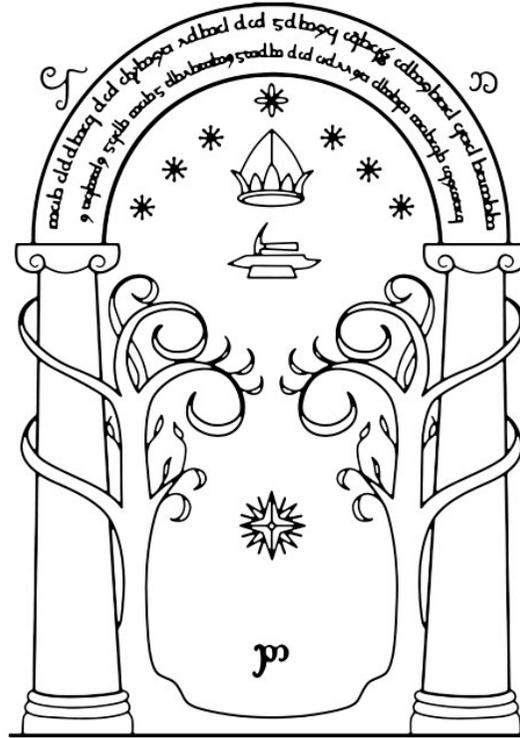


# ARQUITECTURA Y CIUDAD

---

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



CRISTINA GONZÁLEZ ORDÓÑEZ

Trabajo Fin de Grado

Septiembre, 2022

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Universidad de Valladolid

# ARQUITECTURA Y CIUDAD

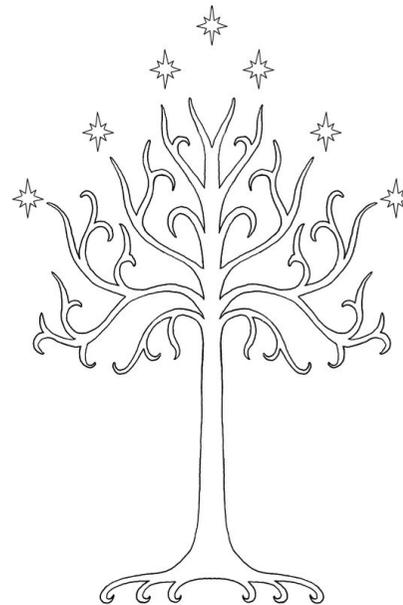
EI SEÑOR DE LOS ANILLOS

Autor\_ Cristina González Ordóñez.

Tutor\_ Sara Pérez Barreiro

Trabajo de Fin de Grado  
Septiembre, 2022

Escuela Técnica Superior de Arquitectura  
Universidad de Valladolid



# RESUMEN

¿Puede la arquitectura ser un personaje más de la historia? Esta pregunta inicia el análisis del Señor de los Anillos, a través de la relación de cada pueblo con la naturaleza, su forma de construir, los materiales que utilizan, además de las tipologías espaciales que crean y los detalles que añaden a sus edificaciones.

Como la historia literaria creada por J. R. R. Tolkien durante el siglo XIX, la arquitectura de las películas también tiene sus orígenes en el mundo real. Peter Jackson y su equipo tuvieron que explorar a través de los diferentes estilos arquitectónicos y épocas históricas para encontrar la que mejor encajará con las características de cada especie y moldearla para ser insertada en un mundo repleto de criaturas fantásticas y magia. Para ello utilizaron todo tipo de recursos, desde ilustraciones y maquetas, hasta la uso de la luz y de los colores. Todo esto se analiza en este trabajo.

# ABSTRACT

*Could architecture be another character in history? In order to answer this question, we examine how every culture interacts with nature, how they build, what materials they use, and what architectural details they use.*

*Like the literary history written by J.R.R Tolkien in the XIX century, the architecture of the films also has its origins in the real world. Peter Jackson and his team researched different architectural styles and historical periods in order to find the one that best suited the characteristics of each species. And to modulate it so it could be introduced into a world filled with fantastic creatures and magic. To accomplish this, all kinds of resources were used, from illustrations to models to lights and colors. An analysis of all of this is provided in this study.*

# CONTENIDO

## RESUMEN

### I. INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN.....	5
METODOLOGÍA.....	6

### II. LA TIERRA MEDIA

1. J. R. R. TOLKIEN.....	8
2. INFLUENCIAS .....	10
3. PETER JACKSON .....	13
3.1 FILMOGRAFÍA DE PETER JACKSON..	17

### III. A N Á L I S I S

1. LA ARQUITECTURA DE LOS HOBBITS. 19	
1.1 HOBBITON.....	21
2. ARQUITECTURA DE LOS HOMBRES....	28
2.1 EDORAS .....	29
2.2 MINAS TIRITH.....	35
3. ARQUITECTURA ÉLFICA .....	42
3.1. LOTHLÓRIEN.....	44
3.2 RIVENDEL.....	50
4. ARQUITECTURA DE LOS ENANOS .....	57
4.1 MORIA .....	58
5. LA ARQUITECTURA DE LOS ORCOS ...	67
5.1 ISENGARD.....	68

### IV. RODANDO

1. CONSTRUYENDO LOS ESCENARIOS. 75	
HOBBITON .....	76
EDORAS.....	78
MINAS TIRITH.....	79
LOTHLÓRIEN .....	82
RIVENDEL.....	86
MORIA.....	88
ISENGARD .....	91
2. LUZ Y COLOR.....	94

### APÉNDICES

APÉNDICE I: ACLARACIONES SOBRE LA TIERRA MEDIA.

1. CONCEPTO DE TIERRA MEDIA. ....	101
2. ESPECIES DE LA TIERRA MEDIA. ....	103
3. LA COMPAÑÍA DEL ANILLO .....	107

APÉNDICE II: FICHAS TÉCNICAS DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*

APÉNDICE III: FICHAS TÉCNICAS DE LAS PELÍCULAS

### BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

1. FUENTES LITERARIAS .....	128
2. ARTÍCULOS, REVISTAS Y TRABAJOS DE FIN DE GRADO .....	129
3. PÁGINAS WEB. ....	130
4. FILMOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA.....	134
5. ÍNDICE DE IMÁGENES .....	136

## **I. INTRODUCCIÓN**

*“Todo comenzó con la forja de los grandes anillos, tres fueron entregados a los elfos, los más sabios y honrados de todos los seres, siete a los señores enanos, grandes mineros y artesanos de las ciudades montañosas, y nueve fueron entregados a la raza de los hombres, que ansiaban por encima de todo el poder”*

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo analiza la arquitectura que se encuentra en la trilogía de El Señor de los Anillos, dirigida por Peter Jackson, y muestra todo el proceso creativo que se llevó a cabo para crear los escenarios de las películas. Además, se evidencia que, a pesar de ser un mundo de fantasía tiene referencias en algunas épocas y estilos arquitectónicos concretos del mundo real, manteniendo una relación entre ambos, a veces, casi imperceptible, ya que son muy semejantes.

J. R. R. Tolkien creó un universo llamado La Tierra Media, basándose en hechos reales de su vida, donde diferentes culturas conviven dentro de un conflicto entre las fuerzas del bien y el mal, que dramatiza la pérdida de los valores tradicionales, tan cercanos a la Gran Bretaña donde se crió el autor, y el deterioro de la belleza presente en la naturaleza, a través de la aparición de la máquina y la industrialización. En la trilogía de Peter Jackson se completa el mundo literario con una profundidad muy cuidada y detallada, en lo referente a la arquitectura la novela deja vacíos que los largometrajes concluyeron.

Esta sutileza se consigue con la suma de pequeñas partes para crear un conjunto magnífico, utilizando la naturaleza, las diferentes razas, su cultura, su arquitectura característica y la relación que tienen con el entorno que las rodea. Los cuidadosos detalles de este mundo de fantasía se hacen realidad a través de la imaginación de Alan Lee y John Howe, ambos ilustradores, que habían desarrollado anteriormente trabajos previos dibujando la obra de Tolkien.

Las edificaciones mostradas en los largometrajes no son meros elementos que se utilizan de fondo de escenario, sino que Peter Jackson presenta un enfoque donde la arquitectura se vuelve un personaje más de la historia. Los orígenes y las características de cada pueblo se ven reflejadas en sus construcciones, evidenciando perfectamente la sociedad que habita en ellas. La relación entre la especie y el entorno también es un recurso muy importante en las películas. Todos los pueblos de la Tierra Media se vinculan de manera distinta con la naturaleza, que influye de manera directa en sus construcciones, a través de los materiales empleados, las formas y los espacios arquitectónicos.

Finalmente, se hará un viaje por la confección de los decorados para las películas, lo que requirió todo tipo de habilidades, desde la elaboración de ilustraciones y maquetas que servían de fondo de escena hasta el uso de color y luz en los fotogramas.

## METODOLOGÍA

La metodología empleada se organiza en una serie de pasos. En primer lugar, se hizo una visualización de las películas en su versión extendida acompañada de la captura del mayor número posible de fotogramas representativos de nuestra área de estudio. De este visionado se obtuvo una percepción generalizada de la arquitectura y se seleccionaron las culturas más relevantes de la trilogía junto con sus localizaciones más características.

En segundo lugar, como fuente de información, se vieron todos los contenidos adicionales comentados por el equipo de producción y diseño de la película sobre el arte y los escenarios que aparecen en ellas.

A continuación, con el fin de completar estos conocimientos, se elaboró una búsqueda de información a través de fuentes físicas y online. Las primeras se centraron en la indagación de documentación específica en bibliotecas, en concreto, biografías sobre el autor de los libros y el director de los filmes, además de libros ilustrados o revistas explicando el proceso de realización de las películas y su arte. En cambio, la investigación a través de internet se realizó mediante una investigación por medio de vídeos que tratan de arquitectura y cine, así como documentales centrados en las películas y trabajos de fin de grado que examinan la arquitectura dentro de la obra literaria de J.R.R. Tolkien.

Con todos estos datos se concluyó que cada especie dentro de El Señor de los Anillos refleja unas características propias en sus arquitecturas. Aquí fue necesaria la realización de una investigación concreta sobre los edificios o periodos históricos reales que han servido como influencias. Posteriormente, una vez recopilada toda la información, se realizó un análisis de la arquitectura que aparece en la trilogía.

Por último, se realizó un recorrido mostrando el proceso creativo y la elaboración de los decorados para las películas, así como el uso de luz y color en los fotogramas.

## **II. LA TIERRA MEDIA**

*“El mundo ha cambiado, lo siento en el agua, lo siento en la tierra, lo huelo en el aire. Muchos se perdieron entonces, pero nadie vive para recordarlo”*

## 1. J. R. R. TOLKIEN

John Ronald Reuel Tolkien fue un escritor británico conocido por sus obras *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Nació en Bloemfontein, Sudáfrica<sup>1</sup>, hijo de padres ingleses. Vivió allí hasta que su madre, Mabel, tres años más tarde, determinó regresar a Inglaterra junto con John y su hermano, Hilary. Su padre, Arthur, se quedó en el sur del continente.

Tras el fallecimiento de Arthur, en 1896, su madre decidió trasladarse a Sharehole, un pequeño pueblo a las afueras de Birmingham. La gran belleza del lugar cautivó al escritor desde el primer momento. A sus cuatro años de edad, Tolkien, ya mostraba interés por los idiomas, su pasatiempo favorito era inventar idiomas propios. En 1904, su madre falleció a causa de la diabetes que padecía. John y su hermano quedaron bajo la custodia de un padre católico<sup>2</sup> teniendo que mudarse al Oratorio de Birmingham. La dualidad entre su niñez en el mundo rural y su adolescencia cerca de la ciudad marcan muchos aspectos de su obra literaria.

Durante todos estos años Tolkien siguió cultivando cierto interés en la filosofía y los idiomas. En 1911 asistió a *Exeter College* en Oxford donde estudió lenguas clásicas, germánicas, inglés antiguo, finlandés y gales. Se graduó con mención de honor en Literatura y Lenguas Inglesas.

Sin embargo, la sosegada vida del escritor se vio bruscamente interrumpida cuando en 1914 estalló la Primera Guerra Mundial. En junio de 1916 fue destinado al frente como oficial de comunicaciones con el 11° de los Fusileros de Lancashire, batallón que combatió en la sangrienta Batalla de Somme<sup>3</sup>, Francia, donde vio morir a muchos amigos. En octubre de ese mismo año cayó enfermo debido a la llamada fiebre de las trincheras y fue enviado de nuevo a Inglaterra. El horror que presenció durante la guerra fue un importante punto de inflexión en la vida de Tolkien, quien se centró en acabar los escritos que había comenzado a lápiz, en un cuaderno, en las trincheras. Esto se convirtió para él en una manera de honrar la memoria de sus amigos caídos.

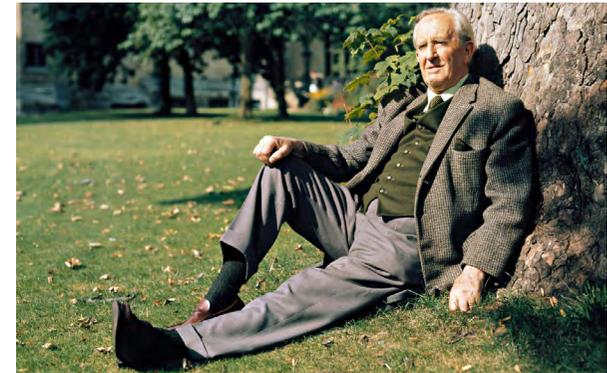


Fig. 1\_ J. R. R. Tolkien.

