

## UNA TIERRA ENCANTADA: MAGIA Y SIGNIFICADO EN LA FICCIÓN DE J. R. R. TOLKIEN

**Jaume ALBERO POVEDA**

Universidad de Alicante  
jaume@jaumealbero.e.telefonica.net

**Resumen:** Este trabajo analiza las manifestaciones mágicas en la ficción de Tolkien. Particularmente, tratamos de la capacidad mágica de las fórmulas verbales empleadas, de las creencias supersticiosas tales como el naturismo y el animismo, y la lógica que se esconde detrás del empleo de objetos con propiedades mágicas.

**Abstract:** This essay is about the magical phenomena in J.R.R. Tolkien's fiction. We deal specifically with the magical powers of spoken words, the superstitious beliefs such as naturalism and animism, and the logic behind the use of magical objects.

**Palabras clave:** Magia. Creencias. Antropología. Naturismo. Animismo.

**Key words:** Magic. Beliefs. Anthropology. Naturism. Animism.

Al hombre moderno le es difícil entender el sistema conceptual del hombre primitivo, y sin embargo el estadio de pensamiento primario no ha sido superado por el hombre actual. Muchos de los ritos que se practican en la actualidad esconden la creencia en algún tipo de magia. Así, por ejemplo, aquellos que se practican en las ceremonias de boda consistentes en repartir entre los invitados raciones de un pastel o cortes de la corbata del novio se basan en el concepto de magia por contacto, de la cual trataremos en este artículo. La costumbre de llamar a la esposa con el primer apellido del marido también tiene el mismo fundamento. La afición a poseer recuerdos, fotografías y grabaciones de los lugares que se ha visitado durante un viaje tiene un componente importante de visión mágica de la realidad. La magia que aparece en la fantasía de Tolkien conecta con creencias y supersticiones ancestrales que perviven en la mente humana. Esta magia propone modelos ejemplares para las actividades humanas ritualizadas.

Resulta ingenuo, pues, pensar que la modernidad y el progreso científico, la democratización de la enseñanza y la popularización del acceso a la cultura han acabado con el pensamiento mágico como forma de interpretar el mundo. Es cierto que la generalización de la educación ha proporcionado al hombre moderno instrumentos más eficaces para situarse en el mundo y entender su entorno. Pero dentro del sistema global de interpretación del universo que empleamos actualmente las personas, aún queda un espacio para el pensamiento mágico, que compite con otras herramientas de conocimiento más sofisticadas. En este trabajo evidenciaremos que en la fantasía del Anillo el pensamiento mágico es muy a menudo un instrumento para interpretar el mundo.

## **1. DETRÁS DEL ESPEJO: LA MAGIA EN LA FANTASÍA DEL ANILLO**

La magia se manifiesta en la ficción romance de manera muy artística. En las novelas de La Tierra Media el narrador crea una atmósfera misteriosa siguiendo el principio *omne ignotum pro mirifico*. Los fenómenos inexplicables se suceden uno tras otro. Por esta razón, el lector, más que ante cualquier otro género de ficción, ha de practicar la suspensión voluntaria de la incredulidad.

En la Europa medieval se reconocieron dos formas de magia: la natural y la diabólica. La primera era una rama de la ciencia, aquella que se ocupaba de los poderes ocultos de la naturaleza. La magia diabólica era una derivación perversa de la religión (Kieckhefer, 1992: 17). Ésta es la magia que

practican Sauron y Saruman, quienes intentan manipular las fuerzas espirituales impersonales, vistas como emanaciones mecánicas de la naturaleza. Estas fuerzas no son agentes libres, sino que están sometidas a la voluntad de los magos. Por el contrario, la magia que practican Gandalf y Galadriel, a través de sus objetos mágicos, o Aragorn curando con las manos, es benéfica. Como la magia religiosa, pretende conseguir los favores de Ilúvatar para realizar actos que prolongan el momento creativo original.

Lo maravilloso atrae no tanto por su carácter excepcional, como por constituir una realidad diferente, con una lógica interna propia, que se sitúa más allá de las normas cotidianas. La magia es muy conservadora. Las mismas leyes que la explican han permanecido inalterables a lo largo de los milenios porque el establecimiento de un sistema de fórmulas rígidas impide desarrollos posteriores. Las manifestaciones que encontramos en la fantasía de Tolkien no difieren sustancialmente de la que podemos encontrar en los cuentos medievales o en la mitología de la época clásica. Si prescindimos de la circunstancia que la propia existencia de esos seres llamados *hobbits* es fantástica, la magia aparece por vez primera en *El Hobbit* cuando Bilbo encuentra el Anillo que le proporcionará la invisibilidad para escapar del asedio de Gollum. En *El Señor de los Anillos*, en cambio, por tratarse de una continuación de esta novela y haberse desplegado previamente el universo maravilloso de La Tierra Media, la magia se manifiesta en los compases iniciales, antes de la expedición de Frodo, en un entorno no aventurero como es la celebración del cumpleaños de los dos hobbits de Bag End.

La ficción de Tolkien pertenece al género fantástico, no en virtud de la técnica narrativa empleada, sino de los personajes fabulosos y de los objetos mágicos que aparecen. La presencia de magia en La Tierra Media puede explicarse como una reparación por la inseguridad que produce el entorno natural, que tiene una orografía peligrosa y está plagado de criaturas amenazadoras. Cuando la Compañía del Anillo caminaba por el paso de las Montañas Nubladas Gandalf se enfrentó al Balrog en *El Señor de los Anillos*. La losa sobre la que peleaban se quebró y ambos cayeron al abismo. En los subterráneos de Moria el mago mató al demonio y fue rescatado por la reina de las águilas. En este episodio se aprecia cómo la magia subsana un error del destino, que estuvo a punto de dejar morir a un miembro necesario para la gran tarea. Gracias a la magia también, son curados los heridos en el sitio de Gondor, mediante la imposición de manos de Aragorn.

