

Más antiguo que los elfos, más salvaje que los hombres: Bárbol, el guardián celta del espíritu  
de Fangorn

*por Noelia Ramos Soria*

*“Estoy enamorado (evidentemente) de las plantas y sobre todo de los árboles, y siempre lo he estado; y su maltrato por parte de los hombres siempre me ha resultado tan difícil de soportar como a otros el maltrato de los animales.”*

—J.R.R. Tolkien

(Carta 165 escrita en 1955 a Houghton Mifflin Co.)

### **1. Tolkien y lo celta: raíces del mito**

La postura de Tolkien respecto a las influencias celtas dentro de su obra literaria se caracteriza por una compleja interacción de reconocimiento y rechazo. Como observa Kris Swank, esta visión “puede percibirse en la falta de estudios sobre fuentes celtas, y específicamente irlandesas, en varias colecciones recientes de estudios de fuentes sobre la obra de Tolkien” (27). En un momento en que el Imperio Británico estaba en declive e Inglaterra atravesaba una crisis de identidad, como afirma Lyman Thomas, “Tolkien demostró una comprensión compleja de la interacción entre la identidad personal, regional y nacional, y fue profundamente influenciado por las lenguas y la literatura celtas” (272).

Este tema invita a reflexionar sobre las razones de Tolkien para involucrarse con la tradición celta. Una motivación principal puede encontrarse en la tensión vital en el núcleo de su proceso creativo: entre el control académico y la resonancia emocional, entre el deseo de coherencia y el atractivo de la ambigüedad mítica. La actitud de Tolkien hacia la tradición celta era compleja, marcada tanto por la aversión intelectual como por la profunda atracción estética. Esta ambivalencia no es incidental; es central para comprender la textura emocional y el poder imaginativo de su *legendarium*. Tolkien criticó con notoriedad lo que percibía como vaguedad

y falta de forma de la mitología celta, pero al mismo tiempo evocaba el sentido de pérdida, encantamiento y lo sobrenatural.

Irritado por la sugerencia de que algún aspecto de su obra creativa fuese derivativo, Tolkien hizo un esfuerzo consciente por distanciarse de las asociaciones con la tradición celta. Sin embargo, como muchos escritores, Tolkien no fue completamente consistente en sus declaraciones o posiciones; por ejemplo, Verlyn Flieger y Michael D.C. Drout señalan que Tolkien no era “un modelo de consistencia” (196). Reconoció y, a la vez, minimizó, la influencia del material celta, una tensión que invita tanto a lectores académicos como generales a cuestionar si su negación de un tono celta fue, al menos en parte, un movimiento estratégico para evitar que su obra fuera categorizada de manera demasiado estrecha. Tal y como indican Dickerson y Evans, Tolkien trabaja y escribe de manera “mitopoética, pues artísticamente crea narrativas concebidas para ser comprendidas como mitos dentro de su mundo ficticio”(3). En lugar de adoptar la tradición en su totalidad, Tolkien incorporó selectivamente elementos que encontraba atractivos estética o temáticamente, elaborándolos dentro de su propio marco imaginativo. En este sentido, su mitología puede verse no solo como puramente celta, sino como una subcreación influenciada por sus fuentes irlandesas y celtas, que dieron pie a una serie de personajes y lugares de la Tierra Media, como el bosque de Fangorn en su totalidad: tanto el espacio físico que ocupa, como aquellos seres que residen en él.

## **2. Susurros de Fangorn**

El bosque de Fangorn es uno de los lugares más enigmáticos y antiguos dentro del mundo de la Tierra Media, intrínsecamente asociado a la extensiva mitología e historia de la tierra ficticia que Tolkien nos dejó como legado. Tal y como destaca Tom Shippey, Fangorn es “un nombre que designa tanto a un personaje como al bosque, y como personaje expresa más intensamente que nadie la identidad entre nombre, nombrado y cosa” (102). Antes de

adentrarnos en la ficción de Tolkien y en las tierras de su mundo secundario, debemos primero “retroceder hasta las raíces de su afecto por la naturaleza: hasta su infancia” (Campbell 431). Cuando era un niño, y tras la repentina muerte de su padre Arthur en Sudáfrica, Tolkien, junto con su hermano Hilary y su madre Mabel, debido a la urgencia de la situación, pasó algún tiempo en el entorno urbano e industrializado de Birmingham. Después de un tiempo, sin embargo, Mabel logró trasladarse con los niños desde Birmingham hasta el pintoresco y pastoral caserío de Sarehole<sup>1</sup>. Fue ahí, en medio de la belleza bucólica del lugar, y con el estímulo, “la orientación y la instrucción de su madre, que Tolkien desarrolló por primera vez un aprecio por el mundo de la naturaleza” (Campbell 431).

Si uno lo compara con el Bosque Viejo, a Fangorn lo caracteriza una gran impresión de antigüedad, conocimiento y vitalidad, poseyendo un aura más bien inquietante. El lugar trasciende la categoría de un “simple” bosque; más bien se muestra como un vestigio propio de un mundo primordial. Tal y como se refiere Flieger, aquí “los árboles parecen conscientes; los espíritus que los habitan forman parte de su propia naturaleza” (22). El bosque trasciende la noción de un simple paraje arbolado; constituye un vestigio de un mundo primordial anterior a numerosos eventos transformadores en la historia de la Tierra Media. Su profundidad cronológica se evidencia en sus orígenes, que se remontan al periodo incipiente de la Tierra Media, cuando los elfos emergieron por primera vez e iniciaron un diálogo con los árboles.

Tal y como Tolkien lo describe, puede asimilarse al gran bosque celta concebido como un lugar espiritual por derecho propio, y aunque muchos seres y otros destinos pueden encontrarse a lo largo de los senderos y caminos de su vasta extensión, “en sí mismo es perfecto y puede ser una fuente inagotable de energías renovadoras y revitalizantes si lo respetamos”

---

<sup>1</sup> Aparte de caserío también se concebía como una aldea rural.

(Forest 35). Tal como relata Bárbol, el bosque encarna una esencia perdurable, representando una época en la que la delimitación entre la naturaleza y la magia aún era indistinta:

Por mis propias tierras, el país de Fangorn,  
donde las raíces son largas.

Y los años se amontonan más que las hojas  
en Tauremornalómë.

(Tolkien 469)

Fangorn trasciende su función como mero escenario en las narraciones de Tolkien; constituye un elemento fundamental de la trama. Su presencia remite a los lectores la fuerza y la resiliencia intrínsecas al mundo natural, al tiempo que simboliza la interconexión profunda entre naturaleza e historia. De manera análoga al Bosque Viejo, Fangorn encarna el arquetipo de tierra feérica delineado por Tolkien en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas*, de 1947. El bosque enseña que todo está conectado, “desde la bacteria más pequeña hasta el árbol más grande” (Forest 16). Este territorio se inserta de manera intrínseca en el mundo secundario que Tolkien construyó con meticulosidad y refinó posteriormente en *Las dos torres* (1954), aunque carece de la belleza etérea y la serenidad atemporal que caracterizan a los reinos élficos, tales como Rivendel y Lothlórien.

Tolkien era un hombre para quien los lugares salvajes del mundo “eran tan vitales como los bosques llenos de árboles y flores; para él, la diversidad de la naturaleza era el latido de su maravilla.” (Campbell 435). Es más, en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas*, Tolkien concibe que “la ‘subcreación’ de la naturaleza en un mundo secundario puede, por tanto, llevarnos a mirar la naturaleza de un modo renovado, a ver ‘las cosas tal como estamos (o estábamos) destinados a verlas’ (67). Y es que la respuesta creativa de Tolkien acierta de pleno en este aspecto. Los puntos fuertes de Tolkien siempre fueron “la decoración y el diseño” (Garth 65), hecho que hace poder plasmar de una forma todavía más mística y realista lo que

pretendía mostrarnos en Fangorn. Según Steve Blamires, el paisaje del Más allá debería contener “un río con un vado, una gran llanura abierta, montañas y bosques” (162), hechos característicos que coinciden con las cualidades que Tolkien otorga a Fangorn.

