

*L*as heridas de Melkor el Morgoth, o el sublime Destino de una enorme, poética y desolada ruina

Weimar Toro-R.¹

En un ensayo anterior² estudié la esencia de Melkor como Ainu y como Morgoth. Las conclusiones de dicho análisis son interesantes en tanto que permiten comprender la función de este personaje en el entramado de la Visión que Eru les mostró a los Ainur antes de descender a Arda. A continuación, resumiré de manera brevíssima lo hallado en aquel ensayo hermenéutico, pues lo requiero para establecer el horizonte interpretativo que me propongo en este ensayo sobre las heridas y la ruina de Melkor el Morgoth.

En primer lugar, Melkor es, como los demás Ainur, un pensamiento de Eru, su mejor idea para dinamizar la creación de Arda; de ahí que lo haya revestido de tanto poder, como a ninguno de los otros Ainur. Todo pensamiento e intención de Melkor tenía su origen en la mente de “El Único”, pues el Ainu provino de ese lugar de la imaginación de Eru destinado a dinamizar el mundo mediante la destrucción. Eru mismo se lo reveló cuando le dijo: “Y tú, Melkor, verás que *ningún tema puede tocarse que no tenga en mí su fuente más profunda, y que nadie puede alterar la música a mi pesar*. Porque *aquel que lo intente probará que es sólo mi instrumento*” (Tolkien, 1984, p. 15; cursivas mías). Melkor es, entonces, a pesar de los prejuicios, un aliado en el propósito de cumplir el Destino de Arda.

Melkor es el antagonista principal —y no “el malo”— de la Primera Edad de Arda, tanto en su rol de Ainu (en su esencia mental de pensamiento de Eru) como en su encarnación en Morgoth (o, más bien, en su materialización en el conjunto morgothiano)³; pero no es un antagonista común y corriente, dado que es la oscuridad integrada de Eru. Es decir, no es un personaje que se opone a los designios de la deidad, sino que, por el contrario, cumple cabalmente su función coadyuvante y dinamizadora de sus propósitos. Por ello, todo acto de Melkor cuenta con la aquiescencia de Eru quien, en más de una ocasión lo alaba, defiende su actuar y no se opone “en persona” a él. No por nada

¹ Ensayo literario-humanístico; 8703 palabras, sin contar las notas al pie, ni las *Referencias*.

² Dicho ensayo participa en este mismo concurso, pero en la categoría de “ensayo académico”, con el título: *Melkor: el Ainu y el Morgoth. Aportes literarios a la teología tolkieniana del mal en la Primera Edad de Arda* (Toro-R., 2025).

³ Segundo Tolkien (2000), Morgoth es Melkor + sus agentes (orcos, huargos, balrogs, dragones, ejércitos, etc.) (p. 445), y en el ensayo mencionado en la nota anterior, se llega a la conclusión de que también Arda hace parte de ese “conjunto” morgothiano, puesto que la esencia del Ainu se derramó por toda ella y la sometió a su influjo.

Melkor es el más poderoso de los Ainur, incluso más que todos los que descendieron a Arda juntos.

En ese orden de ideas, afirmo que Melkor es la manifestación del poder destrutivo de Eru y que es parte de su perfección —no moralista, sino ontológica— en tanto representa su plenitud en la contradicción; esto es: Melkor no es un poder demoledor sin sentido, sino, al contrario, una fuerza que derrumba o modifica para impulsar y desarrollar el Reino de Manwë, la historia de Arda o a algún personaje en particular. Melkor, por arte de la sinédoque, es Eru mismo movilizando las fuerzas de la Tierra para avanzar, según el proyecto de su Destino revelado en la Visión que sucedió a la Gran Música de *Ainulindalë*. Así, Melkor el Morgoth es la manifestación de la unidad dialéctica de Eru: la plenitud que incluye la disonancia y la contradicción; la perfección que no es bondad moral, sino completitud de contrarios.

Dicho esto, ¿cómo entender que Melkor, en su devenir histórico, en cumplimiento de su Sino y del Destino de Arda haya recibido heridas tremendas en su cuerpo las cuales lo llevaron a convertirse en una ruina viviente? Para comprenderlo, hay que recordar que “Melkor se «encarnó» (como Morgoth) permanentemente” (Tolkien, 2000, p. 455, paréntesis del original),⁴ por lo tanto, tenía un cuerpo de carne y hueso, aunque en ninguna parte se describa su apariencia física.⁵ Ahora bien, Melkor no solo vertió su poder en Morgoth, sino también en otras criaturas —orcos, huargos y demás— y en la materialidad del Mundo, tanto así que llegó un momento irreversible en el que “le faltaba poder, ya que mientras crecía en malicia y daba al mal que él mismo concebía forma de engaños y criaturas malignas, el poder pasaba a ellas, y se dispersaba, y él estaba cada vez más encadenado a la Tierra” (Tolkien, 1984, p. 114). Es decir, Melkor invirtió todo su poder en dominar la materia de Arda y aunque logró impregnar la Tierra con su malicia, esto redujo considerablemente su fuerza personal y permitió que, a pesar de su inmenso poder, Melkor el Morgoth no fuera invulnerable ante sus enemigos, quienes podían herir su manifestación física y reducir aún más su poder.

Entendido así, no es de extrañar que de sus múltiples guerras Morgoth obtuviera heridas corporales que minimizaran o limitaran sus ya menguadas capacidades físicas. Si no se me escapa ninguna, fueron siete heridas las que Morgoth recibió en su cuerpo: 1) las quemaduras en las manos por el contacto con los Silmarils; 2) los siete espadazos que recibió de Fingolfin, 3) la cojera que también le causó Fingolfin al herirle un pie; 4) el rostro desfigurado por las garras de Thorondor; 5) la mejilla herida accidentalmente

⁴ Si recuerdo bien, fue el único de los Ainur que descendieron a Arda que se encarnó, junto con algunos Maiar. Los demás Ainur solo tenían una apariencia semejante a la de los Hijos de Eru (Tolkien, 1984, p. 20); pero nunca se materializaron, como Melkor.

⁵ Lo que se dice en *Quenta Silmarillion* es que era “un oscuro Señor, alto y terrible [...], forma [que] conservó para siempre” (p. 83). Esta descripción es muy superficial, en tanto lo único claro que queda es que era alto, pues “oscuro” y “terrible” son calificativos susceptibles a interpretaciones de carácter y no físicas; aunque puede entenderse también, por su apariencia “terrible”, que no era agradable de ver, sino feo.

por Beren, con el cuchillo Angrist; 6) las lastimaduras o corte de ambos pies por parte de los Valar y, además, por último, 7) la muerte —de Morgoth, más no a Melkor—. Como expondré con detalle más adelante, cada una de estas heridas recibidas en el desarrollo bélico de su historia en Arda posee un fuerte cariz simbólico, muy relevante en la comprensión del sentido último —esencia y rol— de Melkor el Morgoth.

En *La transformación de los mitos*, Tolkien (2000) explica que, por su infiltración material en Arda, la fuerza espiritual (*fëa*) de Morgoth perdió su capacidad de regenerar su cuerpo (*hröa*) y que, por ello, sus heridas nunca sanaron por completo;⁶ lo cual convertía poco a poco su materialidad en una ruina: solo hay que imaginárselo con las cinco primeras heridas relacionadas más arriba... sin duda, un cuerpo deformado y ruinoso: un gran poder atrapado en una materia decadente que impedía su capacidad de vehicular la poderosa fuerza del Ainu, y esto lo hacía menos temible y más vulnerable. En definitiva, su cuerpo era una especie de ruinosa prisión que no podía abandonar a voluntad. De todas formas, con todo y que su cuerpo se debilitaba, su influencia sobre Arda y sus criaturas era casi absoluta, puesto que la propia esencia de la Tierra estaba corrompida por su ser.