Como los protagonistas de los cuentos de hadas, los personajes que pueblan el mundo de La Tierra Media no se sorprenden ante las manifestaciones

sobrenaturales que encuentran en el curso de sus aventuras. No se deslumbran ante las cosas deslumbrantes. Esta actitud es común a la del hombre primitivo, que no conociendo las leyes naturales, no concebía como extraordinarios los fenómenos que suponen una ruptura de esos principios de la naturaleza. La magia se acepta con gran naturalidad porque no rompe la estabilidad del mundo físico. Hoy en día todavía existen pueblos primitivos para quienes la naturaleza está indiferenciada y se sitúa en un único plano, donde lo que es natural y lo que es mágico no son dos categorías lógicas distintas (Pinon, 1965: 39). Aquello que podríamos calificar de maravilloso sería una exteriorización poco habitual de una fuerza conocida. Nuestros héroes, y también los villanos, tienen en común con los cuentos de hadas el gusto por la aventura. No teorizan sobre los fenómenos que presencian: viven inclinados a la acción. No solamente no despierta sorpresa la presencia de la magia, sino que el héroe salva situaciones aparentemente insuperables gracias a la casualidad y la buena fortuna, trasmutando los acontecimientos excepcionales en sucesos ordinarios. Según lo formula Greimas, lo maravilloso es «la irrupción de lo mítico en lo cotidiano» (Greimas, 1973: 275-277). En los relatos legendarios populares, en cambio, los personajes venidos de más allá de la muerte provocan el pánico de las personas a quien se aparecen.

La ficción de Tolkien sigue el patrón dualista del cuento popular, en el cual la magia masculina se asocia al fuego y la femenina al agua. Así, tenemos que Galadriel tenía un cuenco que al llenarlo de agua mostraba escenas de tiempos o lugares lejanos. Galadriel, también llamada por Faramir Señora de la Magia, aparece en la obra asociada a un lago por el que navega en ocasiones con su barco. A las mujeres se les ha vinculado tradicionalmente a la capacidad de predecir el futuro por el hecho de que, pudiendo engendrar vida, están más cerca de la naturaleza. Las sibilas de la antigüedad y las sacerdotisas de la antigua Grecia son una muestra de ello. Galadriel ejercía un efecto benéfico sobre las flores que crecían en Lothlórien y también sobre los árboles, particularmente los mallorn, que no crecían en ningún otro lugar hasta que Samwise plantó uno en Hobbiton. La asociación de la magia masculina con el fuego es apreciable en diversos hechos. Así, los Palantíri, utilizados por manos masculinas, tenían en el centro una llama diminuta y permitían visualizar sucesos o lugares alejados en el tiempo o el espacio. Otra muestra de esta asociación es que el fuego de las Grietas del Destino fue utilizado por Sauron para forjar el Anillo. El Espíritu Santo, el poder que daba la vida a la Creación de Ilúvatar, era la llama de Anor, a la cual el mago Gandalf servía.

## 2. DEL NATURISMO AL ANIMISMO

El primer sentimiento que tuvo el hombre primitivo acerca de su entorno fue el miedo que le provocaban los fenómenos naturales, el origen de los cuales escapaba a su comprensión. Los primeros humanos veían en la naturaleza poderes amenazantes por doquier. Esta concepción de la naturaleza ha recibido el nombre de *naturismo*. En esta fase de su desarrollo, los humanos no vinculaban las fuerzas naturales a su propia existencia, es decir, no creían que detrás de éstas se escondiesen espíritus que trataran de hacerle daño. El mundo estaba vivo, pero no lleno de espíritus.

Del naturismo se evolucionó hacia una etapa de animismo en la cual se sospechaba que todos los objetos, animados o no, poseían una naturaleza propia. El hombre primitivo pensaba que había algo en su interior que sobrevivía a la disolución de su corteza exterior. Puesto que él mismo tenía un espíritu, creía que todas las cosas estaban dotadas de vida y que el espíritu de una persona podía entrar dentro de un animal o un árbol. La personalidad podía, de este modo, adoptar muchos disfraces proteicos. Estas ideas que hoy día encontramos entre los habitantes de los pueblos primitivos gobernaron las mentes de los ancestros de todas las razas civilizadas y tienen su reflejo en las transformaciones que sufren los personajes de los cuentos de hadas.

Los objetos mágicos de la fantasía Tolkieniana parecen contener un alma que les da vida. El Anillo busca quien lo posea y, en ocasiones, se introduce en el dedo de sus portadores sin que éstos lo hayan deseado. Es, pues, un objeto que guarda fidelidad a quien lo ha creado, no a quien lo porta. Los *Palantíri* traicionan a quien contempla sus profundidades, excepto si se trata de Aragorn. Los entes representan una forma extrema de animismo, ya que son árboles dotados de alma. Esta naturaleza animada y encantada que dibuja Tolkien es la representación de un mundo muy espiritualizado. En el siguiente apartado trataremos del funcionamiento de los objetos mágicos que tanta presencia tienen en la ficción del Anillo.

