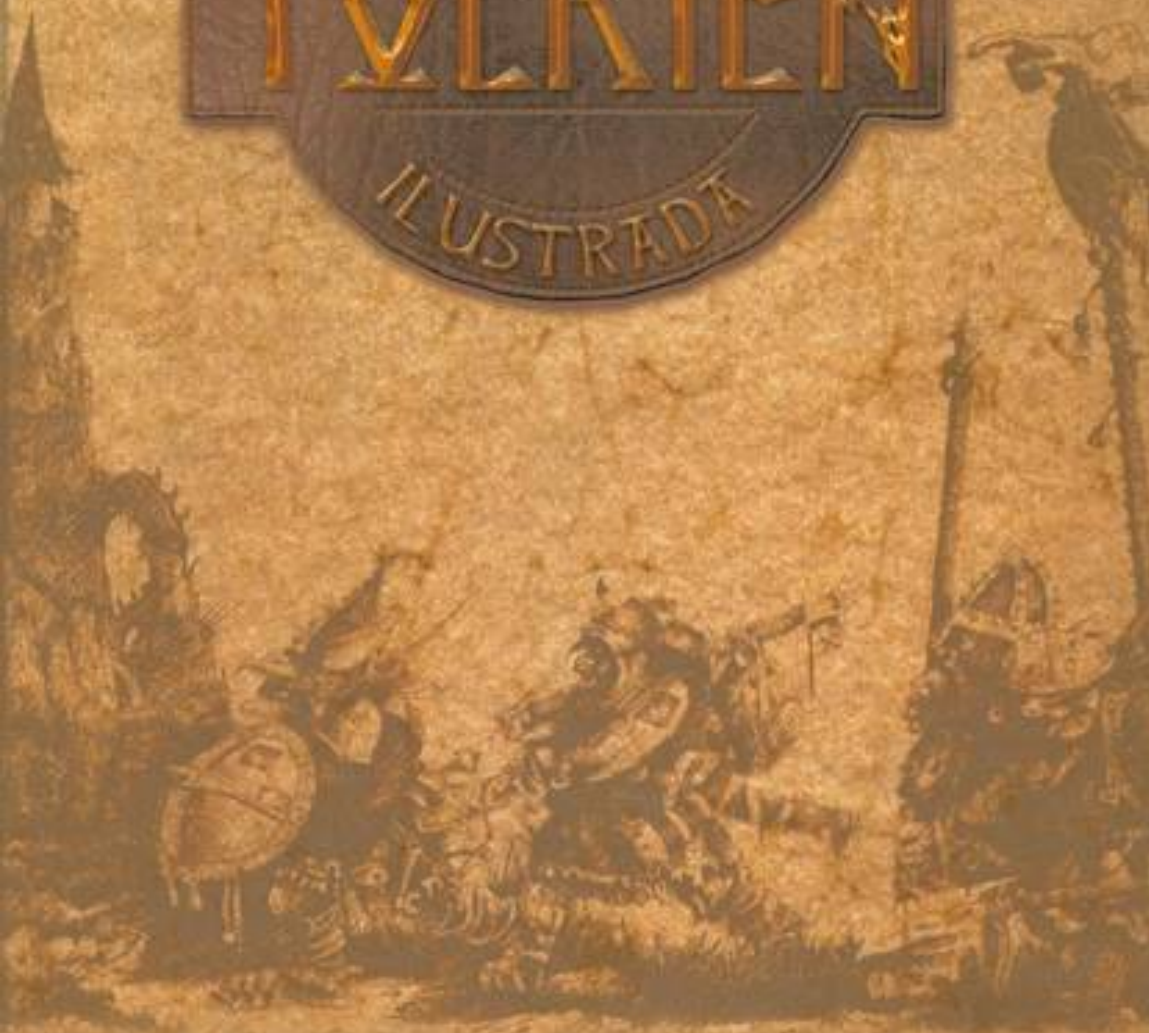


DAVID DAY

ENCICLOPEDIA
TOLKIEN
ILUSTRADA



Esta guía enciclopédica ilustrada del mundo de la Tierra Media y las Tierras Imperecederas reúne todos y cada uno de los aspectos importantes de la enorme cosmología de J.R.R. Tolkien. Más de 500 entradas por orden alfabético cubren cinco áreas temáticas principales: Historia, Geografía, Sociología, Historia Natural y Biografía, y constituyen la obra de referencia más accesible y de más fácil lectura que se haya publicado sobre el gran escritor inglés.

Los mapas, árboles genealógicos y tablas cronológicas, junto con las ilustraciones de gentes, lugares y acontecimientos, muestran al lector toda la dramática envergadura y el esplendor del mundo tolkiniano.