Ahora bien, el hecho de que Melkor fuera un pensamiento ostensible de Eru —una idea que se encarna y se disemina por Arda— me induce a pensar que las heridas sufridas por él no fueron solo una secuencia de derrotas históricas, sino también actos simbólicos que revelan la dinámica del proyecto divino en el Destino de Melkor —y, en consecuencia, del Mundo—, puesto que en su cuerpo herido convergen dos operaciones sígnicas y estéticas: la poética de la herida, en tanto inscripción, apertura y memoria encarnada; y la poética de la ruina, como sedimento histórico y fragmento paradigmático. De ahí que esta doble poética sea el candil que alumbra, en lo adelante, mi interpretación, la cual ofreceré a continuación; aunque, no sin antes presentar, para un mejor entendimiento, la cartografía de las heridas recibidas por Melkor el Morgoth.

En *Quenta Silmarillion* (caps. 8 y 9) se narra la venganza de Melkor contra los Valar, por haberlo humillado y encadenado tres edades⁷ en la prisión de Mandos. De esta trampa, Melkor, el ahora maldecido Morgoth, logra robarse los Silmarils, que contenían la sagrada luz de Telperion y Laurelin, los Dos Árboles de Válinor. Sin embargo, esta situación es la que le produce su primera herida física. Cuando Ungoliant le exige

⁶ Algo que es muy evidente, pero que no quiero pasar por alto, aunque caiga en la obviedad, es el hecho de que Morgoth habitó sus heridas de un modo casi heroico, en el entendido de que las padeció, sometiéndose a ellas sin queja —aunque sí con mucho odio—. En ninguna parte del relato se cuenta que Morgoth haya buscado aliviarlas o siquiera cicatrizarlas por medios humanos o divinos.

⁷ La temporalidad de las edades es confusa, puesto que Melkor solo participó en la Primera Edad de las tres edades de Arda. Sin embargo, en *Quenta Silmarillion* dice que Melkor “fue condenado [...] a permanecer por tres edades, antes de que fuera juzgado de nuevo o pidiera otra vez perdón” (p. 56; cursivas mías), y más adelante se confirma este lapso cuando se dice que “Melkor, como lo habían decretado los Valar, completó el término de su confinamiento, después de haber pasado tres edades en la prisión de Mandos” (p. 72; cursivas mías).

que le dé todas las joyas como pago por su ayuda Morgoth se niega e intenta ocultar los Silmarils: “en la mano derecha llevaba Morgoth apretados los Silmarils, y aunque estaban encerrados en un cofrecillo de cristal, habían empezado a quemarlo y el dolor le agarrotaba la mano” (Tolkien, 1984, p. 90), lo cual hubiera pasado sin novedad —pues pudo haber sido una simple quemadura— si más adelante no se cuenta que “las manos se le ennegrecieron, quemadas por el contacto con esas joyas sagradas, y desde entonces fueron siempre negras; nunca se alivió tampoco del dolor de la quemadura, ni de la ira del dolor” (p. 91). Con estas quemaduras y el dolor constante, muy seguramente, Melkor no contaba cuando, en su casi omnipotencia, se encarnó como Morgoth. Esta fue, sin duda, la primera gran advertencia de su irreparable Destino.

La segunda herida recibida por Melkor en su cuerpo ocurrió mucho después (cap. 18) cuando Fingolfin, Rey Supremo de los Noldor en Beleriand, viendo arruinado su país y el honor de sus casas, cabalgó hasta Angband, la fortaleza de Morgoth, para llamarlo “cobarde” y desafiarlo a combatir. El relato cuenta que Morgoth aceptó el duelo de mala gana y con miedo. Aun así se presentó majestuosamente oscuro y poderoso, armado con el Martillo de los Mundos Subterráneos, pero Fingolfin no le temió. De esta singular batalla resultó muerto el rey de los Noldor y Morgoth quedó más herido que nunca, pues Fingolfin con su espada lo hirió “con siete heridas, y siete veces lanzó Morgoth un grito de angustia” (p. 173); y, además, unos segundos antes de morir, cuando el Enemigo Oscuro tenía su pie izquierdo sobre el cuello del rey élfico, este en un último y desesperado intento “golpeó con Regil [su espada] y le rebanó⁸ el pie, y la sangre manó negra y humeante” (p. 174), causándole su tercera herida. Sin duda, esta fue una batalla que Morgoth no olvidaría, tanto por la osadía de Fingolfin al retar su poder de manera directa, como por las heridas que le causó con su espada y las desastrosas consecuencias que de esto le sobrevinieron.

Para colmo de males ese día aún no había terminado para Morgoth, quien en señal de victoria tomó el cuerpo desmadejado de Fingolfin con la intención de destrozarlo por completo, para tirárselo a sus lobos; pero no contaba con que Thorondor, Rey de las Águilas, lo observaba desde las alturas y, al ver lo que pretendía hacer con el cadáver, se precipitó desde el cielo como un rayo: “se lanzó sobre Morgoth y le desfiguró la cara” (p. 174), con lo cual le producía su cuarta herida. En poquísimas horas Morgoth había recibido tantas heridas que su apariencia y actitud, en lo sucesivo, habrían de cambiar radicalmente, puesto que “Morgoth renqueó⁹ siempre de un pie desde ese día, el dolor

⁸ En inglés dice “*Fingolfin hewed the foot with Ringil*”. El verbo *hew* significa, lit. “tallar, labrar o dar un golpe como de hacha”. En este caso, para una mejor comprensión de ese sentido en español, este verbo podría ser traducido no como “rebanar” (cortar dividiendo o separando una parte de la otra), sino como “tasajear” (en su acepción de rajar o cortar sin fraccionar la unidad) (OUP, s.f.); esto es: Fingolfin abrió una herida de corte en el pie izquierdo de Morgoth, mas no rebanó su pie.

⁹ Esto es, cojeó de ahí en adelante, porque “*Morgoth went halt of one foot*”, es decir, su pie quedó paralizado o lisiado (*halt* tiene dicha connotación en el inglés antiguo [OUP, s.f.]) por la herida descrita en la nota anterior.

de las heridas no se le curó nunca y en la cara llevaba la cicatriz que Thorondor le había hecho" (p. 174). Finalizado el día, Morgoth estaba tan maltrecho que su orgullo y seguridad jamás se repondrían.

A estas alturas del relato, el Enemigo Oscuro había confirmado su miedo de que haberse encarnado permanentemente había sido un error; no obstante, su afición por el poder y la manipulación, y su envidia por el Reino de Manwë lo obligaban a continuar con sus planes de posesión absoluta.¹⁰ Con ello vino la quinta herida recibida por Morgoth, la cual fue causada accidentalmente (cap. 19): después de que Beren y Lúthien traspasaron el Portal Inexpugnable de Angband y llegaron al mismísimo trono de Morgoth, Lúthien, por la belleza sobrecogedora de su canto, logró adormilar a toda la corte y hechizar a Morgoth, encegueciéndolo de tal manera que, pasado un rato, le pudo echar encima su capa de sombras para sumirlo en un tenebroso sueño. Beren, tras ser despertado por Lúthien, esgrime el cuchillo Angrist y saca de la corona de Morgoth uno de los Silmarils; pero al intentar recuperar los otros dos, "el cuchillo Angrist se partió, y un fragmento de la hoja hirió a Morgoth en la mejilla. Morgoth gruñó y se agitó, y todas las huestes de Angband se movieron en sueños" (p. 204). Ante la posibilidad de que Morgoth se despertara y se arruinaran sus planes, Beren y Lúthien huyeron del lugar. Si bien esta fue una herida accidental, el narrador de *Quenta Silmarillion* dice que fue a causa de la "propia malicia" de Morgoth, quien sentía lujuria por Lúthien y tenía, contra ella, el designio más oscuro que albergara su corazón¹¹ (p. 203), dicho lo cual, cobra relevancia el que esta herida accidental se grabara en el rostro ya lacerado de Morgoth.