## 3. LA MAGIA DE LOS SIGNIFICADOS

Los principios sobre los que se basa la magia son, según James Frazer, dos. El primero, consiste en el hecho de que aquello que es igual produce algo igual, o, dicho de otro modo, que un efecto se parece a su causa. El segundo, radica en la circunstancia de que las cosas que alguna vez han estado en contacto continúan interactuando a distancia después de que haya desaparecido el

contacto físico. El primer principio puede ser llamado ley de la similitud; el segundo, ley de contacto o contagio. Del primero de estos principios, la ley de la similitud, el mago infiere que puede producir cualquier efecto que desee solamente imitándolo. Del segundo, infiere que cualquier cosa que se efectúe sobre un objeto material afectara igualmente a la persona con quien el objeto estuvo una vez en contacto, tanto si formaba parte de su cuerpo como si no. Los encantamientos basados en la ley de la similitud pueden ser llamados magia homeopática o imitativa. Los encantamientos basados en la ley de contacto o contagio pueden ser dichos magia por contagio (Frazer, 1993: 11).

El ejemplo más familiar de magia homeopática es la creencia que un enemigo puede ser herido o destruido causando daño a un muñeco de cera o arcilla que represente a la persona elegida. La mejor muestra de magia por contagio es la creencia que los chamanes pueden perjudicar a una persona si obtienen algún objeto o prenda que ésta haya vestido o alguna parte de su cuerpo como sangre, saliva, cabellos o uñas.

Pertenece al dominio de la magia por contagio la creencia que el nombre de una persona es una parte esencial del mismo. La creencia en el poder mágico de las palabras corresponde a un estadio del desarrollo humano en la que se creía que el pensamiento tenía una efectividad inmediata. Los chamanes de algunas tribus pueden provocar la muerte e, inversamente, algunas fórmulas bien pronunciadas pueden curar enfermedades. La palabra es, pues, una forma de poder. Una aplicación de este concepto en nuestras novelas lo encontramos en la historia de Frodo en la Puerta Élfica, la cual se abrió pronunciado la palabra *amigo*. Frodo invocó cuando estaba en peligro a Tom Bombadil recitando unos versos que éste le enseñó. Aragorn invocó la Piedra de Erech para que los muertos que vagaban alrededor de ella lo siguieran hasta Pelargir. Gracias al poder de una plegaria en lengua élfica, Sam consigue derrotar a Shelob. También rezando una oración Frodo y Sam consiguieron cambiar la voluntad de los vigilantes de la Torre de Cirith Ungol y de este modo pudieron escapar. Aragorn paseaba por el bosque y cantaba la parte del lay de Lúthien que narraba el encuentro de ésta con Beren cuando de pronto se apareció delante de sus ojos la misma Lúthien en Rivendell. Resultó que Aragorn había recibido el don de los juglares élficos, que pueden hacer que se aparezcan ante los ojos de los que escuchan los personajes sobre los que se canta (Tolkien, 1979a: 421). Goldberry, la esposa de Tom Bombadil, podía provocar que lloviese cantando una canción que invocara la lluvia (Tolkien, 1979a: 179-180). En definitiva, las palabras mágicas son, a la vez, la realidad simbolizada y el signo simbolizante. Integran un significado semántico y ontológico.

En la tradición oral y en los documentos escritos que han marcado la historia de nuestra civilización encontramos otros muchos ejemplos de la creencia en el poder mágico de las palabras. En la Biblia, por ejemplo, se indica que «No tomarás en falso el nombre del Señor tu Dios» (*Éxodo*, 20: 7), donde *en falso* significa para propósitos mágicos. En muchas tribus se evita dar el nombre de sus miembros a personas extrañas ya que se cree que puede ser usado con fines perversos. Para el hombre primitivo el nombre de una persona forma parte de esta misma, como si de una parte de su cuerpo se tratase. Quien conociese el nombre podía ejecutar una acción mágica contra esta persona. Por esta razón, a menudo se mantienen en secreto los nombres verdaderos. No sólo se evitaba pronunciar el nombre de los vivos, sino también el de los muertos, ya que de este modo se los invocaría desde el reino de las sombras. Del mismo modo, Gandalf dio un nombre nuevo a Frodo, el de Underhill, desde el momento que se hizo portador del Anillo. El cambio de nombre, a causa de una creencia supersticiosa, lleva asociado un cambio de suerte. Así, el otro héroe destacado de la novela, Aragorn, tuvo otros nombres. Mientras fue criado secretamente en Rivendell fue conocido con el nombre de Estel. Cuando cumplió los veinte años Elrond reveló su verdadera identidad. Más adelante sirvió bajo el nombre de Toronjil al rey Thengel de Rohan y al capitán Ecthelion de Gondor. Cuando se unió a la Compañía del Anillo en el Pony Pisador se identificaba con el nombre de Trancos. Resulta interesante mencionar que en las culturas tribales era muy habitual que los jefes y reyes tuviesen la precaución de mantener en secreto sus nombres para preservar su naturaleza sagrada.

El nombre tenía un significado profundo y profético para un elfo. El primero lo recibía del padre al nacer, pero más importante y revelador era el segundo que le otorgaba la madre algo más tarde. Estos primeros nombres podían complementarse a lo largo de la vida con otros de elección propia o atribuidos. En la actualidad es todavía una práctica muy extendida la de poner a los recién nacidos el nombre de los padres o abuelos, posiblemente con la esperanza inconsciente que el bebé compartirá alguna de las buenas cualidades de sus ascendientes tocayos. Con intención similar actúan los padres que bautizan a sus niños con el nombre de alguna estrella de cine o del mundo de la canción.

El poder de los nombres está relacionado con la fuerza creativa del sonido: «En Principio era la Palabra y la Palabra era Dios» (Juan, 1: 1). El valor que algunas personas han atribuido al nombre les ha llevado a contraer matrimonio con el objeto de evitar la desaparición de un apellido determinado. En la Edad Media las palabras tenían una gran valor simbólico. Nombrar las

cosas era ya un modo de explicarlas. Esta es una de las razones por las que la etimología es en esta época una ciencia fundamental. Cuando se nombra una cosa se toma posesión de su realidad. Diagnosticar una enfermedad es el primer paso para su curación, ya que se ha pronunciado el nombre de la enfermedad (Le Goff, 1999: 297-298).

