

Universidad de Huelva

Departamento de Filología



Elementos y arquetipos heroicos de la literatura épica grecorromana y de los textos caballerescos en torno a la biografía y al “viaje” en The Lord of the Rings de J. R. R. Tolkien

**Memoria para optar al grado de doctora
presentada por:**

Marcela Naranjo Velásquez

Fecha de lectura: 13 de marzo de 2026

Bajo la dirección de los doctores:

Miguel Ángel Márquez Guerrero

Josep Antoni Clua Serena

Huelva, 2026



ELEMENTOS Y ARQUETIPOS HEROICOS DE LA LITERATURA ÉPICA GRECORROMANA Y DE LOS
TEXTOS CABALLERESCOS EN TORNO A LA BIOGRAFÍA Y AL “VIAJE” EN *THE LORD OF THE
RINGS* DE J. R. R. TOLKIEN

Marcela Naranjo Velásquez



Universidad de Huelva
Departamento de filología

Tesis de doctorado

Directores:

Miguel Ángel Márquez Guerrero

Josep Antoni Clúa Serena

Programa de doctorado

Lenguas y culturas

2026

a mi madre,
la heroína de mi historia

AGRADECIMIENTOS

A lo largo de esta tesis, dedicada a la figura del héroe y a la construcción de su camino, he comprobado que, siguiendo el espíritu de los héroes de Tolkien, ningún recorrido significativo se completa en soledad.

Quisiera expresar en primer lugar mi agradecimiento al director de esta tesis, Miguel Ángel Márquez Guerrero, por su dedicación, su apoyo constante, su cercanía y la paciencia con la que ha acompañado cada etapa de este trabajo. Del mismo modo, deseo agradecer a Josep Antoni Clúa Serena, tutor de esta tesis, cuyos consejos y respaldo fueron decisivos y cuya confianza inicial me impulsó a emprender este camino.

Deseo expresar mi agradecimiento a todas las personas e instituciones que, de manera directa o indirecta, han hecho posible la realización de este trabajo, especialmente al Centro de Investigación en Patrimonio Histórico, Cultural y Natural (CIPHNCN) de la Universidad de Huelva, por su apoyo, colaboración y estímulo a lo largo de todo el proceso.

Finalmente, deseo agradecer a mis amigos, Rafa y Nacho, por sus conversaciones inspiradoras y su compañía a lo largo de este proceso. Asimismo, agradezco especialmente a Freddy Velásquez, mi tío, por el apoyo especial que siempre me ha ofrecido. Quisiera concluir expresando mi gratitud más profunda a mi madre, Patricia, y a mi hermano, Sebastian, sin cuyo respaldo incondicional no habría sido posible culminar este trabajo.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	7
2.	LA FIGURA DEL HÉROE.....	12
2.1	NACIMIENTO, LINAJE, INFANCIA Y JUVENTUD	12
2.1.1	<i>Ascendencia divina</i>	12
2.1.2	<i>Separación</i>	18
2.1.3	<i>Familia de acogida</i>	23
2.1.4	<i>Marca del héroe</i>	25
2.1.5	<i>Habilidades inusuales y educación del héroe</i>	28
2.2	CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE	31
2.2.1	<i>Características físicas y armas</i>	32
2.2.2	<i>Las virtudes del héroe</i>	44
2.2.3	<i>Deseo de honor y gloria después de la muerte</i>	65
2.3	EL HÉROE EN EL OTRO MUNDO	77
2.4	RELACIONES AMOROSAS	91
2.5	LA COMPAÑÍA DEL HÉROE	105
2.5.1	<i>Escuderos</i>	106
2.5.2	<i>Ayudantes animales</i>	110
2.5.3	<i>Guías y consejeros</i>	117
2.5.4	<i>El rey</i>	122
2.5.5	<i>Enano</i>	124
3.	EL VIAJE DEL HÉROE.....	128
3.1	PARTIDA.....	128
3.1.1	<i>Llamada a la aventura</i>	129
3.1.2	<i>Negativa a la llamada</i>	132
3.1.3	<i>Ayuda sobrenatural</i>	135
3.1.3.1	<i>Profecías, presagios y adivinación</i>	136
3.1.3.2	<i>Magos</i>	144
3.1.3.3	<i>Donantes, encuentro con los dioses y objetos mágicos</i>	154
3.1.3.4	<i>Ayuda del mundo divino y sanadores</i>	156
3.1.4	<i>Cruce del primer umbral</i>	157
3.1.5	<i>El vientre de la ballena</i>	163
3.2	LA INICIACIÓN.....	167
3.2.1	<i>El camino de las pruebas</i>	168
3.2.2	<i>Encuentro con la diosa y mujer como tentación</i>	177

3.2.3	<i>Reconciliación con el padre</i>	187
3.2.4	<i>Apoteosis y gracia última</i>	192
3.3	EL REGRESO	196
3.3.1	<i>Negativa al regreso</i>	197
3.3.2	<i>Huida mágica y rescate del mundo exterior</i>	203
3.3.3	<i>Cruce del umbral de regreso</i>	209
3.3.4	<i>Posesión de los dos mundos</i>	213
3.3.5	<i>Libertad para vivir</i>	216
4.	TIPOLOGÍA HEROICA	219
4.1	EL HÉROE LIMINAL: FRODO	219
4.2	EL HÉROE COMO REY: ARAGORN	225
4.3	EL HÉROE COMO REDENTOR DEL MUNDO: GANDALF	231
4.4	EL HÉROE CIRCUNSTANCIAL: SAM	236
5.	CONCLUSIONES	244
6.	BIBLIOGRAFÍA	249
6.1	FUENTES PRIMARIAS	249
6.2	FUENTES SECUNDARIAS	252

1. INTRODUCCIÓN

La fantasía épica es el relato extenso de las aventuras de un guerrero o un héroe legendario en un pasado remoto, cuyas hazañas tienen una repercusión general, en algunos casos incluso global, y que integra leyendas, mitos, folclore e historia (Cuddon, 2018: 269; Stableford, 2009: 130; Attebery, 1018: 1). Una de las obras más representativas del género es, sin duda, *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien, quien introduce en su novela una amplia gama de personajes heroicos, definidos por las hazañas que realizan en el transcurso de la historia. La presente investigación aborda el análisis de los héroes en la obra de Tolkien, considerando tanto los elementos de su biografía como el ‘viaje’ heroico que emprenden, con el fin de establecer una tipología que permita su clasificación. Puesto que *The Lord of the Rings* se ha considerado tradicionalmente como género híbrido entre la épica y los textos de tipo caballerescos, serán estos dos géneros los que sirvan de precedentes para analizar los personajes que aparecen en la obra (Flieger, 2004: 124; Parry, 2012: 5; Simons, 2016: 66; Teixeira, 2019: 2-3). Para comprender cabalmente a los personajes heroicos de Tolkien, resulta imprescindible tener en cuenta la continuidad y supervivencia del modelo heroico legado por la épica y por otros géneros clásicos, como la literatura caballerescas artúricas.

Siguiendo la teoría de Carl Jung (1970), el análisis de las figuras heroicas en Tolkien exige analizar previamente los arquetipos heroicos y cómo estos se han desarrollado a través de la historia literaria. Por este motivo, es ineludible conocer las obras que dieron forma al género épico y los libros de caballería occidentales. El análisis de los modelos clásicos del héroe se centrará en la épica griega arcaica, la *Iliada* y la *Odisea*, pero también en la romana, la *Eneida* de Virgilio¹. En cuanto a los textos de caballería, puesto que el género es prolífico, es necesario ceñirse a los relatos más relevantes que conforman el ciclo artúrico: la Vulgata artúrica, conformada por el *José de Arimatea*, *La historia de Merlín*, *El ciclo Lanzarote grial*, *La búsqueda del Santo Grial* y *La muerte de Arturo*. Asimismo, se incluyen en el análisis las obras de Chrétien de Troyes

¹ Las traducciones al español que seguimos en este trabajo son: *Iliada* (E. Crespo), *Odisea* (C. García Gual) y *Eneida* (B. Segura).

por ser, en gran medida, el origen de muchos episodios que conforman el ciclo de la Vulgata, estas obras son: *Cligés*, *Erec y Enid*, *Yvain el caballero del león*, *El caballero de la carreta* y *Perceval o el cuento del grial*².

Para el análisis de las obras clásicas resulta imprescindible recurrir a los estudios sobre la biografía de los héroes épicos. Entre estos destacan los aportes recopilados en *Epic Hero* de Dean A Miller (2000), *Heroic Poetry* de C. M Bowra (1952), *Indo-European Poetry and Myth* de M. L. West (2007), así como varios de los estudios de Gregory Nagy. Para el análisis del ciclo artúrico, se ha recurrido con frecuencia a *Epopéya y Maravillas* de Emilio José Sales Dasí (2004), *El Otoño de la Edad Media* de Johan Huizinga (1982) y algunos estudios de Jean Flori y Jean Frappier. Asimismo, sobre la obra del Tolkien, se han utilizado los estudios más reconocidos en el campo de nuestro trabajo, especialmente los de Tom Shippey, *Master of Middle-earth: the Fiction of J. R. R. Tolkien* de Paul Kocher (1972), y los estudios recopilados en *Understanding The Lords of the Rings* por Rose Zimbardo y Neil D. Isaac (2004).

En cuanto a la metodología, la literatura comparada ofrece un marco teórico idóneo para el análisis de obras que, aun perteneciendo a épocas y lenguas distintas, dialogan en torno a motivos, estructuras narrativas o imaginarios comunes. Su finalidad, como recuerda Claudio Guillén, consiste en poner en relación dos o varios textos donde, analizando la diversidad, puede llegarse a una convergencia: “[...] El estudio de las literaturas es un intento segundo, una metatentativa, por congregar, descubrir o confrontar las creaciones producidas en los más dispares y dispersos lugares y momentos: lo uno y lo diverso” (Guillén, 1985: 37). La metodología comparatista, en consecuencia, permite trazar un eje interpretativo que conecta la épica clásica, el ciclo artúrico medieval y la obra de J. R. R. Tolkien, mostrando a la vez la persistencia de arquetipos y la singularidad de cada tradición.

² Las traducciones al español que seguimos en este trabajo son: *José de Arimatea* de Lorenzo Sánchez Valverde, *Merlín* de Carlos García Gual, *Ciclo Lanzarote-grial, la búsqueda del Santo Grial y La muerte del rey Arturo* de Carlos Alvar. Para las obras de Chétien de Troyes se han utilizado el *Cligés* de Joaquín Rubio Tovar, *Erec y Enid* de Carlos Alvar, *Yvain el caballero del león* de Isabel de Riquer, *El caballero de la carreta* de Luis Alberto de Cuenca y Carlos Alvar y *Perceval o el cuento del grial* de Martín de Riquer.

El comparatismo muestra cómo un texto adquiere nuevas significaciones cuando se pone en contraste con otros que abordan temáticas, símbolos o estructuras semejantes. Como ha señalado René Wellek, la literatura comparada exige superar lo local y ampliar la visión: “It asks for a widening of perspectives, a suppression of local and provincial sentiments, not easy to achieve” (Wellek y Warren, 1949: 42). Este esfuerzo metodológico es imprescindible para estudiar cómo los modelos del héroe y de la comunidad se configuran en la épica grecolatina, cómo se transforman en el ciclo artúrico y cómo Tolkien los reelabora en el marco de la literatura fantástica-épica del siglo XX.

Ahora bien, conviene distinguir entre diferentes tipos de relación comparatista. René Étiemble (1963) apunta que la literatura comparada puede ocuparse tanto de los *rappports de fait* —relaciones efectivas de influencia o recepción— como de los *rappports d’analogie* —semejanzas sin contacto directo—. En el caso de Tolkien, la relación con la épica clásica y la novela caballeresca medieval constituye un *rapport de fait*, pues su formación filológica y su larga labor académica demuestran un conocimiento profundo de dichas tradiciones. Ello permite justificar metodológicamente que la comparación no se funda en analogías superficiales, sino en relaciones constatables de lectura, reescritura y reelaboración.

La relevancia de este enfoque radica en que ningún texto literario existe aislado. La épica grecolatina, el ciclo artúrico medieval y la narrativa fantástica contemporánea comparten símbolos y estructuras que, al ser examinados comparativamente, revelan la persistencia y transformación de la figura heroica, de los modelos de comunidad y de la concepción del viaje. Así, el comparatismo no solo permite establecer conexiones entre tradiciones alejadas en el tiempo, sino también explicar cómo estas se reconfiguran para responder a las necesidades ideológicas y culturales de cada época. En este sentido, la metodología comparatista constituye la herramienta más adecuada para un estudio que pretende articular la épica clásica, la materia de Bretaña y la obra de Tolkien, situando a este último dentro de una tradición literaria de largo alcance que reelabora el imaginario heroico heredado.

Por tanto, el objetivo de esta investigación es analizar la biografía heroica de la épica, el ciclo artúrico y los personajes de *The Lord of the Rings*, así como los elementos y las fases que la conforman para comprender los rasgos fundamentales de sus

protagonistas y los elementos que permiten identificarlos como héroes. De esta manera, será posible entender qué rasgos de la literatura clásica se mantienen en la obra de Tolkien, cuáles han sido suprimidos y cuáles se han añadido de forma posterior encontrando, además, un punto de convergencia entre los mismos.

Además de la biografía, es importante analizar el ‘viaje’ que realiza el héroe y que lo lleva a conseguir la fama que lo precede. Muchos autores han intentado establecer los pasos que sigue el protagonista en un viaje de aventuras, entre ellos destacan Otto Rank (1919) con *El mito del nacimiento del héroe*, Vladimir Propp (1928) con la *Morfología del cuento* o Lord Raglan (1936) con *El héroe: un estudio en tradición mito y drama*. Además de estas aportaciones, para este análisis de nuestro corpus, ha tenido especial importancia el viaje del héroe de Joseph Campbell (1969) porque propone las fases del viaje heroico de forma delimitada: partida, separación y regreso. Además, cada fase está dividida en distintos sucesos importantes dentro de la aventura, que resultan relevantes para analizar y comparar entre los distintos textos propuestos y permiten entender cómo avanzan los distintos héroes, así como los medios y recursos que cada uno utiliza para afrontar dichas situaciones.

Una vez analizados los elementos heroicos y el viaje que realiza el héroe, resulta pertinente proponer una clasificación tipológica. Dicha clasificación permitirá determinar hasta qué punto es posible inscribir a los héroes épicos, artúricos y de *The Lord of the Rings* en una misma categoría, o bien señalar los aspectos en los que divergen y qué otras categorías se han añadido. Para el análisis del tipo de héroe se han empleado los estudios de los modelos críticos planteados en *Anatomía de la crítica: cuatro ensayos* de Northrop Frye (1957), así como de arquetipos en *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell (1969) y en *El viaje del escritor: las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas* de Christopher Vogler (2002). En el ámbito específico de la obra tolkieniana, se han empleado los estudios “*Frodo and Aragorn: The Concept of the Hero*” de Verlyn Flieger, “*Tolkien: Archetype and Word*” de Patrick Grant y “*Men, Halflings, and Hero-Worship*” de Marion Zimmer Bradley incluidos en los estudios recopilatorios de *Understanding The Lord of the Rings* de Rose Zimbardo y N. Deil Isaac (2004), señalados más arriba. Finalmente, también se han tenido en cuenta para este capítulo los estudios de “*El retorno del héroe en la literatura de Tolkien, el cine de Jackson y la*

cultura de masas: el arquetipo heroico en la saga del Anillo” de Pablo Mato Collazos (2016) y “*Classical Epic in the Works of J.R.R. Tolkien*” de Hanna Parry (2012).

2. LA FIGURA DEL HÉROE

2.1 NACIMIENTO, LINAJE, INFANCIA Y JUVENTUD

La llegada al mundo del héroe no es, en casi ninguno de los casos, un nacimiento fortuito. Su existencia, conocida y presagiada, se encuentra ligada a una tarea que solo está en su mano terminar y que, a su vez, ha de finalizar de manera gloriosa. Por ello, su nacimiento, infancia y madurez son interrumpidos constantemente por acontecimientos y sucesos inusuales que forjan su camino hasta llevarlo a las puertas de la aventura que le está consagrada. Por tanto, es necesario no solo hablar de la hazaña del héroe en sí, sino también de su linaje, su niñez y su vida en el mundo ordinario antes del inicio de la aventura heroica.

2.1.1 Ascendencia divina

El héroe épico es el resultado de la unión entre un mortal y una deidad, el primero, le otorga una vida dentro de los parámetros de la vida mortal, mientras que el segundo lo dota de habilidades extraordinarias y le concede una conexión con el mundo divino (Bowra, 1952: 94-95; Miller, 2000: 70-73). Por estos motivos, el héroe es incapaz de acceder al mundo celestial por su condición semidivina, pero tampoco tiene un desarrollo ordinario como un ser humano; esta particularidad lo convierte en una especie de puente entre el mundo de los dioses y el de los mortales.

Tal como explica Gregory Nagy (1979), en la *Iliada*, Aquiles es hijo de la diosa Tetis y el mortal Peleo:

αὐτὰρ ὁ μήνιε νηυσὶ παρήμενος ὦκυ πόροισι
διογενῆς Πηληϊὸς υἱὸς πόδας ὠκὺς Ἀχιλλεύς:

Velaba su cólera sentado junto a las naves, de veloz curso,
el hijo de Peleo, descendiente de Zeus, Aquiles, de pies ligeros (*Il. I*, 488-489).

οὐ μὰν οὐδ' Ἀχιλλεύς Θετίδος πάϊς ἠῦκόμοιο
μάρναται, ἀλλ' ἐπὶ νηυσὶ χόλον θυμαλγέα πέσσει.

Aquiles, el hijo de Tetis, de hermosos cabellos, no está
en liza, sino en las naves rumiando la ira, que corroe el alma (*Il. IV*, 511-512).

En el caso de Odiseo, aunque ninguno de sus padres es un dios, mantiene también una relación sanguínea con el mundo divino; al menos, en la tradición homérica, es hijo de Laertes, rey de Ítaca, y Anticlea, hija de Autólico quien, a su vez, es hijo del dios Hermes. Otras fuentes sitúan a Odiseo como hijo de Sísifo, descendiente de Eolo y Enareta (García Gual, 2008: 11). En cualquiera de los casos, pertenece a un linaje conectado con los dioses. En la *Eneida*, Eneas, también comparte este linaje híbrido: es hijo de Anquises y la diosa Venus.

En los en los relatos caballerescos y épicas medievales, el héroe parece haber perdido esa conexión con lo divino. Sin embargo, conserva un estatus superior, pues, si bien, su nacimiento no es fruto de un dios y un mortal, siempre aparece relacionado con una familia de linaje sobresaliente o conectada con sucesos y aventuras maravillosas. Los héroes de estos relatos son, generalmente, reyes o príncipes y al padre del héroe se le suele otorgar, además, un estatus de guerrero cuyas hazañas son conocidas dentro y fuera del reino donde se desenvuelve el héroe; dicha fama no solo integra al héroe dentro del linaje excepcional, sino que también proporciona ciertas expectativas sobre su forma de actuar en el futuro (Sales Dasí, 2004: 20-21). No obstante, como apunta José M^a. García Marín (1998), bajo la perspectiva bajomedieval cristiana, todo poder está en Dios, por tanto, el rey es su representante en la tierra y actúa en su nombre. Por ello, aunque el caballero no mantiene una relación directa con la divinidad, alguno de ellos, como el caso del rey Arturo, guarda un vínculo simbólico con esta. Al igual que en la épica, acaba siendo visto como un intermediario entre el mundo divino y el terrestre. En los relatos artúricos, el Dios cristiano elige al rey Arturo entre todos los hombres y ordena, a través de uno de sus servidores, un santo hombre, que solo aquel que saque la espada de la piedra que él mismo hace aparecer de la nada, será el elegido para ocupar el trono:

Et sour cel perron avoit en mi lieu [une englume de fier] largement demi pié (de fier) haute. Et parmi cel[e] englume ot une espee ferue desc'au heut. Et quant cil le virent qui premiers estoient issu dou moustier, si en orent moult grant mierveille et vinrent arriere au moustier, si le disent au peule. Et quant li preudom qui cantoit la messe qui i estoit l'oi, li archeveques de ogres l'oi, si prist l'iaue benoite et tous les saintuaires, si vint la tout Avant et puis li autre après, et esgarderent moult le Pierre et vi(n)rent l'espee en mi lieu et jeterent de l'iaue benoite sus. Los esgarda li [arche]vesques et vit lettres d'or qui estoient a[u pomel de] l'espee, si les liut, et dosoient que cil qui osteroit cele espee, il seroit rois de la terre par l'ecetion Jhesicrist (*Merlin*:135).

En medio de la piedra había un yunque de hierro de más de medio pie de alto y en medio del yunque había clavada una espada

que lo atravesaba llegando a la misma piedra. Cuando vieron esto los que salían de la iglesia, se admiraron y corrieron a decírselo al arzobispo. Al oírlo, este tomó agua bendita, fue a la piedra y le echó el agua por encima. Luego, se inclinó y vio que en la piedra había letras de oro, y las leyó. Las letras decían que quien sacara la espada sería rey de la tierra por decisión de Jesucristo.

En el caso de *The Lord of the Rings*, ni los orígenes ni el nacimiento de ninguno de los héroes parecen tener, a primera vista, nada de peculiar. La mayoría de los datos familiares y del linaje de estos personajes no aparece insertados en la historia de la destrucción del Anillo Único de Poder³. No obstante, al remitirnos a otras obras de Tolkien —como *The Silmarillion*, *The Hobbit* o *Unfinished Tales of Númenor and Middle-Earth*— se hallan diversos datos sobre los ancestros de estos personajes, así como referencias a su participación en acontecimientos relevantes del pasado.

La figura heroica más destacada dentro de *The Lord of the Rings* es la de Frodo Baggins, puesto que es el encargado de destruir el Anillo que salvará a todos. Las circunstancias de su nacimiento son desconocidas, pero gran parte de la información que concierne a su linaje familiar está documentada en *The Hobbit*. En esta historia se cuenta que la familia de Frodo es protagonista de una serie de hazañas admiradas por la comunidad de los hobbits. Además, según ciertas leyendas, uno de sus ancestros se unió en matrimonio con un hada, estableciendo un vínculo lejano entre el héroe y el mundo feérico: “It was often said (in other families) that long ago one of the Took ancestors must have taken a fairy wife” (Tolkien, 2002: 30). Aunque este hecho no relaciona a Frodo con lo divino o con la nobleza, sí los conecta con lo fantástico y lo extraordinario, al menos, dentro de la comunidad a la que pertenece. Por otro lado, estas leyendas y rumores le granjean a la familia de Frodo, con el paso del tiempo, estatus social y respeto. Esto último puede entenderse como una posición privilegiada o, por lo menos, de superioridad con respecto a otras familias.

Por parte de su madre, sabemos que el bisabuelo de Frodo, Gerontius Took, habría sido patriarca en Hobbiton años atrás, hecho que vincula a la familia con el ejercicio de

³ A partir de este momento, cada vez que se utilice el término ‘Anillo’ con mayúscula, se hará referencia exclusiva al Anillo Único de Poder, denominación que lo distingue de los otros veinte anillos forjados en *Middle-earth*.

la autoridad, lo que remite, de nuevo, a un estatus familiar fuera de lo ordinario. Además, es esta rama de la familia la que mantenía un vínculo con el mundo feérico, razón por la cual los miembros de este clan poseen cierta inclinación aventurera y algunos de ellos habrían desaparecido de forma casi mágica sin que nadie supiera a dónde fueron ni cómo. Aunque los mismos hobbits consideran esto una leyenda y un rumor sin verificar, están de acuerdo en que los Baggins tenían una naturaleza inusual que se apartaba de la norma y el carácter del resto de los hobbits: “There was still something not entirely hobbit like about them” (Tolkien, 2002: 30).

Dentro de sus parientes conocidos, cabe resaltar la figura de Bilbo Baggins, protagonista de *The Hobbit*, que no solo es su tío materno, sino que hace las veces de figura paterna, pues es quien educa a Frodo tras la muerte de sus padres. Bilbo rompe varias veces las leyes de la comunidad de Hobbinton, que desapruueba la incursión en grandes hazañas y, en cambio, valoran la tranquilidad y el desinterés por la aventura; sin embargo, estas le ganan fama, respeto y riquezas. Bilbo es el primero en ir más allá de los límites de *The Shire*, cosa ya admirable para un hobbit, y junto a un grupo de enanos y el mago Gandalf se embarca en una aventura para recuperar el reino perdido de Erebor. Tras este suceso, Bilbo Baggins comienza a ser reconocido como un personaje que actúa de forma inesperada, además, la riqueza que acumula en su viaje lo convierte en el hobbit más rico de todos. Será el Anillo que encuentra en uno de sus viajes y que le deja en herencia años después a su sobrino Frodo lo que desencadena la aventura que se desarrolla en *The Lord of the Rings*.

Teniendo en cuenta sus antecedentes familiares, Frodo no puede ser considerado un hobbit común. Dentro de su ascendencia, existen historias —algunos rumores y otras verídicas— y personajes que lo hacen diferente al resto de la comunidad y, por tanto, lo colocan dentro de un nivel donde no es un hobbit del todo, porque tiene inclinaciones por naturaleza que van en contra de las normas de su comunidad, pero tampoco está al nivel de los dioses u otras criaturas que, en un principio, tienen mucho más poder que él.

En cuanto a Aragorn, su nacimiento tampoco está marcado por ninguna situación o acontecimiento extraordinario. Sin embargo, gran parte de la historia de su familia se encuentra en *The Silmarillion*. A partir de estas historias es posible indagar en su linaje

familiar el cual se remonta a figuras míticas de la creación de *Middle-earth* y permite establecer un vínculo entre el héroe y el creador y padre de todo, Erú Ilúvatar.

Erú Ilúvatar es un ser divino y principio de todo. De su pensamiento nacen los Ainur, seres celestiales poderosos que, en algún momento, deciden bajar a Æa, es decir, el mundo creado por Ilúvatar. Estos Ainur ayudan a su padre a moldear y completar la creación del mundo, pero también se convierten en los guías de las razas concebidas por Erú: los hombres y los elfos. Los Ainur se dividían en dos grupos, los Valar, con la capacidad de crear y moldear la creación del padre, y los Maiar, de menor jerarquía, que servían a los primeros; a este último grupo pertenece un personaje llamado Melian.

Melian, hijo del pensamiento de Erú, tras un tiempo de servir en Æa y del despertar de la primera raza, los elfos, se enamora de una de estas creaciones, Elwë. Esta, por su parte, pertenece a la raza de los Eldar, que son los más hermosos de los elfos y los primeros en ser despertados por Ilúvatar. Además, es la jefa, junto a su hermano, de los elfos que habitaban cerca del mar, y una de las afortunadas en ser invitada por el valar Oromë para habitar Valinor, un reino creado por los propios Valar cuya descripción se acerca al paraíso. De la unión entre Melian y Elwë desciende Luthien, una medio elfa muy hermosa que, en contra de las tradiciones de su raza, se desposa con un hombre, Beren, cuya historia de amor es de suma importancia en la historia de *Middle-Earth* ya que ambos se ven envueltos en la recuperación de los Silmarils, unas joyas causantes de la perdición y salvación de muchos. Del amor de ambos, Beren y Luthien, nace Dior el hermoso y, de este, Elwing, quien se desposa con Eärendil. El matrimonio entre estos dos últimos tiene como frutos a los gemelos Elrond y Elros quienes, al ser descendientes de elfos y hombres, se les permite decidir a qué raza pertenecer, Elrond decide vivir una vida de elfo, mientras que Elros decide pasar su vida como hombre.

Elros va a tener una prolongada descendencia de reyes, señores y caballeros, entre los que cabe destacar a Amandil, quien huye con su familia al norte para escapar de las primeras devastaciones de Sauron, su hijo, Elendil quien crea 'La última Alianza de Hombres y Elfos' y decide marchar contra Mordor para detener el avance de Sauron por el continente y su nieto, Isildur quien, en una de las batallas contra Sauron, le corta el dedo y obtiene el Anillo Único de Poder que no destruye, sino que pierde en un río tras ser asesinado. Gollum encontrará el Anillo en ese mismo río años después, siendo robado

luego en el Lago subterráneo por Bilbo y dejado en herencia a Frodo. La descendencia de Isildur continuará hasta acabar en Aragorn II, último sobreviviente de su familia a quien se le supone la legitimidad de la capitania de los Montaraces del Norte y del reino de Gondor y Arnor quienes se encuentran desunificados y sin monarca.

Hay que apuntar que esta ascendencia híbrida entre hombres y elfos, le otorga un poder curativo por parte de los elfos que solo puede pertenecer al linaje de esta familia y que se recuerda en las Casas de Curación en la batalla final: “The hands of the King are hands of healing, dear friends” (Tolkien, 2008c, p. 1266). Será esta habilidad especial por la que será reconocido como el heredero legítimo y que lo deja en una condición parecida a la del héroe épico clásico, entre un humano normal, pero con habilidades que lo acercan a los dioses sin llegar a serlo

Es indiscutible que la estirpe a la que pertenece Aragorn es excepcional. Sus antepasados mantienen una conexión con la autoridad de un pueblo, por lo que se enmarcan en un estatus superior a los habitantes ordinarios, pero también realizan hazañas concretas en puntos clave de la historia por lo que también son recordados. Asimismo, cabe destacar que, aunque sea una línea muy lejana en el tiempo, Aragorn es hasta cierto punto descendiente directo de Ilúvatar, por parte del maiar Melian.

Más difícil resulta analizar el origen de Gandalf. Sabemos que es un mago, al menos eso consideran él y otros personajes, y posee poderes que sobrepasan la de otras razas, pero que no llega nunca a rebasar el poder de los Valar o del mismísimo Erú Ilúvatar. Sin embargo, no se muestra ni como líder de otros de su misma raza, ni tampoco se considera a sí mismo como el más fuerte. Lo poco que sabemos del origen de Gandalf se cuenta en *The Silmarillion* y en *Unfinished Tales of Númenor and Middle-Earth*. En ambos compendios de relatos, se hace referencia a la creación de Gandalf como un maiar, más tarde, convertido en Istari. Estos últimos eran un grupo especial de maiar enviados por los Valar para ayudar en *Middle-earth* en la guerra contra Sauron y la destrucción del Anillo Único de Poder. Por deducción, podemos pensar que sería un hijo del pensamiento de Ilúvatar y uno de los personajes más cercanos a la divinidad. Esta posición entre lo terrenal y lo divino vuelve a recordar la posición híbrida del héroe.

El héroe menos extraordinario por nacimiento y linaje es Sam Gamgee. No sabemos nada de las circunstancias en que llegó al mundo ni en las que creció, solo que nace en una familia de hobbits ordinarios y no encontramos nada dentro de su linaje que merezca ninguna mención, salvo que su padre había servido como jardinero a Bilbo, como Sam lo hará con Frodo.

La ascendencia divina se configura como un elemento imprescindible en la biografía heroica del héroe épico. Este elemento se pierde en el ciclo artúrico, el caballero ya no pertenece a una raza divina, aunque su familia mantiene el estatus de autoridad y superioridad, respecto a otras; en algunos casos, como el rey Arturo, el vínculo divino se da a través de la designación de una misión, aunque el héroe no está emparentado con este ser superior. La obra de Tolkien mantiene ambos elementos —tanto el parentesco divino como el estatus de autoridad—, aunque menos explícitos; es posible encontrar seres del mundo divino o sobrenatural en árbol genealógico de algunos héroes, como el caso de Frodo y Aragorn, o más directo si hablamos de Gandalf. Asimismo, el estatus de autoridad lo vemos reflejado en familias como los Baggins y, por supuesto, la familia de Aragorn.

2.1.2 Separación

Las circunstancias inusuales del nacimiento del héroe no son lo único relevante durante sus primeros años de vida. Generalmente, su infancia estará rodeada de una serie de eventos que van a forjar su carácter heroico. Según Maurice C. Bowra (1952) y Martin L. West (2007), tras su nacimiento, el héroe será separado de sus progenitores, lo que acelera su maduración y da espacio para que desarrolle sus habilidades sobrehumanas a una temprana edad. Este distanciamiento de la familia es el primer paso del cuento maravilloso establecido por Vladimir Propp (2001), también señalado por Otto Rank (1981). La separación se produce por diferentes motivos: los padres deciden partir del hogar, ya sea porque existe una responsabilidad mayor que los obliga a salir o por muerte, en algunos casos, es el propio héroe quien se aleja; algunos otros motivos apuntan a la suplantación de la identidad del héroe, donde un familiar cercano toma el lugar que le corresponde al héroe y, luego, este es enviado lejos para demostrar su valor o una profecía amenaza la vida del héroe, por lo que debe ser ocultado para proteger su vida.

Dentro de la tradición épica, tanto en la *Iliada*, como en la *Odisea* y la *Eneida*, el héroe sufre una separación del hogar, aunque solo Aquiles y Odiseo se separan de su padre, este último, incluso, logra reencontrarse con él. Sin embargo, la relación entre padre e hijo, del héroe con su descendencia, no muestra este patrón, sino que se desarrolla como una relación paternofamiliar de apoyo mutuo, como Odiseo-Telémaco y Eneas-Ascanio.

La separación del padre e hijo se debe a que el padre del héroe, como héroe mismo, no puede tener una descendencia inferior a su poder, pero tampoco convivir con alguien superior a él. En muchas historias, si llegasen a encontrarse, uno de los dos ha de morir, convirtiéndose el hijo en la perdición del padre, la mayoría de las veces, sin saber la relación que hay entre ellos, como sucede, por ejemplo, en versiones posteriores de la vida de Odiseo, donde su hijo con Calipso, Telógono, le da muerte (West, 2007: 440-442, Miller, 2000: 88-92). Al menos, dentro de la *Iliada*, la relación padre e hijo no parece ser tan drástica, Pirro, por ejemplo, no alcanza a convivir con su padre Aquiles, pero sus acciones en la toma de la ciudad de Troya se ven movidas por la grandeza de las de su padre. En el caso de Odiseo y Telémaco no existe una relación violenta ni de competencia. El reencuentro entre ambos muestra un profundo vínculo afectivo:

[...] Τηλέμαχος δὲ
 ἀμφιχυθεὶς πατέρ' ἐσθλὸν ὀδύρετο, δάκρυα λείβων,
 ἀμφοτέρωσι δὲ τοῖσιν ὑφ' ἴμερος ὄρτο γόοιο: 215
 κλαῖον δὲ λιγέως, ἀδινώτερον ἢ τ' οἰωνοί,
 φῆναι ἢ αἰγυπιοὶ γαμψώνυχες, οἷσί τε τέκνα
 ἀγρόται ἐξείλοντο πάρος πετεηνὰ γενέσθαι:
 ὣς ἄρα τοί γ' ἐλεεινὸν ὑπ' ὀφρύσι δάκρυον εἶβον.

Telémaco se abrazó a su padre y gemía y vertía lágrimas. A ambos les inundó el deseo de llanto. Lloraban estrepitosamente te, de modo más agudo que las aves, águilas o buitres de corvas garras, a los que los campesinos les han arrebatado las crías antes de que pudieran usar sus alas; así entonces ellos, desde sus cejas, derramaban el llanto (*Od.* XVI, 213-219).

Telémaco se abrazó a su padre y gemía y vertía lágrimas. A ambos les inundó el deseo de llanto. Lloraban estrepitosamente te, de modo más agudo que las aves, águilas o buitres de corvas garras, a los que los campesinos les han arrebatado las crías antes de que pudieran usar sus alas; así entonces ellos, desde sus cejas, derramaban el llanto (*Od.* XVI, 213-219). Frente a este patrón mítico, Eneas tiene una relación continua con

Ascanio. Su hijo es uno de los troyanos que se salva en medio de la invasión de los griegos para buscar el territorio prometido por los dioses, donde se fundará la nueva Troya (Casanueva Reyes, 2011:31). Asimismo, como apunta Laura López de Vega (1998), Ascanio juega un papel importante en la fundación de Roma; será él quien tome posesión de los ejércitos tras la muerte de su padre y, además, juegue un papel importante en la formación del pueblo de Roma.

En el caso de la leyenda artúrica, el padre casi siempre se haya ausente, por lo que se cumple el elemento de la separación del héroe desde la más tierna infancia. En la mayoría de los casos el padre ha muerto, como en el caso de Perceval, mientras que, en otros casos, el padre no se encuentra presente porque ni siquiera conoce la existencia de su hijo; la separación casi siempre se produce de la madre, quien es la que ha cuidado al caballero hasta que este debe partir (Sales Dasí, 2004: 22).

Aunque la mayoría de los caballeros no se reencuentra con sus progenitores, cabe señalar dos encuentros entre padre e hijo porque resultan relevantes dentro de las historias del ciclo artúrico. En primer lugar, tenemos el encuentro entre Galaz y su padre, Lanzarote; entre ellos no llega a existir ningún tipo de vínculo o acercamiento, pero es el momento clave para el acto de expiación del pecado Lanzarote, así como para la conversión de Galaz en caballero que iniciará la aventura de la búsqueda del grail (Cherewatuk, 2001: 53-55). El segundo momento clave entre padre e hijo es el encuentro del rey Arturo con su hijo, Mordred, fruto de una relación incestuosa. Según Michell Austin Philips (2012), el encuentro explora los fallos del propio rey, pero también sirve como una expiación de este, aunque a través de la destrucción. Sería el único caso en que el encuentro padre e hijo supone una relación tensa así como la muerte de uno u otro tal como se señala en los patrones míticos, en este caso, ambos mueren, el hijo por ser fruto del pecado y el padre por ser el autor del mismo.

Dentro de la obra de Tolkien también encontramos el motivo de la separación. Frodo se nos presenta como un niño huérfano, pues a lo largo de su vida experimenta sucesivas separaciones de sus figuras parentales (Whitaker, 2009: 26). Por un lado, la muerte de sus padres a sus doce años lo aleja de la vida tranquila y pacífica de un hobbit corriente. Bajo la custodia de su tío Bilbo, que entonces ya es un viajero consumado, aprende a pensar de forma distinta y despierta en él la inclinación a la aventura, además,

el Anillo que este le deja de herencia lo aleja del mundo ordinario. Bilbo, quien hasta ahora se ha convertido en su segunda figura paterna, lo abandona a una edad temprana:

Frodo was waiting on the step, smiling, but looking rather tired and worried. He welcomed all the callers, but he had not much more to say than before. His reply to all inquiries was simply this: 'Mr. Bilbo Baggins has gone away; as far as I know, for good.' Some of the visitors he invited to come inside, as Bilbo had left 'messages' for them (Tolkien, 2008a: 48).

La separación de Bilbo es, incluso, necesaria. Según Martin L. West (2007), como hemos dicho anteriormente, el héroe no debe convivir en el mismo espacio y tiempo que su hijo, por tanto, la desaparición de Bilbo, que ha sido el héroe y protagonista de la historia anterior, *The Hobbit*, es necesaria. Su sobrino, protagonista de la nueva aventura, no puede ser inferior en grandeza, pero tampoco sobrepasarlo en hazañas mientras este siga en escena. No obstante, resulta llamativo que en el Concilio de Elrond, Bilbo vuelve a aparecer y se ofrece para llevar el Anillo a Mordor; el resto de los personajes lo obligan a salir de escena mientras que Bilbo reconoce que la aventura no está hecha ya para él: "Still, I don't suppose I have the strength or luck left to deal with the Ring. It has grown, and I have not" (Tolkien, 2008a: 352). En este momento, es reemplazado por Frodo, sin que se llegue a desvalorizar la aportación de su predecesor a la aventura. Además, la llegada del nuevo héroe presagia, también, el final de la vida de Bilbo que ha llegado a una edad muy avanzada y que, al final de la historia, parte también a las Tierras Imperecederas.

La vida de Aragorn también se ve marcada por la separación del hogar. Su padre, Arathorn, es asesinado cuando este apenas tenía dos años y su madre, en lugar de llevarlo consigo, lo abandona. Este hecho es destacable, puesto que, según apunta Dean A. Miller (2000), pocas veces es la madre quien abandona al niño. Generalmente, se le es arrebatado o muere; la separación de la madre por abandono se presenta como cierta anomalía y es poco frecuente. Así, Aragorn queda al cuidado de uno de los parientes de su padre, el medio elfo Elrond, quien no solo va a cuidar del niño como uno más de sus hijos, sino que además va a ocultarle su nombre, su linaje y lo mantiene lejos de la guerra:

But Aragorn was only two years old when Arathorn went riding against the Orcs with the sons of Elrond, and he was slain by an orc-arrow that pierced his eye; and so he proved indeed short-lived for one of his race, being but sixty years old when he fell.

‘Then Aragorn, being now the Heir of Isildur, was taken with his mother to dwell in the house of Elrond; and Elrond took the place of his father and came to love him as a son of his own. But he was called Estel, that is ‘‘Hope’’, and his true name and lineage were kept secret at the bidding of Elrond; for the Wise then knew that the Enemy was seeking to discover the Heir of Isildur, if any remained upon earth (Tolkien, 2008c: 1386).

Respecto a los dos héroes restantes, Gandalf no tiene una separación como tal, pero podemos entender su partida del servicio de los Valar como un alejamiento de lo que debería ser su hogar ubicándolo en un mundo que, en principio, no le pertenece ni está destinado a él. Sin embargo, esta experiencia en el *Middle-earth*, lo forja con habilidades, conocimientos y costumbres distintas a los de su verdadera estirpe

Samwise Gamgee no cuenta con un alejamiento paternal. No obstante, hay algunas separaciones que podríamos analizar como un tipo de abandono que lo forja para introducirse en su propio camino heroico. A simple vista, este hobbit tiene una vida perfecta y corriente, hasta el inicio de la ventura de Frodo, a quien se ve obligado a acompañar por mandato de Gandalf, y que produce la primera separación del hogar y el héroe.

La salida de *The Shire* puede considerarse un primer alejamiento, pues es la primera vez que se aleja del hogar y, por tanto, de todo lo familiar (Pérez Castillo, 1992: 210). A lo largo de la historia, se producen otras separaciones: la partida de la Compañía del Anillo de casa de Elrond, el intento de abandono por parte de Frodo en *Great River* e, incluso, en las puertas de Mordor donde Frodo le pide a Sam que abandone el camino. La verdadera separación, y la más importante, ocurre en el último capítulo del segundo libro, *The choises of Master Samwise*, cuando, creyendo que Frodo, a quien considera su señor y familia, ha muerto envenado por Shelob, toma la decisión de terminar la aventura por sí mismo, en solitario (Kesti, 2007: 51). Hasta este momento, Sam había desempeñado el papel de amigo y escudero del héroe, sin embargo, ante la desaparición del héroe principal, el rol se desplaza a su persona y los elementos de las primeras etapas del héroe comienzan a manifestarse en este personaje; la primera de ellas, como hemos estado hablando: la separación de la familia.

En resumen, la separación del héroe de sus padres en la épica se configura como un hito crucial dentro de la estructura de su biografía heroica. Aquiles y Odiseo atraviesan un periodo de separación al inicio de sus historias; no obstante, solo Odiseo experimenta

finalmente el reencuentro. Además, las relaciones entre padre e hijo aparecen más desarrolladas entre el héroe y su hijo, quien en algunas ocasiones ayuda en las tareas heroicas del padre, como Telémaco, mientras que en otra las hereda, como Ascanio y Pirro. En los libros de caballería es frecuente la ausencia del padre y la separación está referida sobre todo a la rotura de vínculos con la madre.

La separación del hogar también está presente en la obra de Tolkien, algunas veces se relaciona con los padres o las figuras paternas, como el caso de Frodo y Aragorn, pero en otras, este abandono del hogar se refiere más al abandono del lugar en sí que a la familia, como en el caso de Gandalf y Sam. Asimismo, las relaciones de familia se ven alteradas, mientras que en la tradición clásica está referida a los padre y a los hijos, en *The Lord of the Rings*, la familia se compone de los grupos que los mismos personajes van construyendo por el camino, un claro ejemplo es la relación entre Frodo-Sam, cuya separación, aunque no se trata de parientes consanguíneos, cumple la misma función que la separación paternofilial clásica.

2.1.3 Familia de acogida

El hecho de que el héroe se mantenga alejado de sus progenitores no significa que esté despojado de una familia o de un guía a lo largo de su infancia. Tras la separación, se produce un acogimiento por parte de una tercera persona —a veces, incluso, un animal—, que hará las veces de figura paterna, protegerá al héroe hasta que pueda valerse por sí mismo y se hará cargo de su educación, tanto en las armas, como en todo lo demás hasta que el héroe pueda regresar y ser reintegrado en su verdadera familia y sociedad (Miller, 2000: 95, West, 2007: 427).

Dean A. Miller (2000) señala, además, que la separación del padre lleva a otro motivo literario: a falta de un progenitor masculino, el héroe construye una relación paterno filial con el hermano de alguno de sus padres, su tío, que, también desprovisto de hijos y herederos, ve en el héroe un sucesor legítimo en quien vuelca sus cuidados, conocimientos, riquezas y linaje. Al tío materno se le asigna un papel positivo en la vida del héroe, mientras que al hermano del padre se le asocia con un papel negativo y, en muchas ocasiones, este último reemplaza al propio padre, desplazándose hacia su persona el enfrentamiento que debía haberse producido con el progenitor.

Dentro de la tradición épica, existen varios ejemplos de figuras paternas o, al menos, de mentores. Uno de los más famosos y conocidos es Quirón, quien habría de educar a innumerables héroes, entre ellos Aquiles y Eneas. En Ítaca, esta figura la encarna Mentor, quien es la diosa Atenea disfrazada, pero también otras figuras como Néstor, que ya aparece en la *Iliada* desempeñando el mismo rol. Puesto que más adelante dedicaremos un tema a la figura del guía dentro de la biografía heroica, encarnadas también por Néstor y Mentor, nos limitaremos solo a señalarlos aquí.

En la leyenda artúrica, pueden apuntarse dos padres de acogida: sir Héctor y la Dama del Lago. Por un lado, sir Héctor, a petición de Merlín, cuida al rey Arturo como hijo propio hasta su ascenso al trono; su esposa, que acababa de tener un hijo, Keu, amamanta a Arturo en lugar de su propio hijo y este crece como un hijo más de la familia. Por otro lado, cuando los padres de Lanzarote mueren, es secuestrado por la Dama del Lago, quien asume el papel de madre, protectora y guardiana del caballero e, incluso, lo instruye en los conocimientos sobre la caballería (Chora, 2009: 1022; Ewoldt, 2011: 22; Senko, 2012: 365-367).

Las relaciones familiares con la figura del tío, el hermano de la madre o del padre, tal como señalaba Dean A. Miller (2000), son bastante frecuentes dentro de la leyenda artúrica: Perceval y el Rico Rey Pescador, Arturo y su sobrino Sir Galván, incluso el mismo rey Arturo y Mordred, que no deja de ser su sobrino al mismo tiempo que su hijo. Cabe señalar también la relación entre Tristán y su tío, pues son la confianza de este en su sobrino y el enamoramiento del caballero por la esposa de este, Isolda, el punto de partida de la historia.

Dentro de la obra de *The Lord of the Rings*, el patrón de la familia de acogida junto al tópico de la relación tío-sobrino se ve con claridad en el vínculo entre Bilbo-Frodo y Elrond-Aragorn. En ambos casos, el tío se presenta como una figura positiva y entrañable para el héroe. Verlyn Flieger (2004) señala la importancia de la relación tío-sobrino en las narraciones heroicas medievales. Según la tradición, el tío, casi siempre hermano de la madre, inicia una aventura por la que es herido y que deja a medias, como en el caso del Rico Rey Pescador; dicha aventura debe ser acabada por su sobrino, tal como intenta hacer Perceval. En este sentido, la elección de la relación entre Frodo y Bilbo no sería fortuita. Bilbo, que ha robado el Anillo Único de Poder, despierta los deseos del enemigo

por recuperar el objeto, obligando a su sobrino, Frodo, a terminar la aventura que el habría iniciado de forma ingenua. No obstante, como señala Thomas Honegger (2020), Tolkien invierte el patrón del árbol genealógico y, en este caso, es el tío por parte de la familia paterna quien lleva a cabo el cometido.

En el caso de Elrond- Aragorn, el parentesco se haya mucho más alejado debido a la larga descendencia de Elros, hermano de Elrond y antepasado del propio Aragorn. No obstante, la relación que mantienen ambos recuerda en ciertos aspectos al patrón filial del que estamos hablando. En los apéndices de la obra, se afirma que Elrond cuidó y amó a Aragorn como su propio hijo, cumpliendo, además, con todos los elementos relacionados con esta figura (Veugen, 2005: 177):

‘Then Aragorn, being now the Heir of Isildur, was taken with his mother to dwell in the house of Elrond; and Elrond took the place of his father and came to love him as a son of his own. But he was called Estel, that is “Hope”, and his true name and lineage were kept secret at the bidding of Elrond; for the Wise then knew that the Enemy was seeking to discover the Heir of Isildur, if any remained upon earth (Tolkien, 2008c: 1386).

En el caso de Gandalf no hay una figura de acogida en su caso, pero es recibido como amigo entrañable en varios pueblos que lo aceptan como uno más y le cambian el nombre creando así, distintas identidades para él. Asimismo, ocurre con Sam, no hay una familia de acogida en su caso, aunque, como hemos dicho anteriormente, puede hablarse de una relación familiar cuando se trata del vínculo que mantiene con Frodo.

La familia de acogida se convierte en otro elemento importante dentro de la biografía del héroe. La figura del padre de acogida puede ser encarnada por un mentor, como en la épica, mientras que en los libros de caballería por una persona aleatoria que decide hacerse cargo del niño por una petición, como sir Héctor, o por otro tipo de circunstancias, como Lanzarote y la Dama del Lago. Asimismo, el rol de figura paterna adoptiva, al menos en varios episodios del ciclo artúrico y en la obra de Tolkien, es desempeñada por el tío del héroe, en la tradición clásica es familiar materno, mientras que Tolkien lo desplaza al familiar paterno.

2.1.4 Marca del héroe.

Como consecuencia del distanciamiento de su familia de sangre, el héroe, una vez que regresa, debe demostrar que es un legítimo integrante de esta. En estos casos se

emplea de forma frecuente una marca de nacimiento que uno de sus padres o alguien cercano que lo conoció siendo un recién nacido señala y reconoce en el héroe como una marca identitaria. Esta marca, que puede ser de todo tipo, permitirá la reincorporación del héroe a la familia que le corresponde (Sales Dasí, 2004: 22-23, West, 2007: 427).

Dentro de la tradición épica, encontramos este tipo de recurso en la *Odisea*. La marca del héroe, en este caso, es una cicatriz que se había hecho de joven en el tobillo por culpa de un jabalí, sirve como medio para que el héroe sea reconocido por los suyos. Además, como señala Karen Andrea Garrote (2009), la historia de la cicatriz también funciona como medio para que los demás, en este caso Euriclea y Penélope, rememoren, a través de los recuerdos, a los suyos. Cuando Odiseo regresa a Ítaca, es reconocido por Euriclea y, posteriormente, por su esposa gracias a esta marca:

τὴν γρηῦς χεῖρεςσι καταπρηνέσσι λαβοῦσα
 γνῶ ῥ' ἐπιμασσαμένη, πόδα δὲ προέηκε φέρεσθαι:
 ἐν δὲ λέβητι πέσε κνήμη, κανάχησε δὲ χαλκός,
 ἄψ δ' ἐτέρωσ' ἐκλίθη: τὸ δ' ἐπὶ χθονὸς ἐξέχυθ' ὕδωρ. 470
 τὴν δ' ἄμα χάρμα καὶ ἄλγος ἔλε φρένα, τὼ δέ οἱ ὄσσε
 δακρυόφι πλησθεν, θαλερὴ δέ οἱ ἔσχετο φωνή.
 ἀψαμένη δὲ γενεῖου Ὀδυσσῆα προσέειπεν:
 ἦ μάλ' Ὀδυσσεύς ἐσσι, φίλον τέκος: οὐδέ σ' ἐγὼ γε
 πρὶν ἔγνω, πρὶν πάντα ἄνακτ' ἐμὸν ἀμφοφάσθαι. 475

Al tantear la cicatriz con las palmas de sus manos la vieja la reconoció al tacto, y soltó el pie que alzaba. Cayó en la jofaina la pierna y, resonó el bronce, se tumbó, por un lado, y el agua se vertió en el suelo. En su mente brotaron a la par el gozo y la pena, los ojos se le colmaron de lágrimas y se le quebró la clara voz. Y agarrando de la barba a Odiseo, le dijo: «Sí, de verdad tú eres Odiseo, querido hijo. Al principio no te reconocí, hasta tocarte del todo, mi señor» (*Od.* XIX, 467-475).

En cuanto a los libros de caballería, el héroe suele tener una marca en algún lado de su cuerpo que sus padres identifican el día de su nacimiento antes de ser arrebatado. Posteriormente, cuando tiene lugar la anagnórisis del héroe, esta marca es la que permite que sea reconocido por los suyos (Sales Dasí, 2004: 22-23). Dentro del ciclo artúrico, no encontramos ningún tipo de marcas corporal, como en la épica, que permita reconocer al héroe, esta identificación está generalmente ligada a proezas destinadas a un caballero en particular; sirva como ejemplo la espada en la piedra que solo puede retirar Arturo o el Asiento Peligroso, cuyo uso queda restringido a Galaz. A través de estos hechos, los miembros de la corte reconocen a un caballero como el destinado a una grandeza concreta.

De la misma manera, sirven como marca identitaria las armas y los símbolos de estas, de las cuales hablaremos en profundidad más tarde.

En *The Lord of the Rings* no encontramos muchos ejemplos de la marca del héroe. Solo el caso de Aragorn hay una especie de don curativo, pero no una marca, por el que puede ser reconocido como heredero de Isildur; además de esto, los objetos relacionados con su familia, que le son devueltos, podrían ser considerados como medios para su reconocimiento.

El don de la sanación por parte de la familia real no parece un elemento casual dentro de la narración de Tolkien. Judy Ann Ford (2009), Robin Anne Reid (2009) y Lucas Elizabeth (2021) han señalado que el don curativo tiene sus orígenes en una antigua creencia germánica, donde el rey tenía poderes divinos, una suerte superior a la de los súbditos y un don profético que debía usar para dirigir al pueblo hacia la prosperidad. El don curativo que se le otorga a Aragorn por su linaje élfico, como una de sus señas identitarias más importantes de la casa de Isildur, tendría esta función dentro de la obra. Este don solo se utiliza casi al final, cuando la batalla ha terminado y Aragorn debe consolidar su posición como rey. A través de la curación de los enfermos, el propio pueblo rememora las leyendas y reconoce en el héroe al rey que han estado esperando: “For it is said in old lore: The hands of the king are the hands of a healer. And so the rightful king could ever be known” (Tolkien, 2008c:1126).

Además de este don, el reconocimiento de la identidad del rey también se manifiesta en otros objetos y profecías relacionados con su linaje: Elrond le entrega a Aragorn la espada Narsil —también conocida como Andúril—, cuya profecía anunciaba que solo sería forjada de nuevo con el regreso del heredero legítimo; junto a ella, le devuelve el anillo de Barahir y el Cetro de Annúminas, símbolos de la realeza de Númenor y Anor respectivamente.

La marca del héroe puede presentarse de diversas maneras. En la épica, como en el caso de Odiseo, es una cicatriz con una historia vivida y recordada por todos. Dentro del ciclo artúrico, el reconocimiento del héroe está vinculado a la realización de una hazaña previamente anunciada en una profecía, como la obtención o encuentro con un objeto o la llegada a determinados sitios. Asimismo, la obra de Tolkien pasa de largo por

las marcas corporales y centra las marcas de reconocimientos en dones y profecías ligados a un linaje en particular, como el caso de Aragorn. Asimismo, como en el caso de los caballeros que se distinguen por sus armaduras, hace uso de objetos relacionados con una familia en para distinguir sus herederos.

2.1.5 Habilidades inusuales y educación del héroe.

Desde la más tierna infancia, el héroe demuestra tener un crecimiento anómalo, que va desde una prematura madurez sobrenatural, luchar con animales símbolos de la fuerza, hasta habilidades inusuales que no se esperan de un humano ordinario; en la mayoría de los casos, el héroe es entrenado desde muy temprano, y cuando la aventura llama a la puerta, este ya se está preparado para enfrentarla (Bowra, 1952: 95-96; Miller, 2000: 85-87; West, 2007: 428-430).

En la épica, no tenemos en ningún caso de escenas explícitas de la infancia del héroe para comprobar sus habilidades inusuales durante esta etapa. No obstante, sabemos por otras fuentes que el héroe es criado y entrenado por un maestro en varias disciplinas. Una de estas figuras ampliamente reconocidas en la mitología clásica es Quirón, el centauro, quien enseña a un diverso catálogo de héroes, entre ellos, Aquiles. De este maestro, Aquiles aprende diferentes artes, entre estas, la música, la arquería, la destreza en la guerra y el uso de plantas medicinales (Monteira Arias, 2022: 461). Aunque no aparece explícitamente en la *Iliada*, se hace referencia a la educación de Aquiles a manos de Quirón en varias ocasiones:

τά [φάρμακα] σε προτί φασιν Ἀχιλλῆος δεδιδάχθαι,
ὄν Χείρων ἐδίδαξε δικαιοτάτος Κενταύρων.

[...] remedios que dicen que has aprendido de Aquiles,
a quien enseñó Quirón, el más civilizado de los Centauros (*Il.* XI, 831-832).

No obstante, a pesar de su entrenamiento, muchas veces la actitud del héroe ante la posible aventura dista del carácter valeroso que lo ha definido hasta ese momento y busca la forma de no participar en la acción. No ha de parecer tan extraño esta negativa a participar. Según Dean A. Miller (2000) el héroe demuestra con dicha actitud un tipo de autopreservación. Si bien no aparece explícitamente en la *Iliada* o la *Odisea*, a través de otras fuentes mitológicas, sabemos que Aquiles se disfraza de doncella para no tener que

ir a la guerra. Y Odiseo se hace el loco, unciendo una mula y un buey. A Aquiles se le descubre enseñándole unas armas y su deseo de examinarlas y tenerlas lo delata; a Odiseo le colocan delante de las bestias que amenazan con arar a su hijo y se demuestra que no está loco:

itaque cum sciret ad se oratores uenturos, insaniam simulans pileum sumpsit et equum cum boue iunxit ad aratrum. quem Palamedes ut uidit, sensit simulare atque Telemachum filium eius cunis sublatum aratro ei subiecit et ait, Simulatione deposita inter coniuratos ueni.

Y de este modo, sabiendo él que iban a llegar unos legados a buscarlo, simulando locura, se cubrió con un púleo y unció al arado un caballo con un buey. Cuando Palamedes lo vio, se dio cuenta de que estaba fingiendo, sacó a su hijo Telémaco de la cuna, se lo puso delante de su arado, y dijo: «Deja ya de disimular y únete a los conjurados» (Hyg. *Fab.* XCV, 2).

En el caso de los caballeros, las proezas y la predisposición puede verse desde la infancia. Perceval aparece inicialmente como un joven ingenuo, pero su batalla con el caballero de la armadura bermeja antes de ser nombrado caballero le granjea la admiración de todos. Asimismo, sucede con las proezas de Galaz, que ocupa el Asiento Peligroso antes de ser reconocido como caballero, pero también con Arturo y el episodio de la espada en la piedra. La mayoría se inician como escuderos y aprenden el arte de la caballería de otros caballeros desde niños; al llegar a la edad adulta, se les nombra caballero con un rito de iniciación (Sales, 2004: 25). Esta educación se presenta de forma explícita en la infancia y juventud de Lanzarote a manos de la Dama del Lago. En *Perceval o el cuento del grial*, también se puede apreciar perfectamente esta evolución y educación, pues todo el recorrido de Perceval se basa en los errores y aprendizajes que va obteniendo en su camino tanto de otros caballeros, pero también de maestros versados en ese campo, como ocurre con Gornemant de Goort.

En el caso de los héroes de *The Lord of the Rings*, ninguno parece mostrar habilidades excepcionales. En el caso de Frodo, no existe una educación previa en cuestiones de guerra, pero tampoco en lo relacionado con el Anillo. Vemos una actitud de rechazo semejante a la de Aquiles y Odiseo, tal como se nos informa en las fábulas de Higino; Frodo desea no haber conocido ni tener el Anillo. Sus deseos de huir del peligro se manifiestan en su conversación con Gandalf: “I wish it need not have happened in my time” (Tolkien, 2008a: 67).

En cuanto a Aragorn, parece ser el más parecido a los héroes clásicos, pues es criado lejos de su hogar y recibe educación de un mentor, Elrond (Rondón, 2004: 111). Aunque sus habilidades no se manifiestan en la infancia, a través de su camino, antes de convertirse en rey, se ponen de manifiesto las habilidades y deberes que su posición de héroe y legítimo heredero le otorgan: libera a los espíritus condenados en el Paso de los Muertos. Asimismo, se evidencian sus capacidades, haciendo uso de sus habilidades y destrezas militares en las diversas batallas que se desarrollan a lo largo de la historia.

En lo que concierne a Gandalf, no sabemos de su infancia, pero por su naturaleza sabemos que tiene habilidades excepcionales. Sin embargo, no hace uso de estas a menos que sea estrictamente necesario. Asimismo, como el héroe clásico, evita tomar partido en la aventura, al menos, de una forma directa: “‘No!’ cried Gandalf, springing to his feet. ‘With that power I should have power too great and terrible. And over me the Ring would gain a power still greater and more deadly’” (Tolkien, 2008a: 80-81).

Por su parte, Sam no demuestra ningún tipo de habilidad excepcional en ningún momento, más allá de ser el apoyo emocional y físico de Frodo cuando el camino en Mordor se pone más difícil. Tampoco se lanza a la aventura, pero no la rechaza del todo. Su educación es la de un hobbit normal, concretamente de un jardinero. Lo único que sabemos es que aprendió el oficio de su padre y que heredó su puesto de trabajo.

La educación del héroe marca un hito importante dentro de su biografía, pues le ayuda a perfeccionar ciertas habilidades con las que ya cuenta desde su infancia, como en el caso de los héroes épicos o los caballeros. En Tolkien también se aprecia la importancia de la educación, aunque esta no se da fuera de la historia, sino que es la historia misma quien moldea y educa al héroe mientras transcurren los sucesos, incluso si estos han sido previamente preparados de algún modo como Aragorn o Gandalf. La misma aventura supone una escalada en la educación o la educación misma.

Por otro lado, vemos que siempre hay una reticencia a iniciar la aventura, como se anota a con respecto a Aquiles u Odiseo, pero que termina con el héroe aceptando su destino. Lo mismo vemos en los personajes de Tolkien quienes rechazan ser partícipes de la aventura, pero acaban siendo arrastrados por la misma.

2.2 CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE

En torno a la caracterización de los héroes, la crítica se ha dividido en dos opiniones (Griffin, 1980: 51-52; Jong, 2017: 27-28). Por un lado, la de aquellos que defienden que no existe en la épica arcaica una caracterización coherente de los personajes por múltiples factores: la posible intervención de distintos autores en la creación del poema y del sistema de fórmulas que restringe la libertad de descripción y, por tanto, la posibilidad de dotar a cada personaje de rasgos individualizados. Por otro lado, hay quienes han defendido que cada personaje se diferencia de otro a través del habla, de sus intenciones en cada momento de la acción y cierta complejidad en la forma de actuar ante determinadas situaciones. La supuesta falta de caracterización, sobre todo de los personajes principales, se vería compensada por el conocimiento general del público sobre la narración y la historia del personaje, por lo que no hacía falta describirlos por completo.

Independientemente del punto de vista, se establece para el héroe épico una serie de conductas y prácticas que lo encaminan al ideal heroico. Este comportamiento se establece a partir del concepto griego de areté (ἀρετή). Este ideal, reservado solo a la nobleza, puede definirse como un deseo de excelencia tanto en el ámbito físico, como en el intelectual, pero también en el moral, que debe manifestarse tanto en tiempo de guerra como en tiempo de paz. Las cualidades del héroe comprenden la superioridad física, pero también una superioridad moral basado en el valor, la destreza, el sentido del deber, el honor y la habilidad de la palabra. Todas estas virtudes propician la gloria y la inmortalidad del héroe a través del recuerdo en la memoria de los hombres. El héroe es *kalós kagathos* (καλὸς κἀγαθός), es decir, su excelencia, tanto física como moral, implica que la belleza conlleve la bondad (Larrañaga, 1991: 66-67; Vianelo, 1992: 273; Jaeger, 2001: 24-30; Ortiz Escobar, 2016:19).

Las leyendas artúricas no van a alterar demasiado este concepto de heroísmo. Johan Huizinga (1982) define el código caballeresco como un ideal estético basado en una fantasía de sentimentalidad elevada que pretende convertirse en un ideal moral en el que prevalecen la piedad y el honor, pero condenado al fracaso por su naturaleza pecaminosa; el caballero mantiene la ambición personal de alcanzar la fama, gloria e inmortalidad a través del honor y el reconocimiento mientras que se describe como el más

hermoso y el mejor de todos: "Trátense de los héroes de la Tabla Redonda o de la antigüedad, la diferencia es poca" (Huizinga, 1982 :98).

La obra de Tolkien transforma de forma significativa el modo en cómo se había representado al héroe. Según R. W. Connel (2021) y James W. Messerschmidt (2021), existe una masculinidad hegemónica asociada con la fuerza y la agresividad, que se corresponde con la representación física, pero también con los valores del héroe clásico. Sin embargo; el mismo Connel defiende que esta imagen puede cambiar y depende del contexto. En *The Lord of the Rings*, se conservan ciertos personajes vinculados a esta masculinidad hegemónica, como Aragorn, pero también propone héroes con masculinidades —y por tanto físicos— alternativos, así como nuevos valores, es el caso de Gandalf y los hobbits.

Con la idea de abordar de una manera más adecuada las características que se integran en el héroe, es necesario examinar de manera independiente cada uno de estos elementos.

2.2.1 Características físicas y armas

El héroe reúne en su persona todas las habilidades y destrezas posibles en un grado sobrehumano, por tanto, estas aptitudes se van a marcar de forma superior respecto a los demás que lo rodean. Posee, por tanto, un físico prodigioso. Según Dean A. Miller (2000) el aspecto del héroe debe manifestar la gloria a la que está destinado. Así, el héroe es excepcionalmente guapo, porque, de acuerdo con el ideal aristocrático de la *kalokagathía*, la nobleza y la belleza se consideraban inseparables (Bowra, 1952: 99; Miller, 2000: 190; Kendrick, 2010: 5). Puede llevar el pelo largo, símbolo de estatus y belleza, aunque debe estar ordenado y trenzado, pero no de forma exagerada para evitar un aspecto andrógino (Miller, 2000: 196-197).

El héroe tiende a ser el más alto y fuerte; a veces estos mismos rasgos se atribuyen al rival, pero solo para acentuar la superioridad del héroe en estas características (Miller, 200: 193-194). Su fuerza, generalmente comparada con la de los animales o las fuerzas naturales, debe ser enérgica, desbordante y ser capaz de usarla de forma directa; se espera

que este se exprese con violencia por eso es siempre un hombre de guerra (Bowra, 1952: 97). Así se nos presenta a Aquiles:

ἀλλ' ὄλοῦ Ἀχιλῆϊ θεοὶ βούλεσθ' ἐπαρήγειν,
 ᾗ οὔτ' ἄρ φρένες εἰσὶν ἐναίσιμοι οὔτε νόημα 40
 γναμπτόν ἐνὶ στήθεσσι, λέων δ' ὧς ἄγρια οἶδεν,
 ὅς τ' ἐπεὶ ἄρ μεγάλη τε βίη καὶ ἀγήνορι θυμῷ
 εἶξας εἶς' ἐπὶ μῆλα βροτῶν ἵνα δαῖτα λάβησιν:
 ὧς Ἀχιλεὺς ἔλεον μὲν ἀπώλεσεν, οὐδέ οἱ αἰδῶς
 γίγνεται, ἦ τ' ἄνδρας μέγα σίνεται ἠδ' ὀνίνησι. 45

Pero es al maldito Aquiles, dioses, a quien preferís proteger,
 A uno que no tiene mientes sensatas ni juicio flexible
 en el pecho, y que sólo conoce ferocidades, cual león
 que dócil a su enorme fuerza y a su arrogante ánimo
 ataca los ganados de los mortales para darse un festín;
 así Aquiles ha perdido toda piedad y no tienen ningún respeto, don que a los hombres
 causa un gran daño o un gran beneficio (Il. XXIV, 39-45).

Kendrick (2010) agrega, además, la curación rápida de las heridas como una potencia singular del héroe. Sin embargo, al ser hijo de un ser humano normal y un dios, como hemos destacado en el apartado sobre el linaje, es necesariamente un mortal (Nagy, 2020: 9).

Por otro lado, las armas del héroe adquieren un papel fundamental cuando hablamos de su apariencia. A través de estas se le reconoce en el campo de batalla; así, por ejemplo, Patroclo pide usar las armas de Aquiles:

δὸς δέ μοι ὄμοιυν τὰ σὰ τεύχεα θωρηχθῆναι, 40
 αἶ κ' ἐμὲ σοὶ ἴσκοντες ἀπόσχωνται πολέμοιο
 Τρῶες, ἀναπνεύσωσι δ' Ἀρήϊοι υἴες Ἀχαιῶν
 τειρόμενοι: ὀλίγη δέ τ' ἀνάπνευσις πολέμοιο.

Dame tu armadura para ponérmela en los hombros,
 A ver si me confunden contigo y renuncian al combate
 Los troyanos, y los marciales hijos de los aqueos respiran
 De su quebranto. Aunque sea breve, es un respiro del combate (Il. XVI, 40-43).

En consecuencia, el héroe debe ser el mejor equipado, el más reluciente y poseedor de la armadura más costosa —a veces, incluso, estas son reliquias familiares—. Por tanto, suele darse en la narración un espacio considerable a la presentación de la armadura del héroe. La descripción de la armadura heroica es exhaustiva y minuciosa porque debe mostrar la excelencia del héroe (Miller, 2000: 214- 216). Sirva como ejemplo

No obstante, el frenesí que apodera al héroe en la batalla lo lleva, en algunos casos, al rechazo de la misericordia y acaba de forma violenta con la vida del oponente. El héroe, por derecho, puede despojar a su víctima —una forma de destituirlo del estatuto heroico— y reclamar sus armas como premio. En algunas ocasiones, se lleva el cuerpo del vencedor y, en otras, se decapita al perdedor *post mortem* como un acto de triunfo. Este acto de violencia llega a su clímax en la *Iliada* cuando Aquiles mata a Héctor y ultraja su cadáver:

ἀμφοτέρων μετόπισθε ποδῶν τέτρηνε τένοντε
 ἐς σφυρὸν ἐκ πτέρνης, βοέους δ' ἐξῆπτεν ἰμάντας,
 ἐκ δίφροιο δ' ἔδησε, κάρη δ' ἔλκεσθαι ἔασεν:
 ἐς δίφρον δ' ἀναβὰς ἀνά τε κλυτὰ τεύχε' ἀείρας
 μᾶστιξέν ῥ' ἐλάαν, τῶ δ' οὐκ ἀέκοντε πετέσθην. 400
 τοῦ δ' ἦν ἐλκομένοιο κονίσαλος, ἀμφὶ δὲ χαῖται
 κυάναει πίτναντο, κάρη δ' ἅπαν ἐν κονίησι
 κεῖτο πάρος χαρίεν: τότε δὲ Ζεὺς δυσμενέεσσι
 δῶκεν ἀεικίσσασθαι ἐῖ ἐν πατρίδι γαίῃ.

Le taladró por detrás los tendones de ambos pies
 Desde el tobillo al talón, enhebró correas de bovina piel
 Que ató a la caja del carro y dejó que la cabeza arrastrara.
 Montó en la caja del carro, recogió la ilustre armadura,
 Los fustigó para arrearlos, y los dos de grado echaron a volar.
 Gran polvareda se levantó del cadáver arrastrado: los cabellos
 Oscuros se esparcían, y la cabeza entera en el polvo
 yacía, antes encantadora. Zeus entonces a sus enemigos
 Había concedido que lo ultrajaran en su propia patria (*Il.* XXII, 396-404).

Los relatos artúricos son muchos más imprecisos a la hora de describir el físico de los caballeros, aunque se sigue el ideal aristocrático de la *kalokagathía*. En el ciclo de Lanzarote-grial, aparecen de forma continuada descripciones de caballeros ‘muy buenos y muy hermosos’ o ‘nobles y hermosos’; incluso, en algunas ocasiones se incluye la descripción física de ‘rubio’ o ‘joven’, pero se aplican a distintos personajes. Es Lanzarote quien parece destacar por estas características, al que se le aplica el epíteto de ‘el caballero más hermoso del mundo’; aunque esto podría resultar ambiguo porque, en determinadas escenas, se adscriben la misma característica a otros caballeros de renombre.

Elizabeth Scala (2002) defiende la armadura como el verdadero elemento que identifica al caballero. Tanto la armadura como las armas diferencian al héroe frente a otros en el campo, pero también son parte esencial de la acción en la batalla. Por tanto, determinadas armas, colores y símbolos se asocian a un determinado caballero y a su

reputación en una justa, una batalla o un acontecimiento relevante. Los torneos, en este aspecto, juegan un papel importante, porque es donde se presenta el caballero con estos elementos, se granjea un nombre y se integra dentro de la corte (Gordon, 2008: 70).

Gerard J. Brault (1997) ha desmentido que el color de las armas sea una forma de distinción. Aparecen de forma preferente en la armadura los colores negro, blanco, rojo, amarillo, verde y azul, aunque ninguno es específico de un caballero en concreto y suelen utilizarse de forma aleatoria; el color puede ser usado por cualquiera sin estar asociado exclusivamente a una historia, intención o ideal en concreto. De hecho, los caballeros tampoco parecen preferir ningún color en concreto, incluso, a veces, el uso del color de una armadura es mero capricho; ejemplo de esto lo vemos en Perceval:

—«Biax niez, je ne le conois mie,
Fait li rois, et si l'ai veü;
Mais quant le vi, tant ne m'en fur
»que rien nule li enquesisse.
Et il me dist que jel feïsse
Chevalier trestor maintenant,
Et jel vi bel et avenant,
Si lis dis: 'Frere, volentiers;
Mais descendez endementiers,
Tant c'on vos avra aportees
Unes armes totes dorees.'
Et il dist que ja nes prenoit
Ne ja a pié ne descendroit,
Tant qu'il aüst armes vermeilles.

Gentil sobrino, yo no lo conozco —dice el rey—, aunque lo he visto; pero cuando lo vi no me pareció oportuno preguntarle nada. Y me dijo que lo hiciera caballero inmediatamente, y yo, al verlo gentil y agradable, le dice: «Hermano, con mucho gusto, pero desmontad, que mientras tanto se os traerán unas armas doradas.» Y él contestó que ni las tomaría ni echaría pie a tierra hasta que tuviera armas bermejas (Chrétien de Troyes, *Perceval o li contes del graal*, vv. 4096-4109).

Los elementos que adornan el escudo también se describen de forma muy vaga, en algunas ocasiones, incluso, aparecen en las armas de otros personajes (Brault, 1997: 27-28). No obstante, aunque los colores y los grabados de una armadura pueden variar de una historia a otra, incluso si se trata del mismo caballero, hay una inclinación a establecer una armadura y un color específico para un caballero en particular dentro de una misma narración. Por citar un caso, si bien el blanco es usado por otros caballeros a lo largo de la leyenda artúrica —Alexander en *Cligés*, Galván, Héctor, Loner y Borhot—, en el Lanzarote-grial es un color distintivo de Lanzarote (Brault, 1997: 34). En dicha historia

la Dama del Lago proporciona a Lanzarote un armamento blanco; este color le va a ganar el epíteto de ‘el caballero de las armas blancas’:

Mout a la dame bien atornee a l'anfant tote sa besoigne, car ele li avoit porqis grant piece avoit tot qancque mestier estoit a chevalier: hauberc blanc et legier et fort, et hiaume sorargenté, mout riche et de mout grant biauté, et escu tot blanc comme noif a bocle d'argent mout bele, por ce qu'ele ne voloit qu'il i eüst rien qui ne fust blanche. Et si li ot appareilliee une espee qui an mainz leus fu essaiee bien, et, puis qu'il l'ot [et] devant ce, si estoit a mesure granz, et tranchanz a grant mervoille, et po pesanz. Et li fu aprestez li glaives, a une hante blanche, qui corte et roide et grosse es toit, et li fers blans et tranchanz et bien aguz. A vecques tot ce li ot la dame appareillié cheval grant et fort et isnel et bien esprové de vistece et de hardement, et fu toz blans autresin comme nois negiee. Et si li ot apareillié a sa chevalerie robe d'un blanc samit, cote et mante!, et estoit forrez d'ermine li mantiaus, por ce que rien n'i eüst qui blanc ne fust, et la cote fu forree par dedanz d'un blanc cendé (*Lancelot du lac*, 412).

La dama hacía tiempo que tenía preparado todo lo que se necesita para ser caballero: una cota blanca, poco pesada pero muy resistente; un yelmo plateado muy rico y precioso; un escudo blanco nuevo, con la bloca de plata, pues no quería que hubiera nada que no fuera blanco. Le había preparado una espada que fue probada muchas veces antes de dársela: cuando la tuvo, la probó mucho también, era grande, de acuerdo con el tamaño del joven, cortaba de maravilla y pesaba poco. Dispuso una lanza de asta blanca, corta, gruesa y recta, de punta blanca, cortante y aguda. Junto a todo esto, la dama había preparado un caballo grande, fuerte y veloz, cuya rapidez y valor habían comprobado: era completamente blanco como la nieve recién caída. Para la ceremonia la dama tenía para el joven ropa de jamete blanco, cota y manto; el manto estaba forrado de armiño, para que no hubiera nada que no fuera completamente blanco, y la cota tenía un forro, de blanco cendal.

Las hazañas que realice el caballero con esta armadura le van a ganar una reputación y un reconocimiento. Por ello, en algunas ocasiones, el caballero cambia de armas, alterando el color de esta, cambiando alguna parte de esta o recibe otra totalmente distinta de parte de alguien. Este deseo de pasar desapercibido se relaciona con el interés del héroe por transformar su identidad, ponerse a prueba a sí mismos y a la corte ya que, al ser reconocido como un buen guerrero, muchos caballeros se niegan a entablar combates con él; al mismo tiempo, con una nueva reputación, es capaz de alterar la percepción que la sociedad ya tiene de él (Gordon, 2008: 70-71). Lanzarote, por ejemplo, cambia el color blanco por el negro en un determinado momento para ocultar su identidad a la reina, pero también a la corte. De este modo, puede realizar ciertas hazañas sin que su verdadera identidad se vea comprometida creando paralelamente otra identidad diferente asociándose a otra armadura.

La importancia de las armas propició la continuación del tópico de armar al guerrero que veíamos ya en la épica, aunque no evoluciona mucho. Se destaca la preservación del orden en el que se viste al héroe: grebas, cota de maya, yelmo, espada, caballo, escudo y lanza. Esta estructura se ve sobre todo integrada en las narraciones de Chétien de Troyes donde destaca la incorporación de la amada como parte del ritual. Este elemento refuerza la escena no solo como una preparación física para la batalla, sino que le da un carácter sentimental (Brewer, 1979: 221-229).

Por otro lado, aunque la armadura está compuesta de varios elementos: el color, los símbolos, lanzas, escudos, etc., es la espada el arma que toma una importancia significativa, al menos, en la literatura artúrica. Esta arma se convierte casi en una obra de arte; es una composición de belleza, diseño y una proporción equilibrada, a veces, incluso, se tallaban para conferirle poderes o solo con el afán de identificar a su dueño (Oakeshott, 1997: 57-77). Cuando nos referimos a las espadas que aparecen en la literatura del ciclo artúrico, es importante mencionar dos características: el nombre propio que se le confiere al arma y la dimensión mágica.