Finalmente, la sexta y la última heridas acaecidas en el cuerpo de Morgoth fueron propinadas por los Valar en la batalla final de la Guerra de la Cólica (cap. 24), en la que los Valar, elfos y parte de los hombres lucharon contra Morgoth y sus huestes de hombres y criaturas tenebrosas. Después de una cruenta lucha,

el poder de los Valar descendió a las profundidades de la tierra. Allí por fin quedó Morgoth acorralado y acobardado. Huyó a la más profunda de sus minas y pidió la paz y el perdón; pero los pies le fueron rebanados¹² desde abajo, y fue arrojado

¹⁰ En Melkor, el deseo de posesión y sus consecuencias —su ruina última— transita más allá del Destino, incluso, si este ya le ha sido "revelado"; y esto lo prueba el hecho de que el más poderoso Ainu, a pesar de haber participado en la Visión, no sofocó en sí el deseo de ser el soberano de Arda. Ese deseo de poseer era el motor que activaba los mecanismos morgothianos, aun, a despecho de su desastroso final. O más bien, fiel a su anticipado Destino.

¹¹ Quizá pretendía violarla, como hizo con Arien (Árië), la Maiar, doncella del sol, a quien, aunque la temía (Tolkien, 1984, p. 114), Melkor la violó "deseando tanto vejarla como arrebatarle sus poderes" (Tolkien, 2000, p. 434).

¹² En el inglés original también se usa el verbo *hew*, y parece que con la misma intención denotada en la nota al pie 7. Lo cual implicaría que los Valar no le "rebanaron" los pies a Morgoth en el sentido de que se los amputaron, sino que se los cortaron "desde abajo de él" (*from under him*), tal vez con un corte longitudinal de sus tendones para detener su huida; aunque, en esta ocasión, también es cierto, no queda completamente claro que no le hayan cortado (escindido, separado) sus pies del cuerpo.

al suelo de bruces. Luego fue atado con la cadena Angainor, que él había llevado en otro tiempo, y de la corona de hierro le hicieron un collar, y le hundieron la cabeza entre las rodillas. (p. 283)

Tales fueron las heridas que Morgoth calló, sin poderlo evitar, hacia adelante, dando rostro en tierra, humillado, maniatado con cadenas y, además de conservar todas sus heridas anteriores sin sanar, sangrando con las nuevas. En verdad, esta es una escena muy potente y definitoria del Destino de Melkor el Morgoth y de Arda, puesto que el Enemigo Oscuro, por fin, después de tanto, había sido derrotado. Para concretar la completitud de esta victoria, los Valar, según *Quenta Silmarillion* sencillamente “arrojaron [a Morgoth] por la Puerta de la Noche, más allá de los Muros del Mundo, al Vacío Intemporal” (p. 286). De esta manera se cierra la historia de la Primera Edad en *El Silmarillion*; sin embargo, Tolkien (2000), como crítico de su propia obra, especula, años después, lo que pudo haber ocurrido en ese momento crucial:

Morgoth fue capturado en forma física, y en esa forma fue llevado como simple criminal a Aman y entregado a Námo Mandos, como juez y ejecutor. Fue juzgado y por último expulsado del Reino Bendecido y *ejecutado*: es decir, *asesinado* como uno de los Encarnados. Entonces se vio con claridad [...] que, aunque había “diseminado” su poder (su voluntad maligna, posesiva y rebelde) a lo largo y ancho de la materia de Arda, había dejado de controlarlo, y todo lo que “él”, lo que quedaba de su ser integral, conservaba como “sí” y bajo control, era el espíritu terriblemente encogido y reducido que habitaba en el cuerpo que él mismo se había impuesto [...]. *Cuando el cuerpo fue destruido*, se quedó débil y “sin hogar”, y durante un tiempo vagó perdido y “a la deriva”. Leemos que entonces fue arrojado al Vacío. Esto debe de significar que fue expulsado del Tiempo y del Espacio, completamente fuera de Ëa; pero eso implicaría una intervención directa de Eru (debido o no a una súplica de los Valar). No obstante puede expresar equívocadamente la expulsión o huida de su espíritu de Arda.

En cualquier caso, al intentar absorber la “materia”, o más bien al infiltrarse en ella, lo que quedó de él había perdido el poder de volver a investirse a sí mismo. [...] No podía volver a investirse, al menos todavía [...]. Decimos que estaba “debilitado, encogido, reducido”, pero en comparación con los otros Valar. Había sido una criatura de poder y vida inmensos. [...] Por tanto, cabría esperar que el oscuro espíritu de lo que quedaba de Melkor volviera a crecer con el tiempo, después de muchas edades, incluso (dicen algunos) que recuperara parte de su poder anteriormente disipado. Su relativa grandeza así lo haría posible [...]. No se arrepintió o se apartó de su obsesión, pero conservó vestigios de sabiduría, de modo que aún podía buscar su objetivo indirectamente, y no sólo a ciegas.

Descansaría, intentando curarse, distrajéndose con otros pensamientos y otros ingenios; pero sólo para recuperar la fuerza suficiente y volver a atacar a los Valar, y a su antigua obsesión. Según creciera de nuevo se convertiría, como antaño, en una sombra oscura, acechando los confines de Arda y deseándola. (pp. 458-460; comillas y paréntesis del original, cursivas mías)

Este extenso pasaje proyecta claridades acerca de la última herida efectuada sobre Morgoth: la muerte. La muerte de su cuerpo material, se entiende, pues al ser uno de los Sagrados, y no por nada el más poderoso de todos, era imposible destruir su esencia de Ainu —además, recuérdese que Melkor como Ainu es un pensamiento de Eru—. De acuerdo con las especulaciones de Tolkien, después de haber sido inmovilizado, Morgoth fue llevado a Aman para ser juzgado por los Valar, quienes condenaron su cuerpo a la muerte y su esencia (Melkor) al exilio de Arda. Como Melkor estaba ya tan reducido en poder y grandeza no le quedó más que obedecer y, según se entiende, todo esto con el asentimiento de Eru, quien, sin embargo, no destruyó a Melkor ni tampoco le impuso la prohibición de no volver a actuar en Arda, con lo cual dejaba abierta la puerta para que, pasado el tiempo suficiente Melkor recuperara su inmenso poder y regresara a hacer de las suyas. Si bien estas afirmaciones no se pueden deducir directamente de los textos canónicos de *El Silmarillion*, es dable tenerlos en cuenta, en tanto que Tolkien abre esta posibilidad como creador y analista literario de su propia obra; además, lo expresado en ese fragmento no contradice en nada la narrativa de la Primera Edad ni del resto de *El Silmarillion*.

Ahora bien, después de conocer las heridas de Melkor el Morgoth y teniendo en cuenta lo dicho por Rojas (2021), que hay “un significar de las heridas que está oculto detrás de las mismas, en el reverso de las personas, de los objetos y de las cosas” (p. 12),¹³ es preciso comprender las posibilidades simbólicas de estas marcas del dolor que trajeron la ruina última sobre el más poderoso de los Ainur.