En la elaboración de su teoría de los actos de habla John L. Austin explica que «a necessary part of [a command] is that [...] the person to be the object of the verb ‘I order to...’ must, by some previous procedure, tacit or verbal, have first constituted the person who is to do the ordering an authority, e.g. by saying ‘I promise to do what you order me to do’» (Austin, 1988: 28-29). Las dos personas que pronuncian fórmulas o palabras que invocan fenómenos mágicos, Gandalf y Aragorn, son seres con capacidades sobrenaturales, y estos actos los confirman como tales.

En los cuentos populares las fórmulas mágicas son empleadas con mucha frecuencia. Recordemos, por ejemplo, la enunciación «Ábrete Sésamo», con la que los ladrones del cuento de Alí Baba abrían la puerta de la cueva donde guardaban su tesoro. El espejo mágico de Blancanieves respondía a la fórmula «Espejito, espejito mágico, ¿quien es la más bella de las mujeres?». En el episodio del paso por las Montañas Nubladas se manifiesta el poder mágico de las palabras cuando el mago Gandalf intentó proteger con un encantamiento la entrada del pasadizo donde se encontraba la Compañía.

El metal ithildin era sólo visible a la luz de la luna o de las estrellas y únicamente después que alguien pronunciara ciertas palabras mágicas. Cuando Frodo y Sam fueron atacados por Shelob, el segundo pronunció unas palabras mágicas empuñando el frasco de Galadriel. Entonces el frasco comenzó a brillar como una entorcha, produciendo un dolor tan intenso a la gigantesca araña, que ésta tuvo que huir. En estos ejemplos se aprecia que en materia de magia la palabra es el acto; que basta desear una cosa para conseguirla. La expresión de un deseo equivale a la consumación del mismo. Por esta razón, las órdenes de los soberanos se expresaban a través de deseos. Una vez objetivado el deseo no es posible volver atrás. Así, cuando Isaac bendijo por error a Jacob no fue posible anular los efectos de esta bendición obtenida por fraude (*Génesis*: 27).

Las palabras inscritas en el Anillo forjado por Sauron le otorgan un dominio sobre el resto de Anillos, y explican en parte su influencia negativa sobre las personas que lo llevan. El poder de las palabras sobre los objetos se manifiesta también en la espada con la cual el señor de los nazgûl hirió a Frodo en Weathertop. Esta espada había sido maldecida, de modo que des-

pués de penetrar en su cuerpo seguía su camino hasta el corazón. La herida mortal de esta espada hubiese convertido al hobbit en un muerto viviente (Tolkien, 1979a: 293). Para deshacer la maldición, Aragorn empuñó la espada y cantó una canción en una lengua extraña. Después se dirigió a Frodo y pronunció unas palabras que nadie pudo entender (Tolkien, 1979a: 266). En el puente de Khazad-dûm consiguió detener al Balrog con sus palabras. También sofocó las llamas que éste producía pronunciando unas palabras. Igualmente cerró las puertas de Moria con un contra-encantamiento (Tolkien, 1979a: 425). Gandalf también encendió fuego con una orden en lengua élfica (Tolkien, 1979a: 380). De modo semejante, el licor élfico que Elrond le dio a Gandalf para el viaje fue conjurado con palabras Quenya.

Otra muestra del poder de las palabras es la creencia en la eficacia de las maldiciones. En el sur de Europa son especialmente temidas las pronunciadas por las mujeres gitanas. En *El Hobbit* Gollum maldijo a Bilbo y toda su familia porque le había robado el Anillo (Tolkien, 1973a: 90). Este episodio tiene un antecedente en *El anillo del Nibelungo* de Richard Wagner. Odín robó al enano el Anillo en la caverna y entonces éste profirió una maldición contra el héroe. Las maldiciones contra todos los miembros de una familia eran moneda corriente en la antigua Grecia. Se vendían en forma de encantamientos o pociones y podían tener una vigencia centenaria.

Un precepto negativo de la magia por contacto es la restricción de pronunciar determinados nombres o aún de ponerle nombre a determinados personajes o territorios. Así, por ejemplo, en Gondor se utilizaba el epíteto Tierra sin Nombre para designar las tierras de Mordor. A Sauron se lo conocía como ‘el Innombrado’ con el objeto de no darle sustancia a este ser horrible que amenazaba sus vidas. También a causa de los malos presagios asociados con él, el Paso de Cirith Ungol era llamado en Gondor el Paso sin Nombre. A veces se utilizaba un circunloquio con el objeto de evitar mencionarlo.

La superstición consistente en no pronunciar un nombre por miedo a que se desate alguna calamidad tiene su fundamento en la creencia que existe algún vínculo entre la persona o cosa denominada y la palabra que lo designa. Esta asociación no es en modo alguno arbitraria, sino que constituye un vínculo mágico por el cual el nombre no es una mera etiqueta, sino una parte consustancial de un determinado ser u objeto. Por efecto de la magia de contacto, el conocimiento del nombre de una persona permite al mago invocar las fuerzas ocultas con la misma eficacia que por mediación de una uña, un cabello o cualquier otra parte del cuerpo de ésta. En La Tierra Media exis-

ten muchos nombres tabú a causa de una asociación entre la palabra y su referente. Así, Moria, «el Foso Negro», es un laberinto extremadamente peligroso. Está lleno de cámaras y pasadizos plagados de amenazas. Era un lugar que suscitaba tanto miedo que un guerrero tan valiente como Aragorn evitaba mencionarlo. Barad-dûr, «la Torre Oscura», era un nombre que si era pronunciado se decía solamente en voz baja. Los nazgûl tenían miedo al nombre de Elbereth, que en la lengua de los Sindar significa Varda (la única diosa a quien invocaban los elfos). Algunos nombres inspiran temor a Éomer, por lo cual pide que no se pronuncien palabras de mal presagio.