Según la tradición galesa y franca, la espada del héroe está dotada de carácter, por lo cual se concibe casi como un personaje más y, por tanto, tiene un nombre; no obstante, esta concepción de la espada como personaje se pierde en las leyendas artúricas, aunque se conserva la práctica de nombrarla, es el caso de *Excalibur* (Brewer, 1979: 231; Miller, 2000: 207). De hecho, se llegó también a dar un nombre al escudo y a la lanza del rey Arturo, Pridwen y Ron, respectivamente, aunque solo aparecen en los relatos más tempranos de la leyenda, *Historia Regum Britanniae* de Geoffrey de Monmouth y en los relatos galeses que tratan la materia de Bretaña, *El Mabinogion* (Jones, 2023: 10).

En cuanto a la dimensión mágica, Robert W. Jones (2023) afirma que esta interpretación está vinculada a los sucesos que rodean las armas que aparecen en el relato. En el caso de Excalibur, varios elementos contribuyen a la percepción de esta como un objeto mágico, entre estos y el más destacable es haber sido un regalo de una bruja, la Dama del Lago. En la versión de sir Thomas Malory, Arturo nombra a la espada que saca de la piedra Excalibur, lo que le confiere una sensación mágica, ya que solo el rey puede sacarla. Más adelante, la Dama del Lago le da otra espada al rey que tiene el mismo nombre, suceso que no solo confunde las espadas, sino que refuerza el misticismo.

Además, en *La Historia de Merlin*, se da a entender que Excalibur significa «corta hierro, acero y madera», lo que también añade una sensación de objeto fantástico.

Las espadas son, por demás, ciertamente hermosas, fuertes y brillantes, aunque no necesariamente mágicas. Sin embargo, sí que existen otros objetos dentro del mundo artúrico a los que se les puede conferir, si no una dimensión mágica, una dimensión maravillosa. Sirva de ejemplo la misma vaina de Excalibur que protege a quien la lleve de sufrir algún tipo de pérdida de sangre, así como el grial y la lanza que sangra, presentes en el cortejo del grial, los cuales, según algunas versiones, conservan con vida al padre del Rey Pescador.

La espada, por lo general, está vinculada a su portador y la fama que adquiere se define a través de las actitudes y acciones que el héroe realice con ella. El uso que haga de la misma muestra la naturaleza del héroe, es decir, si la usa para el mal refuerza su dimensión negativa, pero si la usa para el bien lo ennoblece. Así la espada se configura como un elemento que ayuda a completar su identidad heroica (Brisbois, 2008: 94; Sayer, Sebo y Hughes, 2019: 542). Para K. S. Whetter (2006) y R. Andrew McDonald (2006), Excalibur se entiende como un símbolo de la realeza de Arturo, apareciendo cuando este inicia su gobierno, pero también marca el fin de este, desapareciendo a la vez que su portador, el rey, acepta la muerte. Claire Jardillier (2003) apunta una relación íntima entre arma y portador que se evidencia cuando Arturo se preocupa por el destino de Excalibur tras su muerte:

«Ah! Escalibour, bonne et précieuse épée, la meilleure de ce temps après l'épée aux Attaches Etranges, à présent tu vas perdre ton maître. Où pourras-tu retrouver un homme qui t'emploie aussi bien que je l'ai fait, à moins de venir entre les mains de Lancelot? Ah! Lancelot, le plus noble des hommes et le meilleur des chevaliers, que n'a-t-il donc plu à JésusChrist que vous l'ayez en votre possession et que je le sache! Assurément mon âme en serait plus heureuse pour l'éternité» (*La mort du roi Arthur*, 292).

¡Ay! Excalibur, espada buena y rica, la mejor de este mundo después de la del Extraño Tahalí, ahora vas a perder a tu dueño; ¿dónde encontrarás un hombre por quien seas tan bien empleada como por mí, si no es en manos de Lanzarote? ¡Ay! Lanzarote, el más valioso del mundo y el mejor caballero, ¡ojalá quisiera Dios que vos la tuvieseis ahora y que yo lo supiera! Ciertamente, mi alma estaría más a gusto el resto de los días.

Por su parte, Robert W. Jones (2023) indica también que, aunque la espada tiende a asociarse a un caballero en particular, al igual que el color, no está vinculada a un personaje en concreto. De hecho, en algunos relatos, el rey Arturo concede la espada

Excalibur a su sobrino Galván y, como hemos visto en la cita anterior, podía cambiar de dueño sin ningún problema.

Tal como se ha mencionado anteriormente, Tolkien propone nuevas formas de configurar la figura heroica. En este sentido, los hobbits se alejan por completo del modelo tradicional del héroe clásico. Por un lado, se presentan como figuras humildes, similares a simples soldados de infantería; por otro, asumen el rol heroico que, en principio, parecería corresponder a una figura clásica como la de Aragorn (Crocker, 2006: 113; Domínguez Ruíz, 2015: 35). Su apariencia, que no es explícitamente la más prodigiosa como se esperaría, lo que despista sobre su verdadero potencial y ayuda a reforzar la idea de Tolkien de enaltecer a la gente pequeña:

For they are a little people, smaller than Dwarves: less stout and stocky, that is, even when they are not actually much shorter. Their height is variable, ranging between two and four feet of our measure. [...] They dressed in bright colours, being notably fond of yellow and green; but they seldom wore shoes, since their feet had tough leathery soles and were clad in a thick curling hair, much like the hair of their heads, which was commonly brown. [...] Their faces were as a rule good-natured rather than beautiful, broad, bright-eyed, red-cheeked, with mouths apt to laughter, and to eating and drinking. (Tolkien, 2008a: 2)

El héroe más clásico se encuentra representado por la raza de los hombres, ejemplificado en Aragorn y en los líderes políticos que lo rodean, tales como el rey de Rohan o los hijos del senescal de Gondor, Boromir y Faramir. Podemos distinguir una representación física del héroe más clásico basado en la competitividad, violencia e inestabilidad en personajes secundarios como el Senescal Dénethor, el rey Théoden —al menos en sus últimos momentos— y sus herederos, Boromir y Éomer, respectivamente; incluso, podemos discernir estas características en el ejército de Rohan que se comporta al estilo caballeresco en las sucesivas batallas que se dan a lo largo de los últimos dos libros (Domínguez Ruíz, 2015: 26-27). Éomer destaca como el arquetipo más tradicional, no solo porque su ejército se presenta al estilo caballeresco, sino también por su agresividad en cuanto conoce a Aragorn y al resto de la Compañía del Anillo y, además, por la manera en la que destaca entre los demás, como el héroe clásico:

Their horses were of great stature, strong and clean limbed; their grey coats glistened, their long tails flowed in the wind, their manes were braided on their proud necks. The Men that rode them matched them well: tall and long limbed; their hair, flaxen-pale, flowed under their light helms, and streamed in long braids behind them; their faces were stern and keen. In their hands were tall spears of ash, painted shields were slung at their

backs, long swords were at their belts, their burnished shirts of mail hung down upon their knees.

[...] A thicket of spears were pointed towards the strangers; and some of the horsemen had bows in hand, and their arrows were already fitted to the string. Then one rode forward, a tall man, taller than all the rest; from his helm as a crest a white horsetail flowed. He advanced until the point of his spear was within a foot of Aragorn's breast. Aragorn did not stir. (Tolkien, 2008b: 560-561).

Domínguez Ruíz (2015) apunta que esta representación hegemónica entra en crisis, motivo por el cual los personajes que la representan mueren —excepto en el caso de Éomer— y dan paso a nuevas ideas del héroe basada en la voluntad de preservar la vida y una actitud pacífica frente a las situaciones de guerra. De hecho, aunque Aragorn es el más parecido al héroe épico o caballeresco, la primera versión que conocemos de él es en una identidad de incógnito, Strider, más parecida a la de un viajero fatigado que la de un héroe:

Suddenly Frodo noticed that a strange-looking weather-beaten man, sitting in the shadows near the wall, was also listening intently to the hobbit-talk. He had a tall tankard in front of him, and was smoking along-stemmed pipe curiously carved. His legs were stretched out before him, showing high boots of supple leather that fitted him well, but had seen much wear and were now caked with mud. A travel-stained cloak of heavy dark-green cloth was drawn close about him, and in spite of the heat of the room he wore a hood that overshadowed his face; but the gleam of his eyes could be seen as he watched the hobbits. (Tolkien, 2008a: 203)

Paul A. Kocher (1972) encuentra en esta identidad falsa un paso previo para el encuentro del héroe con su motivación más personal. Se trata de una figura sin pasado ni futuro que le proporciona un aura misteriosa y la oportunidad de descubrirse a sí mismo.

No obstante, al menos en *The Lord of the Rings*, en muchas de estas ocasiones, su intención no es pasar inadvertido, sino que la identidad múltiple está relacionada con la percepción que un pueblo tiene de ellos:

‘Verily, for in the high tongue of old I am Elessar, the Elf stone, and Envinyatar, the Renewer’: and he lifted from his breast the green stone that lay there. ‘But Strider shall be the name of my house, if that be ever established. In the high tongue it will not sound so ill, and Telcontar I will be and all the heirs of my body’ (Tolkien, 2008c: 1129-1130).

Lo mismo le sucede a Gandalf con los distintos nombres que los pueblos le otorgan. En cuanto a la descripción de este, se ajusta más al arquetipo del ‘anciano sabio’,

incluso, desde la perspectiva de los hobbits, a través de quienes suele representarse, es una ‘figura paterna’ (Domínguez Ruíz, 2015: 32).

La espada también desempeña un papel relevante dentro de la obra de Tolkien. Michael J. Brisbois (2008) señala la espada como una herramienta de movilidad social; los personajes pueden ascender a través de estas, como los hobbits que se convierten de jóvenes campesinos a héroes prometedores cuando encuentran las espadas en los túmulos, pero también funciona como un elemento que confiere respeto y visibilidades a los marginados, es el caso de Éowyn y Pippin cuando se consolidan como héroes al asesinar al rey Brujo.

En el caso de *The Lord of the Rings*, la espada también adopta un nombre y se le confiere cierta personificación; a veces, incluso, este apelativo cuenta la propia historia de la espada y su función o, bien, pone en evidencia su importancia y la de su portador (Jardillies, 2003: 65; Whetter y McDonald, 2006: 7-9). Por ejemplo, Sting (Aguijón), la espada de Frodo, es llamada así por Bilbo tras usarla para ‘aguijonear’ unas arañas en su aventura con los enanos.

A diferencia de las espadas en la literatura artúrica, las espadas de Tolkien sí tienen una dimensión mágica; Glamdring, la espada de Gandalf, Sting, de Frodo y Nársil o Andúril, de Aragorn brillan cuando un orco se encuentra cerca (Whetter y McDonald, 2006: 19-20). No se obtienen de los dioses como en la épica, pero sí mantienen un origen fantástico, se les confiere, incluso, la condición de reliquias por ser demasiado antiguas, al menos el caso de Glamdring y Sting: ““They are old swords, very old swords of the High Elves of the West. [...] They must have come from a dragon’s hoard or goblin plunder, for dragons and goblins destroyed that city many ages ago”” (Tolkien, 2002: 94).

Tal como se mencionó en el caso de la leyenda artúrica, no parece existir ningún inconveniente en que el arma sea usada por distintos héroes, sin embargo, sí existe un vínculo más fuerte entre el arma y su portador. Tolkien confiere a las espadas un linaje: la espada de Aragorn es una herencia familiar, y Sting se convierte en una reliquia del mismo tipo en el momento en que Bilbo se la lega a Frodo (Jardillier, 2003: 60; Whetter y McDonald, 2006: 5; Brisbois, 2008: 96-97). El fuerte vínculo entre espada y portador lo vemos en el caso de la espada de Aragorn, un legado del rey Elendil que lo identifica

como miembro de la realeza; además, cuando Narsil es restaurada y se le da el nombre de Andúril, marca el inicio de la renovación, razón por la cual, su portador abandona el nombre de Strider, que lo vinculaba con una vida errante, y comienza a ser conocido como Aragorn, el heredero de la casa de Elendil. Igualmente, como la desaparición de Excalibur marca el fin del reinado del rey Arturo, la rotura de Anduril marca el final de la Segunda Edad —esta se fragmenta al quitarle el Anillo a Sauron, suceso que marca el inicio de la Tercera Edad— y su restauración anuncia el inicio de la Cuarta Edad; a partir de aquí, se inician los acontecimientos de la destrucción del Anillo que dan final a la Tercera Edad.

Además, Tolkien proporciona una última dimensión a las espadas: la profecía. K. S. Whetter (2006) y R. Andrew McDonald (2006) señalan que las espadas que encuentran los hobbits en los túmulos presagian el camino de aventuras que les espera; además, ven en la entrega de Sting a Frodo un momento crucial que da lugar al inicio de la transformación del hobbit en héroe, por lo cual, el suceso, se convierte en una advertencia de lo que está por suceder.

En resumen, la épica clásica y en la leyenda artúrica el héroe sigue el ideal de la *kalokagathía*, es decir, la unión entre la excelencia moral y belleza. En la obra de Tolkien, solo Aragorn y la raza de los hombres responden a este ideal. Otros héroes, como los hobbits o Gandalf, representan otro tipo de modelo heroico, más apegado a la descripción de un personaje de fantasía, como los hobbits, o que encarnan otro tipo de arquetipos, como el anciano sabio, en el caso de Gandalf. No obstante, estas descripciones se reducen solo al aspecto físico, pues en la parte moral se apegan al ideal heroico clásico y se les propone objetivos acordes a estos ideales. Así, Tolkien rompe en cierta parte con el ideal de la *kalokagathía*.

En cuanto a las armas, su existencia toma igual importancia tanto la épica clásica, los libros de caballería como en la obra de Tolkien. Se continúa con el uso de los nombres, confiriendo cierta personalidad a las armas. Sin embargo, a diferencia de las dos primeras corrientes, en *The Lord of the Rings*, las armas, sobre todo las espadas, sí se les confiere una dimensión mágica.

2.2.2 Las virtudes del héroe

Después de haber abordado los elementos esperables en las cualidades físicas del héroe, debemos analizar su dimensión ética. Carlos Espejo Muriel (1994) define la ética griega como un sistema basado en la lealtad y el deber que funciona como ley. A su vez, exige una serie de virtudes y comportamientos básicos que componen el ideal de héroe épico. Por un lado, este debe encarnar las cuatro virtudes fundamentales de la sociedad griega: justicia, valentía, prudencia o mesura, y sabiduría; a su vez, debe tener una voluntad para la aventura, tener aspiraciones de grandeza y estar dispuesto a sucumbir en el combate para alcanzar el ideal de *areté* (ἀρετή).

La justicia se expresa a través de la *pietas*. Esta virtud no es más que la relación entre las obligaciones y responsabilidades que tiene un ciudadano, en este caso el héroe, para con los dioses, la patria, sus padres, los parientes cercanos de sangre e, incluso, los amigos y la forma en la que actúa en función de ellas. Esta se desarrolla de forma recíproca y está respaldada por la sociedad y la religión. Además, contribuye a preservar la armonía dentro de la sociedad (Garrison, 1992: 22; Bryan, 2014: 6-10). Cicerón defendió la *pietas* como una de las virtudes importantes de un buen ciudadano y la definió como un sentido del deber:

pietatem, quae erga patriam aut parentes aut alios sanguine coniunctos officium conservare moneat (Cic. *Inv.* II, 66)

El sentido del deber [pietas] es el que nos exhorta a observar nuestros deberes con respecto a la patria, los padres y los parientes de sangre (Cic. *Inv.* II, 278).

Este ideal se ve extensamente reflejado en la *Eneida*. Nicolas Moseley (1925) señala que el narrador atribuye a Eneas el término *pius* en diversas ocasiones a lo largo del relato, pero también otros personajes se refieren a él con este mismo epíteto. Incluso, en dos ocasiones, cuando debe presentarse frente a la reina Dido y al rey latino, Eneas utiliza este adjetivo para describirse a sí mismo. No obstante, algunos autores han defendido que el término *pius* no es atribuible a Eneas, al menos en el caso de la *pietas in homines*, es decir, la compasión y misericordia con los demás humanos, pues abandona a Dido y se presenta extremadamente cruel en la matanza contra Turno ignorando los consejos de Anquises de guardar compasión con los vencidos (Moseley, 1925: 388-389; Braund, 2019: 290).

et iam iamque magis cunctantem flectere sermo	940
coeperat, infelix umero cum apparuit alto	
balteus et notis fulserunt cingula bullis	
Pallantis pueri, victum quem volnere Turnus	
straverat atque umeris inimicum insigne gerebat.	
Ille, oculis postquam saevi monumenta doloris	945
exuviasque hausit, furiis accensus et ira	
terribilis, “Tunc hinc spoliis indute meorum	
eripiare mihi? Pallas te hoc volnere, Pallas	
immolat et poenam scelerato ex sanguine sumit,”	
hoc dicens ferrum adverso sub pectore condit	950
fervidus. Ast illi solvuntur frigore membra	
vitaque cum gemitu fugit indignata sub umbras.	

Y ya habían empezado a hacerle cambiar sus palabras, sintiéndose cada vez más vacilante, cuando en lo alto del hombro apareció el infortunado cinturón y brillaron las correas del niño Palante con sus conocidos cascabeles, a quien Turno había vencido y postrado con la herida y llevaba en sus hombros la insignia de su enemigo. Eneas, así que bebió con sus ojos el recuerdo del cruel dolor y el despojo, encendido de furia y espantable de cólera, grita: «¿Tú te me vas a escapar de aquí vestido con los despojos de los míos? Palante te inmola con esta herida, Palante se cobra el castigo de una sangre criminal.» Diciendo esto, lleno de hervor, entierra el acero en su pecho que le da frente. Y a aquél, ¡ay!, se le relajan los músculos de frío, y la vida escapó con un gemido indignada a las sombras de abajo (Verg. *Aen.* XII, 940-952).

La idea de intentar conciliar la violencia y la *pietas* de Eneas ya se veía en los comentarios a la obra en la antigüedad. Esta violencia se explica por la devoción a los dioses, que está por encima del resto de las demás facetas de la *pietas* (Garrison, 1992: 24; Natali, 2014: 6). Además, James D. Garrison (1992) apunta que la *pietas* a los dioses por un lado lo convierten en un hombre virtuoso, alejado del mundo, pero, por otro, la *pietas* para con los hombres, lo obliga a tomar justicia y cometer actos que, en primera instancia, podrían estar en contra de la misma virtud que ostenta.

Por otro lado, encontramos la virtud de la valentía. En la *Ética a Nicómaco*, Aristóteles define la valentía como el término medio entre el miedo y la temeridad (Arist. 1115a 6-7). En la *Iliada* y la *Odisea* la valentía se ve motivada por varios factores: el miedo al castigo por el incumplimiento del deber hacia la comunidad o el sentimiento de vergüenza por la opinión pública y la reputación que sus acciones y persona generan (Mantzourantis, 2016: 169-170). Asimismo, también está motivada por la *thymos* (Θύμος). Esta se define como una pasión que inspira al héroe a actuar frente a un peligro o una situación. Generalmente es producida por un dios, por lo que se relaciona con el *menos* (μένος), poder o fuerza mental que proporciona un dios para conectar al héroe con

su mentalidad heroica (Nagy, 2013: 219). Es el caso de Telémaco, a quien Atenea inspira valentía para que haga frente a los pretendientes y viaje para conseguir noticias de su padre:

αὐτὰρ ἐγὼν Ἴθάκηνδ' ἐσελεύσομαι, ὄφρα οἱ υἷὸν
μᾶλλον ἐποτρύνω καὶ οἱ μένος ἐν φρεσὶ θεῖω,

Por mi lado me iré a Ítaca con el fin de animar más a su hijo e infundirle coraje en sus entrañas (*Od.* I, 88-89).

Sin embargo, esta también se relaciona con la *ménis* (μῆνις), entendida como una agresividad desbordada e inspirada por los dioses. Este impulso puede ser aprobado o sancionado por los dioses y sus consecuencias afectan tanto al individuo como a la comunidad (Muellner, 1996: 8; Mantzouranis, 2016: 166). Remo Bodei (2013) ve esta ira como un valor legitimado por las sociedades que buscan el honor como parte de la excelencia moral, como lo es la sociedad griega. La *ménis* es, de hecho, el inicio y el tema de la *Iliada*:

μῆνιν ἄειδε θεὰ Πηληϊάδεω Ἀχιλῆος
οὐλομένην, ἣ μυρὶ Ἄχαιοῖς ἄλγε' ἔθηκε,
πολλὰς δ' ἰφθίμους ψυχὰς Ἄϊδι προΐαψεν
ἡρώων, αὐτοὺς δὲ ἐλώρια τεῦχε κύνεσσιν
οἴωνοῖσι τε πᾶσι [...]

5

La cólera, canta, oh diosa, del Pelida Aquiles,
maldita, que causó a los aqueos incontables dolores,
precipitó al Hades muchas valientes vidas
de héroes y a ellos mismos los hizo presa para los perros
y para todas las aves [...] (*Il.* I. 1-5)

No obstante, la *ménis* también puede observarse en Eneas, al menos, en su batalla contra Turno y la posterior muerte de este.

Karl Galinski (2002) señala de nuevo la controversia sobre esta ira de Eneas — que entra en contradicción con la *pietas*, como hemos hablado anteriormente— y agrega al concepto la dimensión de la *orge* (ὀργή). Es decir, la ira está legitimada mientras se use para aplicar un castigo, como en este caso, motivado por la *hybris* cometida por Turno al matar a Palante. Sin embargo, el héroe no hace un juicio de las acciones de Turno, sino que sirve como instrumento de los dioses para impartir la sanción, a la vez que cumple

con la *pietas* a los amigos. Al ser un castigo, se entiende que sea público, porque el infractor debe saber que se le castiga.

La *ménis* de Aquiles parece menos correcta en este aspecto; al menos, el resultado de esta es desastroso (Nagy, 2013: 223). No obstante, Leonard Meullner (1996) ha señalado que la *ménis* de Aquiles proviene de un traspaso de patrones de la *ménis* de Zeus descrita en la *Teogonía*. Como Zeus, en tanto dios, no puede ser el protagonista de una gesta heroica, esta carga fue transferida a Aquiles, quien sí encarna la figura del héroe épico. Así, Aquiles es una especie de receptor y ejecutor de la misma, por lo tanto, esta sigue siendo voluntad de los dioses. La existencia de esta *ménis* ha dado lugar al debate sobre la autonomía de los héroes. Richard Gaskin (1990) ha defendido que esta autonomía solo se produce en un momento puntual. Sin embargo, los héroes están constantemente enfrentados a decisiones: Eneas vacila antes de matar a Turno, Aquiles elige entre una vida breve y gloriosa o el retorno seguro al hogar. En estas encrucijadas se manifiesta un grado de autonomía que desemboca en el momento crucial en el que los dioses pueden inspirar la ira divina.

La desbordada ira de Aquiles nos conduce a explorar otra de las virtudes que la tradición clásica consideraba fundamentales: la templanza o mesura (σωφροσύνη). Esta virtud está relacionada con el uso de la razón frente al impulso de los deseos y la preservación de una mente equilibrada (Araiza, 2010: 93; Nagy, 2013: 616). Según Aristóteles, es la moderación la que permite conservar el resto de las virtudes, sobre todo el valor:

οὕτως οὖν καὶ ἐπὶ σωφροσύνης καὶ ἀνδρείας ἔχει καὶ τῶν ἄλλων ἀρετῶν. ὁ τε γὰρ πάντα φεύγων καὶ φοβούμενος καὶ μηδὲν ὑπομένων δειλὸς γίνεται, ὁ τε μηδὲν ὄλως φοβούμενος ἄλλα πρὸς πάντα βαδίζων θρασύς: ὁμοίως δὲ καὶ ὁ μὲν πάσης ἡδονῆς ἀπολαύων καὶ μηδεμιᾶς ἀπεχόμενος ἀκόλαστος, ὁ δὲ πᾶσαν φεύγων, ὥσπερ οἱ ἄγροικοι, ἀναίσθητός τις: φθείρεται δὴ σωφροσύνη καὶ ἡ ἀνδρεία ὑπὸ τῆς ὑπερβολῆς καὶ τῆς ἐλλείψεως, ὑπὸ δὲ τῆς μεσότητος σώζεται (EN 1104a 19-26).

Así sucede también con la moderación, virilidad y demás virtudes: pues el que huye de todo y tiene miedo y no resiste nada se vuelve cobarde; el que no teme absolutamente a nada y se lanza a todos los peligros, temerario; asimismo, el que disfruta de todos los placeres y no se abstiene de ninguno, se hace licencioso, y el que los evita todos como los rústicos, una persona insensible. Así pues, la moderación y la virilidad se destruyen por el exceso y por el defecto, pero se conservan por el término medio (EN 1104a 19-26).

En la *Iliada* y la *Odisea*, la *sophrosýne* o templanza está relacionada con la restricción de los impulsos espontáneos motivado por el respeto social que impide invadir otras esferas que no son propias, como las pertenecientes a los dioses. Sin embargo, también se relaciona con el autoconocimiento y el rechazo a sobrepasar los límites humanos los cuales conllevarían un castigo divino, lo cual supone una consciencia de los límites entre los dioses y el hombre (North, 1996: 4; Bagre, 2007: 4). La medida, como una dimensión importante del comportamiento se deja entrever en las palabras de Alcínoo a Odiseo, pero también en las de Menelao a Telémaco:

ἀμείνω δ' αἴσιμα πάντα.

Todo lo equilibrado es mejor (*Od.* XV, 71).

Así, el comportamiento de Aquiles podría tomarse como una ofensa a esta virtud. Su conducta estaría más alineada con la *hybris*, es decir, una falta de equilibrio y control de sus emociones, por ello todo lo que se relaciona con la expresión de esta emoción desenfrenada resulta trágico (Arana Alencastre, 2018: 23-24). Así se deja ver en las palabras que dedica Aquiles a Héctor después de que este le suplicara, para luego profanar su cadáver:

‘μή με κύον γούνων γουνάζεο μὴ δὲ τοκήων:	345
αἶ γάρ πως αὐτόν με μένος καὶ θυμὸς ἀνήη	
ᾧμ' ἀποταμνόμενον κρέα ἔδμεναι, οἶα ἔοργας,	
ὡς οὐκ ἔσθ' ὅς σῆς γε κύνας κεφαλῆς ἀπαλάλκοι,	
οὐδ' εἴ κεν δεκάκις τε καὶ εἰκοσινήριτ' ἄποινα	
στήσωσ' ἐνθάδ' ἄγοντες, ὑπόσχωνται δὲ καὶ ἄλλα,	350
οὐδ' εἴ κεν σ' αὐτόν χρυσῶ ἔρύσασθαι ἀνώγοι	
Δαρδανίδης Πρίαμος: οὐδ' ὥς σέ γε πότνια μήτηρ	
ἐνθεμένη λεχέεσσι γοήσεται ὄν τέκεν αὐτή,	
ἀλλὰ κύνες τε καὶ οἰωνοὶ κατὰ πάντα δάσσονται.	

No imploras, perro, invocando mis rodillas y a mis padres.
 ¡Ojalá que a mí mismo el furor y el ánimo me indujeran
 a despedazarte y a comer cruda tu carne por tus fechorías!
 Tan cierto es eso como que no hay quien libre tu cabeza
 de los perros, ni aunque el rescate diez veces
 o veinte veces me lo traigan y lo pesen aquí y además prometan otro tanto,
 y ni siquiera aunque mandara pagar tu peso en oro
 Príamo Dardánida. Ni aun así tu augusta madre depositará
 en el lecho el cadáver de quien ella parió para llorarlo.
 Los perros y las aves de rapiña se repartirán entero tu cuerpo (*Il.* XXII, 345-354).

Helen North (1966) no considera la templanza como una verdadera virtud heroica pues, como se ha visto, Aquiles carece de ella. Este desenfreno de emociones se relaciona mejor con un momento de elevación del ánimo propio del héroe (μεγαλόψυχος). La templanza, por su parte, quedaría relegada a una ventaja intelectual, como hemos dicho arriba, relacionada con la astucia, pero no tan importante como la destreza en armas y la inteligencia estratégica, que sí veríamos en Aquiles. La templanza, de hecho, para North vendría a ser una virtud más apropiada para la mujer, encarnada a la perfección por Penélope en la *Odisea*. Por otro lado, es una virtud que se le atribuye a Telémaco que aún no es un guerrero y se encuentra en camino de aprender las normas sociales, pero también a Odiseo, más caracterizado por su resistencia física, espiritual y su astucia ligada a una inteligencia racional (North, 1966: 4-9).

La contraposición de ambas dimensiones, la emoción frente a la razón conduce hacia la cuarta virtud fundamental de la sociedad griega: la sabiduría. Esta se asocia generalmente a la *metis* (μητις). Puede traducirse de múltiples formas: mente, percepción, intuición, consciencia, astucia, ingenio, habilidad, destreza, artificio o engaño (Barnouw, 2004: 121; Nagy, 2013: 232; Silva Irarrázabal, 2020: 80). Marcel Detienne (1978) y Jean-Pierre Vernant (1978) la consideran un tipo de inteligencia con una eficiencia práctica y, por tanto, puede manifestarse en distintas habilidades como trucos, la preparación de hierbas, la artesanía, en el caso de los héroes, se manifiesta en la guerrera, el uso de armas y la capacidad de planificar estrategias:

There is no doubt that *metis* is a type of intelligence and of thought, a way of knowing; it implies a complex but very coherent body of mental attitudes and intellectual behaviour which combine flair, wisdom, forethought, subtlety of mind, deception, resourcefulness, vigilance, opportunism, various skills, and experience acquired over the years. It is applied to situations which are transient, shifting, disconcerting and ambiguous, situations which do not lend themselves to precise measurement, exact calculation or rigorous logic (1978: 3-4).

No obstante, esta inteligencia tiene una dimensión ambigua. Por un lado, tiene una parte positiva, en tanto se habla de la astucia y el ingenio para resolver problemas. Por otro lado, tiene un lado negativo, cuando esta hace uso del engaño y las mentiras para dañar a otros y se usa de forma excesiva en cualquier ámbito sin discriminación, por tanto, no se considera una virtud completamente heroica (Stanford, 1982: 1; Mantos García, 2017: 130). Sin lugar a dudas, el héroe que representa mejor la *metis* es Odiseo. La *Odisea*

lo concibe tanto como *polýtropos* y *polýmētis*, es decir, un hombre de muchos recursos. Su astucia está por encima de todos los demás, como expresa Néstor a Telémaco:

ἐνθ' οὐ τίς ποτε μῆτιν ὁμοιωθήμεναι ἄντην
ἦθελ', ἐπεὶ μάλα πολλὸν ἐνίκᾳ δῖος Ὀδυσσεύς
παντοίοισι δόλοισι, πατὴρ τεός, εἰ ἔτεόν γε
κεῖνου ἔκγονός ἐσσι: 120

Allí nunca ninguno trató de igualarse de frente a tu padre en astucia, pues en gran trecho los aventajaba el divino Odiseo en trucos de todo tipo, tu padre, si es que de veras eres de su sangre (*Od.* III, 120-123).

Odiseo, como hombre astuto, es capaz de adaptarse a diversas circunstancias (Detienne y Vernant, 1978: 18; Mantos García, 2017: 131; Ríos Sánchez, 2020: 678, 39). Esto puede deberse, como apunta Gregory Nagy (2013), a su largo viaje donde tuvo la oportunidad de conocer otras formas de pensar y, por tanto, reflexionar y entender la suya propia.

Aunque la crítica clásica censuró la conducta de Odiseo por considerarla deshonesto a causa de sus numerosos engaños, el uso de la *metis*, es decir, el ingenio, es una habilidad que también usa el héroe en beneficio de los suyos. W. B. Stanford (1982) señala el comportamiento de Odiseo en la *Iliada* como respetable. Aunque hace uso del lenguaje irónico como puede verse en su encuentro con Dolón cuando este intenta espiar las naves de los aqueos, no recurre a mentiras ni engaños. Su muestra de astucia más importante será la construcción del caballo de madera que granjea la victoria a los griegos. Aquí se infiere la importancia del ingenio frente a la fuerza (Mantos García, 2017: 132).

El uso de los engaños por parte de Odiseo tiene más peso en la *Odissea*. La elaboración de engaños se explicita sobre todo en el encuentro con Polifemo. Odiseo es prudente en no enfrentarse directamente a una fuerza que, evidentemente, es superior. Por tanto, ha de encontrar otras formas de vencerlo, en este caso, despliega su ingenio en el uso del discurso y el juego de palabras (Detienne y Vernant, 1978: 47; Stanford, 1982: 5-6; Barnow, 2004: 58). La mentira que lo lleva a nombrarse a sí mismo 'Nadie' le gana la salvación:

Οὔτις ἐμοί γ' ὄνομα: Οὔτιν δέ με κικλήσκουσι
μήτηρ ἠδὲ πατήρ ἠδ' ἄλλοι πάντες ἑταῖροι.

Mi nombre es Nadie. Nadie me llaman siempre mi madre, mi padre y todos mis camaradas (*Od.* IX, 366-367).

Así, cuando los cíclopes vienen en ayuda de Polifemo, el juego verbal les hace creer que, de hecho, nadie lo está atacando y, por tanto, que no necesita ayuda. Además, se pone de relieve el hecho de que el ataque es a través de *dolos*, es decir, el engaño, y no la fuerza:

τίπτε τόσον, Πολύφημ', ἀρημένος ὄδ' ἐβόησας
νύκτα δι' ἀμβροσίην καὶ ἀύπνους ἄμμε τίθησθα;
ἦ μή τίς σευ μῆλα βροτῶν ἀέκοντος ἐλαύνει; 405
ἦ μή τίς σ' αὐτὸν κτείνει δόλῳ ἠὲ βίηφιν;
τούς δ' αὖτ' ἐξ ἄντρου προσέφη κρατερὸς Πολύφημος:
ὄ φίλοι, Οὐτίς με κτείνει δόλῳ οὐδὲ βίηφιν.

¿Por qué con tanta angustia, Polifemo, has gritado así, en medio de la divina noche, y nos has sacado del sueño? ¿Acaso alguno de los humanos se te lleva los rebaños contra tu voluntad? ¿Es que alguien intenta matarte con trampa o con violencia?''.

»Y les contestó desde su cueva el brutal Polifemo:

»Amigos, Nadie intenta matarme, con trampa y no con violencia (*Od.* IX, 403-408).

En este sentido, W. B. Stanford (1982) apunta ciertas circunstancias donde el engaño es comprensible o, por lo menos, no criticable. Tales son aquellas mentiras que tienen como fin buenos propósitos, por ejemplo, al ocultar una situación que puede lastimar un tercero, se pone de ejemplo la mentira de Odiseo a Alcínoo en el palacio, donde asegura que fue él quien no aceptó el ofrecimiento de Nausícaa de acompañarlo al palacio a fin de ayudarla a proteger su reputación o las que se dicen para defenderse o dañar al enemigo: en el caso de Polifemo, Odiseo usa la mentira para protegerse a él y a los suyos de una amenaza. Aitana Mantos García (2017) y Alberto Mantos García (2017) defienden que estos engaños y embustes más significativos solo se dirigen a los agresores de Odiseo, como el cíclope y los pretendientes. Además, siempre se pronuncian con un fin y tienen una intención benéfica —para el embaucador y los suyos— a largo plazo; en este caso, el regreso a casa justifica todo este tipo de trampas (Barnouw, 2004: 53, 121; Nagy, 2013: 240).

Además del engaño, se apunta la previsión de Odiseo en la cueva del cíclope como otro aspecto de su inteligencia. B. W. Stanford (1982) habla sobre la idea de cegar a Polifemo, pero no matarlo, como una forma de protegerse ellos dentro de la cueva, pero,

a su vez, importante para poder escapar, pues nadie más que el cíclope podría haber movido la roca que los mantenía cautivos.

Por su parte, el caballero utiliza otro sistema de valores heroicos. Johan Huizinga (1982) apunta que el código de caballería intenta ser un ideal moral basado en una serie de virtudes y acciones consideradas positivas, al mismo tiempo, busca alcanzar una elevada consciencia religiosa cimentada en la compasión, la justicia y la fidelidad; no obstante, tiende a fallar por la integración de la práctica del amor cortés y el deseo de engrandecimiento como soberbia encubierta.

Si bien es cierto que el código de caballería literario no debe tomarse en consideración para aplicarse a la realidad, este se forma en gran medida gracias a las influencias del código vigente de la época (García Ruíz, 2014: 6-7). Dicho código está condensado en el *Libro de la orden de caballería* de Ramon Llull donde se expone varias explicaciones sobre el oficio de caballería, entre las que se encuentran los deberes del caballero, pero también las costumbres que debe adoptar. Las costumbres, como explica Erick Köler (1960), se entienden como un tipo de deber instaurados por un hábito o derecho por uso y que permite la legitimación de ciertos actos, formas de conductas y usos dentro de la orden de caballería. En la obra de Ramon Llull se expone que el caballero debe regirse por siete virtudes básicas:

Ningún caballero puede ignorar las siete virtudes que son la raíz y el fundamento de todas las buenas costumbres y vías y caminos de la celestial gloria perdurable; de las cuales virtudes tres son teológicas y cuatro cardinales.

Las virtudes teológicas son fe, esperanza y caridad.

Las virtudes cardinales son prudencia, justicia, fortaleza y templanza (Llull, 2004: 75).

Por tanto, el código caballeresco debe de tener en cuenta el desarrollo de virtudes de carácter terrenal, es decir, aquellas que sirvan para asistir a los desfavorecidos en la tierra y permitirles el honor frente a los suyos, pero también aquella que le permitan el crecimiento espiritual y la consciencia religiosa de la que hablaba Huizinga. En este sentido, la leyenda artúrica propone dos tipos de caballero; dentro de la Tabla Redonda encontramos personajes que se ajustan al ideal terrenal de caballero, como Lanzarote o Galván, pero también otros, que ejemplifican mejor el modelo de caballero espiritual, tales como Perceval y Galaz.

María Aurora García Ruíz (2014) condensó los oficios y deberes más importantes de los caballeros de la Tabla Redonda en un decálogo, basándose en las propuestas de Ramon Llull, pero teniendo en cuenta el entorno literario y las acciones específicas de los caballeros de la leyenda artúrica.

Entre estos se encuentran acciones como defender la orden de caballería, la religión y la fe. Este primer deber está fundamentado en la sacralización de la orden de caballería por parte de la Iglesia a finales del siglo XII, acción que habría estabilizado el código caballeresco que era, hasta entonces, inconsistente, posicionando al caballero como un purificador cuyo objetivo es acabar con el caos (Flori, 1996: 291-292; Trujillo Martínez, 2017: 243). De hecho, la caballería en las obras de Chrétien se posiciona como un oficio superior, instaurado por Dios:

Et li preudom l'espee a prise,
Si li çainst et si le baisa,
Et dist que donee li a
Le plus haute ordene avec l'espee
Que Diex ait faite et comendee:
C'est l'ordre de chevalerie,
Qui doit estre Sanz vilonnie.

Y el prohombre cogió la espada, se la ciñó y lo besó y le dijo que, con la espada, le había dado la más alta orden que Dios haya hecho e instaurado: es la orden de caballería, que debe ser sin villanía (Chrétien de Troyes, *Perceval o li contes del graal*, vv. 1632-1638).

No obstante, para Jean Flori (1996), aunque la religión y Dios forma parte importante de las leyendas artúricas, la defensa de la Iglesia como institución no aparece de manera relevante.

Para María Aurora García Ruíz (2014), la fe, como un deber y una obligación religiosa para con Dios, su amada y la justicia, tiene su momento más álgido en la batalla, donde el caballero debe confiar ciegamente en la victoria porque esta le proporcionará coraje, fuerza y arrojo para vencer todos los obstáculos.

Por otro lado, el caballero debe también proteger a su señor, sus tierras y bienes; impartir y hacer justicia; enfrentarse a los enemigos y socorrer al clero y a los indefensos entre los que se encuentran viudas, huérfanos y doncellas. Por un lado, los deberes con su señor vienen forzados por la alianza de vasallaje; el rey da, pero también recibe protección de los suyos (García Ruíz, 2014: 14). Al mismo tiempo, la defensa está relacionada con

una dimensión bélica, donde el caballero debe demostrar la valentía —que no debe excederse para no caer en la soberbia —, pero también destreza en las armas (Flori, 2002: 253; García Ruíz, 2014: 62-65).

José Ramón Trujillo Martínez (2017) recuerda que la proeza en la batalla está ligada a una serie de normas que definen el honor del caballero, por ejemplo, no huir de ningún tipo de reto, para evitar la cobardía, aunque queda prohibido luchar con un camarada de la misma orden para preservar la lealtad; dicho combate solo se perdona si las identidades no han sido reveladas con anterioridad; esto ocurre en muchos casos de la leyenda artúrica. En el *Yvain el caballero del león*, Yvain y Gauvain luchan uno contra otro en defensa de unas doncellas sin reconocerse, hasta que se dan cuenta que son hermanos en armas:

Et dit : «Ha! las! Quel mescheance!
Par trop leide mesconoissanceçe
Ceste bataille feite avomes
Qu'antreconeü ne nos somes;
Que ja, se je vos coneüsse,
A vos combatuz ne me fusse,
Einz me clamasse a recreant
Devant le cop, ce vos creant.
-Cornant, fet messire Gauvains,
Qui estes vos? - Je sui Yvains,
Que plus vos aim c'orne del monde
Tant com il dure a la reonde;
Que vos m'avez amé toz jorz
Et enoré an totes corz.

—¡Ay, qué desgracia! ¡Qué desgraciada equivocación haber empezado esta batalla sin habernos reconocido! Si hubiera sabido quién erais no hubiese luchado con vos sino que hubiera renunciado a luchar antes del combate, os lo aseguro.

—¿Cómo es eso? —dijo mi señor Gauvain—. Pues, ¿Quién sois vos?

—Soy Yvain que os ama más que a nadie en todo el mundo, tanto como se extiende a la redonda, pues vos me habéis amado siempre y honrado en todas las cortes (Chrétien de Troyes, *Yvain ou le chevalier au lion*, (vv.6277-6290).

Frente a estos mismos conflictos, el caballero debe evitar combatir a otro que esté herido y, en caso de vencerlo, no debe continuar con la lid o matarlo si este pide clemencia (Flori, 1996: 304; Trujillo Martínez, 2017: 353). Este es uno de los consejos que propone Gornemant de Goort en *Perceval o el cuento del grial*:

Et dist: «Biax frere, or vos soviegne,
Se il avient qu'il vos coviegne

Combatre a aucun chevalier,
Iche vos weil dire et proier:
Se vos en venez al desus,
Que vers vos ne se poïst plus
Desfrendre ne contretenir,
Ainz l'estuece a merchi venir,
Gardez que merchi aiez
N'encontre che ne l'ociiez

Y añade: —Buen hermano, si ocurre que os veis precisado a combatir con algún cabaerro, acordaos de lo que ahora os quiero decir y rogar: si vos lo vencéis, de modo que él ya no pueda defenderse de vos ni oponérseos y se vea obligado a ponerse a vuestra merced, pensad en tenerle merced y a pesar de ello no lo matéis (Chétien de Troyes, *Perceval o li contes del graal*, vv. 1639-1647).

Muchas de estas defensas se ven motivadas por una promesa que hace el caballero y que no debe ser romper en ninguna circunstancia ya que pone en peligro el honor del guerrero (Flori, 2002: 170). No obstante, existe una controversia sobre el cumplimiento de estas promesas, en las que el caballero ofrece su palabra antes de saber el favor y producen ciertos inconvenientes (Köhler, 1960: 391). El caso del favor a ciegas que da el rey Arturo al senescal Keu es uno de los más conocidos:

«Sire, fet il, ce sanchiez sond
Que je voel, et quex est li dons
Don vos m'avez asseüré;
Molt m'an tieng a voen aüre
Quant je l'avrai, vostre merci:
La reïne que je voi ci
M'avez otroiee a bailler;
S'irons après le chevalier
Qui nos atan tan la forest.»
Au roi poise, et si l'an revest,
Car einz de rien ne se desdist,
Mes iriez et dolanz le fist,
Si que bien parut a son volt.

—Señor, sabed, pues, lo que exijo y cuál es el don que me habéis asegurado. Por muy afortunado me tendré cuando lo obtenga por vuestra gracia.

»Me habéis otorgado la custodia y defensa de la reina que aquí está; así que iremos tras el caballero que nos aguarda en el bosque.

Al rey le entristece su promesa. Pero la confirma, y a su pesar no se desdice de ella; pero lo hace con amargura y tristeza, como se muestra bien en su rostro. (Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le chevalier de la charrette.*, vv. 171-183).

Más allá de estos códigos que se le supone al caballero, también se encuentra la prudencia al hablar. El discurso del héroe en la leyenda artúrica suele ser violento, amenazante, agresivo y desafiante, al menos, cuando se refiere al combate (Miller, 2000:

230-234). No obstante, En *Perceval o el cuento del grial*, Chrétien de Troyes destaca que un caballero debe ser comedido y prudente al hablar:

Ne ne parlez trop volentiers:
Nus ne puet estre trop parliers
Qui sovent tel chose ne die
Qui torné li est affolie,
Car li sages dit et retrait:
'Qui trop parole, il se mesfait.'
Por che, biax amis, vos chastoi
De trop parler. [...]

No os agrade hablar demasiado: si uno es demasiado hablador a veces dice cosas que se le consideran necedades pues el sabio dice y repite: «Quien habla demasiado, se daña a sí mismo.» Por esto os aconsejo, buen amigo, que no habléis demasiado” (Chrétien de Troyes, *Perceval o li contes del graal*, vv. 1649-1656).

La falta de un uso discreto del discurso, es decir, el saber cómo, cuándo y las palabras que deben usarse (*bona taciturnas*), así como el silencio extremo (*mala taciturnas*) evidencia una falta de comprensión de las normas sociales y de la caballería. El héroe debe, por tanto, hacer un uso correcto de la palabra, pero también ser capaz de saber cuándo es necesario guardar silencio; esta medida del diálogo es un elemento distintivo del buen caballero (Combarieu, 1998: 6-9).

Al caballero, se le supone también la destreza en el manejo de las armas y la montura tanto en la batalla como en los deportes caballerescos; además, se consideran sus habilidades en las armas como parte de su perfección individual, pero también como un símbolo de sus obligaciones y deberes sociales (García Ruíz, 2014: 28-29, Trujillo Martínez, 2017: 248). Además, se le atribuyen otro tipo de virtudes tales como la cortesía que honra al caballero por su valor mas no por su fuerza; sabiduría para repartir la justicia y que a veces se representa a través de la figura del *puer senex* en los inicios de la aventura; lealtad sobre todo para con su señor cumpliendo todo tipo de demandas aún en contra de su voluntad; humildad; fortaleza caridad; piedad y generosidad (García Ruíz, 2014: 16; Trujillo Martínez, 2017: 249).

Otra dimensión importante ligada a la virtud del caballero es su linaje. Estos son precedidos por otros caballeros, en su mayoría conocidos. El linaje obliga al caballero a emprender acciones honorables tomando como punto de partida las acciones y formas de sus antepasados que servirán de ejemplo para actuar. De esta forma, el caballero

demuestra ser digno de este linaje, pero también de pertenecer a la caballería (Flori, 2002: 261; Garcí Ruiz, 2014: 15-16). En el caso de *Perceval*, por ejemplo, el linaje caballeresco de sus antepasados le confiere legitimidad para aspirar a convertirse él mismo en caballero, como si dicho destino estuviera ya trazado de forma ineludible por la herencia familiar. Aunque su madre intenta ocultar el oficio a Perceval, las noticias sobre la caballería llegan a él y este debe hacerse cargo del linaje familiar:

Ha! Lasse! Com sui malbaillie!
Biax, dols fix, de chevalerie
vos quidoie si bien garder
que ja n'en oïssiez parler
ne que ja nul n'en veïssiez
Chevaliers estre deüssiez,
biax fix, se Damedieu pleüst,
qui vostre pere vos eüst
gardé et vos autres amis.
N'ot chavalier de si haut pris,
tant redouté ne tant cremu,
biax fic, com vostre peres fu
en toutes les illes de mer.
Biax fic, bien vos poëz vanter
que vos ne dechaez de rien
de son lignage ne del mien,
que je sui de chavliers nee,
des meillors de ceste contree.

¡Ay, desdichada, qué infeliz soy! Dulce buen hijo, quería preservaros de que oyeseis hablar de caballería y de que vieseis a ninguno de éstos. Hubierais sido caballero, buen hijo, si hubiese placido a Nuestro Señor que vuestro padre y vuestros otros amigos velaran por vos. En todas las insulas del mar no hubo caballero de tan alto mérito ni tan temido ni tan aterrador, buen hijo, como lo fue vuestro padre. Buen hijo, podéis enorgulleceros de que no desmentís en nada su linaje ni el mío, pues yo procedo de los mejores caballeros de esta comarca (Chrétien de Troyes, *Perceval o li contes del graal*, vv. 407-424).

Sin embargo, el caballero espiritual, encarnado por Galaz, deshecha alguno de estos valores, sin que esto afecte su honor. El distanciamiento de los valores terrenales del caballero en favor del refinamiento espiritual ya empezaba a mostrarse en *Perceval o el cuento del grial*. En primer lugar, la destrucción de la imagen de la amada supone el fin del juego del amor cortés: Perceval contempla la imagen de unas gotas de sangre sobre la nieve que le recuerdan a su amada, pero en cuanto la nieve se derrite, no vuelve a recordar a Blancheflor (Carmona Fernández, 2001: 56). Galaz rechaza totalmente la posibilidad de la amada, convirtiendo la castidad en una virtud que le gana el encuentro con el grial. No obstante, también rechaza la búsqueda desmesurada de aventuras, la

compañía y la fraternidad — excepto la de Perceval y Goor— como parte de la biografía caballeresca (Trujillo Martínez, 2017. 249-250).

El sistema de virtudes en *The Lord of the rings* gira en torno a la libertad de elección. En una carta dirigida a Michael Straight, Tolkien reflexiona sobre los diversos obstáculos a los que debe enfrentarse una persona y cómo, ante ellos, su capacidad se ve puesta a prueba para elegir libremente uno u otro camino. El ejercicio de esta libertad define al individuo que la ejerce como bueno o malo:

The view, in the terms of my story, is that though every event or situation has (at least) two aspects: the history and development of the individual (it is something out of which he can get good, ultimate good, for himself, or fail to do so), and the history of the world (which depends on his action for its own sake) – still there are abnormal situations in which one may be placed. ‘Sacrificial’ situations, I should call them: sc. positions in which the ‘good’ of the world depends on the behaviour of an individual in circumstances which demand of him suffering and endurance far beyond the normal even, it may happen (or seem, humanly speaking), demand a strength of body and mind which he does not possess: he is in a sense doomed to failure, doomed to fall to temptation or be broken by pressure against his ‘will’: that is against any choice he could make or would make unfettered, not under the duress (Tolkien, 1981: 233).

Tom Shippey (2007) considera que el núcleo moral de *The Lord of the Rings* está basado en la elección de lo correcto ante cualquier circunstancia, confiado en que el destino concluirá siempre de forma justa y equitativa para todos los involucrados. En este sentido, por tanto, cabe resaltar dos aspectos que marcan la virtud de un personaje dentro de la obra de Tolkien: la capacidad para resistir la tentación y el uso del libre albedrío frente a esta.

Esta libertad de decisión y la voluntad de resistir las tentaciones del mal están sujetas por un sistema moral que designa aquello que está bien y mal dentro de la sociedad. Tal como apunta Matthew Dickerson (2003), esta moral puede ser de dos tipos. La primera, es una moral absoluta verdadera para todas las personas y culturas —y por tanto para cada raza que habita el mundo de Tolkien— independientemente de si esa persona o cultura la considera o no correcta, esto es, por ejemplo, la consciencia universal de que hacer daño a otro es un acto reprobable. La segunda, está relacionada con la responsabilidad moral de cada individuo; es el deber de actuar según la buena voluntad, teniendo en cuenta la moral objetiva, en cada circunstancia y actuar conforme a ella. Esto es, como explica Aragorn, una búsqueda individual entre lo bueno y lo malo donde cada

sujeto ha de saber distinguir la elección de una de estas dos opciones en cada circunstancia: “It is a man’s part to discern them [good and ill], as much in the Golden Wood as in his own house” (Tolkien, 2008b: 570).

Así, entendemos que, dentro del mundo de Tolkien, existen actos reprobables universales como hacer daño a los demás, asesinar, traicionar, mentir, robar, pero sobre todo doblegar la voluntad de otro, como lo hace el Anillo, o suprimir la libertad, como pretende Sauron. Estas dos últimas, que van en contra de las leyes naturales impuestas por Erú Iluvatar, son la causa de la aventura y, por tanto, deben ser superadas para reinstaurar el orden natural. Sin embargo, encontramos también otros comportamientos fomentados por la comunidad y el Concilio de Elrond por ser considerados favorables, entiéndase la lealtad, amistad, el amor, misericordia, el perdón, la valentía y la devoción dirigida por la razón como ejemplos de estos (Rosebury, 2008: 113; Sanja, 2016: 13).

Resistir la tentación está siempre ligada a mantenerse firme ante los deseos del Anillo. De hecho, el gran enemigo de la historia es el mismo objeto, pues su principal objetivo es doblegar la voluntad y suprimir la libertad de quien lo use; por este motivo, muchos personajes considerados poderosos, pero contrarios a los designios de Sauron — Gandalf, Aragorn, Elrond, Faramir y Galadriel—, se resisten a su uso (Dickerson, 2003: 74, 115; Corona Encinas, 2022: 9). Esto no es importante solo para demostrar su fuerza de voluntad, sino que implica una igualdad entre todos, pues pone en evidencia que hasta los más poderosos pueden ser tentados y caer (Craig, 1997: 16). Esta voluntad de rechazar el poder del Anillo se refuerza por la consciencia que poseen sobre la maldad y sus efectos, rechazando doblegar su voluntad y renunciar a su libertad (Auden, 1967:7). El propio Gandalf rehúsa de su uso, pues es consciente de la corrupción del poder:

‘But I have so little of any of these things! You are wise and powerful. Will you not take the Ring?’

‘No!’ cried Gandalf, springing to his feet. ‘With that power I should have power too great and terrible. And over me the Ring would gain a power still greater and more deadly’ (Tolkien, 2008a: 80-81).

Muchas veces, aunque un personaje sucumba por una u otra razón a su uso, el alcance de la corrupción que tenga el Anillo sobre él depende de otro tipo de virtudes del personaje. En este caso, como Bilbo, Frodo y Sam, las circunstancias y motivos por los que hacen uso del Anillo permiten una resistencia mayor. Bilbo comienza a utilizar el

Anillo con piedad, al no matar a Gollum, por ello el Anillo no lo corrompe del todo, al menos, así lo intuye Gandalf:

‘Pity? It was Pity that stayed his hand. Pity, and Mercy: not to strike without need. And he has been well rewarded, Frodo. Be sure that he took so little hurt from the evil, and escaped in the end, because he began his ownership of the Ring so. With Pity’ (Tolkien, 2008a: 78).

La misericordia, que no es más que compadecer al que sufre, será una de las virtudes centrales de la obra y, casi siempre, gira en torno a la criatura Gollum. Bilbo siente misericordia cuando descubre el Anillo y decide no matarlo; también Frodo, por consejo de Gandalf, es misericordioso con Gollum en Mordor; los elfos y Aragorn muestran misericordia para la misma criatura cuando la mantienen en cautiverio; Sam se compadece al final de la criatura después de haber compartido el viaje. El uso correcto de la misericordia se presenta como una marca de sabiduría, pues demuestra que cada personaje sabe cuándo y hacia quién dirigir la violencia. A su vez, la misericordia es recíproca, pues el haberse compadecido de la vida de la criatura, permite que Gollum llegue a *Cracks of Doom* y destruya el Anillo, acción con la que todos obtienen la salvación (Dickerson, 2003: 68; Kreeft, 2005: 217-218; Rial, 2016: 70).

Brian Rosebury (2008) considera la misericordia como un acto relacionado con el perdón. En la guerra para recuperar *The Shire* al final de la obra, Frodo impide matar a los hobbits que habían traicionado a la comunidad rechazando la venganza como un medio para impartir justicia y haciendo uso de la misericordia como un medio para alcanzar la paz. Además, en este acto, al igual que sucede con Gollum, destaca el valor de tratar bien a los demás por encima de la victoria militar o la demostración de fuerza. No obstante, esta misericordia no parece aplicarse al enemigo, al menos, los orcos son asesinados y parece haber una legitimización cuando se trata de un castigo por una trasgresión grave (Dickerson, 2003: 69-70; Purtill, 2003: 88; Rosebury, 2008: 4, 11).

La razón por la que Sam Gamgee resiste el poder del Anillo es por una virtud diferente: la amistad (Kreeft, 2005: 219; Rosebury, 2008: 113). Esta se presenta como una forma de amor y lealtad hacia los demás. El amor hace que Sam se resista al poder del Anillo y ayude a Frodo a llegar a su destino, pero este mismo amor por mantener la seguridad de los suyos — los hobbits, Gandalf y Aragorn — junto a un sentimiento de

lealtad los que hace que Frodo lleve el Anillo (Purtill, 2003: 77; Kreeft, 2005: 209). Gandalf, de hecho, considera la amistad como algo más confiable que la propia sabiduría: “I think, Elrond, that in this matter it would be well to trust rather to their friendship than to great wisdom” (Tolkien, 2008a: 359).

Como hemos dicho antes, el libre albedrío también pone a prueba la virtud de los personajes. Alex Corona Encinas (2022) no ve personajes completamente buenos y malos, sino decisiones circunstanciales que llevan por uno y otro camino. Así, cada personaje que toma una buena decisión tiene su contraparte, pero no es necesariamente malvada. Gollum, por ejemplo, es el reverso de Frodo, pero al final realiza una buena acción indirectamente; Boromir se presenta como la alternativa de Aragorn al dejarse llevar por el poder del Anillo, pero su arrepentimiento a su muerte funciona como una redención de sus errores; asimismo, Saruman se presenta como el antagonista de Gandalf, pero incluso él es invitado al arrepentimiento.

Si bien resistir el Anillo es la elección más grave y se presenta a casi todos los personajes, también existen elecciones de menor envergadura, casi individuales, que ponen a prueba la moral de los demás. Por ejemplo, al disolverse la Comunidad del Anillo en Amon Hen, Aragorn debe elegir entre seguir a Minas Tirith y reclamar el reino de Gondor como heredero legítimo, seguir a Frodo que había huido con el Anillo o rescatar a Merry y Pipin que habían sido secuestrados. Si bien las dos primeras son las más importantes, la responsabilidad moral de proteger a los desfavorecidos, en este caso Merry y Pippin, se impone por encima de las otras dos (Dickerson, 2003: 70-71). Según Richard Purtill (2003), Frodo también se atiene a esta responsabilidad moral al huir solo con el Anillo; tras el intento de Boromir de obtener el objeto, decide que la responsabilidad de destruirlo es solo suya y no puede poner en peligro la voluntad del resto, por lo que decide seguir su camino solo:

Frodo rose to his feet. A great weariness was on him, but his will was firm and his heart lighter. He spoke aloud to himself. ‘I will do now what I must,’ he said. ‘This at least is plain: the evil of the Ring is already at work even in the Company, and the Ring must leave them before it does more harm. I will go alone. Some I cannot trust, and those I can trust are too dear to me: poor old Sam, and Merry and Pippin. Strider, too: his heart yearns for Minas Tirith, and he will be needed there, now Boromir has fallen into evil. I will go alone. At once’ (Tolkien, 2008a: 523-524).

Encontramos otro tipo de virtudes que pueden ayudar en la resistencia del Anillo y que determinan el uso del libre albedrío. Peter Kreeft (2005) apunta el valor como uno de estos. *The Lord of the Rings*, de hecho, representa el coraje encarnado por personajes corrientes, pequeños, muy alejados de lo que se espera encontrar en un héroe, pero que son capaces de actuar como tales aún conscientes de sus limitaciones (Purtill, 2003: 60, 73). Este valor está motivado por la salvación, pero no por la búsqueda de la gloria (Coruna Encinas, 2022: 11).

Paul H. Kocher (1972) agrega la medida como parte de este sistema moral, sobre todo en Aragorn. No se comporta misericordioso con la criatura Gollum, no lo toma como compañero al igual que Frodo, pero tampoco se muestra cruel con ella cuando la mantiene en cautiverio. Se destaca su angustia interna por convertirse en un buen rey que sea por un lado benévolo, pero lo suficientemente fuerte para mantener a salvo el reino y ganarse el respeto de los suyos (Coruna Encinas, 2022: 12).

A este Sistema de valores se suma el respeto a las promesas. Frodo le asegura a Gollum que no será atacado si este tampoco actúa en contra del bienestar de ellos y mantiene su promesa a lo largo de todo el recorrido. Por eso, la traición de Gollum se ve como un acto sumamente reprochable:

‘Yess, wretched we are, precious,’ he whined. ‘Misery misery! Hobbits won’t kill us, nice hobbits.’ ‘No, we won’t,’ said Frodo. ‘But we won’t let you go, either. You’re full of wickedness and mischief, Gollum. You will have to come with us, that’s all, while we keep an eye on you. But you must help us, if you can. One good turn deserves another’ (Tolkien, 2008b: 803-804).

La sabiduría también forma parte de las virtudes, pero no de la manera entendida por la literatura clásica en Odiseo. Richard Purtill (2003) apunta, por ejemplo, a Sam como poseedor de una sabiduría parecida a la que demuestra Penélope, más relacionada con cultivar las relaciones interpersonales, la solidaridad, el cariño y el acompañamiento a los seres queridos. Por otro lado, se entiende también como parte de esta sabiduría la capacidad de obrar bien ante situaciones complicadas, siendo coherente con el resto de virtudes (Dickerson, 2003: 73).

Finalmente, también se ha visto la honra a los antepasados como una forma de virtud, al igual que lo hacían los caballeros en el mito artúrico. Al menos, el rey Théoden

respeta las promesas de Eorl, su antepasado, y socorre a Gondor como había jurado. Incluso, hasta cierto punto, Frodo honra a Bilbo siguiendo sus pasos y cumpliendo con la misión del Anillo, teniendo en cuenta que fue Bilbo quien trajo el Anillo y, por tanto, responsable de destruirlo (Purtill, 2003: 63; Corona Encinas, 2022: 12).

El sistema de valores que se presenta en *The Lord of the Rings* no difiere en gran medida de los dos anteriores, aunque sí la manera en cómo se entienden. En primer lugar, la amistad sigue siendo un valor por encima de cualquier otro, parecido a la *pietas* clásica, aunque con la diferencia de que no hay una devoción a los dioses ni a una patria. Recuerda a las relaciones interpersonales entre los caballeros que crean verdaderas hermandades entre ellos y, por tanto, existe un sentido de lealtad, aunque no necesariamente la amistad empuja a la acción, como sí lo hace en el caso de los hobbits, tal como afirma Gandalf.

El respeto por la vida sigue marcando en gran medida el actuar del héroe. Si bien en la *Iliada* y la *Odisea* no vemos casos de compasión, salvo al final de la *Iliada*, cuando Aquiles depone la cólera y devuelve el cadáver de Héctor a Príamo, —en el caso de Eneas está sujeta a debate—, la misericordia para con el enemigo sigue siendo un rasgo importante tanto en el caballero como en el mundo de Tolkien, siendo, incluso, para este último la causante de la salvación posterior. En este sentido, sigue imperando la responsabilidad moral hacia el enemigo que ya no puede defenderse y, por tanto, el héroe debe perdonar.

El valor, que en el caso del héroe épico y del caballero está en gran medida estimulado por la búsqueda de la fama y la gloria, en *The Lord of the Rings*, es motivado por el amor, la compasión y el deseo de salvar a los demás. Por ello, Frodo, decide destruir el Anillo; lo mueve el amor por los suyos.

Por su parte, la sabiduría deja de ser una virtud relacionada con la capacidad de tramar mentiras y engaños para granjearse la victoria. La sabiduría en Tolkien se convierte en una cuestión emocional, donde impera la capacidad de saber entenderse con los demás, la empatía y la habilidad para cultivar relaciones interpersonales. Además, la mentira, que se le perdonaba a Odiseo por un bien mayor, el *nóstos*, es totalmente reprobable en *Middle-earth* y se rechaza su uso incluso delante de los enemigos. Asimismo, se mantiene

el respeto a la palabra dada, al igual que en el código de caballería, como una forma de mantener una coherencia entre el discurso y la virtud de la persona que lo pronuncia.

Finalmente, otro tipo de valores como la medida, la lealtad, la defensa de los más necesitados o la honra a los antepasados se mantienen en el código de valores sin verse alterados. No obstante, otras acciones virtuosas anteriores como la devoción a los dioses —tanto griegos como al dios judeo-cristiano— desaparecen y los personajes no se ven motivados por la fe ni la religión.

2.2.3 Deseo de honor y gloria después de la muerte

La biografía heroica exige un reconocimiento público de sus acciones; esta reputación ante los demás es lo que le confiere honor, en caso de que sus actos sean dignos de elogios, o deshonor, si, por el contrario, es criticado (Larragaña, 1991: 88; Vernant, 2001: 53; Morales Harley, 2020: 37). No obstante, Morales Harley (2020) apunta que el honor no solo se recibe en vida, sino que alcanza su punto culminante con la muerte heroica donde se alcanza la *aristeía* (ἀριστεία), es decir, la perfección.

Morir de forma correcta le otorga al héroe la gloria (κλέος). Esta fama lo hace conocido entre los suyos, pero también entre las generaciones venideras, por lo tanto, lo immortaliza. Sus acciones se ganan el privilegio de ser cantadas y, en consecuencia, quedan consagradas en las gestas heroicas. La muerte del héroe también da paso a una serie de ritos funerarios y un culto a su persona que lo convierte en un prototipo de ciertos valores de la comunidad (Vernant, 2001: 56-57, 82-83; García Gual, 2016: 65; Nagy, 2020: 27-29). Tras morir, su tumba se convierte no solo en un memorial que recuerda su nombre, sino que también se transforma en un lugar de culto (Reboreda, 1997: 357; Nagy, 2020: 345).

Jean Pierre Vernant (2001) señala a Aquiles como el ideal heroico. Además de ganar reconocimiento en vida, muere en lo que llama ‘la flor de la juventud’. La bella muerte, es decir, esta muerte temprana, cuando el cadáver conserva todas las buenas cualidades físicas aún después de morir se encuentra fuertemente vinculada con el reconocimiento de la gloria.

Por ello, Aquiles intenta estropear el cadáver de Héctor, para despojarlo de la belleza de la muerte y parte de su gloria. Si bien no se muestra la muerte de Aquiles en la *Iliada*, se hace referencia a su pronta muerte desde el principio:

ὦ μοι τέκνον ἐμόν, τί νύ σ' ἔτρεφον αἰνὰ τεκοῦσα;
 αἴθ' ὄφελες παρὰ νηυσὶν ἀδάκρυτος καὶ ἀπήμων
 ἦσθαι, ἐπεὶ νύ τοι αἴσα μίνυνθά περ οὐ τι μάλα δῆν:
 νῦν δ' ἅμα τ' ὠκύμορος καὶ ὀϊζυρὸς περὶ πάντων
 ἔπλεο: τὼ σε κακῇ αἴσῃ τέκον ἐν μεγάροισι. 415

¡Ay, hijo mío! ¿Por qué te crie si en hora aciaga te dí a luz? ¿Sin llanto y sin pena junto a las naves debiste quedarte sentado, ya que tu sino es breve y nada duradero! Temprano ha resultado ser tu hado e infortunado sobre todos has sido; por eso, para funesto destino te alumbré en palacio (*Il.* I, 414-418).

La pronta muerte de Aquiles le confiere cualidades, virtudes y valores especiales que ayudan a completar su *areté* y alcanzar el punto más alto de honor al que puede acceder un héroe. Al morir en su mejor momento, Aquiles también se libra de la vejez, por tanto, queda preservado en la memoria de los hombres con sus mejores virtudes, sin llegar nunca a perder sus habilidades por la ancianidad, como, por ejemplo, le ocurre a Néstor (Vernant, 2001: 59-60). Esta disminución de sus habilidades en combate queda reflejada en las palabras que le dirige Aquiles en los juegos funerarios de Patroclo:

‘τῇ νῦν, καὶ σοὶ τοῦτο γέρον κειμήλιον ἔστω
 Πατρόκλοιο τάφου μνημ' ἔμμεναι: οὐ γὰρ ἔτ' αὐτὸν
 ὄψῃ ἐν Ἀργείοισι: δίδωμι δέ τοι τόδ' ἄεθλον 620
 αὐτῶς: οὐ γὰρ πύξ γε μαχήσεαι, οὐδὲ παλαίσεις,
 οὐδ' ἔτ' ἀκοντιστὸν ἐσδύσεαι, οὐδὲ πόδεσσι
 θεύσεαι: ἦδη γὰρ χαλεπὸν κατὰ γῆρας ἐπέιγαι.

Toma, también para ti, anciano, hay un presente en prenda y memoria de los funerales de Patroclo, a quien ya no verás entre los argivos. Te doy este premio sin competir; pues ni en el pugilato participarás ni en la lucha pelearás ni entrarás en la competición de jabalina ni en la carrera tomarás parte, pues la dura vejez ya te oprime con su peso (*Il.* XXIII, 618-623).

Por otro lado, Nagy (2005) señala que, aunque para alcanzar la gloria Aquiles debe elegir entre su vida y el regreso a casa, esta última, el *nóstos* (νόστος), se convierte para Odiseo en el camino para alcanzar la gloria. El tema del regreso a casa se configura como un camino alternativo de la vida heroica con su propia perspectiva de el *kleos* (Saltkin, 2005: 320). El héroe se aleja o desaparece y, por un intervalo indefinido de tiempo, se le

considera muerto entre los suyos hasta que regresa —o es buscado— y restablece el orden del hogar que se había perdido en su ausencia (Alexopolou, 2009: 1-19). También puede considerarse un proceso de cambio de estado, donde el retorno del héroe se considera un regreso a la vida y una reafirmación de su identidad (Nagy, 2020: 213-222). El tema marca toda la aventura de la *Odisea*, cuyo tema unificador es el regreso al hogar.

La elección de Odiseo, distinta a la de Aquiles, va a procurarle una muerte tranquila, pero también le permitirá llegar a la vejez, según se narra en la *Odisea*. En otras versiones, Odiseo es asesinado antes de llegar a la vejez por Telégono, un hijo que habría tenido con Calipso (García Gual, 2016: 56-58). Aunque la *Odisea* tampoco muestra la muerte del héroe, así lo profetiza Tiresias cuando Odiseo lo invoca:

[...] θάνατος δέ τοι ἐξ ἄλλος αὐτῶ
 ἀβληχρὸς μάλα τοῖος ἐλεύσεται, ὅς κέ σε πέφνη
 γήραι ὑπο λιπαρῶ ἀρημένον: ἀμφὶ δὲ λαοὶ
 ὄλβιοι ἔσσονται. τὰ δέ τοι νημερτέα εἶρω. 135

A ti la muerte te llegará desde el mar y será muy tranquila, pues te alcanzará ya sometido a la suave vejez. En torno tus gentes serán prósperas. Estas verdades te anuncio (*Od.* XI, 134-137).

No obstante, Odiseo también reconoce la muerte temprana como una forma de alcanzar el *kleos*. Aguirre Castro, 1999: 13). Se lo expresa a Aquiles, cuando tiene la oportunidad de cruzar palabras con este en la misma catábasis:

[...] σεῖο δ', Ἀχιλλεῦ,
 οὗ τις ἀνὴρ προπάροιθε μακάρτατος οὔτ' ἄρ' ὀπίσσω.
 πρὶν μὲν γάρ σε ζῶν ἐτίομεν ἴσα θεοῖσιν
 Ἀργεῖοι, νῦν αὖτε μέγα κρατέεις νεκύεσσιν 485
 ἐνθάδ' ἑὼν: τῶ μή τι θανῶν ἀκαχίζεω, Ἀχιλλεῦ.

Pero no hubo antes hombre alguno más dichoso que tú, Aquiles, ni lo habrá. Antes, en vida, te honrábamos igual que a los dioses los argivos, y ahora tienes gran poder entre los muertos, al estar aquí. Por tanto no te lamente de haber muerto, Aquiles (*Od.* XI. 482-486).

Por otro lado, Tapia Zuñiga (2017) apunta que el Aquiles que habla con Odiseo es distinto a la de la *Iliada*; el que aparece ya como muerto en la *Odisea* prefiere una vida sin gloria:

‘μὴ δὴ μοι θάνατόν γε παραύδα, φαίδιμ' Ὀδυσσεῦ.
 βουλοίμην κ' ἐπάρουρος ἑὼν θητευέμεν ἄλλω,

ἀνδρὶ παρ' ἀκλήρω, ᾧ μὴ βίωτος πολὺς εἶη,
ἢ πᾶσιν νεκύεσσι καταφθιμένοισιν ἀνάσσειν.

490

No me elogies la muerte, ilustre Odiseo. Preferiría ser un bracero y ser siervo de cualquiera, de un hombre miserable de escasa fortuna, a reinar sobre todos los muertos extinguidos (*Od.* XI. 488-491).

En la Edad Media, la muerte será tratada con gran insistencia (Huizinga, 1982: 194; Martín Romero, 2022: 221-222). Johan Huizinga (1982) apunta que la imagen de la muerte se difunde, principalmente, a través de tres motivos: el tópico literario '*ubi sunt*', que pone en evidencia la vida como un estado pasajero y la muerte como el fin de todo, incluida la gloria; la pérdida de la belleza como el recordatorio de la caducidad y la corruptibilidad del cadáver producido por la muerte; y la danza macabra como un símbolo de su universalidad. La muerte, que es para el héroe épico el fin último de su camino para alcanzar la gloria, es tratada en la Edad Media como un asunto común: "El barón es valiente y combate como héroe, con una fuerza hercúlea y hazañas increíbles, pero su muerte en cambio no tiene nada de heroico ni de extraordinario: tiene la trivialidad de la muerte de cualquiera" (Aries, 1983 :22).

A través del desarrollo de la vida religiosa que motiva una disciplina en la fe y la práctica constante de la misma, junto a la aparición del *Ars moriendi* a finales del siglo XV, se fomenta una serie de pasos que deben seguirse para enfrentarse a ella (Huizinga, 1982: 208; Núñez Rodríguez, 1995: 17). Haindl Ugarte (2013) afirma que estos manuales fomentan la buena muerte a través de un enfrentamiento pacífico, valiente y con un carácter positivo, pues se consolida como un paso hacia la vida eterna, frente al héroe épico que obtiene una buena muerte pereciendo en batalla, en juventud y en público. Asimismo, el paso por la muerte deja de ser un medio para alcanzar la *areté* y se consolida como una batalla final por la salvación del alma en un entorno privado e individual donde el moribundo, asistido por un guía que ora y pide por su alma, debe adoptar una actitud serena, evitando el miedo y la angustia⁴; paralelo a esto, se desarrolla la danza macabra, más universal y colectiva que resalta lo macabro del momento.

⁴ En el *Ars moriendi*, el moribundo debería enfrentarse a cinco tentaciones —dudar de la fe, miedo a la justicia divina, vanagloria, impaciencia y la avaricia por lo bienes terrenales —; frente a esto, su ángel de la guarda le proporciona cinco buenos pensamientos para vencerlas (Haindl Ugarte, 2013: 94).

Johan Huizinga (1932) señala que el culto al héroe se sigue manteniendo por una inclinación a la imitación de los grandes y al reconocimiento del honor, además, este estaría acompañado por una recompensa celestial tras la muerte. De hecho, hay un gusto por representar a los muertos (Huizinga, 1982: 212). Núñez Rodríguez (1995) describe las esculturas funerarias conmemorativas de algunos caballeros como un medio para recordar su camino heroico en vida y, por tanto, un símbolo de la pervivencia de su fama. Apunta el caso de los *milites Christi* que, a diferencia de lo que proponía el *Ars moriendi*, perecen en guerra, pero que este hecho les gana la salvación de sus almas, más no la gloria; apeándose a lo dictado por los manuales, el caballero se representa como en un sueño profundo, sin angustias, acompañado de elementos sobrenaturales —ángeles, santos y pasajes de la biblia — para resaltar el poder que tuvieron en vida. Al igual que el héroe épico, el caballero puede alcanzar la inmortalidad, pero no lo hace muriendo, sino a través del cumplimiento de la fe en Dios, la fidelidad al código de caballería y la fama alcanzada en vida; así, su tumba funciona como un recordatorio al pueblo de quién era. En muchas ocasiones, el mismo pueblo lo inmortaliza también a través de narraciones sobre su vida.

No obstante, cuando nos referimos al mundo artúrico, la imagen de la muerte parece tener una presencia tan común que se convierte en un suceso trivial: “En un mundo tan impregnado de lo maravilloso como el de la Tabla Redonda, la muerte misma era, por el contrario, una cosa sencillísima. [...] Es siempre descrita en términos cuya sencillez contrasta con la intensidad emotiva del contexto” (Aries, 1983 :20). Por otro lado, Luis Galván (2012) apunta que, en la mayoría de los casos, solo existe una tensión entre el caballero y la posibilidad de morir, pero siempre acaba escapando del destino fatal. El declive de los libros de caballería son los que, finalmente, muestran la muerte del héroe. No obstante, podemos catalogar tres causas de la muerte del caballero: la muerte por amor, la muerte en batalla y la muerte del santo.

Luis Martínez Falero (2022) recuerda que el caballero podía contraer el ‘mal de amores’. Esta enfermedad estudiada médicamente como una afección real y no solo como una metáfora literaria sume al paciente en un estado de depresión y melancolía producida por el rechazo de la amada, que generalmente conduce a la locura. La mayoría de las versiones del Tristán, el caballero es herido por una lanza envenenada y muere de

desesperación cuando cree que Isolda no vendrá en su ayuda; solo en la versión de sir Thomas Malory es asesinado por el rey Mark. Resulta interesante el caso de Lanzarote y la reina Ginebra; en *El Caballero de la carreta* de Chretien, parece haber un discurso sobre el tópico de la muerte de amor tanto por parte del caballero como de la dama, incluso hay un intento de suicidio por parte de ambos (Gaunt, 2006: 118). La falsa noticia de la muerte de la reina provoca que Lanzarote quiera suicidarse atándose un cinturón al cuello:

A Lancelot vient la novele
Que norte est sa dame et s'amie;
Molt l'en pesa, n'en dotez mie;
Bien pueent savoir totes genz
Qu'il fu molt iriez et dolanz.
Por voir, il fu si adolez,
S'oïr, et savoir le volez,
Que sa vie en o tan despit:
Ocurre se volt sanz respit,
Mes ainçois fist une complainte.

A Lanzarote llega la nueva de que ha muerto su dama y amiga. Mucho le ha pesado, no lo dudéis. Bien puede imaginar cualquiera el grado de su dolor. A la verdad, si queréis oírme y saberlo, estaba tan afligido que llegó a sentir desprecio por su vida: quiere matarse sin demora, pero antes se lamentará (Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le chevalier de la charrette*, vv. 4250-4259).

