Mordor marchan en la Alianza.” (Pellerin 2004)

Pero la Primera Guerra Mundial no fue el único acontecimiento que conforman los poderes malignos del *legendarium*. Tolkien veía con gran recelo la creciente industrialización y urbanización de Inglaterra, sobre todo de aquellos lugares idílicos de los que había disfrutado durante su infancia. En un viaje a Birmingham en 1944, cuando las bombas alemanas habían caído sobre la ciudad, Tolkien escribió:

Aparte de un punto concreto de ruinas espantosas... no parece estar muy dañada: no por el enemigo. Los principales daños han sido causados por la proliferación de edificios grandes y planos, modernos y monótonos. Lo peor de todo es una horrenda galería comercial en el viejo solar. (Garth 2020, 179)

Algunos años antes, durante una ponencia sobre dragones realizada en 1938, expuso lo siguiente:

Cuando te despierta un chirrido y un rugido, y ves extraños fogonazos, y sientes cómo tiembla tu casa, probablemente no es un dragón atacando Oxford, sino los pesados camiones de algún gran hombre que usa como ferrocarril las carreteras que atraviesan un barrio de casas dormidas. (Garth 2020, 181)

Otro evento traumático para él sería la desaparición de Sarehole, la campiña donde pasó su infancia, que había sido absorbida por completo por la ciudad de Birmingham cuando el ferrocarril llegó a la pequeña aldea en 1908. También veía con tristeza la proliferación de grandes hornos de carbón a lo largo de las West Midlands, su querida región de infancia, ahora convertida en cuna de la revolución industrial. “Así es la vida moderna. Mordor en medio de nuestra vida”, se lamentaría Tolkien en 1950. (Garth 2020, 181-182)

Pasando a comentar los lugares que escenifican estas ideas, el más importante sin duda lo encontramos en Barad-dûr, la materialización de Sauron durante la Tercera Edad, el epicentro del Mal en la Tierra Media. Las descripciones que aporta Tolkien de la misma son bastante escasas, dejando que sea la imaginación del lector la que especule con la monumentalidad y lo impresionante de tal lugar. Se dan dos definiciones, la primera vista por Frodo:

[...] y entonces Frodo vio, negros, más negros y más tenebrosos que las vastas sombras de alrededor; los pináculos crueles y la corona de hierro de la torre más alta de Barad-dûr: espió un segundo apenas, pero fue como si desde una ventana enorme e inconmesurablemente alta brotara una llama roja. (Tolkien 2000, 1025-1026)

También encontramos la visión que tiene Sam cuando el Anillo Único acaba de ser destruido:

Tuvo una visión fugaz de nubes turbulentas, en medio de las cuales se erguían torres y murallas altas como colinas, levantadas sobre el poderoso trono de la montaña por encima de fosos insondables; vastos patios y mazmorras, y prisiones de muros ciegos y verticales como acantilados, y puertas entreabiertas de acero y adamantino; y de pronto todo desapareció. (Tolkien 2000, 1030-1031)

A pesar de las escasas palabras que encontramos para poder visualizar Barad-dûr, Hammond y Scull apuntan que era frecuente que Tolkien marcara con un cuadrado negro la torre en sus mapas, sugiriendo que su base podía ser cuadrada. Y, aunque no tiene demasiada correspondencia con las descripciones antes vistas, el escritor realizó otra ilustración de la Torre Oscura, siendo uno de sus dibujos más acabados (Fig. 55). Tolkien trata de mostrar que es un edificio mastodónico mostrando solo la parte inferior del muro en primer plano, evidenciando que es una pequeña parte de un todo mucho mayor, algo que se acentúa por el escaso tamaño de puertas y ventanas. (Hammond y Scull 2015, 186)