Si bien la narrativa ofrece un repertorio relativamente limitado de detalles sobre la naturaleza del Bosque de Fangorn en comparación con las descripciones minuciosas de Rivendel y Lothlórien, revela de manera implícita su carácter antiguo y singular. La atmósfera del bosque, sus habitantes y la sensación de historia profunda imbuida en sus sombras y en los colosales árboles contribuyen a su identidad única. Más allá de los senderos que permiten acceder a sus múltiples criaturas y lugares, Fangorn se erige como una entidad espiritual autónoma. Abordado con respeto, el bosque puede ejercer como fuente inagotable de energías revitalizadoras y renovadoras. Los seres que lo habitan, corpóreos y dotados de su propia cosmovisión, operan conforme a leyes y costumbres propias, reforzando así la autonomía y la vulnerabilidad de este ecosistema mítico. El Más allá celta se concebía como “un plano de existencia cercano y paralelo al nuestro” (MacLeod 11) y Fangorn es una representación de ello.

Fangorn se introduce por primera vez cuando Merry y Pippin ingresan al bosque tras su liberación durante la ofensiva de los Rohirrim contra los guerreros Uruk-hai: "Nos han advertido a propósito de Fangorn. Pero alguien tan avisado como tú no puede haberlo olvidado" (Tolkien 459). Al designar el bosque como un “bosque salvaje” (459), Tolkien enfatiza aún más su carácter indómito. El bosque se describe como "la oscuridad y la maraña del bosque... de pronto se sintieron invadidos por una curiosa sensación de ahogo, como si el aire se hubiera enrarecido" (Tolkien 461). Merry y Pippin atraviesan los límites entre mundos primarios y secundarios, tal como evidencian estas citas. El bosque ejerce como una entrada a un reino más allá de la Tierra Media, caracterizado por su atmósfera inquietante y sobrenatural.

Su tránsito a lo largo del río que fluye hacia esa tierra simboliza la entrada al Más allá celta, un espacio liminal entre lo mundano y un dominio sombrío y el más allá.

En *El caballero blanco* y *El camino de Isengard*, la narrativa se despliega mientras Aragorn, Gimli y Legolas emprenden la búsqueda de Merry y Pippin, capturados por los Urukhai, con constantes referencias al Bosque de Fangorn. A las puertas del bosque, Gimli comenta: "No sé qué me desanima más, si Fangorn o la idea de recorrer a pie el largo camino hasta Rohan" (Tolkien 490). Posteriormente, añade: "Pero el aspecto de este Fangorn no me agrada y nos han advertido contra él" (Tolkien 491). Esta atmósfera de recelo, evocadora de la experiencia de los hobbits en el Viejo Bosque con Tom Bombadil, no solo refleja el folklore autóctono de las diversas razas que habitan en la Tierra Media, sino que también crea una sensación extraña, característica de la interpretación tolkieniana del mundo secundario y el Más allá celta. En contraste, Legolas, cuya afinidad con la naturaleza supera a la de todas las demás razas de la Tierra Media, atenúa esta enigmática ambivalencia.

A lo largo de la narrativa, Legolas resalta la belleza intrínseca y la singularidad del bosque, al tiempo que minimiza sus atributos malévolos:

No creo que el bosque dé una impresión de malignidad, digan lo que digan las historias -dijo Legolas. Se había detenido en los límites del bosque, inclinándose hacia adelante como si escuchara y espiando las sombras con los ojos muy abiertos-. No, no es maligno, y si hay algún mal en él está muy lejos. Sólo me llegan los ecos débiles de un sitio en penumbras donde los corazones de los árboles son negros. No hay ninguna malicia cerca, pero sí vigilancia y cólera. (Tolkien 491)

Legolas escucha con atención y percibe con agudeza la atmósfera circundante. Desde su perspectiva, el bosque mantiene una relación multifacética con él: no es inherentemente malévolos, pero posee una presencia profunda y ancestral, caracterizada por atributos de vigilancia e ira. Esto se alinea con la conceptualización del bosque como un espacio liminal,

un límite entre el mundo más oscuro o enigmático y el mundo más familiar y cotidiano. De manera semejante a la mitología celta, los bosques tolkienianos funcionan con frecuencia como portales hacia el Más allá, un dominio colmado de magia arcaica, espíritus y fuerzas que no son necesariamente malévolas, sino extrañas y más allá de la comprensión humana.

La noción celta del Más allá, donde el paisaje está imbuido de una energía sobrenatural, se manifiesta en los lugares oscuros donde el corazón de los árboles es negro. Estos espacios, que contienen enigmas más allá de la cognición humana, pueden ser tanto peligrosos como reverenciados. La observación cuidadosa de Legolas sobre la vigilancia y la ira sugiere una conciencia de una entidad existente mucho anterior a los humanos que existe de manera sutil bajo la superficie del bosque. Esto refleja la creencia celta en la permeabilidad del límite entre el mundo conocido y el Más allá, requiriendo una conciencia elevada para atravesar físicamente o, de manera metafórica, relacionarse con este reino a través del bosque. Como expresa Legolas: "Es viejo, muy viejo" (Tolkien 491).

Estas palabras apuntan a algo atemporal, impregnado del peso de la memoria y del cual emana una antigüedad que trasciende la mera noción de edad. La antigüedad, en la concepción de Tolkien sobre *faërie*, funciona como una fuerza que conecta el presente con un pasado remoto, y no simplemente como un indicador cronológico. Según Tolkien, *faërie* es un reino donde el tiempo se mueve de manera diferente, y pasado y futuro se entrelazan, en lugar de constituir un espacio estático. Es un lugar cargado de memoria, donde el entorno, los objetos y los habitantes reflejan la historia del mundo. En el mundo de *faërie*, los elementos "viejos" son testimonios vivos de la riqueza de épocas pasadas y no meros vestigios. Esta idea remite al concepto celta del Más allá, donde el tiempo es cíclico y las líneas que separan pasado, presente y futuro son flexibles, dando origen a la noción del presente eterno. Criaturas ancestrales, memorias y experiencias impregnan el Más allá celta y ejercen influencia sobre el mundo de

los vivos. Así, lo “viejo” a lo que se refiere el elfo no es simplemente antiguo; encarna también el espíritu de las eras que ha presenciado.

Los encuentros con lo antiguo y atemporal en la *faërie* tolkieniana conducen con frecuencia al renacimiento, ya sea a través de una comprensión más profunda de la vida o de la revitalización del espíritu. De manera similar a como los héroes en *El señor de los anillos* a menudo se sienten rejuvenecidos tras encontrarse con poderes o lugares antiguos, la experiencia de entrar en contacto con lo ancestral trae recuerdos del pasado que llenan el presente del asombro y posibilidades. De forma análoga, quienes acceden al Más allá celta suelen salir transformados, con vitalidad renovada, sabiduría o un sentido de propósito más firme. La conexión con lo eterno y antiguo no solo rescata memorias, sino que insufla energía y apertura a nuevas experiencias en el mundo presente.