<sup>1</sup> Biografía de J.R.R. Tolkien. (2012). El Anillo Único. <https://elanillounico.com/tolkien/biografia-jrr-tolkien/>

<sup>2</sup> El padre Francis Xavier Morgan, sacerdote católico del Oratorio de Birmingham [Fuente: ídem ref. 1]

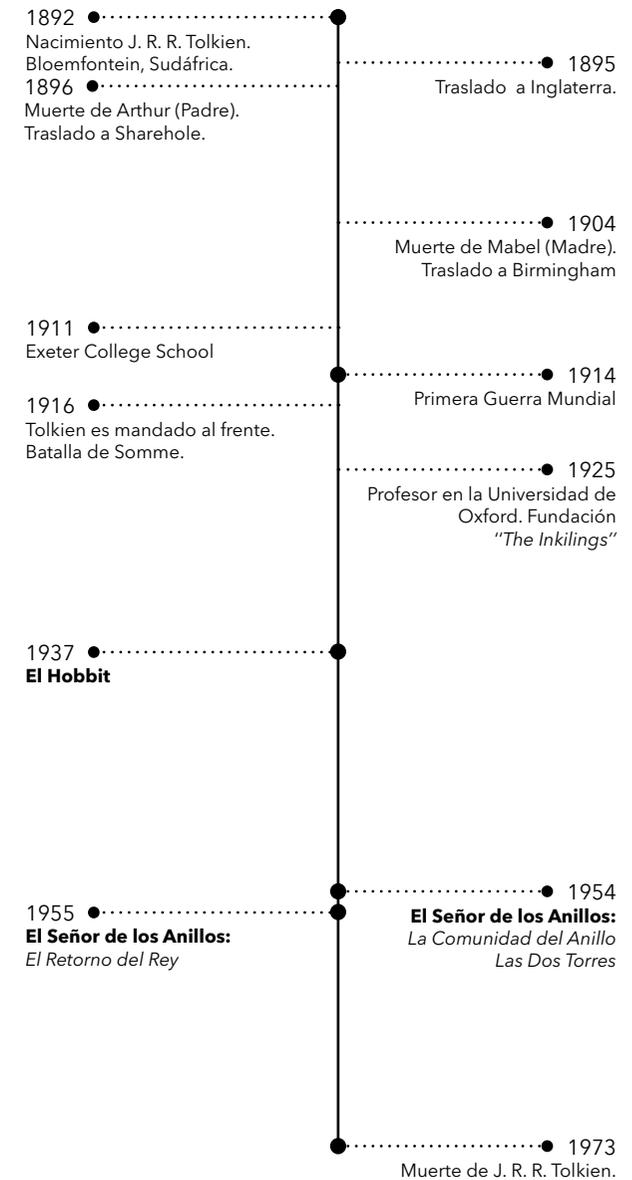
<sup>3</sup> La batalla de Somme (Julio a Noviembre de 1916) fue la segunda batalla más sangrienta del Ejército Británico, con más de 95.000 muertos y 323.000 heridos. [Fuente: ídem ref. 1].

Todo ese conjunto de historias o leyendas acabarían más tarde por convertirse en *El Silmarillion*. En él se inventó una mitología propia, pues siempre le había apenado que su país no tuviese una tan extensa como la de los países mediterráneos o nórdicos.

En 1925 accedió al puesto de profesor en la Universidad de Oxford donde permaneció hasta su jubilación en 1959. Allí conoció a C. S. Lewis<sup>4</sup>, docente de la misma institución, que al igual que Tolkien estaba fascinado por la literatura fantástica y la creación de historias propias. Ambos fundaron un club literario llamado “*The Inklings*”, del que también formaron parte otros grandes literarios de la época<sup>5</sup>. En él se discutía sobre mitología o se leían las historias inventadas por ellos mismos.

John creó para sus hijos<sup>6</sup> un cuento infantil llamado *El Hobbit*. Fue su amigo Lewis quien le animó a publicar la historia, puesto que Tolkien no creía que sus obras fuesen a triunfar ante el gran público. Finalmente fue publicado en 1937 y obtuvo un gran éxito. Su editor en seguida le pidió que escribiese la secuela pues los lectores estaban ansiosos por saber más cosas de las aventuras de los hobbits. Así fue como Tolkien comenzó a escribir lo que sería su gran obra maestra, *El Señor de los Anillos*, la cual tardó en acabar 12 años. Dada su inmensidad, fue publicada en tres libros, *La Comunidad del Anillo*, *Las dos Torres*, ambas publicadas en 1954, y *El Retorno del Rey*, un año después, en 1955<sup>7</sup>.

Tolkien pasó el resto de sus días, hasta su fallecimiento en 1973, expandiendo el universo que había creado. El *Silmarillion* nunca fue terminado. Tras su muerte, su hijo, Christopher Tolkien se dedicó a estudiar el trabajo de su padre y continúa publicando su obra actualmente.



4 C. S. Lewis (Clive Staples Lewis), 1898 - 1963, fue un crítico, académico y novelista inglés, considerado uno de los mejores escritores de literatura infantil y juvenil. Conocido, sobre todo, por su obra *Las Crónicas de Narnia* (1950). [Fuente: PlanetadelLibros, ©. (s. f.). C. S. Lewis. PlanetadelLibros. <https://www.planetadelibros.com/autor/c-s-lewis/000000567>]

5 Charles Williams ( 1886 - 1945) y Owen Barfield (1896 -1997), entre otros. [Fuente: Biografía de J.R.R. Tolkien. (2012). *El Anillo Único*. <https://elanillounico.com/tolkien/biografia-jrr-tolkien/>]

6 J. R. R. Tolkien tuvo, junto con su esposa Edith Mary Bratt, cuatro hijos, John Francis Reuel (1917 - 2003), Michael Hilary Reuel ( 1920 - 1984), Christopher Tolkien (1924) y Priscila Anne Reuel (1929). [Fuente: Ídem ref. 5]

7 Ídem ref. 5

Fig. 2\_Línea temporal [Elaboración propia]

## 2. INFLUENCIAS

El Señor de los anillos de J. R. R. Tolkien es único porque, entre otras cosas, tiene sus raíces en hechos reales. El autor británico siempre persistió en la idea de que no había creado la Tierra Media, sino que simplemente la redescubrió. Sus mayores influencias fueron su apego hacia lo natural, el recelo hacía la industrialización, experiencias propias de su vida, como la guerra, o su admiración por la mitología.

La primera gran inspiración comienza en Sharehole, Inglaterra, un ambiente apacible, lejos del caos de las grandes ciudades<sup>8</sup>. El paisaje rural desempeñó un papel fundamental en la vida del escritor, allí desarrolló un intenso amor por la naturaleza y una profunda necesidad por protegerla. Dentro de su obra, en particular, los Ents<sup>9</sup>, liderados por Bárbol, cuyo objetivo es proteger al bosque, encajan perfectamente en esa creencia de protección hacia los bienes naturales.

Este pueblo era una zona rural, agrícola, en la había un molino, estaba rodeada por bosques y contaba también con un lago, al igual que Hobbiton. Tolkien quedó maravillado tanto por su paisaje como por las personas que en él habitaban. Esta gente, y la forma de vida que llevaban, fue, en cierta manera, recreada en los hobbits y en La Comarca. Éstos eran seres sencillos, muy campesinos, que representaban la visión idílica y nostálgica de Tolkien por la campiña inglesa.

*“Adoran la tierra, adoran la vida, adoran la comida, si pueden tomar seis comidas, un buen trago y cantar, entonces los hobbits son muy felices” Billy Boyd (Pippin).<sup>10</sup>*

En el libro, al igual que en los largometrajes, la vida en la Comarca es una utopía, todo es tranquilo y apacible, pero más allá de sus fronteras la situación era muy distinta. Malignas criaturas al mando de un señor oscuro comenzaban a levantarse.

8 Kors, L. (2002). *Más Allá de la Película: El Señor De Los Anillos*. National Geographic. <https://www.youtube.com/watch?v=PfTRZqNF3NI>

9 Ents, son seres inteligentes, árboles, que se pueden desplazar, cuyo principal objetivo era cuidar a los demás árboles de otros peligros y especies, se les llamaba pastores de árboles. [Fuente: Ents. (s. f.). Tolkienpedia. Recuperado de <https://esdla.fandom.com/wiki/Ents>]

10 Ídem ref. 8.



Fig. 3\_Puente de Sharehole.



Fig. 4\_Puente de Hobbiton.



Fig. 5\_Habitantes de Sharehole.



Fig. 6\_Bilbo Bolsón [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

La segunda influencia llegó cuando Tolkien alcanzó la adolescencia, pues el hogar de su infancia que tanto amaba se vio bajo la amenaza de la industria, que se había extendido hasta su pueblo debido al crecimiento descontrolado de esta. Birmingham, la localidad vecina, fue una de las ciudades que más creció durante este periodo<sup>11</sup>.

Al autor le horrorizaba la idea de que la Revolución industrial<sup>12</sup> estuviese acabando con la vida tradicional del campo inglés. En el *Señor de los Anillos* se ven muchos contrastes como este de la vida tranquila y verde de Sharehole y lo negro de las ciudades grises envueltas en el humo de las industrias. En las películas de Peter Jackson se ve claramente cuando Saruman destruye todo el bosque al rededor de Isengard para construir su ejercito y conseguir el Anillo Único. Los orcos son la fuente principal que refleja la industrialización y aparecen retratados como el Mal, los antagonistas de la historia.

En tercer lugar las Tolkien vivió dos guerras mundiales. En su juventud se desató la Primera Guerra Mundial<sup>13</sup> en la que batalló junto con los Fusileros de Lancashire. Fue el primer conflicto que implicó avances tecnológicos como el uso tanques, aviones y ametralladoras, e implantó por primera vez el uso de gases tóxicos. Las imágenes de la batalla tuvieron un gran impacto sobre el escritor. Por la noche todo lo que les rodeada desaparecía en la oscuridad, solamente les iluminaba el parpadeo de las explosiones. Dentro de El Señor de los Anillos, el anillo único encarga una poderosa fuerza maligna, para lograr la paz, este pequeño objeto ha de ser destruido. Frodo parte desde La Comarca con tres amigos, Sam, Merry y Pippin, todo ellos hobbits, a los que, más adelante, se unen otros cuatro compañeros, Aragorn, Boromir, ambos humanos, Legolas, elfo, y Gimli, un señor enano, formando la Compañía del Anillo. Cuanto más se acercan los protagonistas al monte del destino, el cielo se va ensombreciendo progresivamente y solo resta el resplandor debido al parpadeo del volcán.



Fig. 7\_Isengard [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*, Peter Jackson, 2001.]



Fig. 8\_Isengard [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*, Peter Jackson, 2002.]



Fig. 9\_Vista al Monte del Destino [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

11 Kors, L. (2002). *Más Allá de la Película: El Señor De Los Anillos*. National Geographic. <https://www.youtube.com/watch?v=PfTRZqNF3NI>

12 La Revolución Industrial de Inglaterra se originó a mediados del S. XVIII extendiéndose posteriormente al resto de países europeos. Fue un periodo de grandes cambios económicos y sociales caracterizado por el uso de nuevas tecnologías aplicadas a la producción en serie. [Fuente: Uriarte, J. M. (2020). *Revolución Industrial*. Características. <https://www.caracteristicas.co/revolucion-industrial/>]

13 La Primera Guerra Mundial (1914 - 1918) [Fuente: Imaginario, A. (2019). *Primera Guerra Mundial*. Significados. <https://www.significados.com/primer-guerra-mundial/>].

Pero la experiencia de la guerra no solo hizo que Tolkien fuese testigo de terribles horrores sino también de la camarería que surgió dentro del ejército británico, entre los oficiales, personas con estudios universitarios, y la infantería, gente corriente, campesinos, mineros y obreros textiles. Ésta le sirvió de gran inspiración para crear a Samsagaz Gamyi, un chico de campo, jardinero e inseparable compañero durante toda la aventura de Frodo, un señor acomodado.<sup>14</sup>

Alemania, en 1939, invadió Polonia, dando inicio así a la Segunda Guerra Mundial<sup>15</sup>, que fue un periodo muy desesperante para Tolkien puesto que su hijo, Christopher, estaba luchando en el frente. Algunos expertos en literatura ven la clara influencia de Alemania en la creación de Saruman, que había creado un ejército de monstruosas criaturas para conseguir el poder del anillo y conquistar el mundo. Sin embargo, el autor, siempre negó el paralelismo directo con los acontecimientos ocurridos en Europa durante el s XX, aunque resulta difícil no ver la similitud.<sup>16</sup>

Por último, Tolkien encontró su mayor inspiración en la cultura, las lenguas y la literatura de la Alta Edad Media. Desde su infancia se sintió muy atraído por la mitología nórdica y germana. La mayoría de estas culturas transmitían sus conocimientos por vía oral, por lo que, con el paso del tiempo, éstas, se iban perdiendo, lo que, apenas mucho al autor que decidió crear su propia mitología. Sus mayores referencias fueron el Poema de *Beowulf* y el *Kalevala*. El primero, es un poema épico en inglés antiguo, probablemente escrito en los siglos VIII y XI que cuenta la lucha de Beowulf, un rey escandinavo, que ayuda a Hrothgar, el rey de los daneses, en su enfrentamiento contra el monstruo Grendel. El segundo consiste en una recopilación de folclores y mitologías de Finlandia.<sup>17</sup> El Señor de los Anillos está repleto de contenido filosófico propio de las leyendas o mitos, como el espíritu heroico que emprende un viaje o una aventura para luchar contra el mal y llevar el bien a su pueblo. También se ve la clara influencia en las especies que habitan la Tierra Media como los enanos, elfos, dragones, magos, etc.



Fig. 10\_Sam y Frodo. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

14 Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (UPM).

15 Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945). [Fuente: *La Segunda Guerra Mundial en Europa (versión abreviada)*. (s. f.). Ushmm.org. <https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/world-war-ii-in-europe-abridged-article>]

16 Kors, L. (2002). *Más Allá de la Película: El Señor De Los Anillos*. National Geographic. <https://www.youtube.com/watch?v=PfTRZqNF3NI>

17 Ídem ref. 16

### 3. PETER JACKSON

Peter Jackson es un director de cine neozelandés conocido principalmente por la trilogía cinematográfica de El Señor de los Anillos, formada por, La Comunidad del Anillo, estrenada en 2001, Las Dos Torres, 2002 y el Retorno del Rey, 2003. Nació en 1961, en Pukerua Bay, un barrio de la ciudad de Wellington, Nueva Zelanda<sup>18</sup>. Jackson supo desde temprana edad que quería ser director de cine, especialmente después de ver King Kong<sup>19</sup> a los nueve años y desde entonces soñó con realizar su propia versión de la película.

Comenzó rodando cortometrajes<sup>20</sup> con una cámara Super-8 que le habían regalado sus padres, Joan y Bill Jackson. Entre ellos, uno grabado en 1976, que trataba de él y sus amigos enfrentándose a monstruos alados, llamado *The Valley*. Jackson se presentó a varios concursos de cortometrajes en Nueva Zelanda llegando a ganar uno de ellos.

Su familia quería que estudiase arquitectura, pero debido al éxito de su primer corto decidió no ir a la universidad y probar suerte como cineasta. Su idea era conseguir un trabajo que le permitiese ahorrar lo suficiente para comprar una cámara profesional de 16 mm con la que pudiese seguir filmando y continuar adelante con su carrera. Cuando terminó el colegio, en 1978, Jackson empezó a trabajar como fotógrafo en el periódico *Evening Post* de Wellington. Finalmente, en 1983, la consiguió, con ella y con la ayuda de sus amigos empezó a grabar, durante los fines de semana, un corto llamado *Roast of the Day*. Al principio parecía una representación sencilla pero poco a poco se le iban ocurriendo más ideas que lo convirtieron en su primer largometraje como director y paso a titularse *Bad Taste*<sup>21</sup>. Peter lo definía como “un proyecto de terror y ciencia ficción con sus buenas dosis de humor negro extremo, parte del cual iba a ser de mal gusto.”<sup>22</sup>



Fig. 11\_Peter Jackson.