Así pues, esta vasta enciclopedia es una ampliación que enriquece los datos recogidos en el Bestiario de Tolkien, ya que describe con detalle términos ya conocidos e incluye otros nuevos que aumentan la información sobre los personajes y sucesos de la Tierra Media.

A mis padres Alan y Jean Day









PRÓLOGO

Esta enciclopedia de la Tierra Media y las Tierras Imperecederas ha sido concebida como una guía del lector para el mundo de J. R. R. Tolkien. Fue pensada para informar y distraer a aquellos lectores que deseen usarla como un medio para explorar el mundo imaginario y el sistema mitológico más complejo y detallado de nuestra literatura. Durante años se sucedieron las conjeturas sobre muchos de los aspectos del mundo de Tolkien. Sin embargo, no fue hasta que se publicaron a título póstumo los muchos manuscritos y cartas de este autor que los lectores pudieron comenzar a responder a las tres preguntas más esenciales acerca del mundo de Tolkien: dónde, cuándo y por qué.

En varias cartas escritas durante la década de los cincuenta, Tolkien reconocía que la localización de su mundo confundía a la gente a menudo: «¡Muchos críticos parecen suponer que la Tierra Media es otro planeta!». Para él, ésta era una conclusión sorprendente, porque él no tenía la menor duda acerca de su ubicación: «La Tierra Media no es un mundo imaginario. El nombre es la forma moderna de *mídden-erd* > *míddel-erd*, un nombre antiguo para la oikoumene, el lugar donde moran los hombres, el mundo real y objetivo, específicamente opuesto a los mundos imaginarios

(como el País de las Hadas) o los mundos invisibles (como el Cielo o el Infierno)».

Diez años más tarde, Tolkien le daba a un periodista una ubicación geográfica exacta: «la historia ocurre en el noroeste de la Tierra Media, que en latitud equivale a la zona costera de Europa y la ribera septentrional del Mediterráneo... Si se considera que Hobbiton y Rivendel tienen la misma latitud aproximadamente que Oxford (como era mi propósito), entonces Minas Tirith, a novecientos kilómetros al sur, tendrá la latitud de Florencia. Las Bocas del Anduin y la antigua ciudad de Pelargir tienen la latitud de la antigua Troya, más o menos». La peculiaridad del mundo de Tolkien no es el dónde, sino el cuándo: «El escenario de mi cuento está en esta tierra, la que ahora habitamos, pero el período histórico es imaginario». Y en otra carta dice: «Me imagino que he creado un tiempo imaginario, pero no he dejado de tener los pies en el suelo de mi madre tierra en cuanto a escenario físico».

Ese tiempo imaginario es un tiempo mítico, justo antes de las primeras historias escritas de la humanidad y del nacimiento de cualquier civilización histórica. Se inicia con un nuevo mito de la creación que resulta en el surgimiento de un planeta plano dentro de esferas de aire y luz. En él moran los divinos Valar, y los elfos y enanos, ents y orcos. Pero, antes de que la raza humana aparezca, transcurren treinta mil años de historia de este mundo. Pasan otros tres mil novecientos años antes del cataclismo que destruye la cultura semiatlante de Númenor, que provoca que este mundo mítico se transforme en el mundo esférico que hoy en día conocemos. Los sucesos de los restantes cuatro mil años en los anales de Tolkien estaban pensados para llevar «a la larga, e inevitablemente, a la historia ordinaria».

Toda esta creación y estos ajustes nos conducen a la tercera pregunta obvia respecto al mundo de Tolkien: ¿por qué? ¿Por qué quiso Tolkien reinventar nuestro mundo, dándole una nueva historia (o una prehistoria mítica) en un

tiempo imaginario? De nuevo debemos buscar la respuesta en su correspondencia personal.

«Desde muy joven me dolió la pobreza de mi amado país: no tenía historias propias, no de la calidad que yo buscaba y encontraba en las leyendas de otros países. Había historias griegas, celtas, neolatinas, germánicas, escandinavas y finesas; pero nada inglés que no fueran cuentos bastante pobres para niños».

Ésa fue la gran ambición de Tolkien. Su obsesión era tan grande que podría decirse que los comprobados méritos literarios de su historia épica *El Señor de los Anillos* eran casi una preocupación secundaria. Por muy importante que fuera la novela, cualquier análisis de la vida y obra de Tolkien nos revela que su mayor pasión y su gran aspiración se centraban en la creación de un sistema mitológico completo para el pueblo inglés.

«Mi intención era crear un conjunto de leyendas más o menos relacionadas, que fueran desde lo enorme y cosmogónico hasta el nivel del cuento de hadas romántico... y que pudieran llevar una sencilla dedicatoria: a Inglaterra; a mi país».