En primera instancia, las quemaduras en las manos, provocadas por el contacto directo e indirecto con los Silmarils, son un signo potente de que la luz de los árboles sagrados era opuesta y rechazaban, tanto la esencia mental de Melkor como la materialidad de Morgoth, con lo cual se confirmaba su aciago Destino en Arda. Ese contacto traumático con lo inviolable, con la belleza pura creada por Fëanor, fue un golpe de realidad que lo hirió profundamente para indicarle que, a pesar de lo que él pensaba, lo

¹³ O en palabras de Ruiz (2016), quien afirma que “la herida puede ser una huella del proceso de ejecución por medio del cual, su escritura, vista en su concreción material, deviene acto significante” (p. 124); o más concretamente, que “la herida [...] puede transformarse en una forma significante: una marca «encarnada» en el cuerpo [...] que hace sentir y *pre-sentir* las batallas entre la *carne* y la *envoltura*. O, [...] en] una marca que remite a la unicidad de la experiencia estética: una fractura de lo discontinuo en donde se devela un *estado del alma*” (p. 144; comillas y cursivas del original).

creado por los Valar y por los Hijos de Eru, no le pertenecía, que había fronteras que su inmenso poder no podían traspasar y que, además, en lo sucesivo, tendría que cuidar celosamente sus vulnerabilidades.

Respecto de las manos lesionadas, conviene recordar ahora que “la palabra ‘manifestación’ tiene la misma raíz de ‘mano’; [y en ese sentido] ‘lo manifestado’ es lo que puede ser cogido por la mano” (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 682); de ahí que la mano, desde tiempos inmemoriales, haya sido tanto un emblema de la realeza que manifiesta el poder (sostiene el cetro, lleva el anillo real y firma el edicto), como una muestra de maestría artesanal (maneja con pericia las herramientas y toca con perfección los instrumentos), pero, por sobre todo, ha sido símbolo que evidencia el poder y el dominio personal (sirve como defensa y arma). Y no solo eso, la mano también “tiene valor mágico” (p. 683), “sirve para la toma de posesión” y para la “invocación [...]”, [pues con ella se] rezan y lanzan imprecaciones o incantaciones” (p. 684); con lo cual las heridas causadas en la mano tienen el claro propósito de significar una lesión no solo en el poderío material, sino también en el “espiritual”, puesto que evidencia una herida en las capacidades mágicas, de posesión y de autoridad.

Dicho esto, se comprende que cuando Melkor pretendió dominar con su fuerza divina el poder de los Silmarils, las joyas de luz sagrada le recordaron, mediante las heridas —recuerdo vivo y latiente—, su Destino: ahora era Morgoth. De una manera traumática las joyas maldijeron su realeza (su esencia), su maestría (sus actos) y su dominio (su autoridad). Es significativo que las primeras quemaduras hayan sido en la mano derecha —aunque después las tuviera en ambas manos—, puesto que esta es “la mano bendicadora [y] emblema de autoridad” (p. 682), con lo cual queda explícito, muy desde el principio de su encarnación, que su poderío y supremacía de Ainu estaban heridos sin posibilidad de curación en las manos quemadas de Morgoth.

Como bien se ha de recordar, después de las quemaduras vinieron los siete golpes de espada que le asestó el rey Fingolfin. Si bien la narración no lo especifica, estas siete heridas, muy posiblemente, fueron recibidas solo en el tronco del cuerpo y no en la cabeza o en las extremidades; lo cierto es que los espadazos debieron ser profundos, puesto que las siete veces Morgoth gritó de angustia al verse y sentirse atravesado. El número siete es, casi universalmente, un símbolo de la totalidad —pero de una totalidad en movimiento— que “simboliza un ciclo completo, una perfección dinámica” (p. 942) que no cesa en el cumplimiento de sí, sino que por su acción “mágica” o transformadora inaugura el paso a un siguiente nivel de experiencia. Esto, unido a la expresión de equidad, virtud y bravura real de la espada Regil de Fingolfin, no son más que el signo de un acto de justicia plenamente realizado contra el enemigo que lo obliga a cambiar su actitud porque lo degrada a un nivel que perpetúa su decadencia. Morgoth fue traspasado, además de física, simbólicamente en toda la extensión de su ser, pues la espada rompió no solo su cuerpo, sino también sus emociones —sobre todo su orgullo al ser herido por

un Hijo de Eru—, su inteligencia, su intuición, su espiritualidad, su voluntad y su vida —en cuanto ser viviente y muriante—. De un modo traumático, grito a grito, a Morgoth

La herida le ayuda a entender que había otros de quienes dependía su vida, [...]. [Y que] esa dependencia fundamental de un Otro [...] no era una condición de la que podía deshacerse cuando quisiera. Ninguna medida de seguridad le iba a impedir esa dependencia; ni había acto de soberanía que, por más violento que fuera, pudiera liberarlo de ese hecho. (Butler, 2006, p. 14; adaptación parafrástica mía)

De ahí que después de esta batalla, Morgoth no aceptara nunca más una lucha cuerpo a cuerpo con ninguno de sus enemigos; en su lugar, comandaba desde las profundidades de Angband sin exponerse a la mirada de sus adversarios. Esa fue su manera de “compensar la enorme herida narcisista abierta por la exposición pública de [su] vulnerabilidad física” (Butler, 2006, p. 31). Todo él había sido herido de tal forma que su debilidad era patente: cada ataque de los elfos en su contra le causaba gran angustia, y por sobre todos ellos “Morgoth temía y odiaba a la casa de Fingolfin” (Tolkien, 1984, p. 222), porque, además de recordarle su inminente caída, su Destino, cabía la posibilidad de ser retado y herido de nuevo, sumando así más dolor al que ya lo poseía.

Una herida más de esa batalla con el rey de los Noldor fue la que, en su último estertor, le propinó Fingolfin con su espada: le tasajeó a Morgoth su pie izquierdo, del cual quedó lisiado hasta su muerte. Por tratarse de un punto de apoyo que le permite al cuerpo estar erguido, el pie es “símbolo de cimiento, una expresión de la noción de poder, de jefatura y de realeza” (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 826) y en su función de permitir la acción de caminar, el pie es símbolo de avance y de alcanzar las metas. Con lo cual se puede entender que, a pesar de haber perdido la vida, Fingolfin perjudicó gravemente el avance futuro de Morgoth, ya que truncó con su espada el progreso de su enemigo: el que parecía ser un rival menor, por ser un simple Hijo de Eru, lo limitó de por vida en cuerpo y voluntad. Si las siete heridas representaban una herida total en el ser de Morgoth, la herida del pie izquierdo no solo reforzaba esa vulnerabilidad actual, sino que presagiaba su derrota postrera, pues, según el decir popular, “sin el pie nada puede la cabeza”. El pie “siniestro” lisiado, entonces, es signo explícito de una mala andadura que lo obligaría a moverse de manera forzada por un camino truncado y, siendo el pie un soporte, dicha cojera revelaba en Morgoth una debilidad imposible de esconder, además de un nefasto y mal augurio sobre su descenso, su degradación. Guardando las distancias de función protagónica, piénsese, por ejemplo, en las consecuencias —también simbólicas— del pie vulnerable de Aquiles, de la cojera de Hefesto o de los pies hinchados de Edipo rey.

Por lo anterior, no es difícil llegar al acuerdo de que el día de la lucha con el rey Fingolfin fue el peor día de la larga vida de Morgoth, sobre todo porque apenas hubo

matado y destrozado al rey para dárselo de comer a sus lobos, Thorondor descendió con furia sobre el rostro de Morgoth y con sus garras lo desfiguró. Y esto no es un dato menor, puesto que la acción de ‘desfigurar’ denota que el Rey de las Águilas deshizo, irreparablemente, las facciones del semblante de Morgoth, es decir, arruinó su figura, la apariencia de su cara, comprometiendo gravemente su imagen, su reflejo o, lo que es igual, su identidad. Si su rostro conservaba alguna belleza procedente de su esencia divina, con esta lesión la había perdido por completo; o si desde siempre su faz había sido desagradable, con este perjuicio quedó peor. Aunque lo más seguro es que, aun siendo de carne y hueso, Melkor conservara en la figura de Morgoth una cierta perfección física que fuera atrayente al ojo de los Hijos de Eru, sin importar que su sola presencia y enemistad despertaran en ellos gran terror. Por ello, dicha desfiguración representa la negación de su gloria y es su condena absoluta al horror, en el sentido de que su máscara fue destruida y su horripilancia quedó al descubierto. Ahora, si bien es cierto que el rostro es un desvelamiento incompleto y pasajero de una persona, puesto que no todo puede leerse en sus páginas, también es cierto que en su faz es donde se inscriben los pensamientos y los sentimientos que una persona experimenta, por lo que el rostro podría considerarse como una representación del ser mismo frente a los demás, en el entendido de que “el rostro no es para uno, [sino] para el otro [...]; es el lenguaje silencioso. La parte más viva, la más sensible [...] que se presenta a los demás: es el yo íntimo, parcialmente desnudo, muchísimo más revelador que el resto del cuerpo [...]” (Chevalier y Gheerbrant, 2007, p. 495). Es decir, Morgoth ya no tenía la cara, la apariencia, que había querido presentar a los demás, ya no conservaba en él la magia de su encanto divino; por el contrario, tenía un rostro sin figura reconocible, sin posibilidad de comunicación silenciosa: la desnudez de su rostro solo comunicaba su desastre y su ruina.