18 Sanchez, J. L., & Carmona, L. M. (2012). *Peter Jackson de Mal Gusto a El Hobbit*. Ediciones Jaguar.

19 King Kong, 1933, dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Shoedsack [Fuente: Ídem ref. 18]

20 Su primer cortometraje fue grabado con un reparto de dinosaurios de barro animados por el mismo. [Fuente: Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.]

21 *Bad Taste (Mal gusto)*, 1983 - 1987, trata de un grupo de peligrosos hombres armados que luchaban contra un grupo de alienígenas que han aterrizado en la tierra, concretamente en Nueva Zelanda, para conseguir carne humana para su restaurante intergaláctico. [Fuente: Ídem ref. 18]

22 Ídem ref. 18.

El filme se vio por primera vez en el Festival de Cannes, en 1987. Las críticas hacia él fueron demolidoras, sin embargo, más tarde se consideró como película de culto y acabó triunfando en varios festivales de cine fantástico de todo el mundo, lo que abrió al joven director las puertas de Hollywood. Después de esto, tomó la decisión de dejar su trabajo y apostó completamente por su carrera como cineasta.

En 1989 realizó su segunda película, *Meet the Feebles*<sup>23</sup>, una comedia musical protagonizada por marionetas. Al igual que en *Bad Taste*, al principio iba a tratarse de un cortometraje para televisión, pero finalmente acabó siendo un largometraje. Tres años más tarde se estrenó su tercer filme, *Braindead: Tu madre se ha comido a mi perro*<sup>24</sup>, una historia de zombis con multitud de vísceras y sangre que no tardó en convertirse también en cine de culto.

Sus tres primeras películas estaban marcadas por un estilo muy personal para contar las historias, todas partían de argumentos trastornados con abundantes dosis de humor negro y gore desmedido, que funcionaba bastante bien. Sin embargo, en 1994, Peter Jackson, decidió dar un paso definitivo para alcanzar su consagración como director de cine con un sorprendente giro radical en su carrera al estrenar *Criaturas Celestiales*, un drama romántico con toques de thriller basado en hechos reales<sup>25</sup>. En ella se muestra la imaginación particular del director para crear universos imaginarios, al inventar un mundo paralelo repleto de fantasía donde las protagonistas huían de la cruda realidad. Al principio los espectadores recelaban de que estuviese al frente del proyecto, por su historial de cine sangriento, pero al final fue un éxito a nivel internacional, tanto de crítica como de público que le proporcionó una nominación al Oscar como Mejor Guión Adaptado.

23 *Meet the Feebles*, (El delirante mundo de los Feebes), está ambientada tras bastidores en un show de televisión de muñecos que podía ser confundida como una versión irónica del popular *Muppet Show*. [Fuente: Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.]

24 Con una historia basada en la mordedura, de un mono que arrastra una extraña maldición, a la insostenible madre del adolescente protagonista, convirtiéndola en un ser sediento de sangre que trasforma a todo el que muerde y desata una epidemia zombi en Nueva Zelanda. [Fuente: *Braindead (Tu madre se ha comido a mi perro)*. (s. f.). Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film154413.html>].

25 *Criaturas celestiales* cuenta la historia real de dos adolescentes de Nueva Zelanda cuya intensa amistad genera cierto recelo en sus padres. Las protagonistas crean un mundo imaginario y lleno de fantasía en el que refugiarse y escaparse de la cruda realidad diaria. [Fuente: *Criaturas Celestiales*. (s. f.). Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film632355.html>]



Fig. 12\_Peter Jackson detrás de las cámaras en el set de *Meet the Feebles*.



Fig. 13\_Peter Jackson en el rodaje de *Braindead: Tu madre se ha comido a mi perro*.



Fig. 14\_Peter Jackson en el rodaje de *Criaturas Celestiales*.

Jackson no solo es un cineasta apasionado, sino que también estaba muy orgulloso de ser neozelandés. En 1996 volvió a la comedia con *Agárrame esos Fantasma*.<sup>26</sup> A pesar de ser una producción norteamericana, la película se rodó íntegramente en Nueva Zelanda. Sin embargo, fue un fracaso comercial y de crítica. Un año más tarde, consiguió hacerse con los derechos de *El Señor de los Anillos*.

El Peter Jackson descubrió la obra de J.R.R. Tolkien cuando vio la película de animación del Señor de los Anillos, 1978, de Ralph Bakshi<sup>27</sup>, pero ésta no había destacado por su calidad ni por manera de adaptar la historia de los libros a la gran pantalla. La intención inicial de Miramax Films, productora del proyecto, era hacer sólo dos filmes, pero más tarde, Jackson fue presionado para reducirla a un único largometraje. No obstante, Peter, consiguió el compromiso de la empresa para desentenderse si encontraba un estudio que estuviese dispuesto a llevarlo adelante como él lo imaginaba. En el último momento, consiguió que New Line Cinema se interesara por el proyecto.<sup>28</sup> Tras reunir un brillante y multitudinario equipo de trabajo, en 1999 comenzó el rodaje finalizando trece meses después en el año 2000.

El largometraje se realizó completamente en Nueva Zelanda, donde los espectaculares paisajes de una tierra prácticamente virgen sirvieron para crear la maravillosa Tierra Media. Peter Jackson, consciente de la dificultad de llevar a la gran pantalla el universo de Tolkien, contrató a los mejores expertos en infografía que pudo para realizar las imágenes de su particular versión del libro y la empresa Weta Workshop<sup>29</sup>, dedicada a producir los efectos especiales y atrezzo. Con ellos creó enormes ejércitos, tomas de batallas, ciudades inimaginables, criaturas imposibles y todo tipo de detalles que completan los exteriores y dotan a las cintas de una fuerza impactante.

26 Un hombre con cualidades psíquicas que le permiten comunicarse con fantasmas, con ayuda de los cuales planea estafar a sus clientes, pero las cosas cambian con la presencia de un espíritu maligno al que el protagonista se tendrá que enfrentar. [Fuente: SensaCine. (s. f.). *Agárrame esos fantasmas*. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-15353/>]

27 Director de cine, animador y pintor estadounidense nacido en Israel (1983). en 1967 se convirtió en director y productor de los Paramount Cartoon Studios donde contrató a numerosos dibujantes de cómics con el propósito de llevar al cine novedosas tendencias que ya existían en El Mundo de la viñeta. [Fuente: *Ralph Bakshi*. (2022). La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/personas/ralph-bakshi-16384>]

28 *Peter Jackson*. (2012). El Anillo Único. <https://elaniellounico.com/tolkienpedia/personas/peter-jackson/>

29 Empresa de efectos especiales y atrezzo, con sede en Miramar, Wellington. Fundada en 1987 por Richard Taylor y Tania Rodger. [Fuente: *Taller de Weta*. Hmong.es; tok.wiki. [https://hmong.es/wiki/Weta\\_Workshop](https://hmong.es/wiki/Weta_Workshop)]



Fig. 15\_Peter Jackson en el rodaje de El Señor de los Anillos. Las Dos Torres.



Fig. 16\_Peter Jackson en el rodaje de El Señor de los Anillos. El Retorno del Rey.

Finalmente, Jackson llevó a las salas tres extraordinarias superproducciones como pocas se habían visto hasta el momento. Las películas supusieron un éxito unánime de crítica y público. Fueron vistas por millones de espectadores que abarrotaban los cines y esperaban ansiosamente la siguiente entrega, convirtiéndolas en un gran triunfo de taquilla. La última parte, *El Retorno del Rey*, se convirtió en el tercer filme más laureado de los Premios Oscar, consiguiendo un pleno de once estatuillas de once nominaciones, igualando a *Titanic*, 1997, de James Cameron y a *Ben-hur*, 1959, de William Wyler.<sup>30</sup> Entre los premios estaba mejor guion adaptado, mejor director y mejor película. Tras el éxito monumental de *El Señor de los Anillos*, Jackson se convirtió en uno de los directores de referencia en el panorama cinematográfico.

Más tarde, consiguió ponerse al frente del proyecto que ansiaba desde hacía años, una nueva versión de *King Kong* de 1993. Estrenada en 2005 y filmada también en Nueva Zelanda, se convirtió en un gran triunfo en líneas generales pero las críticas hacia ella fueron bastante malas, sin embargo, la cinta venció en tres nominaciones de la 78ª edición de los premios Oscar, mejor sonido, mejor adición de sonido y mejores efectos especiales<sup>31</sup>.

Tras varios años de intensos rumores a cerca de la posible realización de *El Hobbit*<sup>32</sup>, finalmente, en 2007, se anunció que New Line Cinema y Metro Goldwyn Mayer había llegado a un acuerdo para rodar dos películas. En un inicio Jackson solo estaba ligado al proyecto como productor y co-guionista, el filme sería dirigido por Guillermo del Toro, pero después de que éste renunciara, Peter se haría cargo de la dirección. El rodaje comenzó en 2011, poco después, se anunció la conversión a trilogía y contó con un tiempo extra, con el que finalmente se acabó de rodarse en 2012.

Peter Jackson ha tenido apariciones en cada una de las películas en las que trabajó como director, maquillado y escondido entre los demás extras que aparecen en ellas, excepto en el *Delirante mundo de los Feebles*.

30 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

31 Tomás, F., & Elena, T. (2004). Biografía de Peter Jackson. Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. [https://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/jackson\\_peter.htm](https://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/jackson_peter.htm)

32 La trilogía se compone por, *El Hobbit: Un viaje inesperado* (2012), *El Hobbit: La Desolación de Smaug* (2013) y *El Hobbit: La batalla de los cinco ejércitos* (2014) [Fuente: Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/main.html>]



Fig. 17\_Peter Jackson en el rodaje de El Hobbit: Un Viaje Inesperado.



Fig. 18\_Peter Jackson en el rodaje de El Hobbit: La desolación de Smaug.



Fig. 19\_Peter Jackson en el rodaje de El Hobbit: La desolación de Smaug.

### 3.1 FILMOGRAFÍA DE PETER JACKSON.

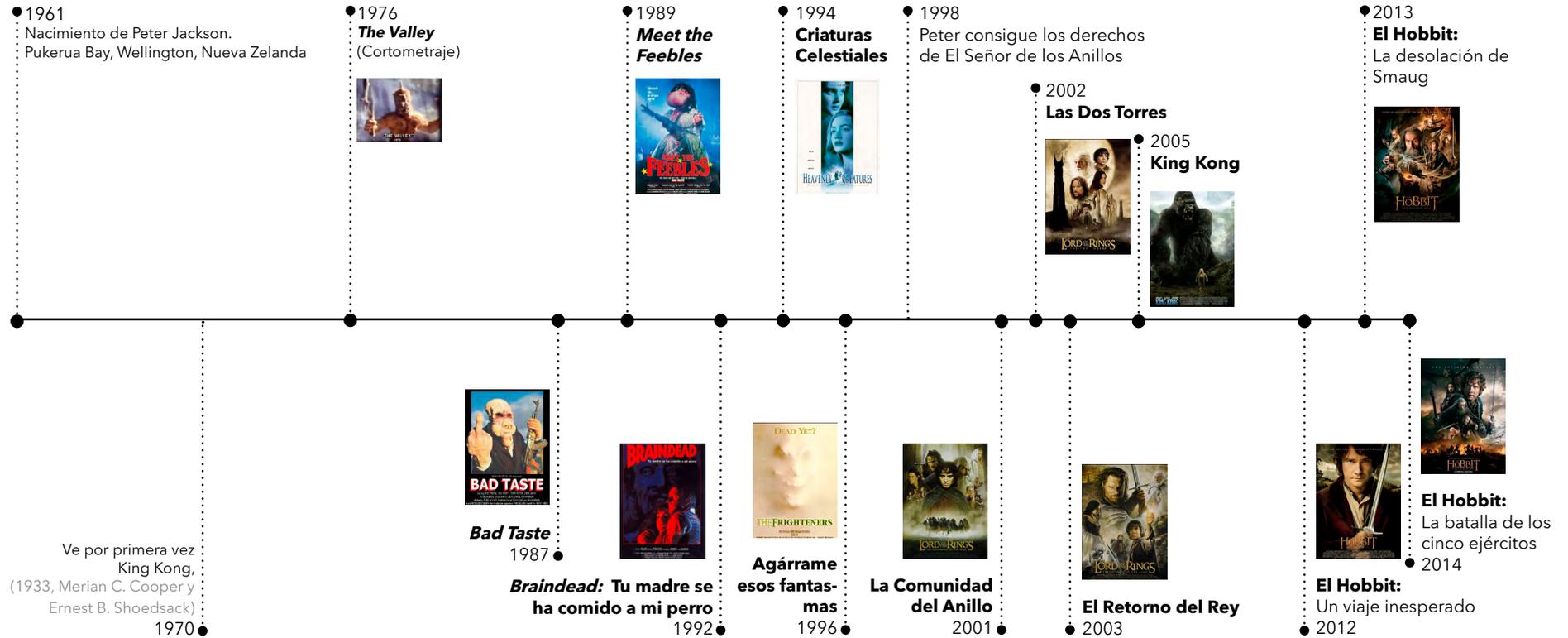


Fig. 20\_Linea temporal de la filmografía de Peter Jackson. [Elaboración propia]

### **III. A N Á L I S I S**

*“Es peligroso, Frodo, cruzar tu puerta. Pones un pie en el camino, y si no cuidas tus pasos, nunca sabes dónde te pueden llevar.”*

## 1. LA ARQUITECTURA DE LOS HOBBITS

Al noroeste de la Tierra Media, en un paraje verde de colinas onduladas donde predomina la naturaleza y tranquilidad, se encuentra un asentamiento rural conocido como La Comarca, habitada por un pueblo llamado Hobbits.<sup>33</sup>

Este paraje fue creado por Tolkien como un reflejo del lugar donde vivió en su infancia, Sharehole, una zona rural cercana a la ciudad de Birmingham, y en el que floreció su amor por la naturaleza. En este lugar plasmó todas sus ideas de lo que él consideraba una Inglaterra utópica, una sociedad preindustrial donde sus habitantes llevasen una vida campestre sencilla.