Simon Gaunt (2006) ve en este pasaje un tinte irónico por parte del autor, pues no se logra el cometido y nadie se percata de los deseos de Lanzarote; además, subraya que los discursos se orientan más a pedir la muerte como una cura para el mal de amores, más no hay un deseo real de morir por amor como sucede con algunas versiones del Tristán. Más aún, señala el mismo tema que aparece en el ciclo del Lanzarote-grial, donde ambos evitan la muerte, a pesar de los discursos de muerte por amor, y mueren siguiendo las pautas del *Ars moriendi*: individualmente, arrepentidos y cumpliendo los principios del cristianismo.

La muerte en la batalla es, probablemente, la más común. El mundo artúrico evoluciona desde narraciones con un final feliz, ejemplificados por los textos de Chrétien de Troyes, donde los personajes principales no mueren y sus contratiempos se resuelven de manera satisfactoria, al exterminio total en *La muerte del rey Arturo* (Galván, 2012: 527; Martín Romero, 2022: 222). Retomamos la idea de Aries (1983) para señalar que la muerte en batalla no era espectacular; así sucede con sir Galván, por ejemplo, que muere cumpliendo con los ritos sin que trascienda más allá; incluso, en la versión de Thomas

Malory, se describen con detalle los elementos de la pompa funeraria según el rito cristiano (Cherewatuk, 2013: 84-84).

La muerte del rey Arturo amerita una atención más detallada. Las distintas versiones sobre la muerte del rey Arturo nos dejan tres posibilidades que debemos considerar: para algunos autores, el rey Arturo murió en la batalla final; para otros, el rey venció a Mordred y sobrevivió, incluso se señala que dicha batalla nunca existió; una tercera opinión mantiene que el rey solo fue herido gravemente, será curado en la isla de Avalon y permanecerá dormido en un sueño profundo hasta su regreso (Morris, 1932: 130-134).

Henry P. Peyton (1973) y M^a. José Álvarez Faedo (2009) están de acuerdo en que sería Wace en *El roman de Brut* el primero en señalar que Arturo volverá y vivirá de nuevo. No obstante, en la versión de Geoffrey de Monmouth y el de Robert de Boron, el rey Arturo es herido mortalmente y viaja a Avalon en busca de una cura sin mencionar nada de un posible regreso: “Y el propio Arturo, aquel famoso rey, fue herido mortalmente y, trasladado desde allí a la isla de Avalón a fin de curar sus heridas” (Monmouth, 2014: 259). En el caso de Sir Thomas Malory, este lo da por muerto; no mostrando su muerte de forma explícita —posible motivo por el que empieza el rumor de que el rey regresará—, pero se celebra un funeral muy extraño, donde el rey Arturo entra en una nave y se encuentra con Morgana, apareciendo, posteriormente, una tumba con su nombre (Payton, 1973: 57; Morris, 1982: 34; Álvarez Foredo, 2009: 33). Lo mismo sucede en el Ciclo de Lanzarote-grial: Girflete ve la nave que se lleva al rey Arturo y, al día siguiente, encuentra una tumba erigida para el rey en la Capilla Negra:

Sur la tombe particulièrement somptueuse, l’inscription disait : ICI REPOSE LE ROI ARTHUR QUI PAR SA VAILLANCE SE SOUMIT DOUZE ROYAUMES (*La mort du roi Artur*: 296).

Sobre la tumba que era tan admirable y rica había unas letras que decían: AQUÍ YACE EL REY ARTURO QUE DOMINÓ, POR SU VALOR, XII REINOS.

Finalmente, tenemos la muerte prodigiosa: la muerte del santo. La muerte de Galaz se presenta como algo milagroso. Aries Philipe la describe de la siguiente manera: “Esta es la muerte excepcional y extraordinaria de un místico a quien la proximidad del fin llena de una alegría «celestial». No es la muerte secular de la Gesta o del *Roman*, la

muerte común” (Aries, 1982: 17). Esta muerte, siempre anunciada, se recibe de forma alegre porque es una señal del fin del castigo divino y la recuperación del paraíso perdido; frente a esto, se desprecia la muerte repentina (Aries, 1982: 17; Álvarez Faedo, 2009: 33; Haindl Ugarte, 2009: 111).

En el caso de *The Lord of the Rings*, la muerte también ocupa un lugar central. Para algunos autores, Tolkien elude la muerte, no solo por la gran cantidad de muertes aparentes que sufren los personajes como la caída de Gandalf o el envenenamiento de Frodo, sino también por la facilidad con la que muchos de los personajes terminan evitando dicho destino y regresan a la vida. En este sentido, la inmortalidad de los elfos, el viaje de los portadores del Anillo, la gran longevidad de los hombres o la falsa inmortalidad que da el Anillo a sus portadores, alargando su vida más de lo natural, serían un indicio de este intento por evitar la muerte (Noel, 1977: 26-27; Nelson, 1998: 210). Otros críticos consideran la muerte como un elemento central dentro de la obra de Tolkien, no solo porque hay un constante énfasis en esta, sino porque también los acontecimientos se presentan como una continua tensión entre conservar la vida o perecer (Keenan, 1958: 62-64; Nelson, 1998: 200). Para Tolkien, su obra estaba construida alrededor de la muerte y la inmortalidad. En varias de sus cartas, refutó el hecho de que su obra tratara sobre el dominio y el poder, en cambio, defendió la muerte como el tema que estructuraba no solo la obra, sino también el destino y los deseos de sus personajes:

I do not think that even Power or Domination is the real centre of my story. It provides the theme of a War, about something dark and threatening enough to seem at that time of supreme importance, but that is mainly ‘a setting’ for characters to show themselves. The real theme for me is about something much more permanent and difficult: Death and Immortality: the mystery of the love of the world in the hearts of a race ‘doomed’ to leave and seemingly lose it; the anguish in the hearts of a race ‘doomed’ not to leave it, until its whole evil-aroused story is complete (Tolkien, 1981: 246).

No obstante, la muerte no es un fin para alcanzar la gloria como en la épica ni una batalla final por la salvación del alma como en la Edad Media. Según Asli Bülbül (2016), la mortalidad y la inmortalidad son un designio de Ilúvatar destinado a otorgar sentido a la existencia. Tolkien habría afirmado, en este sentido, que la muerte sería un regalo para los mortales, mientras que, los elfos, condenados a la inmortalidad, la envidiaban:

These are the First-born, the Elves; and the Followers Men. The doom of the Elves is to be immortal, to love the beauty of the world, to bring it to full flower with their gifts of

delicacy and perfection, to last while it lasts, never leaving it even when 'slain', but returning – and yet, when the Followers come, to teach them, and make way for them, to 'fade' as the Followers grow and absorb the life from which both proceed. The Doom (or the Gift) of Men is mortality, freedom from the circles of the world. Since the point of view of the whole cycle is the Elvish, mortality is not explained mythically: it is a mystery of God of which no more is known than that 'what God has purposed for Men is hidden': a grief and an envy to the immortal Elves (Tolkien, 1981: 147).

No se sabe mucho sobre cómo funciona esta inmortalidad de los elfos o lo que sucede después de la muerte en el caso de los hombres. Sin embargo, para Charles W. Nelson (1998) esta vida tras la muerte estaría influenciada por las tradiciones drúidicas y nórdicas y, en gran medida, por las creencias cristianas, por tanto, encuentra ciertos elementos comparables con estas costumbres.

Por un lado, la inmortalidad de los hombres o —al menos, los seres mortales como los hobbits— estaría relacionada con las acciones de valentía y la nobleza de su sangre, al igual que en las sagas nórdicas. No obstante, Nelson olvida mencionar que la inmortalidad por las acciones en vida también es un elemento del héroe épico, por lo que estaría relacionado con este también. Señala, asimismo, como influencia nórdica, la inmortalidad a través de canciones del pueblo como un recordatorio de lo hecho; de la misma manera, este elemento también es comparable con la épica griega donde el alcance de la gloria proporcionaba el honor de ser recordado en las gestas heroicas.

La inmortalidad a través de las gestas es un elemento del que los héroes son conscientes. Al menos, así lo deja explícita la conversación que mantienen Frodo y Sam sobre la pervivencia de sus acciones para las generaciones venideras:

[...] All the big important plans are not for my sort. Still, I wonder if we shall ever be put into songs or tales. We're in one, of course; but I mean: put into words, you know, told by the fireside, or read out of a great big book with red and black letters, years and years afterwards. And people will say: "Let's hear about Frodo and the Ring!" And they'll say: "Yes, that's one of my favourite stories. Frodo was very brave, wasn't he, dad?" "Yes, my boy, the famousest of the hobbits, and that's saying a lot" (Tolkien, 2008c. 932).

Los deseos de Sam habrían de cumplirse al final de la travesía. Los acontecimientos relacionados con la destrucción del Anillo quedaron registrados en *El libro rojo de la frontera del Oeste*, pero también en un *lai* compuesto en Minas Tirith:

And when the glad shout had swelled up and died away again, to Sam's final and complete satisfaction and pure joy, a minstrel of Gondor stood forth, and knelt, and begged leave to sing. And behold! he said:

'Lo! lords and knights and men of valour unashamed, kings and princes, and fair people of Gondor, and Riders of Rohan, and ye sons of Elrond, and Dúnedain of the North, and Elf and Dwarf, and greathearts of the Shire, and all free folk of the West, now listen to my lay. For I will sing to you of Frodo of the Nine Fingers and the Ring of Doom' (Tolkien, 2008c: 1249).

Por otro lado, al igual que en el cristianismo, el regalo de la muerte sería para los hombres un consuelo para el alma por las luchas de la vida terrenal. Incluso, habría algunas leyes que debían cumplirse en *Middle-earth* y que estarían relacionadas con el destino individual después de la muerte. No se especifica cuáles, pero parece que el suicidio estaría prohibido:

'He will not wake again,' said Denethor. 'Battle is vain. Why should we wish to live longer? Why should we not go to death side by side?'

'Authority is not given to you, Steward of Gondor, to order the hour of your death,' answered Gandalf' (Tolkien, 2008c: 1117).

A pesar de ello, al menos en los apéndices, después de una vida demasiado larga, se le da permiso al rey Áragorn de elegir conscientemente la hora de su propia muerte, en pos de evitar una muerte por la enfermedad y la decrepitud. Al mismo tiempo, su muerte no es violenta, sino en paz, acompañado de sus seres queridos, casi recordando a las atenciones que recomendaba el *Ars moriendi*, excluyendo la lucha espiritual:

'I am the last of the Númenóreans and the latest King of the Elder Days; and to me has been given not only a span thrice that of Men of Middle-earth, but also the grace to go at my will, and given back the gift. Now, therefore, I Will slepp' (Tolkien, 2008c: 1393).

Charles W. Nelson (1998) apunta, además, que aquellos que intentan destruir el mundo de Ilúvatar les espera la nada. Gandalf, en un enfrentamiento, invita a los orcos a regresar al 'abismo', mientras que Sauron y Saruman no tienen ni siquiera una muerte, sino que se desvanecen en la nada:

To the dismay of those that stood by, about the body of Saruman a grey mist gathered, and rising slowly to a great height like smoke from a fire, as a pale shrouded figure it loomed over the Hill. For a moment it wavered, looking to the West; but out of the West came a cold wind, and it bent away, and with a sigh dissolved into nothing (Tolkien, 200c: 1335).

Teniendo en cuenta esto, señala también cuatro tipos de relación con la muerte: la aparición de muertos como espectros, como el caso de Áragorn y los muertos del paso o

los Jinetes Negros al servicio de Sauron como seres entre la vida y la muerte; las muertes significativas que llaman a la reflexión o la admiración, tales como la muerte en batalla del rey de la Marca, Théoden, Boromir, el senescal Dénethor o el mismo Gollum; la muerte como desaparición en el caso de Saruman y Sauron; la muerte como un paso a la resurrección como le sucedió a Gandalf (Nelson, 1998: 200).

Si bien es verdad, como hemos dicho al principio, que algunos consideran la muerte de Gandalf como una muerte aparente, Tolkien reafirmó que esta había sucedido porque, en primer lugar, el cuerpo mortal de los Istari estaba sujeto al deterioro:

By 'incarnate' I mean they were embodied in physical bodies capable of pain, and weariness, and of afflicting the spirit with physical fear, and of being 'killed', though supported by the angelic spirit they might endure long, and only show slowly the wearing of care and labour (Tolkien, 1981: 202).

Por otro lado, la muerte produjo un cambio, que no habría ocurrido si fuera solo un engaño: "Gandalf really 'died', and was changed: for that seems to me the only real cheating, to represent anything that can be called 'death' as making no difference" (Tolkien, 1981: 201).

En cuanto al discurso de la muerte por amor que pronuncian algunos caballeros, no vemos nada parecido en la obra de Tolkien. Sin embargo, Asli Bülbül (2016) señala tres historias donde la elección del amor es, inevitablemente, la elección de la muerte. Una de ellas la de Arwen y Aragorn, donde uno de ellos, generalmente la mujer, proveniente siempre de la raza de los elfos y, por tanto, inmortal, elige una vida mortal a cambio de pasar el resto de su vida con su amado, en este caso, un hombre. Arwen, al enfrentar la muerte de Aragorn, describe este don que eligió como un don amargo: "For if this is indeed as the Eldar say, the gift of the One to Men, it is bitter to receive" (Tolkien, 2008c: 1394). Tras despedirlo, recibe también su propia muerte.

Por último, en lo que respecta el culto al héroe, no hay evidencia de dicha práctica. En primer lugar, porque los elfos son seres inmortales, por tanto, no tienen ningún tipo de construcción funeraria. En segundo lugar, Tolkien no hace hincapié en ningún culto específico y la mayoría de las muertes del héroe o son aparentes o están fuera de la historia. No obstante, nos gustaría señalar que sí existen indicios de ritos funerarios o, al menos, una especie de respeto a los muertos por parte de la raza de los hombres. Luz

Enriqueta Aurelia (2001) apunta el cuidado por los muertos en el entierro imprevisto de Boromir como un ritual importante, pues se pone por encima del rescate a Merry y Pippin. No se erige una tumba, pero esto puede haber sido por el lugar donde ocurren los hechos y la necesidad de huir de Aragorn y sus acompañantes. Sin embargo, si nos fijamos en el suicidio del senescal Dénethor en Minas Tirith, padre de Boromir, sí existía, al menos para los hombres que allí habitan, una costumbre de erigir tumbas y monumentos que recordaran a sus reyes:

There Pippin staring uneasily about him, saw that he was in a wide vaulted chamber, draped as it were with the great shadows that the little lantern threw upon its shrouded walls. And dimly to be seen were many rows of tables, carved of marble; and upon each table lay a sleeping form, hands folded, head pillowed upon stone (Tolkien, 2008c: 1081).

Ninguno de los héroes que nos hemos propuesto analizar sufre una muerte natural, por lo tanto, no podemos hablar sobre el culto al héroe en ese sentido. Tan solo conocemos lo ocurrido con Aragorn, pero como hemos mostrado más arriba, solo quedó dormido sobre una mesa de piedra, y no existe algún indicio sobre algún culto posterior.

La muerte en *The Lord of the Rings* se considera un regalo, un hecho ineludible del final de los días, al menos si no nos estamos refiriendo a los elfos. A diferencia de la épica o de la leyenda artúrica, la muerte no forma parte de la biografía del héroe ni se entiende como una batalla religiosa por la búsqueda de la inmortalidad del alma. Asimismo, como en la leyenda artúrica, no se dice nada sobre esta posible vida después de la muerte, a diferencia de la épica, donde los héroes pueden hablar con los difuntos, incluso, se dan invocaciones a los muertos; no obstante, sí existen los muertos como espectros. En cuanto a las resurrecciones, solo aparecen en Tolkien y solo en el caso de Gandalf, ni en la épica ni en la leyenda artúrica hay ejemplos de ello.

En la obra de Tolkien, así como en los libros de caballería, encontramos la muerte por amor. No obstante, en *The Lord of the Rings*, se trata de una elección libre e individual que produce un cambio de la inmortalidad, regalo de Ilúvatar, a la mortalidad, frente los monólogos del caballero y sus acciones violentas contra su propia vida, como los intentos de suicidio, que solo buscan aliviar el mal de amores.

Finalmente, el respeto por los muertos y los ritos funerarios está presente en la obra de Tolkien, tanto como en la épica y la leyenda artúrica. Sin embargo, nada podemos

decir del culto al héroe, porque o la muerte queda fuera de escena, como en el caso de Frodo, Sam y Gandalf, o no se muestra la reacción y la vida posterior a este suceso, como en el caso de Aragorn. Por otro lado, la muerte implica un reconocimiento de las acciones del héroe, mientras el héroe épico se gana un lugar dentro de las gestas heroicas, en *The Lord of the Rings*, los héroes se granjean la creación de canciones en torno a sus aventuras.

2.3 EL HÉROE EN EL OTRO MUNDO

La *katábasis* es el viaje al Otro Mundo o Más allá un episodio recurrente dentro de la biografía heroica. Se trata de un lugar asociado al sufrimiento y donde han de superarse innumerables obstáculos (Patch, 1983: 11-15). Resulta complejo rastrear sus orígenes; no obstante, se convirtió en un motivo esencial del viaje del héroe. Los motivos por los que alguien se adentra en el inframundo son diversos. En las primeras manifestaciones, el Otro Mundo era encontrado por error, sin haber llegado la hora de la muerte del viajero, por lo que se le permitía regresar para compartir un conocimiento extraterrenal aprendido allí. Más adelante, el viaje se convirtió en un medio para rescatar un ser querido. Otros motivos apuntan al deseo de obtener una bendición, curiosidad por el mundo del Más Allá, la búsqueda de un consejo o el deseo de liberar a los condenados (Hasting, 1910: 648-654).

En la épica pueden distinguirse dos tipos de acercamiento al inframundo: por un lado, la *nēkyia* (νέκυια), entendida como la invocación ritual de los muertos sin un descenso físico al Hades como es el caso de Odiseo; por otro, el viaje propiamente dicho o *katábasis*, realizado por Eneas.

Tal como apuntan Howard R. Patch (1983), Máximo Briosó Sánchez (1995) y B. Segura Ramos (1995), la *katábasis* permite al héroe acceder a conocimientos ocultos sobre su destino, enfrentarse a pruebas extremas que ponen a prueba su valor y, además, le permite dialogar con los antepasados con el fin de reforzar su identidad y legitimar su misión, como en el caso de Odiseo y Eneas. Además, este viaje le permite establecer una conexión con lo sagrado al situarlo en un espacio liminal entre lo humano y lo divino, y actúa como un mecanismo de renovación donde el héroe renace con mayor fuerza y sabiduría.

El encuentro con el inframundo, tanto en el descenso como en la invocación, supone un viaje cargado de símbolos y elementos muy concretos que permiten distinguir el paso del mundo de los vivos al mundo de los muertos. En primer lugar, este espacio suele situarse en las profundidades de la tierra, con entradas que suelen representarse como cuevas o lagunas como el caso del Hades; también puede ubicarse en los confines del mundo, como al lugar donde va Odiseo, aunque no hay un descenso como tal, sino una invocación. También puede denominarse inframundo a algún lugar al que se accede mediante un descenso y que está habitado o, por lo menos, estén presentes los muertos. Según Máximo Brioso Sánchez (1995) y Howard R. Patch (1983), la concepción subterránea procede del mundo clásico y responde, probablemente, a las prácticas de enterramiento donde el difunto quedaba bajo tierra. En el caso de Odiseo, aunque no tenemos un descenso, se debe abrir un hoyo en la tierra para poder invocar a los muertos:

ἔνθα δ' ἔπειθ', ἦρωσ, χριμφθεὶς πέλασ, ὥσ σε κελεύω,
βόθρον ὀρύξαι, ὅσον τε πυγούσιον ἔνθα καὶ ἔνθα,
ἀμφ' αὐτῷ δὲ χοῆν χειῖσθαι πᾶσιν νεκύεσσιν,

Después de pasar frente a éstos, héroe, como te lo aconsejo, excava un agujero de un codo de ancho y de largo, y derrama en él una libación en honor de todos los muertos (*Od. X*, 516-518).

La *katábasis*, es mucho más explícita en la *Eneida*, donde el héroe accede al Hades a través de una cueva (Verg. *Aen. VI*, 257). El Hades se describe como un lugar ubicado en las profundidades:

sit mihi fas audita loqui; sit numine vestro
pandere res alta terra et caligine mersas!

[...] séame posible con vuestro consentimiento revelar las cosas sumergidas en el fondo de la tierra y en las tinieblas (Verg. *Aen. VI*, 266-267).

El segundo elemento más relevante en el viaje al inframundo es la barrera acuática. Según Howard R. Patch (1983), esta frontera natural se debe, en un principio, a que se pretende aislar el Otro Mundo del mundo de los vivos y, por otro, interponer un obstáculo para que los vivos no puedan incursionar en él, incluso, también, para que los muertos no puedan regresar. Tanto en la *Odisea* como en la *Eneida* está presente este elemento. Odiseo debe viajar a los confines del océano para realizar la invocación:

ἀλλ' ὅπῳτ' ἄν δὴ νηὶ δι' Ὀκεανοῖο περήσῃς,
ἐνθ' ἀκτὴ τε λάχεια καὶ ἄλσεα Περσεφονείης,
μακραί τ' αἴγειροι καὶ ἰτέαι ὠλεσίκαρποι,
νηῖα μὲν αὐτοῦ κέλσαι ἐπ' Ὀκεανῶ βαθυδίην,
αὐτὸς δ' εἰς Αἴδεω ἰέναι δόμον εὐρώεντα.

510

Pero cuando en ella hayas cruzado el océano hasta una baja ribera y los bosques sagrados de Perséfone, altos chopos y sauces de frutos muertos, atraca allí la nave, en el límite del océano de hondos remolinos, y dirígete tú a la casa de Hades cercada de ríos (*Od.* X, 508-512).

En cuanto a Eneas, este navega hasta llegar a las costas de Cumas y, allí, encuentra la entrada al Hades donde se hace referencia a los mismos ríos:

Hinc via, Tartarei quae fert Acherontis ad undas.
Turbidus hic caeno vastaque voragine gurgis
aestuat, atque omnem Cocyto eructat harenam.

De aquí parte el camino que conduce a las aguas del Aqueronte tartáreo. Aquí hierven sus aguas turbias de cieno y de vastos torbellinos, y desbalaga con toda la arena en el Cocito (*Verg. Aen.* VI, 295-297).

En la mayoría de las ocasiones, el héroe no se adentra solo en este mundo. Aparece, en las fronteras o antes de emprender el viaje, un personaje que hace las veces de guía, en su defecto, encontramos también algún guardián que dirige y señala el camino cuando el héroe ha llegado a las fronteras con el Otro Mundo. Este es el único que cuenta con la sabiduría y experiencia necesaria para entrar y salir (Graf, 2018: 19). En la *Odisea*, aunque Circe es una hechicera y no hace las veces de guía, es quien da las indicaciones para que Odiseo pueda realizar la invocación a los muertos; en la *Eneida* aparece Sibila, que se adentra en el Hades para dirigir cada paso del viaje. La aparición del guía está acompañada por una serie de advertencias sobre el peligro de emprender este viaje, pues el regreso está prohibido y es el héroe el único que, por un lado, tiene la capacidad de salir ileso de él y, por otro, al que se le da permiso de regresar sin ninguna consecuencia. Sibila lo describe como un lugar prohibido para los vivos (*Verg. Aen.* VI, 128-129).

Una vez dentro del inframundo, el héroe ha de sortear una serie de obstáculos. Una de estos es vencer a los guardianes del Otro Mundo. Eneas, por ejemplo, se encuentra con Cerbero y lo vence con ayuda de Sibila:

Cerberus haec ingens latratu regna trifauci
personat, adverso recubans immanis in antro.
Cui vates, horrere videns iam colla colubris,

melle soporatam et medicatis frugibus offam 420
 obicit. Ille fame rabida tria guttura pandens
 corripit obiectam, atque immania terga resolvit
 fusus humi, totoque ingens extenditur antro.

El enorme Cérbero hace retumbar este reino con el ladrido de sus tres gargantas, recostado como un coloso delante de la caverna. La profetisa, viendo que ya los cuellos se erizaban con las culebras, le arroja un pastel de trigo empapado en miel y en drogas. El perro, abriendo sus tres gargantas, lo agarra conforme venía, con rabiosa hambre, y relaja sus descomunales lomos echado en tierra, y se extiende enorme por toda la caverna (*Od.* VI, 417-423).

Otro de los rasgos esenciales de la *katábasis* es la oscuridad, que se configura como el tiempo perenne del inframundo. Máximo Brioso Sánchez (1995) sostiene que, puesto que el inframundo se sitúa por debajo de la tierra, está relacionado con el ocaso, lugar por donde se oculta el sol y que da lugar a la noche; también ha visto en este espacio el hogar de los Titanes, al menos en el caso del Hades, y su oscuridad estaría relacionado al caos y al tiempo anterior al orden divino, este último representado con el mundo de la superficie. En la *Odisea*, los confines del mundo se describen con esta oscuridad:

ἔνθα δὲ Κιμμερίων ἀνδρῶν δῆμός τε πόλις τε,
 ἠέρι καὶ νεφέλῃ κεκαλυμμένοι: οὐδέ ποτ' αὐτοῦς 15
 ἠέλιος φαέθων καταδέρκεται ἀκτίεσσιν,
 οὔθ' ὀπότε' ἂν στείχησι πρὸς οὐρανὸν ἀστερόεντα,
 οὔθ' ὄτ' ἂν ἄψ ἐπὶ γαῖαν ἀπ' οὐρανόθεν προτράπηται,

Por allí estaban el país y la ciudad de los cimerios, envueltos en nieblas y nubes. Jamás el sol ardiente los contempla bajo sus rayos, ni cuando asciende por el cielo estrellado, ni cuando de nuevo se vuelve hacia la tierra desde el cielo, sino que una noche cruel está tensada sobre esos infelices (*Od.* XI, 14-19).

Por su parte, en su recorrido por el Hades, Eneas y Sibila también se ven envueltos en la oscuridad:

Ibant obscuri sola sub nocte per umbram,
 perque domos Ditis vacuas et inania regna:
 quale per incertam lunam sub luce maligna 270
 est iter in silvis, ubi caelum condidit umbra
 Iuppiter, et rebus nox abstulit atra colorem.

Iban solos bajo la noche oscura a través de la sombra, y las mansiones solitarias y el reino vacío de Dite: como es el camino por las selvas a la luz pobre de una luna neblinosa, cuando Júpiter ocultó el cielo en la sombra y la noche negra quitó el color a las cosas (*Verg. Aen.* VI, 268-272).

La ausencia de aves también se configura como una de las características del inframundo. Por encima del «Averno», que significaría «sin pájaros», ningún ave podía volar:

Spelunca alta fuit vastoque immanis hiatu,
scrupea, tuta lacu nigro nemorumque tenebris,
quam super haud ullae poterant impune volantes
tendere iter pennis —talís sese halitus atris
faucibus effundens supera ad convexa ferebat: 240

Había una cueva profunda y descomunal por su vasta abertura, pedregosa, protegida por un lago negro y las tinieblas de los bosques, por encima de la cual no podía ave alguna echarse a volar impune mente: tal vapor difundían sus negras fauces, ascendiendo hasta la bóveda del cielo (Verg. *Aen.* VI, 237-241).

Puesto que la *katábasis* es un descenso al reino de los muertos, el héroe se encuentra necesariamente con ellos. Tanto el viaje de Odiseo como el de Eneas está motivado por el encuentro con un difunto. El primero los invoca para preguntar a Tiresias sobre el futuro y, el segundo, para hablar con su padre. Los muertos se presentan al héroe como sombras; así cuando Odiseo intenta abrazar a su madre, esta, al ser sombra, se desvanece:

τρίς μὲν ἐφορμήθην, ἔλέειν τέ με θυμὸς ἀνώγει,
τρίς δέ μοι ἐκ χειρῶν σκιῇ εἴκελον ἦ καὶ ὄνειρῳ
ἔπτατ' [...]

Tres veces lo intenté, me impulsaba mí ánimo al abrazo, y tres veces entre mis brazos se esfumó semejante a una sombra o un sueño (*Od.* XI, 206-208).

Lo mismo le sucede a Eneas con su padre:

Ter conatus ibi collo dare brachia circum,
ter frustra comprehensa manus effugit imago,
par levibus ventis volucrique simillima somno.

tres veces intentó allí echarle los brazos al cuello, tres veces se escabulló de sus manos la imagen, vanamente apresada, igual a los vientos ligeros y muy parecida al alado sueño (Verg. *Aen.* VI, 700-702).

J. A. MacCulloch (1910) apunta la liberación de las almas como uno de los motivos del viaje al inframundo más comunes que surge en la tradición oriental y que fue rápidamente integrada en la clásica. De hecho, a Eneas se le exige enterrar el cuerpo de Misenos que había perdido la vida junto al mar para que deje de impurificar la escuadra.

Por otro lado, Odiseo libera el alma de Elpénor, muerto en casa de Circe, enterrándolo como dicta la costumbre para propiciarle una mejor estancia en el Hades:

ἐνθα σ' ἔπειτα, ἄναξ, κέλομαι μνήσασθαι ἐμεῖο.
 μή μ' ἄκλαυτον ἄθαπτον ἰὼν ὀπιθεν καταλείπειν
 νοσφισθεῖς, μή τοί τι θεῶν μῆνιμα γένωμαι,
 ἀλλά με κακκῆαι σὺν τεύχεσιν, ἄσσα μοι ἔστιν,
 σῆμά τέ μοι χεῦται πολιῆς ἐπὶ θινὶ θαλάσσης, 75
 ἀνδρὸς δυστήνοιο καὶ ἐσσομένοισι πυθέσθαι.
 ταῦτά τέ μοι τελέσαι πῆξαι τ' ἐπὶ τύμβῳ ἐρετμόν,
 τῷ καὶ ζωὸς ἔρεσσον ἐὼν μετ' ἐμοῖς ἐτάροισιν.
 ὣς ἔφατ', αὐτὰρ ἐγὼ μιν ἀμειβόμενος προσέειπον:
 'ταῦτά τοι, ὦ δύστηνε, τελευτήσω τε καὶ ἔρξω. 80

Allí, luego, señor, te ruego que te acuerdes de mí. No me dejes atrás, al zarpar, sin llantos ni tumba, abandonado. Que no resulte para ti motivo de la ira de los dioses. Sino que quemame con todas mis armas y eleva mi túmulo en la orilla del mar espumoso, tumba de un hombre desdichado, para noticia de los venideros. Cumple por mí todo eso y planta en mi túmulo el remo con el que yo bogaba en vida al lado de mis compañeros.

» Así dijo, y yo, contestándole, le repliqué:

» Por ti haré todo eso, infeliz, y lo llevaré a cabo (*Od.* XI, 71-80).

Finalmente, en el viaje encontramos sacrificios y regalos. En la tradición clásica, generalmente, se pide sacrificar una oveja negra y una vaca estéril; en el caso de Odiseo se le pide, además, hacer libaciones con leche, miel, vino dulce y agua; Eneas, por su parte, ha de ofrecerle a la diosa Perséfone una rama con las hojas y el tallo de oro.

Dentro del ciclo artúrico, encontramos dos sitios vinculados al viaje al inframundo: las cuevas y los castillos. En el ciclo artúrico no existen cuevas que nos remitan a este tipo de lugares, no obstante, sí abundan castillos que cumplen esta función, como el Brandigán visitado por Erec, pero también el Castillo de Baudegamus, conocido como Castillo sin Retorno, que constituye un episodio fundamental en el *Lanzarote en prosa* y aparece igualmente en la obra de Chrétien de Troyes.

Contrario a la tradición clásica, ninguno de estos castillos se encuentra bajo tierra. No obstante, algunos sitios infernales en los libros de caballería están más vinculados a las cuevas, que sí aparecen en la tradición clásica por ser una entrada al mundo infernal, y que transmite la sensación de encontrarse bajo tierra; la mayoría de estas son habitadas por los magos y son visitadas por los caballeros, accediendo a ellas de formas prodigiosas, para conseguir algún tipo de favor de estos (Cacho Blecua, 1995: 103). No hallamos ejemplos de este tipo dentro del ciclo artúrico; sin embargo, puede citarse como referencia

la célebre cueva de Montesinos visitada por Don Quijote, que funciona como una parodia de tales espacios.

El elemento acuático también se presenta dentro del ciclo artúrico. Además, se añade el puente, que funciona como un juez: decide quién entra y quien no; en algunas ocasiones, el puente se hace más grande, si quien pretende atravesarlo es una persona justa, pero se hace angosto si, en cambio, es un malvado (Patch, 1983: 17-18). Además, en algunas ocasiones es custodiado por un caballero invencible. En el viaje de Lanzarote al castillo de Baudegamus están presentes ambos componentes:

Si puet l'en antrer totevoies
Par deus molt perilleuses voies
Et par deus milt felons passages.
Li uns a non: LI PONZ EVAGES,
Por ce que soz eve est li Ponz
Et s'a des le pont jusqu'au Fonz
Autant desoz come desus,
Ne de ça moins, ne de la plus,
Einz est li Ponz tot droit en mi;
Et si n'a que pié et demi
De lé et autretant d'espies.
Bien fet a refuser cist mes,
Et s'est ce li moins perilleus;
Mes il a assez antre deus
Avantures don je me tes.
Li autre Ponz ert plus malvés
Et est plis perilleus assez
Qu'ainz par home ne fu passez,
Qu'il est com espee tranchanz;
Et por ce trestotes les genz
L'apelent: LE PONT DE L'ESPEE.

De todos modos solo se puede entrar por dos vías muy peligrosas, dos pasajes muy traidores. El uno se denomina el Puente bajo el Agua, porque ese puente está sumergido, y la altura del agua al fondo es la misma que la de por encima del puente, ni más ni menos, ya que está justo a mitad de la corriente, y no tiene más que pie y medio de ancho, y otro tanto de grueso; vale la pena no intentar cruzarlo y, sin embargo, es el menos peligroso, aunque haya, además aventuras que no digo. El otro es el puente peor y más peligroso, tanto que ningún humano lo ha cruzado; es cortante como una espada y por eso todo el mundo lo llama el Puente de la Espada (Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le chevalier de la charrette*, vv. 653-673).

Los mismos elementos los encontramos, tanto el agua como el puente, en el castillo de Brandigán.

En cuanto al guía, no aparece ninguno en especial. Por lo general es una dama que habita cerca o que conoce la historia del lugar donde pretende viajar el caballero la que lo instruye sobre cómo se debe entrar y cómo sortear los obstáculos. No obstante, hay advertencias de todo tipo; a medida que el caballero se acerca al lugar, aparecen personajes de forma aleatoria que intentan convencer al caballero de no seguir con su travesía. Por ejemplo, cuando Lanzarote se acerca al castillo de Baudegamus, una dama le advierte que si entra no podrá volver a salir.

No encontramos elementos que nos indiquen que es un mundo oscuro, simplemente se representan como otras cortes, parecidas a la misma corte del rey Arturo, pero cuya accesibilidad es difícil. Tampoco hay indicios de animales o la falta de estos, como se discutía en la tradición clásica, como tampoco espectros ni sombras de muertos, sino habitantes vinculados a dicho castillo que nunca han salido ni pueden moverse del lugar. No obstante, es importante anotar que la torre en la que es apresado Lanzarote tras cruzar el puente se considera como una especie de sepulcro, que además se describe como rígida y oscura; este espacio vincularía a Lanzarote como un muerto en vida (Salinero Cascante, 2002: 110).

No obstante, tal como apunta Carlos García Gual (1995), la travesía del viaje al inframundo convierte al caballero en un elegido, pues, por lo general, su incursión a este tipo de espacios está vinculado al rescate de alguna dama o grupo de personas que ha sido raptado. Este elemento se ve perfectamente reflejado en el castillo sin retorno donde, tras una serie de pruebas que exige el rey, la reina Ginebra y las doncellas y parte de la corte que habían sido secuestrados, logran ser liberados y se les permite regresar al reino de Camelot gracias a la intervención y la victoria del caballero Lanzarote.

Hay que señalar en este apartado que no hay tampoco sacrificios ni regalos para el señor del inframundo, pero sí que encontramos otros elementos que aparecen en la antigüedad clásica en algunos otros textos. El barquero, por ejemplo, que ayuda al caballero a llegar al Otro Mundo está presente en *Perceval o el Cuento del Grial* cuando este encuentra el castillo. En este mismo episodio, tenemos elementos como el alimento mágico; la comida que sirve el grial y su cortejo solo puede ser comida por el padre del Rico Rey Pescador, más no por los visitantes. Asimismo, este rey se ha mantenido con vida por largos años, más de lo posible, por lo que su existencia es un estado entre la vida

y la muerte, pues vive gracias al alimento del grial, pero si no lo consume, moriría. Asimismo, el hecho de encontrar dicho objeto liberaría a los habitantes del castillo, así como su rey, por lo que de nuevo encontramos al caballero como el elegido.

En *The Lord of the Rings*, es posible reconocer el viaje al inframundo en tres episodios: Khazad-Dûm, donde se adentra toda la Compañía del Anillo, *The paths of the dead* o el Paso de los Muertos, realizada por Aragorn y su compañía, y el viaje por Mordor protagonizada por Frodo y Sam.

Estos espacios infernales resultan lugares hostiles, como los de la literatura tradicional, el héroe se ve obligado a cruzar por el mismo sufriendo, además, una pérdida. Viajar a través de Khazad-Dûm es necesario para acortar el camino, pero, además, es un refugio temporal mientras son perseguidos por los espectros del Anillo; el Paso de los Muertos sirve como un medio para acrecentar el ejército, gracias a la ayuda de los espectros que lo habitan, pero también para recibir ayuda en las batallas; Mordor, por su parte, es el único lugar donde puede destruirse el Anillo Único de Poder.

Asimismo, se describen como lugares bajo tierra, siguiendo el modelo clásico. Lugares como Khazad-Dûm se describen como una mina dentro de la cordillera de las Montañas Nubladas. El Paso de los Muertos está ubicado entre las Montañas Blancas al cual se llega descendiendo y atravesando una caverna. Finalmente, Mordor que, si bien no está bajo tierra como tal, se encuentra rodeado de montañas altísimas y está siempre cubierto por una nube de humo que les da a los personajes la sensación de estar enterrados. Además, *Cracks of Dooms*, el lugar concreto de Mordor donde Frodo debe destruir el Anillo es una montaña y se debe acceder a su cueva más profunda para cumplir con la misión.

Asimismo, los tres espacios infernales de esta obra cuentan con la barrera acuática de la literatura tradicional. El camino que han de seguir para llegar a Khazad-Dûm está señalado por un río, el Sirannon: “The only road of old to Moria from the west had lain along the course of a stream, the Sirannon, that ran out from the feet of the cliffs near where the doors had stood” (Tolkien, 2008a: 391). Una vez llegados a las puertas de Moria, estas están sitiadas por una especie de lago creado por el mismo río: “The Sirannon had been dammed and had filled all the valley” (Tolkien, 2008a: 393). Según James

Obertino (1993), el agua de Moria se convierte en un espejo para el héroe que le advierte de su propia desolación interior.

La llegada al Paso de los Muertos también se encuentra rodeada de agua:

Suddenly he heard the tinkle of water, a sound hard and clear as a stone falling into a dream of dark shadow. Light grew, and lo! the Company passed through another gateway, high-arched and broad, and a rill ran out beside them (Tolkien, 2008c: 1031).

El último escenario, Mordor, se encuentra en medio de una ciénaga:

There was running water at the bottom: it was in fact the bed of one of the many small rivers that trickled down from the hills to feed the stagnant pools and mires beyond. Gollum turned to the right, southward more or less, and splashed along with his feet in the shallow stony stream (Tolkien, 2008c: 810).

Antes o después de la barrera acuática surgen las puertas del inframundo. Las puertas, aunque en la literatura clásica representan un obstáculo al Más allá, en la literatura fantástica también están vinculadas al paso al mundo feérico. Asimismo, necesitan de un ritual para ser abiertas (Honorato, 2024: 5). Al igual que en la *Odisea*, se necesita de un rito para invocar el inframundo, tras cruzar el río, las puertas de Moria permanecen selladas y solo pueden abrirse mediante un conjuro:

‘These doors are probably governed by words. Some dwarf-gates will open only at special times, or for particular persons; and some have locks and keys that are still needed when all necessary times and words are known. These doors have no key. In the days of Durin they were not secret. They usually stood open and doorwards sat here. But if they were shut, any who knew the opening word could speak it and pass in’ (Tolkien, 2008a: 397-399).

Aragorn hace algo parecido en una de las cuevas antes de adentrarse en el Paso de los Muertos, pero, además, realiza una invocación a los muertos en la piedra de Erech, en una imagen análoga a la que aparece en la *Odisea*. En cuanto a Moria, Frodo y Sam deciden rodear las puertas que dan acceso al reino en lugar de pasar por ellas, pues luchar contra los orcos que las protegían suponía un peligro innecesario.

En los viajes al infierno que plantea Tolkien, los mismos miembros que conforman la Compañía del Anillo son los que se turnan para hacer las veces de guía. En Kahzad-dûm, será Gandalf quien guíe el camino, no solo porque es el más experto y sabio, sino porque también había estado en el mismo lugar antes —al menos en la época donde fue

una ciudad en su edad de oro— y conocía los caminos y el ritual que abría las puertas (Nelson: 2002: 48-49). En el Paso de los Muertos, Aragorn toma el mando, si bien no se sabe si conocía o no los caminos; al ser el único capaz de invocar a los muertos y conocer el ritual para liberarlos, es quien dirige el camino y el que propone la idea de adentrarse hasta la piedra de Erech. En cuanto a Mordor, ya no es ningún miembro de la Compañía quien dirige el camino de Frodo y Sam, sino que es Gollum; este que había sido de los pocos en entrar y salir del país sin ningún tipo de inconveniente, conocía el sendero y, además, sabía de caminos que nadie transitaba y que eran seguros para llegar hasta donde los hobbits necesitaban. Aunque no es amable ni totalmente bueno y, en la mayor parte del tiempo, mantiene una postura de servidumbre a Frodo en lugar de ser un líder, cumple el resto de las funciones del guía (Nelson, 2002: 49).

En la obra de Tolkien no existen advertencias explícitas sobre visitar estos lugares. El solo hecho de ser lugares malditos, como *el* Paso de los Muertos, o consumidos por la oscuridad y bajo el dominio de Sauron, como Moria y Mordor, funciona como aviso del peligro.

El viaje de la Compañía del Anillo también se encuentra con una serie de guardianes y obstáculos a lo largo del paso por el inframundo. En Khazad-Dûm hay un monstruo en el lago frente a las puertas que intenta acabar con la vida de Frodo y detener el paso de la Compañía del Anillo:

Frodo felt something seize him by the ankle, and he fell with a cry. [...] The others swung round and saw the waters of the lake seething, as if a host of snakes were swimming up from the southern end. Out from the water a long sinuous tentacle had crawled; it was pale-green and luminous and wet. Its fingered end had hold of Frodo's foot, and was dragging him into the water (Tolkien, 2008a: 401-402).

Sin embargo, dentro de las minas, aguarda una especie de demonio legendario llamado Balrog que acabará con la vida de Gandalf, pero también sirve como medio para ayudar al héroe a renacer (Bruce, 2007: 151). También en Mordor encontramos una bestia más allá de los orcos, que hacen las veces de ejército; hemos de nombrar a Shelob que estuvo a punto de acabar con la vida de Frodo y retrasa el viaje: “There agelong she had dwelt, an evil thing in spider-form. [...] Shelob the Great, last child of Ungoliant to trouble the unhappy world” (Tolkien, 2008b: 946-947). Este ser monstruoso cumple la

misma función del Balrog: permite madurar al héroe y renacer tras la experiencia de su encuentro (Aboot, 1989: 43).

Es importante señalar que la aparición de las bestias en este contexto permite a los personajes ceder el relevo. Según señala Joe Abbot (1989), el acompañante, que antes no tenía potestad heroica, tiene la oportunidad de alcanzarla: en Moria, la muerte de Gandalf permite a Aragorn tomar el liderazgo de la Compañía y comenzar a configurar su camino heroico; la momentánea muerte de Frodo por el veneno de Shelob permite que Sam se convierta en el héroe casi al final de la historia. El viaje al infierno se convierte, en este sentido, un espacio donde el personaje que ya es héroe se reafirme como tal, pues vemos el renacer del mago en Gandalf el blanco, pero también el de Frodo como un personaje más maduro, a la vez que brinda la oportunidad a otros de convertirse en héroes, como Aragorn, que acepta su destino en este lapso, y Sam que acepta cumplir la misión heroica en de esas circunstancias.

Otro de los rasgos que la obra de Tolkien comparte con el inframundo es la vegetación, aunque esta se representa de forma marchita. Según Jamen Hasting (1910), los alimentos que puedan nacer de esta no deben ser probados; en las obras épicas que hemos estudiado no aparece de forma explícita, pero sabemos que Perséfone quedó atada al inframundo gracias a la ingesta de una fruta del mundo subterráneo como se cuenta en *el Himno Homérico a Deméter*. Ni en Moria ni en el Paso de los Muertos se hace hincapié en la vegetación, pero en Mordor solo se describe con una vegetación moribunda y rocas que hacen el paisaje hostil y duro. No hay ninguna advertencia sobre evitar los alimentos de estos lugares, sin embargo, Gandalf advierte de no beber el agua de Moria por el miedo a despertar algo desconocido (Obertino, 1993: 155): ‘Go carefully with the wáter [...]they should not be touched’ (Tolkien, 2008a: 404). En Mordor, aunque beber el agua no parece tener ninguna consecuencia negativa, según Gollum, el alimento es muy escaso y, de hecho, Frodo y Sam viven sobre todo de las provisiones que conservan más que de aquello que encuentran en el camino.

La oscuridad también se mantiene como un componente dentro de los espacios infernales de Tolkien. Cuando comienza la travesía hacia Moria, el tiempo de la historia se traslada al atardecer: “The dusk deepened, and the last gleams of the sunset were veiled in cloud” (Tolkien, 2008a:394). La Compañía Gris, una vez llegados al Paso de los

Muertos, se adentra tanto en las montañas que todo se cubre de oscuridad: “So deep and narrow was that chasm that the sky was dark, and in it small stars glinted” (Tolkien, 2008c: 1031). En Moria, las mañanas son grises: “The first grey of morning” (Tolkien, 2008c: 812). La luz nunca llega, sino que la oscuridad se acentúa conforme avanza el día: “The sky above was dim, not lighter but darker than when they had breakfasted” (Tolkien, 2008b: 814). Finalmente, *Cracks of Doom* se describe también como un lugar sombrío: “A few miles to the north-east the foot hills of the Ashen Mountains stood like sombre grey ghosts, behind which the misty northern heights rose like a line of distant cloud hardly darker than the lowering sky” (Tolkien, 2008c: 1221).

Tolkien conserva también el elemento de la falta de aves. Al menos, en Moria, no se ven ningún tipo de estos animales: “They saw no living thing, and not a bird was in the sky” (Tolkien, 2008a: 391). También están ausentes en Mordor:

‘Not a bird!’ said Sam mournfully.

‘No, no birds,’ said Gollum. ‘Nice birds!’ He licked his the passage of the marshes teeth.

‘No birds here. There are snakeses, wormses, things in the pools. Lots of things, lots of nasty things. No birds,’ he ended sadly (Tolkien, 2008b: 818-819).

Asimismo, los Muertos hacen acto de presencia en los espacios infernales de la obra de Tolkien. En el Paso de los muertos, estos últimos son descritos como sombras al igual que en la tradición clásica: ‘Shadow-men’ (Tolkien, 2008c: 1033). La Ciénaga de los Muertos en Mordor contiene los rostros de los soldados caídos en la batalla de Dagorlad que se presentan a Frodo y Sam como sombras del pasado, intangibles: “They lie in all the pools, pale faces, deep deep under the dark wáter” (Tolkien, 2008b: 820).

La liberación de los muertos también se haya presente. Incursionar en el Paso de los Muertos se ve motivada, además por la búsqueda de ayuda, por la liberación de las almas condenadas. Dicha liberación es realizada por Aragorn tras invocar los muertos en la Piedra de Erech —en este sentido recuerda más a Odiseo que a Eneas, ya que el primero también realiza una invocación en lugar de una travesía. Como Isildur, antepasado de Aragorn, había maldecido a este grupo de hombres por su traición, permanecieron vagando en el paso hasta que uno de sus descendientes rompiera la maldición; Aragorn, que necesitaba hombres para la batalla de Pellinor, les ofrece la libertad y el descanso eterno a cambio de su ayuda en la batalla, compromiso que se cumple posteriormente:

“Hear now the words of the Heir of Isildur! Your oath is fulfilled. Go back and trouble not the valleys ever again! Depart and be at rest!” (Tolkien, 2008c: 1147).

El paso por el mundo de los Muertos en la obra de Tolkien también exige sacrificios. En algunos casos pierden la vida alguno de los compañeros, como Gandalf en Moria, y en otros, la destrucción de algún bien material, como el Anillo, en Mordor. Sumado a esto, la estabilidad emocional de los personajes se ve afectado y se ve disminuida la confianza y convicción en la misión.

El viaje al Otro Mundo se configura siguiendo la tradición de la épica clásica. Los lugares infernales pueden ser visitados accediendo a las entrañas de la tierra, como Eneas, o realizando un ritual de invocación, como Odiseo. En cualquiera de los casos, el viaje cuenta con una serie de elementos que configuran la representación del inframundo; el agua se consolida como una barrera tanto para evitar la entrada como la salida, el héroe se ayuda de un guía para realizar la travesía, hay encuentros con guardianes monstruosos y muertos, además de esto, la oscuridad se consolida como el tiempo perenne del inframundo y, en algunas ocasiones, el héroe libera alguna de las almas en pena, en el caso de la épica, casi siempre se trata de mejorar el estado de un alma en pena dentro del mismo infierno. Los libros de caballería mantendrán estos elementos, aunque en el caso del ciclo artúrico, el inframundo se ubica en un castillo en lugar de algún lugar en el centro de la tierra. Además, el viaje del caballero añade el puente como uno de los obstáculos de entrada junto con el agua.

En *The Lord of the Rings* se mantiene la mayoría de estos elementos. Mantiene el inframundo como un espacio bajo tierra, aunque también pueden ser castillos en la superficie, pero que aparentan estar sumidos en una penumbra, como el caso de Mordor. Asimismo, al igual que en la épica, el viaje puede ser geográfico, pero también una invocación o una mezcla de ambos, como Aragorn en el Paso de los Muertos. Además, conserva rasgos como la ausencia de aves, que está suprimido en los libros de caballería, así como los sacrificios y los regalos que tampoco aparecían en estos.

2.4 RELACIONES AMOROSAS

La razón de ser del héroe se centra sobre todo en demostrar su valía en la competición contra otros varones, por tanto, el elemento amoroso parece estar, hasta cierto punto, marginado (Miller, 2004: 108; West, 2007: 432). Por supuesto, existen uniones amorosas en la épica, como el matrimonio de Odiseo y Penélope, aunque algunas otras no están motivadas por vínculos emocionales, sino por la búsqueda de algún beneficio, como el caso del propio Odiseo y Calipso o Eneas y Dido. Sin embargo, otros autores como Josho Brouwers (2012) y Martínez Hernández (2012) han defendido que el tema amoroso es uno de los principales hilos conductores de obras como la *Iliada* y la *Odisea*. Así pues, se pueden distinguir dos tipos de relaciones en la épica: las relaciones conyugales y aquellas que se dan fuera del matrimonio, ya sean adúlteras o porque aún no se haya procedido con el rito matrimonial.

Las relaciones conyugales no implican necesariamente una conexión emocional entre las dos partes. Lograr una alianza matrimonial y, por tanto, una esposa, supone en primer lugar una competición; la mujer es, por lo general, la más deseada por todos los hombres y desposarla es el premio del certamen. El héroe debe luchar por su lugar junto a ella en un torneo donde los demás participantes, en muchas ocasiones, pierden la vida; sirva como ejemplo Helena cuya belleza era deseada por muchos pretendientes procedentes de distintas ciudades. Por tanto, para el héroe, ganar esta esposa que todos los demás también desean supone un triunfo frente a otros guerreros (West, 2007: 433).

Así, la unión matrimonial no siempre está asociada a un enlace afectivo entre los individuos que la componen⁵. Su importancia radica en la permanencia y evolución de la siguiente generación, así, su función última es producir hijos legítimos (Bardis, 1978: 227; Miller, 2004: 114; Gutting, 2006: 263). Además, para Dean A. Miller (2000) la unión con una mujer es el símbolo de la madurez del hombre y demuestra una integración total en la sociedad. A su vez, esta relación debe ser monogámica, al menos, por parte de la mujer, a quien se le supone fidelidad; al héroe se le permiten las relaciones extramaritales

⁵ En este sentido, la relación de Héctor y Andrómaca tal como aparece en el canto VI de la *Iliada* puede ser una excepción.

(Broovwers, 2012: 109). Estas últimas, según Panos Demetrios Bardis (1978), proporcionaban hijos ilegítimos que, en última instancia, podían servir como guerreros al padre.

Algunos autores ven el matrimonio un componente negativo en la biografía heroica. Dean A. Miller (2000) defiende que esta relación cautiva al hombre y lo aleja de lo heroico. Por otro lado, algunos críticos como M. L. West (2007) señalan que el matrimonio puede agregar drama y hostilidad, sobre todo, cuando el héroe debe recuperar a su esposa.

La épica clásica nos proporciona algunos ejemplos de amor conyugal. En la *Iliada* el matrimonio entre Héctor y Andrómaca se presenta como un ejemplo de relación monógama y amor justo; Héctor se muestra como un padre de familia que debe decidir entre el amor familiar y el deber (West, 2007: 432, Brovwer, 2012: 110; Martínez Hernández, 2012: 62).

Otro de los temas importantes dentro del amor conyugal es la recuperación de la esposa. Por supuesto, el trasfondo de la *Iliada* la guerra iniciada por el intento de Menelao de rescatar a Helena (Levin, 1949: 44). Dentro de la *Odisea* también encontramos este tema. Si bien en este caso Penélope no ha sido raptada, Odiseo debe recuperarla por medio de la lucha, como si estuviera ganando una esposa por primera vez (West, 2007:437). Cabe señalar que, si bien la mujer no escoge directamente a su pretendiente, al menos en la *Odisea*, se le permite a Penélope determinar el método mediante el cual los pretendientes deberán competir por su mano

Finalmente, la *Eneida* nos proporciona el tema del héroe que debe ganar una esposa. De nuevo, las relaciones emocionales se dejan de lado, convirtiendo a la esposa, en este caso Lavinia, como el trofeo. El matrimonio es la recompensa final de Eneas por haber superado el largo viaje y haber derrotado a Turno demostrando, así, ser el más fuerte y capaz.

Por otro lado, se encuentran las relaciones no conyugales. En un primer lugar, tenemos las uniones extramaritales. Los resultados de estos vínculos suelen ser fatales (Miller, 2004: 113-114). Al menos, según Panos Demetrios Bardis (1978), en la *Iliada* y

la *Odisea* el poeta parece no aprobar este tipo de relaciones; así, la unión entre París y Helena conlleva a la destrucción de Troya y los pretendientes en la *Odisea* pagan con su vida el intento de transgresión de la institución matrimonial. En ambas ocasiones, se ha considerado este fatal desenlace, más que una venganza amorosa, un castigo por vulnerar la propiedad de otro hombre.

Dentro de las relaciones no maritales encontramos también aquellas que no han sido legitimadas por el matrimonio; a su vez, estas pueden ser heterosexuales y homosexuales. Algunos autores como Saúl Levin (1949), Edward Gutting (2006) y Morgan van Kesteren (2019) han considerado este tipo de relaciones como superficiales, en una posición inferior a la conyugal y que está destinada solo a la satisfacción física. La relación entre Dido y Eneas resulta bastante compleja debido a la intervención divina y a los factores en segundo plano que intentan unirlos, sin embargo, podemos nombrarlos como ejemplo de una unión que no ha sido legitimada por el rito del matrimonio.

Las relaciones homosexuales están consideradas como una conexión mucho más espiritual y, en todos los casos, estaría amparada por la institución social de la pederastia (Kenteren, 2019: 352; Crespo Güemes, 2007: 87-89). Dean A. Miller (2000) las define como uniones efímeras, temporales y partes del proceso de formación del héroe propiciadas por una sociedad homocéntrica donde la mujer es vista como una figura marginal. Si bien en la *Iliada* no se sugiere una relación homosexual, la tradición literaria posterior (desde Platón hasta Dante) ha señalado el vínculo entre Aquiles y Patroclo como una relación homoerótica. No obstante, algunos autores como Panos Demetrios Bardis (1978) y Josho Brovwer (2012) no consideran esta relación erótica, asociándola mejor a un vínculo de camaradería. Otros, como Saúl Levin (1949), W. M. Clarke (1978) y Morgan van Kesteren (2019) defienden que, a pesar de no ser explícita, existe un nexo entre ambos personajes distinto y especial al que desarrollan con otros compañeros.

Saúl Levin (1949), por ejemplo, señala que, aunque Aquiles inicia su ira por la pérdida de Briseida, el dolor y sus acciones heroicas están motivadas por la muerte de Patroclo (1949: 46); W. M. Clarke (1978) ve una relación mucha más íntima en el trato entre ambos compañeros, resaltando el comportamiento de complacencia que muestran de forma mutua, pero también en las acciones violentas de Aquiles contra Héctor tras la muerte de Patroclo y el luto excesivo (1978: 390-393); Morgan van Kesteren (2019)

compara esta unión con la de Niso y Euríalo de la *Eneida*, mucho más explícita, y propone una serie de elementos que enaltecen este tipo de relaciones frente a las heterosexuales: es mutua, por lo cual existe mayor conexión; existe un deseo de impresionar al amado, por tanto, hay una mayor motivación en la lucha lo que los hace mejores guerreros; se produce una enseñanza de parte del erastés, casi siempre relacionada con la guerra; el triunfo o derrota se comparte entre ambos.

Por su parte, la Edad Media siguió contemplando el matrimonio como una unión de interés económico, una vía de alianzas entre grupos y familias y la mujer como una propiedad dentro de la sociedad conyugal. La iglesia condenó la pasión amorosa como una forma de perversión, incluso entre esposos, y solo excusó la unión sexual entre hombre y mujer si el fin era la descendencia (Lewis, 1936: 13-15; Monson, 2022: 17).

La nueva expresión del sentimiento amoroso aparece en la corte de Leonor de Aquitania y su hija María de la Champagne codificado en lo que conocemos como amor cortés: una forma ideal y estilizada del amor donde se da una relación de vasallaje entre una dama, que ocupa el lugar del señor, y un caballero, que hace las veces de vasallo. Es un amor esencialmente adúltero, cargado de erotismo y marcado por una serie de rituales y códigos cuya práctica ennoblece a los involucrados. Algunos autores lo han considerado una religión de amor por la búsqueda de la belleza espiritual y todo el ritualismo que lo rodea, así como por la desigualdad de posiciones donde la dama está por encima de todo (Huizinga, 1932: 107-116; Lewis, 1936: 2-3; Monson, 2002: 14-17).

Las reglas, códigos y la forma en cómo debe ejecutarse el amor cortés así como ejemplos que ilustran su buen desarrollo, quedan por escrito en el *De Amore* de Andreas Capellanus, compuesto a instancias de María de la Champagne a finales del siglo XII. Siguiendo la definición del amor que habría dado Ovidio en su *Ars Amandis*, Andreas Capellanus define dicho sentimiento como:

Amor est passio quaedam innata procedens ex visione et immode rata cogitatione formae alterius sexus, ob quam aliquis super omnia cupit alterius potiri amplexibus et omnia de utriusque voluntate in ipsius amplexu amoris praecepta compleri.

El amor es una pasión innata que tiene su origen en la percepción de la belleza del otro sexo y en la obsesión por esta belleza, por cuya causa se desea, sobre todas las cosas, poseer los abrazos del otro y, en estos abrazos, cumplir, de común acuerdo, todos los mandamientos del amor (Capellanus, 1984: 55).

Por tanto, según el propio manual de Andreas Capellanus, se excluye del juego amoroso a los invidentes por la incapacidad de alcanzar esta contemplación física, los ancianos por haber llegado al declive de la pasión, a los desmesurados en el amor por la incapacidad de guardar fidelidad a una sola persona, las prostitutas por el interés monetario que existen entre estas relaciones y a los pobres por no poder concentrar toda su atención en la dama debido a las preocupaciones económicas. Asimismo, a diferencia de la épica donde el amor entre dos hombres se consideró la forma más elevada del amor, las relaciones homosexuales quedan excluidas y prohibidas del amor cortés por no considerarse natural:

Nam inter duos mares vel inter duas feminas amor sibi locum vindicare non valet; duae namque sexus eiusdem personae nullatenus aptae videntur ad mutuas sibi vices reddendas amoris vel eius naturales actus exercendos. Nam quidquid natura negat, amor erubescit amplecti.

En efecto, el amor no puede surgir entre dos hombres o entre dos mujeres, pues dos personas del mismo sexo en modo alguno son aptas para darse recíprocamente las suertes del amor ni para llevar a cabo sus actos naturales. Pues lo que la naturaleza no permite, el amor se avergüenza de aceptarlo (Capellanus, 1984: 59).

María de la Champagne, en algunas cartas incluidas en el manual, excluye también el amor en el matrimonio:

Dicimus enim et stabilito tenore firma mus amorem non posse suas inter duos iugales extendere vires. Nam amantes sibi invicem gratis omnia largiuntur nullius necessitatis ratione cogente. Iugales vero mutuis tenentur ex debito voluntatibus obedire et in nullo se ipsos sibi invicem denegare.

Decimos y afirmamos, tras reconsiderar el contenido de vuestras palabras, que el amor no puede extender sus fuerzas entre dos esposos. En efecto, los amantes se dan todo gratuitamente el uno al otro y sin que una razón lo obligue; en cambio, los esposos están obligados, por el deber, a satisfacer sus mutuos deseos y a no negarse nada (Capellanus, 1984: 201).

Por un lado, el hombre que pueda acceder a esta práctica debe ser humilde, dejando a un lado la soberbia y poniéndose al servicio de la dama. Debe aceptar en silencio el sufrimiento que produce el acto de amar y aceptar las reprimendas de la dama cuando haya faltado en algo a su amada (Lewis, 1936: 2). Además, considera Capellanus, el amante debe ser agraciado, mantener una integridad de costumbres que determinen una buena reputación según la opinión social y tener una facilidad de la palabra para poder

acercarse a la dama. Por otro lado, advierte a la dama que no debe entregar tan fácilmente su amor. El amante debe primero pedir los favores de la amada y esta, por su parte, a través de diversas pruebas, verificar si el sentimiento es verdadero; al mismo tiempo, debe asegurarse que el pretendiente disponga de una buena reputación y si aún no la tiene — por ser principiante— debe ayudarlo a desarrollarse y alcanzar el ideal. Esto último se debe a que es la amada quien despierta los ideales más nobles del caballero (Huizinga, 1982: 107).

Sin embargo, la dama no debe dar falsas esperanzas y tiene como obligación reconocer los esfuerzos del amante cuando este cumpla con lo que se pida. Una vez obtenido el favor de la dama, el amante debe abstenerse de divulgar su relación, herir los sentimientos de la amada, elogiarla en exceso y visitarla con frecuencia; frente a la sociedad, ambos deben tratarse como si no se conocieran. La dama, por su parte, debe evitar ser excesivamente cruel, también debe negarse a recibir regalos de parte de su amado para evitar el interés económico dentro de la relación, a menos que estos obsequios se traten de algo que enaltezca su belleza o le recuerde a su amado. Tanto la dama como el amante tienen prohibido conceder sus favores a otro mientras ya mantengan una relación:

Alia vero regula docet amoris neminem posse duorum sau ciari amore.

En cambio, otra regla del amor enseña que nadie puede amar a dos personas a la vez (Capellanu, 1984: 203).

Dentro de las historias que componen el ciclo artúrico encontramos una gran cantidad de relatos que cumplen con los códigos del amor cortés. No obstante, uno de los más conocidos es el triángulo amoroso que se produce entre el rey Arturo, la reina Ginebra y uno de los caballeros más querido del rey, Lanzarote. Si bien es cierto que ya se daban indicios de este amor ilícito en *Historia Regum Britania* de Geoffrey de Monmouth y *el roman de Brut* de Wace, es *El caballero de la carreta* de Chrétien de Troyes —escrito de nuevo a instancia de María de la Champagne a finales del siglo XII— el que profundiza en la relación de estos dos personajes y recrea los elementos del amor cortés.

La relación que se da entre Lanzarote y la reina Ginebra a lo largo de *El caballero de la carreta* proporciona un claro ejemplo del código de amor cortés. En primer lugar,

se trata de un amor adúltero y secreto (Lewis, 1936: 26). Según Peggy McCracken (2009) este amor es duradero, por su capacidad de superar todos los obstáculos, incluido el matrimonio, y se ve enaltecido por su condición de imposible y su sometimiento apasionado. Además, el adulterio proporciona beneficios a la corte de Arturo: garantiza la presencia de Lanzarote que protagoniza hazañas extraordinarias, a su vez, estas aventuras aumentan la reputación del rey y de la corte, de igual forma, los beneficios que se obtienen de esta buena reputación acrecientan el amor y la simpatía del rey por sus caballeros.

No obstante, a la hora de someter al caballero a las pruebas de amor, se ha acusado a la reina Ginebra de ser extremadamente exigente y desmesurada. Tanto C. S. Lewis (1936) como Fanni Bogdanow (1972) ponen en relieve la gran humillación que Lanzarote acepta por la reina: subirse a la carreta, destinada solo a criminales y que pone en juego su honra frente a la sociedad. Lanzarote recibe a cambio la frialdad de la dama que exige otra prueba humillante: perder en el torneo contra Meleagante, haciéndose pasar por un cobarde.

La crueldad con la que trata la dama al caballero presenta un dilema para el amante: por un lado, no traspasar los límites de la razón y, por tanto, ser mesurado en sus actos, aunque se traten de peticiones directas de la dama, por otro, ser un amante totalmente devoto. La parte racional, encarnada por el caballero Galván, que no sube a la carreta, le hace perder los favores de la dama, pero también dificulta la victoria en las pruebas; así, por ejemplo, casi muere al intentar cruzar el río que dirigía al castillo donde estaba capturada Ginebra. El amante perfecto, Lanzarote, guiado siempre por Amor y, a su vez, impulsado por el amor a su dama, logra salir victorioso de estas pruebas; así, es capaz de sobrevivir al lecho maravilloso del castillo de las doncellas, pero también logra cruzar el puente de la espada (Bogdanow, 1972: 53-54).

Por último, Peggy McCracken (2009) ha destacado la cuestión del adulterio como el móvil de la destrucción de la corte artúrica que se presenta en *La muerte del rey Arturo*. Tanto el rey Arturo como la reina Ginebra han cometido infidelidad. Si bien es la transgresión de la reina la que más se hace eco y que ha suscitado la creación de más narraciones, es la relación incestuosa del rey Arturo con su medio hermana y el resultado de esta, Mordred, la principal causa de la destrucción de la corte.

Cabe señalar en este apartado el caso de Tristán e Isolda. Tristán, enviado por su tío el rey Mark, va en busca de la futura esposa de este, Isolda; en el viaje de regreso ambos, por error, en algunas versiones por capricho de la criada de Isolda, beben un filtro amoroso destinado para la noche de bodas con el rey, que los hace caer perdidamente enamorados el uno del otro. Si bien esta situación los conduce a sostener una relación adúltera, adornada con todos los elementos que propone el amor cortés, en realidad este amor es involuntario al igual que inevitable (Trujillo, 2019: 308-309). Sin embargo, al menos en la versión de Bérout, tras pasar el efecto del filtro, tanto Tristán como Isolda siguen adelante con la relación, por lo que queda en entredicho si su amor fue involuntario o no (Gamechogicoechea Llopis, 2004: 52-53).

En *The Lord of the Rings*, por el contrario, gran parte de la crítica ha increpado la ausencia vínculos amorosos; esta estaría motivada, principalmente, por la escasa presencia de personajes femeninos en la obra, pero también por la representación de estas con descripciones físicas vagas y un carácter tradicional y conservador (Craig, 2001: 11; MacCrury Hatcher, 2007: 43; Roberts, 2022: 4448-449). Uno de los primeros críticos, Edmun Wilson (1956), acusaba a los personajes femeninos de Tolkien en su célebre artículo *Oo those awful orcs* de no ser capaces de causar emoción ninguna: “the fair ladies would nut stir a heartbeat” (Wilson, 1956: 312). No obstante, también se le ha reprochado la manera en cómo representa a los personajes masculinos, excesivamente infantiles e ignorantes de las relaciones con el sexo opuesto. Para Edwyn Muir (1955), exceptuando a Gandalf, casi todos los personajes son niños disfrazados de héroe adultos, y ninguno de ellos sabe tratar ni conoce a ninguna mujer.

Tolkien mismo reconoció que las historias de amor, aunque es un elemento esencial, no tienen cabida en el relato central. La trama principal trata sobre el ennoblecimiento de los hobbits, no del amor:

That is why I regard the tale of Arwen and Aragorn as the most important of the Appendices; it is part of the essential story, and is only placed so, because it could not be worked into the main narrative without destroying its structure: which is planned to be ‘hobbit-centric’, that is, primarily a study of the ennoblement (or sanctification) of the humble (Tolkien, 1981: 237).

No obstante, los héroes sí se relacionan con las mujeres, aunque estas no tengan un papel dominante en la obra; para los héroes de *The Lord of the Rings*, primero está el

deber y, una vez hallada la paz, se da paso al desarrollo de los vínculos amorosos (Nelson, 1994: 9; Craig, 2001: 11; Timmons, 2001: 78). Incluso algunos críticos como Daniel Timmons (2001) y Ty Rosenthal (2004) ven un componente erótico en alguno de estos encuentros. Lo cierto es que, según la visión de Tolkien, los hombres y las mujeres solo pueden relacionarse de la siguiente manera:

A man's dealings with women can be purely physical (they cannot really, of course: but I mean he can refuse to take other things into account, to the great damage of his soul (and body) and theirs); or 'friendly'; or he can be a 'lover' (engaging and blending all his affections and powers of mind and body in a complex emotion powerfully coloured and energized by 'sex') (Tolkien, 1981: 48).

En primer lugar, tendríamos las relaciones amistosas. En la misma carta, Tolkien afirma que esta terminará siendo inviable porque, de alguna manera, una de los dos partes acabará enamorándose de forma unilateral. Se puede percibir esta relación en dos ocasiones, una el encuentro con Goldberry y otra con Lady Galadriel. De nuevo, la crítica censura la forma en como la mujer se representa en esta relación: noble, de forma vaga y convencional provista de una belleza física y mística desmesurada donde el hombre se siente hechizado y avergonzado por la presencia de la mujer. En este aspecto, se ha visto un desarrollo de la relación desde una posible amistad hasta alcanzar una forma elevada del amor, una especie de amor cortés que desemboca en la religión de amor donde la contemplación de la dama enaltece las emociones y asciende al héroe a un estatus divino (Craig, 2001: 12-13; Timmons, 2001: 77; Roberts, 2022: 475).

La relación cortés se aprecia sobre todo en el encuentro con Lady Galadriel. La dama pone a prueba los sentimientos de cada héroe; solo Aragorn es capaz de sostener la mirada de la dama más tiempo que los demás cuando esta observa dentro de sus pensamientos. No obstante, Sam y Frodo se comportan más bien como amantes al estilo cortesano: "Sam quickly blushed and hung his head" (Tolkien, 2008a: 464). Mientras tanto, Frodo, siguiendo las reglas del amante, oculta los pensamientos intercambiados entre él y Galadriel:

And as for Frodo, he would not speak, though Boromir pressed him with questions. 'She held you long in her gaze, Ring-bearer,' he said. 'Yes,' said Frodo; 'but whatever came into my mind then I will keep there (Tolkien, 2008a: 466).

Esta escena de amor cortés se ve reforzada por la concesión de regalos cuando la Compañía abandona Lóthlorien. Más aún cuando nos damos cuenta de que uno de los obsequios consiste en el mechón de pelo de la misma dama; Gimli, el receptor del regalo, muestra de nuevo comportamientos de este tipo de amantes:

‘What would you do with such a gift?’

‘Treasure it, Lady,’ he answered, ‘in memory of your words to me at our first meeting. And if ever I return to the smithies of my home, it shall be set in imperishable crystal to be an heirloom of my house, and a pledge of good will between the Mountain and the Wood until the end of days’ (Tolkien, 2008a: 490).

Una segunda forma de relación es el matrimonio, impulsado, en la concepción de Tolkien, por un amor mutuo: “But the ‘real soul-mate’ is the one you are actually married to” (Tolkien, 1981: 51). Los vínculos afectivos en la obra de Tolkien se presentan de una forma tradicional; igual que la épica clásica y los romances lo concibieron, el matrimonio es casi un final lógico para el héroe. La unión conyugal también está vista como una forma de restituir el linaje, por ejemplo, es el caso de Aragorn; además es la institución que permite cumplir el deber real de no morir sin descendencia —aunque en el caso de *The Lord of the Rings* está cimentado sobre el sentimiento amoroso (Nelson, 1994: 9; Craig, 2001: 13).

El matrimonio supone una recompensa por las victorias del héroe; razón por la cual aparece siempre en el desenlace de la historia. Este aspecto se manifiesta en el matrimonio finalmente consumado de Aragorn tras ser coronado rey, en el repentino enamoramiento de Éowyn y Faramir cuando la guerra ha terminado, pero también en la aparición imprevista de Rosie Cotton tras ‘The scouring of the Shire’ quien acaba convirtiéndose en la esposa de Sam (Timmons, 2001: 78; Rosenthal, 2004: 36).

En la obra se alaba enfáticamente la unión conyugal, la vida familiar y la procreación de los hijos; el hombre toma el papel de autoridad y la mujer asume un papel tradicional de madre y compañera. Asimismo, el deseo sexual dentro del matrimonio es normal y saludable, si este tiene como objetivo la reproducción es digno de alabanza (Rosenthal, 2004: 136). Daniel Timmons (2001) resalta la vida casi pastoril que llevan los hobbits. Todas las familias se componen de numerosos hijos, donde se elogia la vida del campo, las reuniones familiares y las fiestas. Solo Bilbo y Frodo suponen una anomalía a esta vida, pero se atribuye al poder aislante del Anillo.

Las dos relaciones más cercanas al amor tradicional son las conformadas por Aragorn-Arwen y Sam-Rosie. El primero tiene lugar fuera de la narración, pero la aventura de Aragorn se muestra como un motivo para demostrar que es digno de la mano de Arwen (Nelson, 1994: 9). El romance entre Sam y Rosie es más sutil, orientado a lo cotidiano (Hyde, 1990: 19). Tolkien lo describe como algo esencial para entender la parte heroica del personaje:

I think the simple 'rustic' love of Sam and his Rosie (nowhere elaborated) is absolutely essential to the study of his (the chief hero's) character, and to the theme of the relation of ordinary life (breathing, eating, working, begetting) and quests, sacrifice, causes, and the 'longing for Elves', and sheer beauty (Tolkien, 1981: 161).

Conviene resaltar en este punto el papel que Tolkien concede a la dama Éowyn. El intento de triángulo amoroso entre Aragorn-Éowyn-Arwen es rechazado *ab initio*. Dentro de la concepción amorosa de Tolkien la infidelidad está excluida. Si bien se aceptaba ciertos elementos que se desarrollan en los libros de caballería, como el profundo vínculo amoroso, el servicio a la amada y el honor y valentía como una forma de demostrar ser digno de su amor, rechazaba que este se diera fuera del matrimonio: "Its weakness is, of course, that it began as an artificial courtly game, a way of enjoying love for its own sake without reference to (and indeed contrary to) matrimony" (Tolkien, 1981: 49). Para Tolkien, el hombre tenía la elección de elegir entre varias damas, razón por la cual aparece Éowyn, en cambio, las mujeres eran naturalmente monógamas, por eso desde el principio Arwen siempre espera a Aragorn:

But they are instinctively, when uncorrupt, monogamous. Men are not. No good pretending. Men just ain't, not by their animal nature. Monogamy (although it has long been fundamental to our inherited ideas) is for us men a piece of 'revealed' ethic, according to faith and not to the flesh (Tolkien, 1981: 51).

Puesto que el propio Tolkien rechaza la idea de la infidelidad, algunos críticos han descartado un triángulo amoroso entre Éowyn, Aragorn y Arwen. En cambio, han visto en Éowyn una encarnación moderna de la figura heroica clásica: una mujer autorrealizada, consciente de su propia identidad, dotada de conocimiento militares y curativos, que persigue la gloria sin necesidad de renunciar a la dimensión amorosa, muy cercana a la figura de amazona guerrera (Sales Dasí, 2004: 64-68; McCrury, 2007: 46-47). Así es como la describe Gandalf:

‘My friend,’ said Gandalf, ‘you had horses, and deeds of arms, and the free fields; but she, born in the body of a maid, had a spirit and courage at least the match of yours. Yet she was doomed to wait upon an old man, whom she loved as a father, and watch him falling into a mean dishonoured dotage; and her part seemed to her more ignoble than that of the staff he leaned on (Tolkien, 2008c: 1134-1135).

Por su parte, David M. Craig (2001) descarta el paralelismo con las guerreras amazonas que algunos críticos habían querido darle a Éowyn y apunta a su desarrollo como una anomalía que solo puede desembocar en dos finales: el matrimonio o la muerte. Algunos defienden que el rechazo de Aragorn acentúa esta desviación. Otros, ven en este hecho un motivo para acrecentar el deseo de lucha de Éowyn, aspiración compatible con el ideal de Tolkien del compromiso con la paz (McCrury Hatcher, 2007: 43). Sea cual sea el papel heroico que desempeñe, este parece al final como una enfermedad que la conduce a la muerte. Sanada por Aragorn, tanto física como emocionalmente, Éowyn encuentra en su unión sentimental inesperado con Faramir una forma de abrazar su lado femenino y regresar a lo tradicional, exaltando de nuevo el matrimonio como una recompensa y el regreso al orden natural de las cosas como el curso lógico de los acontecimientos (Craig, 2001: 13, Roberts, 2022: 479).

La tercera forma de relación sería el erotismo. Paul Nolan Hyde (1990) rechaza esta idea y defiende que solo hay un leve tono erótico en los deseos de Wormtongue hacia Éowyn, siendo un tema no explotado en la obra, Además, Ty Rosenthal (2004) recuerda que este erotismo solo es propio del matrimonio y que fuera de este debería ser castigado; las únicas escenas cargada de erotismo serían el primer beso que le da Faramir a Éowyn cuando confiesan sus sentimientos y el segundo, mucho más íntimo, pero a la vista de todos en lo alto de la muralla, cuando reafirman su amor con la consiguiente unión matrimonial. Daniel Timmons (2001) señala algunas escenas no conyugales como eróticas: la descripción de Frodo de Goldberry como un despertar del deseo sexual adolescente y su reacción a la belleza de Arwen como otro elemento dentro de lo sensual.

Se ha catalogado también el encuentro de Sam con Shelob como una alegoría del sexo. No obstante, este no sería un encuentro del tipo amoroso, sino un enfrentamiento del héroe con la mujer monstruosa, cargado de una sexualidad oscura (Timmons, 2001: 71; Roberts, 2022: 476-477).

Una cuarta manera de relación que se menciona de forma muy breve es lo que Tolkien llama *renunciation*, es decir, la restricción de los vínculos amorosos por diversos motivos. Paul Nolan Hyde (1990) ve una alegoría del celibato tanto en la figura de Frodo como en el de Gandalf; atribuye esta renuncia de lo amoroso, al menos en el caso de Frodo, a la carga del Anillo que consume todo su tiempo y parte de su vida de tal manera que no hay espacio para la vida familiar: “someone has to give them up, lose them, so that others may keep them” (Tolkien, 2008c: 1346-1347).