Estas nociones de antigüedad y vejez se ven aún más trascendidas cuando Legolas, Aragorn y Gimli aceptan su destino aventurándose en el bosque, moldeándolo en la narrativa de Tolkien: “Unos rayos de sol caían a través de las nubes rápidas y el bosque parecía ahora menos gris y triste (Tolkien 492). Del mismo modo que las líneas que separan el mundo mortal del mundo feérico, “toscos escalones que llevaban a la elevada saliente” (492) sugieren un viaje hacia un lugar elevado tanto literal como metafóricamente, un tránsito hacia un espacio de misterio y transformación. En los paisajes de *faërie*, donde el clima y la luz pueden cambiar rápidamente, reflejando la imprevisibilidad del reino, “unos rayos de sol caían a través de las nubes rápidas” (492) evocando una sensación de luz mágica. De manera análoga, así como la *faërie* puede alternar entre la luz y oscuridad, felicidad y pesar, la afirmación “el bosque ya no parecía tan gris y lúgubre” describe un cambio perceptible en el entorno. El Más allá, según la mitología celta, se presenta como a la vez hermoso y perturbador, con paisajes que se transforman en respuesta a lo sobrenatural. La metamorfosis del bosque sugiere la presencia

de un encantamiento feérico, donde lo ordinario puede llenarse de asombro de manera repentina, tal como ocurre con la luz y el clima tras la percepción de su entorno.

### **2.1. Los guardianes de las raíces**

Se podría argumentar que los Ents son las criaturas (o, mejor dicho, los habitantes) que hacen de Fangorn una tierra de *faërie* en el universo de Tolkien, dada la naturaleza enigmática y etérea de su mundo secundario. Tal y como se refiere a ellos Danu Forest, los árboles son “seres claramente misteriosos y mágicos” (3) reforzando la idea de que Tolkien “radicaliza” la concepción de los árboles “como seres dotados de sensibilidad al atribuirles inteligencia y capacidad de movimiento” (Gaydosik 9).

En su mundo ficticio, Tolkien opera dentro de un marco mitológico que modela sus propios mitos, y los Ents son una parte inherente de este constructo. Tolkien demostró gran fascinación a temprana edad por los árboles y la botánica gracias a su madre, Mabel. Fruto de ello fue no solo estar en su compañía, sino trepar, apoyarse y hablar con ellos. A Tolkien le “entristecía ver que no todo el mundo compartía este modo de sentir” (Carpenter 33). Eso puede aplicarse al incidente del árbol del carnicero de la calle Stratford. Tal y como indica el profesor, había un sauce suspendido sobre el estanque del molino, y a él le gustaba trepar por él, hasta que un día lo cortaron. Este hecho marcó la memoria de Tolkien, indicando que “no hicieron nada con él. El tronco quedó allí, caído. Nunca lo olvidé” (Carpenter 33). Este hecho, por supuesto, daría pie a la necesidad por parte de él de crear árboles, tal y como narra el profesor, que “pudiesen realmente marchar a la guerra” (Carpenter 44).

Tolkien trabaja de manera metapoética porque construye artísticamente narrativas destinadas a ser interpretadas como mitos. El profesor ofrece descripciones detalladas de los elfos y los enanos, dos razas que habitan en la Tierra Media, pero proporciona muy poca

información sobre los Ents. En sus cartas a Naomi Mitchison<sup>2</sup>, Tolkien menciona por primera vez a los Ents en la Carta 144 enfatizando la palabra “Ent” como “Onodrim, los Ents” (Tolkien 196). Más adelante, en 1963, en la Carta 247 dirigida al coronel Worskett, destaca su limitado conocimiento temprano: “éstos se me presentaron de hecho ante mi vista, sin premeditación o algún conocimiento consciente previo” (Tolkien 351). En consonancia con su visión metapoética más amplia, la existencia de los Ents adquiere una capa de autenticidad mítica debido a su creación espontánea. La posición de los Ents como seres mitológicos dentro del tapiz feérico del Bosque de Fangorn se ve reforzada cuando aparecen como expresiones naturales del proceso creativo de Tolkien, más que como personajes meticulosamente contruidos. Es más, su curiosidad y deseo de conocimiento eran insaciables; siendo los elfos dentro de “uno de sus grandes logros enseñar a los Ents a hablar” (Foster 116).

Aunque podría sentirse la tentación de interpretar literalmente la afirmación de Tolkien, ésta queda abierta a una amplia interpretación, particularmente considerando la profunda comprensión del autor sobre la naturaleza y, como resultado, su estrecho vínculo con los árboles. Este apego puede observarse en obras anteriores como *El Silmarillion* (1977), en la sección del Valaquenta:

La esposa de Aulë es Yavanna, la Dadora de Frutos; es amante de todas las cosas que crecen en la tierra, y conserva en la mente todas las innumerables formas, desde los árboles como torres en los bosques antiguos hasta el musgo de las piedras o las criaturas pequeñas y secretas del moho. Entre las Reinas de los Valar, Yavanna es la más venerable después de Varda en forma de mujer es alta y viste de verde; pero a veces

---

<sup>2</sup> Escritora escocesa extraordinariamente prolífica que abarcó casi todo el siglo XX, Mitchison se dedicó a explorar muchos géneros: novela histórica, ciencia ficción, fantasía, poesía, memorias y ensayo político. En el ámbito literario, fue contemporánea y amiga de autores como C.S. Lewis y, sobre todo, J.R.R. Tolkien. Este último confiaba lo suficiente en su criterio como para compartir con ella borradores de *El señor de los anillos* cuando todavía estaba escribiéndolo.

asume otras formas. Hay quienes la han visto erguida como un árbol bajo el cielo, coronada por el sol; y de todas las ramas se derramaba un rocío dorado sobre la tierra estéril que de pronto verdeaba con el trigo (15-16).

El texto deja claro que Yavanna es “amante de todas las cosas que crecen en la tierra” (15), prestando especial atención a los árboles, a los que se refiere como “torres en los bosques” (15). Aunque los Ents no se mencionan explícitamente en este punto, esta imaginería sugiere sutilmente que ella es la creadora de los Ents. Yavanna se presenta como una deidad de la naturaleza y, como tal, como la guardiana de toda la vida terrestre en Arda. Como protectora de los árboles, su profunda preocupación por el mundo natural es esencial para su función; se trata de un rasgo de su personalidad que merece un análisis más detallado.

En el capítulo *De Aulë y Yavanna*, Tolkien afirma claramente que estas criaturas fueron creadas en el mundo natural de la Tierra Media. Esta referencia temprana implica que desempeñan un papel más importante e intencional en la preservación de la vitalidad y el equilibrio del mundo, más allá de cumplir simplemente con el ciclo biológico:

Pero los *kelvar* pueden volar o defenderse, lo que no es posible entre las cosas que crecen como las *olvar*. Y de todas éstas, me son caros los árboles. Lentos en crecer, rápidos en la caída, y a menos que paguen el tributo del fruto en las ramas, apenas llorados en su tránsito. Esto veo en mi pensamiento. ¡Quisiera que los árboles pudieran hablar en nombre de todas las cosas que tienen raíz y castigar a quien les hiciese daño! (33-34).

En anticipación a la llegada de los Hijos de Iluvatar, Aulë, el Vala de la forja y la artesanía, crea en secreto a los enanos. Como Valar de la naturaleza y del crecimiento, Yavanna teme que los enanos de Aulë y otras razas dañen sus preciadas plantas y árboles. Por ello, recurre a Manwë y le suplica que los bosques sean protegidos. Manwë la consuela diciéndole que el plan divino para el mundo, conocido como la Música de los Ainur, ya ha previsto sus

inquietudes. Este plan dará lugar a los Ents, también llamados los Pastores de los Árboles. Estos defensores se encargarán de proteger a los árboles y bosques. Dado que los árboles son esenciales para el dominio de Yavanna como Valar de los seres que crecen, ella manifiesta una gran preocupación y respeto por ellos. En contraste con los *kelvar* (animales), que pueden escapar o defenderse, Yavanna resalta la vulnerabilidad de los *olvar* (plantas y árboles que crecen, pero no pueden moverse).

El deseo de Yavanna de justicia y armonía en la naturaleza se subraya en su anhelo de “¡Quisiera que los árboles pudieran hablar en nombre de todas las cosas que tienen raíz y castigar a quien les hiciese daño!” (34). Más allá de simplemente proveer protección, esta idea refleja su convicción de que los árboles y en consecuencia todos los seres arraigados, deberían tener agencia o tutela. Su deseo de guardianes conscientes—seres capaces de defender los árboles y hablar en su nombre—es la inspiración detrás del surgimiento de los Ents. Yavanna imagina pastores de árboles sabios y fuertes, que se opondrán a quienes aprovecharán descuidadamente la naturaleza.