El mago Gandalf es un intermediario entre los hobbits y el resto de pueblos libres y las fuerzas del mundo sobrenatural. Por su carácter de mediador entre el mundo ordinario y el más allá, el mago habla de un modo mágico, esto es, se comunica de modo misterioso. En la vida real los magos hablan también de modo muy ambiguo para que sus palabras puedan interpretarse según la evolución de los acontecimientos. El uso de un lenguaje rúnico (*rune* significa ‘secreto’) crea una atmósfera de misterio. Los personajes mágicos hablan de un modo mágico. Así, las palabras de Gandalf esconden tanto como muestran. A menudo son ambiguas, plagadas de referentes ocultos para el lector y llenas de solemnidad.

#### **4. LA LUDOTECA MÁGICA: PALANTÍRI, SILMARILLI, ESPEJO DE GALADRIEL, ESPADAS Y VARITAS MÁGICAS**

En la ficción romance encontramos gran variedad de objetos mágicos, que convierten los relatos en una ludoteca llena de estos juguetes. Particularmente, aparecen piedras preciosas, a menudo incrustadas en anillos, que preservan a los personajes del peligro. En la ficción tolkieniana se regula el uso de cada elemento maravilloso. Así, por ejemplo, el Palantir de Orthanc estaba más dispuesto a obedecer a Aragorn, heredero legítimo de Elendil, que a otro usuario. El Anillo no podía ser utilizado por nadie, ya que éste dominaba a su propietario y lo convertía en seguidor de Sauron. Las athelas, hojas de Reyes, sólo tenían efecto en manos de un monarca, etc. Los objetos mágicos en la fantasía del Anillo revelan una visión supersticiosa de la realidad. En cierto modo, son un fetiche. La palabra *fetiche* deriva del latín *facticius*, de *facere*, que explica la propiedad de estos objetos mágicos de actuar de manera concreta.

A estos objetos fantásticos se les ha conferido un poder mágico, y su uso modifica el curso de los acontecimientos narrados. El poder de los dioses de

la mitología ha sido transferido a los héroes y objetos mágicos en las novelas del Anillo. Así, los Anillos del poder no son meras piezas ornamentales; el lembas era un pan que se mantenía fresco durante muchos días; de las flores de los Dos Árboles de Luz goteaba un rocío de luz plateada; los tres Silmarils guardaban eternamente la luz de los Dos Árboles, devolvían la luz que llegaba del exterior con colores transformados; etc. El paisaje de la Tierra Media y sus objetos han sido desfamiliarizados para hacerlos más significativos, para crear un universo de fantasía donde son contemplados desde una perspectiva diferente a la de la esfera real.

La imaginación popular se vale de la hipérbole para inventar objetos mágicos. De este modo, la imaginería de los relatos fantásticos es creada mediante la intensificación de las cualidades propias de cada objeto. Si el avión vuela, el platillo volante lo hace a la velocidad de la luz; si el espejo nos permite ver nuestra imagen, la bola de cristal nos mostrará nuestro futuro; si la capa nos cubre y protege del frío también nos puede hacer invisibles a la mirada de los demás, etc. Estos ejemplos confirman la validez de la afirmación de Tzvetan Todorov, según la cual: «Exaggeration leads to the supernatural» (Todorov, 1975: 77).

La magia de los objetos que aparecen en las novelas del Anillo también consiste generalmente en exagerar las cualidades reales de los mismos. Así, por ejemplo, la capa de Frodo sirve para cubrir el cuerpo y protegerlo del frío, pero no solamente cubre al hobbit, sino que lo hace invisible. El lembas, el pan del camino de los Elfos, si se envuelven en hojas de Mallorn (magia por contacto) pueden conservarse durante largo tiempo. Las propiedades alimenticias de estas galletas de harina blanca han sido intensificadas, ya que permitieron a Frodo y Sam subsistir durante semanas. Las lembas tiene un sentido religioso, puesto que son asimilables a la Eucaristía cristiana, esto es, son un alimento espiritual. El espejo de Galadriel era un cuenco de plata, que cuando se lo llenaba de agua, mostraba escenas alejadas en el tiempo o el espacio. Observamos aquí que es la propiedad del agua de emitir reflejos la que ha sido intensificada. La magia opera igualmente por intensificación en el caso de las athelas o Hojas de Reyes. Aragorn utilizó el extracto de estas hojas en las Casas de Curación de Minas Tirith como antídoto de los venenos de Barad-dûr. Las heridas sanaban después de un baño bautismal con la esencia de estas hojas. Los atributos medicinales de las plantas tienen en las athelas un exponente fantástico. Las hierbas pueden ejercer acciones curativas eficaces, ampliadas por la sugestión y la fe. Puesto que la enfermedad y la muerte han sido consideradas el resultado de la intervención de fuerzas mágicas, otras fuerzas mágicas de signo contrario pueden sanar. Los Silma-

rils, por citar un último ejemplo de intensificación, eran piedras hechas con un cristal irrompible. Fueron creadas por Fëanor para guardar allí eternamente la Luz de los Dos Árboles. De este modo, la transparencia del cristal se acrecienta mágicamente hasta llegar a ser un almacén de luz. En otros casos (el del Anillo es el más sobresaliente) las características extraordinarias de los objetos no tienen su fundamento en peculiaridades reales. La magia no es pues una antítesis de lo ordinario, sino su amplificación.