Los Istari, como Gandalf, al ser seres relacionados con lo divino no estarían interesados en este tipo de relaciones; aunque el caso de Melián, el maiar protagonista de uno de los relatos en *The Silmarrillion*, contradice esta idea (Hyde, 1990: 14-16). Por otro lado, la representación de personajes asexuados estaría relacionado con la desaparición de las razas en *Middle-earth* (Rosenthal, 2004: 37). Puesto que el matrimonio tiene como objetivo los hijos, no parece coherente emparejar personajes como Gimlo o Légolas, puesto que pertenecen a razas condenadas a la pronta extinción.

Los personajes antiheroicos, ya sea porque representan al enemigo o porque han fracasado en el camino, se les priva de las relaciones amorosas. Ty Rosenthal (2004) señala a Dénethor, Saruman y Gollum como personajes carentes de erotismo por haber errado en el camino; otros, como a Grima Wormtongue los cataloga dentro de lo repugnante por mantener deseos eróticos hacia el sexo opuesto. El deseo amoroso, en este aspecto, estaría permitido exclusivamente al héroe.

No obstante, si bien hemos dicho que el amor es una compensación terrenal por su victoria, el héroe puede alcanzar una recompensa de naturaleza más divina. Esto último explicaría por qué Frodo no mantiene relaciones amorosas, pero alcanza un sitio en la tierra de los Valar, también por qué Gandalf no tiene ningún tipo de inclinación en estos asuntos. Más Aún, Aragorn decide morir, renunciando a Arwen — planteando que la decisión de ella de elegir el amor por encima de la inmortalidad es un error —, y alcanza una especie de unión con lo divino, la verdadera recompensa. Incluso Sam, abandonaría *Middle-earth* tras la muerte de Rosie Cotton y se uniría a Frodo en las Tierras Imperecederas (Rosenthal, 2004: 37).

Finalmente, también se han señalado relaciones homosexuales en la obra de Tolkien, sobre todo cuando se analiza la relación entre Frodo y Sam. Sin embargo, esta interpretación puede descartarse, si tenemos en cuenta que Tolkien era profundamente católico y conservador. Además de sus creencias religiosas, las vivencias militares de la Primera Guerra Mundial —donde Tolkien había participado— obligó a establecer fuertes vínculos masculinos de apoyo con otros hombres. Los soldados que regresaban a casa mantenían un fuerte lazo de compañerismo que desembocó en una homosociabilidad que amparaba la amistad madura, íntima y privada entre dos hombres donde las mujeres no tenían cabida (Craig, 2001: 15; Rosenthal, 2004: 37-38; Smol, 2004: 959). Esta nueva práctica social, que daba prioridad a la amistad masculina y propiciaba espacios exclusivos y destinados a los hombres es, quizá, uno de los elementos en los que Tolkien se inspiró para establecer las relaciones de amistad entre los hobbits (Hyde, 1990: 18).

Anna Smol (2004) ofrece una significativa comparación entre la jerarquía, el modo de vida de la guerra y la forma de amistad masculina del siglo XX con la visión de la amistad que Tolkien ofrece de Sam y Frodo. Se entiende, por ejemplo, el papel doméstico de Sam como un paralelismo de los soldados que asumían las labores domésticas a falta de mujeres en la guerra; la visión de Frodo como un héroe sacrificado refleja el tema del soldado que se sacrifica por el bien común y que muchos escritores habrían idealizado tras la guerra; asimismo, se ve una correspondencia del trato que se producía entre un oficial y su asistente personal y las tareas y comportamientos que desempeñan ambos hobbits; además, el acercamiento físico, que en tiempo de paz no tendrían lugar, se vuelve profundamente íntimo y afectivo:

Sam sat propped against the stone, his head dropping sideways and his breathing heavy. In his lap lay Frodo's head, drowned deep in sleep; upon his white forehead lay one of Sam's brown hands, and the other lay softly upon his master's breast. Peace was in both their faces (Tolkien, 2008b: 935).

Sin duda alguna, aunque Anna Smol (2004) defiende el contexto histórico como la base para entender la relación entre esos dos personajes, la profunda intimidad de ambos puede resultar inquietante para el lector. Otros autores leen este vínculo como una relación espiritual, basado en un sentido del servicio, la lealtad y la devoción; puede llegar a ser incluso sensual, pero no llega ni a lo amoroso ni a lo sexual. Asimismo, se cataloga como un amor relacionado con el ideal cortés, casi religioso, expresado en varios

momentos en los que ambos se toman de la mano: “He took his master’s hand and bent over it. He did not kiss it, though his tears fell on it” (Tolkien, 2008b: 816). El amor vinculado a la relación de Frodo y Sam tiene el potencial de salvar el mundo, pues los mantiene unidos hasta la destrucción del Anillo, pero también regenera el mal, pues funciona como un medio para ayudar a la criatura Gollum a reivindicarse; en cualquiera de los casos, ennoblece a los practicantes (Craig, 2001: 16-17; Timmons, 2001. 78).

La forma en cómo se expresan las relaciones amorosas en la obra de Tolkien se asemeja, en gran medida, a la manera en cómo la épica y las narraciones artúricas las manifestaban. Tolkien mantiene la visión del matrimonio como un medio útil para propiciarle descendencia al héroe, pero lo desplaza de la narración principal y lo relega al desenlace, donde la unión conyugal sirve como recompensa por la victoria alcanzada; contrario a la épica donde el héroe ya está casado o es la ruptura del matrimonio, como en la *Iliada*, la causante de la guerra. La corrupción de la institución conyugal se mantiene como un motivo del desastre.

Al igual que en la épica clásica, se glorifican las relaciones masculinas, aunque Tolkien las despoja del elemento romántico y las vacía de lo erótico. Además, mientras que el amor era concebido en la literatura clásica como un motivo para que el héroe se esforzara y aprendiera, amparado por la institución de la pederastia, en *The Lord of the Rings*, este vínculo es una causa de los acontecimientos, funcionando más bien como un nexo de apoyo emocional que un medio para el aprendizaje.

Por último, la obra de Tolkien manifiesta en varios momentos un gusto por el rito del amor cortés como un ideal y forma de amor elevado, manteniendo la imagen de la dama como inalcanzable y mística, empujándolo casi a lo religioso; no obstante, Tolkien rechaza el triángulo amoroso del amor cortés y la infidelidad que implica, exaltando solo las virtudes espirituales como adecuadas para el desarrollo de este.

2.5 LA COMPAÑÍA DEL HÉROE

El camino del héroe parece, en principio, un viaje solitario. Sin embargo, insertados en este mundo de aventuras, se encuentran otros personajes que proporcionan ayuda al héroe ya sea facilitando información, guía, obsequiando objetos para enfrentarse

a lo desconocido o, simplemente, acompañándolo en la travesía. Sea cual fuere su propósito, el héroe no está solo, sino que forja una serie de vínculos que lo acompañan a lo largo del viaje. Así como en la literatura clásica, observamos una gran variedad de asociaciones de los que se sirve el héroe ya sea épico o medieval, Tolkien inserta a los héroes dentro de ‘la Compañía del Anillo’, donde entran en contacto con una serie de guías. Aunque se espera que el héroe lleve la misión a cabo por sus propias manos, también se le aconseja recurrir a la colaboración con terceros para facilitar el camino y evitar el fracaso. De esta manera, parten a Mordor cuatro hobbits, un mago, dos hombres, un elfo y un enano, cada uno de ellos aporta al héroe y a la narración una serie de elementos que propiciará el final victorioso. Según la relación que mantiene con el héroe, el acompañante puede desempeñar distintas funciones; a continuación, vamos a hablar de cada una de estas.

2.5.1 Escuderos

En la épica, la figura del escudero aún no aparece desarrollado; en su lugar, se encuentran compañeros de armas que acompañan al héroe en la batalla; generalmente, manejan los carros, llevan las armas y combaten al lado de los héroes principales. Será en la Edad Media, especialmente en la literatura caballerescas, donde este tipo de personaje se consolida como el asistente del caballero. Emilio J. Sales Dasí (2004) define la misión del escudero de la siguiente manera: “Su misión principal, tal y como nos revela su nombre, es la de transportar las armas del caballero, encargarse de todos esos asuntos prácticos de los que su señor, únicamente pendiente de las cuestiones bélicas y amorosas, no se va a ocupar” (Sales, 2004: 73). Dean A. Miller (2000) los vincula, en algunos casos, con la figura del embaucador: “the quest companion is equipped equipped with tricksterish talents, and is a satellite capable of guile and subterfuge—or at least of some degree of low but effective cunning” (Miller, 2000: 168).

Dentro del ciclo artúrico, el caballero no suele ir acompañado de un escudero. Esta figura se desarrolla sobre todo en la literatura caballerescas posterior, sin embargo, ya en las leyendas artúricas aparece un indicio de este. Sirva como ejemplo, el propio rey Arturo que hace las veces de escudero a su hermano de acogida, Keu, antes de sacar la espada de la piedra; en algunas versiones, Glifete aparece como escudero del rey Arturo y

sobrevive a la caída de Camelot. En las narraciones de Chrétien de Troyes aparecen escuderos anónimos, que sirven al caballero en circunstancias concretas:

Tore sa mesniee trova,
Si comande a metre sa sele
Et un suen escuier apele
Cui il ne celoit nule rien.

Encuentra allí a toda su mesnada, ordena que ensillen su caballo y llama a uno de sus escuderos a quien nunca ocultaba nada (Chrétien de Troyes, *el caballero del León*, vv. 724-727).

En *The Lord of the Rings* aparecen varios ejemplos de esta figura. Dentro de la Compañía del Anillo encontramos este tipo de personajes encarnados en Merry o Pippin, cuyas acciones oscilan entre lo ocurrente o irritante y lo heroico; de hecho, al menos Merry es nombrado escudero oficial del rey Théoden:

‘I have a sword,’ said Merry, climbing from his seat, and drawing from its black sheath his small bright blade. Filled suddenly with love for this old man, he knelt on one knee, and took his hand and kissed it. ‘May I lay the sword of Meriadoc of the Shire on your lap, Théoden King?’ he cried.
‘Receive my service, if you will!’
‘Gladly will I take it,’ said the king; and laying his long old hands upon the brown hair of the hobbit, he blessed him. ‘Rise now, Meriadoc, esquire of Rohan of the household of Meduseld!’ he said. ‘Take your sword and bear it unto good fortune!’ (Tolkien, 2008c: 1018).

Este papel es desempeñado también por Sam, de quien podemos hablar más extensamente y quien, además, llegados a un punto, evoluciona de escudero a héroe principal. En la primera etapa del viaje, Sam solo es un acompañante de Frodo y su trabajo se centra en resolver las necesidades básicas de supervivencia: carga con los enseres, busca refugio y alimento, mientras que Frodo, el héroe, se preocupa única y exclusivamente de llevar el Anillo. Esta imagen del escudero se observa incluso antes de partir de Hobbinton, donde Sam ya ocupaba una posición de servidumbre respecto a Frodo. Los familiares de Sam habían trabajado como jardineros de los Baggins y habían heredado el puesto:

No one had a more attentive audience than old Ham Gamgee, commonly known as the Gaffer. He held forth at The Ivy Bush, a small inn on the Bywater road; and he spoke with some authority, for he had tended the garden at Bag End for forty years, and had helped old Holman in the same job before that. Now that he was himself growing old and stiff in the joints, the job was mainly carried on by his young est son, Sam Gamgee. Both

father and son were on very friendly terms with Bilbo and Frodo. They lived on the Hill itself, in Number 3 Bagshot Row just below Bag End (Tolkien, 2008a: 28).

Este acercamiento facilitó una relación más íntima entre Sam y Frodo desde la infancia. Este tipo de vínculos son comunes entre el héroe y el escudero, al menos en la literatura caballerescas posterior. La cercanía desde la infancia también explica la lealtad de Sam hacia su señor, Frodo, valor imprescindible en el trato héroe-escudero. Según Emilio J. Sales Dasí (2004), la fraternidad hace que el escudero sea casi una prolongación de su señor con lo que goza de sus victorias, pero sufre de igual manera las desventuras que le suceden. Aunque la amistad se acentúa con las penurias del viaje, Sam siempre actúa como un servidor y disminuye la tensión de los momentos dramáticos con preocupaciones cotidianas; está siempre pendiente de lo más mínimo, ofreciéndose, incluso, a llevar los enseres por él mismo para restarle carga al héroe:

‘I am sure you have given me all the heaviest stuff,’ said Frodo. ‘I pity snails, and all that carry their homes on their backs.’

‘I could take a lot more yet, sir. My packet is quite light,’ said Sam stoutly and untruthfully (Tolkien, 2008a: 92).

Asimismo, Sam se encarga de gestionar las necesidades diarias en los momentos de crisis; aunque todos están absortos en los problemas, él está pendiente de las necesidades básicas como la hora de salida y llegada, además, siempre tiene el equipaje de viaje preparado. Incluso, Sam es el único que está atento a las emociones y sentimientos del héroe, mientras los demás se ocupan de sí mismos. Esta función se ve claramente en el ataque que sufren en Amon Hen; pese a que Frodo intenta escapar y seguir su camino solo, Sam es el único que se da cuenta de que el héroe pretende abandonarlos y, reflexionando sobre el conocimiento que posee de las formas de actuar de Frodo, lo encuentra e intercepta en plena huida:

‘Whoa, Sam Gamgee!’ he said aloud. ‘Your legs are too short, so use your head! Let me see now! Boromir isn’t lying, that’s not his way; but he hasn’t told us everything. Some thing scared Mr. Frodo badly. He screwed himself up to the point, sudden. He made up his mind at last— to go. Where to? Off East. Not without Sam? Yes, without even his Sam. That’s hard, cruel hard.’

Sam passed his hand over his eyes, brushing away the tears. ‘Steady, Gamgee!’ he said. ‘Think, if you can! He can’t fly across rivers, and he can’t jump waterfalls. He’s got no gear. So he’s got to get back to the boats. Back to the boats! Back to the boats, Sam, like lightning!’ (Tolkien, 2008a: 528-529).

Aunque el héroe, en este caso Frodo, se niega a tener compañía, Sam, como escudero, se mantiene firme en su posición de brindarle ayuda, siendo consciente de que su camino se torna igual de peligroso:

‘Of all the confounded nuisances you are the worst, Sam!’ he said.

‘Oh, Mr. Frodo, that’s hard!’ said Sam shivering. ‘That’s hard, trying to go without me and all. If I hadn’t a guessed right, where would you be now?’

‘Safely on my way.’

‘Safely!’ said Sam. ‘All alone and without me to help you? I couldn’t have a borne it, it’d have been the death of me.’

‘It would be the death of you to come with me, Sam,’ said Frodo, ‘and I could not have borne that.’

‘Not as certain as being left behind,’ said Sam.

‘But I am going to Mordor.’

‘I know that well enough, Mr. Frodo. Of course you are. And I’m coming with you’ (Tolkien, 2008a: 529 -530).

Aunque las circunstancias del relato son cada vez más peligrosas, Sam continúa preocupado por los aspectos cotidianos. Mientras Frodo se dispone a escapar sin provisiones en Amon Hen, Sam lo persigue, con los objetos necesarios ya preparados, para cubrir las necesidades básicas: “‘Just hold on a moment, and I’ll get my stuff!’ cried Sam eagerly. ‘It’s all ready. I thought we should be off today’” (Tolkien, 2008a: 530). Además, por encima de sus propias necesidades, antepone las de Frodo; el escudero es el que se encarga de las raciones, mientras que el héroe tiene como prioridad la misión y mantienen su mente ocupada en la misma:

Sam had been giving earnest thought to food as they marched. Now that the despair of the impassable Gate was behind him, he did not feel so inclined as his master to take nothought for their livelihood beyond the end of their errand; and anyway it seemed wiser to him to save the waybread of the Elves for worse times ahead. Six days or more had passed since he reckoned that they had only a bare supply for three weeks (Tolkien, 2008b: 852).

Las pertenencias de Sam, aunque pueden parecer intrascendentes para la aventura, son las que resultan útiles para resolver problemas de gran envergadura. En un momento, entrados ya en Mordor, acechados por el hambre, Gollum caza un conejo y, en una escena trivial, mientras Frodo está preocupado por el destino del Anillo y descansa, Sam cocina:

All hobbits, of course, can cook, for they begin to learn the art before their letters (which many never reach); but Sam was a good cook, [...] He still hopefully carried some of his gear in his pack: a small tinder-box, two small shallow pans, the smaller fitting into the larger; inside them a wooden spoon, a short two-pronged fork and some skewers were stowed; and hidden at the bottom of the pack in a flat wooden box a dwindling treasure, some salt. But he needed a fire, and other things besides. He thought for a bit, while he

took out his knife, cleaned and whetted it, and began to dress the rabbits (Tolkien, 2008b: 853-854).

Sin embargo, el trabajo del escudero no dura para siempre y, llegado el momento, también puede ocupar el lugar del héroe. (Sales, 2001: 73-78). En Mordor, tras el encuentro con Shelob y la supuesta muerte de Frodo, la misión de llevar el Anillo pasa a ser la tarea de Sam. En este momento, deja atrás el papel de escudero y compañero para convertirse en el héroe de la historia:

‘Good-bye, master, my dear!’ he murmured. ‘Forgive your Sam. He’ll come back to this spot when the job’s done– if he manages it. [...]’
And then he bent his own neck and put the chain upon it, and at once his head was bowed to the ground with the weight of the Ring, as if a great stone had been strung on him. But slowly, as if the weight became less, or new strength grew in him, he raised his head, and then with a great effort got to his feet and found that he could walk and bear his burden (Tolkien, 2008b: 958).

Esta situación, donde el héroe cae y el escudero toma su lugar, es contradictoria según Dean A. Miller (2000), que señalaba que la compañía del héroe debía apartarse y desaparecer en algún momento para que el héroe pudiera actuar en todo su esplendor. Esta situación aparece invertida en la obra de Tolkien y es el escudero quien toma el lugar de su señor.

El rol del escudero cobra mucha más importancia en la obra de Tolkien que la leyenda artúrica, más cercana a la importancia que ostenta en la literatura caballeresca posterior donde esta figura aparece realizada. De hecho, como vemos en el papel de Sam, la faceta de escudero sirve como un paso previo para convertirse en héroe. Dentro de la obra, podemos observar como la figura del escudero no permanece inmóvil, sino que evoluciona, pues otros escuderos como Merry o Pippin, también se despojan del rol de escudero y avanzan hacia el arquetipo heroico justo al final de la obra.

2.5.2 Ayudantes animales

El héroe, además de disfrutar de la compañía de otros seres humanos, también disfruta de la amistad con ciertos animales que ponen al servicio del héroe sus habilidades. En muchos casos, los animales sirven de compañía en la infancia del héroe, etapa donde se desarrolla la amistad, y se convierten en aliados de la aventura, en otros casos, son símbolos de maldad y un obstáculo para la misma (Miller, 2000: 70). Existen, así, un sin

[...] δάκρυα δέ σφι
θερμὰ κατὰ βλεφάρων χαμάδις ῥέε μυρομένοισιν
ἠγιόχοιο πόθῳ: θαλερὴ δ' ἑμιαίνετο χαίτη
ζεύγλης ἐξεριποῦσα παρὰ ζυγὸν ἀμφοτέρωθεν. 440

[...] Lágrimas
cálidas que caían al suelo rodaban por sus párpados llorando
de añoranza por su auriga, y se iba ensuciando la lozana crin,
que caía de la almohadilla a lo largo de las caras del yugo (*Il. XVII, 437-440*).

Otro de los animales que aparecen en la épica son las águilas. Se les atribuyen varias funciones como el de transportar a ciertos personajes, la adivinación y también se asocia comúnmente con el dios Zeus, por lo tanto, su aparición es un augurio de los dioses (Johansson, 2012: 33, 36, 88). Tanto en la *Iliada* como en la *Odisea* se hace referencia al mito de Ganimedes, quien sería transportado por el águila de Zeus hasta el Olimpo:

ἀλλ' εὔχεο σύ γ' ἔπειτα κελαινεφέϊ Κρονίωνι
Ἴδαίῳ, ὅς τε Τροίην κατὰ πᾶσαν ὄρᾳται,
αἴτει δ' οἰωνὸν ταχὺν ἄγγελον, ὅς τέ οἱ αὐτῷ
φίλτατος οἰωνῶν, καί εὐ κράτος ἐστὶ μέγιστον,

Ruega, por tanto, al Cronión, que arremolina oscura nube
y que desde el Ida contempla toda la extensión de Troya
y pídele un agüero, el rápido mensajero que es para él
la más querida ave de rapiña y cuyo poder es el más excelso (*Il. XXIV, 290-293*)

En la literatura artúrica el caballo aparece nuevamente, aunque despojado del linaje superior y no existen ejemplos de que se comporten como un personaje individual. No obstante, tal como apunta Ryan A. Hanson (2009), el caballo forma parte central de los relatos artúricos y de la vida caballeresca en general. Estos son el medio de transporte más importante, por lo cual, un caballero sin caballo no tiene cómo movilizarse hacia la aventura, pero también son importantes en los intercambios y los tratos, ya que esta misma función los dota de un gran valor, además, son los compañeros ideales en actividades vinculadas a la caballería como son las competencias en las justas, las carreras o la caza. No resalta ningún nombre de ningún caballo dentro de las historias artúricas, pero su existencia marca el rango del caballero, Por ejemplo, en *El caballero de la carreta*, Galván remarca varias veces que Lanzarote iba a pie y sin caballo, hecho que le parece curioso porque le resulta extraño ver un caballero sin su caballo. En el Lanzarote en prosa, al menos, vemos una escena donde Lanzarote arriesga su vida por la de su caballo, aunque es recriminado por otros caballeros.

El águila es otro de los animales que hacen acto de presencia dentro de leyenda artúrica. Para R. S. Loomis (1958), al menos en las narraciones más tempranas que aparecen en *El Mabinogion*, las águilas forman parte del tropo literario de los animales ayudantes. En el relato de *Culhwch y Olwen* aparecen como mensajeras y guías; un ejemplo claro es Gwernabwy, un águila, que guía a Arturo y compañía para encontrar a Mabon. En el mismo relato encontramos un caballero que se transforma en pájaro, lo que demuestra que existe una relación cercana entre estos animales y la caballería.

Otros animales que vale la pena destacar dentro de la leyenda artúrica son los ciervos, como el que aparece en el *Erec y Enid* como símbolo de la búsqueda amorosa, los dragones, que son símbolos de augurios, al menos en *La Historia de Merlín*, como las águilas y las aves en la épica, y el león, que aparece en *Yvain y el caballero del león*, como acompañante, pero también como marca personal e identificación de un caballero.

Dentro de la obra de Tolkien aparecen animales, tanto positivos, como negativos, pero vamos a centrarnos solo en los que representan un aliado para el héroe. En primer lugar, al igual que en la épica y en los libros de caballería, volvemos a encontrar el caballo. Hay un sinnúmero de estos dentro de la obra, se encuentran en casi todos los lugares a donde viajan los personajes, no obstante, debemos hacer una mención especial a los mearas, una raza de caballos pertenecientes al pueblo de Rohan y que se les atribuye ser los mejores caballos en toda *Middle-earth*. Se les considera los más veloces, de una gran inteligencia, más fuertes que cualquiera e igual de longevos que la raza de los hombres. Los habitantes de Rohan sienten un gran vínculo amistoso con ellos tanto por su servicio como por el tiempo que llevan compartiendo con los hombres, que se remonta a otras épocas: “they love [the horses] next to their kin. And not without reason [...] their race, as that of their masters, is descended from the free days of old” (Tolkien, 2008a: 342).

Entre esta raza de caballos destaca Shadowfax que se convierte en compañero de Gandalf: “the chief of the Mearas, lords of horses, and not even Théoden, King of Rohan, has ever looked on a better” (Tolkien, 2008b: 658). Cuando el mago llega a Rohan y necesita volver a Hobbinton lo más pronto posible, el rey Théoden le ofrece temporalmente uno de sus caballos y Gandalf elige la compañía de este caballo en especial, pues es el mejor de su raza:

one among them that might have been foaled in the morning of the world. [...] tireless, swift as the flowing wind. Shadowfax they called him. By day his coat glistens like silver; and by night it is like a shade, and he passes unseen. Light is his footfall! Never before had any man mounted him (Tolkien, 2008b: 342).

El caballo refleja los valores de su jinete, como la valentía: “Shadowfax who alone among the free horses of the earth endured the terror, unmoving, steadfast as a graven image in Rath Dínen” (Tolkien, 2008c: 1085). Entre ambos se forma un vínculo profundo de amor (Tolkien, 2008b: 681). Dicha relación hace que la muerte de Gandalf afecte a Shadowfax al punto de retirarse de la historia y solo reaparece cuando su jinete regresa a la vida.

No obstante, aunque Shadowfax es en un principio un regalo del rey Théoden a Gandalf, como los caballos de Tros, la relación entre el caballo y su jinete se basa en la libertad: “you do not ride Shadowfax: he is willing to carry you— or not” (Tolkien, 2008b: 778). La unión entre jinete y caballo resulta tan fuerte que, al final, Gandalf lo lleva consigo a Valinor, las tierras imperecederas, y no vuelven a separarse nunca más.

Otra de las especies que debemos valorar dentro de la historia de la Guerra del Anillo son las águilas. La función de estas dentro de la obra oscila entre ser transporte y mensajeras (Hawkins, 2006: 59-60). Su capacidad de entablar conversación con otros y ser capaces de tomar decisiones las convierte en un personaje más y no solo un símbolo como sucede en la épica, sino que se acercan más a la forma en cómo aparecen en las primeras manifestaciones de los relatos artúricos. La aparición de las águilas en su aparición en *The Lord of the Rings* no resulta extraña, ya sabíamos de ellas desde *The Hobbit* donde habían salvado a Gandalf y la compañía de Thórin tras quedar atrapados en la copa de un árbol rodeados de los huargos. Aparecen, ahora, en tres ocasiones, casi siempre relacionadas con Gandalf y, aunque en alguna ocasión realizan la función de mensajeras, siempre terminan facilitando un medio para transportar el héroe desde un lugar peligroso a uno seguro.

Autores como Garcia F. Ellwood (1970) y Eike Müller (1998) ven en estas apariciones un simple *deus ex machina*, que sirve como una solución rápida para el héroe en una situación complicada. Gandalf queda atrapado en Orthanc bajo el mandato de

Saruman, sin embargo, estando en la cima de la torre, el rey de las águilas, Gwaihir, se detiene al reconocerlo y le ofrece sacarlo de su cautiverio:

‘So it was that when summer waned, there came a night of moon, and Gwaihir the Windlord, swiftest of the Great Eagles, came unlooked-for to Orthanc; and he found me standing on the pinnacle. Then I spoke to him and he bore me away, before Saruman was aware. I was far from Isengard, ere the wolves and orcs issued from the gate to pursue me.

‘How far can you bear me?’ I said to Gwaihir.

‘Many leagues,’ said he, ‘but not to the ends of the earth. I was sent to bear tidings not burdens’ (Tolkien, 2008a: 340-341).

Al principio, parece que la función de medio de transporte no es del agrado de las águilas, es más, el héroe se presenta como una carga. Aun así, esto cambia más adelante, tras la muerte de Gandalf, donde se entiende que su espíritu es olvidado en el pico más alto de *Misty Mounstains*, es, de nuevo, rescatado por Gwaihir por mandato de Lady Galadriel:

And naked I lay upon the mountain-top. [...] I was alone, forgotten, without escape upon the hard horn of the world. There I lay staring upward, while the stars wheeled over, and each day was as long as a life-age of the earth. [...] And so at the last Gwaihir the Windlord found me again, and he took me up and bore me away.

‘Ever am I fated to be your burden, friend at need,’ I said.

‘A burden you have been,’ he answered, ‘but not so now. Light as a swan’s feather in my claw you are. The Sun shines through you. Indeed I do not think you need me any more: were I to let you fall, you would float upon the wind.’

‘Do not let me fall!’ I gasped, for I felt life in me again. ‘Bear me to Lothlórien!’ ‘That indeed is the command of the Lady Galadriel who sent me to look for you (Tolkien, 2008b: 655- 656).

Al final de la batalla, Gandalf le pide a Gwaihir, a su hermano y a uno de sus vasallos más veloces un tercer y último viaje para salvar a los hobbits. En este punto, la relación se ha convertido en una amistad: “Twice you have borne me, Gwaihir my friend” (Tolkien, 2008c:1243). El héroe, en este punto, ha dejado de ser una carga: “I would bear you,’ answered Gwaihir, ‘whither you will, even were you made of Stone” (Tolkien, 2008c:1243). Así, en medio de la azotada Mordor, Gwaihir rescata a Sam y Frodo y devuelve a los héroes al lugar seguro tras su largo viaje:

And so it was that Gwaihir saw them with his keen far seeing eyes, as down the wild wind he came, and daring the great peril of the skies he circled in the air: two small dark figures, forlorn, hand in hand upon a little hill, while the world shook under them, and gasped, and rivers of fire drew near. And even as he espied them and came swooping down, he saw them fall, worn out, or choked with fumes and heat, or stricken down by despair at last, hiding their eyes from death.

Side by side they lay; and down swept Gwaihir, and down came Landroval and Meneldor the swift; and in a dream, not knowing what fate had befallen them, the wanderers were lifted up and borne far away out of the darkness and the fire (Tolkien, 2008c: 1245).

Para Emma B. Hawkins (2006) la presencia de las águilas es un recurso de comedia que evita al héroe enfrentarse al peligro resaltando, con ironía, las debilidades humanas. Sin embargo, este elemento se vería más remarcado en *The Hobbit* y desaparece paulatinamente en *The Lord of the Rings* siendo su función, en este último, como un medio final para la salvación del héroe. Según Paul A. Kocher (1972), la aparición de las águilas está alejada de la comedia y se relaciona mejor con la creación de alianzas; las águilas son tratadas como compañeras que ponen sus habilidades al servicio de los héroes. Además, dicho autor rechaza la idea de analizar su aparición como un *deus ex machina*, pues aparecen al final porque se les da permiso o hay las condiciones necesarias para que su ayuda tenga lugar, no porque tengan el poder para actuar por capricho. Su aparición es igual de significativa y esperanzadora que la de otros personajes, como el del Ejército de los Muertos, cambiando simplemente un poco la balanza de la victoria de uno y otro bando sin que afecte el resultado final, que siempre está en las manos del héroe.

Así pues, los caballos se configuran como un aliado para el héroe. En la épica tiende a tener cierta personalidad y se destacan caballos en concreto, como el caballo de Aquiles, Pegaso, o los caballos de Patroclo, Janto y Balio. Este elemento que dota a los caballos de personalidad se mantiene en la obra de Tolkien en *Shadowfax*, pero se echa en falta en la leyenda artúrica. No obstante, el caballo sigue funcionando como un medio de transporte en todas las obras y un medio para realizar actividades como la guerra, la caza y el intercambio de favores entre comunidades.

Las águilas se configuran como otro animal importante dentro de la épica, la leyenda artúrica y la obra de Tolkien. En la primera tiene un carácter simbólico, mientras que en las dos últimas toma cierta personalidad hasta configurarse como personajes independientes, tal como vemos en Tolkien. Asimismo, siguen funcionando como un símbolo de augurios en todos los casos.

Finalmente, se echa en falta la participación de otros animales en la épica y en la obra de Tolkien, como sí aparecen en la caballería.

ἡδυεπιῆς ἀνόρουσε λιγυρὸς Πυλίων ἀγορητής,
τοῦ καὶ ἀπὸ γλώσσης μέλιτος γλυκίων ῥέεν αὐδή:

Entre ellos Néstor
de meliflua voz, se levantó, el sonoro orador de los pilios,
de cuya lengua, más dulce que la miel, fluía la palabra (*Il. I*, 247-249).

Aunque sus consejos son pronunciados con buenas intenciones, Malcolm Schofield (1985) y Hanna M. Roisman (2005) los han señalado de anacrónicos a los eventos que se relatan, es decir, no son compatibles con los sucesos que ocurren en la guerra de Troya y, por tanto, resultan infructuosos en la mayoría de los casos. De hecho, se ha puesto en tela de juicio la capacidad de Néstor para proporcionar una buena guía, aunque su posición de consejero, más allá de los resultados, se obtiene por su capacidad de oratoria, su ancianidad y posición de gobierno junto a sus buenas intenciones para los aqueos.

El guía, tiene por ley proporcionar sabiduría, pero permite que el propio héroe avance conforme su experiencia y su propio conocimiento. De hecho, aparece y desaparece en la aventura, oscilando su presencia entre el inicio de la tensión y la resolución de esta. Sucede con Circe, quien solo da instrucciones para realizar la evocación a los muertos, pero no realiza el viaje junto a Odiseo, o Sibila, que acompaña y aconseja a Eneas por el inframundo, pero no se entromete en las pruebas que debe completar para cruzar por el mismo.

En la leyenda artúrica, la figura del guía mantiene este mismo patrón, es un anciano que proporciona un guía y aparece en ciertos momentos para aportar información, pero desaparece en los momentos cruciales del héroe. En la leyenda artúrica, este tipo de personajes son encarnados por Merlín y la Dama del Lago. Puesto que profundizaremos en sus figuras en los apartados de ‘Mago, profecía y ayuda sobrenatural’ y ‘Encuentro con la diosa’ respectivamente, solo serán mencionados en este apartado a modo de ejemplo.

Bajo esta descripción encontramos cuatro personajes en la obra de Tolkien: Gandalf, Elrond, Tom Bombadil y Strider. Todos estos personajes, al igual que los guías de la épica y la leyenda artúrica, se presentan como un hombre de edad avanzada. Gandalf, por ejemplo, se describe de la siguiente manera: “Gandalf’s long white hair, his

sweeping silver beard, and broad shoulders [...]. In his aged face under great snowy brows his dark eyes were set like coals that could leap suddenly into fire” (Tolkien, 2008a:256). Entre los Istari, la raza a la que pertenece, también parece ser el de edad más avanzada: “[...] less tall than the others, and in looks more aged, grey-haired and grey-clad, and leaning on a staff” (Tolkien, 1980: 389). Elron también presenta las mismas características: “The face of Elrond was ageless, neither old nor young, though in it was written the memory of many things both glad and sorrowful” (Tolkien, 2008a: 256). Strider, que después se desvela como Aragorn, aparece por primera vez como un hombre mayor: “strange-looking weather beaten man” (Tolkien, 2008a: 205). Más anciano se retrata a Tom Bombadil:

Tom was here before the river and the trees; Tom remembers the first raindrop and the first acorn. He made paths before the Big People, and saw the little People arriving. He was here before the Kings and the graves and the Barrow-wights. When the Elves passed west ward, Tom was here already, before the seas were bent. He knew the dark under the stars when it was fearless— before the Dark Lord came from Outside (Tolkien, 2008a: 172).

Al igual que en la épica, el guía ostenta un puesto de autoridad. Elrond se presenta como el rey de Rivendell: “a king crowned with many winters, and yet hale as a tried warrior in the fulness of his strength. He was the Lord of Rivendell and mighty among both Elves and Men” (Tolkien, 2008a: 256). El estatus de soberano y guerrero de Aragorn se manifiesta tanto en la batalla como en su posterior coronación. Tom Bombadil no se inmiscuye en la lucha porque no considera que ese destino esté en sus manos: “such things have no hold on his mind” (Tolkien, 2008a: 346). No obstante, es el maestro y señor de los bosques:

‘Fair lady!’ said Frodo again after a while. ‘Tell me, if my asking does not seem foolish, who is Tom Bombadil?’
‘He is,’ said Goldberry, staying her swift movements and smiling.
Frodo looked at her questioningly. ‘He is, as you have seen him,’ she said in answer to his look. ‘He is the Master of wood, water, and hill’ (Tolkien, 2008a: 162-163).

Gandalf no es soberano de ninguna tierra, pero en alguna ocasión Frodo piensa que su apariencia recuerda a una figura de autoridad: “Gandalf was shorter in stature than the other two; but his long white hair, his sweeping silver beard, and his broad shoulders, made him look like some wise king of ancient legend” (Tolkien, 2008a: 295).

Los consejos, que se tienen a buen recaudo debido a su experiencia, se relacionan con la guía tanto geográfica, sobre todo en el caso de Strider y Tom Bombadil, pero también con advertencias sobre los posibles peligros y cómo solventarlos si el héroe tuviera que enfrentarse a ellos. Es el caso de Elrond, que proporciona indicaciones sobre cómo debe llevarse el Anillo y los cuidados que se ha de tener con él. Cabe resaltar en este punto que los consejos de Gandalf no siempre son bien recibidos, pero resultan efectivos: “unpleasant advice has been Good” (Tolkien, 2008a: 352). La forma en cómo se presentan las advertencias del mago, aunque son sensatas y llevan a la victoria, siempre tienen un toque de reprimenda, de una manera muy distinta a la que utiliza Néstor que suelen ser más amables.

Siguiendo la descripción del guía, el guía también se aleja de la situación cuando es consciente que sus habilidades no son competentes para la tarea. Charles W. Nelson (2002), apunta que Gandalf rechaza el Anillo porque es consciente de lo que su poder puede hacerle. Elrond también sigue este patrón:

But have they the strength, have we here the strength to withstand the Enemy, the coming of Sauron at the last, when all else is overthrown?
'I have not the strength,' said Elrond; 'neither have they' (Tolkien, 2008a: 346).

Aunque se plantea la idea de pasarle la tarea Tom Bombadil, se descarta porque Tom Bombadil nunca toma papel dentro de los sucesos que ocurren en el continente y, además, se da a entender que su poder está por encima de cualquiera, incluso del Anillo: “The Ring has no power over him” (Tolkien, 2008a: 346).

Siguiendo el patrón clásico, Gandalf interviene solo en los momentos clave, retirándose cuando los héroes deben continuar su propio camino. Acompaña a Frodo cuando es necesario ofrecer orientación o conocimiento, pero se ausenta en los instantes de mayor peligro. Así ocurre durante el trayecto hacia Rivendell y, más adelante, tras su caída en Khazad-Dûm, cuando se le cree muerto. No vuelve a escena hasta reaparecer en la casa de Elrond con nuevas advertencias y, finalmente, tras la destrucción del Anillo, para rescatar a Frodo y Sam de Mordor. De forma similar, Elrond cumple su función al presidir el Consejo, pero permanece ausente durante el resto de la narración hasta que la misión se ha completado. Lo mismo sucede con Aragorn, quien opta por no acompañar a Frodo en su viaje a Mordor y se reencuentra con él solo una vez concluida la guerra.

Si bien el guía está asociado con una figura positiva, existen también algunos de dudosa integridad que, aunque encarnan todos los elementos de los que hemos hablado, los usan para causar daño y evitan ayudar (Nelson, 2002: 49). En este aspecto, podemos hablar de Saruman, que en un principio era el guía de los Istari, pero acaba corrupto por el deseo de poseer el Anillo y atenta contra sus propios compañeros, entre ellos Gandalf, a quien no solo niega el consejo, sino que captura y traiciona. También debemos mencionar a Gollum, quien proporciona consejo y guía a Frodo y Sam a través de Mordor, pero sus intenciones tras la ayuda resultan inciertas y, por supuesto, traiciona la confianza de los héroes en el momento que le es propicio.

La postura de Gollum, no obstante, resulta ambigua. Sus intenciones no son realmente malvadas, tampoco, en el tiempo en que fue su dueño, usa el Anillo para realizar grandes daños. De hecho, solo lo usa para su propio beneficio, como comer y sobrevivir en el bosque (Leviti, 1966: 2-3). De hecho, termina creando un vínculo más o menos afectivo con Frodo. En dicha relación sale a la luz algo de humanidad de la criatura con la que Gandalf pensaba que podía sanarse: “There was a little corner of his mind that was still his own, and light came through it, as through a chink in the dark: light out of the past” (Tolkien, 1954^a, p. 72). Según David Callaway (1984), todos son conscientes de que Gollum no es malvado, sino que su comportamiento es influenciado por el Anillo. Además, la figura de este guía también proporciona enseñanza: a través de su relación con Gollum Frodo practica la misericordia de la que le habla Gandalf.

Otros guías menores que aparecen son Lady Galadriel y Celeborn que dan instrucciones sobre cómo llegar a su destino. También cabe destacar a Faramir, ya en la frontera con Mordor, que presta sus conocimientos del bosque y las tierras cercanas para ayudar a Frodo a adentrarse en las tierras dominadas por Sauron.

La figura del guía sigue el mismo patrón en la épica, en la leyenda artúrica como en la obra de Tolkien: un hombre viejo, experimentado que proporciona sus conocimientos para guiar al héroe, pero desaparece en el momento crítico para permitir su desarrollo. En la leyenda artúrica, así como en *The Lord of the Rings*, a veces parece una figura más juvenil, como la Dama del Lago o Lady Galadriel, aunque sabemos que su edad es demasiado avanzada. Solo en la obra de Tolkien encontramos guías malvados,

como Saruman, pero también ambiguas, como Gollum. los cuales tienen los elementos del buen guía, pero usan este conocimiento y este poder para obtener beneficios propios.

2.5.4 El rey

El rey se configura como otro de los personajes importantes que intervienen en el camino del héroe. En muchas ocasiones, es el rey mismo quien propicia la aventura o es en la corte donde se lanza el reto que el héroe debe llevar a cabo, proporcionando, además, la victoria o la derrota y las correspondientes recompensas. Sin embargo, el rey también puede adoptar un sentido negativo, cuando es este el causante de la maldad y la injusticia en la aventura (Miller, 2000: 185). El héroe suele ser el paladín del rey, combate por él y gana victorias en su nombre, incluso, en algunas ocasiones, acaba sustituyéndolo en el trono (West, 2007, p. 42).

Dentro de la épica, tenemos algunos ejemplos de gobernantes. Héroe como Odiseo ocupan este lugar de rey en su patria, y tratan de recuperar el sitio que le ha sido usurpado. Otros, como Eneas, intentan ascender al trono en el nuevo país.

Como hemos señalado arriba, el gobernante puede ser malo, llevando a su reino a la desgracia o bueno, convirtiéndose en sinónimo de prosperidad (West, 2007: 423). Al menos en el caso de la *Odisea*, Odiseo da una definición sobre cómo debe comportarse y ser un buen gobernante:

[...] ὅς τε θεοῦδης
 ἀνδράσιν ἐν πολλοῖσι καὶ ἰφθίμοισιν ἀνάσσων
 110
 εὐδικίας ἀνέχησι, φέρησι δὲ γαῖα μέλαινα
 πυροῦς καὶ κριθάς, βρίθησι δὲ δένδρεα καρπῶ,
 τίκτη δ' ἔμπεδα μῆλα, θάλασσα δὲ παρέχει ἰχθῦς
 ἐξ εὐηγεσίας, ἀρετῶσι δὲ λαοὶ ὑπ' αὐτοῦ.

Pues tu fama llega hasta el amplio cielo, como la de un monarca irreprochable que gobierna temeroso de los dioses sobre numerosos y valerosos súbditos y mantiene firmes sus justas obras, mientras la negra tierra hace brotar trigos y cebadas, y los árboles rebosan de frutos, los rebaños se reproducen sin fin, y el mar prodiga sus peces, gracias a su buen gobierno, y florecen los pueblos bajo su cetro (*Od.* XIX, 109-1114).

En la leyenda artúrica existen ejemplos de buenos reyes, como el propio rey Arturo, pero también de reyes deplorables, cuyos reinos son estériles Este rey está

relacionado con el tópico de la tierra devastada. Según señala Rosalba Lendo (1993), el rey, herido o débil, está vinculado a la infertilidad de la tierra.

El episodio más famoso sobre este asunto es el del Rico Rey Pescador. El rey que ha sido herido según la tradición con un venablo ahora está parapléjico y, por dicho motivo, su reino está en desgracia. Solo el caballero, que en este caso funciona como su paladín, habiendo encontrado el grial, sanaría al rey y a su reino al mismo tiempo.

En *The Lords of the Rings* tenemos una variada tipología de reyes. Aragorn se nos presenta de forma análoga a Odiseo: un rey que desea recuperar su trono. La historia de su ascenso se analizará en el capítulo siguiente, por lo que solo vamos a señalarlo en este apartado.

Por otra parte, tenemos buenos reyes, encarnados por los elfos. Lóthlorien, reino de Lady Galadriel y Celeborn, considerados también buenos gobernantes, se describe también como un reino fructífero:

Upon it, as a double crown, grew two circles of trees [...] High amid the branches of a towering tree that stood in the centre of all there gleamed a white flet. At the feet of the trees, and all about the green hillsides the grass was studded with small golden flowers shaped like stars. Among them, nodding on slender stalks, were other flowers, white and palest green [...] Over all the sky was blue, and the sun of afternoon glowed upon the hill and cast long green shadows beneath the trees (Tolkien, 2008a:456)

Por otro lado, también tenemos ejemplos de malos gobernantes que, incluso, recuerdan al episodio del Rico Rey Pescador. Así, el rey Théoden, enfermo por la influencia de Saruman a través de su consejero real, Wormtongue, ha llevado poco a poco a la ruina el reino de Rohan, aunque aún hay lugares habitables, está rodeado por regiones de escasos recursos, como el Páramo, y a través de su reinado solo ha perdurado el invierno. Más allá, el reino de Mordor es en sí un lugar devastado, montañoso, inaccesible, consumido por la oscuridad, de múltiples peligros y donde la prosperidad no tiene lugar.

Tanto en la épica como en la tradición caballerescas y en la obra de Tolkien aparecen los gobernantes, llamados reyes en estos dos últimos. Se repite en todos los casos el patrón del buen gobernante, que da prosperidad a su pueblo, como el del mal

gobernante que, por el contrario, lo lleva a la ruina. Solo en el caso de la épica y *The Lord of the Rings* vemos al propio héroe convertido en rey, como el caso de Odiseo y Aragorn, mientras que en la aventura artúrica tienden a ser un guerrero bajo las órdenes de un rey por el que luchan.

2.5.5 Enano

Las representaciones del enano han sido diversas a lo largo de la historia de la literatura. La caracterización más conocida se origina en la mitología nórdica, donde se representan como seres pequeños, no muy agraciados, que trabajan bajo tierra y se dedican, en su mayoría a la minería, aunque también se le atribuye la creación de artesanía mágica (West, 2007: 296). En la épica clásica no existen ejemplos de esta figura, pues se introduce posteriormente y se desarrolla sobre todo en la literatura de caballería, sin embargo, se ha asociado al dios Hefesto, que aparece tanto en la *Iliada* como en la *Eneida* proporcionando armaduras al héroe, con estos seres por su profesión donde resalta la creación de herramientas mágicas (Miller, 2000: 262; West, 2007: 296)

La figura del enano va a estar presente sobre todo en los libros de caballería. En este caso, en lugar de ocupar el espacio del bosque y asociarse con la magia, se le atribuyen dos funciones específicas: a veces, parece compararse al mismo héroe pues realiza acciones que conllevan valentía, pero también se presenta como un personaje grotesco antagónico en todos los sentidos al protagonista. En algunos casos, juega un papel cómico para resaltar las virtudes del héroe (Sales, 2004: 92-97). Dentro de la leyenda artúrica aparece sobre todo en el *Lanzarote en prosa* como ayudante de las damas. En *Yvain y el caballero del león* se presentan de manera mucho más hostil, pues aparecen azotando a unos caballeros:

Uns nains, fel corne boz anflez,
Les ot coe a coe nôez,
Ses aloit costoiant toz quatre,
Onques ne les fina de batre
D'unes corgiees a sis neuz
Don mout cuidoit feire que preuz;
Les batoit si que tuit seinnoient;
Ensi vilmant les amenoient
Entre le jaiant et le nain.

Un enano, asqueroso como un sapo hinchado, había atado los rocines cola con cola e iba custodiando a los cuatro caballeros, azotándolos sin parar con una corra de cuatro nudos, creyéndose un valiente; tanto les azotaba que estaban cubiertos de sangre y de esta manera tan vil eran llevados entre el gigante y el enano (Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le chevalier de la charrette*, vv. 4103-4111).

En *El caballero de la careta* de Chrétien de Troyes, el enano toma mayor protagonismo, pues es quien conduce la carreta y propicia la deshonra del caballero Lanzarote a cambio de información sobre la reina Ginebra.

En la obra de Tolkien, se dota a los enanos de una dimensión mucho más noble. En primer lugar, se les da de una cuna más noble —son creación directa de un valar, Aulë— y se elimina la dimensión burlesca para ser reemplazada por una mucho más heroica. En la aventura de la destrucción del Anillo, Gimli, hijo de Gloin, cuya ascendencia se remonta a los antiguos reyes de Moria, se incorpora a la Compañía del Anillo como representante de la raza de los enanos y seguirá el camino con Aragorn, tras la separación de la Compañía hasta la batalla de Pelennor. Su presencia sirve para amenizar el relato y restarle un poco de tensión a los sucesos, sin dejar de lado la gravedad de los acontecimientos ni crear escenas burlescas. Al mismo tiempo, la amistad que concibe con el elfo Légolas funciona como un medio para reparar las asperezas entre elfos y enanos que se habían mantenido por años, pues, tanto Gimli como representante de los enanos y Légolas como representante de los elfos, acaban uniendo de nuevo ambas razas en una amistad metafórica. Cabe señalar, en este aspecto, que es el primer enano en volver a entrar a los bosques de Lórien desde la enemistad entre elfos y enanos:

He removed the bandage first from Gimli's eyes. 'Your pardon!' he said, bowing low. 'Look on us now with friendly eyes! Look and be glad, for you are the first dwarf to behold the trees of the Naith of Lo 'rien since Durin's Day!' (Tolkien, 2008a: 455).

Tolkien se sirve de los miedos de Gimli para describir los escenarios aterradores, como la travesía por el Paso de los Muertos, pero en ningún momento permite que eso le reste valentía. De hecho, es el mismo Gimli quien condena la cobardía al inicio del viaje: "Faithless is he that says farewell when the road darkens" (Tolkien, 2008a: 365). Es justamente esta tensión entre el temor, pero el enfrentamiento a los horrores, lo que enaltece al personaje y lo convierte en un miembro valioso de la compañía del Anillo.

Finalmente, es interesante apuntar que es Gimli quien desarrolla el juego de prendas, tema destinado al héroe y su enamorada, pero en ningún momento se convierte en una escena burlesca, sino todo lo contrario. Tolkien logra darle una dimensión noble a la situación. Lady Galadriel ofrece regalos a la Compañía cuando están a punto de partir de Lothlórien, aunque Gimli rechaza cualquier regalo porque dice que es suficiente con haber visto a la dama: “It is enough for me to have seen the Lady of the Galadhrim, and to have heard her gentle words” (Tolkien, 2008a: 490). La escena recuerda de nuevo a un intercambio entre un caballero y su amada, cuando Gimli le pide como regalo un cabello:

‘Gimli son of Glóin, you desire something that I could give? Name it, I bid you! You shall not be the only guest without a gift.’

‘There is nothing, Lady Galadriel,’ said Gimli, bowing low and stammering. ‘Nothing, unless it might be— unless it is permitted to ask, nay, to name a single strand of your hair, which surpasses the gold of the earth as the stars surpass the gems of the mine. I do not ask for such a gift. But you commanded me to name my desire’ (Tolkien, 2008a: 490).

En la escena, se suprime el elemento amoroso, pero se mantiene la admiración por la dama y el deseo por poseer algo de esta. Además, se conserva el canon medieval de la dama hermosa y de cabellos de oro: “Lady no less tall than the Lord; and they were grave and beautiful. They were clad wholly in white; and the hair of the Lady was of deep gold” (Tolkien, 2008a: 462).

Otros autores aseguran que el comportamiento de Gimli como un caballero hacia Lady Galadriel se mantiene a lo largo del viaje con escenas sutiles. Por ejemplo, guarda su cabello como un bien preciado para soportar el duro viaje y le dedica elogios exagerados: “[...] and the Lady Galadriel is above all the jewels that lie beneath the earth!” (Tolkien, 2008a: 464). Incluso se producen envíos de mensajes de la dama al caballero que se encuentra lejos. En algún momento, Lady Galadriel envía un mensaje a los guerreros Lórolas y Aragorn con el resucitado Gandalf y, aunque estos mensajes tienen que ver con la guerra y el trono, el destinado a Gimli recuerda a un mensaje de una dama que echa de menos a su caballero: “‘To Gimli son of Glóin,’ she said, ‘give his Lady’s greetng. Lockbearer, wherever thou goest my thought goes with thee’” (Tolkien, 2008b: 656-657).

Más adelante, incluso se produce una defensa en torno a la belleza de Lady Galadriel, escenas que aparecen en innumerables ocasiones en la leyenda artúrica y que

llevan a disputas entre caballeros para que su dama sea reconocida como la más bella. Éomer, que no cree en las leyendas de los elfos, se niega a creer en la existencia de la dama y no acepta que sea la más hermosa, evento que provoca la ira de Gimli quien sale en su defensa, más adelante, obligándole a prometer al caballero que reconocerá que, de hecho, existe y que es, además, la más hermosa:

‘Hail, Gimli Glóin’s son!’ he cried. ‘I have not had time to learn gentle speech under your rod, as you promised. But shall we not put aside our quarrel? At least I will speak no evil again of the Lady of the Wood.’

‘I will forget my wrath for a while, Eómer son of Eómund,’ said Gimli; ‘but if ever you chance to see the Lady Galadriel with your eyes, then you shall acknowledge her the fairest of ladies, or our friendship will end.’

‘So be it!’ said Eómer. ‘But until that time pardon me, and in token of pardon ride with me, I beg. Gandalf will be at the head with the Lord of the Mark; but Firefoot, my horse, will bear us both, if you will’ (Tolkien, 2008b: 685).

La figura del enano aparece tanto en los libros de caballería como en la obra de Tolkien, pero no se caracterizan de la misma manera. Mientras en la leyenda artúrica asume un papel antagónico donde humilla al caballero y prueba su cortesía, en la obra de Tolkien su comportamiento se asemeja al del caballero. Los elementos amorosos medievales, como el juego de prendas o la adoración de la dama, desaparecen en las figuras más clásicas del héroe en la obra de Tolkien —como ocurre con Aragorn— y se trasladan a la figura del enano. Esto lo aleja del rol antagónico y lo acerca más a un papel noble y heroico.

3. EL VIAJE DEL HÉROE

Para que el héroe tenga la oportunidad de demostrar su valía, debe existir una situación de dificultad y peligro o una crisis que lo obligue a entrar en acción. Esta circunstancia es generalmente una guerra o una travesía peligrosa que nadie más quiere o es capaz de realizar, pero que es necesaria e indispensable para el bienestar de la comunidad en la que se encuentra. La aventura revela ante el héroe un mundo excepcional y lo expone a una serie de eventos y poderes que, en muchos casos, no entiende.

Las circunstancias que rodean a la aventura se presentan como desfavorables en todos los sentidos para el héroe y marcan el inicio de una transfiguración que lo llevará a un renacimiento tras la obtención de la sabiduría a través del viaje y su reintegración en el hogar del que ha vivido separado. En contra del panorama hostil, el héroe, que puede intentar evadir su destino, acaba aceptando el mismo, ya sea por deber moral, por una obligación por encima de sus elecciones o porque alguien debe asumir esa tarea. La aventura se convierte en algo que solo el héroe, que ha sido elegido entre el resto de los personajes, debe realizar (Miller, 2000: 162). Esta aventura termina por convertirse en su destino y, de hecho, algunos héroes nacen con el único propósito de cumplirlo. Una vez aceptado este destino, el héroe avanza consciente de los peligros que debe arrostrar. Así, pues, lanzarse al acto heroico se convierte en un camino hacia una muerte probable, pero que se recorre con plena consciencia de su importancia. Finalmente, si el héroe ha sobrevivido a la travesía, puede regresar al hogar, trayendo consigo la sabiduría del mundo exterior al mundo ordinario y beneficiando a su comunidad de esta experiencia.

A continuación, examinaremos cada una de sus partes del viaje del héroe propuesto por Joseph Campbell (1969) y cómo estas se reflejan o no dentro del viaje de los héroes en la *Iliada*, la *Odisea*, la *Eneida*, las narraciones de la leyenda artúrica y *The Lord of the Rings*.

3.1 PARTIDA

La primera parte del camino del héroe muestra su desarrollo en el mundo ordinario, es decir, el mundo que conoce, hasta que se produzca el llamado a la aventura y se sumerja en un nuevo entorno totalmente desconocido. En esta primera etapa tiene

lugar la llamada a la aventura y la respuesta del héroe —ya sea de aceptación o de rechazo—. Asimismo, se presentan los personajes que participarán en el viaje y se introducen los objetos y elementos sobrenaturales que marcarán el comienzo de su vínculo con el mundo sobrenatural.

3.1.1 Llamada a la aventura

La llamada a la aventura es el punto de partida del viaje heroico. Aquí el mundo ordinario del héroe se ve interrumpido por una fuerza externa que lo invita a cruzar los límites de su realidad conocida. Para que esta llamada tenga lugar, debe existir una situación de desequilibrio, crisis o peligro que demande una acción excepcional. Generalmente, se trata de una guerra, una búsqueda o una tarea que nadie más desea ni puede emprender, pero que resulta indispensable para el bienestar de la comunidad. Este acontecimiento marca el inicio de la transformación del héroe, pues lo enfrenta a un mundo desconocido, lleno de pruebas, poderes y misterios que pondrán a prueba su valor. “This first stage of the mythological journey—which we have designated the “call to adventure” —signifies that destiny has summoned the hero and transferred his spiritual center of gravity from within the pale of his society to a zone unknown” (Campbell, 2004: 53).

En el caso de la épica, Aquiles, que abandona la lucha tras el incidente con Agamenón por Briseida, debe regresar al campo de batalla; Odiseo debe regresar a Ítaca para retomar el mando de su reino; y a Eneas se le encarga fundar la nueva Troya tras ser destruida. Todos estos acontecimientos introducen al héroe en un mundo desconocido: la guerra, en el caso de Aquiles y la travesía por mar, en el caso de Odiseo y Eneas.

En muchos casos, esta aventura se propone como una obligación por un bien mayor; es, por ejemplo, el caso de Eneas, se le impide defender la ciudad y, en cambio, se le envía al exilio para que funde la nueva Troya (Cristobal, 1993: 72; Reyes Loreto, 2011: 31). La aventura en este sentido es un deber y la voluntad de los dioses, mas no un deseo:

Sacra suosque tibi commendat Troia penatis:
hos cape fatorum comites, his moenia quaere
magna, pererrato statues quae denique ponto.

295

A ti te encarga Troya su culto y sus penates. Tómalos como compañeros del destino, búscalas unas murallas grandes, las que levantarás cuando finalmente hayas terminado de vagar por el mar (Verg. *Aen.* II, 293-295).

En cuanto a la aventura caballeresca, esta se da por diversos motivos. Emilio José Sales Dasí (2004) señala que el caballero parte por un reto que se ha impuesto dentro de la corte, el rescate de alguna dama, el cumplimiento de una promesa o la curiosidad que despierta alguna historia o leyenda que circula dentro del pueblo. Podemos señalar, como ejemplo, el rapto de la reina Ginebra y la consecuente búsqueda por parte de Lanzarote para liberarla; asimismo, en cuanto a objetos maravillosos, debe nombrarse el grial como el causante de una de las aventuras más famosas dentro de la corte artúrica.

En *The Lord of the Rings*, será el Anillo Único de Poder y su necesaria destrucción el motivo que obliga a todos los héroes de la historia a moverse de la tranquilidad de su hogar para realizar el trayecto más peligroso no solo de sus vidas, sino también de la historia de *Middle-earth*. Cuatro de los hobbits —Frodo, Sam, Merry y Pippin— salen por primera vez de Hobbinton hacia las peligrosas y desconocidas tierras Mordor para buscar respuestas sobre el Anillo. Por su parte, Aragorn abandona la vida tranquila en el norte para defender y reclamar el trono de Gondor y Minas Tirith. Por último, Gandalf, que había ya abandonado la tierra de los Valar y vivía como un viajero errante en el continente, se une a la Comunidad del Anillo con el fin de brindar su ayuda.

El primer contacto que tiene Frodo con el inicio de la aventura se produce después de la fiesta de cumpleaños de Bilbo, su tío, y el anuncio de este sobre su decisión de partir de forma definitiva de Hobbinton. Tras su despedida, Bilbo le deja una importante herencia a Frodo. Esta incluye dinero, sus tierras, pero también una serie de objetos que había recolectado en anteriores viajes. Frodo, recibe entre estos el Anillo Único de Poder, que —lo sabrá posteriormente— debe ser destruido. A diferencia de la épica o la aventura artúrica, Frodo es totalmente ignorante del peligro al que se enfrenta, de hecho, ni siquiera es consciente de lo que supone la existencia del Anillo:

‘You’ll find his will and all the other documents in there, I think,’ said the wizard. ‘You are the master of Bag End now. And also, I fancy, you’ll find a golden ring.’
‘The ring!’ exclaimed Frodo. ‘Has he left me that? I wonder why. Still, it may be useful’ (Tolkien, 2008: 47).

Frodo no es el único personaje que comienza el camino con ignorancia. Gandalf, que en un principio parece saber más de lo que sabe el lector y los otros personajes, expresa su temor de no ser capaz de entender el verdadero poder que se oculta tras el objeto. Aconseja, por ello, de forma preventiva no usarlo y mantenerlo seguro hasta descubrir cuál es su alcance: “Not make use of it, [...]. But keep it secret, and keep it safe!” (Tolkien, 2008: 47). Este primer deseo de saber motiva la partida de Gandalf —la primera de muchas a lo largo de la obra —, pero también supone una evolución de la sabiduría del personaje; el mago parte de *Bag End* con la promesa de que volverá con noticias sobre el Anillo. De este modo, Frodo permanece solo al cuidado del objeto, volviendo a sus tareas cotidianas. No obstante, su vida se ve teñida por una sensación de vacío e inutilidad, emoción que experimenta el héroe cuando ha recibido el llamado a la aventura pero decide no responder a él. (Campbell, 1959: 58).

Frodo espera cerca de diecisiete años hasta que regresa Gandalf con noticias e información sobre el Anillo, el poder que posee y la misión a la que se enfrentan. Se produce una larga espera para que comience la aventura, en comparación a la épica donde la historia suele situarse *in media res* o justo en el inicio de esta o con la leyenda artúrica donde la historia tiende a empezar con el anuncio del reto y la inmediata partida del caballero para solventar el problema que se le plantea.

El nuevo encuentro de Gandalf y Frodo supone saber la verdad sobre el poder del Anillo. Ambos héroes⁶ se enfrentan a la llamada de la aventura que exige destruir el objeto y las consecuencias desastrosas si se ignora la tarea. Esta no solo implica destruir el Anillo, sino liberar el continente del mal y luchar contra la oscuridad interna que produce el objeto a quien lo lleva consigo.

⁶Aunque nos referimos a Gandalf como un héroe, a lo largo de la obra desempeña las funciones de varios arquetipos de personajes. En esta primera etapa, hace las veces del heraldo, porque anuncia a otro héroe la misión, mago y guía, porque deja al descubierto sus poderes y también proporciona ayuda a Frodo, pero, además, como héroe, también es llamado a la aventura al mismo tiempo.

Junto a la llamada de Gandalf y Frodo en *Bag End*, debemos incluir a Samwise Gamgee⁷. La aventura lo llama una primera vez aquí como un acompañante y amigo para Frodo. Sin embargo, su verdadero llamado heroico se produce en Mordor, cuando Frodo parece haber muerto; sin nadie que pueda llevar el Anillo y destruirlo, Sam decide hacerse cargo de dicha tarea y continua el camino, ya no como acompañante, sino como el héroe de la historia.

Por otro lado, la aventura de Aragorn se inicia en Bree, donde se une a Frodo, por consejo de Gandalf, para llegar hasta Rivendell y discutir qué debe hacerse con el Anillo. No obstante, redescubrir su identidad como el heredero al trono de los hombres le propone otro tipo de aventura. Su salida, que en un principio tiene como objetivo llevar a Frodo a Mordor, se desvía en Amon Hen hacia la defensa de Minas Tirith, la liberación del Ejército de los Muertos y la restauración de los reinos de Gondor y Arnor en el Reino Unificado.

La llamada a la aventura se entiende como una situación de peligro que el héroe debe enfrentar. En la mayoría de los casos, esta se ve como una obligación, al menos, así ocurre en la épica y en la obra de Tolkien, pero que el héroe toma en sus manos porque la victoria sobre esta supone un beneficio mayor.

3.1.2 Negativa a la llamada

Una vez ropuesta la aventura, el héroe no está necesariamente preparado para comenzarla o desea tomar parte de ella. Sin embargo, cuanto más tiempo el héroe pasa alejado de la acción, más desgracias asolan a su entorno, a los que le rodean y a sí mismo. Según Joseph Campbell, esta fase no es infrecuente, sino que está vinculada a la falta de motivación o a la existencia de otros intereses del héroe:

Often, in actual life, and not infrequently in the myths and popular tales, we encounter the dull case of the call unanswered; for it is always possible to turn the ear to other interests. Refusal of the summons converts the adventure into its negative (Campbell, 2004: 53).

⁷ El personaje de Sam también desempeña varias funciones dentro de la obra. En esta primera etapa encarna la figura del escudero y acompañante del héroe, antes de convertirse en héroe.

En la épica, una ilustración de esta negativa es Aquiles. Aunque el héroe no rechaza la llamada a la aventura, sí se retira del combate ofendido por la afrenta de Agamenón al rebatarle a Briseida, parte de su botín de guerra. Su ausencia deja a los aqueos a merced de los troyanos y, como consecuencia, mueren numerosos griegos, entre ellos Patroclo. Otro ejemplo dentro de la épica es Eneas que, habiendo llegado a Cartago, olvida su promesa con los dioses de fundar la nueva Troya y desata la ira de estos.

Dentro del ciclo artúrico no hay ejemplos de un caballero que se niegue a participar en algún reto o aventura. La negativa podría hacerle perder la honra, una de las virtudes del código caballeresco irrenunciable. No obstante, podríamos nombrar el suceso de *El caballero de la carreta*, donde a Lanzarote y a Galván se les exige subir a una carreta, una acción deshonrosa para un caballero, a cambio de noticias de la reina Ginebra. Galván se niega, defendiendo que es poco razonable el intercambio, sin embargo, Lanzarote acepta, siendo deshonorado, pero cumpliendo con su palabra de rescatar a la reina.

Dentro de la obra de *The Lord of the Rings*, rechazar la aventura también conlleva la desgracia, así, cuanto más tiempo pasan los héroes sin tomar partido, más rápido *Middle-earth* es consumida por la oscuridad. Todos los héroes que estamos analizando pasan por esta fase, aunque todos lo hacen por distintos motivos.

Frodo no tiene una respuesta muy valiente al llamado a la aventura. Tras saber con detalle la historia que se oculta detrás del Anillo, expresa a Gandalf sus deseos de no querer vivir ese momento: “I wish it need not have happened in my time” (Tolkien, 2008: 67). Su primer instinto ante la crisis es evitarla. Su negativa a participar en la aventura adquiere un matiz antiheroico, y casi todo su primer discurso referente al Anillo se centra en el anhelo de evitar la experiencia: “I wish he had (Bilbo) not kept the Ring. I wish he had never found it, and that I had not got it! Why did you let me keep it? Why didn't you make me throw it away, or, or destroy it?” (Tolkien, 2008a: 79).

Así pues, pese a las primeras negativas, Gandalf sigue instigando al hobbit a que debe ser él quien destruya el Anillo y tome posesión de este porque, por alguna razón, no ve en nadie más lo que se necesita para hacerlo. Frodo se niega en varias ocasiones y sale a relucir su carácter poco extraordinario; recordemos que el héroe debe tener una virtud

por encima de lo humano y, en un principio, Frodo es tan normal y corriente como cualquier otro hobbit. Él mismo reconoce que en su persona que no hay nada de especial que lo haga elegible para dicha misión:

‘I do really wish to destroy it!’ cried Frodo. ‘Or, well, to have it destroyed. I am not made for perilous quests. I wish I had never seen the Ring! Why did it come to me? Why was I chosen?’

‘Such questions cannot be answered,’ said Gandalf. ‘You may be sure that it was not for any merit that others do not possess: not for power or wisdom, at any rate. But you have been chosen, and you must therefore use such strength and heart and wits as you have’ (Tolkien, 2008a: 80).

Al mismo tiempo, Gandalf, que también es llamado a la aventura, la rechaza. En su caso, sí tenemos una condición de ser superior. No obstante, es este mismo poder el que lo obliga a mantenerse alejado del Anillo. ‘You are wise and powerful. Will you not take the Ring?’

‘No!’ cried Gandalf, springing to his feet. ‘With that power I should have power too great and terrible. And over me the Ring would gain a power still greater and more deadly.’ His eyes flashed and his face was lit as by a fire within. ‘Do not tempt me! For I do not wish to become like the Dark Lord himself. Yet the way of the Ring to my heart is by pity, pity for weakness and the desire of strength to do good. Do not tempt me! I dare not take it, not even to keep it safe, unused. The wish to wield it would be too great for my strength. I shall have such need of it. Great perils lie before me’ (Tolkien, 2008a: 80-81).

Aragorn no es nada reacio a emprender la aventura, por lo que no hay nada que analizar de este personaje en este apartado. Sin embargo, Sam resuelve participar con ciertas dudas. Tras la supuesta muerte de Frodo, debe resolver llevar él mismo el Anillo a *Cracks of Doom* para destruirlo. No obstante, la percepción que tiene Sam sobre sí mismo no es otra que la del compañero del héroe y teme interferir con el camino del héroe: “‘I wish I wasn’t the last,’ he groaned. ‘I wish old Gandalf was here, or somebody. Why am I left all alone to make up my mind? I’m sure to go wrong. And it’s not for me to go taking the Ring, putting myself forward’” (Tolkien, 2008b: 957). Sam también es consciente de que el deber del compañero es ayudar a que la misión sea exitosa: “‘But the answer came at once: ‘And the Council gave him companions, so that the errand should not fail. And you are the last of all the Company. The errand must not fail’” (Tolkien, 2008b: 957). Finalmente, a pesar de las dudas, decide seguir el camino, aunque con la incertidumbre de no saber si eligió bien o mal: “‘Ah well, I must make up my own mind.

I will make it up. But I'll be sure to go wrong: that'd be Sam Gamgee all over" (Tolkien, 2008b: 958).

La negativa al llamado se presenta en casi todos los casos de la aventura heroica. A su vez, este retraso produce todo tipo de situaciones negativas para el mundo en donde vive el héroe. En la épica, la negativa de Aquiles provoca la muerte de muchos troyanos, mientras que la negativa en la obra de Tolkien permite que el enemigo se apodere con mayor rapidez de las tierras libres del continente. Solo en la caballería parece que no existe esta negativa, porque el rechazo está vinculado a las virtudes del código de caballería que el héroe debe proteger.

3.1.3 Ayuda sobrenatural.

Una vez aceptada la llamada, el héroe entra en contacto con una figura que, aunque puede coincidir con el guía, también está vinculada a fuerzas sobrenaturales y lo prepara para su iniciación. "For those who have not refused the call, the first encounter of the hero-journey is with a protective figure (often a little old crone or old man) who provides the adventurer with amulets against the dragon forces he is about to pass" (Campbell, 2004: 63). Esta figura adopta distintas formas, desde un anciano, hasta una dama e, incluso, algún dios. Según Vladimir Propp (2001), en este encuentro el héroe es sometido a una serie de pruebas y, una vez superadas, ya sea de forma positiva o negativa, recibe o no un objeto mágico.

En la literatura clásica estos personajes son representados por algún dios. En el caso de la leyenda artúrica, por lo general, son un mago o una bruja, como Merlín. Frodo recibe el objeto mágico a través de una herencia. Una vez en su poder, el primer personaje con el que se encuentra es el mago, Gandalf, que cuenta la historia del Anillo en *The shadow of the past* y pone en contexto tanto al héroe como al lector de lo que sucede. Sin embargo, la figura del mago no es la única que presta ayuda sobrenatural, encontramos también un sin número de presagios, regalos mágicos y encuentros con seres del Otro Mundo. A continuación, vamos a hablar de cada uno de estos elementos.

3.1.3.1 Profecías, presagios y adivinación

La crítica suele definir los presagios y profecías como una predicción que viene inspirada por los dioses, que se produce sin una búsqueda activa de la misma y de la que no se tiene control; la adivinación, por su parte, hace uso de ritos, elementos conectados con lo sobrenatural y busca activamente encontrar respuesta a las situaciones de ciertos personajes (Moore, 1921: 100; Tredday, 2018: 251). M. C. Bowra (1952), Dean A. Miller (2000) y M. L. West (2007) analizan cómo este elemento sobrenatural se manifiesta en la biografía del héroe incluso antes de su nacimiento; de hecho, su llegada al mundo está profetizada junto con las diversas hazañas extraordinarias que llevará a cabo a lo largo de su vida.

En la épica, las profecías y presagios son plenamente convincentes para aquellos que las pronuncian o escuchan —y para el lector mismo—, porque son los mismos dioses quienes las vaticinan, inspiran a alguien para que hable en su nombre y porque existe una tradición sobre la adivinación y la interpretación divina que es estudiada y llevada a cabo por expertos (Moore, 1921: 100). En la *Iliada*, la muerte de Patroclo, Héctor y Aquiles es inminente porque es parte del plan de Zeus, así también es el regreso de Odiseo que lo predicen Haliterses, Helena y la misma Atenea; a Eneas se le muestra su futura estirpe en el inframundo por lo cual su tarea no puede dejar de culminarse.

No obstante, las profecías no son la única manera en la que se presentan estos anuncios. Los sueños, puesto que proceden de los dioses, en concreto de Zeus, sirven de medio para avisar al héroe sobre acontecimientos que están sucediendo o, bien, están a punto de pasar, incluso, en algunas ocasiones informan de situaciones pretéritas (Schorr, 1983: 21). En la *Iliada*, Patroclo, tras morir, se le presenta a Aquiles para recordarle su destino:

καὶ δὲ σοὶ αὐτῷ μοῖρα, θεοῖς ἐπιείκελ' Ἀχιλλεῦ,
τείχει ὑπο Τρώων εὐηφενέων ἀπολέσθαι.

También tu propio destino, Aquiles, semejante a los dioses,
es perecer al pie de la muralla de los acaudalados troyanos (*Il*, XXIII, 80-81).

En la *Eneida* también aparecen los sueños como presagios, sobre todo para revelar el destino y la misión del héroe (Weston, 1937: 230-231). A Eneas, en medio de la

ocupación aquea, se le aparece Héctor y le habla para darle un aviso que encierra una profecía:

Heu fuge, nate dea, teque his, ait, eripe flammis.
 Hostis habet muros; ruit alto a culmine Troia. 290
 Sat patriae Priamoque datum: si Pergama dextra
 defendi possent, etiam hac defensa fuissent.
 Sacra suosque tibi commendat Troia penatis:
 hos cape fatorum comites, his moenia quaere
 magna, pererrato statues quae denique ponto. 295

«¡Ay! Huye, hijo de diosa, y sustráete a estas llamas. El enemigo tiene las murallas. Troya se derrumba desde su alta cumbre. Bastante hemos dado a la patria y a Príamo. Si se pudiese defender Pérgamo con la diestra, también con la mía habría sido defendida. A ti te encarga Troya su culto y sus penates. Tómalos como compañeros del destino, búscalos unas murallas grandes, las que levantarás cuando finalmente hayas terminado de vagar por el mar.» (Verg. *Aen.* II, 289-295).

El conocimiento del futuro también puede producirse por medio de la adivinación. Para ello, los personajes han de recurrir a objetos o rituales que sirvan como medios para llegar a ellas o a un oráculo. En la *Iliada* aparece Calcante para anunciar la ira de Apolo:

Κάλχας Θεστορίδης οἰωνοπόλων ὄχ' ἄριστος,
 ὅς ἤδη τά τ' ἐόντα τά τ' ἐσσόμενα πρό τ' ἐόντα,
 καὶ νήεσσ' ἠγήσατ' Ἀχαιῶν Ἴλιον εἴσω
 ἦν διὰ μαντοσύνην, τήν οἱ πόρε Φοῖβος Ἀπόλλων: 70

Testórida Calcante, de los agoreros con mucho el mejor,
 que conocía lo que es, lo que iba a ser y lo que había sido
 y había guiado a los aqueos con sus naves hasta Ilio
 gracias a la adivinación que le había procurado Febo Apolo (*Il.* I, 69-72).

Odiseo evoca el inframundo a través de un ritual para hablar con Tiresias, un adivino cuyos poderes se le permitieron conservar después de muerto (García Gual, 1996: 175-176). En la *Eneida*, el rey Lacio había consultado con un adivino para decidir a quién daría la mano de su hija, momento en el que se le revela la llegada de Eneas.

Estos presagios son dados, en la mayoría de los casos, por el mago Merlín. No obstante, también pueden ser transmitidos mediante un sueño o una revelación, frecuentemente realizada por un hombre santo. El nacimiento del rey Arturo, además de haber sido presagiado por el famoso mago Merlín, está vinculado a sucesos mágicos, pues es el resultado de la relación extramatrimonial entre la duquesa de Cornualles y el rey Uterpendragon, quien a través de hechizos fingía ser el duque. Además, se profetizan

varios nacimientos, como el de Galván y sus hermanos; de algunos incluso, se añade su empresa, es caso de Galaz que llevará a cabo una de las aventuras más importantes dentro de la leyenda: la búsqueda del grial.

Como apunta Fernando Casais (2019), una de las profecías más extendidas dentro de la leyenda artúrica es la profecía de la ‘muerte triple’ que aparece también en otros relatos medievales. Según la versión que aparece en *La Historia de Merlín*, un hombre, con el propósito de desacreditar la veracidad de Merlín frente al rey Uther Pendragon, le pregunta tres veces por la causa de su muerte, haciéndose pasar cada una de estas veces por una persona distinta y recibiendo, de igual manera, tres respuestas diferentes. Merlín queda desacreditado por la falta de coherencia de sus respuestas. Sin embargo, pasados unos años, al hombre le llega la muerte conectando los tres sucesos advertidos por Merlín. No obstante, esto no debe parecer extraño, pues, como señala Fran P. Riga (2008), las profecías de Merlín son, por regla general, de carácter ambiguo, y su significado solo resulta comprensible tras haber presenciado las circunstancias que rodean los eventos que han sido presagiados.

Respecto a la obra de Tolkien, existen varios presagios y profecías, sobre todo los que anuncian diversos peligros a lo largo de la obra, relacionadas con el camino de los héroes. Los sueños también se configuran como una forma de saber el futuro y, además, está presente también la adivinación.

Las profecías y presagios son menos firmes que en la tradición literaria anterior, aunque no significa que no se hagan realidad. Según apunta Robert Fiel Tredday (2018), normalmente se manifiestan en medio de conversaciones sin que los personajes sean conscientes del alcance de sus palabras. Gandalf, por ejemplo, profetiza el papel de Gollum desde el principio: “My heart tells me that he has some part to play yet, for good or ill, before the end” (Tolkien, 2008a: 78). Reitera su presentimiento en el Concilio de Elrond cuando la criatura escapa: “He may play a part yet that neither he nor Sauron have foreseen” (Tolkien 2008a: 333).

A parte de las predicciones de algunos personajes, también existen otras profecías más antiguas, como la de la espada Narsil y la aparición del heredero de Isildur:

For the Sword that was Broken is the Sword of Elendil that broke beneath him when he fell. It has been treasured by his heirs when all other heirlooms were lost; for it was spoken of old among us that it should be made again when the Ring, Isildur's Bane, was found. Now you have seen the sword that you have sought, what would you ask? Do you wish for the House of Elendil to return to the Land of Gondor? (Tolkien, 2008: 322).