Conocidos como “pastores de árboles”, la representación de los Ents por parte de Tolkien posee una cualidad profunda y etérea. Como relata Tolkien: “Cuando los Hijos despierten, el pensamiento de Yavanna despertará también, y convocara espíritus venidos de lejos, e irán entre los *kelvar* y las *olvar*, y algunos se albergarán ellos, y serán tenidos en reverencia, y justa su cólera será temida” (Tolkien 34). En este marco, los Ents aparecen junto a otros espíritus sagrados y tienen la responsabilidad de preservar la naturaleza, un deber que se mantiene coherente con su vínculo con los *Ucornos*<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Criaturas arbóreas que habitaban principalmente en el bosque de Fangorn y que probablemente derivaron de antiguos Ents que se habían vuelto más salvajes. Su capacidad de comunicación era limitada y, por lo general, permanecían inmóviles como árboles comunes. Sin embargo, podían moverse con rapidez cuando lo deseaban y se ocultaban entre las sombras. Aunque eran peligrosos y salvajes, no eran malvados y permanecían bajo cierto control de los Ents.

Théoden, rey de Rohan, ve por primera vez a los Ents del Bosque de Fangorn en su camino hacia el Abismo de Helm, y pregunta a Gandalf qué son, a lo que el mago blanco responde destacando su importancia y dilucidando su lugar dentro de la cosmología más amplia de la Tierra Media:

Son los pastores de los árboles... Hay en vuestro reino niños que del enmarañado ovillo de la historia podrían sacar la respuesta a esa pregunta. Habéis visto a los ents, oh rey, los ents del Bosque de Fangorn, el que en vuestra lengua llamáis el Bosque de los Ents. ¿O creéis que le han puesto ese nombre por pura fantasía? No, Théoden, no es así: para ellos vosotros no sois más que historia pasajera... y a los ojos de los ents todas las glorias de vuestra casa son en verdad muy pequeña cosa. (Tolkien 480)

En el capítulo *Bárbol*, Tolkien ofrece una mayor clarificación sobre los Ents: “Los Ents eran tan diferentes entre sí como un árbol de otro árbol; algunos tan diferentes como árboles del mismo nombre, pero que no han crecido del mismo modo y no tienen la misma historia; y algunos tan diferentes como si pertenecieran a distintas familias de árboles, como el abedul y el haya, el roble y el abeto” (Tolkien 480). Su singularidad dentro de un marco común se enfatiza con la afirmación “algunos tan diferentes como un árbol de otro del mismo nombre” (480). Según la tradición celta, los árboles son seres liminales que existen en la intersección de este mundo y el Más allá, y no simplemente como parte de la naturaleza. La idea de que las distintas especies de árboles representan diferentes naturalezas o esencias se evoca en la segunda línea: “y algunos tan diferentes el abedul del haya, el roble y el abeto” (480).

No solo estos árboles o Ents son únicos, sino que también representan distintos arquetipos o símbolos en la naturaleza. El haya, el abeto y el abedul—todos árboles Ent según Tolkien—se encuentran con frecuencia en el Reino Peligroso de Fangorn. Cuando entramos en contacto con los espíritus de los árboles, “convocamos los espíritus de la tierra y la piedra; los espíritus de la lluvia y el viento, de la luz de la luna y del sol” (Forest 30). La mitología celta

asocia el haya con la memoria, la sabiduría y el aprendizaje. Según la creencia popular, el haya mantiene un vínculo único con los ancestros y la sabiduría perdida del pasado. El abeto es venerado por los dioses como representación de la inmortalidad y la eternidad, simbolizando la conexión ininterrumpida entre el mundo del Más allá y el mundo mortal. El abedul se vincula con la protección, el renacimiento y la metamorfosis; actúa con frecuencia como un nexo entre el mundo material y el Más allá, y protege las entradas hacia el mundo mágico. Por el mismo motivo, cuando nos encontramos con estos seres, podemos recibir “visiones, imágenes, sonidos o símbolos que actúan como “llaves” energéticas que desbloquean distintos reinos” (Forest 30).

### **3. El caminante del bosque ancestral: Bárbol**

Bárbol es la encarnación misma de Fangorn en *Las dos torres*. Él es “el mejor portavoz de la historia en favor de los bosques de la Tierra Media” (Dickerson y Evans 119). Bárbol es Fangorn: el más antiguo y sabio de los Ents, además de protector del bosque. Ha existido en la Tierra Media desde la Primera Edad, como Tom Bombadil. Ha presenciado conflictos, destrucción y transformaciones; fue testigo de los primeros pasos de Hombres, Enanos y Elfos a través de las llanuras de la tierra. Pero, a diferencia de los Elfos, los Enanos o los Hombres, este pastor no es una criatura nómada. Por el contrario, encarna el verdadero guardián y líder del Bosque de Fangorn, defendiéndose de enemigos y desgracias. Es más, Bárbol representa “la última expresión del amor y respeto de Tolkien por los árboles” (Carpenter 236).

Bárbol es llamado ‘Ent’ por primera vez “alrededor de 1940” (Flieger 26). Pero dado que ‘Ent’ es una palabra anglosajona que significa “gigante”, su carácter esencial “probablemente no ha cambiado mucho” (26). Sin lugar a duda, Yavanna le otorgó esta misión desde el inicio, con el fin de preservar el orden natural y el ciclo de la vida. De manera similar a otros personajes creados por el profesor como bien el mismo Tom Bombadil o incluso el Viejo Hombre-Sauce, Bárbol asume la función de protector y guía de un mundo que evoca el

Más allá celta, aunque Tolkien parece haberlo concebido, sobre todo, como un ser profundamente consciente en términos ecológicos. Bárbol representa esta unión entre personaje y entorno funcionando como un recurso narrativo que permite que una parte de la naturaleza hable por sí misma.

En la carta 153 a Peter Hastings<sup>4</sup>, escrita en 1954, Tolkien se refiere por primera vez a Bárbol. Allí afirma: “Bárbol es un personaje de mi historia, no yo; y, aunque tiene una gran memoria y cierta sabiduría terrenal, no es uno de los sabios, y hay muchas cosas que no sabe o no comprende” (Tolkien 207). Al leer el capítulo *Bárbol*, en *Las dos torres*, esta declaración resulta coherente con la naturaleza del personaje; sin embargo, también se percibe una contradicción que sugiere lo contrario. Si bien quizá no sea la criatura más inteligente de la Tierra Media, Bárbol es, sin duda, el más sabio de los Ents y el habitante más docto de Fangorn. Tolkien lo describe reiteradamente como “pastor”, “antiguo” y “sabio”, lo cual confirma este papel.

En 1956, dos años después de la Carta 153 a Hastings, Tolkien se dirigió al señor Thompson en su Carta 180 en relación con Bárbol y los Ents, mencionado en particular al propio Bárbol cuando escribió: “llegué por fin al pasaje, y escribí el capítulo de *Bárbol* sin recordar el menor pensamiento previo: tal como es ahora” (Tolkien 250). La ambigua afirmación “sin recordar el menor pensamiento previo: tal como es ahora” constituye la única explicación de Tolkien sobre la concepción de Bárbol, y dada su atención al detalle y su reconocida meticulosidad, esta declaración suscitó no pocas preguntas. Bárbol es, sin lugar a duda, el personaje más significativo del Bosque de Fangorn, aunque no posea un papel utilitario en sentido estricto. Su propia aseveración “nadie cuida de los bosques como yo” (Tolkien 463)

---

<sup>4</sup> Fue director de la Newman Bookshop en Oxford y un lector católico interesado en *El señor de los anillos*. En septiembre de 1954, escribió a Tolkien expresando su admiración por la obra, pero también planteando inquietudes teológicas, como la naturaleza del mal, la reencarnación de los elfos y la creación de orcos.

lo demuestra con claridad. Esta importancia se manifiesta en la necesidad misma de Yavanna de un guardián para los bosques, función que cumple al encomendar a Bárbol tal misión, lo que le otorga mayor seguridad y estabilidad a Fangorn.