En ese mismo contexto de rechazo hacia la Revolución industrial nació en el s XIX un movimiento llamado Arts and Crafts<sup>34</sup>. El cual revalorizaba el trabajo artesanal por encima de producción mecanizada. Se inspiraba en la naturaleza y buscaba la calidad artística, una ejecución cuidadosa, la simplicidad de la forma, así como la belleza en la función de los objetos. La arquitectura de los Hobbits se ve muy influenciada por dicho movimiento y por las ideas de uno de sus personajes más celebres, William Morris.<sup>35</sup>

Además, por un lado, la conexión entre la naturaleza y la raza es un recurso importante en la arquitectura el Señor de los Anillos. Todas las especies que habitan la Tierra Media se relacionan con ella de manera diferente. En el caso de los Hobbits se establecen de manera amable con su entorno, pues se aprovechan las ondulaciones del terreno para generar sus viviendas, habitando en espacios semienterrados. Este seres también son llamados constructores de agujeros.

---

33 Hobbit deriva de la lengua Rohirric (Lengua que se habla en Rohan, hogar de los ginetes) "Holbylta" que significa "constructor de agujeros" [Fuente: Brooke, Johanna H. (2017) "Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien," Journal of Tolkien Research: Vol. 4]

34 El movimiento *Arts and Crafts* fue un movimiento ligado a las artes decorativas nacido en Gran Bretaña en 1880 y desarrollado hasta la Primera Guerra Mundial. [Fuente: Ching, F. D. K., Zarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura. Un análisis cronológico comparado a través de las culturas. Vol 2.* Editorial Gustavo Gili.]

35 William Morris ( 1834 - 1896) fue diseñador, artesano, empresario, poeta, ilustrador, tipógrafo, tejedor, agitador social y un largo etcétera que reivindicó desde el movimiento *Arts And Crafts* la reconexión con la belleza de la artesanía. [Fuente: William Morris, el padre del movimiento Arts & Crafts. (s. f.). *Arquitectura y Diseño.* <https://www.arquitecturaydiseno.es/creadores/william-morris>]

Los Hobbits buscan la calidad del material, al igual que un artesano, construyen con materiales fundamentales como el ladrillo, madera, barro o paja, pero se busca un buen acabado con esos mismos elementos mucho mas trabajados.

*“Los hobbits pueden carecer de poca importancia, pues no gozan de fama de buenos guerreros, ni se cuentan entre los más sabios, de hecho, hay quienes consideran que la única pasión de los hobbits es la comida, una observación harto injusta pues también hemos desarrollado un agudo interés por la elaboración de cerveza y el cultivo de hierba para fumar en pipa. Pero a lo que nuestros corazones realmente se inclinan es a la paz, la tranquilidad y el diligente cultivo de la tierra”.*<sup>36</sup>

Por otro lado, las características de cada raza guardan una relación muy estrecha con la arquitectura que utilizan. La descripción con la que se presenta a los hobbits al inicio de La Comunidad del Anillo es de mucha importancia ya que nos muestran las peculiaridades de estos seres, como su amor por la tranquilidad de una vida sencilla y el cultivo de la tierra que se verá, de cierta manera, representado en sus edificaciones.



Fig. 21\_Hobbiton. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

36 Jackson, P. (2001). EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. New Line Cinema.

## 1.1 HOBBITON

Hobbiton es una de las principales y más antigua aldea de La Comarca, situada en la Cuaderna del Oeste. Un lugar sosegado donde sus habitantes viven tranquilos ajenos a la Tierra Media que existe más allá de sus fronteras. Representaba los valores que a Tolkien le hubiese gustado que tuviera una Inglaterra ideal, sin la presencia de la industrialización, puesto que consideraba que había dañado gravemente a la artesanía.

Alan Lee<sup>37</sup> y John Howe<sup>38</sup> fueron figuras clave para su creación en la trilogía de *El Señor de los Anillos*. El primero tomó como referencia el lugar donde vive en Inglaterra, Dartmoor y las descripciones de Tolkien, con las que ya había trabajado anteriormente dibujando sus libros. Ambos ilustradores crearon un rincón donde la naturaleza jugaba un papel esencial convirtiendo el paisaje en un elemento arquitectónico más.<sup>39</sup> En el largometraje se observan dos tipologías arquitectónicas, edificaciones construidas sobre el terreno y viviendas semienterradas en las colinas.

*“El estilo de Hobbiton era hogareño, familiar, todo muy inglés, como a Tolkien le habría gustado” Grant Major.<sup>40</sup>*

En origen todos los hobbits vivían en agujeros excavados bajo las colinas, pero cuando no había o se trataba de un mal terreno comenzaron a construir “agujeros artificiales” de barro, ladrillo o piedra.<sup>41</sup> En la zona más llana de Hobbiton se ubica la taberna del pueblo, el Dragón verde, que junto con el molino, es uno de los pocos ejemplos que se muestran de este tipo de edificaciones. Este primer modelo podría asimilarse a la arquitectura vernácula de Inglaterra durante el s. XVIII.

---

37 Alan Lee (1945, Inglaterra, Reino Unido). Es uno de los ilustradores principales de la extensa obra literaria de J. R. R. Tolkien, con los que, más tarde, Peter Jackson contó para la creación de las películas. [Fuente: Alan Lee. (2012). El Anillo Único. <https://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/alan-lee/>]

38 John Howe (1957, Vancouver, Canadá). Es un importante ilustrador canadiense de libros y películas, conocido principalmente por sus obras de J. R. R. Tolkien. Fue junto con Alan Lee uno de los ilustradores fundamentales en la trilogía de El Señor de los Anillos de Peter Jackson. [Fuente: John Howe. (2012). El Anillo Único. <https://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/john-howe/>]

39 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Versión extendida. Apéndice I: De la pantalla a la realidad. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

40 Ídem ref. 38

41 Traducción propia de: Brooke, Johanna H. (2017) “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien,” Journal of Tolkien Research: Vol. 4 : Iss. 1 , Article 1. <http://scholar.valpo.edu/journaloftolkienresearch/vol4/iss1/1>

La taberna es una construcción de poca altura, con un solo nivel, donde se reúnen los hobbits en su interior y hacen mercados en la plaza exterior. En su fachada se puede apreciar una de las características que mas distingue la arquitectura hobbits de la realizada por las demás razas, las ventanas y puertas completamente redondas.



Fig. 22\_Posada del Dragón Verde y el molino. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

Estos seres utilizaban para sus edificaciones materiales disponibles en su entorno cercano, como la madera, la tierra o la paja. Su estructura se basa en un entramado de madera visto y acabado con paredes sencillas e irregulares de revoque de barro visto. La cubierta inclinada se realizaba con paja, de la que solamente sobresalían las chimeneas de ladrillo. Este elemento es un excelente aislamiento térmico que con una pendiente y sellado adecuado presenta también una gran resistencia a la lluvia<sup>42</sup>.

En el interior se aprecia la influencia del *Arts and Crafts*. La estructura de madera aparece vista, pero, a diferencia de la fachada, ésta muestra unos cuidadosos u minuciosos detalles con formas vegetales de alta calidad artística tallados artesanalmente en los pilares, además de los tapices de la puerta circular que podrían perfectamente pertenecer a cualquier catálogo de William Morris.

42 De arquitectura, H. (2017). *Cubiertas de paja, de caña o de palma*. *HUELLAS DE ARQUITECTURA*. <https://huellasdearquitectura.com/2017/04/10/cubiertas-de-paja-de-cana-o-de-palma/>



Fig. 23\_Molino [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 24\_Plaza exterior. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 25\_Mercado de Hobbiton. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 26\_Interior de la taberna. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

El segundo modelo, los Agujeros Hobbits, son construcciones semienterradas en los montículos de tierra. Las clases más bajas vivían en madrigueras que solo contaban con una o dos ventanas al exterior, lo que llevaba a tener en el interior estancias oscuras.<sup>43</sup> Un ejemplo de este tipo de edificaciones se ve en la casa de uno de los protagonistas de la trilogía, Samsagaz Gamyi, jardinero y compañero de Frodo durante toda la aventura. En cambio, las clases más altas habitaban en cuevas con muchas ventanas, ramificadas en infinidad de galerías y con acabados elegantes<sup>44</sup>. Bolsón Cerrado era una de ellas. Se trataba de una de las viviendas más grandes de Hobbiton y se ubicaba en la colina más alta.

*“[...]El señor Bolsón era una especie de patrón local, quería que Bolsón Cerrado fuera una casa señorial inglesa, más lujosa y refinada que los hogares rústicos vecinos, pero aun así propia del mundo antiguo” John Howe.<sup>45</sup>*



Fig. 28\_Bolsón Cerrado. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 27\_Hogar de Samsagaz Gamyi. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]

43 Traducción propia de: Brooke, Johanna H. (2017) “*Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien*,” *Journal of Tolkien Research*: Vol. 4 : Iss. 1 , Article 1.<http://scholar.valpo.edu/journaloftolkienresearch/vol4/iss1/1>

44 Ídem ref.42.

45 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Versión extendida. Apéndice I: De la pantalla a la realidad. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.





Fig. 32\_Interior Bolsón Cerrado [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 33\_Comedor, Bolsón Cerrado [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]

La geometría circular o abovedada elegida también sirve para distribuir las cargas de manera más eficiente. La estructura tiene que soportar todo el terreno no excavado de la colina restante. Los arcos o figuras redondeadas trabajan muy bien a compresión, pues transmiten correctamente los esfuerzos tanto verticales como horizontales. Los primeros se desplazan hasta encontrar los apoyos verticales o el suelo firme, en cambio, los segundos tienden a abrir la forma por lo que tiene que existir un elemento que lo contrarreste esta fuerza, en este caso, se ven neutralizados por el terreno firme que la envuelve.

Además, térmicamente hablando, la arquitectura excavada funciona muy bien, ya que mantiene una temperatura constante tanto en verano como en invierno, sin embargo, en lo que respecta a la ventilación, el hecho de que disponga todas las ventanas en una única orientación y solamente en algunas estancias perjudica la renovación de aire interior.<sup>48</sup>

Toda la vivienda se ve marcada por las calidades de los materiales y sus acabados. Para el equipo de diseño era muy importante darle un aspecto envejecido y artesano a todo Bolsón Cerrado, como si llevara siglos en la Tierra Media. Los hobbits desarrollan la artesanía por lo que los remates son cuidadosamente detallados y elegantes, buscando una forma final tanto bella como funcional. Y al igual que en *Arts and Crafts* se quiere logra una calidad artística alta con personalidad, es decir, no se podía separar el artesano de su obra.<sup>49</sup>

48 Castellanos, M. J. L., Cáceres, A. R., Lardón, J. A. S., & de Torres López-Muñoz, R. (1989). *Arquitectura Subterránea 1. Cuevas de Andalucía. Conjuntos habitados*. Junta de Andalucía, Dirección general de Arquitectura y Vivienda.

49 Ching, F. D. K., Zanzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura. Un análisis cronológico comparado a través de las culturas*. Vol 2. Editorial Gustavo Gili.

Una gran influencia para crear este agujero hobbit fue la Red House<sup>50</sup> de William Morris. Se encuentra en medio de un jardín y sobre sus paredes construidas con ladrillos rojos crecen todo tipo de enredaderas y rosales.<sup>51</sup> Al igual que ésta, en el exterior de la vivienda de Frodo se ve una fachada hecha en ladrillo, en la que no se reconoce muy bien donde comienza la colina verde y donde la construcción, además cuenta con ventanas de madera redondeadas con cristales emplomados muy similares a los utilizados la primera.

En el interior también se observan características muy similares entre ambas casas, como, la estructura de madera vista, la utilización de madera conglomerada, pintada y enlucida, grandes chimeneas de ladrillo y espacios funcionales decorados con muebles artesanales de madera o tapices con elementos vegetales<sup>52</sup>.



Fig. 35\_Interior de Bolsón Cerrado [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 34\_Exterior de Bolsón Cerrado [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 36\_Exterior de la Red House, Philip Webb.

50 Red House, Londres, Reino Unidos (1859 -1860). Casa campestre encargada por William Morris para el mismo pero diseñada por el arquitecto Philip Webb [Fuente: *Red House*. (2017, agosto 25). WikiArquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/red-house/>]

51 ídem ref. 49

52 Ídem ref. 49

En primer lugar, la estructura se realiza mediante costillas de madera que se dejan vistas, sin embargo, en algunos puntos, como en el zócalo, posteriormente ésta es forrada con paneles del mismo material, pulidos y pintados para conseguir el acabado deseado. Para el suelo de la vivienda se utilizan baldosas cerámicas de color rojizo. En segundo lugar, todas las estancias de mayor importancia, como el estudio, la cocina o el comedor contaban con una enorme chimenea de ladrillo. Y por último, cabe destacar la meticulosidad empleada en la creación del ornamento interior de la vivienda, desde los muebles o los tapices con detalles muy trabajados de formas vegetales hasta el sistema de sujeción de la puerta de acceso, realizada mediante formas onduladas similares a una enredadera que se inician en dos goznes que sostienen la puerta.



Fig. 40\_Estudio [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]



Fig. 41\_Pepel pintado diseñado por William Morris



Fig. 42\_Interior de la puerta principal. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 37\_Interior de la Red House, William Morris



Fig. 38\_Estudio, Bolsón Cerrado [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 39\_Armario [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

## 2. ARQUITECTURA DE LOS HOMBRES

En el universo que creó Peter Jackson para El Señor de los Anillos la arquitectura no se entendería sin comprender antes las sociedades que habitan en ella y sus orígenes. Las construcciones reflejan perfectamente la raza que las ocupa. Cada una tiene unos materiales característicos y una forma de construir concreta. En el caso de los hombres esto se hace más evidente aún. Éstos construyen utilizando la naturaleza a su favor sirviéndose tanto de su topografía como de los materiales que ésta aporta dependiendo de su localización.

La raza humana principalmente se divide en dos reinos, los Rohirrim y los Gondorianos, ambos provienen de los mismos antepasados, la diferencia se encuentra en la forma con la que se establecieron en la Tierra Media. Los Rohirrim<sup>53</sup>, también llamados "Señores de los caballos", se asentaron en una zona de grandes llanuras creando el reino de Rohan, mientras que los Gondorianos<sup>54</sup> cruzaron el mar hacia la isla de "Númenor", donde se convierten en una sociedad más evolucionada tanto en cultura como en tecnología, para después regresar huyendo del hundimiento de esta y erigir el reino de Gondor en la Tierra Media.

El pueblo de Rohan utilizan como material principal la madera y la paja, es el recurso con el que cuentan a su alrededor, los Gondorianos, empleaba la piedra casi como único componente en sus construcciones.

Los asentamientos de ambos siguen el modelo arquitectónico de ciudad en la Edad Media. Caracterizado por localizarse en un lugar fácilmente protegible, rodeado por una muralla, que salvaguarda a sus ciudadanos, y un trazado irregular debido al crecimiento orgánico, tomando la dirección y forma de la topografía<sup>55</sup>. Además de esta influencia en el largometraje se observan edificaciones que aluden a la época anglosajona medieval, vikinga, en el caso de Rohan, y a la bizantina y románica en Gondor.