Esta se cumple días después, cuando la Compañía parte para destruir el Anillo. Aragorn también es clave en la profecía que Malbeth anuncia a los Jinetes de la Marca. Al no poder atravesar el Paso de los Muertos, se les revela que uno de los herederos de Isildur será el único que podrá controlar a los muertos que lo habitan y liberarlos, si así es su elección:

Over the land there lies a long shadow,
westward reaching wings of darkness.
The Tower trembles; to the tombs of kings
doom approaches. The Dead awaken;
for the hour is come for the oathbreakers:
at the Stone of Erech they shall stand again
and hear there a horn in the hills ringing.
Whose shall the horn be? Who shall call them
from the grey twilight, the forgotten people?
The heir of him to whom the oath they swore.
From the North shall he come, need shall drive him:
he shall pass the Door to the Paths of the Dead (Tolkien, 2008c: 1023)

Otras profecías se originan en visiones o intuiciones sobre algún hecho en particular. Así, por ejemplo, es la profecía de Elrond sobre el portador del Anillo, cuando vaticina que algunos amigos lo han de traicionar, como Boromir, pero otros que son enemigos se convertirán en aliados, como Gollum, aunque la visión es difusa y no se sabe a qué se refiere hasta que sucede de forma posterior:

I can foresee very little of your road; and how your task is to be achieved I do not know. The Shadow has crept now to the feet of the Mountains, and draws nigh even to the borders of the Greyflood; and under the Shadow all is dark to me. You will meet many foes, some open, and some disguised; and you may find friends upon your way when you least look for it (Tolkien, 2008a: 538).

Elrond también vaticina la muerte de Gandalf en las minas de Kazarad-Dûm, aunque al igual que la citada antes, no es detallada, sino difusa: "With you and your faithful servant, Gandalf will go; for this shall be his great task, and maybe the end of his labours" (Tolkien, 2008a: 359). La muerte de Gandalf también es presentada por Aragorn, que lo advierte antes de adentrarse en la mina:

[...] ‘Who would? But the question is: ‘Who would? But the question is: who will follow me, if I lead you there?’ said Gandalf.

‘I will,’ said Gimli eagerly.

‘I will,’ said Aragorn heavily. ‘You followed my lead almost to disaster in the snow, and have said no word of blame. I will follow your lead now– if this last warning does not move you. It is not of the Ring, nor of us others that I am thinking now, but of you, Gandalf. And I say to you: if you pass the doors of Moria, beware!’ (Tolkien, 2008a: 387).

Las profecías a través de los sueños resultan menos claras que en la épica. En la obra de Tolkien, los sueños muestran cosas del pasado que el soñador no conoce, o revelan cosas del presente que suceden en otro lugar, pero que quien sueña es incapaz de relacionar sus sueños con sus circunstancias presentes. También se dan sueños que muestran escenas aleatorias del futuro sin ningún tipo de coherencia, de forma enigmática (Schorr, 1983: 21). A diferencia de la épica, en los sueños no suelen aparecer personajes, ya sean muertos como en el caso de Patroclo, o vivos como la amiga que se le aparece a Nausícaa, sino que se muestran como una visión (Lindsay, 1987: 8). Sirva como ejemplo, el sueño de Frodo en la casa de Tom Bombadil sobre la situación de Gandalf en Orthanc:

‘I saw you!’ cried Frodo. ‘You were walking backwards and forwards. The moon shone in your hair.’

Gandalf paused astonished and looked at him. ‘It was only a dream,’ said Frodo, ‘but it suddenly came back to me. I had quite forgotten it. It came some time ago; after I left the Shire, I think’ (Tolkien, 2008a: 340).

También aparecen sueños mucho más simbólicos, relacionados con objetos importantes, pero menos concretos sobre las personas que están involucradas en la profecía (Tradday, 2018: 252). Este es, por ejemplo, el caso de la canción que sueñan Boromir y Faramir sobre los acontecimientos de la destrucción del Anillo y que lleva a Boromir a la casa de Elrond para buscar respuestas:

Seek for the Sword that was broken:
In Imladris it dwells;
There shall be counsels
taken Stronger than Morgul-spells.
There shall be shown a token
That Doom is near at hand,
For Isildur’s Bane shall waken,
And the Halfling forth shall stand (Tolkien, 2008a: 320).

En cuanto a las revelaciones a través de los oráculos, no existen dentro del mundo de Tolkien. Sin embargo, sí hay dos objetos que sirven al propósito de la adivinación: los

Palantíri el espejo de Lady Galadriel Treday, 2018: 255). Los siete *Palantíri* eran instrumentos creados por los elfos, que constaban de siete piedras intercomunicadas que permitían ver a lo lejos, pero también mantener conversaciones con el pensamiento con quien estuviera a cargo de los otros *Palantíri*.

‘What did the Men of old use them for?’ asked Pippin, delighted and astonished at getting answers to so many questions, and wondering how long it would last.
‘To see far off, and to converse in thought with one another,’ said Gandalf (Tolkien, 2008b: 780).

Si bien los *Palantíri* pueden aprovecharse para el bien, como lo hicieron los hombres antiguos, si el usuario tiene intenciones malvadas, su uso puede resultar perjudicial. Por ejemplo, Saruman, llevado por la codicia, decide mirar más allá conectando con Sauron. Esta acción degrada la moral de Saruman y queda bajo la influencia de este. Otros personajes que miran dentro del objeto son Pippin que estuvo a punto de sucumbir al llamado del mal, pero es retirado de sus visiones a tiempo por Gandalf. El Senescal Dénethor también observa dentro, tras enterarse de que su hijo Boromir ha sido herido gravemente; decide pedirle al objeto respuestas y venganza, y este le muestra de cerca la oscuridad, cayendo en la locura que lo llevará a la muerte.

Por otro lado, también aparece el espejo de Lady Galadriel. Este objeto sirve para mostrar escenas del pasado, el presente y el futuro. Sin embargo, al igual que los *Palantíri*, puede manipularse su uso para mostrar lo que Lady Galadriel quiera o los deseos del espectador:

‘Many things I can command the Mirror to reveal,’ she answered, ‘and to some I can show what they desire to see. But the Mirror will also show things unbidden, and those are often stranger and more profitable than things which we wish to behold. What you will see, if you leave the Mirror free to work, I cannot tell. For it shows things that were, and things that are, and things that yet may be. But which it is that he sees, even the wisest cannot always tell. Do you wish to look?’ (Tolkien, 2008a: 470-471).

El espejo que, en efecto, muestra muchas cosas, cuando Frodo mira en él, advierte la resurrección de Gandalf, como una acción futura, pero, de forma aleatoria, le muestra a Bilbo descansando en la habitación, como una acción presente. Las escenas siguientes se presentan confusas y recorren acontecimientos desde el viaje por Mordor, la batalla que tendrá lugar en Pellinor y su partida hacia Valinor, aunque ninguna de estas cobran

sentido hasta que suceden posteriormente tal y como sucedían con las predicciones de Merlín.

Sam también tiene la oportunidad de observar en el Espejo. Allí ve el viaje a Mordor:

He thought he saw Frodo with a pale face lying fast asleep under a great dark cliff. Then he seemed to see himself going along a dim passage, and climbing an endless winding stair. It came to him suddenly that he was looking urgently for something, but what it was he did not know (Tolkien, 2008a: 471).

También se le revela la destrucción de Hobbinton, que aviva un deseo de volver a casa para asegurarse de poder ayudar, pero Lady Galadriel le recuerda que no siempre lo que muestra el espejo sucede y que no debe usarse como un guía fiable:

‘You cannot go home alone,’ said the Lady. ‘You did not wish to go home without your master before you looked in the Mirror, and yet you knew that evil things might well be happening in the Shire. Remember that the Mirror shows many things, and not all have yet come to pass. Some never come to be, unless those that behold the visions turn aside from their path to prevent them. The Mirror is dangerous as a guide of deeds’ (Tolkien, 2008a: 472).

Esta misma advertencia sirve para señalar la tensión entre el destino y el libre albedrío, que Tom Shippey (1982, 2000) ha discutido en varios de sus estudios sobre Tolkien y *Middle-earth*. Si bien parece que todos estos presagios y objetos muestran un único camino y objetivo para el héroe, son, en realidad, las decisiones que toma este en el camino las que lo conducen hasta estos acontecimientos, dejando siempre una posibilidad de tomar otra decisión y cambiar lo que estos anuncian.

La cuestión del libre albedrío en la obra de Tolkien ha suscitado muchos debates, sobre todo, por la aparición de presagios, profecías y el destino ligado a ciertos personajes, como Aragorn y su ascenso al trono. No obstante, los personajes no se hayan ligados a este destino necesariamente porque poseen el don del libre albedrío. En este sentido, entendemos el libre albedrío como la capacidad de discernir entre el bien y el mal, de elegir conscientemente y de actuar de manera autónoma en cada situación que se presente, consciente de que sus decisiones pueden acarrear consecuencias; la existencia de este es totalmente necesario, pues sin capacidad de elección, todos estarían sometidos a la voluntad de Erú Ilúvatar (Shippey, 2001: 158; Corona Encinas, 2022: 8). Como bien

apunta Matthew Towned (2025), junto a la muerte, el libre albedrío es un don de Ilúvatar, por lo que no puede ser corrupto por el deseo ni dominio de alguien más.

Por tanto, no se puede obligar a ningún personaje a actuar de forma correcta o incorrecta, pues esta elección es individual y privada (Shippey, 2001: 212). De hecho, es este el motivo por lo que el Anillo Único de Poder se convierte en la gran amenaza de la historia, pues su motivación es suprimir la libertad y la libre elección de quien lo usa (Corona Encinas, 2022: 9). La voluntad doblegada la vemos en personajes como Gollum y, aun así, este tiene momentos de lucidez donde puede elegir el bien o el mal; esta libre elección se ve cuando está despojado del Anillo y, aunque los efectos de su uso han sido grandes, es capaz de decidir si hace o no daño a los hobbits.

La voluntad, aun cuando persiga un objetivo virtuoso, puede ser objeto de censura. Por ejemplo, Gandalf se abstiene de usar el Anillo, ya que, si lo hiciera, potenciaría su bondad y su deseo de proteger a los habitantes de *Middle-earth*. No obstante, este acto de protección interferiría con el libre albedrío de los demás, lo que el exceso de la bondad, en este sentido, es cuestionable.

Además de esto, Tom Shippey (1982) asegura que, aunque parezca que los presagios y todos estos objetos de adivinación conocen el futuro —y, de hecho, muchos de estos ocurren —, los personajes siempre conservan el derecho a elegir libremente el camino que deseen; sin embargo, toda desviación de la elección correcta conlleva, de manera inevitable, ciertas consecuencias. Esto se ve perfectamente reflejado en los dobles personajes que se crean a lo largo de la historia: Frodo-Gollum, Gandalf-Saruman, Aragorn-Boromir. Los primeros muestran al héroe que usa su libre albedrío de forma virtuosa, llegando al destino que le ha sido concedido de forma victoriosa; los segundos, aunque han podido actuar de forma virtuosa, cambian su suerte al actuar de forma contraria, aunque son libres de actuar de esta manera, sus decisiones acarrear consecuencias desastrosas que, en todos los casos, tienen como castigo la muerte.

Los presagios, profecías y adivinación están presentes en todas las obras analizadas. En la épica, pueden enunciarse como designio de los dioses, aunque también aparecen en boca de un adivino o de alguien con capacidad para ver el futuro, o como un sueño. En la tradición de la caballería se dan a través de los magos, los sueños o un santo

hombre. A su vez, la obra de Tolkien mantiene estas tres formas de presagios, sin embargo, también entra en juego el libre albedrío. A diferencia de la tradición clásica y el ciclo artúrico donde el destino parece inamovible, Tolkien permite a sus personajes conocer el futuro, pero también ser capaz de cambiar su suerte, al elegir actuar de forma correcta o incorrecta en de cada situación.

3.1.3.2 Magos

La figura del mago ha tenido un recorrido amplio en la historia de la literatura. Generalmente se define al mago como un practicante de magia, generalmente varón, que ocupa un estatus social respetado y ha alcanzado importantes logros académicos relacionados con el estudio de la hechicería; se han clasificado según el tipo de magia que desarrollan en encantadores, hechiceros, magos, nigromantes, chamanes y alquimistas. Las mujeres que hacen uso de la magia, las brujas, presentan connotaciones negativas; mientras que la magia del varón es beneficiosa, la de la mujer tiene como objetivo el maleficio. En casi todos los casos, no les afecta el espacio ni el tiempo, por ello aparecen en cualquier lugar sin explicación aparente y tienden a ser extremadamente viejos, encarnando la figura del anciano sabio (Clute y Grant, 1997: 1026; Stableford, 2009: 438). No obstante, para la caballería Emilio J. Sales Dasí (2004) incluye también a las mujeres y a los seres feéricos dentro de esta categoría y los hace responsables de los sucesos extraordinarios dentro de los relatos:

Bajo la denominación de magos, sabios, encantadores o incluso hadas, son muchos los personajes que aparecen en la literatura cabaleresca con uno poderes extraordinarios. Ellos son los responsables, en gran medida, de la existencia de un universo maravilloso donde los sucesos más increíbles se asumen como un elemento más de la realidad novelesca (Sales Dasí, 2004: 78).

Dentro de la tradición épica, no tenemos una figura del mago como tal. Encontramos a Circe y a Sibila como hechiceras, pero estas tienen una función más bien de guía, como hemos hablado en apartados anteriores, sobre todo en lo relacionado a la *katábasis*. El mago, que se desarrolla posteriormente, se consolida en la Edad Media y ahí encontramos los referentes que usa Tolkien para crear sus personajes dentro del ciclo artúrico.

El personaje por excelencia en los libros de caballería que encarna esta figura es el mago Merlin. Como hemos dicho antes, encarna la figura del anciano sabio. Si bien en las primeras etapas la figura del mago Merlín presenta un físico ambiguo, con el tiempo tiende a adoptar, mediante el uso de la magia, la apariencia de un hombre anciano, especialmente a partir del momento en que ofrece su ayuda al rey Uther Pendragon. Merlín, generalmente, se presenta con aspecto de viejo, con ropas andrajosas, jorobado y con el pelo grisáceo junto con una barba larga; el aspecto de edad avanzada reafirma la experiencia y sabiduría (Sales Dasí: 79-82). Esta imagen de Merlín se mantendrá hasta los tiempos del rey Arturo, sin alterarse, consolidándose en el imaginario colectivo.

Los distintos nombres, a veces identidades, por el que se conoce al mago también resultan un elemento importante. Norma Lorre Goodrick (1988), en un estudio sobre el mago Merlín, rastrea los nombres del personaje y concluye que su nombre original, Myrddin, en realidad pertenecía a un bardo en el que se inspiró esta figura. Más tarde, Geoffrey de Monmouth lo rebautizaría como 'Merlinus Ambrosius' en *Historia Regum Britaniae* y acabaría por convertirse solo en Merlín ya en obras posteriores. No obstante, Merlín también tiene por costumbre hacerse pasar por otras personas, usurpando su identidad, para poner a prueba a los héroes o conseguir ciertos favores y beneficios.

Según apuntan Goodrich, P. H. (2003) y Thompson, R. H. (2003), otro de los elementos que identifican al mago es su origen ligado a acontecimientos sobrenaturales, razón por la cual es poseedor de habilidades mágicas. Merlín es el hijo de un demonio y una mujer virtuosa; del padre obtiene la capacidad de ver el pasado, de su madre la habilidad de ver el futuro:

Par ceste raison sot cil les choses qui estoient dites et faites et alees de par l'anemi, et le seurplus que il sot des choses a venir vaut nostre sires que il seust contre les autres choses que il savoit pour endroit de la soie partie. Ore si se tourt a la qucle que il vaurra ; et se il veult il puet rendre au dyable son droit et a nostre si- gnour le sien (*Merlín*: 19).

Por este motivo sabía los hechos, los dichos y todo lo que ha ocurrido, pues obtuvo tal poder del Enemigo; pero, además, Nuestro Señor quiso que supiera las cosas que van a ocurrir, frente a todo lo que sabía por la otra parte: así podrá inclinarse hacia donde prefiera; si quiere, podrá devolverle al diablo su tributo o a Nuestro Señor, lo suyo.

El mago también presenta una faceta de sabio, la cual acrecienta y permite el desarrollo en un alto grado de las habilidades que se le ha concedido al nacer. Emilio J.

Sales Dasí (2004) afirma que el sabio suele ser una figura solitaria que busca una independencia total, tanto de la sociedad como del resto de personajes. Esta dimensión se observa en Merlín en las diversas ocasiones en las que escapa al bosque hasta que decide ocupar un castillo en el Valle sin Retorno para vivir en soledad. Al mismo tiempo, este autoaislamiento, generalmente en los bosques, le ha conferido a la figura del mago una dimensión casi salvaje. Heinrich Zimmer (2003) veía en este aspecto una incursión del mago en la faceta oscura del mundo que vendría a representarse con el bosque, cuya experiencia, serviría más tarde para ayudar al héroe a cruzar el mismo y asistirlo en la búsqueda de su verdadero yo. No resulta, por tanto, extraño que los poderes que se le atribuyen al mago estén siempre relacionados con la naturaleza, ejemplo claro de ello es que, cuando necesita atacar a sus enemigos, Merlín hace uso del viento y el fuego como elementos arrasadores.

No obstante, la marginación voluntaria no es un deseo caprichoso. Según Emilio J. Sales Dasí (2004), este tiene como finalidad la búsqueda de la perfección de sus dones mágicos a través de los estudios. La magia, así, se consolida como una habilidad que, si bien por sus orígenes el mago ya posee, se perfecciona y alcanza su máximo grado por el estudio profundo de esta. Estos poderes están relacionados con las predicciones y vaticinios, de los que ya hemos hablado en el apartado anterior, pero en el mago son menos difusos, más detallados y, además, en el caso de algunas narraciones caballerescas crean expectación y ayudan a organizar la materia argumental. Así, las primeras facetas de Merlín serán las de un santo profeta. No usa magia, pero a través de una mirada cristiana, es capaz de establecer el desenlace lógico de los acontecimientos que vive en el presente y ‘predecir’ el futuro, al principio de formas ambiguas. No obstante, será Robert de Boron quien introduzca el elemento mágico, donde la profecía se convierte en una habilidad sobrenatural que se debe aprender a usar, por lo que los vaticinios resultan mucho más acertados. El mago se convierte a los ojos de sus amigos en un profeta, teólogo y sabio; como conocedor de todas las cosas en profundidad es capaz de dominar la naturaleza a su antojo y transmutarla, al igual que un alquimista, en lo que desea. Se transforma así en un ‘maestro de la magia’, un mago, que hace uso de esta en beneficio de los demás a través, en primer lugar, de sus profecías, para advertir y marcar el camino, y de los encantamientos, que no es más que el arte de manipular la naturaleza, para favorecer las circunstancias del héroe (Goodrich, 1988: 111; Zumthor, 2003: 130-146).

Asimismo, como señala Fran P. Riga (2008), esta magia mantiene una moral ambigua; puesto que su magia proviene tanto de demonios como de Dios, su ética se ve condicionada y sus acciones pueden ser cuestionables o servir para el bien.

A pesar de todas estas habilidades, el mago no alcanza el rango de rey ni de héroe —al menos en la tradición clásica—, pero mantiene un rango similar y, constantemente, se ve envuelto en los problemas políticos del reino (Zimmer, 2003:260). Por un lado, preside el establecimiento de un nuevo orden: Merlín no solo ayuda a la concepción de Arturo, sino que además aconseja la institución de la Mesa Redonda. Por tanto, como apunta Goodrich (1984), el mago es también guía del rey y su consejero; sabemos que Merlín es el consejero más importante de Camelot. En los inicios, el mago ayuda a ocultar la identidad del rey hasta el momento en que deba ser coronado; en el caso de Merlín, este oculta al bebé Arturo hasta la muerte de su padre Uther Pendragon y luego, cuando los nobles no están de acuerdo con su nombramiento, legitima su estatus haciendo pública la historia del nacimiento del rey. Cuando los nobles deciden no hacer caso a la verdad, Merlín participa en la guerra de sucesión al trono; ayuda a organizar la batalla dando consejo sobre cómo debe desarrollarse y procura aliados para su bando

La figura del mago que aparece en *The Lord of the Rings* está inspirada en gran medida en el mago Merlín. Podemos distinguir tres personajes que encarnan esta figura: Gandalf, como un mago bueno, Saruman como un mago enemigo, y Radagast como un aliado, pero con una inclinación más neutral.

En cuanto a la apariencia, Gandalf no dista mucho de la de Merlín: “An old man was driving it [cart] all alone. He wore a tall pointed blue hat, a long grey cloak, and a silver scarf. He had a long white beard and bushy eyebrows that stuck out beyond the brim of his hat” (Tolkien, 2008a: 32). También, a Saruman se le atribuyen estas características: “His hair and beard were white, but strands of black still showed about his lips and ears” (Tolkien, 2008b: 754).

Al igual que Merlín, en la extensa tierra de *Middle-earth*, también Gandalf es conocido por distintos nombres: “Many are my names in many countries’, he said. Mithrandir among the Elves, Tharkûn to the Dwarves; Olórin I was in my youth in the West that is forgotten, in the South Incánus, in the North Gandalf; to the East I go not”

(Tolkien, 2008b:876). Dichos nombres no se los da el mismo, como sucede con Merlín, sino que están relacionados con las lenguas de los pueblos que visita y la manera en cómo estos lo ven, así:

‘He was named among the Elves Mithrandir, the Grey Pilgrim, for he dwelt in no place, and gathered to himself neither wealth nor followers, but ever went to and fro in the Westlands from Gondor to Angmar, and from Lindon to Lorien, befriending all folk in times of need. [...] he was called among Men of the North Gandalf, ‘the Elf of the Wand’ For they deemed him (though in error, as has been said) to be of Elven-kind (Tolkien, 1980, p. 390).

El significado del nombre Olorín e Incáus se discute ampliamente en el *Ensayo de los Istari*, aunque todos parecen ser suposiciones y no se llega a ninguna conclusión definitiva. Para el nombre de Tharkûn, en lengua de los enanos, se traduce solamente como ‘hombre de la vara’, haciendo de nuevo referencia a su apariencia. Por otro lado, Saruman también adopta distintos nombres; es conocido por los hombres como Curunír y, más adelante, por los habitantes de *The Shire* como Zarquino. Incluso Radagast, que es un mago menor, es conocido por los Valar como Aiwendil y, después, sería apodado ‘el pardo’ por los otros magos.

Al igual que Merlín, los magos parecen inclinados a adoptar diferentes papeles, formas y actitudes según el lugar donde se encuentren; Gandalf se muestra en Hobbinton como un viejo amigo y una especie de alborotador, por instigar a los hobbits a emprender aventuras. Los elfos, en cambio, lo veneran por su gran sabiduría, mientras que los hombres se inclinan a desconfiar de él por considerarlo un mensajero de malos presagios ya que, por lo general, siempre aparece para llevar noticias referentes a la guerra. Saruman también tiende a no mostrar su verdadera actitud hacia los elfos., quienes lo consideraban el líder de los magos y el más poderoso antes de convertirse en un traidor, pero se muestra como un tirano cuando aparece en Hobbinton. Por su parte, Radagast adopta un papel de mensajero, al menos entre Saruman y Gandalf, pero su poca relación con otros personajes hace que adopte una figura de ‘salvaje’ ante las demás razas, tal como se muestra Merlín en algunas de sus historias.

Asimismo, todos comparten un origen sobrenatural. Siendo Istaris, de los que ya hemos hablado anteriormente, se les dota con poderes y habilidades ajenas a las de otros personajes que habitan *Middle-earth*. Al mismo tiempo, son sabios solitarios como

Merlín. Gandalf se inclina, en cierto modo, a este tipo de vida, al menos, mantiene un estilo nómada que lo lleva de un lugar a otro sin residencia fija o conocida. Saruman habita en la torre de Orthlanc, manteniendo contacto solo con los orcos a los que tiene sometidos. Radagast, por su parte, se enamora a tal punto de las criaturas silvestres que acaba internándose en los bosques sin aprender nada sobre el resto de los seres vivos que habitan *Middle-earth*, olvidando, por esta razón, la misión para la que había sido enviado. Este último, comparte el aislamiento en los bosques y la dimensión salvaje que veíamos en Merlín. Gandalf también presenta esta dimensión hasta cierto punto, cuando, tras haber regresado a la vida, reaparece en el bosque donde las bestias se alegran de su regreso, como lo describe Légolas. Sin embargo, no debería resultar extraño esta conexión con la naturaleza, sabemos que Gandalf mantiene una relación estrecha con Shadowfax, el caballo, y las águilas, además de Treebeard, que no es más que una representación personificada de los bosques.

Además del don profético, del que ya hemos hablado en el apartado anterior, Gandalf conserva la relación de magia, conocimiento y naturaleza. Sus poderes se acrecientan cuanto más conoce el contexto del Anillo y el poder que lo rodea, a la vez que evoluciona él mismo en sabiduría y experiencia. Asimismo, muchos de sus poderes están relacionados con el fuego: “loving especially the beauty of fire” (Tolkien, 1980: 391). Sin embargo, en el *Ensayo de los Istari*, se le describe también como alguien que en ocasiones lleva el fuego por dentro: “the fire that kindles, and succours in wanhope and distress; but his joy, and his swift wrath, were veiled in garments grey as ash, so that only those that knew him well glimpsed the flame that was within” (Tolkien, 1980: 391). Además, sabemos que a su llegada a *Middle-earth*, Cirdán le ofrece el anillo Narya, conocido como ‘anillo de fuego’, que pudo haber acrecentado sus habilidades y este tipo de poderes, aunque no sabemos hasta qué punto.

Los poderes de Gandalf no se describen específicamente como fuego, pero en la batalla, sus poderes se describen con rastros de fuego: “a flash of white and silver” (Tolkien, 2008c: 1059). También encontramos sinónimos referentes al fuego y ataques que parecen utilizar este tipo de elemento: “fires”, “red flash”, “a light starting from his upraised hand” (Tolkien, 2008c: 1070, 1073). Incluso, como hemos dicho antes, Gandalf

mismo parece la encarnación de estas luces o fuego: “He cast aside his cloak and a white light shone forth like a sword in that black place” (Tolkien, 2008c. 1166).

El fuego no solo es usado como un arma, también aprendió a dominarlo como una forma de espectáculo, habilidad por la que se le conocía en Hobbinton:

It had a cargo of fireworks, as they rightly guessed. At Bilbo’s front door the old man began to unload: there were great bundles of fireworks of all sorts and shapes, each labelled with a large red G and the elf-rune, \mathfrak{P} .

That was Gandalf’s mark, of course, and the old man was Gandalf the Wizard, whose fame in the Shire was due mainly to his skill with fires, smokes, and lights (Tolkien, 2008a: 32).

Posee también una especie de control sobre los objetos, que demuestra cuando evita que Légolas, Gimli y Aragorn, que no lo reconocieron, lo ataquen en dos ocasiones, ordenando que dejen sus armas:

‘Did I not say that I wished to speak to you?’ said the old man. ‘Put away that bow, Master Elf!’

The bow and arrow fell from Legolas’ hands, and his arms hung loose at his sides.

‘And you, Master Dwarf, pray take your hand from your axe-haft, till I am up! You will not need such arguments.’

Gimli started and then stood still as stone, staring, while the old man sprang up the rough steps as nimbly as a goat (Tolkien, 2008b: 643).

Cuando vuelven a recuperar su autonomía, todos sienten como si hubieran sido liberados de un hechizo: “Immediately, as if a spell had been removed, the others relaxed and stirred” (Tolkien 2008b: 644). Este tipo de encantamientos-órdenes parecen también ser usados por Saruman. Estos poderes se ponen en evidencia cuando los dos magos se enfrentan en la torre de Orthan; Saruman intenta hacer a todos callar y a Theóden volver bajo sus órdenes, pero no llegan a funcionar del todo. No obstante, en este momento Gandalf vuelve hacer uso de sus hechizos y hace que Saruman, que pensaba escapar, regrese en contra de su voluntad, así como también, con solo nombrarlo, rompe la vara de Saruman y lo despoja de sus poderes:

‘Come back, Saruman!’ said Gandalf in a commanding voice. To the amazement of the others, Saruman turned again, and as if dragged against his will, he came slowly back to the iron rail, leaning on it, breathing hard. [...]

He raised his hand, and spoke slowly in a clear cold voice. ‘Saruman, your staff is broken.’ There was a crack, and the staff split asunder in Saruman’s hand, and the head of it fell down at Gandalf’s feet. ‘Go!’ said Gandalf. With a cry Saruman fell back and crawled away (Tolkien, 2008b: 761).

Gandalf también parece conocer hechizos más simples y ya creados. Se ve perfectamente cuando intenta, a través de varios conjuros y lenguas antiguas, abrir las puertas que dan acceso a Moria:

He stepped up to the rock again, and lightly touched with his staff the silver star in the middle beneath the sign of the anvil.

Annon edhellen, edro hi ammen!

Fennas nogothrim, lasto beth lammen!

He said in a commanding voice. The silver lines faded, but the blank grey stone did not stir.

Many times he repeated these words in different order, or varied them. Then he tried other spells, one after another, speaking now faster and louder, now soft and slow. Then he spoke many single words of Elvish speech. Nothing happened. The cliff towered into the night, the countless stars were kindled, the wind blew cold, and the doors stood fast.

Again Gandalf approached the wall, and lifting up his arms he spoke in tones of command and rising wrath. Edro, edro! he cried, and struck the rock with his staff. Open, open! he shouted, and followed it with the same command in every language that had ever been spoken in the West of Middle-earth. Then he threw his staff on the ground, and sat down in silence (Tolkien, 2008a: 400).

En cualquier caso, el bastón con el que acude a todos lados parece tener algo que ver, si no bien con el origen de los poderes, con el manejo de estos; nunca se separa de este, ni siguiera en el castillo de Théoden cuando les piden dejar las armas en la entrada y se le pide que abandone su bastón. Reaparece con el mismo tras revivir, aunque había perdido el resto del traje al morir. Además, entendemos que los poderes de Saruman se ven limitados cuando Gandalf rompe su vara, por tanto, este tiene un papel importante en el desarrollo de sus habilidades.

La magia no se usa de forma constante, sino que solo en momentos precisos y cuando es de suma necesidad, a diferencia de Merlín que la usa para todo tipo de motivos y en diversas circunstancias. Además, recuerda Frank P. Riga (2008) que la magia de Merlín trasgrede el libre albedrío de las personas y, contantemente, se inmiscuye en el destino de los acontecimientos, exigiendo también extrema obediencia para que sus designios salgan como se desea, por ejemplo, cuando se engaña a la dama Igraine para que yazca con el rey Uther Pendragon y se pague con Arturo el favor establecido. Por el contrario, la magia de Gandalf tiene prohibido manipular el destino de *Middle-earth* o de sus habitantes, solo puede usarse para dar consejo y persuadir de hacer el bien:

And this the Valar did, desiring to amend the errors of old, especially that they had attempted to guard and seclude the Eldar by their own might and glory fully revealed; whereas now their emissaries were forbidden to reveal themselves in forms of majesty,

or to seek to rule the wills of Men or Elves by open display of power, but coming in shapes weak and humble were bidden to advise and persuade Men and Elves to good, and to seek to unite in love and understanding all those whom Sauron, should he come again, would endeavour to dominate and corrupt (Tolkien, 1980: 389).

No obstante, Gandalf nunca obliga a seguir sus consejos ni exige beneficios a cambio de su ayuda. La magia de los magos en la obra de Tolkien no se supedita a ninguna moral ni a ningún ser de orden superior, como lo hace la de Merlín, sino que están sujetas a las decisiones libres que cada mago tome a lo largo de su camino. Así, esta puede acrecentarse, como lo hace la de Gandalf; corromperse y perderse, como Saruman; o, simplemente, permanecer inalterable, como la de Radagast.

Al igual que Merlín, los magos de Tolkien se inmiscuyen en los asuntos del reino. Gandalf, por su parte, apoya la ascensión de Aragorn al trono, da indicios de su regreso y reafirma su lugar delante de quienes no creen en él. Por otro lado, Saruman sirve como segundo al mando de Sauron y hace las veces de consejero. Gandalf también se en la mano derecha del rey de Rohan, liberándolo de la manipulación de Wormtongue. Asimismo, a pesar de sus asperezas con el senescal Denthor en Minas Tirith, logra convertirse en miembro importante del consejo de guerra, así como tomar el mando cuando este pierde la razón y Aragorn aún no reclamaba el trono.

Asimismo, ayuda al heredero al trono a ocultarse hasta estar preparado para asumir el mando (Riga, 2008: 32). Gandalf no cría ni cuida de Aragorn, aunque sí que conoce su verdadero linaje y lo mantiene oculto hasta el momento que este decide recuperar el trono. Incluso, es él quien legitima su estatus de rey; la ceremonia de coronación en Gondor exigía que el rey recibiera la corona de manos de su padre antes de morir, en su defecto, el rey debía dirigirse a la tumba de su padre y buscarla él mismo. En este caso, al ser imposible ninguna de las dos cosas, Aragorn pide que sea Frodo, el héroe de la historia, quien le traiga la corona y pide a Gandalf que sea quien lo corone iniciando la Cuarta Edad y la Era de los hombres:

Then to the wonder of many Aragorn did not put the crown upon his head, but gave it back to Faramir, and said: 'By the labour and valour of many I have come into my inheritance. In token of this I would have the Ring-bearer bring the crown to me, and let Mithrandir set it upon my head, if he will; for he has been the mover of all that has been accomplished, and this is his victory.'

Then Frodo came forward and took the crown from Faramir and bore it to Gandalf; and Aragorn knelt, and Gandalf set the White Crown upon his head, and said:

‘Now come the days of the King, and may they be blessed while the thrones of the Valar endure! (Tolkien, 2008c: 1268).

Siguiendo la estela de Merlín, Gandalf participa en la guerra, se gana el favor del rey Théoden y consigue que el Senescal Dénethor se una con sus fuerzas. Asimismo, se inmiscuye en la batalla: mientras Merlín suele hacerlo desde lejos, haciendo uso de la magia para aminorar a los enemigos y preparar el campo para la llegada de los caballeros, Gandalf, en cambio, participa activamente en la lucha, de hecho, va siempre a la cabeza, con Aragorn en algunos casos y se le reconoce como primer heraldo, la bandera del ejército y capitán. Es probablemente uno de los más valientes, pues en los momentos más tensos de la batalla cuando todos huyen, se hace hincapié en que es Gandalf quien queda el último o el único que hace frente al enemigo. Su participación en la guerra deja entrever, en ciertos casos, conocimientos y poderes sanadores; Gandalf no hace un uso explícito de estos, pero entendemos que fueron sus palabras las que ayudaron a sanar al rey Théoden y lo liberaron del mal al que Saruman lo tenía sometido.

Por último, como apunta Emilo J. Sales Dasí (2004), el mago satisface las necesidades más urgentes del héroe y solventa problemas de desplazamiento cuando parece imposible seguir; sirva como ejemplo la ayuda que envía a Frodo para sacarlo de Mordor, o las veces que proporciona caballos a la Compañía para llegar más rápido de un lugar a otro.

La figura del mago en la obra de *The Lord of the Rings* está profundamente inspirada en el mago Merlín. Saruman, Radagast y Gandalf comparten aspectos exteriores de Merlín, como la avanzada edad o la forma en cómo se presenta como un vagabundo a sus compañeros, así como la variedad de nombres que asumen a lo largo de la historia. No obstante, en cuanto a sus funciones, son Saruman, pero sobre todo Gandalf, quienes más se le asemejan al mago Merlín. Ambos se vinculan a la corte y al rey, a veces cuidando del heredero desde que es un desconocido hasta su ascensión al trono, como el caso de Merlín y Gandalf, pero también desempeñan otras funciones como consejeros, sanadores y proporcionando ayuda y guía en la batalla, en el caso de ambos.

La magia que poseen desde el nacimiento se desarrolla, en todos los casos, según el conocimiento y la sabiduría del mago, además, esta puede ser beneficiosa o no, dependiendo de la moral del mago que la use. La magia que se usa en todas las obras

armadura que hace invulnerable a Lanzarote en *La muerte del rey Arturo* cuando se enfrenta con Sir Galván, a quien derrotará.

Dentro de la obra de Tolkien, los héroes reciben varios objetos mágicos de distintas personas, no necesariamente del mago. Frodo recibe el Anillo de Bilbo, su tío, como parte de una herencia, como hemos comentado anteriormente. No obstante, en Rivendell, se le proporcionan algunos más. De nuevo, Bilbo aparece como donante y le regala su daga, Sting:

He took from the box a small sword in an old shabby leathern scabbard. Then he drew it, and its polished and well-tended blade glittered suddenly, cold and bright. 'This is Sting,' he said, and thrust it with little effort deep into a wooden beam. 'Take it, if you like. I shan't want it again, I expect.' Frodo accepted it gratefully! (Tolkien, 2008a: 361).

Además de esta daga, le regala una cota de malla mágica, que ha de salvarle la vida más Adelante en Moria.

Los regalos no solo se centran en armaduras, pueden ser también animales (Propp, 2001: 58-61). Sirva, como ejemplo, Shadowfax, el caballo que recibe Gandalf como regalo del rey de Rohan. Los regalos de Lady Galadriel y Celeborn recuerdan a los dados por los feacios a Odiseo, pues están relacionados con la abundancia y la guerra. Entre estos están tres cabellos dorados para Gimli que le traerán riquezas:

Then the Lady unbraided one of her long tresses, and cut off three golden hairs, and laid them in Gimli's hand. [...] if hope should not fail, then I say to you, Gimli son of Glóin, that your hands shall flow with gold, and yet over you gold shall have no dominion (Tolkien, 2008a: 490).

A Sam se le regala una caja con tierra del jardín de Lady Galadriel que hará abundante el lugar donde los elementos de su interior sean esparcidos:

'For you little gardener and lover of trees,' she said to Sam, 'I have only a small gift.' She put into his hand a little box of plain grey wood, unadorned save for a single silver rune upon the lid. [...] In this box there is earth from my orchard, and such blessing as Galadriel has still to bestow is upon it. It will not keep you on your road, nor defend you against any peril; but if you keep it and see your home again at last, then perhaps it may reward you. Though you should find all barren and laid waste, there will be few gardens in Middle-earth that will bloom like your garden, if you sprinkle this earth there (Tolkien, 2008a: 489).

El resto de regalos están relacionados con armaduras. Boromir recibe un cinturón de oro, Merry y Pipin pequeños cinturones de plata, Légolas un arco más resistente que los arcos del bosque negro con una caja de flechas, Aragorn obtiene una vaina hecha a la medida de su espada que la hace imposible de romper (Tolkien, 2008a: 488-489). Por último, Lady Galadriel, le da a Frodo la luz de una estrella: “the light of Eärendil’s star, set amid the waters of my fountain. It will shine still brighter when night is about you. May it be a light to you in dark places, when all other lights go out” (Tolkien, 2008a: 491). Este regalo le salvará la vida en su travesía por Mordor.

Entre otros objetos mágicos que podemos nombrar están los anillos de poder, la espada Glamdring, perteneciente a Gandalf, y que, al igual que Sting, brilla cuando los orcos están cerca, los mantos de los elfos que protegen a los héroes del clima, pero también los ocultan, el espejo de Lady Galadriel y los *Palantíri* —de las que hemos hablado anteriormente—, el pan de *lembas*, por supuesto, el bastón de Gandalf.

3.1.3.4 Ayuda del mundo divino y sanadores

Además de los regalos, los héroes suelen recibir ayuda del mundo divino. En la *Iliada* son múltiples las ocasiones en la que los dioses se inmiscuyen en el camino del héroe, desde Apolo propagando la peste para ayudar a los troyanos, hasta intervenciones en la batalla para o bien sacar al héroe del campo o desequilibrar la balanza en favor de alguno de los bandos. En la *Eneida* y en la *Odisea*, los dioses también hace acto de presencia, en la mayoría de los casos, ayudando al héroe a salir victorioso del deseo de otro dios de incumplir su misión.

No existen dioses en el mundo Artúrico, pero recurren contantemente a los juicios por combate o juicios de Dios. La victoria, y por tanto la ayuda que recibe el vencedor, es dada por una divinidad, en este caso el Dios cristiano.

En *The Lord of the Rings* los dioses, si es que podemos considerar a los Valar y a Erú Ilúvatar como tales, no hacen acto de presencia en ningún momento, aunque hay una tentativa de ayuda indirecta que vemos reflejados en los Istari:

Emissaries they were from Lords of the West, the Valar, who still took counsel for the governance of Middle-earth, and when the shadow of Sauron began first to stir again took

this means of resisting him. For with the consent of Eru they sent members of their own high order (Tolkien, 1980: 389).

Más aún, a veces el héroe mismo es quien decide buscar la ayuda sobrenatural, como la invocación a los muertos de Odiseo o el viaje al Hades de Eneas para buscar guía en el camino. Así, por ejemplo, Aragorn busca ayuda del rey de los muertos para luchar en la batalla.

Por otro lado, existen personajes que tienen la habilidad de curar heridas. Al menos, en el mundo divino clásico, Peón se encarga de curar a los dioses y Apolo tiene habilidades medicinales (*Il. X*, 392-402). Cabe nombrar aquí el poder curativo de las manos de Aragorn, del que ya hemos hablado, así como de las hojas de *athelas* u hojas de reyes que tenían como única propiedad curar el mal que la oscuridad del rey Brujo provocaba en las mentes; estas, combinadas con el poder de Aragorn, permiten expulsar el veneno.

Elrond parece también poseer conocimientos médicos, así se entiende cuando Frodo despierta en Rivendell y se le dice que ha sido el elfo quien ha salvado su vida o, al menos, alargado por un tiempo. Lady Galadriel cura las heridas mortales de Gandalf tras su muerte, y fueron sus ayudas y cuidados los cuales, en parte, lograron que volviera en un cuerpo físico a *Middle-earth*. Hemos de mencionar también a los Valar, ya que sabemos que Frodo viajará hasta las Tierras Imperecederas para aliviar la herida que le había provocado la hoja de Morgul y que, hasta entonces, seguía sin sanar del todo.

3.1.4 Cruce del primer umbral

El cruce del primer umbral supone el inicio de la aventura en el viaje heroico. Según J. Campbell (1959), en este estadio el héroe llega al límite de su mundo conocido y se encuentra con los guardianes que protegen su mundo. El enfrentamiento con estas figuras —que pueden encarnar los padres, la sociedad o cualquier fuerza que busque que el héroe retorne a su vida cotidiana— tiene como objetivo preservar la seguridad de su mundo. Al mismo tiempo, protege al propio héroe, quien se aventura más allá de los límites conocidos y se expone a diversos peligros. Este miedo a lo desconocido nace de la creencia en la existencia de monstruos más allá de los límites, por ello, la gente común vive satisfecha dentro de las fronteras definidas. No obstante, esta frontera debe ser

transgredida por el héroe porque es la única forma de obtener la experiencia que necesita para su desarrollo: “[...] for the crossing of the threshold is the first step into the sacred zone of the universal source.” (Campbell, 2004: 75).

En la épica clásica no se observa un cruce del primer umbral tal como lo plantea Campbell. Solo en la *Eneida* se puede identificar un primer umbral más definido, cuando Eneas abandona su hogar. Eneas parte de Troya, es decir, de su mundo conocido, no por un deseo propio de explorar o conocer algo fuera de los límites de su sociedad, sino por la inminente caída de la ciudad, y también impulsado por el deber de fundar la nueva Troya. El paso de este primer umbral, en la *Eneida*, es consecuencia de la victoria griega y la ocupación de Troya, lo que obliga a Eneas y a los suyos a emprender el exilio (Casanueva Reyes, 2011: 31).

Al menos en la *Eneida*, los guardianes no intentan mantener al héroe dentro de los límites. José Manuel Díaz Bustamante (1978) apunta que este primer paso está impulsado por los protectores de los límites, es decir, Venus, pero también por la sociedad, representada por Héctor. Es este último quien se aparece en sueños a Eneas y le advierte de la caída de Troya, le encarga salir de la ciudad y cuidar de los penates familiares:

Heu fuge, nate dea, teque his, ait, eripe flammis.	
Hostis habet muros; ruit alto a culmine Troia.	290
Sat patriae Priamoque datum: si Pergama dextra	
defendi possent, etiam hac defensa fuissent.	
Sacra suosque tibi commendat Troia penatis:	
hos cape fatorum comites, his moenia quaere	
magna, pererrato statues quae denique ponto.	295

«¡Ay! Huye, hijo de diosa, y sustráete a estas llamas. El enemigo tiene las murallas. Troya se derrumba desde su alta cumbre. Bastante hemos dado a la patria y a Príamo. Si se pudiese defender Pérgamo con la diestra, también con la mía habría sido defendida. A ti te encarga Troya su culto y sus penates. Tómalos como compañeros del destino, búscalos unas murallas grandes, las que levantarás cuando finalmente hayas terminado de vagar por el mar» (Verg. *Aen.* II. 289-295).

El objetivo de fundar la nueva Troya se mantiene latente a lo largo del texto, y se vaticina de forma ambigua en varias ocasiones, obligando al héroe a emprender un viaje sin conocer el verdadero destino final; este destino nunca lo vemos realizado ni sucede de forma explícita, sino que lo conocemos a través de los presagios antes mencionados (Cristóbal, 1993: 59; Duce, 1006: 18; Casanueva Reyes, 2011: 32). Lo único que queda

estipulado de forma evidente es que, en este cruce del primer umbral, el héroe no parte en solitario, lleva consigo a parte de su pueblo, la tradición representada por los penates, el futuro, encarnado por Julo y se despide, de forma definitiva, de todo lo anterior sin posibilidad de regreso, simbolizado en la caída de la ciudad y la pérdida de la esposa (Díaz de Bustamante, 1978: 19).

El cruce del primer umbral para los caballeros, a diferencia de lo que Campbell propone, está motivado por la sociedad. No existen, en este caso, guardianes que impidan al héroe salir del límite conocido. Por el contrario, se enaltece y exalta aquellos individuos que se comportan de forma decidida, confiada y que, ante cualquier amenaza, están dispuestos a combatir (Lobato Osorio, 2014: 71). De hecho, antes de partir definitivamente a la aventura, mantiene enfrentamientos en el mundo ordinario que lo forjan para su lucha definitiva (Sales Dasí, 2004: 25-26).

El cruce del primer umbral para el caballero, tal como apunta Jean Flori (2001), está marcado por la investidura del caballero. A través de este ritual, el héroe adquiere el derecho de ir más allá de los límites conocidos en busca de la gloria. Justo después de la investidura, se presenta una aventura que le da la oportunidad de demostrar que es un caballero excepcional (Sales Dasí, 2004: 29). Así sucede con la investidura de Lanzarote, a quien la Dama del Lago, hasta entonces su protectora, envía al rey Arturo para que sea armado caballero, pero exige que, inmediatamente después, inicie grandes aventuras:

Et qant vos seroiz chevaliers, ne gisiez ja puis nule nuit en sa maison, mais alez par toz les païs querant les aventures et les mervoilles, car ansin porroiz conquerre et lox et pris (*Lancelot du lac*: 428).

Mañana por la noche pedidle al rey que os arme caballero; después, no os quedéis ninguna noche en su casa: marchaos por el país en busca de aventuras y de cosas maravillosas, pues sólo así lograréis méritos y recompensas.

Sin embargo, no siempre vemos la investidura en las narraciones artúricas. Incluso, en determinadas circunstancias, aún están presentes los guardianes. Esta situación se observa en la salida de Perceval quien aún no ha sido investido caballero y a quien su madre pretende mantener alejado del mundo caballeresco:

Ha! Lasse! Com sui malbaillie!
Biax, dols fix, de chevalerie
vos quidoie si bien garder

que ja n'en oïssiez parler
ne que ja nul n'en veïssiez.

¡Ay, desdichada, qué infeliz soy! Dulce buen hijo, quería preservaros de que oyeseis hablar de la caballería y de que vieseis a ninguno de estos (Chrétien de Troyes, *Perceval o li contes del graal*, vv. 407-411).

Por otro lado, ciertos caballeros cruzan el umbral a través de hazañas extraordinarias. Sirva como ejemplo Arturo que, al sacar la espada de la piedra, deja atrás el mundo ordinario como hijo de sir Héctor para convertirse en rey, o Galaz, cuya aventura se inicia al ocupar el Asiento Peligroso (Ibáñez Palomo, 2016: 35-36, 42).

Resulta pertinente señalar que, en muchos escenarios de la aventura caballeresca, la advertencia de los guardianes no consiste en advertir sobre la salida de los límites del mundo conocido, sino más bien en señalar el peligro dentro de ciertos espacios cerrados. En este sentido, ciertas sociedades o espacios bien delimitados son las fronteras desconocidas y, por ende, el escenario de la aventura. Emilio José Sales Dasí (2004) apunta como ejemplo los castillos inexpugnables que presentan todo tipo de pruebas fantásticas dentro de sus murallas y el bosque peligroso cuyos ámbitos inexplorados alientan el valor heroico. Asimismo, señala los castillos, ya mencionados como lugares conocidos, pero prohibidos debido a la conciencia colectiva del mal que habita dentro, por ello, se advierte al héroe de no entrar. Ejemplo de ello son las advertencias que recibe Yvain cuando se aproxima al castillo de la Pésima Aventura.

Dentro de estos espacios cerrados es donde el héroe encuentra diversos tipos de adversarios. Entre ellos destacan los paganos, que se oponen a los valores tradicionales del caballero, los gigantes y diversos tipos de monstruos, como híbridos y animales imaginarios que simbolizan, por un lado, el miedo a lo desconocido y, por otro, una advertencia al peligro de salir de la norma (Sales Dasí, 2004: 98-110).

En la historia de *The Lord of the Rings*, hay múltiples cruces del primer umbral, cada uno de los cuales sumerge al personaje en un nuevo mundo desconocido justo cuando el anterior se ha vuelto familiar (Álvarez Espinosa, 2007: 39-40). Sin embargo, para Adrián Chamorro Ramos (2017), es la salida de *The Shire* y la incursión en *Old Forest* el cruce más importante. En este desplazamiento, ocurre la primera transgresión de Frodo y Sam de los límites conocidos:

It was dark and damp. At the far end it was closed by a gate of thick-set iron bars. Merry got down and unlocked the gate, and when they had all passed through he pushed it to again. It shut with a clang, and the lock clicked. The sound was ominous. 'There!' said Merry. 'You have left the Shire, and are now outside, and on the edge of the Old Forest' (Tolkien, 2008a: 144).

Para Tutta Kerti (2007), el cruce del primer umbral de Sam no ocurre en Hobbiton, sino en Cirith Ungol, donde, tras la aparente muerte de Frodo, debe continuar su viaje en solitario. Además, derrota a Shelob, la guardiana de la caverna, y se convierte en el siguiente portador del Anillo. Asimismo, Kerti distinguió que el primer cruce del umbral de Frodo había ocurrido de forma simbólica cuando Gandalf le da noticias de las leyendas del Anillo y abre ante él un mundo desconocido, aunque, posteriormente, Frodo entre en persona en ese mundo.

Una vez fuera de los límites, *Old Forest* se presenta como un mundo hostil y desconocido. Estos elementos se ven reforzados en la historia por las leyendas de la sociedad sobre el peligro de incursionar dentro de dicho bosque, pero también de las advertencias de Merry sobre lo que ya ha vivido allí:

'Are the stories about it true?' asked Pippin.

'I don't know what stories you mean,' Merry answered. 'If you mean the old bogey-stories Fatty's nurses used to tell him, about goblins and wolves and things of that sort, I should say no. At any rate I don't believe them. But the Forest is queer. Everything in it is very much more alive, more aware of what is going on, so to speak, than things are in the Shire. [...]

'Is it only the trees that are dangerous?' asked Pippin.

'There are various queer things living deep in the Forest, and on the far side,' said Merry, 'or at least I have heard so; but I have never seen any of them. [...]' (Tolkien, 2008a: 144-145).

Asimismo, aparece una serie de guardianes que advierten sobre los peligros de la salida. En primer lugar, están las normas de la sociedad hobbit que rechazan la idea de tener aventuras, salir o vivir experiencias fuera, las actividades relacionadas con el campo y las reuniones familiares; en segundo, hay advertencias más concretas sobre *Old Forest*, como la canción que recuerda Frodo, pero también las palabras de Bilbo, quien, después de dar largas caminatas, prevenía a Frodo sobre el camino que llevaba al bosque:

'It's a dangerous business, Frodo, going out of your door,' he used to say. 'You step into the Road, and if you don't keep your feet, there is no knowing where you might be swept off to. Do you realize that this is the very path that goes through Mirkwood, and that if you let it, it might take you to the Lonely Mountain or even further and to worse places?' (Tolkien, 2008a: 96-97).

Cabe resaltar que, las criaturas peligrosas, encarnadas por los Jinetes Negros, que deberían permanecer fuera, han cruzado los límites del hogar. De este modo, los hobbits se ven obligados a abandonar el mundo ordinario⁸. Sin embargo, también hay monstruos acechando en el exterior; cabe destacar a Old Willow-man que protege *Old Forest*, los aliados de las tierras de Mordor y los escenarios en general, que muchas veces cobran vida, y son monstruos en sí mismos.

En cuanto a Aragorn, el primer paso hacia lo desconocido se da en Rivendell, ya que creció allí y es el lugar donde comienza su aventura al unirse al portador del Anillo. Sin embargo, el cruce del primer umbral también puede situarse en el Valle de Morgul, cuando viaja a tierras desconocidas con el objetivo de capturar a Gollum, antes de llegar a Bree y encontrarse con Frodo, por órdenes de Gandalf (Álvarez Espinoza, 2007: 40; Kerti, 2007: 59). Por último, Gandalf cruzaría el primer umbral en su llegada a *Middle-earth* desde Valinor (Kerti, 2007: 80).

Por otro lado, vale la pena señalar que, en la obra de Tolkien, aunque inicialmente los guardianes, como Elrond, Gandalf y la Dama Galadriel, advierten sobre el peligro de seguir adelante, en contra de lo que proponía Campbell (1958), también incitan a la continuación del viaje, ya que la aventura ha pasado a ser una necesidad, más que un simple deseo de vivir aventuras.

El cruce del primer umbral se convierte en el paso definitivo para comenzar la aventura. En todos los casos, el héroe pasa de un mundo que le es familiar a otro que se presenta hostil, no solo por su naturaleza, sino también por las criaturas que los habitan. En el caso de los caballeros, por ejemplo, la aventura muchas veces se encuentra dentro y no fuera; en este caso, podríamos apuntar que sucede algo parecido en la obra de Tolkien. Aunque Frodo sale de *The Shire*, la mayoría de los peligros y monstruos se encuentran en espacios cerrados, como las montañas o los propios reinos.

Finalmente, la presencia de guardianes y advertencias también se mantiene en todos los casos. No obstante, casi siempre estos mismos incitan al héroe a que salga a la

⁸ Un paralelo de la salida de los hobbits de su hogar es Eneas huyendo de Troya. En ambos casos el enemigo entra al hogar y obliga al héroe a abandonarlo.

aventura y se enfrente al peligro, al contrario de lo que sostenía Campbell (1959), donde los guardianes impedían la salida de los límites. En el caso de Eneas y Frodo, el enfrentamiento es fomentado porque el objetivo, restaurar Troya o destruir el Anillo, es una necesidad de la comunidad; por otro lado, a los caballeros se les incita para buscar la fama.

3.1.5 El vientre de la ballena

En esta última fase de la partida el héroe atraviesa definitivamente el umbral que lo separa del mundo ordinario. La entrada en el mundo sobrenatural supone una transformación, por tanto, esta faceta simboliza una especie de muerte y renacimiento mediante la que el héroe queda aislado del mundo ordinario, de la familia e, incluso, en muchas ocasiones, debe abandonar su identidad anterior. No es necesariamente un estado físico, sino un estado mental con el que el héroe se prepara para afrontar la aventura con una fuerza interior de la que nunca había hecho uso. Para Joseph Campbell, este paso se simboliza a través de la imagen del vientre de la ballena; el héroe es engullido por la ballena, que representa de forma metafórica el mundo de la aventura,:

The idea that the passage of the magical threshold is a transit into a sphere of rebirth is symbolized in the worldwide womb image of the belly of the whale. The hero, instead of conquering or conciliating the power of the threshold, is swallowed into the unknown, and would appear to have died (Campbell, 2004: 83).

En la épica podemos analizar dos momentos de este paso desde el mundo ordinario al mundo de la aventura. En primer lugar, aunque sabemos que Odiseo partió de Ítaca a la guerra, puesto que esta última es su normalidad cuando empieza el relato, entendemos su partida de Troya como el momento en que se adentra en el mundo de la aventura. En segundo lugar, Eneas, al zarpar de Troya, constituye otro ejemplo.

En cuanto a la *Odisea*, el viaje por mar por sí mismo significa una muerte más que probable; todos los compañeros mueren durante el trayecto, y solo Odiseo, por designio de los dioses, regresa a casa. Inclusive, sus familiares en Ítaca, aunque guardan esperanzas de que regrese, son conscientes de que a podido morir sin encontrar el día del regreso (Aguirre Castro, 1999). El viaje también presenta otro tipo de muerte simbólica: el olvido. Todos los sitios en los que puede detenerse a descansar representan una amenaza de olvido; la isla de los lotófagos es un buen ejemplo de este miedo a olvidar y ser olvidado.

Más aún, el encuentro con el Cíclope reafirma este estado de muerte momentánea cuando Odiseo se llama a sí mismo ‘nadie’, perdiendo su identidad e imposibilitado de ser reconocido:

Οὔτις ἐμοί γ' ὄνομα: Οὔτιν δέ με κικλήσκουσι
μήτηρ ἠδὲ πατήρ ἠδ' ἄλλοι πάντες ἐταῖροι.

Cíclope, ¿me preguntas mi ilustre nombre? Pues voy a decírtelo. Mi nombre es Nadie. Nadie me llaman siempre mi madre, mi padre y todos mis camaradas (*Od.* IX, 366-367).

De igual manera, el encuentro con el Cíclope representa de forma explícita la amenaza del mundo de la aventura que desea engullir al héroe, como explicaba Joseph Campbell. Polifemo afirma que a “Nadie” se lo comerá el último después de sus compañeros (*Od.* IX, 369-370). De hecho, cada lugar que visita parece dispuesto a devorarlo de forma simbólica e impedirle el regreso: Circe, Calipso, la isla de los Feacios, etc. Será la astucia Odiseo la que le sirva como una herramienta para escapar.

Por otro lado, Eneas comienza su viaje tras huir de Troya. Aunque en un principio se niega por deseos de defender la patria, pero también por ciertos impedimentos — Anquises, su padre, no desea dejar Troya, Creúsa desaparece —, debe abandonar Troya, iniciar el viaje, y adentrarse en el mundo de la aventura. Sin embargo, lleva consigo los elementos que recuerdan a su patria —su padre, su hijo, el pueblo y los penates troyanos —, en busca de un destino incierto (Malpere, 2018: 2, 6). Troya ha sido destruida, el pueblo se dispersa y un grupo encabezado por Eneas deben llegar al Lacio para fundar una nueva ciudad, lo que podría ser considerado como una muerte simbólica, no solo del héroe, sino también de su ciudad (Casanueva Reyes, 2011: 34). Asimismo, como a Odiseo, el paso de Eneas por ciertos lugares hasta llegar a su destino intentan mantenerlo dentro de esta ‘muerte’, como el deseo de este por permanecer en Cartago. No obstante, el viaje en sí propone un renacimiento, porque Eneas debe restaurar y fundar de nuevo una ciudad; en este caso, se ve perfectamente la muerte simbólica en la caída de Troya, pero el renacer, en su llegada al lacio y la reconstrucción de la ciudad (Fryre, 1991: 423).

Dentro del ciclo artúrico, este momento se identifica cuando el caballero abandona el refugio del castillo para emprender su aventura. El episodio más significativo en este sentido es el de Lanzarote y la carreta, en el que el héroe permanece en una especie de “muerte aparente” desde que inicia la aventura hasta alcanzar su objetivo,

experimentando un renacimiento al final. Este episodio se encuentra tanto en la versión en prosa como en la obra de Chrétien de Troyes, *El caballero de la carreta*.

Tras el secuestro de la reina Ginebra, varios caballeros salen en su búsqueda. No obstante, nadie sabe noticias de ella salvo un enano, que está dispuesto a dar la información pero a cambio exige que el beneficiario suba a una carreta, símbolo de deshonor entre los caballeros. Algunos, como Galván se niegan, pero Lanzarote acepta. Según María José Molinero Cascante (2001-2002), el hecho de aceptar, dejando atrás a su caballo y sus armas, representa el momento en el que el héroe abandona y rompe lazos con el mundo ordinario para adentrarse en uno totalmente nuevo.

La imagen que sigue a continuación guarda una notable similitud con la metáfora propuesta por Campbell: el bosque ‘traga’ al caballero, donde, subido en la carreta, pierde el honor y entra en una muerte simbólica, pues no se le reconoce como caballero, sino que comienza una aventura donde Lanzarote encarna la antítesis de la caballería; se deja llevar por Amor en lugar de Razón siguiendo el impulso del amante cortés, pero, además, sigue el camino sin armas ni caballo y habiendo perdido el honor. Para María José Molinero Cascante (2002), incluso la carreta representa en cierta manera un ataúd, pues está hecha de madera y mantiene apresado al caballero sin posibilidad de bajarse. Más allá, tras el viaje en carreta, gracias a un engaño de Meleagante, Lanzarote queda encerrado en una torre, como si hubiese sido ‘sepultado’ después de un cortejo funerario; justo después, corre el rumor de que Lanzarote ha muerto, reforzando la idea del caballero que ha desaparecido para el mundo ordinario. Cabe señalar también, como hemos explicado en apartados anteriores, que el reino de Meleagante se ha interpretado también como el Otro Mundo, por lo que la idea de la muerte está siempre presente.

Finalmente, también se da el tópico de «la falsa muerte», donde uno de los protagonistas, generalmente la dama, se hace pasar por muerta frente a todos para poder huir con el caballero. Es el caso, por ejemplo, de *Tristán e Iseut*, o el del *Cligés* de Chrétien de Troyes (Aguilar Montero, 2014: 49). Por último, la desaparición en el bosque, como el caso de Yvain, también supone una muerte simbólica para el caballero, que deja el mundo ordinario para enfrentarse a lo desconocido (Urrea Brevis, 2022: 13).

En el caso de *The Lord of the Rings*, para los hobbits, la mera idea de salir de los límites de Hobbinton simboliza el distanciamiento del mundo ordinario. Para Gandalf, la vida mortal que lleva en *Middle-earth* es, a ojos de los Valar, este alejamiento, mientras que, para Aragorn, haber desaparecido y no haber heredado el trono lo mantiene fuera de su mundo ordinario.

Si bien es cierto que los Hobbits marcan su límite saliendo del hogar, me gustaría señalar un episodio mucho más significativo, que encaja perfectamente con la muerte simbólica que debe sufrir el héroe en esta etapa y que implica un verdadero cambio: el enfrentamiento con Shelob. La picadura de esta araña monstruosa provoca en Frodo una muerte aparente, al menos, así lo vemos a través de los ojos de Sam:

Sam was left alone. Wearily, as the evening of the Nameless Land fell upon the place of battle, he crawled back to his master.

‘Master, dear master,’ he said, but Frodo did not speak. As he had run forward, eager, rejoicing to be free, Shelob with hideous speed had come behind and with one swift stroke had stung him in the neck. He lay now pale, and heard no voice, and did not move (Tolkien, 2008b: 955).

Según Anna Smoll (2013), la picadura de Shelob provoca una desintegración gradual del héroe, pero también le permite renacer. La araña, que representa a la madre monstruosa, es el obstáculo que el héroe debe superar para poder alcanzar su individualidad (Brown, 2024: 1). La imagen de Shelob, incluso, se presenta como una madre, y puede vincularse a la imagen del ‘vientre de la ballena’ de la que habla Campbell a través de su representación: “[...] and behind her short stalk-like neck was her huge swollen body, a vast bloated bag, swaying and sagging between her legs” (Tolkien, 2008b: 949).

La araña, que amenaza con consumirlos, porque su fin último es engullir al héroe para alimentarse, lo obliga a atravesar una muerte aparente que impulsa el último tramo para destruir el Anillo (Smoll, 2013: 63). Además de esto, aunque es Frodo quien sufre la picadura, es también este el punto de inflexión para que Sam se convierta en el siguiente portador del Anillo, por lo que también obliga a transformar al compañero en héroe. Asimismo, cabe señalar que estos acontecimientos se producen dentro de la torre de Cirith Ungol, construcción que nos recuerda al sepulcro metafórico de Lanzarote en *El caballero de la carreta*.

Otro episodio que es importante añadir es el enfrentamiento con el Balrog, que provoca la muerte de Gandalf —solo Lady Galadriel, Treebeard y Gwaihir parecen darse cuenta de que solo es un estado pasajero—, y que produce, al igual que Shelob, un cambio significativo para todos: la conversión de Gandalf el Gris en Gandalf el Blanco, pero también obliga a Aragorn a convertirse en líder de la Compañía del Anillo. Ambas criaturas, Shelob y Balrog, de hecho, tienen un poder de destrucción, pero también marcan el renacimiento del héroe:

The Balrog is a survivor from the Silmarillion and the legends of the First Age. So is Shelob. The Balrogs, of whom the whips were the chief weapons, were primeval spirits of destroying fire, chief servants of the primeval Dark Power of the First Age (Tolkien, 1981: 180).

Aragorn no protagoniza ningún enfrentamiento; no obstante, el hecho de haber crecido fuera de los límites de las tierras de los hombres junto a los elfos, podríamos considerarlo como una muerte simbólica, al menos a los ojos de la raza de los hombres; este espacio le permite crecer, madurar, pero también aceptar su destino y regresar a su reino convertido en rey.

El vientre de la ballena se constituye como una fase importante del héroe. En esta fase, el héroe abandona por fin el mundo ordinario y se adentra en un mundo desconocido, ya sea por mar, como Odiseo y Eneas o en algún territorio vinculado a la naturaleza salvaje, como el bosque en el caso de los caballeros. En la obra de Tolkien, puesto que los límites fuera del hogar ya suponen este mundo sobrenatural, se añaden criaturas monstruosas que funcionan como una herramienta para hacer desaparecer al héroe e impulsar su evolución psicológica, como en el caso del Balrog con Gandalf y Shelob con Frodo y Sam. En todos los casos, aunque se corre la voz de la muerte del héroe, siempre es una muerte aparente e implica una transformación necesaria para superar los obstáculos que está a punto de enfrentar.

3.2 LA INICIACIÓN

Una vez traspasado el umbral del mundo ordinario, el héroe se sumerge en un mundo desconocido. En esta nueva etapa se presenta el camino de las pruebas donde se pondrá a prueba de valía y todas las habilidades por las que ha sido conocido hasta el

momento. Asimismo, aparece la figura femenina, tanto como una entidad superior, la diosa, pero también como una prueba más para evaluar sus capacidades heroicas. Tras superar las pruebas, el héroe ha de reconciliarse con su destino, alcanzar la iluminación y la experiencia necesaria para, finalmente, recibir la recompensa por su esfuerzo.

3.2.1 El camino de las pruebas.

Cuando el héroe abandona el mundo familiar, comienza su travesía hacia la aventura. En esta fase inicial de su viaje, se enfrenta a una serie de pruebas y desafíos de los que debe salir victorioso para poder cumplir con su objetivo. Destacan como pruebas en esta fase el viaje al inframundo, del que hemos hablado previamente como un elemento fundamental de la biografía heroica, así como desafíos que jamás habían sido superados por nadie. Dentro de esta etapa, vuelven a presentarse los ayudantes sobrenaturales como fuerzas interesadas en que el héroe cumpla su objetivo; aquí el héroe utiliza los amuletos y hace uso de los consejos que los ayudantes le han proporcionado previamente. Para Joseph Campbell es el inicio que da paso a todo lo demás:

The original departure into the land of trials represented only the beginning of the long and really perilous path of initiator) conquests and moments of illumination. Dragons have now to be slain and surprising barriers passed—again, again, and again. Meanwhile there will be a multitude of preliminary victories, unretainable ecstasies, and momentary glimpses of the wonderful land (Campbell, 2004: 100).

Dentro del ámbito de la épica, la *Odisea* ofrece un viaje por una amplia geografía que articula una variada serie de aventuras y pruebas de diversa índole. Por su parte, la *Eneida* presenta en su primera mitad un recorrido similar, centrado en el periplo de Eneas, mientras que en la segunda parte adopta un tono más cercano al de la *Iliada*, con un enfoque en los enfrentamientos bélicos y las pruebas ligadas a la guerra. En este análisis, nos centraremos en la *Odisea*, dado que sus episodios representan de forma más explícita y desarrollada el modelo de aventura heroica.

En primer lugar, el viaje por mar es un escenario impredecible. Para Dean A. Miller (2000) es un territorio gobernado por fuerzas inhumanas y extrañas que dan lugar a adversidades a las que los hombres, difícilmente, pueden hacer frente. De este modo, el viaje de Odiseo se ve atormentado por la ira de Poseidón, dios del mar. Este representa la fuerza natural de dicho escenario, pero también la justicia divina, pues actúa en respuesta

a lo sucedido con su hijo Polifemo (Lidov, 1977: 228-229). Otros autores perciben las acciones de Poseidón como un intento de venganza (Segal, 1992: 509). No obstante, el mar también es hábitat de otro tipo de seres que suponen un peligro para los navegantes. En la *Odisea* encontramos las sirenas:

Σειρήνας μὲν πρῶτον ἀφίξεαι, αἶ ῥά τε πάντα ἀνθρώπους θέλγουσιν, ὅτις σφραεα εἰσαφίκηται.	40
ὅς τις αἰδρεῖη πελάση καὶ φθόγγον ἀκούση Σειρήνων, τῷ δ' οὐ τι γυνὴ καὶ νήπια τέκνα οἴκαδε νοστήσαντι παρίσταται οὐδὲ γάννυται, ἀλλὰ τε Σειρήνες λιγυρῆ θέλγουσιν ἀοιδῆ ἦμεναι ἐν λειμῶνι, πολὺς δ' ἀμφ' ὀστεόφιν θίς	45
ἀνδρῶν πυθομένων, περὶ δὲ ῥίνοι μινύθουσι.	

En primer lugar, llegarás junto a las Sirenas, las que hechizan a todos los humanos que se aproximan a ellas. Cualquiera que en su ignorancia se les acerca y escucha la voz de las Sirenas, a ése no le abrazarán de nuevo su mujer ni sus hijos contentos de su regreso a casa. Allí las Sirenas lo hechizan con su canto fascinante, situadas en una pradera. En torno a ellas amarillea un enorme montón de huesos y renegridos pellejos humanos putrefactos (*Od.* XII, 39-46).

El mar también es el hogar de Escila y Caribdis. La primera, una temible criatura con doce patas y seis cabezas, que devoraba a cualquier hombre que se acercara demasiado. La segunda, producía un remolino voraz que tres veces al día tragaba enormes cantidades de agua, arrastrando todo a su paso, antes de devolverlas con fuerza agitando el mar (*Od.* XII, 74-110).

Bárbara Álvarez Rodríguez (2019) señala que la travesía marítima empuja a la tripulación a encontrar otros escenarios peligrosos, casi siempre, ubicados en cuevas, parajes salvajes o en los confines del mundo conocido. En estos entornos habitan otro tipo de seres que difieren de los modelos, valores y moral de la sociedad civilizada. Dichas comunidades, presentan rasgos humanos, pero siempre se diferencian de estos en alguna característica física o de comportamiento. Por ejemplo, los lestrigones son antropófagos y no conocen la agricultura, además, tienen forma antropomórfica, pero son exageradamente grandes:

αὐτὰρ ὁ τεῦχε βοῆν διὰ ἄστεος: οἱ δ' αἰόντες φοίτων ἴφθιμοι λαιστρυγόνες ἄλλοθεν ἄλλος, μυρῖοι, οὐκ ἄνδρεςσιν ἐοικότες, ἀλλὰ Γίγασιν.	120
---	-----

desobediencia, conduce a Odiseo y los suyos a la isla de los Lestrigones (Lidov, 1977: 130). En el caso de Helios y su ganado sagrado, el castigo es una respuesta a la insensatez de los hombres (Segal, 1992: 508). Por otro lado, el enfrentamiento contra los pretendientes y la prueba del arco estarían vinculados a una forma de demostrar la valía del héroe frente a sus enemigos y su esposa, además de restituir la autoridad entre los suyos (Morales Haley, 2019: 31).

Los caballeros también se enfrentan a todo tipo de pruebas, generalmente en el proceso de búsqueda de un objeto o una persona. Estas pueden desarrollarse dentro de espacios ya conocidos como el castillo, donde se presentan desafíos internos, intentos de apropiarse de objetos maravillosos o la liberación de dicho espacio y sus habitantes. La aventura también puede llevarlos a emprender un viaje hacia lo desconocido. En este segundo caso, el caballero debe salir en busca de alguien, con frecuencia una dama que ha sido secuestrada, o de algo, a menudo un objeto sagrado o mágico, como el grial. Así, el espacio no solo delimita el escenario de la acción, sino que configura el tipo de prueba a la que el héroe debe enfrentarse.

Jesús Duce García (2005) señala que el castillo se ha configurado como un medio favorable para la aventura. En el castillo, se presentan pruebas como torneos o batallas donde el caballero ha de luchar hasta las últimas consecuencias en defensa de su honor o el de una dama. En sus alrededores se favorece la guerra, donde la proeza de algún caballero lleva la victoria a su señor. Asimismo, el castillo puede presentarse como un lugar encantado donde se encuentran monstruos, pero también pruebas maravillosas que pueden llevar a la muerte al caballero. Así, por ejemplo, Lanzarote, sobrevive al lecho maravilloso:

En la lance un pannon avoit
Qui estoit toz de feu espris;
El cobertor est li feus pris
Et es dras et el lit a masse.
Et li fers de la lance pase
Au chevalier lez le costé
Si qu'il li a del cuir osté
Un po, mes n'est mie blenciez.
El li chevaliers s'est dreciez,
S'estaint le feu et prant la lance,
En mi la sale la balance,
Ne por ce son lit ne guerpi,

Einz se recoucha et dormi
Tot autresi seüremant
Com il ot fet premieremant.

A media noche del entablado del techo surgió una lanza, como un rayo, de punta de hierro y lanzóse a ensartar al caballero, a través de sus costados, al cobertor y las blancas sábanas, al lecho donde yacía. La lanza llevaba un pendón que era una pura llama. En el cobertor prendió el fuego, y en las sábanas y en la cama de lleno. Y el hierro de la lanza pasa al lado del caballero, tan cerca que le ha rasgado un poco la piel, pero no le ha herido apenas. Entonces el caballero se ha levantado; apaga el fuego y empuña la lanza y la arroja en medio de la sala. No abandona por tal incidente su lecho, sino que se vuelve a acostar y a dormir con tanta seguridad como antes (Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le chevalier de la charrett*, vv. 520-534).

El Asiento Peligroso es otra de las pruebas más conocidas que se da dentro del castillo. Dicho objeto lleva esperando ocupante durante años, sin que nadie pueda sobrevivir a sentarse en él. La victoria sobre este desafío solo está destinada a un caballero, Galaz, el único que puede ocuparlo sin morir (Ibañez Palomo, 2016:42). Su nombre, el día que es armado caballero, aparece en la inscripción donde antes se anunciaba la prueba:

Et il le moinne tout droit au Siege Perilleus delez cou Lancelot se seoit, et souzlieve le drap de soie que cil i avoient mis; si troeve les letres qui dient: CI EST LI SIEGES GALAAD (*La queste del Saint Graal*: 8).

Y así lo hizo. El anciano lo lleva derecho al Asiento Peligroso, ante el que está sentado Lanzarote; levanta el velo de seda que habían puesto antes, encontrándose con las letras que dicen: «Este es el asiento de Galaz».

En otras versiones, es Perceval quien se sienta, pero su acción provoca el inicio de la búsqueda del grial (Lendo, 1993: 33). El castillo, por supuesto, también es el espacio donde aparece este objeto maravilloso. Se presenta por primera vez en el castillo del Rey Pescador en la versión de Chrétien de Troyes, a partir de la cual se desarrolla la búsqueda de la anónima *vulgata artúrica*. El grial se manifiesta por segunda vez en el castillo del rey Arturo, lo que inicia la decisión colectiva de emprender su búsqueda definitiva.

Por lo general, la enfermedad del Rey Pescador, la tierra devastada del reino y la aparición del grial se encuentran estrechamente vinculadas (Lendo, 1993: 32). Solo encontrando esté último, se lograría la sanación y la restauración de los dos primeros. Tal como apunta Tomás Ibañez Palomo (2016), al igual que con las pruebas anteriores, la búsqueda del grial también queda circunscrita a tres caballeros: Perceval, Boors y Galaz,

siendo este último, el único capaz de contemplarlo, restaurando así las tierras del Rico Rey Pescador.

Otro de los lugares frecuentes de la aventura caballeresca es el Bosque Peligroso. Dean A. Miller (2000) lo concibe como un espacio dinámico, propicio por ello para la aventura, cuya profundidad y amplitud permiten la aparición de elementos inesperados o misteriosos. También, suele ser elegido por el caballero para infligirse castigos y, por tanto, marginarse de la sociedad (Sales Dasí, 2004: 135). En este caso, cabe anotar el caso de Yvain quien, tras haber fallado en su compromiso amoroso con su dama, se adentra en el bosque afectado por una locura, pero allí mismo doma un león que se convertirá en su compañero hasta que restaura su estatus:

Et il va tant que il fu loing
Des tantes et des paveillons.
Lors se li monte uns torbeillons
El chief, si grant que il forsane;
Si se dessire et se depane
Et fuit par chans et par arees,
Et lessa ses genz esgarees
Qui se mervoillent ou puet estre:
Querant le vont destre et semestre
Par les ostex as chevaliers,
Et par haies et par vergiers;
Sel quierent la ou il n'est pas.

Mi señor Yvain anduvo errante hasta alejarse de las tiendas y de los pabellones. Entonces se le subió a la cabeza un vértigo tan grande que perdió el juicio; rompe y destroza las vestiduras y huye por los campos y cultivos dejando abandonada a su gente que se preguntan dónde puede estar (Chrétien de Troyes, *Yvain ou le chevalier au lion*, vv. 2804-2015).

Otras aventuras son más comunes y de resoluciones rápidas: entablar batallas en defensa del honor del propio caballero o de la dama, rescatar alguna dama de un secuestro, adentrarse en castillos con el fin de reestablecer el orden, luchas contra bestias, entre otros.

En la obra de Tolkien, al igual que en la épica y en la novela de caballería, el espacio desconocido se convierte en el medio propicio para a las pruebas. Del mismo modo, existen objetos mágicos ligados a ciertos personajes que se enfrentan a retos que solo pueden superarse a través de la intervención de estos. Por lo general, las pruebas a las que se enfrentan los personajes están íntimamente ligadas a su destino. Aunque la

destrucción del Anillo y la salvación de *Middle-earth* constituyen el objetivo común, el recorrido hacia esa meta se convierte en una senda de crecimiento individual. Cada personaje se enfrenta a desafíos específicos, que no solo contribuyen al cumplimiento de la misión colectiva, sino que también propician un proceso de transformación interior. Estas pruebas actúan como catalizadores de la evolución personal, revelando las virtudes, debilidades y, en última instancia, forjando la identidad de cada personaje.