La interacción entre Bárbol, Pippin y Merry constituye un punto crucial en *Las dos torres*, pues permite visualizar a este Ent tanto como protector como guía del bosque, en un papel muy similar al del guardián céltico. Tras su captura por los orcos, Merry y Pippin son llevados a las llanuras de Fangorn, de donde logran escapar con fortuna. Al adentrarse en el bosque se encuentran con Bárbol, quien de inmediato asume el papel de protector frente a los mortales recién llegados pronunciando estas palabras: “¡Casi te gustaba el bosque! ¡Muy bien! Una amabilidad nada común -dijo una voz desconocida-. Daos vuelta que quiero veros las caras. Yo casi sentí que no me gustabais, pero no nos apresuremos. ¡Volveos!” (Tolkien 463).

Es evidente que, aunque Bárbol expresa inicialmente dudas acerca de las intenciones de los hobbits con su comentario “una amabilidad nada común” (463), no llega a confiar del todo en esas criaturas que han ingresado involuntariamente en su dominio. En el Más allá celta, donde los mortales solo podían entrar mediante la muerte o siendo invitados por un ser feérico, esta actitud era frecuente. El papel del guardián resultaba esencial para la supervivencia del reino y de su pueblo: ningún forastero podía franquear el umbral sin el consentimiento de aquel guardián o sin superar una serie de pruebas, como en el caso de la leyenda galesa de *Pwyll*<sup>5</sup> en el reino de *Arawn*.

El bosque nos enseña que todo está interconectado, desde la bacteria más diminuta hasta los árboles más altos. La mitología y las tradiciones espirituales celtas constituyen el fundamento de esta interconexión. Para los celtas, los árboles eran criaturas sagradas, dotadas

---

<sup>5</sup>Príncipe legendario de *Dyfed*, en la mitología galesa, y protagonista del primer ramo del *Mabinogion*. Es conocido por su pacto con *Arawn*, señor del Otro Mundo, en el que intercambiaron lugares por un año como prueba de honor y lealtad, demostrando integridad y sabiduría.

de una sabiduría y una naturaleza espiritual únicas. Según sus creencias, los árboles actuaban como vínculos entre la tierra, el cielo y los mundos invisibles, tendiendo un puente entre lo material y lo espiritual. Al entrar en contacto con el espíritu de un árbol, no solo se establece conexión con él, sino también con la tierra, las piedras, la lluvia, el viento, la luz de la luna, la del sol, e incluso con la sabiduría de los antepasados, presentes aún en el ritmo eterno de la naturaleza. En la tradición celta, “se debía acercarse a los árboles con cuidado y respeto” (Forest 31). El movimiento debía ser lento, de manera que el árbol tuviera tiempo de aceptar o rechazar el contacto. Tocar sus hojas o su corteza, “hablar en voz baja para expresar la intención y centrarse en la propia respiración y conciencia corporal eran pasos esenciales” (Forest 32). Con cada inhalación la atención debía dirigirse a los pies, buscando la conexión con las raíces del árbol y con la tierra bajo ellas. Todo gesto debía realizarse de forma deliberada y respetuosa, elevando así el intercambio a un momento sagrado.

Esto se refleja en el primer encuentro de Merry y Pippin con Bárbol en el Bosque de Fangorn. Como en un ritual celta de aproximación a un árbol sagrado, los hobbits sienten al principio cautela y curiosidad al encontrar a Bárbol. Obligados a adaptarse al ritmo lento y metódico del Ent, Merry y Pippin adoptan una actitud de paciencia y deferencia semejante a la que valoraban las costumbres celtas. No presionan ni exigen, sino que permiten que sea el anciano Ent quien guíe la conversación. La creencia celta de que el árbol sagrado debía decidir primero si aceptaba o no al visitante se refleja en la inicial reticencia de Bárbol antes de interactuar plenamente con los hobbits. Solo después de unos instantes de observación y reflexión concluye que no representan una amenaza, y entonces da inicio el diálogo. Esta evaluación minuciosa subraya la importancia de ganar la confianza de los guardianes ancestrales y la necesidad del respeto mutuo en tales encuentros. Así, la tradición celta del vínculo sagrado entre los hombres y los árboles cobra vida en esta primera interacción. Bárbol actúa como guardián y guía hacia los misterios más profundos del bosque, semejante a un árbol

sabio en la mitología celta. Evocando los principios atemporales de la espiritualidad arbórea, el encuentro deja de ser una simple reunión fortuita y se transforma en un momento de confianza y entendimiento recíproco.

Iniciar una relación con el guardián de la arboleda constituye una experiencia simbólica y transformadora, que resuena con los arquetipos literarios y mitológicos de sabiduría y guía otorgados por seres primordiales. Este guardián acompaña el crecimiento espiritual de quien acude a su encuentro, actuando como mentor y guardián del umbral, mediador entre los ámbitos de una conciencia más profunda y el mundo humano. La figura del guardián puede aparecer de forma sutil y etérea o bien imponente y grandiosa, en función de las experiencias de cada mortal. Esta variación recuerda a la representación de Bárbol en *Las dos torres*: un ser de profunda sabiduría introspectiva—reflejo del bosque que habita—, pero también de presencia física abrumadora. El guardián, además, suele desempeñar un papel de interrogador, formulando preguntas destinadas a evaluar la sinceridad, la intención y la disposición del visitante a aprender. Este rasgo se observa en el primer encuentro con los hobbits: el Ent se muestra cauteloso e inquisitivo, tratando de discernir sus intenciones antes de brindarles confianza o consejo. De manera análoga, el guardián de la arboleda puede exigir que el buscador enfrente sus propias verdades internas manifestando humildad y respeto antes de concederle acceso a una sabiduría mayor. Estas pruebas funcionan como ritos de paso, no como obstáculos arbitrarios, y sirven para separar a quienes se acercan con reverencia auténtica de aquellos cuyas intenciones entran en conflicto con la sacralidad del lugar.

El escenario de estos encuentros también resulta fundamental, pues actúa como un participante activo en el diálogo más que como un simple telón de fondo. En el Bosque de Fangorn, donde se desarrolla el encuentro con Bárbol en la obra de Tolkien, el tiempo parece transcurrir de modo distinto y en el aire se percibe el peso de los siglos, impregnando el ambiente de una presencia antigua, casi consciente. De manera semejante, el guardián de la

arboleda suele hallarse en un espacio en sintonía con el estado emocional y espiritual del buscador, un lugar íntimamente conectado con el núcleo de la experiencia. Ambos son ámbitos liminales, situados en el umbral entre lo ordinario y lo extraordinario, donde se hace posible la transformación. Aunque estas interacciones trascienden lo material, suelen acompañarse de la entrega de un don. En Tolkien, Bárbol, además de transmitir conocimientos, inculca en Merry y Pippin un profundo sentido de la responsabilidad, invitándolos a comprender su lugar dentro de una sociedad moralmente equilibrada. Del mismo modo, el guardián de la arboleda puede ofrecer un presente—material o intangible—que potencie el conocimiento, la comprensión o la búsqueda de sentido.