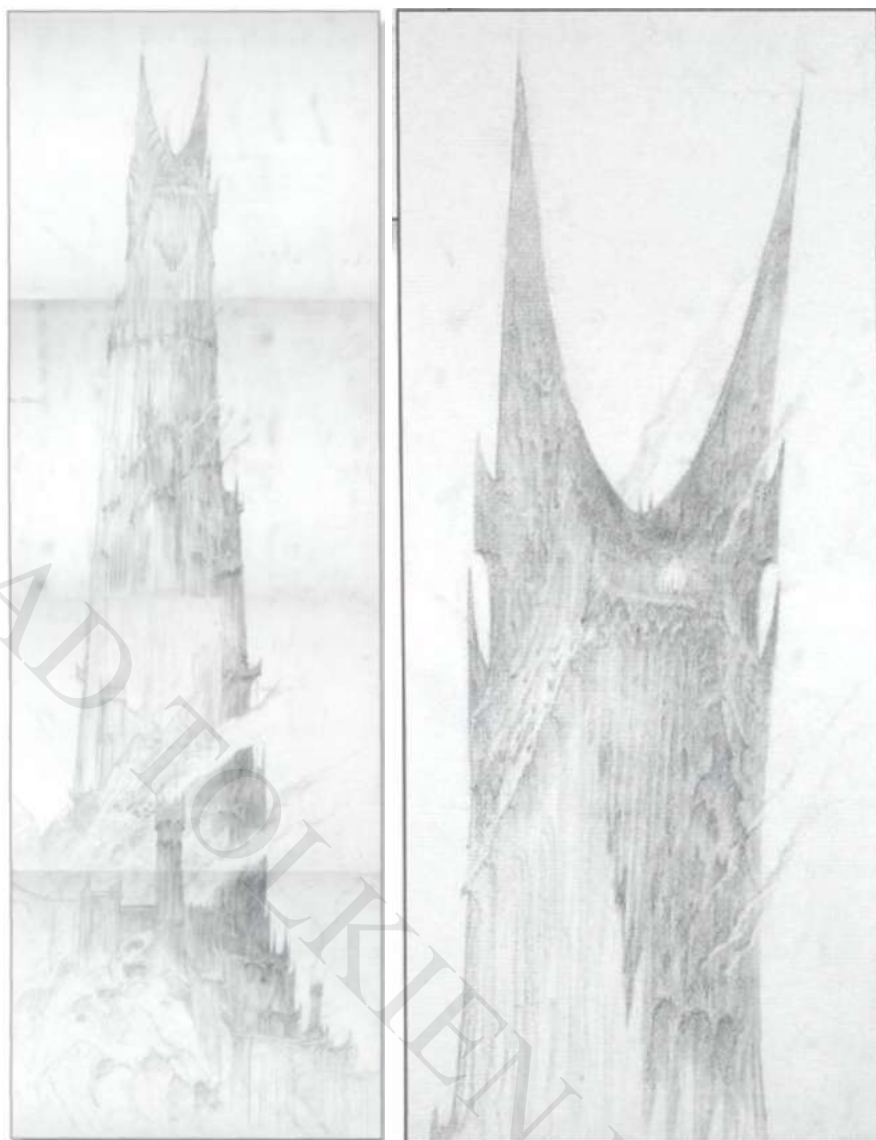
Figura 55.

3.5.2. Influencias y visión de los artistas conceptuales

Por lo general, la mayoría de fortalezas que albergan a las fuerzas del Mal que aparecen en *ESDLA* son antiguas construcciones de los hombres que posteriormente han sido tomadas y corrompidas. Esta idea se traslada también al diseño visual de algunos lugares como la Puerta Negra, Minas Morgul o Cirith Ungol, todos ellos construidos otrora por los hombres, pero hoy en día en posesión de las fuerzas de Sauron, que han modificado en mayor o menor medida sus aspectos.

Sin embargo, con Mordor nos encontramos ante la primera región genuinamente maligna. A pesar de ello, hereda parte del estilo que caracteriza a las construcciones previamente citadas. Howe define así la arquitectura de Mordor: “De todos los arquitectos de la Tierra Media, Sauron es el más moderno y el que más utiliza el metal.” (Russell 2004, 188) Y en el caso de Barad-dûr, Howe incide en la misma idea de Tolkien de lo inconmensurable y desmedido:

La Torre Oscura está más allá de la arquitectura. Como la representación física de Sauron en la Tierra Media, puede obedecer leyes más allá de lo estrictamente arquitectónico. Lo veo mucho como una extensión de su mente. Si su mente pudiera tomar forma, sería una torre horriblemente alta como esta. (Russell 2004, 198)



Figuras 56 y 57. Bocetos de Barad-dûr.