---

53 Rohan es un término que proviene de Gondoriano (Lengua del pueblo de Gondor) y significa "País de los Caballos", a sus habitantes los Rohirrim se les llama "Señores de los caballos". [Fuente: *Rohan*. (s. f.-b). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Rohan>]

54 Gondor es un vocablo que en lengua élfica significa "País de la piedra". [Fuente: *Gondor*. (s. f.-b). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Rohan>]

55 *La ciudad Medieval. POLIS - CIVITAS BITÁCORA DE URBANISMO Y PLANEAMIENTO*. <https://pavsargonauta.wordpress.com/2017/03/16/la-ciudad-medieval/>

## 2.1 EDORAS

*“Edoras, una ciudad en la cima de una colina coronada por el Salón Dorado de Meduseld, parece una isla que se eleva sobre un afloramiento rocoso de un valle amplio y desolado entre dos cadenas montañosas espectaculares”<sup>56</sup>*



Fig. 43\_La ciudad de Edoras. [Fotograma extraído de la película *Las dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]

El modelo de ciudad medieval anglosajona se reproduce casi de manera exacta en Edoras, capital de Rohan. Es una ciudad-fortaleza rodeada por una gran muralla de madera con contadas puertas de entrada vigiladas y protegidas. Este cercado servía tanto para salvaguardar al regente como los ciudadanos, y sus riquezas, que habitaban en el interior de la misma. Está situada al lado de un río, en la cima de una colina, convirtiéndose así en una localización fácilmente defendible dada su posición estratégica en una zona elevada que facilita la visibilidad y dificulta el ataque.

---

<sup>56</sup> Traducción propia de: Mathijs, E., & Pomerance, M. (2006). *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Editions Rodopi B.V.

A su vez las calles componen un trazado urbano muy irregular, no siguen ningún orden. El plano surge de forma natural, adaptando las viviendas a la topografía de la colina. Además la presencia de la muralla limita el espacio de construcción, por lo que surge un aprovechamiento de éste al máximo. Es decir, los hombre, por un lado, solo edifican por necesidad, y por otro, construyen sobre la naturaleza, no la modifican.

En la parte mas alta, de acceso más difícil, se sitúa el edificio con más importancia de Edoras, el hogar del Rey, el Castillo Dorado de Meduseld. Junto a él, las caballerizas reales, dado que para el pueblo de Rohan los caballos eran una parte fundamental en su cultura. Para la creación de este palacio Alan Lee comienza visualizándose a él mismo caminado por el interior de las estancias, para esas "exploraciones" utiliza como base los textos originales que Tolkien transcribió del salón anglosajón del poema *Beowulf*. También adoptó referencias nórdicas, construcciones medievales realizadas en madera de Northumbria, Alemania o Dinamarca. Meduseld es una mezcla entre un gran salón vikingo y una *Stavkirke*, un lugar dedicado al culto típico de la Edad Media.

"Cuando Tolkien describió Meduseld, estoy seguro de que estaba pensando en Heorot, el salón ceremonial de "cuernos y gabletes" de Hrothgar, [...], en el poema anglosajón *Beowulf*"<sup>57</sup>

Por un lado, el Gran Salón vikingo, también llamado Casa Comunal, se caracteriza por tener unos cinco o siete metros de ancho y de largo podía llegar a medir de dieciséis a sesenta metros. Normalmente, solo disponía de una única estancia que era al mismo tiempo sala de reuniones, salón, cocina o dormitorio, sin embargo en ocasiones se cerraban los extremos creando unas habitaciones más privadas. En el centro se encontraba una hoguera que servía tanto para hacer la comida, como fuente de calor o iluminación. Al final la sala se reservaba un espacio para el Señor. Su estructura estaba compuesta por dos filas de pilares donde apoyaba el peso de la cubierta.<sup>58</sup>

Por otro, la técnica constructiva que se utilizaba en las *Stavkirke* se componía de pilares de madera colocados sobre una base firme de piedra formando una planta rectangular. De esta manera el terreno no está en directo con la madera y su durabilidad se ve aumentada como consecuencia de que la humedad no le afecta directamente.<sup>59</sup>



Fig. 44\_Edoras. [Fotograma extraído de la película *Las dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 45\_Casa comunal "Langhus" de Borg (Noruega)



Fig. 46\_Stavkirke. Iglesia de Borgund, Noruega

57 Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos*. Editorial Planeta S.A

58 Robledal. (2015). *Casa comunal vikinga: Longhouse o Langhús*. La comunidad del Roble. <https://lacomunidaddeloble.wordpress.com/2015/07/31/casa-comunal-vikinga-longhouse-langhus/>

59 Deconstruyendo el cine-Pau M. Just (2020, Mayo, 3). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Análisis arquitectónico*. 2a parte: ROHAN.

Estas iglesias se pueden dividir en dos grupos, el primero de ellos corresponde a construcciones compuestas de un único espacio interior o nave única, mientras que el segundo modelo se dispone en tres naves, una central, con techos elevados y un deambulatorio, con una menor altura, al rededor del espacio principal.<sup>60</sup>

A su vez, este último grupo se puede dividir en otros dos llamados *Borgund* y *Kaupagner*. Las primeras están caracterizadas por el uso de cruces de San Andrés en exceso, mas por decoración que necesidad estructural. Las segundas se singularizan por utilizar el arco, de pequeño tamaño, para rigidizar la estructura y como elemento de atado entre los pilares.<sup>61</sup>



Fig. 47\_Interior de una iglesia de *Borgund*.



Fig. 48\_Interior de una iglesia *Kaupagner*.

El modelo utilizado para crear Meduseld se acerca mas a este segundo tipo. Puesto que no se observa en ninguna escena de la película la presencia de cruces de San Andrés en la estructura. Sin embargo, es fiel a la estructura que siguen las *Kaupagner*, mediante pilares, separados todos ellos a la misma distancia, a ambos lados de la sala central formando tres espacios, el correspondiente al ambiente central y otros dos que corresponden con el deambulatorio. Cuenta también con tirantes y pares de madera uniéndolos, arcos rigidizantes y la presencia de una ornamentación con claras influencias celtas.

60 Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid.

61 Ídem ref. 60



Fig. 49\_Interior del Castillo Dorado [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2002.]

Además, de igual manera, que un salón vikingo, este sistema a base de soportes y vigas de madera crea en su interior un espacio multifuncional muy amplio, que sirve para albergar asambleas, así como fiestas o celebraciones. Estos soportes, también, dirigen la mirada hasta el corazón del palacio, el Trono del Rey, situado al final de la estancia.

*“El Castillo de oro del Rey Théoden, dice Alan, tenía que ser regio y majestuoso. La intención de su constructor habría sido dirigir la mirada del visitante, a través de una avenida de pilares adornados con esculturas, hacia el trono de Rey situado sobre un estrado al final de la estancia.”<sup>62</sup>*

El ornamento era una parte sustancial del palacio, en el se ve reflejada la preocupación del pueblo de Rohan por el legado que transmitirían a sus sucesores. Lo utilizaban para contar sus orígenes, sus historias y tradiciones. Todo el Palacio de Meduseld está decorado con tallas en la madera pintadas de un dorado intenso, estas figuras aluden a patrones geométricos y abstractos de formas vegetales y animales, en su mayoría, se recurre, sobre todo, como en el arte vikingo, a la forma de la serpiente entrelazada con otra u otro animal en forma de “S”.



Fig. 50\_Ornamentación puerta principal. [Fotograma extraído de la película *Las dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]

62 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

Como ya se ha mencionado, lo ecuestre formaba una parte fundamental de la cultura Rohirrim. La figura de los caballos se utiliza de manera recurrente en todos los decorados de Edoras, tanto dentro como fuera de los edificios. También formado capiteles en el interior del castillo, en las tallas de las paredes, puertas, pilares, en los escudos de los caballeros, en la bandera del reino, así como, en las vigas que coronan las cubiertas de las cubiertas de todas las construcciones. La forma equina aparece en todas ellas estilizada, acentuando la nerviosa fuerza del animal y por extensión la de los Señores de los Caballos. Esta técnica también se encuentra en edificios nórdicos.

Otro elemento fundamental en esta civilización es el sol. Pues en sus orígenes era un pueblo seminómada y cazador que dependía de la luz del día para moverse a caballo con seguridad. La figura solar se observa varias veces en la película, en sus estandartes junto a la del córcel y en el tímpano de la fachada principal de Meduseld. Aparece sin ningún otro tipo de ornamentación al rededor de ella, convirtiéndose así en el tema principal del elemento.

*“Queríamos que pareciera antiguo y fuerte, unido con hierro y muy decorado. Adoptamos como motivo el sol radiante, algo que parecía muy apropiado para un pueblo seminómada de las llanuras y, por su puesto, utilizamos un montón de caballos en techos y puertas” Alan Lee*

Para explicar mejor la arquitectura de Rohan conviene subrayar también los cuatro elementos básicos que Gottfried Semper<sup>63</sup> consideraba como el comienzo de la arquitectura. El hogar como centro, una plataforma hecha en tierra y retenida por pilotes de madera, un techo sobre columnas y esteras en todos los lados como pared o cerramiento exterior.<sup>64</sup>

El Castillo Dorado cuenta con estos cuatro puntos, el primero de ellos es un hogar situado en el centro de palacio, en torno al cual se organiza toda la actividad del salón. Además es utilizado iluminar así como dar calor a la estancia. Alrededor de él se elevan los siguientes tres elementos básicos, que sirven a su vez para proteger al fuego, el cerramiento, techo y la plataforma sustentante.



Fig. 51\_Figuras de caballos en las vigas. [Fotograma extraído de la película *Las dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 52\_Fachada principal Meduseld. [Fotograma extraído de la película *Las dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 53\_Hogar central en el Salón del Rey. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

<sup>63</sup> Gottfried Semper (1803-1879), arquitecto e historiador del arte, nació en Hamburgo-Altona. [Fuente: Gottfried Semper. (s. f.). Archxde. <https://archxde.com/arquitectos/semper-gottfried/> ]

<sup>64</sup> Apuntes propios de la asignatura de *Composición Arquitectónica II: Fundamentos de la forma arquitectónicas*, impartida por Sara Pérez Barreiro en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.

En segundo lugar, Meduseld, se asienta sobre una plataforma que eleva el edificio. A diferencia de la teoría de Semper no se trataba de una base de tierra, sino de piedra. Esta superficie no está colocada arbitrariamente, sino que, al igual que en los templos griegos, se aprovecha la roca existente en lo alto de la colina para crear la base firme que sustentara la construcción. Debido a esto no se accede de forma lineal al Castillo Dorado sino que la plataforma se encuentra ligeramente girada con respecto al eje y elevada de la cota de acceso.

*"[...] Era muy importante que todo lo que se viera parecería construido hace mil años y para ello se tenían que utilizar materiales disponibles para este tipo de cultura" Alan Lee<sup>65</sup>*

Por último, toda la estructura del Palacio sigue un entramado de pilares y vigas de madera, con cerramientos de madera. Pero es en este ámbito donde también se hacen visibles las mayores diferencias con las "Kaunpagners" anteriormente mencionada. Estos modelos cuentan con cubiertas hechas con pequeñas piezas de madera, pero Meduseld posee un techo de paja. Este elemento se determinó como material para crear la cubierta por dos motivos, pensando en la proximidad del recurso para obtenerlo, ya que, Edoras, se asentaba encima una llanura repleta de ella y, al mismo tiempo, este material tiene un color más dorado que la madera y en el largometraje se quería lograr un aspecto general para el Castillo de Meduseld dorado y brillante.

*"Meduseld, el Castillo de oro, parece recubierto de oro"<sup>66</sup>*

Constructivamente la paja es un material muy ligero, además de un magnífico aislante térmico y colocado adecuadamente, impermeabilizante. Con ella se crean cubiertas ligeras que permiten la salida de humo del hogar central y preserva el calor interno de la estancia. La arquitectura anglosajona medieval la utilizaba a menudo por estos motivos.

Para finalizar, fuera de los muros de la ciudad se encuentran los túmulos de los Reyes, tumbas que se crean mediante montículos de tierra cubiertos por hierba verde y en los que crece unas flores blancas conocidas como "Simbelmyn".<sup>67</sup> Para su realización, vuelven a aprovechar los recursos del paisaje y solo construyen la puerta con piedra. Estos montículos pertenecen a los regentes de Rohan y sus familiares.

<sup>65</sup> Fuente: Russell, G. (2003). *El señor de los anillos. El arte de Las Dos Torres*. Ediciones Minotauro S.A.

<sup>66</sup> Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

<sup>67</sup> Sobre los grandes túmulos funerarios de los antiguos reyes de Rohan crecía una flor blanca que los rohirrim comúnmente llamaban "nomeolvides" o "siempreviva". Estas flores crecían durante todas las estaciones del año.



Fig. 54\_Castillo Dorado de Meduseld. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 55\_Castillo Dorado de Meduseld. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 56\_Tumbas de los Reyes de Rohan. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*, Peter Jackson, 2002.]

## 2.2 MINAS TIRITH

El Reino de Gondor era el más poderoso y prominente de la raza humana. Sin embargo, en la Tercera Edad, época en la que se desarrolla la trilogía de El Señor de los Anillos, solo es una sombra de lo que esta magnífica nación fue anteriormente, los Numenoreanos. Éstos eran una civilización muy avanzada, especialmente en la construcción naval. Provenían de los hombres que viajaron desde la Tierra Media hasta la isla de Númenor, habitando allí hasta que su hundimiento los obligó a huir, atravesando el mar, de nuevo hacia el este, donde, fundaron el Reino de Gondor, al norte de la desembocadura del río Anduin.<sup>68</sup> A medida que Frodo y Sam avanzan en la historia se van encontrando, puntualmente, durante todo el largometraje, maravillosas esculturas o ruinas de lo que este pueblo fue en el pasado.

*“Los Argonath. Mucho tiempo he deseado contemplar los reyes de antaño. Mis antepasados” Aragorn<sup>69</sup>*

Una vez en la Tierra Media se establecieron tres ciudades principales, Minas Ithil y Minas Anor, fundadas por los hermanos Isildur y Anárion respectivamente. Ambas protegían a una tercera, la capital de Gondor en aquella época, Osgiliath, situada directamente en el río entre ambas localidades. La primera cayó en manos de los Nâzgul<sup>70</sup> pasándose a llamar Minas Morgul y la tercera, fue atacada, destruida y finalmente abandonada. A causa de esto, la segunda pasó a ser el último reductor del reino y por tanto su capital, ahora llamada Minas Tirith.<sup>71</sup>

Dada su cercanía a Mordor se transformó en una ciudad-fortaleza, rodeada por una gran muralla de piedra muy resistente y organizada en varios niveles en cuyo interior se forman calles laberínticas. El Palacio del Rey, de la misma manera que en Edoras, se localiza en la parte más alta, haciendo muy difícil la incursión enemiga en él.