### **3.1. Aspecto físico**

Tolkien ofrece una descripción física bastante inusual del guardián de Fangorn, que conserva algunos de los arquetipos del guardián del Más allá celta, y que se manifiesta en las siguientes características:

La figura era la de un hombre corpulento, casi de troll, de por lo menos catorce pies de altura, muy robusto, cabeza grande, encajada entre los hombros. Era difícil saber si estaba vestido con una materia que parecía una corteza gris y verde, o si esto era la piel. En todo caso los brazos, a una cierta distancia del tronco, no tenían arrugas y estaban recubiertos de una piel parda y lisa. Los grandes pies tenían siete dedos cada uno. De la parte inferior de la larga cara colgaba una barba gris, abundante, casi ramosa en las raíces, delgada y mohosa en las puntas. (Tolkien 463)

Bárbol aparece representado como un ser gigantesco, que sobrepasa con creces a los hombres, del mismo modo que el Guardián celta. Con una altura de al menos catorce pies, Bárbol es descrito como una figura “corpulenta, casi de troll”, de constitución maciza y robusta, que parece fundirse con la tierra misma a la que protege. De manera análoga, el Guardián celta

suele representarse como un ser descomunal, con más de siete pies de altura, de porte majestuoso e imponente, lo que subraya su función de protector de los límites místicos. Ambos seres poseen dimensiones suficientes para proyectar fuerza y autoridad, y sus siluetas imponentes están concebidas para suscitar tanto temor como admiración en cualquiera que intente penetrar en sus dominios.

El adjetivo “robusto” resalta la musculatura del Ent, lo cual aproxima aún más al Guardián celta, descrito como sólido y poderoso, capaz de defender cualquier lugar sagrado a pesar de su naturaleza arbórea. La descripción también alude al vello facial, un segundo rasgo relevante. Tolkien caracteriza a Bárbol con “una barba gris, abundante, casi ramosa en las raíces, delgada y mohosa en las puntas” (463). Este retrato resulta muy semejante al del Guardián celta, a quien con frecuencia se le atribuye una barba o bigote bien cuidados, símbolos de su estrecha unión con la sabiduría y el mundo natural. El tercer rasgo distintivo son los ojos. Tolkien concede un detalle particular a esta característica, más que a cualquier otro aspecto físico del Ent. Tanto en la descripción del personaje como en el relato del encuentro con Merry y Pippin, los ojos reciben un protagonismo especial, hasta el punto de que los propios hobbits los mencionan en su primer contacto con Bárbol:

Aquellos ojos profundos los examinaban ahora, lentos y solemnes, pero muy penetrantes. Eran de color castaño, atravesados por una luz verde. Más tarde, Pippin trató a menudo de describir la impresión que le causaron aquellos ojos. Uno hubiera dicho que había un pozo enorme detrás de los ojos, colmado de siglos de recuerdos y con una larga, lenta y sólida reflexión; pero en la superficie centelleaba el presente. (Tolkien 463)

Dado que Bárbol es el guardián de un bosque, el color “castaño” asociado a los guardianes celtas remite a la fortaleza ya la sabiduría, en conexión con la “luz verde” que evoca las colinas ondulantes y los bosques de las tierras celtas. Los ojos, por otro lado, se describen

como “profundos” y “penetrantes”. El término “profundos” suele referirse a la capacidad de los guardianes celtas para percibir el alma de los demás, mientras que “penetrantes”, por su parte, se relaciona con la aptitud del guardián para percibir simultáneamente tanto el mundo material como el sobrenatural.

### 3.2. Guía

En el encuentro con Bárbol, es Pippin quien le pregunta quién y qué es, a lo que él responde: “Soy un Ent, o así me llaman. Sí, Ent es la palabra. Soy el Ent, podríais decir, en vuestro lenguaje. Algunos me llaman Fangorn, otros Bárbol. Podéis llamarme Bárbol.” (Tolkien 464). Bárbol deja en evidencia que él mismo es la encarnación de Fangorn. Del mismo modo, el hecho de que prefiere ser llamado *Bárbol* en lugar de *Fangorn* refuerza su papel como guardián. Cuando asume la responsabilidad de la situación como tal, declara: “Soy yo quien hace las preguntas. Estáis en mi país. ¿Quiénes sois vosotros, me pregunto?” (Tolkien 464). Al comprender que Merry y Pippin no son seres malintencionados, sino simples mortales que se han adentrado en el bosque ignorando sus posibles peligros, Bárbol decide conducirlos a un lugar más seguro. Como se mencionó en relación con Rivendel y Lothlórien, el único modo de acceder al Más allá celta era mediante un guía. Encontrar “un verdadero aliado y un amigo leal que te guíe y te proteja durante el viaje por el Más allá” (Blamires 64) es imperativo.

Esto se refleja en Rivendel con Glorfindel, en Lothlórien con Haldir, en el Bosque Viejo con Bombadil y, en Fangorn, con Bárbol: “Rechazamos a los extranjeros y a los imprudentes y entrenamos y enseñamos, caminamos y quitamos las malezas. Somos pastores de árboles, nosotros los viejos ents. Pocos quedamos ahora. Las ovejas terminan por parecerse a los pastores y los pastores a las ovejas, se dice; pero lentamente, y ni unos ni otros se demoran demasiado en el mundo.”(Tolkien 468). Esta guía se acompaña de una ofrenda de alimento y refugio, rasgo también común entre los seres del Más allá celta: “Puedo daros una bebida que

os mantendrá verdes y en estado de crecimiento durante un largo, largo rato. Y si decidimos separarnos, puedo depositaros fuera de mi país en el punto que queráis” (Tolkien 467). El poder de Bárbol dentro del Bosque de Fangorn resulta evidente, especialmente durante el trayecto hasta su morada, cuando árboles, arbustos y plantas se apartan a su paso: “Cuando el viejo ent se acercó, los árboles levantaron las ramas y las hojas se estremecieron y susurraron.” (Tolkien 470).

#### **4. El roble y *Eó Mugna***

En el capítulo *Bárbol*, los Ents son descritos como pertenecientes a diversas especies, tales como el haya, el abeto o el abedul. El mismo Bárbol es representado o recordado como una mezcla entre roble y haya en la misma página en la que se introducen estas variaciones. Como se mencionó anteriormente, en la mitología celta el haya está asociada con cualidades como la memoria, la sabiduría y el conocimiento oculto del pasado, atributos plenamente coherentes con la personalidad de Bárbol. Dichas características resultan evidentes tanto en las descripciones que Gandalf y el propio Tolkien hacen de él como en la descripción física del Ent, particularmente en lo relativo a sus ojos. Aunque Tolkien presenta a Bárbol como un híbrido de haya y roble, su significado simbólico va mucho más allá, pues lo convierte en la personificación del Gran Roble. Las descripciones de los lugares del Más allá celta “mencionan árboles sagrados vinculados a fuentes de sabiduría” (MacLeod 29). Esta alegoría refuerza su papel como guardián y protector dentro de la narración, al vincularlo estrechamente con la función de custodio y con la sabiduría ancestral.

Los árboles son criaturas profundamente enigmáticas y mágicas, en las que circula una energía misteriosa. Entre ellas, algunas —desde el abeto hasta el haya— habitan en los reinos del más allá, lejos de lo cotidiano, y tienen la capacidad de percibir, nutrir y proteger el velo que separa a los mortales de lo invisible. Como cada Ent cumple una función específica en

Fangorn, conviene recordar que cada árbol es una entidad única, con características generales propias de su especie, aunque con matices individuales. De ahí que el roble viejo y sabio sea considerado un arquetipo. El roble es el árbol “más estrechamente vinculado a los druidas” (Blamires 117) y reviste una importancia fundamental. La elección de Tolkien al crear a Bárboled pudo haberse visto influida por la propia composición del nombre en inglés: *tree* (árbol) y *beard* (barba), este último elemento asociado con la edad y la sabiduría. En la tradición celta, ciertos árboles —en particular el roble— eran venerados porque la naturaleza era concebida como sagrada e incluso puede considerarse “la defensa más alta, o incluso el jefe más noble que ofrece protección” (Blamires 119).