En un solo día, Morgoth había quedado desfigurado del rostro, con heridas incisas en su pecho, abdomen, espalda y en su pie izquierdo, a las cuales deben sumarse las quemaduras que los Silmarils ya le habían provocado en las manos. Todo Morgoth era un estropicio de pies a cabeza: una ruina completa. Por ello su negativa de dejarse ver o de salir a la batalla, pues su deformidad era tal que rivalizaba con la de sus maltrechas criaturas. Si no hubiera sido por el espanto y el pavor que su antiguo poder despertaba, su imagen hubiera sido el hazmerreír entre súbditos y enemigos. En unas cuantas horas Morgoth había pasado de la gloria suprema a la ignominia histórica: el Enemigo Oscuro había sido herido, no como antaño por unas joyas sagradas —algo un poco más comprensible—, sino por seres mortales, hechos de materia, como un elfo y un águila. Tal vez la idea que había nacido en sus enemigos era que si estos dos habían logrado tal efecto en Morgoth, ¿cuánto más podrían hacer otras criaturas! Aunque Morgoth había ganado esa batalla, su orgullo había quedado hecho polvo, y ya se presagiaba con ello su derrota última y definitiva.

Sin embargo, no mucho tiempo después, otro insuceso marcaría nuevamente el rostro físico del arruinado Ainu y, está vez, por una herida más vergonzante aún, pues fue causada accidentalmente por Beren, un hijo de los Hombres Mortales. Que Morgoth haya sido lesionado por los Silmarils es comprensible, en tanto que eran joyas que contenían la luz sagrada de los Dos Árboles; incluso, aunque humillante, se entiende que el rey de los Noldor cuyas habilidades élficas le brindaban una mínima posibilidad de combatirlo frente a frente, lo haya herido; pero que Morgoth hubiese sido lastimado por un hombre es más que inaudito: la debilidad de un ser humano simple abrió una nueva grieta en el rostro del más temido; lo más bajo en poder hirió a lo más alto, aunque haya sido en la circunstancia tan particular que ocurrió: mientras Morgoth dormía. En ese estado de indefensión, se le rompe el cuchillo a Beren y un pedazo del hierro rasga la ya desfigurada cara de Morgoth, y forjando un palimpsesto en su carne, reescribiendo su ruina. Como ya lo he mencionado, las heridas en el cuerpo de Morgoth no sanaban porque este había perdido la capacidad de regenerarse. Ante esto, cabe imaginarse un rostro con heridas supurantes a medio cicatrizar que, por accidente, recibe un corte más, como una especie de sobrescritura o un recordatorio de su identidad perdida. En esta escena, “la herida es la reafirmación que recuerda la fragilidad del alma contenida en la carne” (Rojas, 2021, p. 28), en lo cual intuyo la belleza de un contrasentido: la fragilidad de un alma poderosa, pero durmiente; con gloria, pero vulnerable.

En esta escena se retrata a un enemigo sin poder, cuya fuerza no es capaz de resistir un simple encantamiento. Y es curioso, además, que la imagen ofrecida sea la de una mujer que canta con el propósito de adormilar a alguien que, luego, será cubierto con una capa para que se duerma completamente, porque dicha puesta en escena alude a la representación de la indefensión máxima: el bebé que se duerme con el arrullo de su madre y es cobijado con una manta. No creo que haya una imagen más potente que esta para testimoniar el estado pusilánime en el que Morgoth se hallaba. Cualquier cosa podría ocurrirle, nadie podía defenderlo de nada, como de hecho ocurrió: un tonto accidente marcó de nuevo su desastrada identidad. De ahí en adelante, sin importar lo que fuese, sucedería en desmedro de Morgoth, quien ya estaba derrotado de antemano, aunque su influencia sobre cada ser vivo de Arda aún estuviera activa.

Ahora bien, como no era lo mismo herir a Morgoth (vulnerable y mortal) que dañar a Melkor (invulnerable e inmortal), los Valar, que nunca pudieron causarle una sola herida mientras Melkor tuvo todas sus capacidades, hubieron de esperar a que estuviera reducido en poder, para conseguir deshacerse, más o menos, de él. Fue en esa condición de bajeza, “acorralado y acobardado” (Tolkien, 1984, p. 283), “debilitado, encogido y reducido” (Tolkien, 2000, p. 459), que los Valar pudieron, por fin, derrotar a Morgoth. Al cortarle ambos pies —o sus tendones— lo que hicieron fue invalidarlo por completo. El Enemigo Oscuro perdió sus cimientos y cayó de brúces, ya que sus manos, siempre heridas, tampoco pudieron evitar el golpe. Morgoth quedó tendido e inmóvil y,

al igual que su proyecto, ya no caminaría más sobre Arda. Este corte definitivo selló el Destino de Melkor el Morgoth.

Como tengo por cierto lo dicho por Tolkien en *La transformación de los mitos*, después de su captura, Morgoth es enjuiciado en Aman, donde recibe dos condenas: la muerte física de Morgoth y el destierro de Melkor del Reino de Manwë. De esta forma, la muerte es la última herida que recibe Morgoth en su cuerpo. Una herida tal que termina no solo con su vida en Arda, sino con sus planes en ella; al igual que indica el cierre de un ciclo: la finalización de la Primera Edad de Arda.¹⁴

En lo que sigue, y conforme a lo que ensayo en estas páginas, pretendo darle un giro semántico al asunto de las heridas perpetradas en Melkor el Morgoth, centrando mi atención y análisis en la acumulación de estas y en su concreción como ruinas del cuerpo de Morgoth, a la manera en que alguien fija su mirada en los escombros musgosos o en las bóvedas hundidas, en los arcos apuntados que se han quebrado o en las altas paredes que han sido destruidas, en los jardines abandonados o los fragmentos esparcidos de una antigua, pero majestuosa, ruina. Y para empezar, retomo las palabras de Gilpin, citado por Marzo (1989), cuando dijo con vehemencia que “la sola idea de conferir un esplendor acabado a una ruina es absurda [...] una ruina es una cosa sagrada...” (p. 51), ya que, vista de este modo, la ruina no pierde, a pesar de sí, su esplendor, sino que adquiere un gran potencial en cuanto a la producción de sentidos que puede connotar como símbolo. En vista de lo cual, no es descabellado que aluda aquí a la noción de ruina fértil, esto es, a la ruina semánticamente fecunda, que permite a quien la contempla hallar diversas significaciones, según su horizonte interpretativo; en este caso, el que concede ver en las heridas y las ruinas una belleza especial que se esconde tras el velo de la degradación y la debacle de un gran poder.