Raymundo Portillo y Rixio Portillo (2015) consideran el camino de Frodo como una lucha moral y física. Por un lado, Frodo se enfrenta a una profunda lucha interior, en la que debe resistirse al influjo del Anillo y renunciar a su uso. Constantemente el Anillo se presenta como una tentación de poder, cuyo dominio sobre el portador aumenta en proporción a su codicia. Elizabeth Arthur (1993) señala que al hacer una comparación entre los hobbits que han sido portadores del Anillo, vemos como estos han soportado de distintas maneras su uso, dependiendo de cómo lo obtuvieron, pero también de sus intenciones. Así, aunque tanto Bilbo como Frodo, Sam y Gollum son portadores del Anillo, este los afecta de manera diferente. La misericordia representa la prueba espiritual más profunda a la que Frodo debe enfrentarse, y su capacidad para superarla es lo que le otorga la victoria. Al menos, así lo predice Gandalf:

‘Pity? It was Pity that stayed his hand. Pity, and Mercy: not to strike without need. And he has been well rewarded, Frodo. Be sure that he took so little hurt from the evil, and escaped in the end, because he began his ownership of the Ring so. With Pity’ (Tolkien, 2008a: 78).

Actitudes como la misericordia hacia otros, ejemplificada en su trato con Gollum, representan auténticas victorias frente al poder egoísta que el Anillo encarna. Sin embargo, aunque la misericordia es una prueba espiritual, el Anillo también los somete a desafíos físicos. Gollum es el ejemplo de las consecuencias de mantener el objeto en su poder por tanto tiempo; en su uso hay un desgaste del cuerpo, pero también una fragmentación mental. Estos efectos se manifiestan en menor grado en Frodo, siendo Gollum una advertencia de lo que podría sucederle (Arthur, 1993: 20). Asimismo, el desplazamiento de un lugar a otro implica superar, en casi todos los casos, la travesía de un territorio hostil; Mordor mismo sirve como ejemplo de este tipo de territorios.

El recorrido de Aragorn está dirigido hacia su transformación en monarca. Las pruebas que se le presentan están relacionadas con la revelación de su identidad como legítimo heredero, pero también procuran forjar su carácter como líder. Entre estas pruebas de reconocimiento está la invocación al ejército de los muertos y su poder curativo, de las que ya hemos hablado anteriormente (Gordon, 1967: 7). Una de las pruebas más relevantes y destinada a concluirse con la aparición de Aragorn es la restauración de la espada rota (Robertson, 2008: 327-328). Esta había sido guardada por los herederos de Isildur y solo ante la inminente batalla contra la oscuridad sería restaurada de nuevo para que la usara uno de sus descendientes:

The sword of Elendil was forged anew by Wlvisish smiths, and on its Blade was traced a device of seven stars set between the crescent Moon and the rayed Sun, and about them was written many runes; for Aragorn son of Arathorn was going to war upon the marches of Mordor (Tolkien, 2008a: 360).

Por el contrario, la muerte de Gandalf juega un papel crucial en la consolidación del carácter de Aragorn como soberano. Según Paul H. Kocher (1972), la desaparición del mago permite que Aragorn, quien hasta ese momento había desempeñado el papel de aliado, asuma el liderazgo de la Comunidad del Anillo, siendo ahora visto como el líder y guía en la travesía:

The fires went out, and blank darkness fell. The Company stood rooted with horror staring into the pit. Even as Aragorn and Boromir came flying back, the rest of the bridge cracked and fell. With a cry Aragorn roused them. 'Come! I will lead you now!' he called. 'We must obey his last command. Follow me!' (Tolkien, 2008a: 431).

Además, este nuevo papel lo lleva a tener que tomar decisiones críticas en beneficio de sus compañeros. Este proceso de transición de compañero a líder se manifiesta cuando Frodo huye, y Aragorn se ve obligado a encargarse de los funerales de Boromir, del rescate de Merry y Pippin, y de cumplir con su responsabilidad de proteger a su pueblo (Robertson, 2008: 328). En estos momentos, prioriza la salvación sus compañeros y de su pueblo, tal como se espera de un rey, por encima de otras misiones, siguiendo su llamada más personal que lo dirige a reclamar el trono de Gondor, su destino (Kocher, 1972: 143). Asimismo, lo vemos enfrentarse al enemigo en otras ocasiones, como la batalla de los Campos de Pelennor, que refuerza su dimensión de guerrero y protector (Robertson, 2008: 338).

En lo que respecta a Gandalf, su prueba más importante tiene lugar en el puente de Khazad-dûm. Su muerte en las minas de Moria actúa como un medio para darle una salida necesaria al personaje, ya que Aragorn debe tomar el mando de la Comunidad. Sin embargo, esta salida no es fortuita, sino que se presenta de manera heroica. La muerte de Gandalf se produce en un enfrentamiento contra el Balrog, una criatura de fuerzas tan poderosas como las suyas⁹. Esta contienda se desarrolla en igualdad de condiciones, lo que implica también un desafío de índole física. No obstante, se trata también de una prueba moral, porque exige un sacrificio, su vida, a cambio de la salvación de los suyos, por lo que queda en evidencia el valor de la lealtad y el amor (Abbot, 1989: 24-26). Por otro lado, Alexander M. Bruce (2007) apunta que el Balrog proporciona un cambio de enfoque, los sucesos en el puente pasan de ser una huida a una confrontación, así como una batalla entre el bien, encarnada por el mago, y el mal, encarnada por el Balrog.

Por último, Sam también arrostra una serie de retos tanto físicos, como morales. En primer lugar, al igual que Frodo, debe soportar las inclemencias del viaje. Además, su batalla con Shelob lo desplaza del lugar de un escudero al del propio héroe; no solo termina con la vida del monstruo, sino que, con la salida de Frodo de escena, debe hacerse cargo del Anillo y soportar también las tentaciones de poder de este (Abbot, 1989: 43-45). Para Wojcik (1967), Sam encarna dos motivos morales esenciales en la obra: la amistad y la fidelidad; haber tomado el Anillo y decidir terminar la misión de Frodo, demuestran ambas cosas. A su vez, aprende de su señor la misericordia, haciendo uso de ella finalmente con Gollum. Todo ello contribuye a superar las tentaciones del Anillo, del que puede librarse sin ninguna dificultad.

Tanto en los textos épicos como en la narrativa caballerescas y en la obra de Tolkien, los espacios desconocidos se convierten en lugares propicios para la prueba heroica. En la épica, el mar suele ser el escenario que favorece la aventura, así lo vemos en toda la *Odisea* y parte de la *Eneida*, si bien en la *Iliada* es el campo de batalla donde se producen las pruebas, el mar también contribuye en el desarrollo de estas, pues es el

⁹ Según la mitología de Tolkien, el Balrog fue en su momento un maiar, pero al abandonar a los Valar y someterse a las órdenes de Melkor, se convierte en una especie de 'ángel caído'; por ellos, aunque ahora forma parte de los enemigos, sus poderes están en igualdad de condiciones con los de Gandalf.

medio de llegada, pero también de huida de los guerreros. En el caso de la narrativa caballerescas, el mar es sustituido por los viajes a través de los bosques, aunque las batallas se siguen librando a las afueras de los castillos, como en la *Iliada*. Tolkien se inclina por un recorrido por tierra, incluso, hay una especie de gusto por incursionar dentro de las mismas, como en Moria y Mordor. Asimismo, las afueras de los castillos también tienden a usarse como campos de batalla, como lo vemos en torno a las murallas de Mordor, en Rohan y en Minas Tirith.

A diferencia de la épica, donde el héroe busca llegar a un lugar en concreto, la travesía en la narrativa caballerescas está alentada por la búsqueda de un objeto o persona; Tolkien toma esta misma motivación, pero en su caso, el objeto debe destruirse. Por su parte, existe la búsqueda de personas, como Aragorn y el rescate de Merry y Pippin.

Además de lo anterior, en la obra de Tolkien, las pruebas no solo son un reto físico, sino que también se trata de una evolución moral. Al contrario que los caballeros, que debían haber culminado su pureza espiritual para poder alcanzar el objeto, como el grial, o ser ya conocidos como los mejores del mundo para poder acceder a un tipo de aventura, como el rescate de alguna dama, esta posición la alcanzan los personajes de Tolkien a través de la misma travesía e, incluso, no se espera que sean perfectos en su actuación, sino capaces de resistir hasta lograr el objetivo propuesto, sin que sea necesaria ningún tipo de perfección moral ni física.

3.2.2 Encuentro con la diosa y mujer como tentación

El encuentro con la diosa en los relatos heroicos suele representar un momento clave de transformación interior. La diosa se convierte en símbolo de perfección, sabiduría o amor que impulsa al protagonista a avanzar en su desarrollo emocional y espiritual. Su aparición marca un punto de inflexión y, en este encuentro, el héroe experimenta una forma de revelación o plenitud que lo orienta hacia la madurez o la realización de su destino: “The meeting with the goddess (who is incarnate in every woman) is the final test of the talent of the hero to win the boon of love (charity: amor fati), which is life itself enjoyed as the encasement of eternity” (Campbell, 2004: 109). En oposición a esta figura benevolente, el héroe ha de encontrarse con otra figura

femenina que, en lugar de ayudarlo en su progreso, se presenta como una tentación para que desista de continuar el camino:

The mystical marriage with the queen goddess of the world represents the hero's total mastery of life; for the woman is life, the hero its knower and master. And the testings of the hero, which were preliminary to his ultimate experience and deed, were symbolical of those crises of realization by means of which his consciousness came to be amplified and made capable of enduring the full possession of the mother-destroyer, his inevitable bride (Campbell, 2004: 111).

En esta nueva etapa, el héroe se ve confrontado por la seducción de los placeres terrenales, vinculados al deseo y al poder. La posibilidad de abandonar la misión se hace presente, y superarla exige firmeza y voluntad.

En la *Odisea*, de los encuentros con la diosa, cabe destacar el episodio de Calipso y las apariciones de Atenea. En la isla de Ogiqia, Odiseo se encuentra con la diosa Calipso, que encarna también la mujer como tentación. Ya en Ítaca, Odiseo se ve favorecido por Atenea, quien encarna la figura de una diosa guía y benevolente. Por su parte, en la *Eneida*, Venus —madre de Eneas— cumple un papel similar al de guía y protectora, interviniendo en momentos clave para asegurar el cumplimiento del destino de su hijo.

Para Odiseo, Atenea no solo interviene en los momentos decisivos de su viaje, sino que también desempeña un papel fundamental como guía y consejera, acompañándolo en su proceso de retorno (López Saco, 2024: 512). Además de estos atributos, Ailen Magalí Leguizamón (2023) señala el encuentro con la diosa como un momento decisivo para la liberación del héroe a partir del cual deja atrás las peripecias en el océano para reclamar su legítimo lugar en Ítaca. Odiseo, que hasta entonces había recurrido al disfraz incluso en presencia de Atenea, queda al descubierto en presencia de la diosa; esta impide que el engaño siga su curso, develando ella misma la identidad del héroe. No obstante, más allá de este reconocimiento, la interacción entre ambos revela una profunda afinidad: comparten no solo el gusto por el uso estratégico del engaño, sino también una inteligencia marcada por la astucia:

ὥς φάτο, μείδησεν δὲ θεὰ γλαυκῶπις Ἀθήνη,
χειρὶ τέ μιν κατέρεξε: δέμας δ' ἦϊκτο γυναικί
καλῆ τε μεγάλῃ τε καὶ ἀγλαὰ ἔργα ἰδυίῃ:
καὶ μιν φωνήσασ' ἔπεα πτερόεντα προσηύδα: 290
ἄκερδαλέος κ' εἶη καὶ ἐπίκλοπος ὃς σε παρέλθοι
ἐν πάντεσσι δόλοισι, καὶ εἰ θεὸς ἀντιάσειε.

σκέτλιε, ποικιλομήτα, δόλων ἄτ', οὐκ ἄρ' ἔμελλες,
 οὐδ' ἐν σῆ περ ἐὼν γαίη, λήξειν ἀπατάων
 μύθων τε κλοπίων, οἳ τοι πεδόθεν φίλοι εἰσίν. 295
 ἀλλ' ἄγε, μηκέτι ταῦτα λεγόμεθα, εἰδότες ἄμφω
 κέρδε', ἐπεὶ σὺ μὲν ἔσσι βροτῶν ὄχ' ἄριστος ἀπάντων
 βουλῆ καὶ μύθοισιν, ἐγὼ δ' ἐν πᾶσι θεοῖσι
 μήτι τε κλέομαι καὶ κέρδειςιν: οὐδὲ σύ γ' ἔγνωσ
 Παλλάδ' Ἀθηναίην, κούρην Διός, ἧ τέ τοι αἰεὶ 300
 ἐν πάντεσσι πόνοισι παρίσταμαι ἠδὲ φυλάσσω,
 καὶ δέ σε Φαιήκεσσι φίλον πάντεσσιν ἔθηκα,

Así dijo, y sonrió la divina Atenea de ojos glaucos, lo acarició con su mano. En su figura se parecía a una mujer hermosa y alta, experta en delicadas tareas. Y, hablándole, le decía estas palabras aladas:

«¡Taimado y trapacero sería quien te aventajara en cualquier tipo de engaños, incluso si fuera un dios quien rivalizara contigo! ¡Temerario, embaucador, maestro en enredos! ¿Es que ni siquiera estando en tu patria podrías prescindir de los embustes y las palabras de engaño que te son tan gratas? Pero, ea, dejémoslo, que ambos sabemos mucho de trucos. Porque tú eres con mucho el mejor de todos los humanos en ingenio y palabras, y yo entre todos los dioses tengo fama por mi astucia y mis mañas. Ni siquiera tú has reconocido a Palas Atenea, la hija de Zeus, que de continuo estoy a tu lado en todos tus trabajos y te protejo, y te hice grato a todos los feacios (*Od.* XIII, 287-302).

En la *Eneida*, Venus encarna la figura de una madre romana. Según Patricia Zapata (2022), la diosa aparece en los momentos más decisivos del héroe. Por un lado, se presenta como una figura protectora que favorece a Eneas proporcionando herramientas para que pueda hacer frente a los desafíos, como en el caso de la armadura que encarga a Vulcano. Por otro, se presenta como una figura pragmática que no solo aporta inteligencia y astucia, sino que también impulsa activamente la conquista del poder político, en este caso, favorece la fundación de un nuevo Estado.

En el caso de la mujer como tentación, el encuentro también se manifiesta de forma significativa tanto en la *Odisea* como en la *Eneida*. En la primera esta función recae en las diosas Circe y Calipso, quienes intentan desviar a Odiseo de su propósito mediante promesas de placer y olvido. En la obra de Virgilio, es la reina Dido quien encarna esta fuerza, ofreciendo a Eneas la posibilidad de renunciar a su destino en favor de una vida de amor y estabilidad.

Las estancias de Odiseo tanto en Eea como en Ogigia acaban con una retención involuntaria. Este encuentro se convierte en un conflicto por el poder. Tanto Circe como Calipso son superiores a Odiseo en tanto que diosas, pero inferiores a este en tanto que mujeres, por tanto, deben ser sometidas o pueden resultar peligrosas (Wulff Alonso, 1987:

248-149). Esto puede observarse al principio con la apariencia tramposa con la que se muestra Circe. Su casa está rodeada de animales salvajes que no demuestran naturaleza violenta como el caso de los lobos:

οὐδ' οἷ γ' ὠρμήθησαν ἐπ' ἀνδράσιν, ἀλλ' ἄρα τοί γε
 οὐρῆσιν μακρῆσι περισσάινοντες ἀνέσταν. 215
 ὡς δ' ὄτ' ἄν ἀμφὶ ἄνακτα κύνες δαίτηθεν ἰόντα
 σαίνωσ', αἰεὶ γάρ τε φέρει μελίγματα θυμοῦ,
 ὡς τοὺς ἀμφὶ λύκοι κρατερώνυχες ἠδὲ λέοντες
 σαῖνον: τοὶ δ' ἔδεισαν, ἐπεὶ ἴδον αἰνὰ πέλωρα.

Pero ellos no se lanzaron contra mis hombres, sino que se quedaron tranquilos moviendo con halago sus largas colas. Como las menean los perros a la vuelta de su dueño de un banquete, ya que siempre les trae golosinas a su gusto. Así en torno a ellos los lobos de fuertes garras y los leones agitaban sus colas. Ellos se espantaron al ver las terribles fieras (*Od.* X, 214-219).

Circe también se muestra como una anfitriona bondadosa, aunque todo su encanto pretende atraer a los compañeros y a Odiseo para hechizarlos, pues ofrece comida mezclada con brebajes:

ἴσεν δ' εἰσαγαγοῦσα κατὰ κλισμούς τε θρόνους τε,
 ἐν δέ σφιν τυρόν τε καὶ ἄλφιτα καὶ μέλι χλωρόν
 οἴνω Πραμνεῖω ἐκύκα: ἀνέμισγε δὲ σίτω 235
 φάρμακα λύγρ', ἵνα πάγχυ λαθοῖατο πατρίδος αἴης.

Los hizo pasar y sentarse en sillas y sillones, y entonces empezó a prepararles una mezcla de queso, cebada y dorada miel, con vino de Pramnos. Pero mezclaba con la comida filtros maléficis, para que olvidaran por completo su tierra patria (*Od.* X, 233-236).

Fernando Wulff Alonso (1985) señala estos ejemplos de domesticación como una prueba que el héroe debe superar y demostrar su dominio. La parte sexual también se convierte en un medio de poder. Ulises L. Pujol (2020) señala la invitación a pasar la noche con las diosas como un símbolo del abandono de las armas y, por tanto, de la misión, para dar paso a lo íntimo y lo cotidiano. Este elemento en Circe es finalmente superado; el héroe transforma esta experiencia en un instrumento para ejercer dominio sobre la diosa. En cuanto a Calipso, el compartir el lecho se convierte en un medio de aislamiento, el cual solo se ve roto por el mandato de Zeus, quien exige su liberación. En cualquiera de los casos, la estancia de Odiseo con Circe y Calipso tiene una connotación negativa porque implica alejarse y olvidarse de la patria.

En el caso de la *Eneida*, la reina Dido también se presenta como un medio para que Eneas olvide temporalmente su propósito, desviándose del hogar que está destinado a reconstruir. No obstante, en este caso, no hay una amenaza de domesticación. Desde el principio, Dido se presenta sometida por su enamoramiento hacia Eneas y el héroe se aleja no por voluntad propia, sino por el mandato divino y el deber para con su pueblo (Harto Trujillo, 1992: 156-159, 161). Además, la dimensión sexual, aunque es un medio para intentar dominar a Eneas, no es una artimaña de la reina Dido (Delbueno, 2016: 4). Este engaño es propiciado por la diosa Juno que usa a Dido para su cometido:

Mecum erit iste labor: nunc qua ratione, quod instat
 confieri possit, paucis, adverte, docebo.
 Venatum Aeneas unaque miserrima Dido
 in nemus ire parant, ubi primos crastinus ortus
 extulerit Titan, radiisque retexerit orbem.
 His ego nigrantem commixta grandine nimbum, 120
 dum trepidant alae, saltusque indagine cingunt,
 desuper infundam, et tonitru caelum omne ciebo.
 Diffugient comites et nocte tegentur opaca:
 speluncam Dido dux et Troianus eandem
 devenient; adero, et, tua si mihi certa voluntas, 125
 conubio iungam stabili propriamque dicabo,
 hic hymenaeus erit.

Esa tarea corre de mi cuenta. Ahora voy a explicarte con pocas palabras (pon atención) el medio de llevar a cabo lo que nos urge. Eneas y con él la desdichadísima Didó se disponen a ir a cazar al bosque, tan pronto como mañana el sol empiece a salir y descubra con sus rayos el mundo. Yo, mientras los ojeadores bregan de un lado para otro y rodean la vaguada de exploración, difundiré por encima de ellos un negro nubarrón mezclado con granizo, y agitaré todo el cielo con truenos. Los acompañantes escaparán por todas partes y les cubrirá una noche oscura. Didó y el caudillo troyano vendrán 133 a parar a la misma cueva. Yo estaré allí, y si es segura la voluntad que me manifiestas, los uniré en matrimonio estable y se la asignaré por propia. Este será el matrimonio (Verg. *A.* IV, 115-127).

En el caso del ciclo artúrico, la Dama del Lago es quien personifica la figura divina y protectora de la mujer. Se presenta como una mujer joven, de gran belleza, extremadamente sabia y habilidosa en las artes mágicas casi tanto como Merlín. Además, es la reina del Lago, por lo que ostenta un puesto de autoridad, pero también se conecta con el mundo habitado por seres sobrenaturales, como podrían ser los dioses en la épica clásica (Chora, 2009: 1019; Ewoldt, 2011: 20-21). Así se describe a la Dama del Lago en el ciclo del Lanzarote-grial:

Or dit li contes que la damoisele qui Lancelot am porta el lac es toit une fee. A celui tens estaient apelees fees totes iceles qui savaient d'anchantement et de charaies, et mout en estait en celui termine en la Grant Bretagne plus que en autres terres. Eles savaient, ce dit li contes des brettes estoires, la force des paroles et des pierres et des herbes, par quoi eles estaient tenues en joveneté et en biauté et en si granz richeces corn eles devisaient (*Lancelot du lac*: 90).

Cuenta ahora la historia que la doncella que se había llevado a Lanzarote al lago era una hada. En aquel tiempo se llamaba hada a la que sabía de encantamientos, y abundaban más en Gran Bretaña que en otras tierras. Conocían estas hadas —según dice el libro de las Historias Bretonas— el poder de las palabras, de las piedras y de las hierbas, con lo que conseguían mantenerse jóvenes, hermosas y con riquezas.

Es la protectora y guardiana del caballero Lanzarote, por lo que aparece en los acontecimientos fundamentales de su vida hasta que se arma caballero. Esta protección se da desde el momento en el que La Dama del Lago rapta a Lanzarote durante su infancia y asume la responsabilidad de su desarrollo y educación convirtiéndose en su madre simbólica (Chora, 2009: 1020-1022; Senko, 2012: 365-367). Según Amanda Marie Ewoldt (2011), la Dama del Lago ostenta cierta autoridad para formar a un caballero; aun cuando era el trabajo de otro caballero experimentado, es ella quien educa a Lanzarote en los preceptos de la caballería cuando este decide no seguir más las órdenes de su maestro, pero también le proporciona las armas y le da los símbolos por los que será reconocido.

Asimismo, Elaine Cristina Senko (2012) apunta que la conexión con la Dama del Lago le proporciona a Lanzarote una protección mística. La manifestación de dicha protección ya puede verse desde Chrétien de Troyes (Gutierrez García, 2002: 107; Chora, 2009: 1022-1023). En *El caballero de la carreta*, Lanzarote utiliza un anillo que le había proporcionado la Dama del Lago y que lo protege contra los encantamientos:

Mes cil don plus dire vos doi
Avot unanel an son doi
Don la Pierre tel forcé avoit
Qu'anchantemanz ne le pooit
Tenir, puis qu'il l'avoit veüe,
S'esgarde la Pierre, et si dit
Dame, dame, se Dez m'aït,
Or avroie je grant mestier
Que vos me poïssez eidier.
Cele dame une fee estoit
Que l'anel doné lo avoit,
Et si le norri an s'anfacne;
S'avoit an li molt gran fiance
Que ele, an quel leu que il fust,
Secorre et eidier li deüst.

Pero aquél de que os relato la historia tenía en su dedo un anillo, cuya piedra tenía la virtud mágica de vencer la prisión de cualquier encantamiento, una vez que el caballero la mirase. Pone el anillo ante sus ojos, mira la piedra y dice:

¡Dama, dama, así Dios me proteja, ahora tendría gran necesidad, si podéis, de vuestra ayuda!

Aquella dama era un hada que le había dado el anillo y le había criado en su niñez. Tenía en ella gran confianza, de que en cualquier lugar que se encontrase, le aportaría ayuda y socorro (Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le chevalier de la charrette.*, vv. 2335-2350).

Por otro lado, en contraposición con la figura maternal de la Dama del Lago, aparece la reina Ginebra como una fuerza tentadora que pone en conflicto el deber y el deseo de Lanzarote. No obstante, no siempre fue así, la figura de la reina evoluciona a lo largo del ciclo artúrico. Tal como apunta Ana Calm Martínez (2014), la reina Ginebra transita desde un rol de carácter maternal hasta convertirse en una figura asociada a la caída de Logres.

Siguiendo a Peter Noble (1972), las primeras apariciones de la reina Ginebra en las obras de Chrétien de Troyes presentan la figura de la consorte perfecta: hermosa, atenta, observadora, discreta, sabia y justa. Es la reina Ginebra la que contribuye a la unión amorosa entre Soredamor y el caballero Alejandro haciendo uso de su sabiduría y prudencia para que estos declaren su amor. Asimismo, se convierte en la guía conyugal en el casamiento de Erec y Enid, brindándole su protección a ambos jóvenes, pero también educando a Enid sobre los deberes matrimoniales. Sin embargo, su actitud naturalmente bondadosa y comprensiva se va tornando más mordaz y directa en el *Yvain el caballero del león*.

Ya en *El caballero de la carreta* su actitud y representación se hace menos favorable (Witchard Goetinck, 1966: 353-354). Chrétien sitúa a la reina Ginebra en el papel de la tentación que pone a prueba la moralidad y los valores del caballero Lanzarote, convirtiendo el amor adúltero en uno de los principales temas de la leyenda. Para Ana Calm Martínez (2014), la figura de la reina representa la decadencia del caballero, pues este sube a la carreta por amor, perdiendo el honor, pero a la vez encarnando el comportamiento del amante perfecto como dictaban las reglas del amor cortés, tema del que hemos hablado con anterioridad. Sin embargo, la reina, ante las proezas del caballero, se comporta de forma distante, fría y despectiva, despreciando las acciones del caballero

que lo ha dado todo por ella (Noble, 1972: 532-534). Su comportamiento le da una connotación negativa a la figura de la reina:

«Dame, vez ci Lancelot,
Fet li rois, qui vos vient veoir;
Ce vos doit molt pleire et seoir.
—Moi? Sire, mou ne puet il plaire;
De son veoir n'ai ge que faire.
—Avoit! Dame, ce fit li rois
Qui molt estoit frand et cortois,
Ou aves vos or cest cuer pris?
Certes vos aves trop mespris
D'ome qui tant vos a servie
Qu'an ceste oirre a sovant sa vie
Por vos mise an ortel peril,
Et de Meliagant mon fil
Vos a resqueusse et desfandue,
Qui molt iriez vos a randue..
—Sire, voir, mal 'la enpoié;
Ja par moi ne será noié
Que je ne l'an sai point de gré».

Señora, es aquí a Lanzarote —dijo el rey—, que viene a veros. Ello habrá de agradaros sobremanera.

¿A mí? Señor, no puede agradarme. Su presencia no me interesa en absoluto.

¡Cómo! Señora —responde el rey generoso y cortés—, ¿de qué corazón os habéis investido? Por cierto que cometéis sinrazón excesiva con el hombre que tanto os ha servido. En su búsqueda ha puesto por vos su vida en peligro mortal, y os ha rescatado y defendido de mi hijo Meleagante, quien muy a su pesar os ha devuelto.

Señor, a la verdad, ha gastado su tiempo. No negaré que no le guardo la menor gratitud” (Chrétien de Troyes, *Lancelot ou le chevalier de la charrette*, vv. 3942-3959).

Este amor adultero, que finalmente se consuma, abre la puerta a la destrucción de Logres. El descubrimiento de la infidelidad divide a los miembros de la Tabla Redonda y facilita los acontecimientos que dan final del reinado del rey Arturo.

En *The Lord of the Rings*, el viaje de Frodo incluye al menos dos episodios que responden al encuentro con la diosa. El primero se produce en *Old Forest*, cuando Frodo y sus compañeros conocen a Goldberry, la esposa de Tom Bombadil. El segundo tiene lugar en Lothlórien, donde Frodo se encuentra con Lady Galadriel. En ambos casos, el encuentro con la figura femenina ocurre tras un episodio de peligro: en el primer caso, después de huir de los Jinetes Negros; en el segundo, tras la difícil salida de Moria. Estos encuentros actúan como pausas significativas dentro del relato, momentos de calma y

reposo que ofrecen al héroe un respiro antes de que el ciclo de amenaza y superación se reinicie.

A pesar de que ambas representan una figura protectora, proponen distintas experiencias. Por una parte, Goldberry se presenta como un espíritu de la naturaleza, pues es hija del río, lo que la conecta con el mundo feérico de *Middle-earth*. En diversas ocasiones ha sido asociada con Yavanna, la valar encargada de la naturaleza, no solo por su origen, sino también por sus cantos, que evocan los temas de la creación. Por todo esto, su figura adquiere un estatus enigmático, situado entre lo natural y lo sobrenatural. (McCauley Basso, 2008: 141; Taryne Jade, 2008: 148). Para L. Eugene Startzman (1989), Goldberry representa una pureza primigenia, pues está allí antes de que los bosques y las criaturas hubiesen ocupado el continente. Además, esta ascendencia natural le permite ayudar a los demás, en este caso los hobbits, a conectar con la naturaleza y, a través de esta, les revela su verdad interna revitalizando a los personajes después de enfrentar el peligro que los hace cuestionarse su papel en la historia. Asimismo, su descripción sigue el tópico de la *kalokagathia*, pues su belleza y su luz conectan, indiscutiblemente, con una personalidad bondadosa y buena:

In a chair, at the far side of the room facing the outer door, sat a woman. Her long yellow hair rippled down her shoulders; her gown was green, green as young reeds, shot with silver like beads of dew; and her belt was of gold, shaped like a chain of flag-lilies set with the pale-blue eyes of forget-me-nots. About her feet in wide vessels of green and brown earthenware, white water-lilies were floating, so that she seemed to be enthroned in the midst of a pool (Tolkien, 2008a: 161).

Además, Ann McCauley (2008) ha señalado a Goldberry, en particular, como una figura evocadora de Eva por su asociación al origen de *Middle-earth*, la pureza, la armonía con la naturaleza, pero también por su dimensión doméstica y su hospitalidad para con los hobbits. Asimismo, es la mujer que precede a la siguiente diosa, Galadriel, asociada a la Virgen María, por lo que su papel sería el de la madre originaria.

Por otro lado, aunque la primera impresión de Lady Galadriel es de una *femme fatale*, recoge parte de las cualidades bondasodas y amables de Goldberry en su caracterización. Encarna la belleza, la bondad, pero también el poder. Además, sirve de guía para ayudar a los integrantes de la Compañía del Anillo a conocer sus verdaderas intenciones (Ruskin, 1971: 13; Startzman, 1989: 8). Asimismo, al igual que Goldberry,

guarda un vínculo con lo divino y lo sobrenatural ya que se le relaciona con los primeros días de *Middle-earth*, al pertenecer a la raza de los elfos, los primeros hijos de Ilúvatar en despertar, pero también posee ciertos dones que permiten visualizar los posibles futuros. También cabe resaltar que es ella quien ayuda a curar las heridas de Gandalf para que regrese a la vida lo que le da una dimensión de símbolo de esperanza y durabilidad (Pérez Goselín, 1979: 3, Startzman, 1989: 9).

Según Romuald Ian Lakowski (2007), Galadriel tiene la capacidad de tentar, pero también ser tentada, por lo que se le considera una persona sabia, en tanto que es capaz de reconocer sus limitaciones y mantener el autocontrol frente a las mismas.

‘You are wise and fearless and fair, Lady Galadriel,’ said Frodo. ‘I will give you the One Ring, if you ask for it. It is too great a matter for me.’

Galadriel laughed with a sudden clear laugh. ‘Wise the Lady Galadriel may be,’ she said, ‘yet here she has met her match in courtesy. Gently are you revenged for my testing of your heart at our first meeting. You begin to see with a keen eye. I do not deny that my heart has greatly desired to ask what you offer. For many long years I had pondered what I might do, should the Great Ring come into my hands, and behold! it was brought within my grasp. The evil that was devised long ago works on in many ways, whether Sauron himself stands or falls. Would not that have been a noble deed to set to the credit of his Ring, if I had taken it by force or fear from my guest?’

‘And now at last it comes. You will give me the Ring freely! In place of the Dark Lord you will set up a Queen. And I shall not be dark, but beautiful and terrible as the Morning and the Night! Fair as the Sea and the Sun and the Snow upon the Mountain! Dreadful as the Storm and the Lightning! Stronger than the foundations of the earth. All shall love me and despair!’ (Tolkien, 2008a: 475-476)

Del mismo modo que sucede en la épica y en el ciclo artúrico, Lady Galadriel entrega obsequios destinados a la protección futura del héroe, de manera que sus cuidados se prolongan en el tiempo. Asimismo, como hemos dicho previamente, Lady Galadriel se ha relacionado con la figura de la Virgen María, al ser madre, protectora y guía (Ruskin, 1971: 13; Lakowski, 2007: 100; McCauley, 2008: 137). No obstante, aunque Tolkien aceptó que la figura de la Virgen María inspiró la creación de Lady Galadriel, destaca en su personaje el valor guerrero, la negativa al regreso y la dimensión de la tentación como una forma de alejarse de un prototipo puro y santo.

I was particularly interested in your remarks about Galadriel. I think it is true that I owe much of this character to Christian and Catholic teaching and imagination about Mary, but actually Galadriel was a penitent: in her youth a leader in the rebellion against the Valar (the angelic guardians). At the end of the First Age she proudly refused forgiveness or permission to return. She was pardoned because of her resistance to the final and overwhelming temptation to take the Ring for herself (Tolkien, 1981: 407).

Finalmente, no encontramos ninguna referencia a la mujer como tentación, como sucede en la épica y en el ciclo artúrico. Si bien es cierto que aparecen otras mujeres como Arwen, Rosie Cotton y Éowyn, ninguna representa una tentación que busque alejar al héroe de su camino. De hecho, al contrario, las dos primeras simbolizan la etapa final del héroe, la unión matrimonial, y, por consiguiente, la prolongación de su legado en el futuro. Éowyn, por su parte, encarna una mujer guerrera que no pretende retener al héroe, sino alentarle en su lucha y servir como compañera en la batalla

El encuentro con la diosa es una etapa fundamental del héroe. Dicha fase está presente tanto en la épica, como en el ciclo artúrico, así como en la obra de Tolkien. La diosa se presenta como una mujer sobrenatural, hermosa, bondadosa y que recuerda a la figura protectora de una madre en todos los casos, además de aparecer en los momentos cruciales del camino heroico. En algunos casos, la diosa es directamente la madre del héroe, como en el caso de Eneas y, en otras, hace las veces de madre, aunque no haya relación de sangre, como es el caso de la Dama del Lago. No existe estas relaciones maternas en *The Lord of the Rings*, pero Goldberry encarna esta figura materna universal, aunque relacionada con el origen del mundo.

La donación también es un elemento importante en la figura de la diosa. Los dones que recibe acompañan al héroe en su travesía para ser usados en los momentos oportunos. La ayuda de la diosa, en este aspecto, siempre está al alcance de la mano del héroe y, por tanto, su protección se convierte en algo duradero en el tiempo y no algo puntual.

Finalmente, la mujer como una oposición a esta parte protectora y bondadosa se haya presente tanto en la épica como en la literatura caballeresca, pero Tolkien rehúsa esta figura y propone más bien una mujer, que, si bien no es diosa, está vinculada a la edad primigenia de la tierra y desempeña el papel de esposa y compañera.

3.2.3 Reconciliación con el padre

En la siguiente fase, el héroe se enfrenta a la figura de la autoridad. La reconciliación con el padre es el hito crucial en la biografía del héroe, pues en ese momento debe aceptar e integrar sus miedos y debilidades y alcanzar una madurez tanto emocional como espiritual. Es el padre —o cualquier figura que represente la autoridad,

la ley y la tradición del mundo conocido por el héroe — a quien debe enfrentarse para alcanzar ese estado. En esta confrontación, el héroe se despoja de todos los elementos infantiles y asume los deberes y responsabilidades de la edad adulta. Incluso, con la idea de que el héroe se emancipe de la influencia paterna, esta figura desaparece o muere. El héroe asume su lugar y se convierte en la nueva autoridad.

The traditional idea of initiation combines an introduction of the candidate into the techniques, duties, and prerogatives of his vocation with a radical readjustment of his emotional relationship to the parental images [...]. He is the twice-born: he has become himself the father. And he is competent, consequently, now to enact himself the role of the initiator, the guide, the sun door, through whom one may pass from the infantile illusions of “good” and “evil” to an experience of the majesty of cosmic law, purged of hope and fear, and at peace in the understanding of the revelation of being (Campbell, 2004: 125-126).

En la épica, el padre está ausente en gran parte de la historia. Al menos, en lo que respecta a la *Iliada*, el padre de Aquiles, Peleo, nunca aparece en escena. En el caso de Odiseo, Anquises solo aparece al final, pero no como una forma de reconciliación o de aprendizaje, sino como una escena que forma parte del cierre de la aventura. Finalmente, en la *Eneida*, el padre de Eneas acompaña al héroe hasta cierto tramo del viaje, sirve como guía y compañía, pero no existe ningún tipo de enfrentamiento.

No obstante, aunque en la *Iliada* Peleo no está presente, cabe señalar la escena entre Príamo y Aquiles como una representación de la reconciliación con el padre y que supone un cambio significativo para la madurez del héroe. Tras la muerte de Héctor, Aquiles ultraja su cadáver. Príamo decide acercarse hasta la tienda de Aquiles para suplicar que le devuelva el cuerpo de su hijo y poder cumplir con los ritos funerarios que exige el deber moral. Según Graciela Cristina Zecchin de Fasano (2002), la figura del padre en la épica enseña tanto la cooperación en grupo como la competitividad individual que busca la realización de hazañas destinadas a la gloria. Ambas han sido olvidadas por Aquiles, por un lado, evita ayudar a sus compañeros consumido por la ira, por otro, la falta de acción en la guerra impide que realice dichas hazañas y alcance la gloria. La figura de Príamo sirve para enfrentar a Aquiles con las enseñanzas del padre y obligarlo a asumirlas de nuevo, deponiendo la ira y redirigiendo su comportamiento.

Si bien es cierto que en la reconciliación con el padre es este último quien ostenta el poder y produce miedo al héroe, en la escena protagonizada por Aquiles y Príamo la

balanza está invertida, es el héroe quien ostenta el poder y el padre quien ocupa el lugar del desfavorecido. No obstante, este desequilibrio del que Príamo es consciente le sirve para apelar a los sentimientos del héroe hacia su propio padre (Zecchin de Fasano, 2000: 59). Príamo no solo le recuerda a su anciano padre, Peleo, sino que recalca la situación en la que ambos ancianos se encuentran y que sirve para hacer a Aquiles reflexionar sobre sus actos y su comportamiento. La víctima, Príamo, pide clemencia al asesino de muchos sus hijos:

ἀλλ' αἰδεῖο θεοὺς Ἀχιλεῦ, αὐτόν τ' ἐλέησον
 μνησάμενος σοῦ πατρός: ἐγὼ δ' ἐλεεινότερός περ,
 ἔτλην δ' οἷ' οὐ πά τις ἐπιχθόνιος βροτὸς ἄλλος, 505
 ἀνδρὸς παιδοφόνουιο ποτὶ στόμα χεῖρ' ὀρέγεσθαι.

Respeto a los dioses, Aquiles, y ten compasión de mí por la memoria de tu padre. Yo soy aún más digno de piedad y he osado hacer lo que ningún terrestre mortal hasta ahora: acercar a mi boca la mano del asesino de mi hijo (*Il. XXIV*, 503-506).

Además de esto, Príamo le recuerda el respeto a los ritos funerarios y la importancia social que estos conllevan, pero también cómo el cumplimiento de estos está ligado al respeto a los dioses (Morón, 2015: 24-25).

En cuando a la *Odisea*, aunque el padre de Odiseo aparece al final, en toda la travesía el héroe se enfrenta a Poseidón que no solo se convierte en el mayor obstáculo para el regreso, sino que también representa una figura de autoridad con la que hay un enfrentamiento continuo (Mollo, 2023: 4). Odiseo realiza su viaje a través del mar, por lo que hace uso del territorio de este dios, pero también lo desafía, cuando deja ciego a su hijo Polifemo, lo que provoca un desequilibrio en la armonía entre el mundo divino y el humano. Por otro lado, el encuentro con Laertes supone el orden restaurado tras la guerra y el inicio de un nuevo orden, por lo que su encuentro también supone una evolución (Zucchin de Fasano, 2000: 63).

En cuanto al ciclo artúrico, los padres también están ausentes en casi todos los casos. No obstante, podemos señalar como reconciliación con el padre momentos concretos donde el héroe acepta ser parte del linaje de un caballero y acaba, en algunos casos, superándolo. Sirva de ejemplo Arturo sacando la espada de la piedra, que lo corona como rey, cambiándolo de estatus, pero también, supone ocupar el lugar del padre, aunque

no haya habido un encuentro directo con él. Otros momentos de aceptación de este deber se dan en las narraciones de Chrétien de Troyes, como cuando Cligés acepta la herencia de sus antepasados. También se ve en la decisión de Perceval al seguir los pasos de su padre como caballero. En todos estos casos, la integración de los valores del padre supone una evolución para el héroe.

No obstante, dos de los encuentros padre-hijo marcan sendos hitos de la leyenda artúrica: el encuentro de Mordred y Arturo, que provoca la caída del reino; y el de Lanzarote y Galaz. Este último encuentro da paso a la aparición del caballero espiritual que es la encarnación del héroe moralmente perfecto; asimismo, permite el encuentro con el grial, el cual podía ser contemplado solo por este último tipo de héroes.

Por una parte, la relación Mordred-Arturo supone el enfrentamiento con un pecado, pero al mismo tiempo su purificación. Mordred, hijo del rey Arturo y su hermana Morgana, encarna un mal del propio reino; por tanto, el encuentro entre padre e hijo implica la muerte de ambos. Mordred debe morir porque es el error del rey, pero Arturo también debe hacerlo para expiar su pecado (Phillips, 2012: 14-16).

En este caso, no se produce reconciliación con ni aceptación de la figura paterna; más bien, el enfrentamiento mismo supone la desaparición tanto del héroe como de aquello que debía integrar para alcanzar su perfeccionamiento. . Por otro lado, la relación Lanzarote-Galaz sí implica una reconciliación, aceptación y evolución. Para Karan Cherevatuk (2001), aunque Galaz es un hijo bastardo de Lanzarote, su encuentro es el punto de partida para un progreso moral: Lanzarote reconoce a su hijo, acepta su propia identidad y asume sus propios errores quedando libre de culpa; mientras tanto, Galaz se convierte en caballero, hereda los pasos de su padre y lo supera, transformándose en caballero espiritual, es decir, un héroe libre de imperfecciones morales.

Dentro de la obra de *The Lord of the Rings*, encontramos una lucha contra la autoridad suprema, Sauron, por parte de los pueblos libres de *Middle-earth*, pero sobre todo de Frodo, que es el encargado de destruir el Anillo y liberar a todos. No obstante, también identificamos enfrentamientos de la figura padre-hijo a menor escala: Aragon-Elrond, Théoden-Éowyn y Dénthor-Faramir.

El enfrentamiento más importante y que tiene una repercusión a gran escala es el de Frodo y Sauron. Tal como apunta Gwyneth E. Hood (1987), el ojo de Sauron, la autoridad malvada, causan efectos perjudiciales, tanto físicos como psicológicos, a quien lo ve, como Bilbo y Gollum. Sin embargo, en los dos anteriores portadores vemos las consecuencias directas, mientras que con Frodo asistimos al proceso de deterioro y . Frodo debe cargar con el Anillo hasta el *Cracks of Doom* y, una vez allí, se enfrenta a los efectos secundarios de haber sido el portador del Anillo; finalmente acepta a su nuevo yo: un ser consumido por el Anillo. No obstante, es liberado gracias a la intervención de Gollum, pero no se libra de los efectos del Anillo. Tras la destrucción del Anillo y, por tanto, de Sauron que encarna la figura paterna autoritaria, Frodo descubre que ya no es el mismo que salió de Hobbinton, sino que ha conocido el mal de primera mano, está herido y quizá ya nunca pueda curarse, como le corrobora Gandalf en el regreso: “‘Alas! there are some wounds that cannot be wholly cured,’ said Gandalf” (Tolkien, 2008c: 1295). El héroe, aunque no acaba ocupando el lugar del padre, lo elimina, integrando los efectos maliciosos que este le ha provocado y propiciando una evolución tanto moral, pues ahora es capaz de elegir entre el bien y el mal, pero también psicológica, pues enfrentarse al horror de la guerra le deja secuelas permanentes para toda la vida.

Por otro lado, para Alí E. Roldón (2004), muchos de los personajes que integran la historia se configuran en torno a un conflicto con el padre o autoridad. Los conflictos de este tipo más importantes, y que implican al héroe, son las relaciones paternofiliales en torno a Aragorn. En primer lugar, mantiene un enfrentamiento con Elrond, quien lo ha criado y representa la infancia del héroe, pero también le ha ocultado la verdad de su linaje; y, en segundo lugar, se encara contra el destino que le han legado sus ancestros. Según Janet Brennon Croff (2011), Aragorn va asumiendo su destino a través de la aceptación de los distintos nombres por los que se le conoce: Ellesar, amigo de los elfos, Strider, amigo de los hobbits y Aragorn, heredero de Isildur. A partir de estos, el héroe va descubriendo quién es, los aliados que tiene y desarrolla sus habilidades hasta ser capaz de asumir su destino y ocupar el lugar que le corresponde. Aragorn, como heredero de Isildur, asume las consecuencias de los errores de sus antepasados: no haber destruido el Anillo. Consciente de esto, libera una batalla para recuperar los reinos que se hallaban en la oscuridad a causa de este suceso y asume su papel como rey, reunificando reinos, haciéndolos prósperos, y gobernando mejor que los que lo precedieron.

Por su parte, Éowyn se enfrenta a la autoridad de Dénthor, quien también es su tío materno, cuando deshecha la idea de quedarse en la ciudad con el resto de las mujeres y parte a la guerra para ayudar a los suyos, derrotando, por su propia mano, al Rey Brujo. No obstante, también se reconcilia con los deseos de la autoridad cuando acepta en matrimonio a Faramir y regresa a la vida tradicional que se le había destinado, sin dejar morir la dimensión guerrera que ya ha desarrollado. Finalmente, uno de los grandes conflictos entre padre como autoridad e hijos, lo vemos entre el senescal Dénethor y Faramir. El senescal vive orgulloso de su hijo Boromir, despreciando los actos de Faramir. Sin embargo, Faramir acepta las críticas y termina asumiendo el papel de su padre tras la muerte de este y de su hermano, con una idea más clara de la justicia y el equilibrio.

El enfrentamiento con el padre o la autoridad es un momento crucial en el viaje del héroe. Es posible seguir esta confrontación en la épica, la leyenda artúrica y la obra de Tolkien. En muchas ocasiones, esta rivalidad acaba con el héroe aceptando los errores, y alcanzando un perfeccionamiento moral, como en el caso de Aquiles, Galaz o Aragorn. Sin embargo, este encuentro también puede suponer la desaparición total tanto de la autoridad como del héroe (caso de Mordred y el rey Arturo), o la destrucción parcial del padre, como Frodo y Sauron, con secuelas difíciles de superar para el héroe.

3.2.4 Apoteosis¹⁰ y gracia última

Una vez que el héroe ha soportado toda esta variedad de pruebas, está preparado para una transformación definitiva y alcanza un estado de comprensión superior, una revelación o iluminación. En esta fase, abandona la visión que tenía limitada al mundo ordinario y obtiene una sabiduría trascendente, renaciendo en un nuevo yo:

The dear, protecting mother of our body could not defend us from the Great Father Serpent; the mortal, tangible body that she gave us was delivered into his frightening power. But death was not the end. New life, new birth, new knowledge of existence (so that we live not in this physique only, but in all bodies, all physiqués of the world, as the

¹⁰ En este apartado, utilizamos el término apoteosis como “ensalzamiento de una persona con grandes honores o alabanzas” (primera acepción en el *Diccionario de la lengua española*, RAE), por más que seamos conscientes de que la etimología de esta palabra (ἀποθέωσις) nos remite a la deificación con la que se recompensaba a los héroes tras su muerte, como el caso de Heracles, metamorfoseado en constelación.

Bodhisattva) was given us. That father was himself the womb, the mother, of a second birth (Campbell, 2004: 149).

Alcanzada esta fase, el héroe también logra la gracia última, el don final. Los motivos que han traído al héroe hasta este momento deben resolverse y fracasa o regresa con un premio que sirve de beneficio para toda su comunidad.

En la épica, como señala Morales Harley (2020), Aquiles encuentra su destino al comprender la brevedad de la vida, la de su compañero Patroclo y la suya propia, y la inevitabilidad de la muerte. En ese momento es cuando cede el cadáver de Héctor y se gana la fama que gozará tras su muerte. En la *Odisea*, el héroe desarrolla la astucia como una forma de sobrevivir ante la adversidad. Siguiendo a Gregory Nagy (2013), el héroe asimila esta habilidad, la desarrolla y la utiliza posteriormente para liberar su propio reino, restaurar el orden perdido y reunificarse con su familia; todas estas constituyen el premio final. Por su parte, Eneas asume el deber frente a sus deseos personales y obtiene como recompensa la conquista del Lacio, donde se fundará la nueva Troya, asegurando también un futuro para su pueblo (Casanueva Reyes, 2011:31).

Hemos hablado de la muerte y la gloria como recompensa de forma extensa en apartados anteriores. Cabe recalcar, en relación con este apartado, que Aquiles elige la vida breve con el fin de alcanzar la recompensa más preciada entre los héroes griegos: la gloria. No obstante, aunque la muerte de Aquiles no se muestra de manera explícita, se hace referencia a la brevedad de esta. Lo escuchamos de Tetis, la madre del héroe en varias ocasiones:

αἴθ' ὄφελος παρὰ νηυσὶν ἀδάκρυτος καὶ ἀπήμων
ἦσθαι, ἐπεὶ νύ τοι αἴσα μίνυνθά περ οὔ τι μάλα δῆν:

¡Sin llanto y sin pena junto a las naves debiste
quedarte sentado, ya que tu sino es breve y nada duradero! (*Il.* I, 415-416).

Odiseo, por su parte, como hemos explicado anteriormente, utiliza el viaje para desarrollar la astucia (μητις). Habilidad asociada también a la diosa Atenea y que le sirve para acabar con la vida de los pretendientes y restablecer el orden en su reino. Como se ha explicado con anterioridad, recuperar la esposa se consolida como el premio del héroe, pero el orden reestablecido es el premio para la comunidad. Asimismo, Eneas alcanza su transformación en Cartago, cuando decide anteponer los deberes hacia los dioses y a su

patria, respetando la *pietas*, en lugar de quedarse con la reina Dido; su recompensa es la victoria frente a Turno, pero también la conquista del Lacio, donde se fundará Roma.

En cuando a la leyenda artúrica, como explica José Emilio Dasí (2004), el héroe parte en busca generalmente de un objeto o persona. En cualquier caso, la recuperación se consolida como el premio, mientras que su apoteosis se alcanza siendo inmortalizado y, en algunas ocasiones, alcanzando el cielo, como Galaz. En el apartado 'El camino de las pruebas' hemos hablado extensamente sobre este asunto. Ahora bien, cabe resaltar nuevamente, el grial como un premio no solo individual para Galaz, que alcanza su transformación final cuando se le permite contemplar el Vaso Sagrado, sino también para toda la corte, pues su hallazgo conlleva honor tanto al caballero como al rey Arturo, al que sirve. Asimismo, la búsqueda misma se convierte en un camino de perfección espiritual y transformación que ofrece un modelo de conducta para los futuros caballeros.

En *The Lord of the Rings*, los héroes alcanzan esta fase en distintos momentos. Cuando Frodo llega a *Cracks of Doom* y el Anillo es destruido, toma conciencia de que el viaje lo ha transformado de manera irreversible. Ya no puede regresar a su estado anterior y, como ya se ha indicado, la posibilidad de una recuperación plena resulta prácticamente inexistente. Por su parte, Aragorn alcanza esta transformación cuando asume su destino como rey y decide corregir los errores de sus antepasados: repara los elementos reales de la casa de Isildur, rompe la maldición del Ejército de los muertos y pone como prioridad la defensa de su propio reino en lugar de seguir a Frodo y ayudarlo a destruir el Anillo. Gandalf se transforma en el mago blanco, para ello, pasó antes por la muerte y aceptó la misión de los Valar, no como un miembro más del grupo de los istari, sino como un líder de todos, capaz de guiar, pero también de castigar a los que fueron en contra de la misión que se les encargó. Finalmente, Sam alcanza su iluminación cuando acepta la muerte de su maestro, Frodo, y decide tomar el Anillo para destruirlo el mismo.

Por supuesto, todas estas transformaciones se traducen en recompensas, no solo para el héroe en cuestión, sino también para la comunidad. El premio más importante es la liberación de los pueblos de la opresión de Sauron, así como la desaparición de todos sus seguidores, permitiendo que todo volviera a la normalidad y la prosperidad; además de esto, el viaje, personalmente le sirve a Frodo para ayudar en el saneamiento de *The*

Shire que había sido tomada por Saruman tras el regreso a Hobbinton. Aragorn logra unificar los reinos de Gondor y Arnor, proporcionando una era próspera y de tranquilidad para sus vasallos, a la vez que recupera su trono, su propia identidad y logra unirse en matrimonio con su dama. Gandalf, con sus nuevos poderes, se convierte en un pilar fundamental para liberar a los oprimidos por Saruman, como el rey Théoden, pero también se convierte en una ayuda crucial para defender la ciudad y mantener al enemigo fuera de las murallas. Su premio consiste, por un lado, en mantener a salvo los reinos; y, en un plano más individual, en obtener la posibilidad de regresar a Valinor, su verdadero hogar. Por último, Sam es fundamental para la destrucción del Anillo, sin embargo, también recibe recompensas personales que repercuten en la comunidad, como el jardín de Lady Galadriel, que da prosperidad al hogar de los hobbits, y, como Aragorn, logra la unión marital y descendencia.

Puesto que nos encontramos al final de la aventura y la siguiente fase es el regreso, es necesario hacer mención del concepto de eucatástrofe, que introdujo Tolkien como un elemento esencial del final de los cuentos de hadas y que, por supuesto, añadió al final de *The Lord of the Rings*. Tolkien introdujo el término de eucatástrofe en su ensayo *On the fairy-stories*, como una forma de definir el momento en el que el héroe —o protagonista del cuento de hadas—, se encuentra al final de la aventura, en el momento álgido del drama, cuando todo parece perdido. Sin embargo, se produce un giro repentino en los acontecimientos y el héroe o el mundo es salvado. Para Tolkien es un consuelo después del drama y produce un júbilo tanto en la historia como en el lector. Se trata, pues, una catástrofe con una dimensión positiva:

The consolation of fairy-stories, the joy of the happy ending: or more correctly of the good catastrophe, the sudden joyous “turn” (for there is no true end to any fairy-tale): this joy, which is one of the things which fairy-stories can produce supremely well, is not essentially “escapist,” nor “fugitive.” In its fairy-tale—or otherworld—setting, it is a sudden and miraculous grace: never to be counted on to recur (Tolkien, 1983: 153).

Sin embargo, esto no significa que se eluda el drama padecido a lo largo de la historia. De hecho, David Sadner (2006) señala que el sufrimiento y el fracaso son necesarios para alcanzar este júbilo o alegría final. Tolkien confirma esta idea en su propio ensayo, donde reconoce el sufrimiento como un elemento positivo, que no implica necesariamente el fracaso de la aventura:

It does not deny the existence of dyscatastrophe, of sorrow and failure: the possibility of these is necessary to the joy of deliverance; it denies (in the face of much evidence, if you will) universal final defeat and in so far is evangelium, giving a fleeting glimpse of Joy, Joy beyond the walls of the world, poignant as grief (Tolkien, 1983: 153).

Siguiendo a Tom Shippey (2001), hay dos momentos esenciales en *The Lord of the Rings* donde es posible apreciar la eucatástrofe. En primer lugar, el momento en el que Gollum cae al fuego y se destruye el Anillo, provocando, de forma inmediata y paralela, que los ejércitos de Sauron caigan en la batalla de Cormallen y este, aunque intenta extender su dominio, es considerado por todos como un ser que mengua en poder, desapareciendo casi al instante. El segundo momento es el rescate de Frodo y Sam por parte de Gwaihir, del cual hablaremos más extensamente en el apartado ‘Huida mágica y rescate del mundo exterior’ y que produce este giro de alegría cuando, tras la destrucción del Anillo, ambos hobbits pensaban que morirían en lo alto de la montaña.

Estas dos últimas fases constituyen una etapa común tanto en la épica como en la tradición artúrica y en la narrativa de Tolkien. El héroe sufre una transformación o una evolución en alguna de sus habilidades que proporciona un premio individual, pero que a la vez se extiende a toda la comunidad. En el caso de la épica, la astucia de Odiseo recompone el orden del reino, y la aceptación del deber de Eneas proporciona un nuevo pueblo para los suyos; solo Aquiles tiene una recompensa individual. En el caso de la leyenda artúrica, el ejemplo más claro es la contemplación del grial, que produce la conversión de Galaz en un caballero espiritual y esto, a su vez, se extiende en honor a la Tabla Redonda. Tolkien, por su parte, proporciona transformaciones más individuales, relacionadas con la aceptación del héroe de su destino, como en el caso de Aragorn o Gandalf; los premios tienen un alcance comunitario, como la destrucción del Anillo, pero algunos de estos también se circunscriben al ámbito individual, como la obtención de una esposa e hijos.

3.3 EL REGRESO

En esta etapa del viaje, el héroe ha cumplido su cometido. A partir de este momento, debe regresar al hogar y compartir con su comunidad los beneficios obtenidos después del largo viaje. Dentro de esta fase, encontramos la negativa al regreso, ya sea porque el héroe no desea o porque se le impide la salida. Si el héroe es retenido en contra

de su voluntad, puede escapar por sus propios medios, lo que da lugar a la huida mágica, o bien ser rescatado por alguien del mundo exterior. Una vez que el héroe ha abandonado el mundo maravilloso, se produce el cruce del umbral de regreso, momento en el que los dones o conocimientos adquiridos durante la aventura son compartidos con la comunidad. No obstante, el héroe, que ha vivido transitoriamente en el mundo del viaje, vuelve al mundo ordinario convertido en maestro de ambos mundos. Cabe añadir que, en muchas ocasiones, el héroe no cumple esta fase del viaje porque, o muere o, por voluntad propia, decide quedarse fuera del mundo ordinario.

3.3.1 Negativa al regreso

Una vez completada la misión, el héroe debe iniciar el viaje de retorno, durante el cual transporta el trofeo, el conocimiento adquirido o, bien, la victoria simbólica hacia su hogar con el fin de compartirlo con su comunidad —familia, compañeros y entorno—, y así integrar en el mundo conocido la sabiduría obtenida en dicho tránsito heroico:

When the hero-quest has been accomplished, through penetration to the source, or through the grace of some male or female, human or animal, personification, the adventurer still must return with his life-transmuting trophy. The full round, the norm of the monomyth, requires that the hero shall now begin the labor of bringing the runes of wisdom, the Golden Fleece, or his sleeping princess, back into the kingdom of humanity, where the boon may redound to the renewing of the community, the nation, the planet, or the ten thousand worlds (Campbell, 2004: 179).

No obstante, no siempre el héroe regresa. Las razones para negarse al regreso pueden ser de diversa índole: algo se lo impide, muere en el camino o, simplemente, no tiene deseos de abandonar el nuevo mundo conocido porque ha fracasado y teme a la vergüenza.

En el marco de la épica grecolatina, se observa que el motivo del regreso al hogar adopta diversas formas según el héroe en cuestión. Aquiles, por ejemplo, no emprende un viaje geográfico de retorno, ya que su destino está sellado por una muerte prematura en Troya, que le impide incluso plantearse la posibilidad de volver. Su elección de la gloria eterna sobre una vida larga y doméstica lo sitúa fuera del paradigma del retorno o la posibilidad de negarse a él. Por su parte, Eneas no busca regresar a su lugar de origen, sino fundar una nueva patria en tierras extranjeras; su trayecto está orientado hacia la creación de una nueva comunidad basada en la ya destruida, pero no al regreso a Troya

ni a la recuperación del espacio perdido. Solo Odiseo representa plenamente el arquetipo del retorno: su viaje, aunque plagado de obstáculos y marcado por la intervención constante de fuerzas sobrenaturales que intentan desviarlo o destruirlo, está impulsado por el anhelo de reunirse con su esposa en su hogar y reino.

Begoña Ortega Villaro (2022) ha señalado que la trama de la *Odisea* está fundamentada en los *nóstoi* (regresos) de los que hemos hablado anteriormente. Mientras que la mayoría de los regresos de la guerra de Troya tratan temas verosímiles como tormentas, naufragios y enfrentamientos con poblaciones que encuentran los viajeros, Odiseo sería el héroe que se enfrenta al regreso más fantástico y propiciado por lo sobrenatural. No obstante, aunque su objetivo es regresar, son los agentes externos los que intentan impedir el regreso.

Sobre las negativas al regreso, cabe decir que pueden presentarse de diversas maneras. Mercedes Aguirre Castro (1999) apunta la muerte como una negación de este regreso, tal como les ocurre a los compañeros de Odiseo, pero también el olvido como un medio para provocarlo, como sucede en la isla de los Lotófagos y de Circe a través de narcóticos; igualmente con Calipso y el encuentro con Nausícaa en la isla de los Feacios son ocasiones que ofrecen un espacio idílico donde olvidar el hogar originario.

A pesar de que Odiseo ve retrasado su viaje, de una u otra manera acaba por recordar el hogar y resistirse al olvido, pues considera el estado de viajero errante como un terrible mal:

πλαγκτοσύνης δ' οὐκ ἔστι κακώτερον ἄλλο βροτοῖσιν:
ἀλλ' ἔνεκ' οὐλομένης γαστρὸς κακὰ κήδε' ἔχουσιν
ἄνδρες, ὄν τιν' ἴκηται ἄλη καὶ πῆμα καὶ ἄλγος. 345

No hay nada peor que la vida errante para los mortales. Por el maldito estómago sufren malas penalidades los hombres, todo aquel a quien le agobian el vagabundeo, la pena y el dolor (*Od.* XV, 343-345).

Por dichos motivos, constantemente se queja cuando su viaje se ve retrasado, como le ocurre con Calipso:

τὸν δ' ἄρ' ἐπ' ἀκτῆς εὔρε καθήμενον: οὐδέ ποτ' ὄσσε
δακρυόφιν τέρσοντο, κατεῖβετο δὲ γλυκὺς αἰὼν
νόστον ὀδυρομένῳ, ἐπεὶ οὐκέτι ἦνδανε νύμφη.

Lo encontró, pues, sentado en la orilla. Nunca estaban sus ojos ecos de lágrimas y consumía su dulce vida añorando su regreso, porque ya no le contentaba la ninfa (*Od.* V, 151-153).

Así, cuando ve la oportunidad en la isla de los feacios, pide licencia para regresar, lo que finalmente le es concedido:

αὐτὰρ ἐμοὶ πομπὴν ὀτρύνετε πατρίδ' ἰκέσθαι
θᾶσσον, ἐπεὶ δὴ δηθὰ φίλων ἄπο πῆματα πάσχω.

A cambio, procuradme a mí una escolta para llegar a mi patria cuanto antes, pues que desde ha tiempo padezco pesares lejos de los míos (*Od.* VII, 151-152).

Sin embargo, aunque Odiseo logra retornar al hogar al lado de su esposa e hijo y, recuperando el puesto como rey que le corresponde, este no tiene que ser necesariamente satisfactorio. El regreso es, de hecho, decepcionante hasta cierto punto. El viajero, el héroe en este caso, encuentra que el orden preestablecido del hogar ha sido alterado y usurpado. Su regreso no es tranquilo, pues debe ganarse el hogar de nuevo en una competencia, al igual que su familia y reafirmar el lugar que ocupa en la misma (Morales Harley, 2019: 32; Ortega Villaro, 2022: 26).

En el caso del ciclo artúrico, no suele manifestarse una negativa al regreso por parte de los caballeros. Por el contrario, el viaje en el que vive sus aventuras está orientado, desde el inicio, al retorno. Los caballeros de la Tabla Redonda parten del reino no para alejarse de forma definitiva, sino con la intención de regresar con algún tipo de logro que justifique su travesía. Estos logros pueden ser de carácter material —como la obtención de reliquias, trofeos o recompensas— o de índole moral y simbólica, como la defensa del honor, la restauración de la justicia o la vivencia de una transformación interior. En todos los casos, el regreso se concibe como parte esencial de la misión caballerescas porque el regreso garantiza que sus logros quedan grabados en la memoria de sus compañeros y justifica el merecido honor que recibe. Además, con esto, los héroes buscan no solo engrandecer su propia gloria, sino también contribuir a la reputación del Reino y, por tanto, de su señor, en este caso, el rey Arturo.

Dentro del ciclo artúrico, solo existen dos casos en los que los caballeros eligen no regresar al castillo de Arturo. Son los casos de Perceval y Galaz, quienes, tras alcanzar la visión y posesión del grial —símbolo supremo de pureza espiritual y redención—,

eligen no retornar. Ambos caballeros deciden consagrarse a la custodia del Grial, entregándose a una existencia contemplativa y trascendente que los aparta definitivamente del mundo caballeresco (Ruset Oanca, 2017: 174). Sin embargo, la renuncia al regreso, en este caso, no implica una deserción ni una negativa a compartir el trofeo obtenido, sino una sublimación de la aventura heroica hacia una dimensión mística, pues ambos se convierten en servidores de un señor mayor: Dios y la iglesia. Según Jean Frappier (1954) y Victoria Cirlot (2014), la aparición de estos objetos místicos da paso a la creación de un nuevo tipo de caballero alejado de lo terrenal y más cercano a lo espiritual porque es necesaria una pureza del alma para alcanzarlos. Por dichos motivos, ni Perceval ni Galaz regresan, pues su fin último es unirse y alcanzar la gloria espiritual, no la terrenal, por tanto, el regreso al mundo conocido no es necesario, pues habiendo alcanzado su última meta, la contemplación del Grial, mueren, Galaz de forma repentina y Perceval un año después tras consagrarse a la vida religiosa (Álvarez Faedo, 2009: 33). Sin embargo, la muerte no es un final trágico, sino un deseo expreso del caballero, así lo afirma Galaz una vez que se le ha dado la oportunidad de observar el grial:

Et quant vint el segre de la messe, que il ot oster la plateinne de desus le saint Vessel, si apella Galaad et li dist: «Vien Avant, serjant Jhesucrist, si verras ce que tu as tant desirré a veoir» Et il se tret Avant et regarde dedenz le sant Vessel. Et si tost come il i ot regadé, si comencé a trembler molt durement, si tost come la mortel char commença a regarder les esperitex choses. Lors tent Galaad ses meins vers le ciel et dit: «Sire, toi ador ge et merci de ce que tu m'as Acomplí mom desirrier, car ore voi ge tot apement ce que langue ne porroit descrire ne cuer penser. Ici voi ge l'a començaille des granz hardemenz et l'achoisson des proeces; ici voi ge les merveilles de totes autres merveilles! Et puis qu'il est einssi, biax dolz Sires, que vos m'avez acomplies mes volentez de lessier moi veoir ce que j'ai touz jors desirré, or vos pri ge que vos en cest point ou je sui et en ceste grant joie soffrez que je trespasse de ceste terriene vie en la celestiel» (*La quête del Saint Graal: 277-278*).

Al llegar al consagrario, cuando quitó la patena de encima del Santo Vaso, llamó a Galaz y le dijo: «Ven, servidor de Jesucristo, veras lo que tanto tiempo has deseado ver.». Avanza y mira dentro del Santo Vaso. Tan pronto como lo hubo mirado comienza a temblar mucho, pues la carne mortal había contemplado asuntos espirituales. Entonces, tiende Galaz sus manos hacia el cielo y dice:

Señor, te adoro y doy gracias por haber cumplido mi deseo, pues ahora veo con toda claridad lo que ninguna lengua podría describir y ningún corazón pensar. Aquí veo el principio de los grandes atrevimientos y el motivo del valor; aquí veo la maravilla de todas las demás maravillas. Y ya que es así, buen dulce Señor, pues habéis cumplido mi voluntad de dejarme ver lo que siempre deseé, os ruego ahora que igual que estoy, con este gran gozo, permitáis que pase de la vida terrenal a la celestial.

No obstante, el trofeo de la victoria no se queda en el mundo sobrenatural. En contraste, el tercer caballero que también logra encontrar el Grial, Boores, sí retorna al reino. La función de su compañía no es más que ser testigo de los acontecimientos y transmitir el desenlace de la sagrada misión. Su regreso no busca reconocimiento ni gloria personal, sino preservar la memoria de los héroes y permitir que el conocimiento adquirido en ese mundo alcance al resto de la comunidad. En consecuencia, tras la muerte de Galaz y Perceval, Boores regresa a Camelot y cuenta la historia vivida por los tres para que pudiera ser contada y recordada por todos:

Quant il orent mengié, li rois fist Avant venir les clers qui metoient en escrit les aventures aus chevaliers de laienz. Et quand Boorz ot contees les aventures del Seint Graal telles come illes avoit veues, si furent mises en escrit et gardees en l'almiere de Salebieres [...] (*La quête del Saint Graal*: 279-280).

Después de comer, el rey hizo venir a los clérigos que escribían aventuras de sus caballeros. Cuando Boores terminó de contar los hechos del Santo Grial, tal como los había visto, fueron puestos por escrito y guardados en los armarios de Salesberies [...].

En el caso de la obra de Tolkien, la negativa al regreso se manifiesta de manera especialmente significativa en la figura de Frodo. A diferencia de otros relatos heroicos tradicionales, en esta historia no hay un trofeo tangible ni un conocimiento revelador que deba ser trasladado al mundo conocido. De hecho, el desenlace del viaje no implica una transmisión explícita de lo vivido: los hobbits que permanecen en la Comarca no son informados de los detalles ni del verdadero alcance de los acontecimientos que han tenido lugar. El único resultado concreto y definitivo de la aventura es la destrucción del Anillo Único.

No obstante, la victoria requiere un sacrificio demasiado grande, y, aunque supone un triunfo, no satisface al protagonista; por el contrario, deriva en un profundo desgaste físico y moral (Milos, 1998: 17; Galip Zorba, 2019: 412). De hecho, Frodo recuerda lo sucedido en cada aniversario, haciéndose mucho más difícil de superar con el paso del tiempo:

One evening Sam came into the study and found his master looking very strange. He was very pale and his eyes seemed to see things far away.
'What's the matter, Mr. Frodo?' said Sam.
'I am wounded,' he answered, 'wounded; it will never really heal' (Tolkien, 2008c: 1342).

Tal como señala Ana Smol (2013), Frodo queda atrapado en el umbral de los dos mundos, produciéndose un deterioro gradual en su físico producido por varios motivos: en primer lugar la fatiga del viaje, en el que sufren penurias como el hambre, largas jornadas caminando y los peligros comunes de la intemperie, además, por supuesto, de la lucha en la guerra; un segundo motivo son las heridas físicas, como es la puñalada que recibe de los espectros, que contribuye a un estancamiento entre el mundo físico y el mundo espectral; el tercer motivo es las mutilaciones recibidas, sobre todo la producida por Gollum que lo deja sin un dedo: “I am wounded with knife, sting, and tooth, and a long burden. Where shall I find rest?” (Tolkien, 2008c: 1295).

Resulta innegable que el Anillo deja una profunda marca psicológica en Frodo. Anna Smol (2013) apunta que este deterioro se ve reforzado por la idea de regresar a un lugar que ya no existe, pues los recuerdos de Frodo se mueven entre sus vivencias con Bilbo, que ya ha abandonado *The Shire*, y el recuerdo del hogar, que está devastado cuando regresa; esto contrasta con el recuerdo de Sam que está motivado por la familia y Rosie que se mantienen intactos en el tiempo y, por tanto, sí alientan el deseo de regreso. Además, persiste en el héroe un sentimiento de fracaso por haber sucumbido al poder del Anillo y haber estado a punto de fracasar en la misión. Este sentimiento refuerza la imposibilidad de la reintegración, motivada tanto por la vergüenza de revelar la experiencia como por la falta de comprensión que podría encontrar en una comunidad incapaz de entender los acontecimientos que solo los implicados pueden asimilar. (Milos, 1998. 19-22). Por todo lo anterior, el regreso resulta imposible y el héroe lo rechaza. De hecho, el propio héroe se da cuenta de que, aunque emprende el camino hacia su hogar, ya no hay retorno posible: “‘I fear it may be so with mine,’ said Frodo. ‘There is no real going back. Though I may come to the Shire, it will not seem the same; for I shall not be the same’” (Tolkien, 2008c: 1295). Esta imposibilidad de recuperar lo perdido, de la integración, lo lleva a exiliarse en Valinor, una forma más de rechazar el regreso.

En el caso de Aragorn no existe un rechazo, su fin último es reintegrarse en la sociedad que de la que había sido exiliado. Gandalf, por su parte, se reintegra sin ningún problema al mundo que había perdido. Asimismo, Sam no sufre ningún contratiempo en el regreso, sino que, de hecho, este trae más beneficios para su persona.

La negativa al regreso se presenta de diversos motivos. En la épica, suele estar motivada por la intervención de un dios, que intenta evitar que el héroe vuelva a casa; o por un conflicto bélico, que impide el regreso que marca el final del viaje. En el caso de la caballería, el regreso se presenta como una fase necesaria para cumplir con el objetivo del héroe que es dar honor a su nombre, pero también a los suyos, llevando la victoria por él mismo al hogar; sin embargo, con Galaz y Perceval, al ser un caballero de tipo espiritual, se presenta una negativa al regreso, pero por motivos místicos superiores, aunque no se le niega a la comunidad conocer el desenlace de la historia y a través de otro héroe, en el caso de Boores, se lleva a la comunidad las noticias sobre lo acontecido.

El caso de Tolkien es distinto, el héroe rechaza de forma explícita el regreso al hogar, no por la muerte, sino por un desgaste físico y emocional que le permiten sentir la victoria de su viaje. Incluso, aunque físicamente regresa al hogar, acaba por salir de este y exiliarse porque el reintegro se hace imposible.

3.3.2 Huida mágica y rescate del mundo exterior.

Después de la victoria, el héroe debe regresar a casa. Sin embargo, el regreso también está marcado, en muchas ocasiones, por obstáculos y desafíos. En este tramo de la narrativa, suele introducirse una figura protectora —frecuentemente de naturaleza sobrenatural— que proporciona al héroe su bendición, cuidados especiales o un objeto mágico destinado a facilitarle el regreso seguro. Sin embargo, el héroe no siempre cuenta con este apoyo. En muchas ocasiones, esta fuerza divina o agente sobrenatural es quien niega el retorno—tal como se habló en el apartado anterior— y es el responsable de interponer pruebas, castigos o distracciones que prolonguen o frustren la reintegración al mundo ordinario:

If the hero in his triumph wins the blessing of the goddess or the god and is then explicitly commissioned to return to the world with some elixir for the restoration of society, the final stage of his adventure is supported by all the powers of his supernatural patron. On the other hand, if the trophy has been attained against the opposition of its guardian, or if the hero's wish to return to the world has been resented by the gods or demons, then the last stage of the mythological round becomes a lively, often comical, pursuit. This flight may be complicated by marvels of magical obstruction and evasion (Campbell, 2004: 182).

Muchas veces, el héroe ha quedado atrapado en el mundo de la aventura y es incapaz de regresar por sus propios medios. En este momento, se hace indispensable que sea rescatado por el mundo exterior:

The hero may have to be brought back from his supernatural adventure by assistance from without. That is to say, the world may have to come and get him. For the bliss of the deep abode is not lightly abandoned in favor of the self-scattering of the awakened state (Campbell, 2004: 192).

Dentro del marco de la épica, ni en la *Iliada* ni en la *Eneida* se presenta el motivo de la huida mágica ni tampoco el rescate del mundo exterior. En el caso de la *Iliada*, ello se debe a que Aquiles muere antes de tener la posibilidad de emprender el regreso al hogar. Por su parte, en la *Eneida*, el conflicto no gira en torno al retorno, sino a la consolidación de un nuevo territorio: en lugar de huir, se libra una guerra para asegurarse un lugar en la tierra destinada. Tan solo en la *Odisea*, donde vemos un verdadero retorno, encontramos estos dos motivos, porque el héroe debe escapar de cada lugar que intenta retenerlo.

Sin duda alguna, la diosa que provee de protección a Odiseo es Atenea. El papel de la diosa no solo se desarrolla como hemos hablado en el apartado anterior, sino que, a lo largo del viaje, presenta su protección en diversas tareas tanto a él, como a su esposa Penélope y a su hijo Telémaco. Tal como apunta Mariano Valverde Sánchez (2011), si bien la asistencia de la diosa es constante y puntual, esta se presenta en distintos grados de intervención hasta que se le presenta cara a cara. Así pues, en las primeras aventuras que abarcan desde la salida de Troya hasta la isla de los Feacios, la ayuda parece estar en segundo plano y lo único que sabemos con certeza es que la diosa promueve y defiende el regreso del héroe:

‘ὦ πάτερ ἡμέτερε Κρονίδη, ὕπατε κρειόντων, καὶ λίην κείνός γε εἰκότι κείται ὀλέθρῳ: ὡς ἀπόλοιτο καὶ ἄλλος, ὅτις τοιαῦτά γε ῥέζοι: ἀλλὰ μοι ἄμφ’ Ὀδυσῆι δαΐφρονι δαίεται ἦτορ, δυσμόρφῳ, ὃς δὴ δηθὰ φίλων ἄπο πῆματα πάσχει νήσῳ ἐν ἀμφιρῦτι, ὅθι τ’ ὀμφαλός ἐστι θαλάσσης.	45 50
νήσος δενδρήεσσα, θεὰ δ’ ἐν δώματα ναίει, Ἄτλαντος θυγάτηρ ὀλοόφρονος, ὃς τε θαλάσσης πάσης βένθεα οἶδεν, ἔχει δέ τε κίονας αὐτὸς μακράς, αἱ γαῖάν τε καὶ οὐρανὸν ἀμφὶς ἔχουσιν. τοῦ θυγάτηρ δύστηνον ὀδυρόμενον κατερύκει, αἰεὶ δὲ μαλακοῖσι καὶ αἰμυλίοισι λόγοισιν	55

θέλγει, ὅπως Ἰθάκης ἐπιλήσεται: αὐτὰρ Ὀδυσσεύς,
 ἰέμενος καὶ καπνὸν ἀποθρόσκοντα νοῆσαι
 ἧς γαίης, θανέειν ἰμείρεται. οὐδέ νυ σοὶ περ
 ἐντρέπεται φίλον ἦτορ, Ὀλύμπιε. οὐ νύ τ' Ὀδυσσεὺς 60
 Ἀργείων παρὰ νηυσὶ χαρίζετο ἱερὰ ῥέζων
 Τροίῃ ἐν εὐρείῃ; τί νύ οἱ τόσον ὠδύσαο, Ζεῦ;

«¡Oh Crónida, padre nuestro, el más excelso de los poderosos! ¡Con una muerte muy del todo apropiada ya yace él muerto! ¡Como ojalá perezca también cualquier otro que tales delitos cometa!

»Sin embargo, a mí se me desgarran el corazón por el valeroso Odiseo, el desventurado, que todavía lejos de los suyos sufre pesares en una isla batida por las olas, allí donde está el ombligo del mar, isla boscosa donde tiene su morada una diosa, la hija del temerario Atlante, quien conoce los abismos del mar todo y que aguanta él solo las enormes columnas que mantienen a distancia la tierra y el cielo.