Fig. 57\_Los Argonath. Estatuas realizadas por el Impero de Númenor.

68 El río Anduin, también llamado Río Grande, es un largo y caudaloso río que atraviesa la Tierra Media de Norte a Sur, recorriendo tierras pertenecientes a Lothlórien, Rohan, y finalmente, Gondor. [Fuente: Anduin. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Anduin>].

69 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

70 Los Nâzgul eran nueve hombre, grandes magos y guerreros numenoreanos, que se convirtieron en espectros al servicio del Sauron. [Fuente: Nazgûl. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Nazg%C3%BBl> ].

71 Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.



Fig. 58\_Minas Tirith. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

Minas Tirith utiliza la montaña como base para su arquitectura. Entorno a ella se construyen los diferentes niveles que componen la ciudad, excavados en la colina y rodeados por un muralla. No se desarrolla en dos elevaciones como Rohan, sino que cuenta con siete alturas. En cada una de ellas se alojaban como mínimo dos hileras de casas y el camino principal, además de numerosos callejones. Una de las principales influencias para su creación fue *Mont Saint Michel*, en Francia<sup>72</sup>. Es una abadía donde el convive el románico y el gótico, situada en una pequeña isla organizada también diferentes cotas concéntricas que se elevan hasta la ciudadela. Solo queda conectada al continente por una carretera.<sup>73</sup>

La Capital de Gondor tenía una única puerta de acceso, la Gran Puerta, en el centro de la muralla circular inferior, protegida por dos bastiones. A su vez cada muro interior tenía otra entrada respectivamente pero estas no se sucedían linealmente sino que iban rotando, la primera estaba colocada en la parte oriental, la siguiente mira al sur, la tercera al norte y así sucesivamente.

<sup>72</sup> Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Versión extendida. Apéndice V: La Guerra del Anillo. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

<sup>73</sup> Jon. (s. f.). Monte Saint-Michel. Web Megaconstrucciones. <https://megaconstrucciones.net/?construccion=monte-saint-michel>



Fig. 59\_Mont Saint Michel, en Francia.



Fig. 60\_Minas Tirith. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 61\_Minas Tirith. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

De la primera partía el camino principal que subía ondulando a cada nivel hasta la parte más alta. Esta senda se veía interrumpida por un gran espolón de roca, que sobresalía y partía en dos la ciudad. Esta "quilla de Barco", forma heredada de su pasado naval, se elevaba doscientos metros desde la parte más baja hasta el Patio de los Reyes. La continuación de la senda se salvaba mediante un túnel abovedado que lo atravesaba. A causa de todos estos factores, Minas Tirith, era considerada como una fortaleza muy poderosa y casi inconquistable.

*"[...] Detrás del patio espacioso al que la Puerta daba acceso, se alzaba un imponente bastión de piedra; la arista, aguzada como la quilla de un barco [...] culminaba coronado de almenas en el nivel del círculo superior [...]"<sup>74</sup>*

La ciudadela se encuentra en el séptimo círculo de la ciudad. En ella se ubican la plaza del manantial, en la que ésta el árbol blanco de Gondor o el árbol del rey, seco y sin vida, la Torre blanca y el Trono del Rey. Todos ellos utilizan una arquitectura muy clacisista con influencias del imperio Bizantino, la arquitectura carolingia o el románico italiano.

Las similitudes con el primero están más relacionadas con la historia de Gondor. Al igual que el Imperio Bizantino<sup>75</sup>, eran herederos de la grandeza de un reino pasado y asumen un cambio importante de capital. En el caso del primero, los numenoreanos que llegaron a la Tierra Media y el cambio de Osgiliath como ciudad principal a Minas Tirith, en los segundos, el poder romano de occidente que les sucedía y el cambio de Roma a Constantinopla como capital.

Sin embargo, también se ven similitudes arquitectónicamente hablando, en particular, las cúpulas bizantinas. Uno de los ejemplos más claros, y considerado como el paradigma de las edificaciones romanas en oriente, se encuentra en Santa Sofía en Constantinopla<sup>76</sup>. Estos mismos elementos se ven reproducidos tanto en la ciudad de Minas Tirith como en Osgiliath, ahora en ruinas.

74 Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.

75 Imperio Bizantino (395 -1453) Se llamo así al poder romano de occidente que perduró 10 siglos más en oriente después la caía del primero. [Fuente: Imperio bizantino. (2019, enero 5). Enciclopedia de Historia. <https://enciclopediadehistoria.com/imperio-bizantino/> ].

76 Basílica de Santa Sofía, 532 - 537, Constantinopla. Se mandó construir por Justiniano y fue elaborada por los arquitectos Antonio de Tralles, Isidoro de Milleteo e Isidoro el Joven. [Fuente: Apuntes propios de la asignatura de *Historia de la Arquitectura*, impartida por Javier Pérez Gil en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.]



Fig. 62.\_Túnel en el espolón. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 63\_Santa Sofía, Constantinopla (532 -537 d.C)



Fig. 64\_Osgiliath. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

El edificio más importante de la ciudad, el Gran Salón del Trono o la casa del Rey, también llamado Merethrond, es para el gobernante de Gondor. Sirve como cúspide de la arquitectura que se observa en la ciudad, mostrando con mayor esplendor los detalles de ésta y la calidad de los materiales utilizados para su construcción. Se realiza empleando grandes bloques de piedra blanca, procedente directamente de la montaña, perfectamente tallados y colocados. Se asemeja más a una basílica en el mundo real que a un lugar donde vive un Rey.

Las basílicas en sus comienzos eran edificios públicos en los que se hablaba de asuntos del Estado, se tenían reuniones o juicios. Más adelante, los cristianos las utilizaron y convirtieron en lugares de culto. La tipología de basílica religiosa se caracteriza por tener una planta rectangular, dividida en una o más naves, siempre de número impar, con mínimo tres. La central era más ancha y alta que las demás, esta diferencia de alturas servirá para abrir los claristorios e iluminar el centro de la iglesia. En la mayoría de los casos estaba cerrada por una bóveda de cañón soportada por una fila de pilastras a ambos lados. Al final de la nave principal se encuentra el presbiterio en forma de ábside, donde se situaba el altar. Antes de éste, la galería principal está cortada por otra transversal llamada transepto o crucero.<sup>77</sup> Muchos de estos elementos aparecen en las películas, sin embargo, la única diferencia con la Casa del Rey de Gondor es que no recurren a la utilización de un crucero que convierte a la planta en cruciforme, sino que todo el edificio se desarrolla en una sola dirección.

A su vez, en el exterior del Gran Salón del Trono aparecen formas muy utilizadas por el románico italiano. Esta fachada proviene de una arquitectura con muros muy pesados y gruesos con aberturas escasas y pequeñas. En ella aparecen formas simples como el arco de medio punto, arquivoltas en la puerta principal, creando su anchura a partir de la del muro, y columnas cilíndricas con capiteles de formas heredadas del bizantino.

Un ejemplo de este estilo es la catedral de Pisa<sup>78</sup>, Italia, en la que se ven cuatro órdenes de arca das compuestas por arcos de medio punto, un gran uso del doble cromatismo utilizando mármoles blancos y grises, y por último la utilización de galerías de arcos para ocultar la rotundidad del muro.

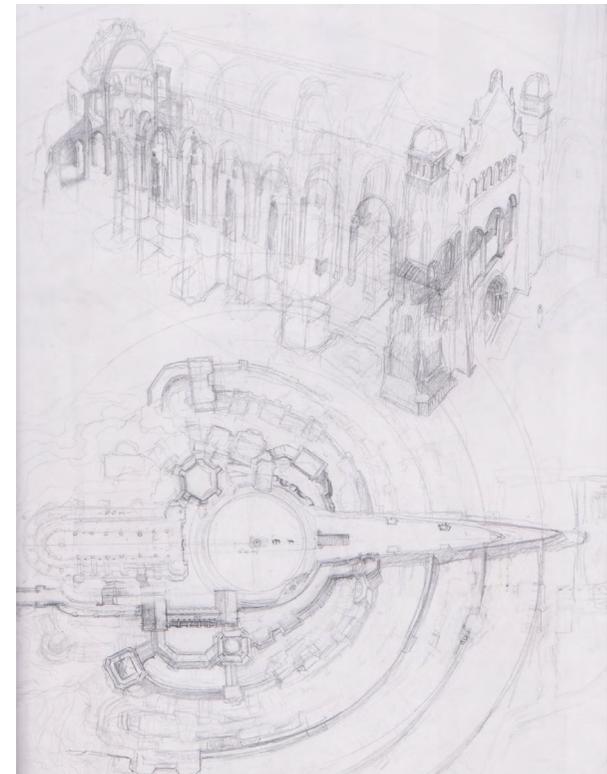


Fig. 65\_Boceto de La Casa del Rey y la ciudadela. Alan Lee.

<sup>77</sup> Apuntes propios de la asignatura de *Historia de la Arquitectura*, impartida por Javier Pérez Gil en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.

<sup>78</sup> La Catedral de Pisa fue fundada en 1063 y consagrada en 1118 pero no se terminó hasta el siglo XVI. [Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.]

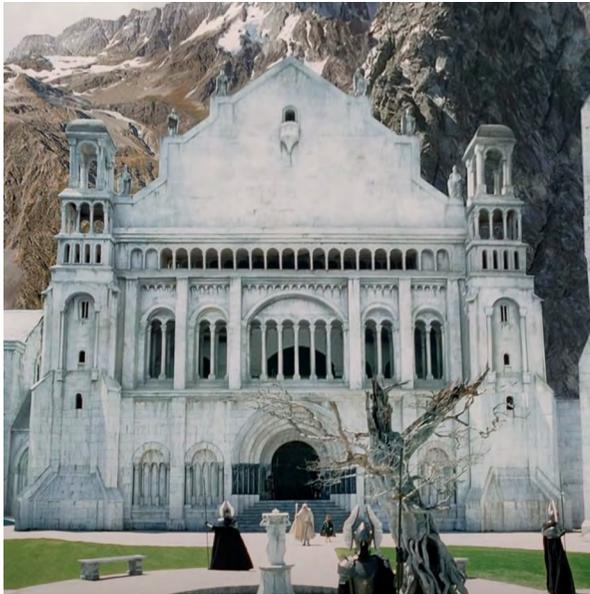


Fig. 66\_Fachada del Gran Salón del Trono, Minas Tirith.

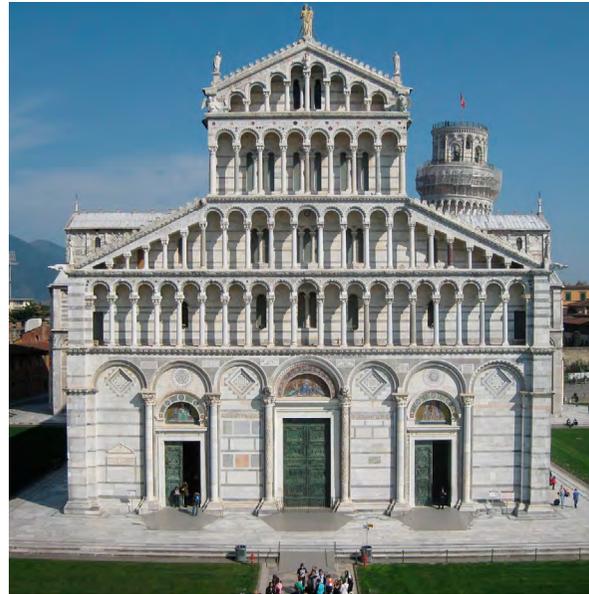


Fig. 67. Fachada de la Catedral de Pisa, Italia.



Fig. 68\_Boceto fachada. Alan Lee

Una vez dentro se presenta un espacio interior con muy poca ornamentación, con un tono frío y sobrio, dominado por el bicromatismo de los materiales elegidos, mármol blanco y la obsidiana negra utilizada en la estructura. Así mismo, aquí, se ven elementos recuents, anteriormente mencionados, en la tipología de las basílicas religiosas, como una poderosa nave central realizada coronada con una enorme bóveda de cañón, la presencia de un deambulatorio o pilares compuestos.

Los Rohirrim, se preocupan por el legado que les dejan a sus sucesores, en cambio, los gondorrianos están obsesionados con la muerte y ser recordados tras ella. El interior del Castillo, también llamado Patio de los Reyes, es casi como un mausoleo de los regentes pasados, sin tapices que cuenten sus historias apreciando su cultura, solamente se ve el recuerdo de los anteriores regentes. A los laterales de la nave, entre los pilares, se alzan un grupo de estatuas talladas en piedra fría de los reyes antiguos.

Fig. 69\_Interior del Patio de los Reyes [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]Fig. 70\_Interior del Patio de los Reyes [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

*“Las viejas enseñanzas del oeste cayeron en el olvido, los Reyes construyeron tumbas más espléndidas que las casas para los vivos y atesoraban los antiguos nombres de su ascendencia más que los de sus propios hijos. Señores sin heredero habitaban añejos palacetes obnubilados por su heráldica o en altas Torres frías entregados a la astrología, por eso el pueblo de Gondor conoció la ruina. El linaje real fracasó, el árbol blanco se secó, el Gobierno de Gondor fue entregado a hombres menores” Gandalf<sup>79</sup>*

Otra gran influencia utilizada, en concreto, para la creación del Trono del Rey de Gondor es Trono de Carlomagno<sup>80</sup> el la capilla palatina de Aquisgrán.<sup>81</sup> A ambos sillones están elevados de la cota del suelo y se accede a ellos a través de un escalones. En el largometraje, éste se encuentra vacío pues Minas Tirith no tiene Rey, sino un senescal que hace las labores de éste. El bicromatismo del interior de la estancia también es llevado a estos dos tronos, el perteneciente al regente es blanco, tallado en mármol, con una corona de metal sobre él, mientras que el que está a sus pies es más simple de un color negro.

Los recintos sagrados se ubican detrás del Salón del Trono, directamente en las laderas de la montaña. A ellos se accede a través de un puente. En las películas solo se muestra el interior del mausoleo. Este tenía unos casetones muy semejantes que los que tiene el Panteón de Agripa, Roma<sup>82</sup>, éste tenía una cúpula de cuarenta y cuatro metros de diámetro sin ningún pilar que sostuviese la cúpula, a medida que se va cerrando la media de cubierta los muros van haciendo más ligeros mediante estos elementos. En cada nicho había una estatua de un Rey anterior.

De la ciudadela destaca la Torre Blanca de Ecthelion, símbolo de poder para el Reino de Gondor. Imita también al igual que la Casa del Rey a los estilos clásicos italianos. Superaba en altura a todos los castillos europeos.