A este respecto es útil —para desambiguar los términos— la categorización estética kantiana de “lo bello” y “lo sublime”, en tanto que, a pesar de su dualismo, deja traslucir que lo sublime es también un tipo de belleza o una especie de lo bello, pero trascendido, como un más allá de la belleza pura. Porque, según mi entender, lo sublime es lo bello que no solo es placentero, sino que, además, commueve las entrañas por un

¹⁴ No obstante, a pesar de lo que pueda creerse, la muerte de Morgoth más que un castigo termina siendo una liberación, tanto para los Valar y su reino, como para el propio Melkor. Para Manwë y sus aliados significaba la terminación de una edad de tormentos y luchas encarnizadas por la entera posesión de Arda; por lo que, terminar con Morgoth les permitía conservar su dominio sobre la Tierra, a la vez que la libraban de la extinción. Por otra parte, separar a Melkor de su corporalidad —aunque obligadamente— significaba liberarlo de sus limitaciones físicas, de las cuales, por error, él mismo no podía zafarse, y en ese sentido era un alivio el no estar sometido a la materia. Y si bien no hubo otra opción, dicha acción fue un arma de doble filo, porque si bien Melkor estaba más empequeñecido que nunca en poder, su exilio al Vacío Intemporal le daba la posibilidad de recuperarse y, eventualmente, de obtener otra vez su majestad y poderío.

poder ominoso¹⁵ que eleva, más allá del límite, la sensación de belleza. En este orden y de acuerdo con Kant (2011), lo sublime está emparentado con lo terrible, el temor y la angustia, asimismo con el respeto solemne que tiene la capacidad de conmover, y con “la tragedia [...] despierta el sentimiento de lo *sublime*” (p. 9; cursivas del original); mientras que lo bello está ligado al sentimiento de placer y de bien. Como es obvio, no sería posible un análisis de las heridas de Melkor el Morgoth de acuerdo a esta última categoría de lo bello, pues, si como Kant sugiere, “la noche es *sublime* y el día es *bello*” (p. 5; cursivas del original), entonces, los Valar, llenos de luz y de bien, son “lo bello”, y Melkor el Morgoth, cubierto de oscuridad y maldad —y cuajado de terribles heridas—, es “lo sublime”. Y si, además de esto, también tengo en cuenta que “aquel cuyo temperamento se considera como *colérico* tiene una sensibilidad predominante para esa forma de lo sublime que se puede denominar *lo magnífico*” (p. 22; cursivas del original), podría afirmar, sin temor, que las cualidades estéticas de Morgoth se elevan y cobran un significado muy potente, distinto a la sola consideración de su antagonismo en clave moralista, de sus heridas como simples marcas de guerra, y de su ruina como castigo por sus actos.

Por lo antedicho, me queda la sensación de que Melkor es una muy buena representación estética del concepto de “lo sublime”, en tanto que su esencia y su Destino —su condición de Ainu y su encarnación en Morgoth— expresan una belleza que no se sostiene sin la intervención de la herida y de lo trágico o, lo que es igual, y en palabras de Lanceros (1997), de la “herida trágica [la cual] tiene contextura ontológica y no es, de ningún modo, evitable” (p. 45), pues para ser lo que fue y para hacer lo que hizo fue creado Melkor el Morgoth. Cosa que justifica mi consideración de las heridas de este personaje como argumento de comprensión estética de lo sublime, en tanto que no trato de entender su origen y expresión mítica por medio de la plenitud “sino de hallar [su] fundamento en la ausencia de plenitud, en el abismo, en la herida” (p. 63). Por ello, propongo que sus heridas incicatrizadas son fracturas sublimes que revelan, a la manera de la tragedia griega, la imposibilidad de alcanzar la armonía pura, la belleza, sin la intervención del dolor.

En ese mismo horizonte interpretativo, dicho desgarramiento —la herida— produce una experiencia estética singular a la que Han (2015) llama “la salvación de lo bello”, en la que “la negatividad” —en este caso la herida, la llaga, la lesión, la muerte, etc.— es lo único que posibilita la contemplación de “lo sublime” (pp. 18-22). En sus palabras: “la negatividad es la fuerza vivificante de la vida. Constituye también la esencia

¹⁵ *Ominoso*, no como algo “abominable, ruin o repulsivo” (RAE), sino en el sentido freudiano de una sensación de extrañeza y perturbación que surge cuando algo que fue familiar y conocido se vuelve desconocido y amenazante, o viceversa (Freud, 1975, pp. 219-223). Como, por ejemplo, la sensación que deja una herida que rompe la perfección conocida o la acumulación de estas en un palacio que deviene ruina.

de lo bello.¹⁶ Inherente a lo bello es una *debilidad*, una *fragilidad*, un *quebrantamiento*. Es a esta negatividad a lo que lo bello tiene que agradecerle su fuerza de seducción” (pp. 67; cursivas del original). De esta manera, Han sitúa la herida como núcleo de una estética en la cual lo bello-sublime emerge del desgarramiento, y esto viene en apoyo de mi idea de que las heridas de Morgoth configuran una poética trágica de lo bello y no tan solo un relato de su derrota, porque, desde el punto de vista estético, se puede comprender que las heridas en vez de empequeñecerlo y socavarlo, magnifican su grandeza primigenia —en clave trágica, por supuesto—.

Por otra parte, en Morgoth, las heridas son marcas que, al insistir, lo nombran y lo redefinen estéticamente. Morgoth herido —permanentemente herido, puesto que sus lesiones no sanan— es un tipo de belleza del desastre: una sola llaga que, insistiendo en la reescritura constante, no cicatriza y no cesa de herir-se. Al no portar cicatrices que permitan el olvido, sus heridas permanecen abiertas, visibles, para recordarle —y sugerirnos— que su identidad ya no se define por la perfección de su forma, sino por la belleza sublime de su desgarramiento. La carne herida de Morgoth actúa como un archivo vivo y memorioso que no se narra como quiere, sino como debe; pero que, aun así, permanece y se exhibe para testimonio de las edades por venir. Las heridas de Morgoth son escritura que impide el olvido, fijan su identidad marcada por el sufrimiento y por la historia que le fue impuesta. Sus lesiones no solo lo obligan a la memoria, sino que le imponen una cierta —horrorosa— identidad que lo conduce por la sentencia ontológica de su Destino.

Leído así, el cuerpo desfigurado de Morgoth se hace herida-texto que habla mediante signos fatales, como un libro en cuyas páginas la belleza de la creación y su sublime sombra trágica se tornan, más que legibles, tangibles, pues sus heridas —como significantes— son signos que transforman su propio cuerpo y lo someten a escribir, con negra sangre, su historia y la de Arda. Como ya lo interpreté más arriba, el cuerpo de Morgoth, convertido en texto, simboliza mediante significados que exceden su forma inmediata como marcas que abren su propia superficie narrativa y permiten que la retórica de la herida y el dolor actúe como umbral que lo limita y lo encamina hacia la inquestionable —aunque terrible— belleza de su propósito en Arda.