Asombra lo impresionante de esta empresa. Sería como si Homero, antes de escribir la *Iliada*, o la *Odisea*, hubiera tenido que inventar primero toda la mitología y la historia griegas. Lo más notable es que Tolkien realmente consiguió cumplir sus propósitos en un grado extraordinario. Hoy, tan sólo cinco décadas después de la publicación de *El Hobbit*, los hobbits de Tolkien son una parte tan convincente de la herencia inglesa, como los duendes lo son de la irlandesa, los gnomos de la alemana y los trolls de la escandinava. De hecho, ahora mucha gente no sabe que los hobbits fueron inventados por Tolkien y suponen que, de un modo u otro, siempre nos acompañaron. Sin embargo, los hobbits no son la única creación de la mente de Tolkien que ha invadido nuestro mundo. Los orcos, ents y balrogs también se han abierto camino, pero lo que es aún más evidente es

que redefinió y estandarizó para siempre muchas criaturas mitológicas que no estaban totalmente claras. El elfo y el enano son hoy muy distintos gracias a Tolkien; y Gandalf se ha convertido en el modelo definitivo de mago, a la altura de Merlín, cuyo mito tardó mil años en crearse.

A medida que pasa el tiempo, más y más elementos del mundo inventado por Tolkien invaden nuestro mundo real. Hay ordenadores que reciben el nombre de Gandalf, aerodeslizadores que se llaman Sombragrís, librerías con el nombre de Bilbo, restaurantes llamados Frodo, joyerías Gimli, suministros de tiro con arco Legolas, peluquerías Galadriel, empresas multinacionales Aragorn y juegos de ordenador con nombres como Gondor, Rohan, Imladris o Lothlórien.

Aunque Tolkien nunca imaginó la masiva adopción popular y comercial de su mitología, sí que había pensado en llamar la atención específica de quienes estaban fascinados por los mitos y el folclor. En la misma carta en la que hablaba de su deseo de crear una mitología para Inglaterra, Tolkien también definía la extensión de sus ambiciones y cómo, en sus fantasías más extravagantes, esperaba que otros se implicaran en su mundo.

«Definiré algunas de las principales historias con todo detalle, y dejaré muchas otras tan sólo esbozadas. Los ciclos deberían unirse en un todo majestuoso, pero al mismo tiempo dejar sitio para otras mentes y otras manos, que traieran pintura, música y drama».



De nuevo, y en gran medida, Tolkien consiguió esos objetivos: muchas otras «mentes y manos» han estado trabajando. Su obra inspiró a multitud de artistas, varios músicos y un cierto número de interpretaciones dramáticas. Una de las principales contribuciones a esta enciclopedia ha sido hecha, sin lugar a dudas, por los muchos artistas cuyos dibujos y cuadros originales siguen iluminando y celebrando el mundo de Tolkien.

Aparte de las emotivas contribuciones visuales de sus artistas llenos de talento, esta enciclopedia también pretende orientar e informar a los lectores, primero mediante su contenido de referencias, muy detallado y preciso, y segundo y a un nivel más general intentando arrojar luz —en palabras del propio Tolkien— sobre el «todo majestuoso» de su mundo.

Para lograr estos fines, la enciclopedia se ordena en cinco secciones principales: historia, geografía, sociología, historia natural y biografías. A su vez, cada sección intenta aumentar la comprensión de los lectores y su disfrute del mundo de Tolkien. Quiere ser, además, una útil obra de

consulta para las obras de este autor, pero también es una celebración de la fantasía de un gran narrador y creador de un mundo.



LA VIDA Y OBRAS DE J.R.R. TOLKIEN

- 2 John Ronald Reuel Tolkien nace el 3 de enero, de padres ingleses, en Bloemfontein, Suráfrica. Su hermana, Hilary, nace en 1894.
- 5 La madre (Mabel Tolkien) se lleva a los hijos de regreso a Birmingham, Inglaterra. El padre (Arthur Tolkien) se queda en Suráfrica.
- 3 Ronald comienza sus estudios en el King Edward's Grammar School.
- 4 La madre muere a los 34 años, de diabetes.
- 5 Los huérfanos se van a vivir a casa de una tía en Birmingham.
- 3 Ronald comienza su primer curso en Oxford.
- 3 Ronald pasa el examen de Honours Moderations.
- 4 Ronald se promete con su novia de la infancia, Edith Bratt. Estalla la Primera Guerra Mundial. Regresa a Oxford para terminar su licenciatura.
- 5 Obtiene la licenciatura con honores de primera clase en lengua y literatura inglesas. Es destinado a los Fusileros de Lancashire.
- 5 Se casa con Edith Bratt. Marcha a la guerra en Francia. Presenta en acción en el Somme como segundo teniente. Re-