Fig. 71 \_Trono del Rey de Gondor. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 72 \_Interior de los mausoleos. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 73 \_Interior del Panteón de Agripa, Roma

79 Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey*. New Line Cinema.

80 El llamado trono de Carlomagno, fue realizado 790 y formaba parte del mobiliario de la capilla palatina de su palacio de Aquisgrán. [Fuente: Trono de Carlomagno. (s. f.). Arتهistoria.com. <https://www.artehistoria.com/es/obra/trono-de-carlomagno> ]

81 Conocida como la catedral de Aquisgrán de Carlo mágn0, s VIII, Alemania. Es la catedral más antigua en la parte norte del continente Europeo [Jon. (s. f.-a). Catedral de Aquisgrán. Web Megaconstrucciones. Recuperado de <https://megaconstrucciones.net/?construccion=catedral-aquisgran>]

82 El Panteón de Agripa, Roma, 118 - 125 d.C, construido por apolodoro. Tiene una claraboya (óculo) de 6m de anchura que permite la iluminación del interior [Fuente: Apuntes propios de la asignatura de *Historia de la Arquitectura*, impartida por Javier Pérez Gil en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid. ]

Un elemento muy importante de la cultura de Gondor son las almenaras, en la película lo utilizan como sistema de comunicación. En la realidad, se llama así al lugar donde hay un fuego que se encendía para dar aviso o pedir ayuda a los vecinos. En este caso el pueblo de Rohan es llamado a la batalla. Éstas se situaban en los puntos más altos de la Torre Media, y una vez encendida la primera, iban ardiendo sucesivamente las demás recorriendo todo el techo hasta la última, visible desde el Castillo Dorado de Meduseld.

*“La idea de que la estructura tenga techo se debe simplemente a que, como la Almenara se encendía muy pocas veces, el techo podía mojarse ocasionalmente y no pasaba nada, mientras que una pila de madera húmeda sería completamente inútil”<sup>83</sup>*

Finalmente, hay una brutal guerra, la Guerra del Anillo, en la que la ciudad de Minas Tirith y Gondor se ven totalmente acorralados de tal forma que atacan a sus enemigos, los orcos, lanzado trozos de su propia ciudad. Una vez ganada la batalla, Aragorn vuelve al trono, y con él la sangre numenoreana. La ciudad que antes se mostraba fría y sin vida ahora vuelve a estar repleta de ella. Es decir, la historia de Gondor es un historia de decadencia durante toda la película, pero también es una historia sobre el resurgir de una nación después de una crisis.

*“[...] - ¿Por qué siguen haciendo guardia? - Hacen guardia porque tienen esperanza, una tenue y fugaz esperanza en que algún día florecerá, en que un Rey llegue y esta ciudad vuelva a ser lo que fuera antes de su decadencia” Pippin y Gandalf<sup>84</sup>*



Fig. 75\_Minas Tirith tras la Guerra del Anillo. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 74\_Almenaras de Gondor. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

83 Fuente: Russell, G. (2003). *El señor de los anillos. El arte de El Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro S.A.

84 Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey*. New Line Cinema.

### 3. ARQUITECTURA ÉLFICA

Los elfos son la especie más antigua y noble de todas, también llamados “Primeros Nacidos” o “Pueblo del bosque”. Seres inmortales, muy ligados a la naturaleza en comparación con las otras razas que aparecen durante las películas. Su origen se encuentra en la isla de Valinor<sup>85</sup>, en la Edad de los árboles, cuando no había ni sol ni luna, y la única luz que existía provenía de los Árboles de los Valar<sup>86</sup>.

Tras dejar Valinor, viajaron a la Tierra Media, donde, con el paso del tiempo, se dividieron formando varios linajes. Los más importantes son Lothlórien y Rivendel. Los primeros, descendían directamente de los Altos Elfos<sup>87</sup>, mientras que los segundos, poco a poco se fueron mezclando con la raza de los hombres, convirtiéndose así en medio elfos, medio humanos.

De igual manera que los Rohirrim o los Gondorianos, su arquitectura tendrá mucho que ver con sus orígenes y su cultura. Los elfos, se muestran como la raza más ligada a la naturaleza, pues fue ésta quien los vio nacer. Sin embargo, la manera que tienen los dos pueblos de vincularse arquitectónicamente con ella es bastante diferente.

Por un lado, Lothlórien se muestra como el máximo exponente de la relación con la naturaleza, viven en plataformas sencillas en las copas de los árboles, llamadas Flets. Sus construcciones están vivas, puesto que directamente forman parte de la vegetación. Las ramas de los árboles se entrelazan, crean estructuras y el propio follaje de las copas crea el cierre y la protección de los entornos. Desde el punto de vista arquitectónico esto llega a ser un problema si el árbol es de crecimiento rápido ya que las estructuras realizadas con él estarán en constante modificación, en cambio, si es de desarrollo lento esa deformación será apenas imperceptible.



Fig. 76\_ Dibujo del Bosque de Lothlórien elaborado por Tolkien con lápices de colores.

85 Valinor, es una isla situada al oeste de la Tierra Media. Se trata del Reino de los Valar, los espíritus de mayor poder que viajaron al mundo para darle forma y construirlo. También llamadas Tierras Imperecederas, solo alcanzable por los elfos. Al final de la trilogía, Galadriel, Celeborn, Elrond, Gandalf, Bilbo y Frodo embarcan hacia allí abandonando para siempre la Tierra Media. [Fuente: Valinor. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Valinor>].

86 También llamados “Árboles de los Altos Elfos”. Sus nombres eran Telperion y Laurelin. [Fuente: Kai47. (2018). La Historia de los Elfos de la Tierra Media. <https://www.youtube.com/watch?v=sGuQvOD0OSE>].

87 Se denominan Elfos Calenquendi o Altos elfos a aquellos que vieron la luz de los Árboles de los Valar o Árboles de Valinor. [Fuente: Elfos. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Elfos>]

Además, su arquitectura es algo etéreo, más ligada a la magia que a la arquitectura que se conoce en la realidad. Sin embargo, conceptualmente, está muy influenciada por el gótico ideal de John Ruskin<sup>88</sup>. Arquitectónicamente, se observa el uso del arco apuntado, la bóveda de crucería, la tendencia a la verticalidad o el control de la luz interior de las catedrales góticas.

Por otro lado, en Rivendel se aprecia una mezcla de estilos, sobre todo con los humanos, a causa de su mezcolanza con ellos. Emplean elementos arquitectónicos usados también por el pueblo de Rohan y Gondor. De la misma forma que Lothlórien, sus obras se inspiran en la naturaleza, pero está más construida. Utilizan la piedra como material principal y realizan edificaciones más similares a las de los hombres.

Rivendel se crea mediante una mezcla de varios estilos. Por un lado tiene influencias del estilo celta, propio de las culturas ligadas a la naturaleza, y por otro lado, se ve una gran inspiración en el *Art Nouveau*<sup>89</sup> y de uno de sus arquitectos más brillantes, Víctor Horta<sup>90</sup>.

*“Tiene muchas pequeñas influencias. El estilo de la arquitectura de Praga, un montón de Art Nouveau, algo de arte italiano y otras cosas con diseño celta. Alan diseñó todo eso” Jeremy Bennet<sup>91</sup>*

Su arquitectura, al igual que los propios elfos, es esbelta, elegante, estilizada y ligera. En ella, se aprecia el uso de líneas sinuosas que recogen la fuerza y el dinamismo de las formas naturales, sin embargo, de la misma manera que el *Art Nouveau*, son figuras orgánicas con motivos vegetales no propios del material en el que están elaborados, sino que éste es moldeado hasta conseguir las figuras adecuadas.

---

88 John Ruskin (1819 - 1900) Fue un escritor, artista y crítico de arte británico del s. XIX, que se rebeló contra, las corrientes clásicas, la industrialización y los efectos que esta tuvo sobre la sociedad y la estética. [Fuente: Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura.]

89 Surgió en Francia a entre 1880 y 1890. Se desarrollo de manera distinta dependiendo el país. En Francia se llamo Art Nouveau, nuevo arte, en Escocia Estilo Glasgow, en Austria se dio con la Secesión de Viena y en España se llamo Modernismo. [Fuente: Apuntes propios de la asignatura de Historia de la Arquitectura del s XX, impartida por Ramón Rodríguez Llera en la Universidad de Valladolid.]

90 Victor Horta (1861 - 1947) fue uno de los arquitectos precursores de este movimiento rompedor, cambio la forma de ver la vivienda en Bélgica. [Bastin, C., & Evrard, J. (2003). *Victor Horta*. H. KLICZKOWSKI.]

91 Fonstad, K. W. (1991). *Tolkien: Atlas de la Tierra Media*. Editor digital: Rusli. <https://es.pdfdrive.com/tolkien-atlas-de-la-tierra-media-d176643244.html>

### 3.1. LOTHLÓRIEN

El pueblo de Lothlórien provenía directamente de los Altos Elfos. Sus dirigentes, Galadriel y Celeborn<sup>92</sup>, eran dos de los más antiguos Calenquendi. Nacieron cuando solo existía la luz procedente de los dos Árboles de Valinor, Telperion, de luz plateada y Laurelin, de luz dorada. Esto es importante, ya que, al igual que otras razas de la Tierra Media, los elfos elaboran una arquitectura muy ligada a sus orígenes, en este caso, los dos árboles que iluminaron el principio de su existencia, y la naturaleza, dado que era lo único que había a su alrededor.

Lothlórien, fue el primer asentamiento élfico de la Tierra media. Se sitúa en el bosque ubicado en la parte inferior de las Montañas Nubladas<sup>93</sup>. Sin embargo, en La Comunidad del anillo solo se muestra Caras Galadhon, considerada el corazón y capital de todos los reinos élficos.

*"Caras Galadhon, el corazón del hogar de los elfos, reino del caballero Celeborn y de Galadriel, dama de la luz"<sup>94</sup>*

La peculiaridad de este emplazamiento reside en que es el único lugar donde crecen los Mallorns. Éstos son árboles excepcionalmente altos, con troncos gruesos y plateados, y una copa de hojas doradas<sup>95</sup>, lo que le otorga su característico apodo, Bosque Dorado. Las construcciones, no se observaban a simple vista, reposan sobre su ramaje, pasando desapercibidas entre su frondosidad. La presencia de estos árboles es importante, puesto que, a diferencia de los Rohirrim, los elfos no emplean, la madera cortada para construir, sino que se utilizan el propio árbol para elaborar los espacios de sus edificaciones.



Fig. 77\_ Representación de los dos árboles de los Valar iluminando Valinor.



Fig. 78\_Caras Galadhon [Fotograma extraído de la película La Comunidad del Anillo. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 79\_Flets en las copas de los árboles. [Fotograma extraído de la película La Comunidad del Anillo. Peter Jackson, 2001.]

92 Galadriel y Celeborn se consideraban los elfos mas sabios de la Tierra Media, eran seres Inmortales, los primeros hijos de los Altos Elfos. Se les consideraban como los Guardianes de El Bosque Dorado. [Fuente: Galadriel. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Galadriel>]

93 Las Montañas Nubladas son una gran cadena montañosa que se expande desde el Desierto del Norte hasta el Paso de Rohan. En la zona media se encuentra el asentamiento de Moria y un poco más al norte el Paso de Caradhras. [Fuente: Montañas Nubladas. (s. f.). Tolkienpedia. [https://esdla.fandom.com/wiki/Monta%C3%B1as\\_Nubladas](https://esdla.fandom.com/wiki/Monta%C3%B1as_Nubladas)].

94 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

95 El nombre de Lothlórien, o Lórien, fue dado por el color dorado de las copas de los Mallorns. En élfico significa Valle Dorado o, también, Bosque Dorado. [Fuente: Mallorn. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Mallorn>]

La estructura de los Mallorns proporciona una base física para el paisaje cultural de Lothlorien. Sus troncos sirven como sustento de la Ciudad de los Árboles, usan sus ramas, moldeándolas, retorciéndolas y alargándolas para crear puentes, escaleras y plataformas que se funden con la naturaleza. Realizan construcciones vivas, donde la propia vegetación era el material principal, lo que hace casi imposible reproducir esta arquitectura en el mundo real.

*“Quería que Lothlorien fuera lógicamente élfico, pero con un aire distinto. El hecho de estar construido en los árboles le aportaría esa enorme diferencia. También quise una sensación de ensueño, onírica, y más misteriosa y espiritual también, como si Lothlórien fuera el corazón espiritual de los Reinos Elfos en la Tierra Media” Alan Lee<sup>96</sup>*

Tolkien describió Lothlórien de manera muy enigmática y difusa. Alan Lee creó casi por competo la Ciudad de los Árboles, a partir de las descripciones del escritor de los libros. Lo que le supuso un reto pues no se describían edificios, sino más bien evocaban sentimientos.

*“No creo haber visto imagen alguna que se acerque siquiera a la fuerza evocadora de las palabras escritas por Tolkien sobre Lothlórien y en este comentario incluyó mis propias ilustraciones. No es una mera cuestión de traducir sus descripciones a formas pictóricas, porque su potencia no reside tanto en las imágenes que conjuran como en los sentimientos que evocan y creo que estos sentimientos derivan de algo muy primordial, una conexión con el mundo del bosque que se interrumpió en los albores del desarrollo de la civilización, un paraíso perdido que una parte de nosotros aún anhela.”<sup>97</sup>*

Durante toda la obra literaria del escritor se puede entrever una crítica constante de como los humanos, en el mundo real, avanzan hacia la industrialización destruyendo la naturaleza que los rodea. En los lugares relativos a bosques y árboles este sentimiento tiene una fortaleza especial, ya que están considerados como los más bellos y puros. Así mismo, los ilustradores, John Howe y Alan Lee, buscan esta sensación a través del respeto por los materiales, las ubicaciones y el deseo de integración y unidad entre lo natural y lo arquitectónico.