Por otra parte, la carne desgarrada de Morgoth no solo horroriza, sino que también atrae, fascina, porque en ella se revela el abismo de lo humano y lo divino, de lo bello y lo monstruoso, lo cual—desde la dimensión estética— intensifica la experiencia de sublimidad, en el entendido de que la desfiguración de su apariencia mueve, en

¹⁶ Han, en consonancia con los planteamientos estéticos de Pseudo-Longinos y Platón (y en disenso con los de Burke y Kant), considera que “lo bello y lo sublime tienen el mismo origen. [Y que] en lugar de contraponer lo sublime a lo bello, [de lo que] se trata [es] de devolver a lo bello una sublimidad que no quepa interiorizarla, una sublimidad desubjetivizante: se trata de revocar la separación entre lo bello y lo sublime” (p. 22). En consecuencia, al hablar de “lo bello”, Han refiere, por intrínseco, “lo sublime”.

súbditos y enemigos, el sentimiento de terror que es, de algún modo, el principio rector de lo sublime. A este respecto, Burke (1807), afirma:

Todo lo que es a propósito de cualquier modo para excitar las ideas de pena y de peligro, es decir, todo lo que de algún modo es terrible, todo lo que versa cerca de objetos terribles, u obra de un modo análogo al terror, es un principio de sublimidad: esto es, produce la más fuerte moción que el ánimo es capaz de sentir. (p. 37)

Por ello, puedo ver en Morgoth la encarnación de “lo sublime”: lo majestuoso, pero terrible, que muestra que la perfección no es una lisura sin grietas, ni una plenitud inviolada, sino la marca, la fractura, la herida, como en las ruinas de los antiguos imperios humanos. Y, en ese sentido, las heridas sigrícas de Morgoth no pueden considerarse como fracasos, sino, más bien, como fisuras que hacen visible la belleza trágica de su gran Destino.¹⁷ En Melkor el Morgoth es patente que lo terrible-destructivo es una categoría indispensable para que tanto él en su ruina, como el Mundo, se despliegue y se desarrolle plenamente, puesto que en su ser, “la figura de la ruina encarna [...] un umbral: los vestigios no son solamente el final de aquello que fue y hoy se encuentra *arrauinado*; [también] son el comienzo de morfologías sin precedentes que fundan espacios de potencia *ruinosos*” (Adler, 2018, p. 99; cursivas del original); esto es, que la ruina del Enemigo Oscuro no contradice en nada su poder, sino que, por el contrario, al abrir otras posibilidades, lo intensifica, lo dinamiza y le da valor a su Destino.

En Morgoth, pues, la herida hace signo que no se borra, por lo que, cada golpe sufrido por él no se agota en el instante bélico, sino que persiste como inscripción ontológica y como memoria imborrable que, necesariamente, lo transforma: el cúmulo de heridas es la historia de su degradación: de su tránsito de belleza sagrada a ruina sublime. Y lo que implica esto en la psique creadora de Eru, o en el Destino de Arda, es que llega un momento de integración en el que la sombra, antes invulnerable, se convierten en escombro para permitir el esplendor de toda potencialidad. En ese sentido, las heridas de Morgoth devienen estética, en tanto desnudan la verdad y la belleza de Eru: la luz no se entiende sin sombra y la paz no se entiende sin la memoria de la guerra; porque como lo dice Blanchot (1980), “el desastre oscuro es el que lleva a la luz” (p. 14); lo cual me invita a pensar en la incomprensible, pero inevitable, “bondad” que hay encubierta en el “desastre” que es Melkor,¹⁸ quien acepta, para sí, tan desmesurado Destino.

¹⁷ En *Melkor: el Ainu y el Morgoth. Aportes literarios a la teología tolkieniana del mal en la Primera Edad de Arda* explico la necesidad de su existencia y el propósito de su actuar en Arda.

¹⁸ “Aunque es innegable que Melkor representa el mal, es importante resaltar que para Tolkien no todo es blanco o negro, sino que hay zonas grises y personajes que se mueven en ellas” (Ruiz, 2018, p. 109).

Dicho de otra manera, las lesiones en el cuerpo de Morgoth aluden a la verdad, la belleza y la bondad estética del pensamiento creador de Eru, quien mediante las grietas y la ruina de su propio pensamiento revela “lo sublime” de su esencia y lo deja inscrito en el cuerpo de la historia de Arda, su creación, para entendimiento de las edades sucesivas. Esto, en el entendido de que la aparente anarquía en la actitud de Melkor no es otra cosa que su apego inevitable al cumplimiento de su Destino, prefigurado ya en la Visión de Arda.

Tal vez, la perfección de Melkor no radicaba en su perfección formal, como si lo era para los demás Ainur, sino que su excelencia, su acabamiento ideal, consistía en ser un memorial de agravios o de heridas —de carne y hueso, evidente y tangible— que diera cuenta de su paso por el Mundo como poder dinamizador de las fuerzas creadoras de Eru. Así, veo que cada herida de Morgoth funciona como una pátina que subraya el desgaste de su forma —cuerpo e identidad—, y con ello pone de manifiesto su devenir histórico, su verdad, su belleza: su Destino; aunque esa belleza inducida sea, a menudo, malentendida como puro gusto por la maldad y el desastre.

Esta lectura estética me permite pensar el mal de Morgoth no como un accidente ni a él como un simple enemigo que debía ser erradicado, sino también, por el sentido que Tolkien (2000) le da como “conjunto” (p. 445) o empresa del mal, que Morgoth constituía ese tejido trágico necesario para que la belleza del Destino de Arda pudiera manifestarse; sin olvidar que Melkor el Morgoth encarna la sombra inseparable de la esencia de Eru y, por lo tanto, sus heridas son las grietas por las que se revela toda la plenitud del poder y la creación divina: la fragilidad de Morgoth que, paradójicamente —y pese a los prejuicios morales—, lo hace valioso y bello por cuanto que, sin su concurso, la belleza y perfección de Arda serían imposibles.

Por esta razón veo en Melkor la evidencia de que la belleza del Reino de Manwë no está en su perfección intacta, sino en su capacidad de seguir viva, recreándose, no a pesar de las heridas sino a su través. En *Quenta Silmarillion*, la belleza nace del desgarro y del dolor que engendraban, tanto en Morgoth como en Arda, nuevas posibilidades: sus heridas, en un ciclo incesante, favorecían movimientos de resistencia, solidaridad y creatividad. Tanto en el valeroso acto de Fingolfin como en la contingencia de Beren es posible admirar que, desde su pequeñez, la resistencia de los vulnerables logra inscribir en el cuerpo de Morgoth su propia historia y, por extensión, la historia, la *quenta* de Arda. Es decir, como he venido insistiendo, las heridas de Morgoth revelan lo trágico como parte indispensable del Destino —por lo menos del ficcional Sino de Arda—, a la manera en que la belleza sublime emerge de la fractura.

Morgoth, al final, es un solo desastre que acumula ruina sobre ruina. Si Melkor disemina su poder en Arda, sus heridas no solo quedan en él: cada golpe, corte, quemadura y herida se convierte también en sufrimiento para la Tierra. Su cuerpo es una ruina viva y sus marcas equivalen a sedimentos que constituyen la memoria material del

Mundo. En esa sedimentación la poética de la herida se transforma, por acumulación, en poética de la ruina: la materialidad corporal de Morgoth es ruina y la ruina hace patente la belleza poética de su historia y su Destino.

De las variadas interpretaciones que puede suscitar la contemplación estética de una ruina, creo que dos se corresponden bien con el propósito del *Silmarillion*: por un lado, la ruina que alude a “una celebración nostálgica por un pasado mitificado [...] e] irremediablemente perdido” y, por otro, la ruina como consecuencia directa de dicha “celebración”: la posibilidad de extraer “una forma de lección universal, atemporal e intempestiva sobre los valores de los hombres” (Núñez, 2017, p. 7), esto quiere decir que su posibilidad interpretativa se concreta al considerarlas como un lugar simbólico desde el que las ruinas “hablan y transmiten un mensaje” (p. 8). Se entiende, por ello, que para los elfos y los hombres de las edades posteriores, Morgoth como ruina, como vestigio del pasado “se [convirtió] en el símbolo de la transitoriedad, de la [im-]permanencia y de la caída, del ocaso, del interior humano [y] de la soledad” (Marzo, 1989, p. 49). La ruina del Ainu más poderoso resiste el paso del tiempo y queda inscrita para siempre en la historia de Arda como caso ejemplificante, pues...