Con los Palantíri y el espejo de Galadriel se puede practicar variedades de catoptromancia, magia con la cual se adivinan las cosas por medio de espejos claros y muy nítidos dentro de los cuales las imágenes de las cosas aparecen formadas y representadas por el Diablo. Los Palantíri son una forma de cristalomancia y el espejo de Galadriel lo es de lecanomancia o adivinación por el agua de un recipiente.

El espejo revela lo invisible. Es un fenómeno en el que la realidad y la ficción se confunden. Puede mostrar tanto la verdad como la falsedad. Antes de que fueran inventados circularon muchos mitos sobre los reflejos que se podían observar en las aguas quietas. El hombre antiguo creía que la imagen que se observaba en su superficie era la del alma y que a ésta se le podían formular preguntas sobre el futuro. La madrastra de Blancanieves lo consultaba, y también el mago Merlín en la leyenda artúrica. A las brujas se les atribuía la construcción de espejos con tres caras que les permitían ver a largas distancias. La relación de las mujeres con los espejos tiene una larga tradición, siendo uno de sus exponentes más ilustres *Alice's Adventures in Wonderland*. El de *The Lady of Shalott*, inmortalizado en el famoso poema de Alfred Lord Tennyson (1842), la protagonista vive a través de él.

La práctica de consultar en una bola de cristal los hechos del pasado o del futuro es una forma de magia de contacto. Se trata de un uso muy antiguo y universal que tiene su fundamento en el «mirar a través del espejo», y que era conocido por los egipcios, asirios, griegos, romanos y muchas razas primitivas de la actualidad. Las imágenes que se pueden contemplar en las bolas son proyecciones de los contenidos que se encuentran latentes en el inconsciente del usuario.

En la imaginación medieval el espejo era considerado con frecuencia un instrumento del Diablo. Se decía que si se lo contemplaba durante largo tiempo aparecía la cara del Demonio, particularmente después de la puesta de sol. Los espejos se utilizaban a menudo para realizar maleficios y prácticas adivinatorias. En la pintura de la época abundan las ilustraciones de mujeres que se miran en un espejo y ven las nalgas del Diablo. En la Edad

Media se conocían varias enunciaciones del dicho popular «El espejo es el verdadero culto del Diablo». Posiblemente, el carácter maléfico que la tradición popular otorga a los espejos esté relacionado con el miedo que generaba ver nuestra propia imagen, nuestro «doble». Los vampiros no tenían alma, ya que se la habían vendido al Diablo, por esta razón no podían verse reflejados en el espejo. Otra causa que explicaría la asociación del espejo con el mal es el miedo que el conocimiento de uno mismo ha inspirado a las personas.

En la Edad Media era frecuente la práctica de coleccionar piedras mágicas. Eran símbolos suntuarios por los cuales rivalizaban los cortesanos entre sí. Es precisamente en las cortes donde se han encontrado la mayoría de estas piedras. Los libros denominados *lapidarios* explicaban las propiedades de estas piedras preciosas. El hombre medieval valoraba más la calidad de la materia prima que el trabajo del artista que la transformaba. No es de extrañar que la pieza más cotizada del tesoro del dragón Smaug sea una gema, la Arkenstone.

Los Silmarils, las tres joyas que guardaban la Luz de los Dos Árboles tenían voluntad propia y gracias a ella retornaron a los elementos de los que habían surgido: uno se convirtió en estrella, otro volvió al interior de un volcán y el tercero regresó al fondo del mar. Fueron el motivo principal de las Guerras de Beleriand, también llamadas «Las Guerras de las Joyas».

Las Palantíri son las siete piedras que Elendil y sus hijos trajeron de Númenor. Eran unas bolas completamente lisas de cristal negro que pesaba mucho y era irrompible. En el centro ardía una llama diminuta. Recogían imágenes procedentes de la dirección en la que el usuario dirigía la mirada, superando los obstáculos materiales, y a través de enormes distancias espaciales y temporales. Los Palantíri permitían la comunicación a larga distancia entre los poseedores de diferentes bolas de cristal. Pippin miró el Palantír de Orthanc y dio con la mirada del Ojo sin Párpado, lo cual estuvo a punto de hacerle perder la razón.

Detrás del uso que Sauron hace del Palantir de Osgiliath para torcer la voluntad y distorsionar la visión de quienes entran en contacto con él, está la creencia en el mal de ojo, que consiste en pensar que algunas personas pueden hacer daño, e incluso matar, a otros seres con sólo mirarlos. Tradicionalmente se ha considerado mago a la persona cuya mirada tiene un fuerza superior al común de las personas. Algunos de los dragones de la Tierra Media tienen el poder de encantar a quien le mirase a los ojos. Esta facultad puede relacionarse también con la creencia en el mal de ojo. Se cree popular-

mente que este poder lo tienen aquellas personas que poseen alguna particularidad en los ojos, bien porque sean bizcos, o porque los tengan azules o verdes.

Relacionado con el poder de los Palantíri de contemplar objetos y acontecimientos alejados en el tiempo o el espacio, encontramos en las obras estudiadas la facultad del pensamiento telepático. En *El Señor de los Anillos* aparecen diversos personajes que poseen dicho poder. Celeborn, Galadriel, Elrond y Gandalf mantenían conversaciones telepáticas mientras los hobbits dormían. Cualquier ser que pasase junto a ellos los hubiera confundido con estatuas silenciosas. Gandalf puede solicitar a su caballo Shadowfax que se presente ante él mediante la comunicación con el pensamiento. Sauron puede, a través del Anillo, interferir el pensamiento de quien lo porta, de modo que cuando Frodo es tentado a ponérselo.