»Su hija retiene al infeliz, que se lamenta, y una y otra vez lo embelesa con suaves y taimadas palabras para que se olvide de Ítaca. Por su parte, Odiseo, que anhela incluso el ver el humo que se levanta de su tierra, siente deseos de morir.

»¿Y ni con eso se te conmueve el corazón, Olímpico? ¿Es que no te era querido Odiseo cuando en tu honor te ofrecía las víctimas que sacrificaba junto a las naves de los argivos en la anchurosa Troya? ¿Por qué tanto te has encolerizado contra él, Zeus?» (*Od.* I, 45-62).

Más adelante, su ayuda es mucho más evidente cuando llega al país de los feacios (Valverde Sánchez, 2011: 371). En lugar de abogar por él, Atenea hace uso de terceros para ofrecerle ayuda al héroe; cuando Odiseo despierta en Esqueria y las muchachas huyen por su apariencia, utiliza a la hija de Alcínoo, a la que infunde valor para que no le tenga miedo y le ayude a conseguir hospedaje en la casa de su padre:

οἷη δ' Ἀλκινόου θυγάτηρ μένε: τῇ γὰρ Ἀθήνη
 θάρσος ἐνὶ φρεσὶ θῆκε καὶ ἐκ δέος εἴλετο γυῖων. 140

Sola aguardaba la hija de Alcínoo. Pues a ella le infundió valor en su interior y le arrebató el temor en sus miembros Atenea (*Od.* VI, 139-140).

Sin embargo, más adelante, cuando llega a la ciudad, la propia Atenea toma la figura de una niña, que le da consejos y ánimo y lo conduce al palacio del Alcínoo. La ayuda que recibe Odiseo en Ítaca es mucho más directa (Valverde Sánchez, 2011: 371). En esta ocasión Atenea no hace uso de terceros, sino que se dirige a él de forma directa y le expone sus planes para que recupere el trono. Lo disfraza de mendigo para que pueda llegar a su palacio sin ser reconocido (Villar Lecumberri, 2014: 885; Malta Campos, 2021: 40). Además de esto, ayuda a alcanzar la victoria a Odiseo en la matanza de los pretendientes, contribuyendo a restablecer el orden preestablecido; desvía los golpes dirigidos al héroe y confunde a los enemigos:

ὡς ἔφαθ', οἱ δ' ἄρα πάντες ἀκόντισαν ὡς ἐκέλευεν, 255
 ἰέμενοι: τὰ δὲ πάντα ἐτώσια θῆκεν Ἀθήνη,

Así habló. Todos los otros dispararon sus lanzas, según tal consejo, apuntándole. Pero todas las hizo fallar Atenea (*Od.* XXII, 255-256)

αὐτίς δὲ μνηστῆρες ἀκόντισαν ὄξεα δοῦρα
 ἰέμενοι: τὰ δὲ πολλὰ ἐτώσια θῆκεν Ἀθήνη.

De nuevo los pretendientes lanzaron sus aguzadas picas apuntándoles. Pero todas las hizo vanas Atenea (*Od.* XXII, 272-273).

δὴ τότε Ἀθηναίη φθισίμβροτον αἰγίδ' ἀνέσχευ
 ὑπόθεν ἐξ ὀροφῆς: τῶν δὲ φρένες ἐπτοίηθεν.
 οἱ δ' ἐφέβοντο κατὰ μέγαρον βόες ὡς ἀγελαῖαι:
 τὰς μὲν τ' αἰόλος οἴστρος ἐφορμηθεὶς ἐδόνησεν 300
 ὄρη ἐν εἰαρινῇ, ὅτε τ' ἤματα μακρὰ πέλονται.

En tal momento Atenea agitó en lo alto, desde el techo, su égida mortífera. Se aterrorizaron los ánimos de los restantes, y empezaron a correr por la sala como vacas de un rebaño a las que acosa un turbulento tábano y las ahuyenta en la época del verano, cuando los días se hacen más largos (*Od.* XXII, 297-301).

Dentro del corpus analizado del ciclo artúrico, el motivo de la huida mágica apenas tiene presencia. La ayuda del exterior es, generalmente proporcionada por un caballero a una dama, a veces a otro caballero, pero no suele tener lugar en momentos significativos sino en pequeñas colaboraciones sin trascendencia. Además, tal como se ha analizado en el apartado anterior, los caballeros, en la mayoría de los relatos, logran superar sus pruebas sin necesidad de una intervención sobrenatural que los rescate o facilite su regreso —a no ser que se trate de un objeto mágico dado con anterioridad, como en el caso de Lanzarote y el anillo de la Dama del Lago. La vuelta está acompañada generalmente por un deseo de relatar a todos sus aventuras con el fin de ganar honor y renombre entre los suyos.

No obstante, podemos rescatar algunos ejemplos de huida mágica, aunque no se dan necesariamente al final de la historia, sino al final de ciertas aventuras concretas intercaladas en tramas mucho mayores. Dentro de la obra de Chrétien de Troyes, en *El Cligés* podemos observar una especie de huida mágica de los amantes, Cligés y Fenice (Aguilar Montero, 2011: 54). Fenice toma una poción para hacerse pasar por muerta, evitar su matrimonio con el rey y, una vez que ha sido enterrada, es recatada por Cligés con quien huye para vivir una vida juntos.

Eugene Vance (1986) apunta que en el *Yvain* también podemos hablar de una huida mágica cuando se produce la aventura de la fuente, pues gracias al anillo que recibe y lo hace invisible puede escapar de la muerte, pero también es un rescate del exterior porque le proporciona la ayuda alguien ajeno a la aventura; además, le permite entrar como alguien ajeno e inocente y no como el asesino del señor del castillo. Así, la entrega del objeto se produce cuando, tras herir de muerte al caballero que protegía la fuente, Yvain queda atrapado en el castillo de este:

Lors li a l'anelet livré,
Si li dist qu'il avoir tel force
com a, desus le fust, l'escorce
Qu'el le cuevre qu'ann'en voit point:
Mes il covient que l'en l'anpoint
Si qu'el poing soit la pierre anclose;
Puis n'a garde de nule chose
Cil qui l'anel an son doi a,
Que ja veoir ne le porra
Nus hom, tant ait les ialz overz,
Ne que le fust qui est coverz
De l'escorce qui sor lui nest.

Le entregó entonces el anillito y le dijo que tenía tanto poder como el de la corteza sobre la madera que la cubre toda de tal manera que no se ve nada de ella. Pero al pasarlo en el dedo hay que vigilar que la piedra quede escondida en la mano cerrada y luego no ha de preocuparse por nada quien lleva este anillo en el dedo, pues nadie, aunque tenga los ojos abiertos, le podrá ver, igual que la madera que está cubierta por la corteza que sobre ella nace. (Chetrien de Troyes, *Yvain ou le chevalier au lion*, vv.1024-1035)

En el caso de *The Lord of the Rings* encontramos algunos ejemplos que responden al motivo de la huida mágica y ayuda del mundo exterior. En todos los casos, la ayuda corre a cargo de Gwaihir, el señor de las águilas. Este o bien se da cuenta por sus propios medios de que el héroe necesita escapar y acude en su auxilio, o bien es enviado por un tercero para rescatarlo.

Según apuntan Olga Valoven (2015) y Víctor Khalipov (2015), la presencia del águila es la figura que adopta el ayudante tradicional; se encuentra en algunos mitos de origen galés, por ejemplo, en *El cuento de Culhwch y Olwen* integrado en los primeros relatos del ciclo artúrico. Por lo general, la función de esta figura es trasladar al héroe de un lugar peligroso a uno seguro, además, en el caso de Gwaihir, se integran otras habilidades útiles para el desarrollo de la historia: detecta las fuerzas enemigas, tiene la capacidad de seguir movimientos individuales, como los de Gollum o los de los magos,

habla y, por ende, a veces proporciona consejos útiles por lo que se le atribuye consciencia y características humanas (Payne, 2014: 67; Valove y Khlipov, 2015: 39; Dawson, 2023: 2).

Si bien ya hemos hablado sobre el papel de las águilas en capítulos anteriores, vale la pena recordar el papel de las mismas en esta fase. Gwaihir aparece por primera vez en *The Hobbit* como un salvador, recreando escenas del vuelo mágico (Dawson, 2023: 5). En *The Lord of the Rings*, su aparente función es servir de mensajero entre los magos Radagast, Saruman y Gandalf (Birns, 2007, 118-119). No obstante, Gwaihir retoma su papel como figura salvadora cuando Gandalf está retenido en la torre de Orthanc:

‘So it was that when summer waned, there came a night of moon, and Gwaihir the Windlord, swiftest of the Great Eagles, came unlooked-for to Orthanc; and he found me standing on the pinnacle. Then I spoke to him and he bore me away, before Saruman was aware. I was far from Isengard, ere the wolves and orcs issued from the gate to pursue me’ (Tolkien, 2008a: 340-341).

Sin embargo, no es la única vez que presta auxilio al mago. Gandalf también recibe su ayuda cuando queda atrapado en la cima de Zirak-Zigil (Payne, 2014: 68). Tras la batalla con el Balrog y su aparente muerte, Gandalf no puede regresar ni a *Middle-earth*, pero tampoco al mundo de los Valar; gracias a la intervención de Lady Galadriel, Gwaihir lo encuentra y lo lleva de regreso a casa:

There I lay staring upward, while the stars wheeled over, and each day was as long as a life-age of the earth. Faint to my ears came the gathered rumour of all lands: the springing and the dying, the song and the weeping, and the slow everlasting groan of over-burdened stone. And so at the last Gwaihir the Windlord found me again, and he took me up and bore me away (Tolkien, 2008b: 656).

Finalmente, también es exhortado a ayudar a Frodo y Sam cuando quedan atrapados en Mordor tras destruir el Anillo; la devastación física, pero también del entorno en el que se encuentran, dificultan los intentos del héroe por salir, además, el desgaste emocional también mina los deseos del héroe de regresar, por tanto, debe ser rescatado por el mundo exterior (Birns, 2007: 118-119; Payne, 2014: 69; Galp Zorba, 2019: 43). Así, Frodo y Sam reciben la ayuda de las águilas a través de la petición de Gandalf:

Side by side they lay [Frodo and Sam]; and down swept Gwaihir, and down came Landroval and Meneldor the swift; and in a dream, not knowing what fate had befallen them, the wanderers were lifted up and borne far away out of the darkness and the fire (Tolkien, 2008c: 1245).

La etapa del vuelo y la huida mágica se mantiene presente a lo largo de los tres ciclos estudiados. En los dos primeros, tanto en la épica como en la caballería, suele tener lugar gracias a la intervención de un dios y una bendición que este provea, como el caso de Atenea que disfraza a Odiseo de mendigo o, en el caso de la caballería, un objeto mágico que permite al héroe escapar sin mayor contratiempo como el Anillo de Yvain. En el caso de la obra de Tolkien, la ayuda por lo general se produce gracias a la intervención de terceros, en este caso Gwaihir, quien salva de forma directa al héroe sin que este haga uso de algún objeto o pueda hacer uso de sus propios medios para ayudarse.

3.3.3 Cruce del umbral de regreso

Después del rescate, el héroe debe emprender el retorno desde el mundo de la aventura hacia el mundo ordinario del que partió. Esta etapa implica un proceso de reintegración del personaje al hogar original. El héroe, transformado por la experiencia, debe incorporar los saberes, dones o habilidades adquiridos a la comunidad que habita el mundo ordinario. Sin embargo, estos dones no siempre son bien recibidos: el mundo al que regresa puede mostrarse indiferente, incrédulo o incluso hostil frente a lo que el héroe ha aprendido. Así, el desafío no solo radica en el retorno físico, sino en hacer comprensible y significativa una sabiduría que, por su naturaleza, no es comprensible ni compatible con el pensamiento de los habitantes del mundo ordinario.

The two worlds, the divine and the human, can be pictured only as distinct from each other—different as life and death, as day and night. The hero adventures out of the land we know into darkness; there he accomplishes his adventure, or again is simply lost to us, imprisoned, or in danger; and his return is described as a coming back out of that yonder zone (Campbell, 2004: 201).

Dentro del marco de la épica clásica, y como se ha señalado previamente, el único héroe que protagoniza un retorno al hogar es Odiseo. El retorno de Odiseo supone la restauración del orden y la armonía en Ítaca, donde los roles se han invertido y ya nadie ocupa el lugar que le corresponde: con la idea de que Odiseo ha muerto, los pretendientes se han apoderado de la hacienda y se comportan como dueños del hogar, acosan a Penélope y planean el asesinato del hijo de Odiseo; por ello, el regreso del héroe no es bien recibido, pues implica la restauración de la jerarquía anterior, pero también un castigo por las transgresiones cometidas (Reboreda Morrillo, 2017: 262-264). Así, lo expresa Telémaco en su encuentro con Mentos:

‘ξεῖνε φίλ’, ἧ καὶ μοι νεμεσήσεται ὅττι κεν εἶπω;
 τούτοισιν μὲν ταῦτα μέλει, κίθαρὶς καὶ ἀοιδή,
 ῥεῖ’, ἐπεὶ ἀλλότριον βίον νήποινον ἔδουσιν, 160
 ἀνέρος, οὗ δὴ που λεύκ’ ὄστέα πύθεται ὄμβρῳ
 κείμεν’ ἐπ’ ἠπείρου, ἧ εἰν ἀλὶ κῦμα κυλίνδει.
 εἰ κείνῳ γ’ Ἰθάκηνδε ἰδοῖατο νοστήσαντα,
 πάντες κ’ ἀρησαίαντ’ ἐλαφρότεροι πόδας εἶναι
 ἢ ἀφνειότεροι χρυσοῖο τε ἐσθῆτός τε. 165

Querido huésped, ¿te enojarás conmigo por lo que voy a decirte? Ésos, por su cuenta, se ocupan de esto: la cítara y la canción, sin reparos, mientras devoran leo gratis los bienes ajenos, los de un hombre cuyos blancos huesos acaso se pudren bajo la lluvia tirados por tierra o tal vez en el mar los voltean las olas. Con sólo que le vieran de regreso en Ítaca, todos preferirían ser más ligeros de pies a ser más ricos en oro y vestidos (*Od.* I, 158-165).

El cruce del umbral de retorno para Odiseo no se produce de forma abierta. De hecho, puesto que los pretendientes planean asesinarlo a él y a su hijo, Odiseo no regresa al hogar con su propia identidad. Tal como apuntan Alicia María Atienza (2009) y Miguel Ísola (2023), Odiseo debe infiltrarse en su propio hogar. Transformado en mendigo por la diosa Atenea, como hemos señalado antes, se convierte en huésped de su propia casa y muestra las habilidades aprendidas durante su viaje, tales como la astucia, el engaño y su destreza en la guerra, para derrotar a los pretendientes finalizando con la revelación de su verdadera identidad:

ἀλλ’ ἄγε σ’ ἄγνωστον τεύξω πάντεσσι βροτοῖσι:
 κάρῳ μὲν χροῖα καλὸν ἐνὶ γναμπτῶσι μέλεσσι,
 ξανθὰς δ’ ἐκ κεφαλῆς ὀλέσω τρίχας, ἀμφὶ δὲ λαῖφος 400
 ἔσσω ὃ κε στυγέησιν ἰδὼν ἄνθρωπον ἔχοντα,
 κνυζώσω δέ τοι ὅσσε πάρος περικαλλέ’ ἐόντε,
 ὡς ἂν ἀεικέλιος πᾶσι μνηστῆρσι φανήησ
 σῆ τ’ ἀλόχῳ καὶ παιδί, τὸν ἐν μεγάροισιν ἔλειπες.

Así que, sea, te haré irreconocible para todos los mortales. Arrugaré tu hermosa piel en tus flexibles miembros y quitaré de tu cabeza los rubios cabellos, y te vestiré de harapos, con un aspecto que resulte miserable para cual quiera, y dejaré legañosos tus ojos que antes fueron muy bellos, de modo que parezcas muy feo a todos los pretendientes, y a tu mujer y a tu hijo, a los que dejaste en tu palacio (*Od.* XIII. 397-403).

El cruce del umbral de retorno en *The Lord of the Rings* adquiere matices distintos según el personaje; no todos los héroes regresan al mundo ordinario o se reintegran de forma efectiva en el hogar tras la destrucción del Anillo.

En el caso de Frodo, hay un regreso físico, pero no mental, por lo tanto, no podemos decir que el héroe regresa del todo al mundo ordinario. El viaje supone una

evolución personal para Frodo, así lo declara Saruman: ‘You have grown, Halfling,’ he said. ‘Yes, you have grown very much. You are wise, and cruel. You have robbed my revenge of sweetness, and now I must go hence in bitter ness, in debt to your mercy’ (Tolkien, 2008c: 1334). No obstante, este crecimiento y la toma de consciencia de los hechos que se han vivido producen una profunda herida psicológica marcada por la desconfianza en sí mismo, la pérdida de la fuerza y la disminución del deseo de vivir; todo esto imposibilita el regreso al mundo ordinario, pero también el deseo de disfrutar de este. Habiendo vivido los horrores de la guerra, la paz se convierte en un estado incompatible con el estado psíquico de Frodo (Wilkerson, 2008: 84; Birns, 2012: 85-86, Soares, 2013: 30).

Esta imposibilidad del regreso queda expuesta en *Cracks of Dooms*, donde Frodo, ya cansado del viaje, se da cuenta de que no es capaz físicamente de escapar del lugar donde han llegado, a pesar de que han cumplido su objetivo, pero también es consciente que ha perdido las esperanzas y que ya no es el hobbit que partió de *The Shire*. En este momento se vislumbra la muerte como única salida, pero también como una forma de descanso (Wilkerson, 2008: 89-90). Toda esta pesadumbre contrasta con la esperanza que encarna Sam:

‘I am glad that you are here with me,’ said Frodo. ‘Here at the end of all things, Sam.’
‘Yes, I am with you, Master,’ said Sam, laying Frodo’s wounded hand gently to his breast.
‘And you’re with me. And the journey’s finished. But after coming all that way I don’t want to give up yet. It’s not like me, somehow, if you understand.’
‘Maybe not, Sam,’ said Frodo; ‘but it’s like things are in the world. Hopes fail. An end comes. We have only a little time to wait now. We are lost in ruin and downfall, and there is no escape’ (Tolkien, 2008c: 1244).

Fijándonos en esta escena, el optimismo de Sam, por el contrario, es un aliciente para que el compañero de viaje se reintegre al hogar de forma efectiva. Según Nicholas Birns (2012), el objetivo de un héroe como Sam es preservar la vida rural, por lo que desea el regreso y, por tanto, tras cruzar el umbral de retorno es capaz de readaptarse y disfrutar de la seguridad que representa el mundo ordinario; desde la perspectiva de Frodo, la tranquilidad y la seguridad se convierte en un don que regala a la comunidad, pero no puede disfrutar de este (Soares, 2013: 31). Incluso, Sam es capaz de experimentar los peligros del otro mundo, pero llega a la conclusión de que los habitantes del mundo

ordinario no son capaces de entenderlo, por ello, permite que estos minimicen el viaje y decide guardar silencio sobre las experiencias vividas, como en su reencuentro con Rosie:

‘Hullo, Sam!’ said Rosie. ‘Where’ve you been? They said you were dead; but I’ve been expecting you since the spring. You haven’t hurried, have you?’

‘Perhaps not,’ said Sam abashed. ‘But I’m hurrying now. We’re setting about the ruffians, and I’ve got to get back to Mr. Frodo. But I thought I’d have a look and see how Mrs. Cotton was keeping, and you, Rosie.’

‘We’re keeping nicely, thank you,’ said Mrs. Cotton. ‘Or should be, if it weren’t for these thieving ruffians.’

‘Well, be off with you!’ said Rosie. ‘If you’ve been looking after Mr. Frodo all this while, what d’you want to leave him for, as soon as things look dangerous?’

This was too much for Sam. It needed a week’s answer, or none. He turned away and mounted his pony (Tolkien, 2008c: 1321).

En otros casos, como Aragorn, no existe un regreso al mundo ordinario, porque la permanencia en este nuevo mundo, el reino de Gondor, supone una evolución positiva tanto para él, como para aquellos que lo rodean, pues a través de su persona se restaura el orden perdido en generaciones anteriores: Aragorn es coronado rey, pero su figura también supone la unificación de dos reinos que habían estado separados. En lugar de abandonar a los suyos, Aragorn los incorpora a al mundo sobrenatural, así, por ejemplo, Arwen abandona Rivendell, pero también rechaza el regreso a Valinor y decide quedarse en el nuevo reino instaurado por Aragorn. Por su parte, aunque no vemos la reincorporación de Gandalf en lo que es su mundo ordinario —el reino de los Valar—, sabemos, por boca de él mismo que el retorno es algo deseado y, de hecho, un descanso para él.

El cruce del umbral de retorno se convierte en otro obstáculo para el héroe. En muchos casos, como la *Iliada* o la *Eneida*, este retorno no existe, bien porque el héroe muere o bien porque no se busca un regreso como tal. No obstante, para otros, como Odiseo, el propio retorno se convierte en un desafío, pues su presencia, que no es bien recibida, resulta necesaria para reinstaurar el orden.

En contraste, en *The Lord of the Rings* el retorno ocurre en todos los casos; sin embargo, no siempre es completo ni completamente favorable para los protagonistas. El retorno junto a la reintegración solo es posible en ciertos personajes como Sam, que siempre mantiene las esperanzas y el deseo de volver a la vida anterior, o Gandalf, que ven el hogar como un lugar de reposo. Para otros personajes como Aragorn, el mundo

donde se ha realizado el viaje se convierte en el nuevo mundo ordinario, porque supone una mejora tanto para su estatus, como para aquellos que lo rodean; su reintegración se produce en este nuevo mundo, incorporando a los personajes que pertenecían al mundo ordinario dentro de este nuevo espacio. El regreso también puede ser inviable, como en el caso de Frodo, pero a diferencia de la épica donde el regreso es imposibilitado por la muerte, el héroe regresa de forma física, pero el desarrollo personal alcanzado en el viaje lo incapacita para reintegrarse en el hogar, puesto que la paz del mundo ordinario no es compatible con las experiencias y las heridas que produjo el viaje.

3.3.4 Posesión de los dos mundos

Tras haber cruzado el umbral de retorno, el héroe debe reintegrarse al mundo ordinario. No obstante, el viaje le ha proporcionado cierta sabiduría a la que no puede renunciar porque ha sido integrada dentro de su propia percepción del mundo y forma ahora parte de su esencia. Las habilidades, el trofeo o la recompensa de los que ahora el héroe es dueño deben servir para mejorar el mundo ordinario y la vida de quienes lo habitan. Este nuevo don debe ser integrado dentro de la comunidad, pero manteniendo un equilibrio; el hogar no debe de ser contaminado por los sucesos del mundo sobrenatural, sino que solo debe recibir los beneficios que se han proporcionado al héroe en el viaje:

Freedom to pass back and forth across the world division, from the perspective of the apparitions of time to that of the causal deep and back—not contaminating the principles of the one with those of the other, yet permitting the mind to know the one by virtue of the other—is the talent of the master (Campbell, 2004. 212-213).

Dentro del marco de la épica, es Odiseo el héroe que logra regresar a su mundo ordinario con el conocimiento adquirido en su viaje. Como hemos dicho en el apartado anterior, el héroe regresa disfrazado a su mundo, que ha visto trastornado su orden, y a través de una falsa identidad examina qué y quiénes han sido la causa. A través de la experiencia en la guerra y en el viaje del retorno, Odiseo logra recuperar la armonía en el hogar.

Calvin S. Byre (1988) apunta la búsqueda de la justicia y el restablecimiento del orden como un elemento importante de la llegada a Ítaca. Además de devolver el hogar a su estado natural, la búsqueda de la justicia es una motivación incorporada en el viaje: la

guerra de Troya no es más que una búsqueda para impartir justicia, pero también para restablecer el orden de la unión entre Helena y Menelao.

La transgresión de la *xenia*, también es otro de las experiencias asimiladas en el viaje. La ocupación del hogar por parte de los pretendientes, que abusan de la hospitalidad en la casa de Odiseo, remite a varios episodios del viaje por mar, donde el código de la *xenia* se ve comprometido (Byre, 1988: 168). Andrea A. Steinhäuser (2020) y Tyler Creer (2023) sostienen que es la falta a este rito de hospitalidad, sobre todo en el episodio del Cíclope, lo que produce el viaje tormentoso y la muerte de gran parte de los compañeros de Odiseo. Así, cuando Odiseo regresa a Ítaca y se enfrenta a una ruptura en el código de la hospitalidad en su propia casa, debe castigar a los infractores (Lonely, 2019: 145). De esta forma, el conocimiento y la experiencia adquirida en el viaje sirven como un elemento para restaurar la armonía dentro del mundo ordinario:

ὦ κύνες, οὐ μ' ἔτ' ἐφάσκεθ' ὑπότροπον οἴκαδ' ἰκέσθαι
 δήμου ἄπο Τρώων, ὅτι μοι κατεκείρετε οἶκον,
 δμῶσιν δὲ γυναιξὶ παρευνάζεσθε βιαίως,
 αὐτοῦ τε ζῶοντος ὑπεμνάσθε γυναῖκα,
 οὔτε θεοὺς δείσαντες, οἳ οὐρανὸν εὐρὺν ἔχουσιν,
 οὔτε τιν' ἀνθρώπων νέμεσιν κατόπισθεν ἔσεσθαι:
 νῦν ὑμῖν καὶ πᾶσιν ὀλέθρου πείρατ' ἐφήπται.

40

«¡Ah, perros, pensabais que no iba yo a regresar a mi casa desde el país de los troyanos, así que saquea bais mi morada y os acostabais sin miramientos con mis siervas en mi palacio, y pretendíais a mi mujer es tando yo vivo, sin temor de los dioses que dominan el amplio cielo ni de la posible venganza futura de los hombres! Ahora os tienen apresados a todos los lazos de la muerte» (*Od.* XXII. 36-41).

Esta venganza es propiciada por los dioses, sobre todo por Zeus, como protector del código de la *xenia*, y Atenea, protectora personal del héroe (Fernandez, 2023: 57-58). Los dioses, que forman parte del plano donde se produce el viaje heroico, acceden al mundo ordinario de forma directa, como Atenea, o desde lejos, como Zeus; en este sentido, Odiseo logra integrar otro elemento del viaje dentro del hogar: la ayuda de los dioses.

En *The lord of the Rings* la integración de este conocimiento en el mundo ordinario puede verse claramente en el capítulo de '*Scouring of the Shire*'. Los hobbits, que han regresado al hogar, lo encuentran bajo el dominio de Saruman, quien se hace llamar

Zarquino. Los hobbits, que han luchado ya contra el mago, pero también en diversas batallas, hacen uso del conocimiento adquirido para liberar *the Shire* y recuperar el orden.

Los protagonistas más activos en la guerra que se libra en el hogar son Merry y Pippin. Sin embargo, es Frodo quien dirige en las sombras y proporciona las estrategias necesarias para ganar la guerra. Según Nicholas Birns (2012), los problemas que se plantean en el hogar son los mismos a los que se enfrenta Frodo en el viaje: la destrucción del mundo conocido, la liberación de un ser superior y la restauración de la paz a través de la destrucción de un objeto. La diferencia con el viaje de la destrucción del Anillo radica en que estos se presentan adaptados a la vida cotidiana y que ya no cuentan con la ayuda de otras comunidades, sino que toda la liberación está a cargo de ellos. En este sentido, el regreso se asemeja a la llegada de Odiseo a Ítaca, donde el hogar también había sido invadido y se crea la necesidad de una limpieza.

La integración del conocimiento adquirido durante el viaje se refleja en la conducta de Frodo: no se regodea ante Saruman tras la victoria en la guerra, y la destrucción del Anillo no le proporciona un alivio pleno, evidenciando la profundidad de su aprendizaje y sufrimiento (Birns, 2012: 90). Entre las lecciones aprendidas en el viaje, se observa la sabiduría, en cuanto a la guerra y sus consecuencias, la resolución de hacer lo necesario ante el peligro y la misericordia mostrada al enemigo, elemento que se ve incorporada en el sistema de valores del héroe (Galip Zorba, 2019: 414). Recordemos que, antes del viaje, Frodo desea la muerte de Gollum, pero Gandalf le advierte de que la piedad puede ser recíproca y devolverse en algún momento, tal como vemos al final. Así, Frodo tras el viaje y la victoria sobre Saruman, impide a los hobbits asesinar al mago, transmitiendo el mismo saber a la comunidad en un monólogo casi paralelo al de Gandalf:

‘No, Sam!’ said Frodo. ‘Do not kill him even now. For he has not hurt me. And in any case I do not wish him to be slain in this evil mood. He was great once, of a noble kind that we should not dare to raise our hands against. He is fallen, and his cure is beyond us; but I would still spare him, in the hope that he may find it’ (Tolkien, 2008c: 1334).

Por último, también vemos la integración de lo aprendido por parte de Sam. Susane Soares (2013) apunta que la elección de Sam como alcalde es crucial, pues le brinda la oportunidad de aplicar y compartir su experiencia, especialmente en lo relativo

al liderazgo dentro de la comunidad. Además de esto, hay que recordar que Sam cultivó el jardín de Galadriel en *The Shire*, otro elemento, en este caso físico, que se integra dentro del mundo ordinario:

So Sam planted saplings in all the places where specially beautiful or beloved trees had been destroyed, and he put a grain of the precious dust in the soil at the root of each. He went up and down the Shire in this labour; but if he paid special attention to Hobbiton and Bywater no one blamed him. And at the end he found that he still had a little of the dust left; so he went to the Three-Farthing Stone, which is as near the centre of the Shire as no matter, and cast it in the air with his blessing. The little silver nut he planted in the Party Field where the tree had once been; and he wondered what would come of it. All through the winter he remained as patient as he could, and tried to restrain himself from going round constantly to see if anything was happening (Tolkien, 2008c: 1338-1339).

Tanto en la *Odisea* como en *The Lord of the Rings* se observa la integración del conocimiento del viaje dentro del mundo ordinario. En ambos casos se presenta una estructura parecida: el héroe a su regreso se percata de que la armonía del hogar ha sido quebrada y, a través de sus conocimientos, debe restaurar el orden. En el caso de Odiseo, el castigo para quienes atentaron contra el hogar es exactamente igual a los daños que él y sus compañeros recibieron por cometer el mismo error. No obstante, en la obra de Tolkien, hay una inclinación por integrar valores, como el caso de la piedad, que antes no se tenían, y aplicarlos a distintas personas en escenarios parecidos. Además, en Tolkien, también hay una incorporación de elementos naturales, como el Jardín de Lady Galadriel, que ayudan a florecer la comunidad de otras maneras que esta no había conocido.

3.3.5 Libertad para vivir.

La última etapa del viaje del héroe implica la superación del miedo a la muerte. Además, en esta etapa, ha alcanzado la plenitud de la vida que se compone de la sabiduría adquirida y el desapego del pasado y del futuro. El héroe es liberado de la amenaza externa, lo cual le permite vivir enfocado en el presente. Además, el aprendizaje del viaje le proporciona una vida equilibrada y serena:

The goal of the myth is to dispel the need for such life ignorance by effecting a reconciliation of the individual consciousness with the universal will. And this is effected through a realization of the true relationship of the passing phenomena of time to the imperishable life that lives and dies in all (Campbell, 2004: 221).

Así, tras la matanza de los pretendientes, Odiseo consigue restaurar el orden en el mundo ordinario. Habiendo eliminado todo tipo de amenazas, ahora puede vivir una vida larga y tranquila (Lonely, 2019:150). Dicho final lo había profetizado Tiresias cuando Odiseo invoca a los muertos del Hades:

[...]. θάνατος δέ τοι ἐξ ἄλλος αὐτῶ
ἀβληχρὸς μάλα τοῖος ἐλεύσεται, ὅς κέ σε πέφνη 135
γῆραι ὑπο λιπαρῶ ἀρημένον: ἀμφὶ δὲ λαοὶ
ὄλβιοι ἔσσονται. τὰ δὲ τοι νημερτέα εἶρω.

A ti la muerte te llegará desde el mar y será muy tranquila, pues te alcanzará ya sometido a la suave vejez. En torno tus gentes serán prós peras. Estas verdades te anuncio (*Od.* XI, 134-137).

Además, según Nadia Sels (2013) el regreso a la cotidianidad acaba por completarse con el reencuentro de Odiseo y su padre, Laertes, que simboliza el curso natural de la vida y el futuro de Odiseo: la vejez en tranquilidad. Bruno Currie (2022) sostiene que este hecho se ve reforzado por la actividad de Laertes, el cuidado del huerto, otro símbolo del regreso a la cotidianidad:

τὸν δ' οἶον πατέρ' εὗρεν ἐϋκτιμένη ἐν ἄλωϊ,
λιστρεύοντα φυτόν [...]

Encontró a su padre solo en la viña bien cultivada acollando una planta (*Od.* XXIV, 226-227).

Finalmente, en *The Lord of the Rings*, todos los héroes de los que hemos hablado, exceptuando a Frodo, logran la libertad para vivir. Dicha libertad se aprecia sobre todo en la vida que lleva Sam y en el reinado de Aragorn. Suponemos que Gandalf alcanza esta fase ya habiendo regresado a Valinor. Por su parte, Frodo, que no es capaz de reintegrarse, acaba por abandonar el hogar en busca de una cura, por lo que no alcanza esta plenitud de la vida (Wilkens, 2008: 90; Soares, 2013: 31).

En el caso de Sam, la libertad se ve claramente explícita en la vida que le espera en *The Shire* cuando el orden se ha reestablecido. Por un lado, se casa con Rosie como un símbolo del regreso a la vida doméstica, pero también crea una descendencia que solo es posible en un estado de paz tanto exterior como interior: “[...] But my dear Sam, how easy! Get married as soon as you can, and then move in with Rosie. There’s room enough in Bag End for as big a family as you could wish for” (Tolkien, 2008c: 1341). Además de

esto, Jan Wojcik (1967) apunta que el regalo de Lady Galadriel que florece en Hobbinton gracias a Sam y el puesto como alcalde le permiten vivir una vida plena y próspera tanto a él como a los suyos.

La misma prosperidad alcanza Aragorn, quien logra también contraer matrimonio con Arwen y tiene descendencia. Además, la recuperación de su trono elimina las presiones de la guerra y la tensión de los detractores, que mueren durante el curso de la aventura. Asimismo, con el don de Ilúvatar, la muerte, Aragorn es libre de elegir cuando abandona *Middle-earth* en sus propios términos, por lo cual, el miedo a la muerte también se elimina como un elemento que imposibilita la vida plena.

Solo unos pocos héroes alcanzan la última fase del viaje, que implica el regreso al orden, la eliminación de los obstáculos que impiden la tranquilidad, el matrimonio y la descendencia como símbolo de plenitud. En la épica, Odiseo recupera el hogar y el reino perdidos, pero, en *The Lord of the Rings*, el hogar debe construirse desde el principio.

4. TIPOLOGÍA HEROICA

Tras haber analizado la biografía heroica y el recorrido del héroe según el modelo propuesto por Joseph Campbell, es pertinente analizar los distintos tipos de héroe que se presentan en la obra de Tolkien. Las figuras heroicas responden a patrones diversos que, aunque remiten a figuras narrativas conocidas, revelan particularidades tanto en su representación como en su función dentro de la narración. En este sentido, la tipología heroica constituye una herramienta fundamental para profundizar en la comprensión del modo en que la obra de Tolkien integra, pero a su vez modifica y transforma la tradición literaria.

4.1 EL HÉROE LIMINAL: FRODO

La faceta heroica de Frodo guarda similitud con el héroe épico Eneas. En ambos casos nos encontramos ante un personaje que debe partir al exilio a causa de una guerra; en el caso de Eneas es el final de la guerra de Troya, en el de Frodo el conflicto que se ha estado librando por el poder del Anillo. Ambos, en un principio, se encuentran reticentes a partir del hogar, pero se sienten responsables con sus respectivos pueblos, y la lealtad y el deber los empuja a realizar un viaje en pos de la seguridad de sus gentes.

Hanna Parris (2016) apunta que los viajes de Frodo y Eneas comienzan de la misma manera. En primer lugar, el inicio del viaje es, en realidad, la huida de un peligro a otro peligro: Eneas escapa de la ocupación aquea para viajar por el mar en busca de otro lugar donde asentarse, mientras que Frodo también huye con el objetivo de destruir un Anillo en un reino desconocido. Este viaje implica abandonar el hogar para garantizar la seguridad de terceros, más no la obtención de la gloria. Tanto Eneas como Frodo rechazan el viaje en un principio. Eneas, a pesar de la petición de Héctor de huir con los penates, busca primero morir en combate:

[...] furor iraque mentem
praecipitant, pulchrumque mori succurrit in armis.

El furor y la rabia dan al traste con mi razón, y se me ocurre que morir con las armas es cosa hermosa (Verg. *Aen.* II, 316-317).

Por su parte, Frodo se lamenta de haber heredado el Anillo: “I am not made for perilous quests. I wish I had never seen the Ring! Why did it come to me? Why was I chosen?” (Tolkien, 2008a: 80).

En ambos casos, tanto Eneas como Frodo asumen el papel de ‘elegido’; incluso ambos se ven relacionados con un sueño profético: a Eneas se le presenta Héctor para darle la noticia de la inminente caída de Troya; Boromir y Faramir sueñan con el destructor del Anillo, sueño que ambos acaban asociando con Frodo (Ramaswamy, 2014:50). W. H. Auden (2004) destaca que, aunque Frodo es el elegido, nada de lo que se le pide está relacionado con sus talentos y habilidades, frente al héroe épico cuya tarea está encaminada a resaltar su valor. En este sentido, el papel heroico de ambos es impuesto, no deseado (Zimmer Bradley, 2004: 84).

Sin embargo, el héroe decide emprender el viaje a pesar de la incertidumbre (Harris, 2016: 35). Llegados a un punto, se les presenta la posibilidad de abandonar la carga y regresar a una vida placentera. Para Eneas, este momento llega en Cartago, donde puede elegir quedarse con Dido y olvidar el viaje. No obstante, retoma el camino, no por deseo propio, sino por decisión divina y porque tiene un deber con su pueblo:

Me si fata meis paterentur ducere vitam	340
auspiciis et sponte mea componere curas,	
urbem Troianam primum dulcisque meorum	
reliquias colerem, Priami tecta alta manerent,	
et recidiva manu posuissem Pergama victis.	
Sed nunc Italiam magnam Gryneus Apollo,	345
Italiam Lyciae iussere capessere sortes:	

Si el destino me permitiese conducir mi vida según mis auspicios y lograr mis ilusiones a mi manera, me aplicaría a fundar la ciudad de Troya y a lo que queda, dulce cosa, de los míos; seguiría en pie la alta mansión de Príamo y con mis manos habría construido una Pérgamo rediviva para los vencidos. Pero la verdad es que Apolo Grineo me ordenó ir a tomar Italia, Italia me ordenó el oráculo licio (Verg. *Aen.* IV, 340-346).

En el caso de Frodo, esta posibilidad se da en Rivendell. Verlyn Flieger (2004) apunta que la negativa de todos a tomar el Anillo obliga, en cierta manera, a que Frodo se haga responsable, aunque es consciente que no sabe cómo emprender dicha misión porque conoce sus propias limitaciones: “‘I will take the Ring,’ he said, ‘though I do not know the way’” (Tolkien, 2008a: 352).

Por otro lado, Marion Zimmer Bradley (2004) ve en Frodo cierta similitud con Aquiles en cuanto a su relación con Sam. Verlyn Flieger (2004) también apunta a una semejanza con Aquiles, pero enfocando su final trágico y la incapacidad de retornar al hogar.

En cuanto a los héroes del ciclo artúrico, Frodo comparte elementos con el rey Arturo, Perceval y Galaz. El camino del héroe comienza cuando Frodo saca ‘la espada en la piedra’, trazando un paralelismo con el inicio del rey Arturo (Flieger, 2000: 52). La escena ocurre cuando Bilbo le regala la daga Sting, y Frodo tiene que sacarla de una viga de madera:

He took from the box a small sword in an old shabby leathern scabbard. Then he drew it, and its polished and well-tended blade glittered suddenly, cold and bright. ‘This is Sting,’ he said, and thrust it with little effort deep into a wooden beam. ‘Take it, if you like. I shan’t want it again, I expect.’ Frodo accepted it gratefully (Tolkien, 2008a: 361).

Según Verlyn Flieger (2004) la mutilación de Frodo al final de la historia también remitiría al motivo artúrico del rey Tullido, razón que lo lleva a abandonar el hogar de forma definitiva porque la mutilación imposibilita la fertilidad y el crecimiento de todo género. La forma de abandonar *Middle-earth* también sugiere la conexión con la vida del rey Arturo; Frodo se va en una barca en busca de una isla para curar sus heridas al igual que el rey, adoptando la figura del héroe herido (Flieger, 2004: 135-136; Zimmer Bradley, 2004: 90).

En cuanto a Perceval, el camino de Frodo se plantea también como un camino de aprendizaje. Según apunta Stephen Potts (1991), Frodo aparece al principio como un héroe inmaduro, que se comporta como un niño cuyas decisiones y actitudes reflejan la ingenuidad y la falta de experiencia propias de la infancia, pero el final del viaje heroico acaba por convertirlo en un héroe más serio, introspectivo y consciente del peso de su misión. En este sentido se asocia con el arquetipo del niño herido, es decir, un personaje en su etapa infantil que aún conserva la inocencia, pero que queda marcado por episodios traumáticos ligados a la historia en su paso de niño a adulto; en este caso, la infancia de Frodo se ve marcada por el influjo del Anillo y los acontecimientos de la guerra (Grant, 2004: 170; Ramaswamy, 2014: 52).

Asimismo, es un héroe del tipo espiritual como Galaz en tanto que es capaz de renunciar al poder, al menos, en gran parte de la historia, y se compadece además y perdona al enemigo (Beatty, 2006: 214-215; Mato Collazos, 2016: 23). En esta línea de interpretación, Randal Helms (1974) lo considera un héroe anti-fáustico porque acepta sus límites, valora a la comunidad por encima de su propia individualidad y aprende a convivir con la realidad en lugar de dominarla.

Asimismo, se ve implicado en la adquisición de un objeto maravilloso deseado por todos. No obstante, se presenta de forma invertida. Mientras que, en la búsqueda del grial, el viaje se le plantea a Galaz como un recorrido desde la oscuridad hacia la luz interior, el viaje de Frodo se convierte en una anti-búsqueda, pues el héroe se dirige desde la luz hacia la oscuridad (Flieger, 2004: 2004; Mato Collazos, 2016: 232). Frodo es consciente que, en lugar de buscar un tesoro, debe destruirlo; así, su camino se convierte en un viaje heroico a la inversa:

I have been so taken up with the thoughts of leaving Bag End, and of saying farewell, that I have never even considered the direction,' said Frodo. 'For where am I to go? And by what shall I steer? What is to be my quest? Bilbo went to find a treasure, there and back again; but I go to lose one, and not return, as far as I can see (Tolkien, 2008a: 86).

En lugar de experimentar una transformación positiva que se ve perfectamente representada en la ascensión que logra Galaz al contemplar el grial, la psique de Frodo se desintegra y se corrompe: "There is no real going back. Though I may come to the Shire, it will not seem the same; for I shall not be the same. I am wounded with knife, sting, and tooth, and a long burden. Where shall I find rest?" (Tolkien, 2008c: 1295).

Frodo también ha sido catalogado dentro de otros modelos heroicos. Es, en esencia, un héroe que parte de la idea del protagonista de cuentos de hadas que, poco a poco, se va transformando en otro tipo de personaje (Flieger, 2004: 124, Ramaswamy, 2014: 49). De hecho, encaja con las expectativas del héroe que plantea Propp (2001) en su *Morfología del cuento maravilloso*. De igual forma, se acoge a la teoría de los modos de Northrop Frye (1991) donde debería catalogarse como un héroe del modo mimético bajo, puesto que no es superior ni a los hombres que lo rodean ni al medio. No se le atribuyen grandes habilidades, solo una bondad natural; experimenta la duda, el miedo y su victoria se basa en la experiencia que va acumulando, por lo que se encuentra en la

línea de hombre común. No obstante, Tolkien le propone una tarea del tipo mimético alto, por lo que su estatus parece quedar fusionado en otro estado intermedio entre la épica, la caballería y el héroe del cuento de hadas (Albero Póveda, 2004: 218; Auden, 2004: 67; Fliegner, 2004: 124). Para Patrick Grant (2004) este crecimiento desde la ignorancia hacia una consciencia superior es lo que le permite alcanzar el estatus heroico del modo mimético alto.

Por otra parte, Frodo encaja en la descripción del héroe caótico y reticente de Christopher Vogler (2002), pues necesita una motivación externa para emprender el viaje, que se inicia con un gran compromiso hacia la tarea, por más que no se desee emprenderla. De igual forma, se ajusta el héroe sociable, que parte integrado en una comunidad, se aleja y sufre una reintegración, aunque en el caso de Frodo, no se cumple la última fase.

Aunque sabemos que Tolkien negó que su historia estuviera relacionada con el cristianismo, muchos han visto en el personaje de Frodo un héroe de tipo cristiano. Al igual que Jesucristo, Frodo tomaría la carga, aunque fallaría en la misión (Crowe, 1983: 6-7). Sin embargo, Shobha Ramaswamy (2014) también ha apuntado otros elementos similares a la vida de Jesucristo, entre ellos señala que la misión de Frodo consiste en acabar con el mal, Sauron, y el camino que recorre con el peso del Anillo se convierte en un sacrificio como el camino hacia el calvario con la cruz a cuestas. Asimismo, la reticencia del héroe a ser el elegido, pero aceptar su destino, es síntoma de humildad y puede compararse al deseo de Jesús de evitar la muerte y la tortura: “Padre mío, si es posible, haz que pase de mí esta copa. Pero que no sea como yo lo quiero, sino como lo quieres tú” (Mt 26:39).

Partiendo de esta misma perspectiva, se le ha considerado un héroe sacrificial. Este tipo de héroe es capaz de dar la vida por una buena causa. En el caso de Frodo logra salvar, pero no participa de la gloria (Ojeda Labourdette, 2004: 37; Ramaswamy, 2014: 53). Además, esta misma descripción encaja con parte de las características que se le atribuyen al héroe redentor del mundo, propuesta por Joseph Campbell (2004), donde el sacrificio del héroe lo convierte en uno con el padre, como Jesucristo, o regresa enfermo, como Frodo.

Pablo Mato Collazos (2016) lo ha identificado como un héroe ordinario. Define a Frodo como un héroe anónimo, discreto en situaciones críticas, que actúa de formas inesperadas y con un reconocimiento tardío, en este caso, nulo. Lo ve como un héroe motivado por el amor, la lealtad y la necesidad, aunque, como hemos visto antes, gran parte de su motivación también se debe al deber y la responsabilidad que siente al ser el dueño del Anillo. Aunque Frodo pertenece a la raza ordinaria, su biografía y actitud frente a los acontecimientos no corresponde al comportamiento de la comunidad hobbit. Ni él ni sus antepasados se ajustan de manera estricta a las expectativas de su raza, de modo que su inscripción en el modelo de héroe ordinario resulta, en última instancia, parcial e insuficiente.

También la crítica se ha remitido a Carl Jung (2002) para explicar la interacción de Frodo y Gollum, considerando a este último la sombra del primero y un elemento crucial en el viaje heroico que conlleva una transformación. No obstante, aunque la sombra debe ser integrada, en el caso de Frodo se destruye, razón por la cual el héroe queda despojado de una parte de sí y es incapaz de reintegrarse en el mundo, pues es como si una parte de él hubiese desaparecido (Grant, 2004: 170-171). En este sentido, Jane Chance (2004) ha catalogado a Frodo como un héroe monstruoso en el ámbito de una lucha espiritual entre el bien y el mal, Frodo y Gollum. En esta lucha, el héroe, en este caso Frodo, fracasa y el monstruo, encarnado por Gollum, salva el mundo; no obstante, al ser la sombra de Frodo, se entiende que es el héroe, convertido en monstruo, quien propicia la victoria final.

Frodo comparte una gran parte de elementos con la tipología heroica de la épica: es un héroe exiliado, pero también es el elegido para hacerse cargo de una tarea difícil por un deber superior, como Eneas; al igual que el héroe del romance de caballería, es un héroe del tipo buscador, aunque su búsqueda no necesariamente es positiva y acaba siendo herido. Igualmente, se asocia a otro tipo de arquetipos como el héroe ordinario, el héroe cristiano y un héroe monstruoso.

La tipología heroica de Frodo es sumamente compleja. Sin embargo, teniendo en cuenta los tipos de héroes que puede llegar a encarnar, podemos considerarlo esencialmente un héroe liminal: nace a partir del arquetipo del héroe del cuento de hadas, pero con una misión de tipo mimético alto, moviéndose constantemente entre ambos

estados, sin culminar en el desenlace propio de ninguno de los dos modelos, la gloria o el final feliz.

4.2 EL HÉROE COMO REY: ARAGORN

La historia de Aragorn comparte elementos con la biografía épica de Odiseo y Eneas. En los tres casos nos encontramos ante un héroe errante cuyo propósito es reclamar o fundar un reino. Encontramos varios elementos clave que se repiten dentro de la biografía heroica en los tres casos. En primer lugar, el héroe se vale de identidades falsas (Parris, 2016: 25). Odiseo y Aragorn utilizan disfraces, evitando dar a conocer la verdadera identidad del héroe; Odiseo se presenta como Nadie ante el Cíclope, y como un mendigo entre los suyos. Aragorn, como apunta Paul H. Kocher (1972), se hace conocer con el nombre de Strider hasta que Gandalf revela su verdadera identidad en el Concilio de Elrond: “What his right name is I’ve never heard: but he’s known round here as Strider” (Tolkien, 2008a: 205).

El uso del nombre falso está ligado también a la forma de presentarse el héroe ante los demás. En un principio, al menos en el caso de Odiseo y Aragorn, ambos héroes aparecen con una apariencia andrajosa. Como hemos apuntado anteriormente, Odiseo entra en el palacio de Ítaca convertido en mendigo (Atienza, 2009: 60-61; Ísola, 2023: 5). Mientras tanto, Strider también es descrito como un vagabundo:

Suddenly Frodo noticed that a strange-looking weather beaten man, sitting in the shadows near the wall, was also listening intently to the hobbit-talk. He had a tall tankard in front of him, and was smoking along-stemmed pipe curiously carved. His legs were stretched out before him, showing high boots of supple leather that fitted him well, but had seen much wear and were now caked with mud. A travel-stained cloak of heavy dark-green cloth was drawn close about him, and in spite of the heat of the room he wore a hood that overshadowed his face; but the gleam of his eyes could be seen as he watched the hobbits (Tolkien, 2008a: 204).

En el caso de Eneas comparte con los héroes anteriores el exilio (Parris, 2016: 24). Eneas huye con parte de su pueblo tras una guerra, alejados de su hogar y condenados a buscar un nuevo lugar donde fundar la nueva Troya (Casanueva Reyes, 2011: 31). Aragorn ha sido alejado del trono después de la muerte de su padre, escondido y criado lejos de su hogar, por lo que encarna también la figura del rey exiliado (Mato

Collazo,2016: 256). No obstante, el exilio les permite convertirse en uno de los últimos de su pueblo. Eneas se convierte en el líder de los troyanos que sobreviven a la guerra, mientras que Aragorn es uno de los últimos hombres del pueblo del Oeste y termina convirtiéndose en el líder del ejército (Ramaswamy, 2014: 55).

David Paul Pace (1979) señala que en Eneas y Aragorn existe un deseo por recuperar los ancestros perdidos que termina en la restauración del nuevo reino. También propone que comparten el tema del conflicto con un monarca imperfecto, Turno en el caso clásico y Denethor en el caso de Tolkien.

Hanna Parris (2016) apunta que, en los tres casos, el héroe carga con la responsabilidad de restaurar un reino: Troya, Ítaca y Gondor. Aragorn, al igual que Odiseo, restaura el reino al asumir el liderazgo tras el declive de la soberanía de Denethor, el senescal, pero también se convierte en fundador al unificar los reinos de Gondor y Arnor y crear uno nuevo, al modo de Eneas (Labourdette, 2004: 37; Mato Collazo, 2016: 141-142). No obstante, según Paul H. Kocher (1972), dicha responsabilidad no es grata para Aragorn en ningún momento, solo la soporta, al igual que lo hace Eneas, porque es una responsabilidad.

En cuanto al ciclo artúrico, la biografía de Aragorn presenta diversos paralelismos con la biografía del rey Arturo. En primer lugar, debemos apuntar que la crítica coincide en que Aragorn encarna la figura del héroe protagonista de las narraciones artúricas, por tanto, encontramos muchas influencias de estos textos en su caracterización, donde resalta, sobre todo, el valor guerrero, el liderazgo, la dimensión amorosa y los poderes de sanación (Auden, 2004: 45, Flieger, 2004: 124). Tanto su biografía como sus características encajan con la descripción del héroe caballeresco que proporciona Northop Frye (1991): “Si es superior en grado a los demás hombres y al propio medio ambiente, el héroe es el héroe típico del *romance*¹¹, cuyas acciones son maravillosas, pero él mismo se identifica como ser humano” (Frye, 1991: 54).

¹¹ En este sentido, entendemos el término *romance* como un tipo de novela o libro de caballería escrito ya sea en prosa o verso

Aragorn, al igual que el rey Arturo, encarnan el arquetipo del rey que regresa, modelo que ya veíamos en la épica, donde el héroe desconocido va ganando respeto y reconocimiento por sus acciones, pero no por su nombre ni por sus ancestros (Lakowski, 2002: 27). Ya hemos abordado con amplitud su biografía heroica, pero cabe resaltar los puntos más relevantes que comparte con el rey Arturo. Dichos puntos clave han sido recogidos por Verlyn Flieger (2004): alejado de su familia tras nacer, un guardián que le niega su identidad hasta que alcanza la edad adulta, entrega de reliquias familiares que confirman su linaje, historia de amor y recuperación del reino. Flieger (2004) asegura que, en ciertos puntos, como la recuperación de la identidad perdida y la entrega de reliquias que lo reconozcan como parte de un linaje, la biografía de Aragorn conecta también con la de Galaz, cuya historia también proporciona este tipo de elementos.

Algunos elementos que comparte con la figura artúrica son la nobleza y el poder. Por otro lado, se resalta que, al igual que el caballero, Aragorn mantiene la senda del honor, protegiendo a los demás, y evita obtener beneficios a través de la fuerza. Posee también la capacidad del perdón y la humildad, ambos, valores asociados con la caballería (Grant, 2004: 170; Beatty, 2006: 212). Se le atribuye también la mesura, otro elemento importante en el código de caballería, que lo convierte en una figura muy parecida a la artúrica: “He is not gratuitously cruel to his prisoner but he feels no need to be gentle with the malevolent” (Kocher, 1972: 141).

Si bien sabemos que Tolkien rechaza que su obra mantenga algún vínculo con la religión católica, se ha subrayado la integridad espiritual de Aragorn, parecida a la de un caballero, frente a los defectos morales mostrados por otros personajes, como la tentación de Boromir y su intento de robar el Anillo, como una muestra de su dimensión de caballero cristiano. Recordemos que la caballería está impregnada de valores religiosos, por los que también se ha asociado al tipo de héroe cristiano (Mato Collazo 2016: 263-264). Se reconocen otros valores cristianos como el sometimiento a un orden superior, Dios en el caso de la caballería, Ilúvatar y el destino en el caso de *Middle-Earth* (Crowe, 1983: 6). Incluso su dimensión como sanador en la Casa de Curación y la capacidad de hablar con los muertos en el paso se ha asociado a la figura de Jesucristo (Romaswamy, 2014: 57-58).

Esta última característica, la de Aragorn como sanador, más allá de parecer un elemento religioso comparte un motivo mítico. Si bien la sanación como tal no es un elemento que podamos atribuir al rey Arturo, sí la encontramos en otro tipo de héroes, como Perceval, Galaz o Galván; su medio de sanación no es directa como la de Aragorn, sino indirecta: cumpliendo una misión se revitaliza un reino o una persona. Dicha figura remite al mito del rey Pescador y la Tierra baldía donde, si el rey está enfermo, la tierra será yerma. Este mismo tema lo vemos en el rey Théoden y el Senescal Dénehtor, ambos, al estar viejos y enfermos, mantienen el reino de Rohan y Gondor en estado precario. No obstante, si el monarca que gobierna es el legítimo heredero, pero, además, es un rey sano y fuerte, la tierra es próspera, tal como lo es el reino de Gondor después de que Aragorn suba al trono (Flieguer, 2004: 133-134; Poveda Jaume, 2004: 237; Beatty, 2006: 213; Mato Collazo, 2015: 265). Para Daniel Nocick (2017), en este caso, no es Aragorn quien sana el reino, sino Frodo al destruir el Anillo; se podría comparar aquí a Aragorn con el Rey Pescador cuyo reino es sanado indirectamente por las acciones de Galaz, el caballero, en este caso, Frodo.

Asimismo, si bien tanto a Arturo como a Aragorn se les atribuye una faceta de liderazgo, también se reconoce su capacidad para recibir consejos de otros, en ambos casos, de la figura del mago o el viejo sabio, encarnados por Merlín y Gandalf respectivamente (Crowe, 1983: 6; Mato Collazo, 2016: 271).

Otro arquetipo procedente de la literatura clásica que se le han atribuido a Aragorn es la figura del héroe trágico, debido a la tensión entre mortalidad e inmortalidad explícita en su decisión de morir antes de alcanzar la vejez y renunciar al final propio del “cuento de hadas”. Sin embargo, en este caso y a diferencia de la trama trágica, no se registra el error fatal (*hamartía*) que lo conduciría a la desgracia. Por lo tanto, el arquetipo trágico solo puede adscribirse a Aragorn de forma parcial. (Lawakoski, 2002: 30-31, Galvez Gómez, 2017: 196-197). Esta decisión puede interpretarse como una forma de respeto al don de Ilúvatar, es decir, al privilegio de la muerte concedido a los hombres.. No obstante, Velyn Flieguer (2004) asegura que todo esto se enmarca en la búsqueda tradicional, pues va desde la oscuridad a la luz y, aunque posteriormente muera, al menos en lo que respecta a la historia del Anillo, termina con un final de cuento de hadas.

Por otro lado, se ha intentado catalogar a Aragorn en otro tipo de héroe. Stephen Potts (1991) señala que se aleja del héroe tradicional en tanto que no hay una llamada a la aventura explícita ni su rechazo, sino que aparece en el momento adecuado acogiéndose al rol de ayudante, más que de héroe. Además, afirma que no hay muestra de indicios heroicos hasta el concilio de Elrond. Sin embargo, el mismo Tolkien había señalado que esto se debe a que no tenía un papel determinado para Strider, que hasta entonces no se llamaba Aragorn, para cuando escribió el inicio de la obra: “Strider sitting in the corner at the inn was a shock, and I had no more idea who he was than had Frodo” (Tolkien, 1981: 216). En este sentido, para Lakowski (2002), Aragorn encarna un personaje que va descubriéndose a sí mismo, hasta saber que debe y puede ocupar la figura del rey; antes de esto, su destino es, en realidad, una pesadilla de la que intenta huir. Por otro lado, el mismo Potts argumenta que Aragorn es la contraparte física de Gandalf, que representaría al espíritu y ambos formarían un solo héroe, pero dividido en dos.

La figura del monarca también ha sido criticada puesto que no es un rey hasta que llega el final de la historia. Daniel Nozick (2017) apunta que la historia de la ascensión al trono ni siquiera es relevante como podría serlo en la leyenda artúrica, porque la historia no se centra en el rey ni en su persona, aunque muestra su desarrollo, sino que es un personaje de apoyo para que el objetivo principal, destruir el Anillo, pueda cumplirse. En este aspecto, a diferencia de la épica y la caballería donde la trama gira en torno a esta recuperación del reino perdido, en la obra de Tolkien se desplaza a una subtrama que no afecta a la trama principal más que para darle un trasfondo de leyenda. En referencia a esto, Tolkien había explicado por qué, incluso, la historia de amor de Arwen y Aragorn se encuentra en los apéndices y no en la historia, pues tampoco consideraba central la figura del rey:

That is why I regard the tale of Arwen and Aragorn as the most important of the Appendices; it is part of the essential story, and is only placed so, because it could not be worked into the main narrative without destroying its structure: which is planned to be 'hobbit-centric', that is, primarily a study of the ennoblement (or sanctification) of the humble (Tolkien, 1981: 237).

Edith Crowe (1983) lo cataloga como un héroe social en tanto que no lucha en solitario, sino que permite la ayuda de personajes externos y la victoria personal final no es fruto de una acción directa, sino de casualidades, ayudas y sucesos de terceros, en este

caso, sería la ayuda de Frodo y las demás acciones de la Compañía del Anillo los que permite que Aragorn consiga su objetivo final: ocupar el trono de Gondor. Marion Zimmer Bradley (2004) ve, en cambio, una figura de hermano mayor que, además, nace como un ‘héroe nato’ y culmina con todas las recompensas que se le atribuyen al héroe tradicional. Para Jane Chance (2004) encarna la figura del héroe del rey germánico, sobre todo porque se le atribuyen poderes curativos para sanar a su pueblo.

Según su comportamiento al inicio de la obra, Aragorn encarna al héroe tradicional, pero también al protector, al menos para los hobbits. Tal como apunta Pablo Mato Collazo (2016), Aragorn arriesga su propia vida y renuncia a la gloria, alejándose de su destino como rey, para ayudar y proteger a los hobbits. En este sentido Shobha Romaswamy (2014) lo cataloga como un héroe mesiánico por su capacidad de renunciar a su vida con el fin de cumplir con el objetivo final. Aragorn saca a los hobbits de Bree y los lleva a salvo hasta la casa de Elrond: “I am Aragorn son of Arathorn; and if by life or death I can save you, I will” (Tolkien, 2008a: 224). Sin embargo, Paul H. Kocher (1972) apunta todo lo contrario. Aragorn consideraba a los hobbits como compañeros fiables que, aun siendo menos experimentados y emocionalmente más inmaduros, eran dignos de confiarles su propia vida.; Aragorn confía plenamente en que destruirán el Anillo y salvarán a todos.

Aragorn también podría catalogarse como mentor pues comparte ciertos rasgos con esta figura. Según la definición de Christopher Vogler (2002), el mentor enseña, proporciona un objeto y motiva al héroe a seguir la llamada, a la vez que permite al héroe desarrollarse. En este caso, Aragorn guía a Frodo hasta Amon Hen y, luego, le permite seguir su camino en solitario confiado en que seguirá el camino correcto: “My heart speaks clearly at last: the fate of the Bearer is in my hands no longer” (Tolkien, 2008b: 545). Incluso, hay momentos en los que Aragorn recuerda al propio Gandalf, pues se convierte en guía tras la muerte de este, pero también comparte su sabiduría del mundo y experiencia vital con la Compañía del Anillo. Paul H. Kocher (1972) acepta estas divergencias, aunque subraya que, en contraste con el arquetipo del mentor como Gandalf, Aragorn desarrolla un vínculo amoroso con Arwen que culmina en la boda y tiene preocupaciones humanas a lo largo del viaje que el mago Gandalf no tiene. No obstante, según Vogler (2002), el ‘mentor caído’ puede experimentar este tipo de crisis y

preocupaciones ante la llamada a la aventura, sin dejar de proporcionar las ayudas esenciales del mentor.

Según la tipología propuesta por Christopher Vogler (2002), este personaje podría clasificarse como un héroe solitario: comienza aislado del grupo y, a medida que avanza el viaje, se integra progresivamente hasta alcanzar la reinserción plena en su comunidad. Por su parte, Joseph Campbell (2004) lo incluye dentro de la categoría del “amante”, atendiendo a los rasgos afectivos y vinculares que definen su trayectoria heroica. Recordemos, como ya hemos hablado en el apartado del amor, Aragorn vive historias; la primera, como un amor prohibido cuando se encuentra con Éowyn; y la segunda, que se cuenta fuera de la historia del Anillo, con Arwen, cuyo desenlace es la boda que presencian todos tras la destrucción del Anillo.

Aragorn comparte el arquetipo del héroe errante y el héroe en el exilio con la épica. En cuanto a el romance artúrico, se cataloga dentro del arquetipo del rey que regresa. Además, se le han atribuido características del héroe guerrero, el líder, el sanador, incluso, la figura del héroe cristiano. No obstante, la figura de Aragorn encarna un tipo de héroe restaurador; su viaje desde el inicio hasta el fin tiene como objetivo rehabilitar un reino que estaba perdido, pero también su estatus, su identidad y la vida que le había sido negada. Además, su habilidad de curar a las personas está asociada a reparar los daños cometidos por la guerra, razones por las cuales puede adscribirse en esta categoría.

4.3 EL HÉROE COMO REDENTOR DEL MUNDO: GANDALF

El personaje de Gandalf manifiesta ciertas similitudes con el héroe épico. Se asemeja a Odiseo y Eneas por el hecho de que vive en el exilio a causa de una guerra. No obstante, en la épica clásica, el exilio del héroe se debe al contexto bélico del hogar: en el caso de Eneas, este se ve forzado a huir porque su patria ha sido destruida; en el de Odiseo, su partida responde a la necesidad de sostener las alianzas políticas de Ítaca en la guerra. (Casanueva Reyes, 2011: 31). Gandalf también parte a causa de una guerra, aunque esta última no se desarrolla en la tierra de los Valar sino fuera de esta; la salida tiene como objetivo ayudar en esta misma. No obstante, abandonar el hogar puede ser visto como un exilio. El propio Tolkien consideraba que, para los elfos, haber salido de

Valinor era un destierro, por lo que el largo viaje de Gandalf también tiene las mismas connotaciones:

heir exile from Valinor (a kind of Paradise, the home of the Gods) in the furthest West, their re-entry into Middle-earth, the land of their birth but long under the rule of the Enemy, and their strife with him, the power of Evil still visibly incarnate (Tolkien, 1981: 148)

Asimismo, aunque podríamos nombrar el *nóstos* como otro elemento que lo conecta con Odiseo, solo estaría relacionado con el deseo de Gandalf de regresar al hogar (Nagy, 2005: 78-79). No existe, en el viaje de Gandalf una restauración de la patria, ni una ascensión al trono ni mucho menos una boda como culminación del viaje.

Hanna Parris (2016) apunta que tanto Odiseo como Gandalf encarnan al héroe que se oculta y al viajero errante. A lo largo de la historia, tal como sucede con Odiseo, se le conoce con múltiples identidades: Mithrandir, Olorín, Tarkhûn, Incáus y Gandalf. No obstante, estos nombres le son dados por los pueblos, y su deseo no se inclina al engaño como en el caso del héroe épico; Gandalf permite que se le describa y nombre según la visión de cada pueblo. No obstante, estos disfraces le sirven para pasar desapercibido y dan lugar a anagnórisis, como en el caso de Odiseo. Al igual que en Ítaca, cuando Gandalf regresa de la muerte, se presenta como un viajero viejo y misterioso sin revelar su verdadera identidad: “It looked like an old beggar-man, walking wearily, leaning on a rough staff” (Tolkien, 2008b: 642). No obstante, no parece un intento de engaño, sino que había olvidado su propio nombre: “‘Gandalf,’ the old man repeated, as if recalling from old memory a long disused word. ‘Yes, that was the name. I was Gandalf’” (Tolkien, 2008b: 645).

Por otro lado, podríamos hablar, en cuanto a sus semejanzas con Eneas, de la asunción de la misión como una responsabilidad. Gandalf no se siente apto para cumplir con la misión de los Valar. Declina las primeras ofertas y, aunque termina aceptando, intenta desplazar su rol hacia uno menos importante, dejando el papel principal a los otros magos que los acompañan:

Galadriel indeed had wished that Mithrandir should be the Lead of the Council, and Saruman begrudged them that, for his pride and desire of mastery was grown great; but Mithrandir refused the office, since he would have no ties and no allegiance, save to those

who sent him, and he would abide in no place nor be subject to any summons (Tolkien, 2004: 372).

No obstante, esta negativa a tomar un rol activo en el viaje tiene una motivación más profunda. A diferencia de Eneas que se muestra remiso a aceptar la misión, o de los otros personajes de la obra de Tolkien, Gandalf permanece alejado del Anillo porque conoce sus propios límites y es consciente de que su voluntad podría flaquear si lo aceptara:

‘But I have so little of any of these things! You are wise and powerful. Will you not take the Ring?’

‘No!’ cried Gandalf, springing to his feet. ‘With that power I should have power too great and terrible. And over me the Ring would gain a power still greater and more deadly.’ [...] Do not tempt me! I dare not take it, not even to keep it safe, unused. The wish to wield it would be too great for my strength. I shall have such need of it. Great perils lie before me’ (Tolkien, 2008a: 80-81)

Tolkien mismo, en una de sus cartas, confirmó que el uso del Anillo habría incrementado los poderes de Gandalf, no en maldad, sino en bondad. No obstante, este exceso de deseo del bien hubiese acabado interfiriendo en el libre albedrío, designio de Ilúvatar, por lo que hubiese terminado cometiendo un error tan grave como el de Sauron:

Gandalf as Ring-Lord would have been far worse than Sauron. He would have remained 'righteous', but self-righteous. He would have continued to rule and order things for 'good', and the benefit of his subjects according to his wisdom (which was and would have remained great) (Tolkien, 1981: 332-333).

También sabemos que, al igual que Eneas, Gandalf encarna la piedad, la compasión y la misericordia. Dichos valores son transmitidos a los otros héroes, aunque no es un valor esencial suyo, sino que lo aprende de Nienna, la Valar que personifica esta virtud: “He too dwelt in Lórien, but his ways took him often to the house of Nienna, and of her he learned pity and patience” (Tolkien, 2004: 40).

En cuanto el ciclo artúrico, ofrece menos puntos de semejanza. Sabemos que se inspira directamente en la figura de Merlín, pero, puesto que lo hemos analizado en apartados anteriores de manera extensa y no es una figura heroica, no parece necesario redundar en dichos elementos. No obstante, podemos encontrar cierta similitud con el caballero Galaz. Ambos sufren una transformación de tipo espiritual, Galaz al observar el

grial y Gandalf en la lucha contra el Balrog; la única diferencia es que Gandalf retorna después de esta conversión, mientras que para el caballero supone el final de sus días: “Gandalf really 'died', and was changed” (Tolkien, 1981: 201).

Al igual que en los casos anteriores, Gandalf también encarna distintos arquetipos heroicos. Dentro de las figuras más importantes y reconocibles, encontramos el arquetipo jungiano del anciano sabio que adopta el papel de mentor: está al servicio del héroe, lo saca de apuros, posee una sabiduría suprema, no está limitado por el tiempo o el espacio y, generalmente, está dotado con magia (Crowe, 1983: 6; Grant, 2004: 169-170; Ramaswamy, 2014: 127). Según la clasificación de Christopher Vogler es un mentor de continuidad: “muy útiles para adjudicar tareas, asignar misiones y poner una historia en movimiento” (Vogler, 2002: 83). No obstante, si bien los elementos de la magia y la sabiduría están relacionados con el mago, Cecil Maurice Bowra (1952) los señala como elementos arcaicos que solían pertenecer al héroe épico y no a la figura del mago. Incluso, Tolkien señala que la magia solo se utiliza en momentos específicos y con resultados beneficiosos para terceros y no como lo hacen otras figuras, como Merlín, para beneficio propio o el engaño: “Their magia the Elves and Gandalf use (sparingly): a magia, producing real results (like fire in a wet faggot) for specific beneficent purposes. Their goetic effects are entirely artistic and not intended to deceive [...]” (Tolkien, 1981: 200).

La figura del anciano sabio se mezcla con otros arquetipos, como la del guerrero y el mentor; por tanto, no desempeña un papel puramente de guía (Ramaswamy, 2014: 50). Gran parte de sus hazañas se centran en la guerra, la defensa del hogar y el pueblo, asumiendo el arquetipo de guerrero (Campbell, 1969: 298). Gandalf es un estratega, prepara junto a Faramir y otros la defensa de Minas Tirith, pero también participa directamente en la lucha cuerpo a cuerpo, como cuando se enfrenta al lugarteniente de Barad-dûr o lucha contra los espectros en la batalla de los Campos del Pelennor.

Por otra parte, se le compara con un héroe de tipo cristiano, pues representa a la divinidad, es decir, los valar y los designios de Ilúvatar, en el mundo (Ramaswamy, 2014: 130). Dentro de esta perspectiva, encaja con el rol de guardián espiritual propuesta por Northrop Frye (1991). Incluso se le llega a comparar con un ángel, por su capacidad de deambular con ambos mundos, pero también con un héroe que se sacrifica, como la figura de Jesucristo, pues muere por salvar a sus compañeros y resucita (Lakoswki, 2002: 31-

33; Albero Póveda, 2004: 239; Grant, 2004: 175). Tolkien reafirma la postura de Gandalf como una figura angélica en varias de sus cartas: “I wd. venture to say that he was an incarnate 'angel'— strictly an ἄγγελος”; “His function as a 'wizard' is an angelos or messenger from the Valar or Rulers” (Tolkien, 1981: 202, 237).

Según este sentido de ‘ángel’ como mensajero, también cabe señalar el papel del heraldo, pues su aparición es símbolo del inicio de cambios significativos (Crowe, 1983: 6; Vogler, 2002: 92). Aunque el heraldo tiende a anunciar la aventura y suele tener connotaciones positivas, los anuncios de Gandalf suelen traer consigo el peligro, por lo que algunos pueblos, como los Rohirrim, lo consideran heraldo de malas noticias. No obstante, para otros pueblos como los hobbits o Gondor, su aparición tiene connotaciones positivas.

Encarna, al igual que Aragorn, el papel de héroe sanador, incluso, su papel tendría una connotación casi sacerdotal, pues libera del mal, como si se tratara de un exorcismo y se encarga de guardar la consciencia y moral de otros personajes sirviendo como el guía espiritual de los demás (Chance, 2004: 217; Ojeda Labourdette, 2004: 36; Ramaswamy, 2014: 129, 132). Dichos poderes de restauración se ven en su encuentro con el rey Théoden. La mente del rey, que había estado bajo la influencia del mal a través de Wormtongue, es liberada por Gandalf, regresando a Théoden su autonomía, poder de decisión, pero también restaura su físico:

‘Now, lord,’ said Gandalf, ‘look out upon your land! Breathe the free air again!’
[...] ‘It is not so dark here,’ said Théoden.
‘No,’ said Gandalf. ‘Nor does age lie so heavily on your shoulders as some would have you think. Cast aside your prop!’
From the king’s hand the black staff fell clattering on the stones. He drew himself up, slowly, as a man that is stiff from long bending over some dull toil. Now tall and straight he stood, and his eyes were blue as he looked into the opening sky. (Tolkien, 2008b: 672-673)

Según Patrick Grant (2004), Gandalf también experimenta un encuentro con el arquetipo de la sombra, Saruman. No obstante, a diferencia de Frodo que la elimina, Gandalf logra integrarla; reconoce en su contraparte sus propias debilidades, las acepta y perdona, sin necesidad de destruirla por completo. Además de esto, se impone ante ella y logra desterrarla, tomando su lugar:

‘I have not finished. You have become a fool, Saruman, and yet pitiable. You might still have turned away from folly and evil, and have been of service. But you choose to stay and gnaw the ends of your old plots. [...] ‘Behold, I am not Gandalf the Grey, whom you betrayed. I am Gandalf the White, who has returned from death. You have no colour now, and I cast you from the order and from the Council’ (Tolkien, 2008b: 761)

Según la clasificación de Pablo Mato Collazo (2016), al igual que Aragorn y Sam, Gandalf se ajusta a la descripción del héroe vencedor de monstruos en tanto que se enfrenta al Balrog en Moria y lo vence: “‘We fought far under the living earth, where time is not counted. Ever he clutched me, and ever I hewed him, till at last he fled into dark tunnels’” (Tolkien, 2008b: 654). También se le puede considerar un héroe espectador de maravillas por todos los acontecimientos de los que es testigo.

Gandalf comparte tipología heroica con los personajes de la épica: encarna al héroe errante, pero también al héroe que se oculta, como Odiseo. Asimismo, es el héroe reticente al asumir la misión, como Eneas. En los libros de caballería, se asemeja más a Galaz, un héroe espiritual que se transforma y trasciende. No obstante, estos elementos se ven mezclados con otros arquetipos, como el mentor, el guerrero, el viejo sabio, el sanador, el héroe cristiano y el heraldo. La fusión de todos estos arquetipos hace imposible que lo clasifiquemos en una sola tipología, aunque la mayoría de sus características podrían englobarse en el ‘héroe redentor del mundo’. Tal como apunta Joseph Campbell (2004), este tipo de héroe es un enviado por el padre —o la entidad universal superior—, para enviar un mensaje, tienen la capacidad de encarnar y su palabra tiene una autoridad superior; en este sentido, se engloban las funciones del héroe cristiano, el sanador, el heraldo y el mentor. A su vez, ser un enviado de una entidad superior supone el encubrimiento de su propia identidad, así como deambular por un mundo que no es suyo como el héroe que se oculta y el héroe errante. Todo lo anterior implica que es un ser espiritual o superior con la capacidad de trascender, porque no permanece siempre en el exilio de este mundo, tal como le sucede al héroe espiritual.

4.4 EL HÉROE CIRCUNSTANCIAL: SAM

La historia de Sam guarda semejanzas con la biografía heroica de Eneas y Odiseo. Hay que tener en cuenta que el espíritu heroico de Sam no despierta hasta llegar a Mordor y haber tomado el Anillo, por lo que solo desde ese momento podemos encontrar rasgos

comunes con los héroes épicos. Sam guarda semejanza con Odiseo, porque comparte el concepto de *nóstos*, y con Eneas, tanto en el *pius*, al cuidar de su señor y aceptar la compañía de Gollum, como en la aceptación de la responsabilidad de la misión una vez que la reconoce como propia.

Tal como apunta Gregory Nagy (2005), el *nóstos* se convierte en un camino heroico alternativo para Odiseo frente a la gloria alcanzada en combate por Aquiles. Sam, al igual que Odiseo, completa su viaje heroico cuando regresa al hogar y se reintegra en el mismo. Su objetivo, si bien en un principio es acompañar a su amo, Frodo, hasta *Cracks of Doom*, también es regresar a casa y reencontrarse con Rosie, su familia y reanudar las actividades cotidianas de Hobbiton:

‘So that was the job I felt I had to do when I started,’ thought Sam: ‘to help Mr. Frodo to the last step and then die with him? Well, if that is the job then I must do it. But I would dearly like to see Bywater again, and Rosie Cotton and her brothers, and the Gaffer and Marigold and all (Tolkien 2008c: 1221).

En este sentido, Sam demuestra un fuerte arraigo al hogar y se configura como un personaje más doméstico, capaz de entrar en la guerra, pero no necesariamente aferrado a la misma (Beatty, 2006: 224). Asimismo, Albert Lora (2009) señala el *nóstos* como una estructura narrativa en la que el héroe experimenta una etapa de deambulación para retornar, restablecer el orden y reparar la devastación durante su ausencia, culminando en una boda; es la estructura del viaje de Odiseo, pero también la de Sam. Comparte con Frodo el tránsito errante como un compañero, pero cumple las últimas fases convertido en héroe; al llegar a Hobbiton, Sam lucha por recuperar el orden, mientras que Frodo tiende a quedarse fuera de la guerra. Además, como hemos visto en apartados anteriores, tras la guerra, Sam siembra el jardín de Lady Galadriel haciendo próspera la tierra de su hogar, por lo que repara la devastación causada por Saruman y, además, se casa con Rosie, por lo que cumple la estructura del *nóstos*.