La ruina, a pesar de su decadente estado, de algún modo nos sobrevive [...]. Las ruinas forman parte de la larga historia del fragmento, aunque la ruina sea un fragmento con porvenir: perdurará más allá de nosotros, al mismo tiempo que nos recuerda una plenitud o perfección perdida. (Dillon, 2011, p. 11; traducción mía)¹⁹

Así, en el horizonte histórico y mitológico de Arda, las ruinas de Morgoth se levantan paradigmáticas. Sus ruinas quedan para la posteridad como “una lección del pasado, un espacio para reflexionar en el presente y un signo para desentrañar el futuro” (Colina, citado por Adler, 2018, p. 95) del Destino de Arda, aunque, más concretamente, de la Tierra Media en la Tercera Edad.

Tomadas así, en conjunto, las heridas de Morgoth constituyen una poética de la ruina diciente que nace de la poética de la herida sínica: las quemaduras, las incisiones, los cortes, los desgarros, la desfiguración y la muerte preservan dolorosamente su memoria, haciendo de Melkor el Morgoth una ruina poética viviente, aunque esté exiliado en el Vacío Intemporal. Su caída —o su ruina— no es un evento marginal, sino constitutivo de su propósito en Arda. Morgoth herido es un monumento ambulante que atestigua la paradoja fundacional: que la perfección de Eru incluye su sombra, Melkor, su poder destructivo, y ese poder, al encarnarse en Morgoth, se rompe y transforma, a la vista de todos y para testimonio, en majestuosa ruina. Esa ruina es, estéticamente —por

¹⁹ *The ruin, despite its state of decay, somehow outlives us [...]. Ruins are part of the long history of the fragment, but the ruin is a fragment with a future; it will live on after us despite the fact that it reminds us too of a lost wholeness or perfection.*

su belleza sublime—, lo que hace posible —legible— la historia de Arda en todas sus edades.

En conclusión, la herida, entendida como categoría estética, no se reduce al daño físico ni al registro de un sufrimiento particular, sino que se configura como una marca significativa que interrumpe la lisura de la totalidad y, por ello, en el caso de Morgoth es, por decirlo así, una grieta que remite a la belleza de su ser y a lo sublime de su Destino. En otras palabras, las heridas infligidas a Melkor el Morgoth por los Silmarils, Fingolfin, Thorondor, Beren y los Valar exceden la descripción narrativa de la violencia y se convierten, por arte del arte, en un dispositivo poético que manifiesta la íntima verdad de su Destino en Arda. Por lo que, dicha serie de heridas convierte a Morgoth en una ruina viviente, con todo lo que esta postura poética conlleva: que Morgoth encarna una decadencia espléndida que revela más verdad que cualquier perfección intacta. En ese sentido, la belleza —su belleza— surge no de su actual condición, sino del desgarramiento y del colapso de su gloria pretérita. De ahí que, las heridas no disminuyan su majestad, sino que la potencien en otra clave interpretativa. Su monumental ruina provoca lo sublime y lo reviste de una nueva intensidad estética, pues sus manos quemadas por los Silmarils, su cuerpo maltrecho y su rostro desgarrado comunican una verdad poética profunda: que el Enemigo Oscuro es una ruina sublime, en tanto que sus heridas permanecen siempre abiertas, como una escritura encarnada e interminable que relata, a la vez que su extraordinaria gloria, su espléndida caída. Semejante paradoja es la converge en la figura de Melkor el Morgoth, cuya grandeza se expresa en el testimonio de sus heridas: “lo bello” de la esencia divina y el poder casi absoluto de Melkor se ve reducido y magnificado —al mismo tiempo— por “lo sublime” que provoca la poética del cuerpo ruinoso de Morgoth.

Aunque pueda parecer lo contrario, no he ensayado en estas páginas una apología del mal, simplemente he intentado mostrar cómo, en la Primera Edad de Arda, lo terrible se convierte en revelación estética a partir de las heridas que devienen ruina, y Morgoth es el paradigma de esta operación: desde el dolor original del intento de poseer la luz de los Silmarils hasta su humillación final ante los Valar, se convierte en una marca visible que nos muestra y nos advierte, a la manera de una majestuosa ruina que se alza en el horizonte, sobre el cumplimiento inevitable del Destino, mientras nos revela la belleza sublime, implícita y poética, que encierra la aceptación del mismo.

De este modo, por la tradición del respeto y la solemnidad por la ruina, he ofrecido otra interpretación sobre la esencia y el Destino de Melkor el Morgoth, para quien su ruina, como toda gran ruina, se concreta cuando “muere la razón de su existir original” (Cobián, 2020, § 3) —lo cual produce asombro y cierta melancolía—; de ahí mi insistencia en que su grandeza y gloria pasadas lo convierten en una figura —literal y literariamente— monumental: terrible y ruinosa, a la vez que portadora de una trágica y sublime belleza.

Referencias

Adler, J. (2018). Estética de la ruina: la potencia de los vestigios en el arte contemporáneo. *Index, Revista De Arte contemporáneo*, 5, pp. 92-101.
<https://doi.org/10.26807/cav.v0i04.93>

Blanchot, M. (1990). *La escritura del desastre* (P. de Place, Trad.). Monte Ávila Editores.

Butler, J. (2006). *Vida precaria: el poder del duelo y la violencia* (F. Rodríguez, Trad.). Paidós.

Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (2007). Derecha-Izquierda; Faz; Mano; Pie; Siete. *Diccionario de los símbolos*. Herder.

Cobián, R. (2020, 24 de enero). Habitar las ruinas. *80grados*. <https://www.80grados.net/habitar-las-ruinas/>

Dillon, B. (Ed.) (2011). *Ruins*. Documents of contemporary art series. Whitechapel Gallery & MIT Press.

Freud, S. (1975). Lo ominoso. En J. L. Etcheverry (Trad.), *Obras completas* (Vol. 17, pp. 215-251). Amorrortu.

Han, B.-C. (2015). *La salvación de lo bello* (A. Ciria, Trad.). Herder.

Kant, I. (2011). *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime* (D. M. Granja, Ed.). Fondo de Cultura Económica y Universidad Autónoma de México.

Lanceros, P. (1997). *La herida trágica: el pensamiento simbólico tras Hölderlin, Nietzsche, Goya y Rilke* (1a. ed). Anthropos.

Marzo, J. L. (1989). La ruina o la estética del tiempo. *Universitas*, 2-3, pp. 49-52.
https://www.soymenos.net/estetica_ruina.pdf

Núñez, L. F. (2017). *Ruina, estética y culto: una aproximación a la representación decimonónica de la ruina medieval en España* [Tesis de maestría]. Departamento de Historia del Arte. Universidad de Salamanca. <https://url-shortener.me/41W7a>

OUP, Oxford University Press. (s.f.). Hew; Halt. *Oxford English Dictionary*. Recuperado el 25 de Agosto, 2025. <https://www.oed.com>

Rojas, D. (2021). *Habitar la herida, una estética de lo oculto de la vulnerabilidad* [Tesis de pregrado]. Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Pamplona. <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/3232>

Ruiz, I. (2016). Piel/herida. *Tópicos Del Seminario*, 2(16), pp. 119-144.
<https://doi.org/10.35494/topsem.2006.2.16.126>

Ruiz, L. (2018). *Sinfonías de libertad: un estudio de El Silmarillion de J. R. R. Tolkien y El sobrino del mago de C. S. Lewis* [Tesis de pregrado]. Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/items/06ed987d-e4af-441d-885d-3e2f89f824f9>

Tolkien, J. R. R. (1984a). *El Silmarillion*. C. Tolkien (ed.). Minotauro.

Tolkien, J. R. R. (2000). La transformación de los mitos. En C. Tolkien (ed.). *El anillo de Morgoth. Historia de la Tierra Media 7* (pp. 421-488). Minotauro.

Toro-R., W. (2025). *Melkor: el Ainu y el Morgoth. Aportes literarios a la teología tolkieniana del mal en la Primera Edad de Arda* [inédito].