En la tradición mitológica existen numerosos dioses con un solo ojo. Algunos de ellos, como por ejemplo, Amaterasu, Apollo, o Ra, representaban al sol. Su importancia en la mitología proviene del hecho que el Sol es la fuente de la vida sobre la Tierra. En la mitología griega los cíclopes, que construyeron el palacio del Olimpo, eran criaturas enormes con un único ojo. Odín, el dios de la mitología nórdica que inspiró a Tolkien, sacrificó su ojo a cambio de poder beber del pozo de Mimir que proporcionaba gran conocimiento. Por esta razón se lo representa normalmente con un solo ojo. La existencia de un único ojo en la anatomía de un ser es un símbolo del hecho que posee una segunda visión, una visión mágica. Del mismo modo, popularmente se cree que las personas que padecen cualquier tipo de mutilación en una extremidad adquieren facultades extraordinarias en el miembro restante. Es decir, que la fortaleza de la extremidad ausente se transfiere a la otra varias veces multiplicada, a modo de compensación.

Otro motivo recurrente en la ficción de Tolkien, el de la espada o cuchillo que avisa o previene, es muy conocido en la tradición folklórica, debido a su presencia en muchas variantes del cuento «Los gemelos o hermanos de sangre», donde tiene la función de avisar de que uno de los hermanos está en peligro. La circunstancia que las espadas puedan brillar es un motivo añadido para hacer más espectaculares estas armas. El objeto señalador puede tener una relación arbitraria con el propietario, o bien es alguno que elige el héroe, que nació con él o ha estado en contacto con él a lo largo de su vida y muestra de un modo inconfundible (marchitándose, sangrando, enmoheciéndose, etc.) que su dueño está en peligro. Los objetos señaladores y sus propietarios son vistos como partes de una misma unidad.

La entidad maravillosa de las espadas y del Anillo deriva de creencias fetichistas. En la ficción de Tolkien son los elfos, especializados en crear objetos con vida propia, quienes forjaron estas espadas mágicas. Los elfos no son parte de la creación de los Valar, seres espirituales que entraron en el mundo al principio de la creación, sino creaciones directas de Dios. De este modo, las espadas son un vínculo entre su usuario y la divinidad. El fetichismo tiene su fundamento en el animismo, que considera que los objetos están habitados por espíritus, que les otorgan poderes misteriosos. Los espíritus actúan a través de ellos. En consecuencia, estos objetos pueden ser venerados y devenir fetiches. Las varitas mágicas de la hadas del cuento popular derivan también de estas creencias fetichistas. Se trata de una forma degradada del fetichismo, ya que no se considera que el objeto está habitado por un espíritu, sino solamente que dicho objeto tiene propiedades mágicas. Las varitas se mencionan en la Biblia en los milagros realizados por Aarón ante el faraón y en el caso del agua sacada de la roca por Moisés. También en La Tierra Media los Cinco Magos poseían una vara mágica. Saruman, que fue uno de los primeros magos que apareció en La Tierra Media, fue expulsado por Gandalf de la orden de los Istari después de la guerra contra Rohan y la vara mágica del villano fue destruida.

En la ficción que analizamos aparecen dos varas mágicas, a saber, las empleadas por Saruman y Gandalf. El poder mágico de estos objetos se explica por la magia de contacto. Al árbol vivo, habitado por un espíritu, se le corta una de sus ramas. La varita, a su vez, puede transmitir su fuerza vital a los objetos o personas que toca con su punta. Este objeto encarna una agrupación de poderes mágicos, ya que sus facultades son muy variadas. La tendencia en la ciencia ficción es a discriminar esta capacidad mágica, de modo que cada objeto tiene una función delimitada. Esta diferenciación la hallamos igualmente en la ficción del Anillo, donde cada objeto maravilloso sirve para un determinado fin: conferir invisibilidad, contemplar sucesos alejados en el tiempo o en el espacio, hacer crecer extraordinariamente los árboles, etc.

## 5. ANILLO: EL MOTOR QUE MUEVE LA MAQUINARIA

El Anillo es en *El Hobbit* un objeto mágico inocente que le sirve a Bilbo para tornarse invisible en situaciones de peligro. En la *largo tiempo esperada fiesta* de *El Señor de los Anillos* Bilbo lo utiliza como un juguete para desaparecer ante la vista de los invitados. Es necesario todo un capítulo, «La sombra del pasado», para cambiar los significados asociados a este objeto y

convertirlo en el centro de una variada imaginería del mal y en el núcleo de una historia épica.

Si en *El Hobbit* es Bilbo quien sale de la Comarca y regresa, en *El Señor de los Anillos* será el Anillo regente quien vuelva al lugar donde fue creado, siguiendo el mismo modelo de estructura argumental circular. Este objeto fue forjado por Sauron en el Monte del Destino y allí es donde fue destruido. Es más que un objeto señalador de la vida de Sauron, ya que a éste no se le puede matar, si no es haciendo desaparecer el Anillo. El objeto mantiene, pues, una relación metonímica con su creador. Estudiando los mecanismos mágicos en la ficción de Tolkien resulta curioso observar que, a menudo, los agentes del Mal utilizan unos recursos mágicos más atractivos que los bondadosos héroes. Una buena muestra es el Anillo Regente, que tiene una cualidad rectora sobre todos los demás.

El Anillo refleja muy bien las creencias animistas, ya que parece que tiene un comportamiento autónomo. Se salió del dedo de Isildur cuando éste atravesó a nado el río Anduin; Bilbo lo encontró en un momento oportuno en la caverna bajo las Montañas Nubladas cuando iniciaba su expedición para robar el tesoro de Smaug. Se introducía en los dedos de Bilbo y Frodo sin que mediara la voluntad de sus portadores.