En el caso de Eneas, la empresa heroica se entiende como un deber inevitable dictado por el destino y, por tanto, una responsabilidad ineludible. Del mismo modo, Sam experimenta inicialmente una resistencia ante la llamada; sin embargo, termina aceptándola como un deber que asume en pro de la comunidad. No obstante, mientras que en el caso de Eneas y Frodo esta responsabilidad está motivada por la *pietas*, Sam

está motivado única y exclusivamente por el amor hacia Frodo en una devoción desinteresada (Ramaswamy, 2014: 45; Parris, 2016: 54). Incluso, parece volver a asumir el papel del héroe elegido; creyendo que Gandalf y Frodo está muerto, Sam es el último y el único capaz de llevar el Anillo:

‘I wish I wasn’t the last,’ he groaned. ‘I wish old Gandalf was here, or somebody. Why am I left all alone to make up my mind? I’m sure to go wrong. And it’s not for me to go taking the Ring, putting myself forward’

‘But you haven’t put yourself forward; you’ve been put forward. And as for not being the right and proper person, why, Mr. Frodo wasn’t, as you might say, nor Mr. Bilbo. They didn’t choose themselves (Tolkien, 2008b: 957-958).

Sin embargo, como hemos dicho anteriormente, Sam toma la decisión de llevarlo porque es el único que, en dichas circunstancias puede hacerlo. Según Marion Zimmer Bradley (2004), el heroísmo de Sam no es deseado:

‘What shall I do, what shall I do?’ he said. ‘Did I come all this way with him for nothing?’ And then he remembered his own voice speaking words that at the time he did not understand himself, at the beginning of their journey: I have some thing to do before the end. I must see it through, sir, if you understand’ (Tolkien, 2008b: 956).

Hanna Parris (2016) sugiere otro tipo de paralelismos entre Eneas y Sam. Sam llevando a Frodo a cuestras mientras evita tomar el Anillo recuerda a Eneas llevando a Anquises en su espalda mientras se niega a tomar los penates en sus propias manos mientras huyen de Troya:

«Vamos, pues, querido padre; súbete a mis hombros ; yo te cargaré sobre mis espaldas y ese esfuerzo no me será enojoso. Comoquiera que rueden los acontecimientos, uno solo y común será el riesgo para los dos, una sola la salvación. [...]

Tú, padre, toma en tus manos los objetos del culto y los penates patrios: no quiere la Providencia que yo los toque, que vuelvo de una guerra tan grande y de la reciente carnicería, hasta que me bañe en agua corriente» (Verg. *Aen.* II, 707-710; 717-720).

Por su parte, Tolkien presenta a Sam y Frodo de la siguiente manera::

Sam looked at him and wept in his heart, but no tears came to his dry and stinging eyes. ‘I said I’d carry him, if it broke my back,’ he muttered, ‘and I will!’

‘Come, Mr. Frodo!’ he cried. ‘I can’t carry it for you, but I can carry you and it as well. So up you get! Come on, Mr. Frodo dear! Sam will give you a ride. Just tell him where to go, and he’ll go.’

As Frodo clung upon his back, arms loosely about his neck, legs clasped firmly under his arms, Sam staggered to his feet; and then to his amazement he felt the burden light (Tolkien, 2008c: 1230).

Además de esto, conviene también destacar el perdón y la misericordia como un valor que conecta a Sam con Eneas (Parris, 2016: 37-39). Mientras que Eneas evita la venganza contra Helena, a pesar de que la considera culpable de los hechos, le perdona la vida gracias a la intervención de su madre:

[...] subit ira cadentem
 ulcisci patriam et sceleratas sumere poenas.
 “Scilicet haec Spartam incolumis patriasque Mycenae
 aspiciet, partoque ibit regina triumpho,
 coniugiumque, domumque, patres, natosque videbit,
 Iliadum turba et Phrygiis comitata ministris? 580
 Occiderit ferro Priamus, Troia arserit igni?
 Dardanium totiens sudarit sanguine litus?
 Non ita: namque etsi nullum memorabile nomen
 feminea in poena est, nec habet victoria laudem,
 extinxisse nefas tamen et sumpsisse merentis 585
 laudabor poenas, animumque explesse iuvabit
 ultricis flammae, et cineres satiasset meorum.”

Me entra la rabia por vengar a mi patria que estaba sucumbiendo y darle castigo a la criminal. [...] Pues aunque el castigo de una mujer no es ningún timbre de gloria digno de mención y la victoria no es loable, sin embargo, me alabarán por haber eliminado un monstruo y haber dado un castigo a quien lo merece, y me dará el gusto de saciar el alma de la llama vengadora y haber dado satisfacción a las cenizas de los míos (Verg. *Aen.* II, 575-587).

Sam, por su parte, a pesar de tener resentimiento contra Gollum, su traición y la causa de la aparente muerte de Frodo, también decide mostrar misericordia y le perdona la vida:

Sam’s hand wavered. His mind was hot with wrath and the memory of evil. It would be just to slay this treacherous, murderous creature, just and many times deserved; and also it seemed the only safe thing to do. But deep in his heart there was something that restrained him: he could not strike this thing lying in the dust, forlorn, ruinous, utterly wretched (Tolkien, 2008c: 1237).

En cuanto al ciclo artúrico, vemos que la función de Sam es similar a la de tres caballeros: Bedevere, Perceval y Boores. En los tres casos nos referimos a caballeros que sirven como compañía a un héroe principal, pero que se asocian en momentos claves de la historia del ciclo artúrico. En los tres casos, se presentan acontecimientos paralelos entre el ciclo artúrico y los acontecimientos en el viaje de Frodo y Sam.

En primer lugar, Bedevere acompaña al rey Arturo en sus últimos minutos, antes de que tome el barco a Avalon, así como Sam lo hace con Frodo en su partida a Valinor (Zimmer Bradley, 2004: 91; Ramaswamy, 2014: 44). Las semejanzas son bastantes claras: el héroe está herido de muerte y decide partir a una isla lejana para curar sus heridas en soledad; Bedevere en el caso del ciclo artúrico y Sam en la obra de Tolkien acompañan al héroe para que tome un barco que los ha de llevar a su destino. Más aún, en ambos casos el héroe deja en manos del compañero un objeto preciado: el rey Arturo entrega su espada a Bedevere para que la devuelva a la Dama del Lago, mientras que Frodo lega todas sus riquezas a Sam, entre ellas, el libro Rojo que cuenta la historia vivida.

No obstante, también resulta semejante a Perceval, en tanto que acompaña a Galaz en busca del grial como Sam a Frodo en la destrucción del Anillo. Al igual que hablábamos en el apartado de Frodo, la búsqueda es, en realidad una anti-búsqueda (Fliegner, 2004: 2004; Mato Collazos, 2016: 232). No obstante, el compañero no sufre las heridas ni la quiebra de la psique. De igual manera debemos apuntar que existe un paralelismo en cómo se relaciona Perceval con el grial y Sam con el Anillo. Si bien en ninguno de los casos el objeto mágico está destinado a ellos, a Perceval se le brinda la oportunidad de contemplar el Vaso Sagrado y también custodiarlo por un año tras la muerte de Galaz. En el caso de Sam, ocurre algo similar; después de la aparente muerte de Frodo se le permite llevar el Anillo por un tiempo considerable, haciéndolo partícipe de la carga que supone. Sin embargo, el efecto del objeto mágico no opera con la misma intensidad en ambos casos: para Galaz, su contacto culmina en la muerte, pues representa la consumación de su destino y la totalidad de su propósito vital; en cambio, para Perceval, este encuentro se traduce en un beneficio y en una transformación positiva. Igualmente, cargar el Anillo para Frodo supone una muerte moral y la imposibilidad de retornar, mientras que para Sam implica la entrada en el mundo heroico de forma momentánea sin ningún tipo de efecto secundario a largo plazo.

Por otra parte, tanto Boores como Sam son los únicos testigos de las hazañas realizadas por el héroe y los encargados de contar lo que sucedió. Sabemos que Boores, tras la muerte de Perceval, retorna a Camelot y cuenta la historia del grial. Asimismo, tras la partida de Frodo, Sam queda encargado del Libro Rojo de la Frontera del Oeste para terminarlo y difundirlo entre las futuras generaciones.

Sam también ha sido catalogado en distintas tipologías heroicas. Antes que nada, recordemos que Sam, al igual que Frodo, es considerado un héroe al estilo de los cuentos de hadas. No obstante, como hemos dicho también en el apartado de Frodo, se le propone una misión épica, aunque en un tiempo mucho más reducido. En este sentido, volvemos a tener un héroe del tipo mimético bajo (Frye, 1991: 54). Incluso, podría catalogarse dentro del tipo cómico, rasgo que Tolkien confirmó: “Sam is meant to be lovable and laughable” (Tolkien, 1981: 329). Desde esta misma perspectiva, a diferencia de Frodo, puesto que no hay una biografía excepcional, Sam se ajusta en la categoría de héroe ordinario (Beatty, 2006: 221-224; Mato Collazo, 2016: 168-172). Es un héroe anónimo, discreto en situaciones críticas, que actúa de forma excepcional e inesperada, aunque con dudas, movido por la lealtad y el amor y cuyo reconocimiento llega de forma tardía. Incluso Tolkien lo llega a catalogar como un personaje sumamente heroico, aunque ordinario: “the 'Sam Gamgee' of my story is a most heroic character, now widely beloved by many readers, even though his origins are rustic” (Tolkien, 1981: 244).

Al igual que los anteriores, también se ha catalogado a Sam en la tipología de héroe cristiano. No solo lleva a Frodo a cuevas como Jesucristo la cruz hasta el calvario, sino que su interacción se basa en el amor, el sacrificio y el sufrimiento que trasciende toda normativa y tipo de relaciones dentro de la obra (Chance, 2004: 222; Ramaswamy, 2014: 144)

Dentro de los tipos de Joseph Campbell (1969), al igual que Aragorn, encaja dentro del héroe amante en tanto que su historia culmina con una boda y se convierte durante el viaje en el perfecto paradigma de esposo según los elementos del cuento de hadas. Por supuesto, entra también en la categoría de héroe guerrero porque todos los acontecimientos transcurren dentro de una guerra (Campbell, 1969: 298; Collazos, 2016: 143-145). Pablo Mato Collazo (2016) cita otros dos tipos heroicos: el héroe vencedor de monstruos, donde clasifica a Aragorn y Gandalf, pero olvida mencionar a Sam, pues su victoria contra Shelob le vale la entrada en esta categoría; y el héroe testigo de hechos maravillosos, donde nombra a Merry y Pippin, pero también pasa por alto a Sam que ha sido testigo de los Olifantes, seres de leyenda y cuya visión le otorga la inclusión en esta categoría igualmente.

Algunos críticos lo clasifican dentro de la categoría de siervo fiel (Albero Poveda, 2004: 223; Ramaswamy, 2014: 143-144). Esta dispuesto a servir a Frodo hasta el final, incluso llevándolo montaña arriba a sus espaldas como vimos anteriormente. Sam cambia en el viaje, pero no es necesariamente consciente de su transformación, como suelen serlo los héroes, y retorna a la vida anterior como si nada hubiese pasado. De hecho, al final, Sam reafirma que es el hogar el lugar al que pertenece, donde no hay lugar a la aventura:

Frodo, and see Mr. Bilbo,' said Sam. 'And yet the only place I really want to be in is here. I am that torn in two.'
'Poor Sam! It will feel like that, I am afraid,' said Frodo. 'But you will be healed. You were meant to be solid and whole, and you will be' (Tolkien, 2008c: 1343).

Patrick Grant (2004) y Marion Zimmer Bradley (2004) no interpretan esta actitud como una falta de transformación, sino como un tipo de madurez distinta, en la que el héroe es capaz de integrar los conocimientos adquiridos, compartirlos con el mundo ordinario y disfrutar de una especie de gloria interior que no necesita del reconocimiento público, aunque Jaume Albero Póveda (2004) considera la elección como alcalde una recompensa pública. No obstante, JanWojcik (1967) apunta que sí existe una transformación y un cambio desde el arquetipo del siervo hacia un tipo de héroe. La evolución de Sam y su tránsito hacia un nuevo arquetipo puede vincularse con la propuesta de Christopher Vogler (2002), según la cual los personajes secundarios representan distintas posibilidades del héroe. En este proceso, estos personajes asumen conductas de quienes los rodean, incorporan rasgos propios de otros arquetipos y se adaptan a las circunstancias de la historia:

Los personajes restantes representan las posibilidades del héroe, para bien y para mal. Durante el curso de una historia, un héroe procede en ocasiones de tal manera que reúne e incorpora la energía y los rasgos de otros personajes. Aprende de los personajes que lo rodean, y funde sus características hasta generar un ser humano completo que ha adoptado algo de todo aquél que se ha cruzado en su camino (Vogler, 2002: 62)

Sam Gamgee es también la suma de muchos tipos heroicos. Comparte con los héroes épicos el arquetipo de héroe elegido y el héroe que regresa como Eneas y Odiseo. En cuanto a los libros de caballería, se adscribe, en parte, al caballero que acompaña al héroe, pero que termina siendo partícipe de las victorias y las recompensas del héroe principal como Perceval. Asimismo, se le puede catalogar como un héroe cristiano,

guerrero y vencedor de monstruos. No obstante, creemos que la figura de Sam representa un héroe circunstancial. A pesar de que algunos críticos defienden el hecho de que Sam evoluciona, lo hace de una manera determinada y concreta, según lo requiere el momento y la situación; una vez pasado el peligro, Sam es capaz de regresar a su estado natural, un jardinero, amigo y compañero, sin que las aventuras vividas afecten en gran medida al estilo de vida al que está acostumbrado.

5. CONCLUSIONES

El análisis de paralelos y divergencias de la figura del héroe desde la épica clásica y la novela de caballería hasta la novela fantástica de Tolkien ha demostrado que el personaje del héroe responde a un mismo arquetipo en los tres géneros literarios analizados. No se trata de rasgos aislados que se repiten, sino de un elemento esencial y constante que atraviesa la tradición occidental en distintos género, lenguas y épocas. Sin embargo, el arquetipo heroico no hereda las características del género predecesor de forma rígida e inamovible, sino que se trata de una transmisión dinámica, en la que cada género modifica parcialmente al personaje, incorporando o suprimiendo una o varias características, y manteniendo las demás. Esta alteración de los elementos que conforman el arquetipo primigenio del héroe permite que el género que lo hereda pueda integrar la tradición precedente a su propio contexto cultural. Asimismo, la inclusión de la figura heroica en un nuevo contexto supone una reelaboración del propio arquetipo, determinada por las necesidades temáticas y simbólicas de cada obra y cada época. Este proceso moderniza al héroe, pues se modifican sus elementos originales, sin necesidad de romper vínculos con la tradición literaria, pues también conserva componentes del género anterior. Este proceso de transmisión y reelaboración implica la persistencia del arquetipo heroico, pero también la aparición de rasgos distintivos que caracterizan a cada género.

Esta transmisión del arquetipo heroico se explica a través del *rapport de fait*: Tolkien, como filólogo y profesor de literatura medieval, conocía profundamente tanto la tradición clásica como la medieval, lo que facilitó que su obra estableciera estructuras, símbolos y elementos afines con la tradición. Así pues, los componentes que definen *Lord of the Rings* no surgen como una creación aislada, sino como una relectura y reelaboración de los patrones heredados de la tradición grecolatina y de los libros de caballería medieval, reinterpretados según la función simbólica del héroe en Tolkien.

Este trasfondo cultural permite explicar los motivos por los que *The Lord of the Rings* puede entenderse como una obra heredera de la épica. Tolkien aspiraba a ofrecer una épica inglesa, adaptada a su tiempo y enriquecida con nuevos significados, lo que justifica las numerosas correspondencias estructurales y temáticas que comparte con los relatos heroicos tradicionales.

Así pues, tanto la tradición clásica como los libros de caballería legan un conjunto de elementos fundamentales que configuran la biografía del héroe. Estos rasgos, que abarcan el nacimiento extraordinario, el linaje, las proezas juveniles, los dones excepcionales y la formación de una compañía se repiten en la obra de Tolkien. Esta continuidad no implica una simple repetición. Por el contrario, se trata de una apropiación creativa, mediante la que los elementos biográficos heredados adquieren un nuevo significado dentro del contexto literario de Tolkien para que tengan cohesión y sentido en el mundo donde van a desarrollarse.

En la épica, el héroe es el producto de la unión de lo divino y lo humano; en la tradición caballescica, el héroe es elegido directamente por la divinidad. A su vez, en *The Lord of the Rings*, el vínculo con lo supranatural es lejano. Tras el nacimiento, se mantiene como rasgo común la separación de los progenitores y la integración en una familia de acogida. Sin embargo, no sucede así con las habilidades extraordinarias que muestra el héroe desde niño en la tradición literaria: el héroe de Tolkien no revela sus aptitudes hasta no estar en peligro, a veces, ni siquiera posee una. A la etapa de la juventud del héroe se suma la marca como un elemento que permitirá reconocerlo de forma posterior. La cicatriz será la marca elegida por la épica, la profecía por la caballería; Tolkien prefiere distinguir el linaje de sus héroes a través de un don generacional, aunque solo se da en el caso de Aragorn.

La figura del héroe experimenta también procesos de reinterpretación y reelaboración, tanto en su representación física como en su carácter moral. La épica y la caballería siguen el ideal de *kalokagathía*, pero Tolkien prefiere la representación diversa: héroes de apariencia clásica, como Aragorn; héroes de rasgos cotidianos, como los hobbits; y héroes físicamente frágiles, como Gandalf. Además, el sistema de valores heroico se adapta al contexto cultural de cada tradición: la épica prefiere seguir los cuatro pilares fundamentales clásicos — justicia, valentía, prudencia y mesura o sabiduría—, mientras que la caballería sigue las virtudes teológicas recogidas Ramon Llull; por su parte, la obra de Tolkien presenta libertad de valores, subordinados al libre albedrío, donde el criterio central es que toda acción busque producir el bien.

Por otro lado, los acompañantes del héroe conservan su función, pero no así la forma en cómo se relacionan con él. Las relaciones amorosas, que pasan de ser un

matrimonio legítimo en la épica a convertirse en un amor adúltero a través del rito del amor cortés en la caballería, son eliminadas por Tolkien. Solo aparece al final como cierre en el caso de Aragorn y Sam. Los guías y consejeros mantienen su función, así como su representación física en todos los casos. El rey se mantiene como figura de autoridad y, en el caso de Aragorn, el héroe es el mismo rey, sin romper la tradición literaria. Asimismo, los animales, tales como el caballo y las águilas, vistos como simples medios de transporte en la tradición clásica, desarrollan personalidad propia en la obra de Tolkien, así como poder de decisión. La figura del enano también se reelabora en *The Lord of the Rings*: deja de funcionar como motivo de burla o acompañante para asumir comportamientos propios del héroe tradicional, como el juego de prendas con una dama, pero desprovisto de una finalidad romántica.

La estructura temática del viaje del héroe —compuesta por las etapas de partida, iniciación y regreso— también se hereda de la tradición clásica y medieval y se proyecta en la obra de Tolkien. Los personajes recorren las mismas fases que sus predecesores, experimentando los mismos obstáculos y dilemas, adaptados a su mundo. No obstante, la forma de responder a estos problemas es lo que permite que el arquetipo heroico evolucione. Aunque se trata de un mismo patrón de aventura, los héroes reaccionan de formas diferentes al mismo desafío. Esta divergencia en el patrón de comportamiento permite explorar nuevas formas de resolver conflictos, siempre en consonancia con su contexto cultural.

Tolkien hereda de la tradición la idea de que la aventura es una obligación que hace al héroe responsable de proteger a su comunidad y al mundo. Aunque en la épica es posible rechazar el llamado a la aventura, el héroe acaba aceptando que este es su destino y triunfa al final de su búsqueda; el caballero, por su parte, acepta siempre el reto; Tolkien mantiene la idea del rechazo, que se mantiene a lo largo de todo el viaje. El héroe, que no puede deshacerse de la carga, se resigna a terminar la tarea; en algunos casos, como el de Frodo, acaba siendo consumido por esta misma responsabilidad, sin conseguir el éxito. Cabe señalar que esta misma aventura en la tradición literaria está motivada por la búsqueda de algo o alguien, mientras que Tolkien pone en manos del héroe el objeto y el viaje tiene como objetivo la destrucción de este mismo.

La victoria en la obra de Tolkien, aunque se produce, no es gracias al héroe, sino a una serie de acontecimientos fortuitos y personajes que lo rodean. La aventura acaba, como se ha señalado en el apartado de ‘Apoteosis y gracia última’, en una catástrofe positiva, es decir, la eucatástrofe, término creado por el propio Tolkien.

Tras concluir con la misión, el regreso resulta casi imposible. Solo Odiseo en la épica regresa al hogar, y en la tradición caballerescas es inviable a causa de la destrucción de Logres. Tolkien, en su obra, propone tres posibles soluciones para el héroe: el regreso imposible, como en el caso de Frodo; el reintegro en la comunidad, como sucede con Sam y Gandalf; y la integración de la Comunidad en el mundo sobrenatural, que el héroe ha conquistado, como en el caso de Aragorn. En este sentido, Tolkien reelabora la conducta del héroe respecto a las expectativas del regreso.

Finalmente, la transmisión de estos elementos y estructuras temáticas permite identificar patrones de comportamiento que facilitan la clasificación de los héroes según tipologías específicas. Cada grupo se caracteriza por compartir formas de actuar semejantes, las cuales se construyen a partir de los rasgos biográficos y de la manera en que enfrentan las distintas fases del viaje heroico. Esta tipología evidencia que, a pesar de las diferencias culturales y temporales entre tradiciones clásicas, medievales y la obra de Tolkien, los héroes mantienen estructuras de acción y desarrollo comparables, lo que pone de manifiesto la continuidad de los modelos arquetípicos a lo largo de la historia literaria.

En primer lugar, Frodo se configura como un héroe liminal. Su caracterización parte de los cuentos de hadas, pero su viaje y su objetivo se ajusta al del héroe épico. Sin embargo, no logra alcanzar la gloria del héroe griego, pero tampoco el final feliz del protagonista de cuentos de hadas. Además, en cuanto al ciclo artúrico se convierte en el elegido para ser el responsable de un objeto como ocurre con Galaz y la contemplación del grial, aunque, en el caso de Frodo, no hay un deseo de estar ligado a este objeto.

Por su parte, Aragorn se presenta como un héroe al estilo clásico, cuya misión incluye alcanzar y asumir el trono. Entra en la categoría de héroe errante y exiliado. Su biografía recuerda en un principio a las peripecias de Odiseo hasta llegar a Ítaca, además, ambos deben recuperar el hogar perdido. No obstante, la travesía de Aragorn también

guarda paralelos con la de Arturo, pues ambos son reyes exiliados cuya vida se articula como un retorno. Cada uno debe legitimarse a través de signos mágicos —la espada en la piedra para Arturo y el don de sanación para Aragorn— hasta lograr su reintegración y reconocimiento como herederos legítimos. Tolkien, aunque intenta mantener esta figura clásica, altera el arquetipo al mezclar rasgos de otros tipos heroicos como el guerrero, el sanador y el héroe sacrificial.

Por otro lado, Gandalf puede entenderse como un héroe redentor. Aunque encarna el arquetipo tradicional del viejo sabio, su carácter integra rasgos del héroe errante, a la manera de Odiseo, y del caballero espiritual, como Galaz, especialmente por su muerte y retorno tras Moria, configurados como un sacrificio por el bien de los suyos. Tolkien amplía así su función más allá del papel de guía o mago, otorgándole atributos propios del héroe clásico —sanador, guerrero, mentor y heraldo— y, de forma significativa, la experiencia de la *katábasis*.

Por último, Sam es un héroe circunstancial. Su papel, relegado en un principio a un acompañante, cambia cuando Frodo queda fuera de escena y debe asumir temporalmente la misión principal, aunque esta no lo transforma con la misma intensidad. En este sentido, Sam actúa como un héroe circunstancial: se adapta a las exigencias del momento, ya sea como compañero o como héroe, sin que ninguna de estas funciones modifique de forma profunda su carácter

En resumen, la figura del héroe constituye un elemento que conecta la tradición épica, los libros de caballería y la obra de Tolkien. Los elementos que lo caracterizan, así como el viaje que recorre responden a un mismo patrón que permite distinguir semejanzas, pero también divergencias, como hemos visto, que facilitan la adaptación al contexto cultural en el que cada obra o conjuntos de obras surge. En este sentido, el componente cristiano implica una diferencia simbólica importante que diferencia la épica de la novela de caballería. Asimismo, las guerras mundiales, la industrialización agresiva y la crisis moral de la sociedad que rodeaba a Tolkien configuraron un contexto en el que el heroísmo debía replantearse. Así, en su obra, Tolkien construyó héroes comunes, marcados por la fragilidad, la compasión y la resistencia cotidiana, que son forzados a transformarse por las circunstancias, reflejando las tensiones de su propia época.

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1 FUENTES PRIMARIAS

Anónimo. (1886). *Merlin: Roman en prose du XIII^e siècle, avec la mise en prose du poème de Merlin de Robert de Boron* (Tome I) (G. Paris & J. Ulrich, Eds.). Paris: Librairie de Firmin-Didot et Cie.

Anónimo. (1923). *La Queste del Saint Graal: Roman du XIII^e siècle* (A. Pauphilet, Ed.). Paris: Librairie Ancienne Champion.

Anónimo. (1954). *La mort le roi ArtuJ* (Frappier, Ed.). Genève: Droz.

Anónimo. (1991). *Lancelot du Lac* (F. Mosès, Trad. y notas; pról. de M. Zink; d'après l'éd. d'E. Kennedy). Paris: Librairie Générale Française (coll. Lettres Gothiques).

Anónimo. (2008). *Ars moriendi: el "Ars moriendi" en sus versiones latina, castellana y catalana* (T. González Rolán, P. Saquero Suárez-Somonte & J. J. Caerols Pérez, Eds.). Madrid: Ediciones Clásicas.

Anónimo. (2020). *Historia de Merlín* (C. García Gual & C. Alvar, Trads.). Madrid: Siruela.

Anónimo. (2013). *Historia de Lanzarote del Lago* (C. Alvar, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.

Anónimo. (1997). *La búsqueda del Santo Grial* (C. Alvar, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.

Anónimo. (1997b). *La muerte del rey Arturo* (C. Alvar, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.

Aristóteles. (1985). *Ética a Nicómaco* (J. Pallí Bonet, Trad.). Madrid: Editorial Gredos.

Capellanus, A. (1984). *Andres el Capellán: De amore. Tratado sobre el amor* (I. Creixell Vidal-Quadras, Ed. y Trad.). Barcelona: El Festín de Esopo, Edicions dels Quaderns Crema.

- Chrétien de Troyes. (1967). *Les romans de Chrétien de Troyes (Copie de Guiot), IV, le chevalier au lion (Yvain)* (M. Roque, Ed.). Paris: Librairie Honoré Champion.
- Chrétien de Troyes. (1968). *Les romans de Chrétien de Troyes (Copie de Guiot), II, Cligés* (A. Micha, Ed.). Paris: Librairie Honoré Champion.
- Chrétien de Troyes. (1972). *Les romans de Chrétien de Troyes (Copie de Guiot) III, Le Chevalier de la Charrette* (M. Roques, Ed.). Paris: Librairie Honoré Champion.
- Chrétien de Troyes (1973). *Les romans de Chrétien de Troyes (Copie de Guiot), I, Erec y Enid* (M. Roque, Ed.). Paris: Librairie Honoré Champion.
- Chrétien de Troyes. (1982). *Erec y Enid* (C. Alvar, M. V. Cirlot & A. Rosell, Trans.). Madrid: Editora Nacional.
- Chrétien de Troyes. (1988). *El caballero del León* (I. de Riquer, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.
- Chrétien de Troyes. (1989). *Lancelot, el caballero de la carreta* (L. A. de Cuenca & C. García Gual, Trans.). Madrid: Alianza Editorial.
- Chrétien de Troyes. (1999). *El cuento del Grial* (C. Alvar, Trad.). Madrid: Alianza Editorial.
- Chrétien de Troyes. (2003). *Cligés* (J. Rubio Tovar, Trad.). Madrid: Cátedra.
- Cicerón, M.T. (1915). *De inventione* (E. Stroebel, Ed.). Leipzig: Teubner.
- Cicerón, M. T. (1997). *La invención retórica* (S. Núñez, Trad.). Madrid: Gredos.
- Higino. (2001). *Fábulas* (Ana M. Moure Casas, Trad.). Madrid: Gredos, 2001.
- Homero (1920). *Opera I-II. Iliada (cantos I-XXIV)* (D. B. Monro y Th. W. Allen, Eds.). Oxford: Oxford University Press.
- Homero (1917). *Opera III-IV. Odisea (cantos I-XXIV)* (Th. W. Allen, Ed.). Oxford: Oxford University Press.

- Homero. (2015). *Iliada* (E. Crespo, Trad.). Madrid: Gredos.
- Homero. (2005). *Odisea* (C. García Gual, Trad.). Madrid: Alianza Editorial. (Primera edición de la traducción: 2004).
- Monmouth, G. de. (2014). *Historia de los reyes de Britania* (A. de Cuenca, Trad.). Alianza Editorial.
- Tolkien, J. R. R. (1980). *Unfinished tales of Númenor and Middle-earth*. London: HarperCollins.
- Tolkien, J. R. R. (1981). *The letters of J. R. R. Tolkien* (H. Carpenter, Ed.; con la asistencia de C. Tolkien). London: George Allen & Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (1983). *The monsters and the critics, and other essays* (C. Tolkien, Ed.). London: George Allen & Unwin.
- Tolkien, J. R. R. (1999). *The Silmarillion*. London: HarperCollins.
- Tolkien, J. R. R. (2002). *The annotated Hobbit* (Rev. y ampl., anotado por D. A. Anderson). Boston: Houghton Mifflin Company.
- Tolkien, J. R. R. (2008a). *The fellowship of the ring*. London: HarperCollins.
- Tolkien, J. R. R. (2008b). *The two towers*. London: HarperCollins.
- Tolkien, J. R. R. (2008c). *The return of the king*. London: HarperCollins.
- Virgilio, P. (1900). *Eneida* (F. A. Hirtzel, Ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Virgilio, P. (1981). *Eneida* (B. Segura, Ed.). Barcelona: Círculo de Lectores.

6.2 FUENTES SECUNDARIAS

- Abbott, Joe (1989). "Tolkien's Monsters: Concept and Function in The Lord of the Rings (Part 1) The Balrog of Khazad-dum". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 16: No. 1, Article 5.
- Aguilar i Montero, M. (2014). "La reescritura de la leyenda de Tristán e Iseo en «Cligès»". *Tirant: Butlletí Informatiu I bibliogràfic De Literatura De Cavalleries*, (14), 47–58.
- Aguirre de Castro M. (1999). "Los peligros del mar: muerte y olvido en la Odisea". *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios griegos e indoeuropeos*, 9, 9-22.
- Albero Poveda, J. (2004). *The imagery in J.R.R. Tolkien's fantasy of Middle-earth* (Tesis doctoral). Universidad de Alicante
- Alexopoulou, M. (2009). *The Theme of Returning Home in Ancient Greek Literature: The Nostos of the Epic Heroes*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.
- Alvar, C. (1997). *Breve diccionario artúrico*. Madrid: Alianza Editorial.
- Álvarez Espinoza, N. (2007). "El retorno del rey: Aragorn y su viaje heroico". *Revista de Lenguas Modernas*, Nº 7, 37-59.
- Álvarez Faedo, M. J. (2009). "Pompa y ceremonia en el mundo artúrico". *Cuadernos del CEMYR*, (17), 11–38.
- Álvarez Rodríguez, B. (2019). "Lotófagos, Sirenas y otros seres: la construcción de la alteridad neutra en la épica griega". *Synthesis* (La Plata), 26(1), artículo 48.
- Araiza, J. (2010). "El Homero de Aristóteles: dos metáforas sobre el deseo (ἐπιθυμία), el palcer (ἡδονή) y la templanza (σφροσύνη) en Ética nicomáquea II, 9". *Nova Tellus*, 28-2, 87-101.
- Arana Alencastre, J. I. (2018). "La hubris en Grecia antigua: en torno al al en Homero, Platón y Aristóteles". *Phainomenon*, Vol 17 Nº 1, 23-34.

- Arthur, E. (1991). "Above All Shadows Rides the Sun: Gollum as Hero". *Mythlore*, 18(1 (67)), 19–27.
- Atienza, A. M. (2009). "Las apariencias engañan: cambio y metamorfosis en la Odisea". *Circe de clásicos y modernos*, (13), 51-64.
- Attebery, B. (2018). "Introduction: Epic Fantasy". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 29(1 (101)), 1–3.
- Auden, W. H. (1967). "GOOD AND EVIL IN «THE LORD OF THE RINGS»". *Tolkien Journal*, 3(1 (7)), 5–8.
- Auden, W. H. (2004). "The Quest Hero". En R. A. Zimbardo & N. D. Isaacs (Eds.), *Understanding The Lord of the Rings: The Best of Tolkien Criticism* (31-51). Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Bardis, P. D. (1978). "The Concept of Love in Homer". *Social Science*, 53(4), 220–231.
- Brage, J. (2007). "La *sophrosyne* griega: origen del concepto tomista de la virtud de la templanza". *Almudi.org*.
- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela* (H. S. Keiúkova y V. Cazcarra, Trad). Barcelona: Editorial Taurus. (Obra original publicada en 1975)
- Barnouw, J. (2004). *Odysseus, Hero of Practical Intelligence*. Washington, DC: Univeristy Press of America.
- Birns, Nicholas. (2007). "The Enigma of Radagast: Revision, Melodrama, and Depth". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 26: No. 1, Article 8.
- Birns Nicholas.(2012). "«You Have Grown Very Much»: The Scouring of the Shire and the Novelistic Aspects of «The Lord of the Rings»". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 23(1 (84)), 82–101.
- Bodei, R. (2013). *La ira: Pasión por la furia*. Madrid: Antonio Machado Libros S. A.

- Bogdanow, F. (1972). "The Love Theme in Chrétien de Troyes's «Chevalier de la Charrette»". *The Modern Language Review*, 67(1), 50–61.
- Basso, Ann McCauley (2008). "Fair Lady Goldberry, Daughter of the River". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 27: No. 1, Article 12.
- Bradley, M. Z. (2004). "Men, Halflings, and Hero-Worship". En R. A. Zimbardo & N. D. Isaacs (Eds.), *Understanding The Lord of the Rings: The Best of Tolkien Criticism* (76-92). Boston: Houghton Mifflin.
- Braund, S. M. (1997). "Virgil and the cosmos: religious and philosophical ideas". En F. Mac Goráin y C. Martindale (Eds.), *The Cambridge companion to Virgil* (279-298). Cambridge University Press.
- Brault, J. G. (1997). *Early Blazon: Heraldic Terminology in the Twelfth and Thirteenth Centuries with Special Reference to Arthurian Heraldry*. N. Y: Boydell & Brewer Ltd.
- Brioso, Sánchez, M. (1995). "El concepto del más allá entre los griegos". En P. M. Piñero Ramírez, *Descensus ad inferos: la aventura de ultratumba de los héroes (de Homero a Goethe)* (13-53). Sevilla: Secretariado de Publicaciones.
- Brisbois, M. J. (2008). "The Blade Against the Burden: The Iconography of the Sword in The Lord of the Rings". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 27: No. 1, 93-103.
- Brewer D. (1979). "The arming of the warrior in european literature and Chaucer". En Edward Vasta y Zacharias P. Thundy, *Chaucerian problems and perspectives* (221-243). . Indiana: University of Notre Dame.
- Brouwers, J. (2012). "A note of romantic love in Homer". *Talanta* (XLII-XLIII), 105-111.
- Brown, Sara (2024). "Madre monstruosa, femenina y desviada: Ella-Laraña de Tolkien y lo grotesco maternal". *Journal of Tolkien Research* : Vol. 20: Núm. 2, Artículo 9.

- Bowra C. M. (1952). *Heroic Poetry*. London: Macmillan Co. Ltd.
- Bülbül, A. (2017). “The Elven Perspective of Life, Death and Immortality”. *Death and Immortality in Middle-Earth*, XVII, 85–98.
- Bruce, Alexander M. (2007). “Maldon and Moria: On Byrhtnoth, Gandalf, and Heroism in The Lord of the Rings”. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 26: No. 1, Article 11.
- Bryan, N. (2014). *Pietas: Gods, Family, Homeland, Empire* (Tesis doctoral). Universidad de Calgary.
- Byre, C. S. (1988). “Penelope and the Suitors before Odysseus: Odyssey 18.158-303”. *The American Journal of Philology*, 109(2), 159–173.
- Cacho Blecua, J. M. (1995). “La cueva en los libros de caballerías: la experiencia de los límites”. En P. M. Piñero Ramírez (Ed.), *Descensus ad inferos: la aventura de ultratumba de los héroes (de Homero a Goethe)* (99-127). Universidad de Sevilla.
- Callaway, D. (1984). “Gollum: A misunderstood hero”. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 10(3), Article 4.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (L. J. Hernández, Trad). México: Fondo de cultura económica (FCE). (Obra original publicada en 1949)
- Carmona Fernández, F., & Carmona Ruiz, F. (2002). “El caballero y la imagen de la amada: el episodio de las gotas de sangre en la nieve de Perceval a Parzival”. *Estudios Románicos*, 14, 41–57.
- Casais, A. (2019). “Tres versiones de la profecía de la «muerte triple»: *La Vita Merlini, el Roman de Merlin y los baladros castellanos*”. En M. Lucía Puppó & M. Cámpora (Coords.), *Dinámicas del espacio: reflexiones desde América Latina* (205-222). EDUCA, Pontificia Universidad Católica Argentina.

- Casanueva Reyes, L. (2011). “Las peregrinaciones de Eneas”. *Historias del Orbis Terrarum*, Nº. 7, 31-47.
- Cappello, G. (2008). “Configuración y tiempo del antihéroe”. *Contratexto*, (016), 171–181.
- Chamorro Ramos, A. (2017). *El viaje del héroe campbelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea* (Trabajo de fin de grado). Universitat Pompeu Fabra.
- Cherewatuk, K. (2001). “Born-Again Virgins and Holy Bastards: Bors and Elyne and Lancelot and Galahad”. *Arthuriana*, 11(2), 52–64.
- Cherewatuk, K. (2013). “Christian rituals in Malory: The evidences of funerals”. En R. Norris (Ed.), *Essays on Sir Thomas Malory's Morte Darthur (77–91)*. Suffolk: Boydell & Brewer.
- Clarke, W. M. (1978). “Achilles and Patroclus in Love”. *Hermes*, 106(3), 381–396.
- Clark, C. (1997). “Problems of Good and Evil in Tolkien's «The Lord of the Rings»”. *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, 35, 15–19.
- Clúa Serena, J. A. (1985). “El mite de Palamedes a la Grècia antiga: Aspectes canviants d'un interrogant cultural i històric”. *Faventia*, 7(2), 69–94.
- Clúa Serena, J. A. (2010). *El rostro de la Medusa: Manual de mitología grega en els seus textos literaris*. Edicions de la Universitat de Lleida.
- Cohen, J.J., & Interscripta, T.M. (1996). “The Armour of an Alienating Identity”. *Arthuriana* 6(4), 1-24.
- Combarieu, M, G. (1998). “Perceval et les péchés de la langue”. *Littératures* 39, 5-29.
- Connel, R. W (2003). *Masculinidades*. California: University of California Press.
- Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2021). “Masculinidad hegemónica: Repensando el concepto” (M. de Stéfano Barbero & S. Morcillo, Trads.). *RELIES: Revista del*

Laboratorio Iberoamericano para el Estudio Sociohistórico de las Sexualidades, 6, 32–62.

Corona Encinas, A. (2022). “Ley natural, virtud y espiritualidad en J.R.R. Tolkien”. *GLOSSAE. European Journal of Legal History*, (19), 1–15.

Creer, T. (2023). “Xenia as a Rite of Passage in the Odyssey”. *Akropolis: Journal of Hellenic Studies*, Vol. 1, 5-27.

Croft, J. B. (2011). “Túrin and Aragorn: Evading and embracing fate”. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 29(3), Article 11.

Crowe, E. (1983). “The Many Faces of Heroism in Tolkien”. *Mythlore*, 10(2 (36)), 5–8.

Critóbal López, V. (1993). “Virgilio, Troya, Roma y Eneas”. *Polis: revista de ideas y formas políticas de la antigüedad*, Nº 5, 59-72.

Currie, B. (2022). “Emotionally reunited: Laertes and Odysseus in Odyssey 24”. En M. de Bakker, B. van den Berg, & J. Klooster (Eds.), *Emotions and narrative in ancient literature and beyond: Studies in honour of Irene de Jong* (145–168). Boston: Brill.

Davies, M. (2007). “The Hero and His Arms”. *Greece & Rome*, 54(2), 145–155.

Dawson, Deidre (2023).”Las águilas de Tolkien: Aves ex machina”. *Journal of Tolkien Research*: Vol. 17: Núm. 2, Artículo 3

Dean A. Miller. (2000). *The epic hero*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University press.

De Domingo Soler, C. (2021). “Épica mesiánica en «el señor de los anillos» y «juego de tronos»”. *Athenea Digital* , 21 (3), 1–23.

- Delbueno, M. (2016). Proyecciones de la cultura griega : Las expresiones de violencia por la naturaleza amorosa en dos mujeres: Medea y Dido. En *Actas*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Detienne, M. y Vernant, J. P (1978). *Cunning intelligence in Greek culture and society*. Hassocks: Harvester Press.
- Díaz de Bustamante, J. M. (1978). “Acerca de un artículo, de un sueño y de la responsabilidad de Eneas”. *Euphrosyne*, V. 9, 19-38.
- Dickerson, M. T. (2003). *Following Gandalf: Epic battles and moral victory in The Lord of the Rings*. Grand Rapids: Brazos Press.
- Domínguez Ruiz, B. (2015). “J. R. R. Tolkien's construction of multiple masculinities in «The Lord of the Rings»”. *Odisea*, nº 16, 23-38.
- Duce García, J. (2005). “Fantasías caballerescas: Aproximación al motivo de los castillos encantados”. En M. Pampín Barral & C. Parrilla García (Coords.), *Actas del IX Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (A Coruña, 18-22 de septiembre de 2001)* (Vol. 2, 213-232). Árbol académico.
- Ellwood, Gracia F. (1970). *Good News front Tolkien's Middle Earth*. Grand Rapids: Eerdmans.
- Espejo Muriel, C. (1994). “Religión e ideología en Homero”. *STVDIA HISTÓRICA - HISTORIA ANTIGUA*, 12, 9-20.
- Estefanía, D. (2006). “La fundación del Eneas virgiliano en el Lacio: una nueva Troya”. *Revista de Estudios Latinos*, 6, 17–39.
- Étiemble, R. (1963). *Comparaison n'est pas raison: La crise de la littérature comparée*. Paris: Gallimard.
- Ewoldt, Amanda Marie. (2011). “*The Lady Of The Lake And Chivalry In The Lancelot-grail Cycle And Thomas Malory's Morte Darthur*” (Tesis doctoral). Universidad de Florida Central.

- Fernandez, G. (2023). The Odyssey: Vengeance, Ethics, and Order. *Writing Across the Curriculum: In the Disciplines and In the Workplace*, Vol. XVIII, 57–59). Lone Star College–Montgomery.
- Finn, R.J. (2005). “Arthur and Aragorn: Arthurian influence in «The Lord of the Rings»”. *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, 43, 23-26.
- Flores Arroyuelo, F. J. (1990) “Del héroe de la Antigüedad al personaje literario”. *Memorias de la Real Academia de Buenas Letras de Barcelona*, 21, 229-43.
- Flori, J. (1996). “La notion de chevalerie dans les romans de Chrétien de Troyes”. *Romania: revue trimestrielle consacré à l'étude des langues et des littératures romanes*, 114(3-4), 289-315.
- Flori, J. (2001). *Caballeros y caballería en la edad media*. Barcelona: A&M Gràfic, S.L.
- Fliieger, V. (2000). “J. R. R. Tolkien and the Matter of Britain”. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, Vol. 23: No. 1, Article 5.
- Fliieger, V. (2004). “Frodo and Aragorn: The Concept of the Hero”. En R. A. Zimbardo & N. D. Isaacs (Eds.), *Understanding The Lord of the Rings: The Best of Tolkien Criticism* (122-145). Boston: Houghton Mifflin.
- Ford, J.A., & Reid, R.A. (2009). “Councils and Kings: Aragorn's Journey Towards Kingship in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings and Peter Jackson's The Lord of the Rings”. *Tolkien Studies* 6, 71-90.
- Frappier, J. (1954). “Le Graal et la Chevalerie”. *Romania*, 298; 171. 131
- Frappier, J. (1972). *Étude sur la mort le roi Artu: Roman du XIIIe siècle*. Genève: Librairie Droz.
- Frappier, J. (1982). *Chrétien de Troyes: The man and his work* (R. J. Cormier, Trad.). Ohio:University Press.

- Frappier, J. (1998). *Chrétien de Troyes et le mythe du Graal. Étude sur Perceval ou le Conte du Graal*. Paris: Sedes.
- Frye, N. (1957). *Anatomía de la crítica: Cuatro ensayos* (A. Morelli, Trad.). Madrid: Ediciones Cátedra. (Trabajo original publicado en 1957)
- Galinsky, K. (2002). “La ira de Eneas”. *Auster*, 6-7, 11-34.
- Galván, L. (2012). “El motivo de la muerte en los libros de caballerías”. *Bulletin hispanique*, 114-2.
- Gálvez Gómez, L. (2017). *The Arthurian World of J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings: a Reassessment* (Tesis doctoral). Universidad de Santiago de Compostela.
- Campelo, M. F., & Cardigni, J. (2001). “Muerte fundadora: la Eneida de Virgilio”. *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios Latinos*, 20, 57–67.
- Gamechogicoechea Llopis, A. (2003–2004). “El amor de Tristán e Iseo”. *Castilla: Estudios de literatura*, (28–29), 47–66.
- García Álvarez, C. (2008). “Notas sobre el imaginario épico del héroe (De Homero a Cervantes)”. *Byzantion Nea Hellás*, (27).
- García Gual, C. (1996). *Mitos, viajes, héroes*. Barcelona: Santillana, S. A (Taurus).
- García Gual, C. (1983). *Historia del rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla Redonda*. Madrid: Alianza Editorial.
- García Gual, C. (2016). *La muerte de los héroes*. Madrid: Turner Publicaciones.
- García Marín, J. M. (1998). “La doctrina de la soberanía del monarca (1250–1700)”. *Fundamentos: Cuadernos monográficos de teoría del estado, derecho público e historia constitucional*, (1), 21–86.
- García Ruiz, M. A. (2014). “El rigor del código caballeresco artúrico en el Medievo”. *e-Spania*, (Ensayos).

- Garrison, J. D. (1992). *Pietas from Vergil to Dryden*. Pennsylvania State University Press.
- Garrote, KA. (2009). Cuerpos solicitados. Marcas y vacíos. *III Jornadas de investigación en Humanidades* (Octubre, 2009). Bahía Blanca, Argentina.
- Gaskin, R. (1990). “Do Homeric Heroes Make Real Decisions?” *The Classical Quarterly*, 40 (1), 1–15.
- Gaunt, S. (2006). *Love and death in medieval French and Occitan courtly literature: martyrs to love*. Oxford University Press.
- Goetinck, G. W. (1966). “Gwenhwyfar, Guinevere and Guenièvre”. *Études Celtiques*, 11(2), 351–360.
- Goodrich, N. L. (1988). *Merlín*. London: Editorial HarperPerennial A division of HarperCollinsPublishers.
- Goodrich, P. H., & Thompson, R. H. (2003). *The Book of Merlin: A Casebook*. N. Y/ Londres: Routledge.
- Gordon, B. (1967). *Kingship, priesthood and prophecy in The Lord of the Rings* [manuscrito transcrito por M. Gordon]. Version 3. *Living Histories*.
- Gordon, S. E. (2008). “The Man with No Name: Identity in French Arthurian Verse Romance”. *Arthuriana*, 18(2), 69–81.
- GOSELIN, P. D. (1979). “Two faces of Eve: Galadriel and Shelob as anima figures”. *Mythlore*, 6(3 (21)), 3–28.
- Graf, F. (2018). “Travels to the beyond: A guide”. En G. Ekroth & A. U. Stroumsa (Eds.), *Round trip to Hades in the Eastern Mediterranean tradition* (11–36). Leiden: Brill.
- Craig, D. M. (2001). “«Queer lodgings»: gender and sexuality in «The Lord of the Rings»”. *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, 38, 11–18.

- Grant, P. (2004). "Tolkien: Archetype and Word". En R. A. Zimbardo & N. D. Isaacs (Eds.), *Understanding The Lord of the Rings: The best of Tolkien criticism* (163–182). Boston: Houghton Mifflin.
- Griffin, J. (1980). *Characterización in Homer on live and death*. Oxford University Press.
- Guillén, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso: Introducción a la literatura comparada*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Gunnel, E. y Ingela, N. (Ed.) (2018). *Round Trip to Hades in the Eastern Mediterranean Tradition: Visits to the Underworld from Antiquity to Byzantium*, BRILL. Boston.
- Gutiérrez García, S. (2002). "El secuestro por amor: orígenes, evolución y tratamiento en el «Lancelot en prose»". *Estudios humanísticos*. Filología, N° 24, 99-120.
- Gutting, E. (2006). "Marriage in the *Aeneid*: Venus, Vulcan, and Dido". *Classical Philology*, 101(3), 263–279.
- Haindl Ugarte, A. L. (2009). *La Muerte en la Edad Media. Historias del Orbis Terrarum*, (1), 104–206.
- Haindl Ugarte, A. L. (2013). "Ars bene moriendi: el Arte de la Buena Muerte". *Revista Chilena de Estudios Medievales*, (3), 89–108.
- Hahn, E. A. (1931). "Pietas versus Violentia in the *Aeneid*". *The Classical Weekly*, 25(2), 9–13.
- Harto Trujillo, M^a. L. (1992). "Eneas 'pius' cazador de Dido". *Anuario de estudios filológicos*, Vol. 15, 155-164.
- Hanson, R. A. (2009). *The horse and chivalry in Arthurian literature* (Trabajo final de máster). St. Cloud State University.
- Hastings, J. (1910). *Encyclopaedia of Religion and Ethics*, vol. 4. Edinburgh: T. & T. Clark / New York: C. Scribner's Sons.

- Hatcher, M. M. (2007). "Finding Woman's Role in «The Lord of the Rings»". *Mythlore*, 25(3/4), 43–54.
- Hawkins, E. B. (2006). "Tolkien and Chaucer: Eagles with Attitude". *VII: Journal of the Marion E. Wade Center*, 23, 59–68.
- Honegger, T. (2020). "«Uncle me no uncle!» Or why Bilbo is and isn't Frodo's uncle". *Journal of Tolkien Research*, 9(1), Article 4.
- Hood, G. E. (1987). "SAURON AS GORGON AND BASILISK". *VII: Journal of the Marion E. Wade Center*, 8, 59–71.
- Huizinga, J. (1983). *El otoño en la edad media* (J. Gao, Trad.). Madrid: Alianza Editorial. (Obra publicada originalmente en 1919)
- Hyde, P. N. (1990). "Emotion with Dignity J.R.R. Tolkien and Love: J.R.R. Tolkien and Love". *Mythlore*, 17(1 (63)), 14–19.
- Ibañez Palomo. (2016). "El mundo artúrico y el ciclo del Grial". *Revista digital de iconografía medieval*, Vol. 8, Nº. 16, 31-66.
- Ísola, M. (2023). "Viene como huésped a sus propios dominios: la llegada a Ítaca como metáfora de la encarnación". *Oriente Y Occidente*, 20(1/2).
- Jaeger, W. (2001). *Paideia: los ideales de la cultura griega*. Fondo de Cultura Económica México.
- Jardillier, C. (2003). "Tolkien under the Influence: Arthurian Legends in The Lord of the Rings". *Bulletin des anglicistes médiévistes*, Nº63, 57-78
- Johansson, K. (2012). *The birds in the Iliad: Identities, interactions, and functions* . Universidad de Gothenburg.
- Johnson, J. W. (1959). "The Adolescent Hero: A Trend in Modern Fiction". *Twentieth Century Literature*, 5(1), 3–11.

- Jones, R. W. (2023). *A Cultural History of the Medieval Sword: Power, Piety and Play*. Suffolk: Boydell & Brewer.
- Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo* (M. Murmis, Trad). Editorial Paidós. (Obra publicada originalmente en 1934)
- Jong, I. (2017). *Homer in Characterization in Ancient Greek Literature: Studies in Ancient Greek Narrative*. Leiden/Boston: Brill Academic Pub.
- Keenan, Hugh T. (1968). "The Appeal of The Lord of the Rings: A Struggle for Life". En R. A. Zimbardo & N. D. Isaacs (Eds.), *Tolkien and the Critics: Essays on J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings* (62-80). Indiana.: University of Notre Dame Press.
- Kendrick, G. (2010). *The Heroic Ideal: Western Archetypes from the Greeks to the Present*. Jefferson: McFarland & Compani Inc.
- Kesti, T. (2007). Heroes of Middle-Earth: J. Campbell's Monomyth in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings (1954-1955) (Trabajo de fin de grado, Universidad de Jyväskylä).
- Köhler, E. (1960). "Le rôle de la «coutume» dans les romans de Chrétien de Troyes". *Romania*, 323, 386-397.
- Kocher, P. H. (1972). *Master of Middle-earth: The fiction of J.R.R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin.
- Korhonen, T. (2015). "«... y caballos»: El vínculo afectivo entre caballos y humanos/dioses en la Ilíada de Homero". En J. Nyman y N. Schuurman (Eds.), *Afecto, espacio y animales* (52-61).
- Larrañaga de Bullones, H. (1991-1992). "Aquiles, héroe de héroes". *Revista de Estudios Clásicos*, Nº. 22, 65-107
- Lendo, R. (2016). "La evolución del tema de la tierra devastada". *Medievalia*, (15), 32-36.

- Levitin, A. (1966). "The Role of Gollum in J.R.R. Tolkien's «The Lord of the Rings»". *Tolkien Journal*, 2(4 (6)), 2–6.
- Kreeft, P. (2005). *The philosophy of Tolkien: The worldview behind The Lord of the Rings*. San Francisco: Ignatius Press.
- Lakowski, R. I. (2002). "Types of Heroism in «The Lord of the Rings»". *Mythlore*, 23(4 (90)), 22–35.
- Lakowski, R. I. (2007). "The Fall and Repentance of Galadriel". *Mythlore*, 25(3/4 (97/98)), 91–104.
- Leguizamón, A. M. (2023). *La liberación de Odiseo en el canto XIII*. En G. De Santis (Ed.), *Actas del Noveno Coloquio Internacional CEH: Pensar la Antigüedad en clave contemporánea: enfoques interdisciplinarios y nuevos paradigmas (1-9)*. Universidad Nacional de La Plata.
- Levin, S. (1958). "Love and the Hero of the Iliad". *Transactions and Proceedings of the American Philological Association*, 80, 37–49.
- Lewis, C. S. (1936). *The allegory of courtly love. A study in medieval traditions*. Oxford University Press.
- Lidov, J. B. (1977). "THE ANGER OF POSEIDON". *Arethusa*, 10(2), 227–236.
- Lindsay, S. (1987). "The Dream System in The Lord of the Rings". *Mythlore*, 13(3 (49)), 7–14.
- Loney, A. C. (2019). *The ethics of revenge and the meanings of the Odyssey*. Oxford University Press.
- López de Vega, L., & Granados de Arena, D. (1998). "La figura de Ascanio en la *Eneida*". *Revista de Estudios Clásicos*, (27).
- López Saco, J. (2024). "Divinas imágenes y desafío humano en la Odisea: Odiseo en la oposición entre Atenea y Posidón". *El Futuro Del Pasado*, 16, 503–521.

- López Saco, J. (2018). “La configuración del héroe épico griego arcaico a través de Homero y Hesíodo”. *El Futuro Del Pasado*, 9, 157–176.
- Lobato Osorio, L. (2014). “Los tres ejes de comportamiento del caballero literario medieval: hacia un modelo genérico”. *Tirant: Butlletí Informatiu I bibliogràfic De Literatura De Cavalleries*, (11), 67–88.
- Loomis, R. S. (1949). *Arthurian tradition & Chrétien de Troyes*. Columbia University Press.
- Loomis, RS (1958). “Tradición Artúrica y Folclore”. *Folclore*, 69 (1), 1–25.
- Lovatt, H. (1997). Character in Virgil. En F. Mac Goráin y C. Martindale (Eds.), *The Cambridge companion to Virgil* (387-399). Cambridge University Press.
- Lucas, E. (2021). “Healing Hands: J. R. R. Tolkien’s Germanic Understanding of Medicine and Monarchy”. Universidad de Mississippi.
- Mato Collazo, P. (2016). *El retorno del héroe en la literatura de Tolkien, el cine de Jackson y la cultura de masas: El arquetipo heroico en la saga del anillo* (Tesis de grado). Universidad de Santiago de Compostela.
- McCracken, P. (2009). “Love and adultery: Arthur’s affairs”. En E. Archivald y A. Putter (Eds.), *The Cambridge companion to the Arthur legend*, (188-200). Cambridge University Press.
- Nozick, D. (2017). “Arthurian influence on *The Lord of the Rings*”. *Philologia*, 9, 1–6.
- Malpere, M. B. (2018, julio-agosto). *Motivación sobrenatural de la salida de Troya: discursos, apariciones y signos en "Eneida" II de Virgilio* [Ponencia]. XXV Simposio Nacional de Estudios Clásicos y I Congreso Internacional sobre el Mundo Clásico, Universidad de Buenos Aires, Argentina. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

- Malta Campos, A. (2021). “El manto y la construcción del mendigo mentiroso en Odisea 14”. En C. N. Fernández & G. Zecchin de Fasano (Eds.), *Cartografías del yo en el mundo antiguo: Estrategias de su textualización* (38–59). La Plata: EDULP.
- Mantzouranis, K. (2016). “A Philosophical Reception of Homer: Homeric Courage in Aristotle’s Discussion of ἀνδρεία”. En A. Efstathiou y I. Karamanou (Ed.), *Homeric Receptions Across Generic and Cultural Contexts* (163-174). Berlin, Boston: De Gruyter.
- Margarida Chora, A. (2009). “Niniane, senhora do lago, da mitologia ao Lancelot en prose”. *Medievalismo en Estremadura: Estudios sobre literatura y cultura hispánicas de la Edad Media*, 1019-1026.
- Mariño Arias, A. (2013). “Los motivos caballerescos del manuscrito encontrado y el falso cronista en El Señor de los Anillos”. *Tirant (Butlletí Informatiu i Bibliogràfic de Literatura de Cavalleries)*, 0 (16), 325–336.
- Márquez Guerrero, M. Á. (2002). “Tema, motivo y tópico: Una propuesta terminológica”. *Exemplaria: Revista de literatura comparada*, 6, 251–256.
- Martínez-Falero, L. (2022). “Amor, locura, enfermedad y muerte en la literatura medieval europea”. *Revista de poética medieval*, 36, 249-270.
- Martínez Hernández M. (2012). “Erotismo en Homero (I)”. *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios griegos e indoeuropeos*, 22, 53-72.
- Martín Romero, J. J. (2022). “Reflexiones sobre la muerte en los libros de caballerías”. *Revista de Poética Medieval*, 36(36), 221–247.
- Martos García, A., & Martos García, A. (2017). “Las dimensiones de la inteligencia astuta y el engaño en la herencia cultural: trickster y mētis como figuras dialógicas”. *Co-Herencia*, 14(27), 129–155.
- Milos, K. (1998). “Too Deeply Hurt: Understanding Frodo’s Decision to Depart”. *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, 36, 17–23.

- Mollo, M. (2023). *Las apariciones dicotómicas de Poseidón y Atenea en Odisea de Homero* [Ponencia]. *Noveno Coloquio Internacional CEH: Pensar la Antigüedad en clave contemporánea: enfoques interdisciplinarios y nuevos paradigmas* (junio 21–23). La Plata, Argentina. Monson, D. (2022). *Eros and Noesis: A Cognitive Approach to the Courtly Love Literature of Medieval France*. Países Bajos: Brill.
- Monteira Arias, I. (2022). “El centauro en el arte románico”. En Á. Pazos-López & A. M. Cuesta Sánchez (Eds.), *Las imágenes de los animales fantásticos en la Edad Media* (461–496). Gijón: Ediciones Trea.
- Morales Harley, R. (2019). “El héroe épico: una perspectiva comparada”. *Pensamiento Actual*, 19(33).
- Morales Harley, R. (2020). “Aquiles/Héctor y Arjuna/Karṇa: dos visiones del heroísmo épico”. *Revista de Estudios Clásicos* 48, 31-54
- Moore, C. H. (1921). “Prophecy in the Ancient Epic”. *Harvard Studies in Classical Philology*, 32, 99–175.
- Morón, V. (2015). “Encuentro de Aquiles y Príamo (“Iliada”, xxiv): los avatares del duelo. *Revista de Literatura y Arte de la Asociación de Profesores de Literatura de Uruguay*, (11), 21–26.
- Morris, R. (1982). *The character of King Arthur in Medieval Literature*. Totowa: Rowman and LittleField.
- Morton Braund, S. (1997). “Virgilio y el cosmos: ideas religiosas y filosóficas”. En F. Mac Goráin y C. Martindale (Ed.), *The Cambridge Companion to Virgil* (págs. 204-221). Cambridge: Cambridge University Press.
- Moseley, N. (1925). “Pius Aeneas”. *The Classical Journal*, 20(7), 387–400.
- Muellner, L. (1996). *The anger of Aquiles: ménis in Greek Epic*. Ithaca, NY: Cornell Univerisy Press.
- Muir, E. (1955, 27 de noviembre). A Boy’s World. *The Sunday Observer*.

- Müller, E. (1998). "The Eagles- Means of Transportation or Sign of Divine Aid?" *AmonHen: Bulletin of the Tolkien Society*, 17-18
- Nagy, G. (1979). *The best of the Achaeans: Concepts of the hero in Archaic Greek poetry*. Baltimore. Johns Hopkins University Press.
- Nagy, G. (2005). "The Epic hero". En S. M. Braund & C. S. Kraus (Eds.), *A companion to ancient epic* (71-89). Malden: Blackwell Publishing.
- Nagy, G. (2013). *The ancient Greek hero in 24 hours*. Cambridge: Harvard University Press
- Nelson, C. W. (2002). "From Gollum to Gandalf: The Guide Figures in J. R. R. Tolkien's «Lord of the Rings»". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 13(1 (49)), 47–61.
- Nelson, C. W. (1994). "But Who Is Rose Cotton? — Love and Romance in «The Lord of the Rings»". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 3(3/4 (11/12)), 6–20.
- Nelson, C. W. (1998). "«The Halls of Waiting»: Death and Afterlife in Middle-earth". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 9(3 (35)), 200–211.
- Noble, P. (1972). "The Character of Guinevere in the Arthurian Romances of Chrétien de Troyes". *The Modern Language Review*, 67(3), 524–535.
- Noel, R. S. (1977). *The mythology of Middle-earth*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- North, H. (1966). *Sophrosyne: Self-knowledge and self-restraint in Greek literature*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Núñez Rodríguez, M. (1995). "El Discurso de la Muerte: Muerte épica, Muerte caballeresca". *Archivo Español De Arte*, 68(269), 17.
- Oakeshott, E. (1997). *A Knight and His Weapons*. París: Dufour Editions.
- Obertino, J. (1993). "Moria and Hades: Underworld Journeys in Tolkien and Virgil". *Comparative Literature Studies*, 30(2), 153–169.

- Ojeda Labourdette, B. (2004). *A través del espejo de plata: Textos de la Tierra Media a la luz de la Sociedad Tolkien de Chile* (Tesis de pregrado). Universidad de Chile.
- Ortega Villaro, B (2022). “LA ÍTACA INALCANZABLE: EL IMPOSIBLE REGRESO DE LOS HÉROES GRIEGOS”. 1616: *Anuario de Literatura Comparada*, 12, 19-48.
- Ortíz Escobar, M. A. (2016). “La fisionomía del héroe épico y los ámbitos de la areté en la Odisea”. *Revista Fundación Universitaria Luis Amigó*, 3(1), 18-25.
- Pace, D. P. (1979). “The influence of Vergil's Aeneid on *The Lord of the Rings*”. *Mythlore*, 6(2).
- Parry, H. (2012). *Classical Epic in the Works of J.R.R. Tolkien* (Trabajo de fin de máster). University of Wellington.
- Patch, R, Howard (1983), *El otro mundo en la literatura medieval*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Pavić, S. (2016). *Fantasy literature and Christianity: Morality in J. R. R. Tolkien's "The Lord of the Rings" and "The Hobbit"* (Trabajo de fin de grado). Universidad Josip Juraj Strossmayer de Osijek
- Payne, K. (2014). “Eagles and air power: The Lord of the Rings as doctrine”. *Air Power Review*, 17(1), 66–75.
- Pepe de Suárez, L. E. A. (2001). “Invocación trenética y rituales de muerte: Esquilo y Tolkien”. *Synthesis*, 8, 155-171.
- Pérez Castillo, E. (1992). “El Señor de los Anillos, la trayectoria simbólica”. *La Palabra y el Hombre*, (81), 201-240.
- Peyton, H. H. (1973). “THE MYTH OF KING ARTHUR'S IMMORTALITY”. *Interpretations*, 5(1), 55–71.

- Perry, H. (2012). *Classical epic in the work of J. R. R. Tolkien* (Tesis de fin de master). Victoria University of Wellington.
- Phillips, M. A. (2012). *A trust betrayed: The role and evolution of the Arthur-Mordred relationship in medieval Arthurian texts* (Tesis de licenciatura inédita). The Ohio State University.
- Portillo Ríos, R. G., & Portillo Ríos, R. A. (2015). “La travesía interior de Frodo. A 60 años de la publicación de «El Señor de los Anillos»”. *Revista Artes y Humanidades de la Universidad Católica Cecilio Acosta.*, 16 No 41(1317-102X), 207.
- Potts, S. (1991). “The Many Faces of the Hero in The Lord of the Rings: Guest of Honor Address given at The Mythopoeic Conference XXII”. *Mythlore*, 17(4 (66)), 4–11.
- Pujol, U. (20-21 de octubre de 2020). El abismal Odiseo. Erotismo y continuidad a partir de los encuentros del héroe con Circe y Calipso (Ponencia). *XIII Jornadas de Literatura Griega Clásica*. Ensenada, Argentina.
- Purtill, R. L. (2003). *J.R.R. Tolkien : myth, morality, and religión*. San Francisco: Ignatius Press.
- Putnam, M. C. J. (2005). “Virgil’s Aeneid”. En S. M. Braund & C. S. Kraus (Eds.), *A companion to ancient epic* (452-475). Oxford:Blackwell Publishing Ltd.
- Poveda, J. A. (2005). “Villains and the representation of the evil in J. R. R. Tolkien’s fiction of Middle-Earth”. *Brno studies in English*, (31), 155-174.
- Propp, V. (2001). *Morfología del cuento* (F. D. del Corral, Trad.). Madrid: Ediciones Akal. (Obra original publicada en 1928)
- Ramaswamy, S. (2014). “Archetypes in fantasy fiction: A study of J. R. R. Tolkien and J. K. Rowling”. *Language in India*, 14(1), 1–256.
- Rank, O. (1991). *El nacimiento del héroe* (L. A. Eduardo, Trad). Barcelona: Editorial Paidós. (Obra original publicada en 1909)

- Reboreda Morillo, S. (2017). “Los reencuentros de Odiseo en Ítaca”. *Revista de la Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Ricardo Palma*, 6(6), 253–268.
- Reinhard, B. (2020). “Tolkien’s Lost Knights”. *Mythlore*, 39(1 (137)), 177–194.
- Rial, M. J. (2016). “La misericordia como vehículo de la providencia: El caso de *El Señor de los Anillos*”. En *XLI Semana Tomista: Justicia y Misericordia* (12–16). Pontificia Universidad Católica Argentina.
- Riga, F. P. (2008). “Gandalf and Merlin: J.R.R. Tolkien’s Adoption and Transformation of a Literary Tradition”. *Mythlore*, 27(1/2 (103/104)), 21–44.
- Ríos Sánchez, A. J. (2012). Astucia y areté: El personaje de Ulises en la épica y la tragedia griegas [en línea]. 6º Coloquio Internacional (19 al 22 de junio de 2012). Agón: Competencia y Cooperación. De la antigua Grecia a la Actualidad. Homenaje a Ana María González de Tobia. En Memoria Académica. La Plata, Argentina
- Roberts, A. (2022). “Women”. En S. D. Lee (Eds.), *A Companion to J. R. R. Tolkien*, Art. 35. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Robertson, R. (2008). “Seven Paths of the Hero in *Lord of the Rings*: The Path of the King”. *Psychological Perspectives*, 51(2), 316–339.
- Roisman, H. M. (2005). “Nestor the Good Counsellor”. *The Classical Quarterly*, 55(1), 17–38.
- Rondón, A. E. (2004). “El retorno a la comarca de Tolkien”. *Sapiens .Revista Universitaria de Investigación*, 5(No. extraordinario), 109–118.
- Rosebury, B. (2008). “Revenge and Moral Judgement in Tolkien”. *Tolkien Studies* 5, 1-20.
- Rosenthal, T. (2004). “Warm beds are good: sex and libido in Tolkien’s writing”. *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, (42), 35–42.

- Ruset Oancă, M. (2017). "Meaningful deaths: Martyrdom in La Queste del Saint Graal". *University of Bucharest Review. Literary and Cultural Studies Series*, 7(2), 67–76.
- Ruskin, Laura A. (1971). "Three Good Mothers: Galadriel, Psyche, and Sybil Coningsby". *Mythopoeic Society Seminar Proceedings*: Vol. 1: Iss. 2, Article 5.
- Sales Dasí, E. J. (2004). *La aventura caballeresca: Epopeya y maravillas*. Salamanca: Centro de estudios cervantinos.
- Salinero Cascante, M. J. (2002). "Lancelot, un Jonás artúrico". *Revista de Literatura Medieval*, 14(2), 103–115.
- Salinero Cascante, M. J. (2001-2002). "Gorre: Un descenso al vientre de la muerte". *Cuadernos de Investigación Filológica*, 27-28, 121-138.
- Sandner, D. (2006). "BETWEEN EUCATASTROPHE AND GRACE: J.R.R. Tolkien and Flannery O'Connor". *Soundings: An Interdisciplinary Journal*, 89(1/2), 171–198.
- Sayer, D., Sebo, E. y Hughes, K. (2019). "Un arma de doble filo: Espadas, cuerpos y personalidad en la arqueología y la literatura de la Alta Edad Media". *Revista Europea de Arqueología*, 22 (4), 542–566.
- Scala, E. (2002). "Disarming Lancelot". *Studies in Philology*, 99(4), 380–403.
- Schorr, K. (1983). "The Nature of Dreams: in The Lord of the Rings". *Mythlore*, 10(2 (36)), 21–46.
- Segura Ramos, B. (1995). "Descensus ad ínferos. Mundo Romano". En P. M. Piñero Ramírez (Ed.), *Descensus ad inferos: la aventura de ultratumba de los héroes (de Homero a Goethe) (55-74)*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones.
- Sels, N. (2013). "The Untold Death of Laertes". *Revaluating Odysseus's Meeting with His Father. Mnemosyne*, 66(2), 181-205.

- Senko, E. C. (2012). “Considerações sobre a mimesis nas obras de *Lancelot, o cavaleiro da carreta* de Chrétien de Troyes (séc. XII) e *Lancelot* (anônimo, séc. XIII)”. *Revista Litteris*, 9(4), 358–369.
- Segal, C. (1992). “Divine Justice in the Odyssey: Poseidon, Cyclops, and Helios”. *The American Journal of Philology*, 113(4), 489–518.
- Shippey, T. (1982). *El camino a Tierra Media* (Eduardo Segura, Trans). Barcelona: Minotauro. (Publicado originalmente en 1979).
- Shippey, T. (2001). *Tolkien, autor del siglo* (Estela Gutiérrez Torres, Trans). Barcelona: Minotauro. (Publicado originalmente en 2000).
- Schofield, M. (1986). “Eubulia en la Iliada”. *The Classical Quarterly*, 36 (1), 6–31.
- Siles Ruiz, J. (2016). “Pietas versus furor: uno de los temas claves de la poética y la política de la Eneida”. *Augusto en la literatura, la historia y el arte, Anejo 3*, 55-80
- Silva Irrarázaval, T. (2020). “La Astucia En La conceptualización platónica De σοφία”. *Nova Tellus*, vol. 38, n.º 1, 79-99.
- Simons, M. (2016). “Epic and Romance in The Lord Of The Rings”. *El Futuro Del Pasado*, 7, 65–84.
- Smol, A. (2004). “«OH... OH... FRODO!»: READINGS OF MALE INTIMACY IN «THE LORD OF THE RINGS»”. *Modern Fiction Studies*, 50(4), 949–979.
- Smol, A. (2013). “Frodo’s body: Liminality and the experience of war”. En C. Vaccaro (Ed.), *The body in Tolkien’s legendarium: Essays on Middle-earth corporeality* (pp. 39–62). Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Soares, S. (2013). *O senhor dos anéis: a busca de Frodo pela liberdade* (Trabajo de conclusión de curso de grado). Universidad Tecnológica Federal de Paraná.

- Stanford, W. B. (1982). "Astute Hero and Ingenious Poet: Odysseus and Homer". *The Yearbook of English Studies*, 12, 1–12.
- Startzman, L. E. (1989). "Goldberry and Galadriel: The Quality of Joy". *Mythlore*, 16(2 (60)), 5–13.
- Stenhäuser A. Andrea (2020) "El concepto de xenía en la Odisea". En J. C. Rodas Montoya (Ed.) *A Homero lo trajo el mar* (75-101). Universidad Pontificia Bolivariana.
- Tapia Zuñiga, P. (2017). "La muerte en la Odisea de Homero". *Andamios*, vol.14, n.33, 23-44.
- Taylor, Taryne Jade (2008). "Investigating the Role and Origin of Goldberry in Tolkien's Mythology". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 27: No. 1, Article 13.
- Teixeira, C. (2019). "O Senhor dos Anéis de J. R. R. Tolkien e o universo da épica clássica". *Boletim De Estudos Clássicos*, (64), 207-220.
- Timmons, D. (2001). "Hobbit Sex and Sensuality in «The Lord of the Rings»". *Mythlore*, 23(3 (89)), 70–79.
- Tredray, R. F. (2018). "Divination and Prophecy in The lord of the Rings: Some Observations". *Mythlore*, 36(2 (132)), 251–258.
- van Kesteren, M. (2019). "ERASTES-EROMENOS RELATIONSHIPS IN TWO ANCIENT EPICS". *CrossCurrents*, 69(4), 351–364.
- Trujillo Martínez, J. R. (2018). "Ética caballeresca y cortesía en las traducciones artúricas". *Revista de Literatura Medieval*. Alcalá de Henares, ES, 29,. 237–259.
- Trujillo, J. R. (2019). "Tristán y el amor salvaje". En D. Arranz (Ed.), *Amores canallas*, Pigmalión, 303–317.

- Urrea Brevis, M. P. (2022). *Simbolismos del bosque en Tristán e Iseo en la versión de Béroul* (Tesis de licenciatura). Universidad de Chile.
- Valoven, O., & Khalipov, V. (2015). “The diversity of magic helpers in Tolkien’s epics”. En Materials of VII Junior Researchers’ Conference 2015: Linguistics, Literature, Philology (36–39). Belarusian State University.
- Valverde Sánchez, M. (2011). “Atenea y la intervención divina en la Odisea”. En E. A. Calderón Dorda & A. Morales Ortiz (Eds.), *Eusébeia: estudios de religión griega* (361–386). Salamanca: Signifer Libros.
- Vance, E. (1986). “Chrétien’s Yvain and the Ideologies of Change and Exchange”. *Yale French Studies*, 70, 42–62.
- Vernant, J. P. (2002). *El individuo, la muerte y el amor en la antigua Grecia*. Barcelona: Gredos.
- Veugen, J. I. L. (2005). “«A Man, lean, dark, tall»: Aragorn Seen Through Different Media”. En Honegger, Thomas (Ed.), *Arwen* (171-209). Zollikofen: Walking Tree Publishers.
- Vianello de Córdoba, P. (2023). “La areté en la Grecia antigua: de Homero a Aristóteles”. *Nova Tellus*, 9(10), 271-288
- Villar Lecumberri, A. (2014). “Los viajes de Odiseo y don Quijote”. En E. Martínez Mata & M. Fernández Ferreiro (Eds.), *Comentarios a Cervantes: Actas selectas del VIII Congreso Internacional de la Asociación de Cervantistas*, (11–15 de junio de 2012) (882–893). Oviedo: Fundación María Cristina Masaveu Peterson.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Ma Non Troppo.
- Wellek, R., & Warren, A. (1949). *Theory of literature*. Harcourt: Brace and Company.
- West, M. L. (2007). *Indo-European Poetry and Myth*. Oxford University Press

- Weston, A. H. (1937). "Three Dreams of Aeneas". *The Classical Journal*, 32(4), 229–232.
- Whetter, K. S. and McDonald, R. A. (2006). "«In the Hilt is Fame»: Resonances of Medieval Swords and Sword-lore in J.R.R. Tolkien's *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 25: No. 1, 5-28.
- Wilkerson, Ginna (2008). "So Far From the Shire: Psychological Distance and Isolation in *The Lord of the Rings*". *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 27: No. 1, Article 8.
- Williams, H. (2021). *J.R.R. Tolkien and the classical World*. Zollikofen: Walking Tree Publishers.
- Williams, H.(2023). *Tolkien's Utopianism and the Classics. Classical Receptions in Twentieth-Century Writing*. Bloomsbury Publishing.
- Wilson, E. (1956, 14 de abril). Oo, Those Awful Orcs! *The Nation*.
- Whitaker, L. (2009). "Frodo as the scapegoat child of Middle-earth". *Mallorn: The Journal of the Tolkien Society*, 48, 25–29.
- Wojcik, J. (1967). "Samwise--halfwise? or who is the hero of "the lord of the rings"?" *Tolkien Journal*, 3(2 (8)), 16–18.
- Wulff Alonso, F. (1985). "Circe y Odiseo: dioses y hombres". *Baética: estudios de Historia Moderna y Contemporánea*, N°8, 269-280.
- Wulff Alonso, F. (1987). "Calipso y Odiseo: dioses y hombres". *Baética: estudios de Historia Moderna y Contemporánea*, N°10, 247-260.
- Zapata, P. (2022). "PATHOS, AUCTORITAS E IMPERIUM EN LA REPRESENTACIÓN DE VENUS GENETRIX EN ENEIDA". *Stylos*, 31, 118–127.

- Zecchin de Fasano, G. C. (2000). “Memoria y funeral: Príamo y Aquiles en *Iliada* XXIV.472-551”. *Synthesis*, 7, 57–68.
- Zecchin de Fasano, G. C.(2002). “Temor y compasión en los Poemas Homéricos”. *Synthesis*,9, 109-128.
- Zimbardo, R. A. (2004). “Moral Vision in *The Lord of the Rings*”. En R. A. Zimbardo & N. D. Isaacs (Eds.), *Understanding the Lord of the Rings: The Best of Tolkien Criticism* (68-75). Boston: Houghton Mifflin.
- Zorba, M. G (2019). “A Study on Frodo’s Quest within the Framework of Joseph Campbell’s Monomyth”. *Akdeniz İnsani Bilimler Dergisi*, 9(1), 401 – 416.