El Gran Árbol de Mugna, también conocido como *Eó Mugna*, es considerado uno de los más significativos dentro de la mitología céltica irlandesa. Su relato se conserva en fuentes como el *Lebor Gabála Érenn*<sup>6</sup>, texto fundamental en la historia mítica de Irlanda. En la Irlanda antigua existían cinco árboles sagrados, cada uno de ellos concebido como figura protectora de una de las provincias. Según la tradición, habrían sido plantados por *Fintan Mac Bochra*<sup>7</sup>, conocido como Fintan, el anciano de cabellos blancos, quien recibió bayas del gigante mitológico *Trefuilngid Tre-eochair*<sup>8</sup>. Estos árboles eran considerados como la fuente de la

---

<sup>6</sup> Traducido como *El libro de las conquistas de Irlanda*, es una de las fuentes más importantes de la mitología e historia legendaria irlandesa. Es un texto medieval escrito principalmente en irlandés antiguo, compilado entre los siglos XI y XII, aunque se basa en tradiciones mucho más antiguas.

<sup>7</sup> Personaje central de la mitología irlandesa y uno de los pocos sobrevivientes del gran diluvio que cubrió Irlanda, narrado en el *Lebor Gabála Érenn*. Se dice que, tras el diluvio, Fintan sobrevivió transformándose en varias criaturas a lo largo de los siglos: un águila, un salmón y un lobo, lo que le permitió vivir miles de años y observar la historia de Irlanda desde sus comienzos.

<sup>8</sup> Según la leyenda, *Trefuilngid Tre-eochair* llegó a la colina de Tara, el centro ceremonial de Irlanda, donde enseñó a los habitantes sobre el sistema de escritura *Ogham* y estableció la distribución de cinco árboles sagrados en las provincias del país. Estos árboles no solo representaban la unidad territorial, sino que también simbolizaban la conexión espiritual entre el pueblo y la tierra

sabiduría sagrada y estaban “estrechamente asociados con los sacerdotes druidas, los hombres de conocimiento responsables de mantener las formas de sabiduría sagrada” (Hooke 25).

El roble de *Eó Mugna* era descrito como un árbol de unos 115 pies de altura, con un tronco liso de tono gris claro, surcado por grietas características. Como el árbol más elevado y venerado de la tradición ogámica<sup>9</sup>, el roble simbolizaba liderazgo, fortaleza y protección, además de desempeñar un papel defensivo y de refugio. Así, más allá de ser un árbol real, *Eó Mugna* constituía una poderosa representación del poder y la magia vinculados al roble en la cultura celta. Aunque no existe demasiada evidencia acerca de la leyenda de *Eó Mugna*, el *Dindshenchas*<sup>10</sup> en su poema 23 proporciona detalles adicionales sobre las características y atributos de este árbol.

*Eo Mugna, great was the fair tree,  
high its top above the rest;  
thirty cubits — it was no trifle —  
That was the measure of its girth.  
Three hundred cubits was the height of the  
blameless tree,  
its shadow stretched a thousand cubits:  
in secrecy it remained in the north and east  
till the time of Conn of the Hundred Fights.  
A hundred score of warriors — no empty  
tale —  
along with ten hundred and forty  
would that tree shelter — it was a fierce  
struggle —  
till it was overthrown by the poets.*

(vv. 1-12)

*Grande era el bello árbol,  
alta su copa sobre los demás;  
treinta codos —no era poca cosa—  
esa era la medida de su grosor.  
Trescientos codos era la altura del  
árbol intachable,  
mil codos se extendía su sombra;  
en secreto permaneció en el norte y el este  
hasta el tiempo de Conn de las Cien  
Batallas.  
Cien veintenas de guerreros —no es un  
relato vacío—  
junto con mil cuarenta hombres  
aquel árbol cobijaba —fiera fue la  
lucha—  
hasta que lo derribaron los poetas.*

---

<sup>9</sup> Se refiere a la práctica y el conocimiento relacionado con el *Ogham* (u *Ogam*), un antiguo sistema de escritura usado principalmente en Irlanda y partes de Gran Bretaña entre los siglos IV y IX.

<sup>10</sup> También escrito *Dindshenchas Érenn* es una colección medieval de textos irlandeses que explican los orígenes y significados de lugares de Irlanda. La palabra significa literalmente “historias de lugares” o “tradición de los lugares”.

El adjetivo “grande” se emplea en este verso para introducir al árbol y aludir a su tamaño extraordinario. Su naturaleza imponente se enfatiza con la frase “alta su copa sobre los demás”, que lo sitúa por encima de los demás árboles. En este contexto, “grosor” se refiere a la circunferencia de treinta codos<sup>11</sup> del árbol. La afirmación “no era poca cosa” subraya que no se trata de un árbol cualquiera, sino de uno con una presencia física amplia y sustancial. El término “intachable” implica que el árbol es perfecto, carente de defectos o impurezas, en coherencia con sus atributos divinos o sagrados.

Su grandeza se refuerza con la imagen de su sombra, que se extiende hasta mil codos. En la tradición simbólica, las sombras suelen representar protección, influencia o el alcance de la autoridad. La amplitud de esta sombra implica el dominio físico del árbol sobre la tierra, pero además destaca su carácter oculto o protegido. La mención precisa del “norte y este” puede aludir a lugares sagrados o místicos en la geografía mitológica irlandesa. Por su cualidad de secreto, el árbol queda asociado con lo desconocido, lo místico y lo sagrado. La línea “cien veintenas de guerreros —no es un relato vacío— junto con mil cuarenta hombres aquel árbol cobijaba” evidencia que podía dar cobijo a un gran número de guerreros. Al invocar tal multitud, el árbol se presenta como una poderosa fuerza protectora, un guardián capaz de resistir grandes conflictos o pruebas.

Aunque la relación entre Bárbol y *Eó Mugna* pueda parecer escasa, un examen más detallado revela profundas similitudes simbólicas y temáticas. Ambos encarnan un poder inmenso y ejercen la función de guardianes de la naturaleza, ya sea en el ámbito mitológico o en el literario. *Eó Mugna* se describe como un roble colosal cuya talla y antigüedad simbolizan fuerza y protección extraordinarias. Elevado sobre la tierra, da cobijo a los guerreros y actúa como un baluarte frente a la oscuridad. Su papel como guardián no se limita a la defensa física,

---

<sup>11</sup> Un codo es una antigua unidad de medida, equivalente aproximadamente a la longitud del brazo desde el codo hasta la punta de los dedos, es decir, unos 45 cm o 18 pulgadas.

sino que constituye también una fortaleza espiritual, ofreciendo refugio a quienes lo necesitan. Esta representación del *Eó Mugna* como fuerza monumental, sabia y perdurable refleja el papel de Bárbol en *El señor de los anillos*. Bárbol es líder de los Ents y guardián de los bosques, encargado de mantener el equilibrio de la naturaleza. Su tamaño colosal y su sabiduría ancestral le permiten proteger el bosque frente a amenazas como las fuerzas destructivas de la industrialización que lleva a cabo Saruman. La constante vigilia de Bárbol garantiza que el mal, como en su encuentro con Merry y Pippin, no contamine el bosque.

La asociación del *Eó Mugna* con las aguas sagradas, en particular el Pozo de Connla<sup>12</sup>, le confiere una profunda sabiduría y un significado espiritual. La longevidad del árbol refleja un vínculo casi eterno con el mundo natural, además de ser depósito de un conocimiento antiquísimo. Este rasgo se relaciona estrechamente con la sabiduría de Bárbol, inseparable de su larguísima vida. Su carácter deliberado, sello de su personalidad, es reflejo de siglos de experiencia y de una naturaleza reflexiva. Solo desde esta perspectiva, moldeada por su prolongada existencia, Bárbol puede reconocer el delicado equilibrio de la naturaleza y actuar con decisión cuando se ve amenazado. La vinculación del *Eó Mugna* con aguas sagradas remite también al concepto del Más allá, un motivo recurrente en la mitología celta. El Bosque de Fangorn en *El señor de los anillos* puede interpretarse de manera semejante, como un ámbito sagrado y místico. Al igual que el Más allá, Fangorn se presenta como un espacio viviente, misterioso e inmutable, poblado por seres ancestrales que custodian su integridad. El carácter enigmático de los bosques y su relación con fuerzas antiguas, más allá de la comprensión humana, guarda una notable similitud con los reinos del Más allá en la tradición celta, descritos con frecuencia como ámbitos de gran poder y misterio.