- gresa a Inglaterra con heridas causadas por una granada.
- 7 Mientras está convaleciente comienza a escribir *EL SILMARILLION*. Nace su primer hijo, John.
- 3 Es ascendido a teniente y destinado en Staffordshire. Finaliza la guerra. Vuelve con su familia a Oxford, en donde se incorpora al equipo que prepara el *New English Dictionary*.
- 7 Trabaja como tutor independiente en Oxford.
- 3 Es nombrado lector de lengua inglesa en la Universidad de Leeds. Nace su segundo hijo, Michael.
- 4 Pasa a ser profesor de lengua inglesa en Leeds. Nace su tercer hijo, Christopher.
- 5 Tolkien y E. V. Gordon publican *SIR GAWAIN Y EL CABALLERO VERDE*.
- 5 Comienza su amistad con C. S. Lewis.
- 7 Nace Priscila, su hija menor.
- 5 Tolkien termina *EL HOBBIT*. Da su conferencia «*BEOWULF: LOS MONSTRUOS Y LOS CRÍTICOS*».
- 7 Publicación de *EL HOBBIT*. Tolkien comienza a escribir una secuela que acabará siendo *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*.
- 7 Tolkien da su conferencia sobre «*CUENTOS DE HADAS*». Trabaja sin descanso en *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* durante toda la guerra.
- 5 Termina la guerra. Tolkien es elegido Merton Professor de lengua y literatura inglesas en Oxford.
- 7 Envío de una prueba de *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* a los editores.
- 3 Completa *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*.
- 7 Publicación de *EGIDIO, EL GRANJERO DE HAM*.
- 4 Publicación de *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*, volúmenes I y II.
- 5 Publicación de *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*, volumen III.
- 7 Tolkien se jubila como profesor.
- 2 Publicación de *LAS AVENTURAS DE TOM BOMBADIL*.
- 4 Publicación de *ÁRBOL Y HOJA*.
- 5 Se publican las ediciones de bolsillo norteamericanas de *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* y comienza el culto a la novela en los

recintos universitarios.

- 7 Se publica *EL HERRERO DE WOOTON MAYOR* y *THE ROAD GOES EVER ON*.
- 3 Los Tolkien se mudan Poole, cerca de Bournemouth.
- 1 Muere Edith Tolkien, a los 82 años de edad.
- 2 Tolkien regresa a Oxford. Recibe la Cruz del Imperio Británico de manos de la reina.
- 3 El 2 de septiembre muere J. R. R. Tolkien, a los 81 años de edad.

OPUSCULOS PÓSTUMOS:

- 5 *THE FATHER CHRISTMAS LETTERS*.
- 7 *EL SILMARILLION*.
- 3 *CUENTOS INCONCLUSOS DE NÚMENOR Y LA TIERRA MEDIA*.
- 1 *THE LETTER OF J. R. R. TOLKIEN*.
- 2 *MR. BLISS*.
- 3 *THE MONSTERS AND THE CRITICS AND OTHER ESSAYS*.
- 4 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL LIBRO DE LOS CUENTOS PERDIDOS I*.
- 5 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL LIBRO DE LOS CUENTOS PERDIDOS II*.
- 5 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LAS BALADAS DE BELERIAND*.
- 5 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LA FORMACIÓN DE LA TIERRA MEDIA*.
- 7 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL CAMINO PERDIDO*.
- 3 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LA CAÍDA DE NÚMENOR*.
- 7 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: EL ANILLO DE MORGOTH*.
- 7 *HISTORIA DE LA TIERRA MEDIA: LA GUERRA DE LAS JOYAS*.



HISTORIA

EL CONTEXTO HISTÓRICO DE LOS CUENTOS DE LA TIERRA MEDIA Y LAS TIERRAS IMPERECEDERAS DE J. R. R. TOLKIEN ES TAN VASTO Y COMPLEJO QUE SIN DUDA ESTA GUÍA DE SUS ÉPOCAS PRINCIPALES, ACOMPAÑADA DE TABLAS CRONOLÓGICAS E ILUSTRACIONES, SERÁ DE GRAN VALOR PARA EL LECTOR. LA GUÍA SE DIVIDE EN OCHO ÉPOCAS PRINCIPALES, DESDE LA CREACIÓN DEL MUNDO HASTA LA TERCERA EDAD DEL SOL, QUE TERMINÓ POCO DESPUÉS DE LA GUERRA DEL ANILLO. ESTO SIGNIFICA UNA HISTORIA CONTINUA Y DETALLADA DE MÁS DE TREINTA Y SIETE MIL AÑOS. LO QUE AQUÍ SE PRETENDE ES UN SENCILLO ESQUEMA EXPLICATIVO DE ESAS ÉPOCAS Y UNA CRONOLOGÍA DE LOS ACONTECIMIENTOS QUE OCURRIERON EN SU TRANSCURSO.