Los efectos perversos que provoca la tenencia del Anillo lo convierten en un objeto tabú. El sistema de magia, según lo hemos analizado más arriba, no se compone solamente de preceptos positivos, incluye también un gran número de preceptos negativos, esto es, prohibiciones o tabúes. El tabú es, pues, una palabra que la persona no puede nombrar, un objeto al que no puede acercarse o tocar ya que se derivarían graves consecuencias. Estas prohibiciones no se derivan de leyes morales o divinas, sino del propio objeto o palabra. Esta prohibición es una ley en sí misma, y no está sujeta a ningún poder humano ni sobrenatural. En la historia del Anillo aquello que rivaliza con los poderes sagrados es objeto de prohibiciones. En *El Señor de los Anillos* el tabú más importante es el de no ponerse el Anillo a causa de las consecuencias nocivas. Nótese que el Anillo permite ver cosas que no ven el resto de mortales, al tiempo que no se es visto. Ésta es una cualidad divina e intentar compartirla supone un sacrilegio. Otra prohibición explícita es la de no mirar a través del Palantir de Orthanc, ya que este está controlado por Sauron. Del mismo modo que el castigo por transgredir una ley es automático, los perjuicios de ponerse el Anillo o mirar a través de los Palantíri son, según advierte Gandalf, inevitables. Pero en la práctica no se derivan consecuencias perniciosas cuando los tabúes son violados. Antes bien, como ocurre en los

cuentos populares, la desobediencia es una virtud premiada cuando se trata de engañar al villano.

Cuando Gollum cae en las Grietas del Destino con el Anillo, Bara-dûr, la fortaleza de Sauron, se viene abajo porque entre el Anillo y las cosas construidas con él existe una relación de continuidad que se explica por la magia de contacto. Los efectos de el Anillo Regente sobre sus portadores están fundamentados en este tipo de magia. El Anillo fue forjado por Sauron en el Monte del Destino para dominar con él a los otros Anillos del Poder. Cuando lo llevaba podía leer los pensamientos de aquellos que portaban un Anillo Menor y dirigir sus acciones. Encarnaba la voluntad de Sauron, aún si no era él el portador. El Anillo invoca la voluntad de Sauron porque fue él quien lo forjó, porque en un momento estuvo en contacto con él. La vida de sus poseedores se alargaba considerablemente, pero el Anillo también los influenciaba nocivamente, ya que menguaba sus fuerzas físicas y los hacía egoístas y proclives al mal. Confería poder conforme a la estatura moral de su portador; le concedió poco a Gollum, pero le hubiese otorgado mucho a Gandalf, razón por la que el mago lo rehusó categóricamente. El Anillo es diabólico porque, en cierto modo, sella un pacto con el Diablo.

## 6. CONCLUSIONES

En las personas persisten hábitos mentales muy enraizados y una visión mágica de los fenómenos naturales que la modernidad no ha conseguido erradicar. El mundo moderno ha tratado de privilegiar el conocimiento lógico en las manifestaciones culturales y realizaciones artísticas, desterrando las creencias y fenómenos que entran en contradicción con una etiología racional de los hechos observados. Pero la fantasía de Tolkien, con todas sus manifestaciones mágicas e imaginaria de origen ancestral, apela a este alma primitiva que se esconde en el desván de la mente moderna. Además, la magia no tiene un origen cultural concreto. Por esta razón los argumentos basados en ella pueden ser transportables a cualquier sistema cultural.

Para Tolkien el mundo de lo imaginario y maravilloso tenía una importancia máxima. Su ficción literaria poetiza la realidad e impone leyes anti-cognitivas a un mundo pretendidamente empírico. En las historias de Middle-earth la mentalidad prelógica tiene su espacio en forma de animismo, magia simpatética y homeopática. Todas las maravillas que la ciencia ha conseguido con sus inventos son realizadas en la ficción de Tolkien por medio de la magia.

Del mismo modo que ocurre con el cuento popular, la gran acogida que han tenido las novelas del Anillo tiene más que ver con la capacidad sugeridora de sus imágenes que con su estructura argumental. El espejo de Galadriel que muestra escenas alejadas en el tiempo y el espacio, los fenómenos geológicos y atmosféricos que siguen a la destrucción del Anillo, etc. son imágenes de gran poder evocador. La galería de objetos mágicos, fenómenos maravillosos y personajes variopintos y paisajes exóticos que exhibe la obra captan el interés del lector. Pero el hechizo que provoca la ornamentación fantástica del relato supera en ocasiones su eficacia narrativa.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUSTIN, John L. (1988). *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- FRAZER, James (1993). *The Golden Bough. A Study in Magic and Religion*. Hertfordshire, England: Wordsworth Limited.
- GREIMAS, Algirdas Julien (1973). *En torno al sentido. Ensayos semióticos*. Madrid: Fragua.
- KIECKHEFER, Richard (1992). *La magia en la Edad Media*. Barcelona: Editorial Crítica.
- LE GOFF, Jacques (1999). *La civilización del Occidente medieval*. Trad. Godofredo González. Barcelona: Paidós.
- PINON, Roger (1965). *El cuento folklórico (como tema de estudio)*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- TODOROV, Tzvetan (1975). *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Trans. Richard Howard. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- TOLKIEN, J. R. R. (1969). *The Two Towers*. New York: Ballantine Books.
- (1973a). *The Hobbit*. New York: Ballantine.
- (1973b). *The Return of the King*. New York: Ballantine.
- (1979a). *The Fellowship of the Ring*. New York: Ballantine.
- (1979b). *The Silmarillion*. Ed. Christopher Tolkien. New York: Ballantine.