3.5.3. Resultado final en pantalla

Con Barad-dûr, probablemente nos encontramos ante la obra arquitectónica que más difiere su estilo entre el que Tolkien había proyectado y lo que finalmente Jackson y su equipo reflejaron en la pantalla (Fig. 58 y 59), sobre todo si atendemos a la ilustración realizada por el escritor, que poco o nada tiene que ver con su adaptación al cine más allá del tamaño colosal de la obra. La decisión tomada por los artistas conceptuales se podría fundamentar en dos motivos. El primero de ellos es que, al margen del dibujo realizado por Tolkien, el propio escritor invita vehementemente a que sea el lector quien ponga imagen a la majestuosidad de la creación de Sauron dadas sus escasas palabras para describir la obra. El otro motivo podría residir en el hecho de mantener una coherencia estética, asemejando el aspecto de Barad-dûr al de Orthanc (Fig. 60 y 61). A pesar de que la primera sea una torre de un tamaño muy superior, ambas comparten la piedra negra de obsidiana como material constructivo principal, así como se puede apreciar un aspecto exageradamente vertical, con remates en puntas afiladas y agresivas.





Figuras 58, 59, 60 y 61. Fotogramas de *ESDLA: Las Dos Torres* y *ESDLA: El Retorno del Rey*.

4. Conclusiones

La primera e inevitable conclusión es que la labor realizada por el equipo cinematográfico a la hora de recrear visualmente la Tierra Media es absolutamente mastodónica, más allá de cuán fidedignos se muestran a la obra de Tolkien. Es complicado encontrar proyectos cinematográficos de esta magnitud por el nivel de dedicación, detalle y, sobre todo, tiempo puesto en el proyecto. Alejandro Pardo y Eduardo Segura lo expresan perfectamente:

La adaptación a la gran pantalla de la obra de Tolkien pasará a los anales del séptimo arte por el enorme desafío que ha supuesto, tanto a nivel creativo o logístico, como en el terreno de la innovación tecnológica. En suma, una de las producciones más colosales llevadas a cabo nunca, y cuya calidad ha quedado refrendada por la crítica y el público. (Pardo et al. 2012, prólogo 12)

Pasando a valorar la fidelidad como adaptación de la trilogía de Peter Jackson en un plano estrictamente visual, vemos con claridad que, por lo general, se cumple sobradamente con la premisa dispuesta por todo el equipo de priorizar la palabra escrita de Tolkien. Incluso cuando se dan diferencias más notorias en algunos de los lugares de la Tierra Media respecto a la visión proyectada por el escritor, las razones para estos cambios suelen ser lo suficientemente convincentes. En casos como Hobbiton, Moria, Minas Tirith o Edoras, se da una correspondencia prácticamente total con lo que Tolkien había dispuesto, o al menos se podría afirmar que la esencia del texto es perfectamente distinguible en el *film*. Incluso muchos de los detalles realizados en la recreación de estos lugares son aspectos prácticamente imperceptibles cuando uno está viendo la película. Sin embargo, contribuyen en gran medida a la sensación de verosimilitud en todo lo que vemos. Del mismo modo, Tolkien pretendía que su mundo fuese visto como un estadio indeterminado de la historia, como algo creíble y que pertenece al mismo mundo que habitamos.

En otros casos como Rivendel o el interior de Moria, los cambios realizados o las decisiones tomadas se pueden entender bajo la justificación de tratar de dar un estilo visual propio y distinguible a primera vista a dichas razas, aun cuando sean características no recogidas explícitamente en el libro. En el caso de Barad-dûr, aun

siendo más cuestionable la fidelidad de lo realizado respecto a lo imaginado por Tolkien, la diferencia principal se da con el dibujo que este realiza de la Torre Oscura, ya que el texto es lo suficientemente ambiguo como para que el diseño que vemos en las películas sea acorde a él. Por otra parte, se hace patente que en múltiples ocasiones los artistas conceptuales toman como referencia edificios, estilos o culturas del mundo real que podrían haber sido también la inspiración de Tolkien a la hora de crear algunas de sus razas o civilizaciones, lo que denota el empeño que pusieron también en documentarse apropiadamente antes de comenzar a proyectar los posibles diseños de cada una de los pueblos que habita la Tierra Media.