---

<sup>12</sup> Representa un lugar sagrado de conocimiento y contacto con lo espiritual, típico de la mitología y la literatura legendaria irlandesa con lugares que a menudo funcionan como portales entre el mundo humano y el mundo sobrenatural.

## 5. Conclusiones

La negación y aversión de Tolkien hacia las ‘cosas’ celtas es una cuestión controvertida entre los académicos y expertos en Tolkien. Si bien el profesor se mantuvo al margen sobre las influencias en su *legendarium*, las contradicciones halladas tanto en sus cartas como los propios libros (entre ellos, nuestro caso de estudio, *Las dos torres*), demuestra no solo la teoría de su inconsistencia, sino que también respalda la idea de que el autor pudo adaptar varias de sus referencias según sus propios intereses narrativos, en lugar de emplearlas de manera literal.

Con esto en mente, podemos afirmar que Fangorn no solo se entiende como un mundo secundario tolkeniano que va más allá de la idea de *faërie*; en realidad, también se asemeja de una forma bastante intrínseca al Más allá céltico, algo que se aprecia no solo en su atmósfera, sino también la presencia de las criaturas ancestrales que lo habitan y que hacen de él, en conjunto, un lugar puramente feérico. Es aquí donde entran en juego los Ents. Si bien Tolkien creó estas criaturas motivado por su gran afecto por la naturaleza y la voluntad de proteger los bosques de la deshumanización y la industrialización, estas criaturas se asemejan de una forma muy peculiar a la figura del druida celta, encargado de cuidar y preservar los bosques de cualquier amenaza exterior. Por supuesto, estas criaturas son de especies muy diferentes las unas de las otras, cada una con sus particularidades, lo que hace que el bosque se mantenga en armonía: mientras unos Ents proporcionan equilibrio, los otros proporcionan conocimiento.

Por supuesto, ya solo por su rol en el desarrollo del libro, Bárbol destaca entre todos ellos. Si bien aparenta ser uno más de los Ents, Tolkien diseñó este personaje como guía y sustentador principal del Bosque de Fangorn. En el libro, Bárbol se erige como el propio espíritu de Fangorn, el guía de los mortales que, por propia voluntad o por accidente, se adentran en el bosque. Tolkien enfatiza, en su descripción, tanto sus ojos como su barba, símbolos en la cultura céltica de longevidad y sabiduría. La atribución de estos rasgos y el papel otorgado a este personaje bien podría dejar entrever un cierto recuerdo de aquel árbol

que tanto amó el autor, y cuya tala tanto le ensombreció el ánimo. No es extraño, así pues, pensar en Bárbol (y los Ents en general) como una suerte de reivindicación de la naturaleza frente a los continuos avances de la industrialización en el mundo rural, algo que es bien sabido que a Tolkien desalentaba profundamente.

Por último, es inevitable referirse a los varios paralelismos que pueden trazarse con el poema de *Éo Mugna*. Si bien no existe referencia escrita alguna que lo confirme como una influencia directa en la obra de Tolkien, las similitudes con el personaje de Bárbol son, cuanto menos, significativas. Estamos ante uno de los cinco árboles sagrados de la Irlanda mitológica, creados por *Fintan mac Bóchra*, uno de sus seres más sabios, del mismo modo que los Ents son creados por los Valar. Este Gran Árbol es fácilmente comparable a Bárbol, tanto en lo superlativo de sus rasgos (el más sabio, el más alto, el más fuerte) como en sus roles como protectores y líderes, capaces de unir bajo su amparo a cientos de combatientes en su lucha por la preservación de sus tierras. No es descabellado, en absoluto, pensar que Tolkien pudiese recurrir conscientemente a este símil en la creación de un personaje que representase su posicionamiento, casi militante, en defensa de la naturaleza y en contra del daño que, tan a su pesar, los efectos de la industrialización habían empezado a causar en ella.

## 6. Bibliografía

Blamires, Steve. *Celtic Tree Mysteries*. Crossed Crow Books, 2023

---. *Magic of the Celtic Otherworld: Irish History, Lore & Rituals*. Llewellyn Publications, 2005.

Campbell, Liam. "Nature." En *A Companion to J. R. R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, pp. 431–446. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2014.

Carpenter, Humphrey. *J.R.R. Tolkien: Una biografía*. Traducido por Carlos Peralta, Editorial Planeta, 2021.

- Dickerson, Matthew T., y Jonathan D. Evans. *Ents, Elves, and Eriador: The Environmental Vision of J.R.R. Tolkien*. University Press of Kentucky, 2011.
- Flieger, Verlyn. “How Trees Behave—Or Do They?” *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, vol. 32, no. 1, 2013, Artículo 3. <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol32/iss1/3>
- Flieger, Verlyn, y Michael D. C. Drout, eds. *J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*. Routledge, 2006.
- Forest, Danu. *Celtic Tree Magic: Ogham Lore and Druid Mysteries*. Llewellyn Publications, 2014.
- Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-earth: The Definitive Guide to the World of J.R.R. Tolkien*. HarperCollins, 2022.
- Garth, John. *Tolkien y la Gran Guerra: El origen de la Tierra Media*. Traducción de Eduardo Segura y Martin Simonson, Minotauro, 2014.
- Gaydosik, Victoria. “Fangorn Forest, Birnam Wood, and Other Sylvan Environments: The Mythic Function of the Tree in Shakespeare and Tolkien.” *Faculty Articles & Research*, vol. 8, 2002. [https://dc.swosu.edu/cas\\_ll\\_articles/8](https://dc.swosu.edu/cas_ll_articles/8)
- Hooke, Della. *Trees in Anglo-Saxon England*. Boydell Press, 2010.
- Lyman Thomas, J. S. “Celtic: ‘Celtic Things’ and ‘Things Celtic’—Identity, Language, and Mythology.” En *A Companion to J. R. R. Tolkien*, editado por Stuart D. Lee, pp. 272–285. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2014.
- MacLeod, Sharon. *Celtic Cosmology and the Otherworld: Mythic Origins, Sovereignty and Liminality*. Llewellyn Publications, 2018.
- . *Celtic Myth and Religion: A Study of Traditional Belief, with Newly Translated Prayers, Poems and Song*. Llewellyn Publications, 2011.

*The Metrical Dindshenchas*. Poema 23: “Eo Mugna”. Corpus of Electronic Texts, University College Cork, <https://celt.ucc.ie/published/T106500C/text023.html>

Shippey, Tom. *El camino a la Tierra Media: Cómo J.R.R. Tolkien creó una nueva mitología*. Ed. revisada, Houghton Mifflin, 2002.

Swank, Kristine A. “The Creative Uses of Irish Literature in Works by J.R.R. Tolkien.” Diss. Glasgow U, 2025. <https://theses.gla.ac.uk/85231/>

Tolkien, J.R.R. *Las Dos Torres*. Traducido por Luis Domènech y Matilde Horne, ilustrado por Alan Lee, Minotauro, 2025

---. *The Letters of J. R. R. Tolkien: Revised and Expanded Edition*. Edited by Humphrey Carpenter and Christopher Tolkien. London: HarperCollins, 2025.

---. *El Silmarillion*. Traducido por Rubén Masera y Luis Domènech, Minotauro, 2022.

---. *Tolkien on Fairy-Stories: Expanded Edition, with Commentary and Notes*. Editado por Verlyn Flieger y Douglas A. Anderson, HarperCollins, 2014.