Cabe mencionar que quedan en el tintero muchos otros lugares también destacables por las labores de diseño que se realizó en ellos, y que igualmente denotan esa fidelidad a la obra de Tolkien. Sin embargo, por razones de extensión, solo se han seleccionado para el trabajo los lugares más representativos de cada raza. Así, lugares o ciudades como Bree, Lothlórien, Orthanc, el Abismo de Helm, la Puerta Negra, Osgiliath, el Sagrario, Cirith Ungol o los Puertos Grises son ejemplo del mismo esmero y cuidado, o incluso más, que se puso para recrear los sitios sí tratados a lo largo del trabajo.

En definitiva, la trilogía cinematográfica de *ESDLA* significó uno de los proyectos cinematográficos más ambiciosos y exitosos de la historia del cine, pero que además supo ser fiel y respetuoso al material original creado por Tolkien. Como describe Tom Shippey, “ahora tenemos dos caminos hacia la Tierra Media, dos caminos en el mapa: Tolkien mismo y Tolkien interpretado por Jackson”. (Pellerin 2004)

5. Fuentes utilizadas

5.1. Bibliografía

Carpenter, Humphrey. 2021. *J.R.R. Tolkien: Una biografía*. Barcelona: Minotauro.

Pardo, Alejandro, Eduardo Segura, Marta Frago, Joseba Bonaut, José Javier Sánchez-Aranda y María del Mar Grandío. 2012. *El Señor de los Anillos: del libro a la pantalla*. Vitoria-Gasteiz: Portal Editions.

Garth, John. 2020. *Los mundos de J.R.R. Tolkien: Los lugares que inspiraron al escritor*. Barcelona: Minotauro.

Hammond, Wayne G. y Christina Scull. 2015. *El arte de El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien*. Barcelona: Minotauro.

Shippey, Tom. 2002. *El Camino a la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro.

Tolkien, John Ronald Reuel. 2000. *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Minotauro.

Tolkien, John Ronald Reuel. 2001. *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro.

Tolkien, John Ronald Reuel. 2002. *Cartas*. Editado por Humphrey Carpenter. Barcelona: Minotauro.

Russell, Gary. 2002. *El Señor de los Anillos: El Arte de La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Minotauro.

Russel, Gary. 2003. *El Señor de los Anillos: El Arte de Las Dos Torres*. Barcelona: Minotauro.

Russel, Gary. 2004. *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*. Nueva York: Houghton Mifflin Company.

Ford, Judy Ann. 2005. "The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire". *Tolkien Studies*, vol. 2: 53-73

5.2. Filmografía

El Señor de los Anillos - Los Apéndices, Parte 1: Del libro a la pantalla. Dirigido por Michael Pellerin (2002; Wellington: New Line Cinema, 2002) DVD.

El Señor de los Anillos - Los Apéndices, Parte 3: El viaje continúa... Dirigido por Michael Pellerin (2003; Wellington: New Line Cinema, 2003) DVD.

El Señor de los Anillos - Los Apéndices, Parte 5: La Guerra del Anillo. Dirigido por Michael Pellerin (2004; Wellington: New Line Cinema, 2004) DVD.

5.3. Webgrafía

FilmAffinity. N/D. “El señor de los anillos: El retorno del rey (TV)”. Acceso el 14 de junio de 2022 <https://www.filmaffinity.com/es/film830787.html>

FilmAffinity. N/D. “76 Edición de los Oscar (2004) - Películas del 2003”. Acceso el 1 de julio de 2022. https://www.filmaffinity.com/es/award-edition.php?edition-id=academy_awards_2004