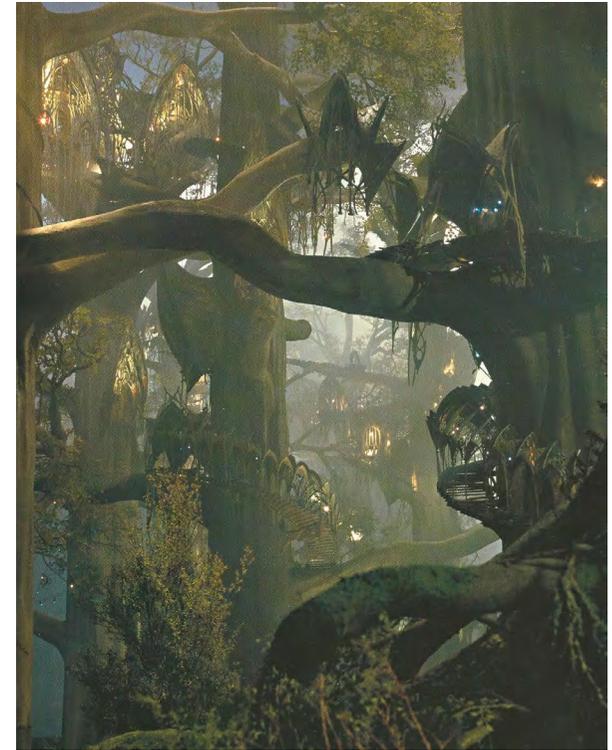


Fig. 80\_Maqueta de Caras Galadhon, Lothlórien.

96 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Versión extendida. Apéndice I: De la pantalla a la realidad. Diseñando y construyendo la Tierra Media.* New Line Cinema.

97 Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos.* Editorial Planeta S.A.

Para explicar mejor este concepto se hará referencia a los principios del gótico ideal de Ruskin. En los que valoraba que el material empleado fuese local y que durante el proceso de construcción se utilizara la mano de obra disponible. Además, consideraban que la forma debía venir determinada por el material que la constituye.<sup>98</sup> En Caras Galadhon vemos ese respeto por el material y su autenticidad. En el Bosque Dorado no hay roca suficiente para construir con ella, por lo que no la utilizan, ya que no es un recurso local y traerla de otro lugar requeriría una gran fuente de mano de obra. Descartada la piedra, utilizan los materiales que tienen a su alrededor, es decir, la madera de los árboles.

Por un lado, Ruskin criticaba a los estilos clásicos y renacentistas. No los creía bellos o nobles porque pensaba que aquellos que lo construían seguían leyes científicas o racionales, como si fuesen máquinas incapaces de crear o pensar por sí solas. Además, consideraba a su ornamentación como algo frío o inflexible, con figuras muy poco variadas, adaptándose a las necesidades del poder social, es decir, el Estado, dejando en segundo plano al artesano<sup>99</sup>.

Por otro lado, abogaba que toda la naturaleza es hermosa, por lo tanto, no debe rechazarse nada de la misma. Así mismo, defendía que el gótico no buscaba la perfección de una fachada clásica, sino que se inspiraba en la naturaleza y dejaba al artista libertad para expresarse y reproducirla de manera fiel, con formas muy variadas y realistas, aceptando todas sus imperfecciones<sup>100</sup>.

*“Son esas imperfecciones, en la libertad del artesano las que lo hacen (al gótico) perfecto”  
John Ruskin.<sup>101</sup>*

Ésta es la causa por la que Lothlórien estaba considerada como la máxima expresión de los ideales de Ruskin, puesto que va un paso más allá y no se inspira en la naturaleza para crear su arquitectura, sino que directamente lo es, forma parte de ella. En ningún momento se define un ámbito concreto, sino que se entrelaza la naturaleza con el espacio más arquitectónico.



Fig. 81\_Felts. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

98 Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. (UPM).

99 Adillón, J. G. (2017/2018). *John Ruskin, crítico de arquitectura: conceptos fundamentales*. (Universidad de las Islas Baleares). [https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/147327/Garcia-Adillon\\_TFG.pdf?sequence=1](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/147327/Garcia-Adillon_TFG.pdf?sequence=1)

100 Ídem ref. 97

101 Decontruyendo el Cine-Pau M. Just (2020). *Arquitectura de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. 4a Parte: LOTHLÓRIEN*. <https://www.youtube.com/watch?v=4Qj5i8MaAI0&list=PLZf6KsevvXNBA0jQqtetsorTxNi4nPKVx&index=4>

En cuanto a los elementos arquitectónicos de la Ciudad de los Árboles también se pueden observar similitudes con este estilo. Por ejemplo, la utilización de líneas de fuerza sustentantes, la verticalidad de las construcciones, las decoraciones inspiradas en la naturaleza y el tamizado de la luz interior. En primer lugar, el muro pasa de ser una masa mural densa, donde se abrían pequeñas aberturas, a un mero esqueleto portante que soporte los esfuerzos de la estructura<sup>102</sup>. En las películas, se utilizan las ramas como estructura sustentante. No crean construcciones cerradas mediante un muro o una pared creando así un espacio firme y delimitado, sino, que al igual que en el gótico, se tratan de elementos finos que crean unos límites fluidos y transparentes.



Fig. 83\_Lothlórien. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

En segundo lugar, los arquitectos del gótico estaban obsesionados en hacer creer que sus construcciones no estaban afectadas por la gravedad y el peso. Todas ellas tenían un aspecto muy vertical, ligero y liviano. Un claro ejemplo es la catedral de Reims<sup>103</sup>, donde se exalta tanto la verticalidad de la edificación que pierde toda sensación de gravedad<sup>104</sup>.

102 Jantzen, H. (1979). *La arquitectura gótica*. Ediciones Nueva Visión.

103 Catedral de Nuestra Señora de Reims (1211 - 1275), Francia, se construyó en el siglo XIII, es uno de los mayores referentes de la arquitectura gótica de Francia. [Fuente: Ching, F. D. K., Zazombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura. Un análisis cronológico comparado a través de las culturas*. Vol 2. Editorial Gustavo Gili.]

104 Ídem ref. 101.

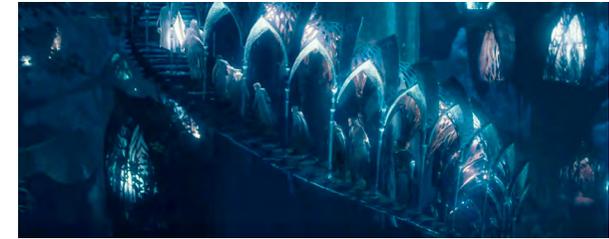


Fig. 82\_Lothlórien. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

En tercer lugar, las catedrales góticas se caracterizaban por el uso del arco apuntado, porque era más ligero y esbelto que el arco de medio punto, además de que las tensiones se repartían mejor y permitían salvar mayores dimensiones<sup>105</sup>. Por otro lado, si se duplica el arco apuntado y se cruzan entre ellos se obtiene una bóveda de crucería, donde realmente el cerramiento estaba formado por un casquete relativamente ligero ya que lo traslada los esfuerzos a los elementos verticales eran dichos nervios.

Del mismo modo, la arquitectura creada para los elfos en La Comunidad Del Anillo presenta, en esencia, una tendencia a la verticalidad y la utilización de formas ascendentes como el arco apuntado o la bóveda de crucería, que tanto utiliza el gótico.

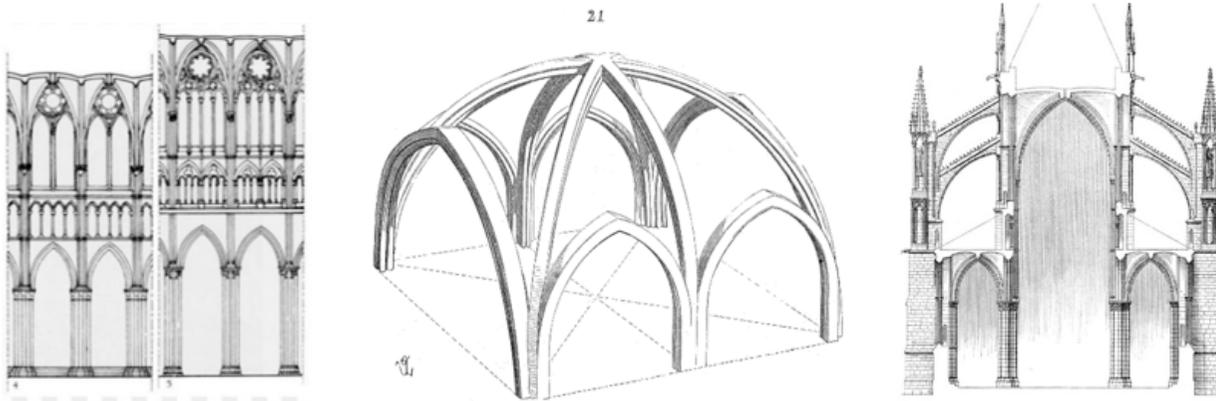


Fig. 84\_Esquemas de catedrales góticas.

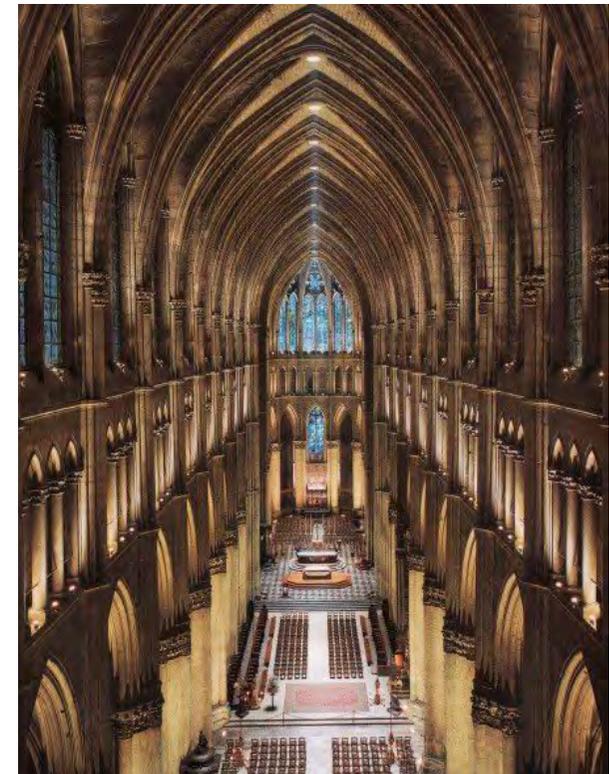


Fig. 85\_Interior de la catedral de Reims, Francia.

Por último, otro aspecto importante que se puede apreciar en comparación con el gótico es el uso de la iluminación. La luz utilizada en este estilo solía ser luz natural, pero tamizada a través de cristales empolvados de colores que modifican la luminosidad interior creando una atmósfera con la idea de arrancar al visitante del mundo cotidiano y elevarlo a un espacio divino dominado por Dios.<sup>106</sup>

105 Jantzen, H. (1979). *La arquitectura gótica*. Ediciones Nueva Visión.

106 Ídem ref. 104.

En la película se sigue este mismo concepto, la luz utilizada en Lórien no es natural, sino que procede de la magia de los Mallorn, aunque, al contrario que en las catedrales no era de colores, sino de un plateado intenso. Estas luces suponían el cambio entre la tierra de los mortales y los dominios de la Dama Galadriel y su poderosa magia.

*“Cuentan que una gran hechicera habita estos bosques, una bruja elfa de terrible poder, todo el que la mira cae preso de su hechizo” Gimli.*

Este cambio de entorno se aprecia a medida que en el largometraje la compañía del anillo asciende hacia las edificaciones ubicadas en las copas de los árboles. Primero, al llegar al bosque, en la parte inferior de Caras Galadhon los tonos predominantes en la escena son marrones propios de la vegetación a su alrededor. Conforme éstos avanzan hacia Lothlórien éste color van perdiendo potencia y ganándola los azules y plateados. Finalmente, una vez en lo más alto, el plateado es el único color que domina la escena, transmitiendo la así la magia de Galadriel.



Fig. 89\_La compañía del anillo frente a Galadriel y Celeborn. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

### 3.2 RIVENDEL

Rivendel, también llamada valle profundo de la hendidura, es la segunda ciudad élfica más importante de la Tierra Media. Fue fundada por Elrond<sup>107</sup> tras la guerra entre elfos y Sauron. Se localiza en un valle llamado Imlandris, que significa Valle Estrecho en élfico, al oeste de las Montañas Nubladas. Un lugar escarpado y recóndito de altas paredes rocosas.

Para su creación Tolkien se inspiró en el Valle de Lauterbrunnen situado en los Alpes Suizos. Este lugar cuenta con numerosas cataratas, lo que le otorga el significado de su nombre, que en alemán significa "Fuentes ruidosas". Tolkien nombró, el río que atraviesa Rivendel, Brunen, que en élfico significa "agua ruidosa".<sup>108</sup>

*"Las cosas malas no tienen cabida aquí en este valle, pero aun así es mejor no nombrarlas [...] Estamos en una fortaleza. Fuera caen las sombras"*<sup>109</sup>

A diferencia de Lothlórien, resguardada únicamente por la magia de Galadriel, su protección no solo recae en la magia de su dirigente, Elrond, sino que utilizan también métodos típicos de una fortificación. En primer lugar, se sitúa en una posición estratégica, ya que se encuentra rodeada de formaciones naturales, en concreto, una cordillera, además de numerosas cascadas o vegetación a su alrededor. En segundo lugar, cuenta con un acceso difícil a la ciudad a través de un puente estrecho con el fin de salvar el río que forma la cuenca. Por último, la resistencia de la piedra con la que están realizadas sus edificaciones. Es la fortaleza menos orgánica de la arquitectura élfica. Es menos etérea, está más construida que la Ciudad del Bosque.

Rivendel está fabricada, principalmente, por piedra que debe extraerse, procesarse, moldearse, para conseguir la forma buscada mediante el diseño, y finalmente construirse. Sin embargo, no presenta un aspecto rústico, sino que son de construcciones esbeltas, estilizadas, elegantes, ligeras y fuertes. De igual manera a como se representa la figura de los elfos en el universo de Tolkien.



Fig. 90\_ Valle de Lauterbrunnen, Suiza.

107 A Elrond y su hermano mellizo, Elros, se les dio la oportunidad de elegir si querían vivir eternamente. Elros decidió ser mortal y murió siendo el primer Rey de Gondor mientras que Elrond eligió ser inmortal y fundó el pueblo de Rivendel. [Fuente: *Elrond*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Elrond>]

108 Deconstruyendo el Cine-Pau M. Just (2020b). *La arquitectura de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. 5a Parte: RIVENDEL*.

109 Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.



Fig. 91\_ Vista panorámica de Rivendel. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

La inmortalidad de estos seres los convierte en una cultura que está en constante evolución. Estos seres cuentan con tiempo infinito para trabajar correctamente los materiales, crear figuras geométricas mucho más complejas, así como detallar y elaborar diseños más complejos para embellecer su arquitectura. A causa de esto se transformaron en muy buenos artesanos.

*“En Rivendel intentaba crear un lugar al que podría retirarme. Un entorno ideal en un precioso valle perdido. Todo ese entorno debería emanar melancolía y paz. También debería parecer un centro de aprendizaje, con sus librerías, estatuas, obras de arte...” Alan Lee<sup>110</sup>*

Así mismo, los elfos son una raza muy relacionada con todo tipo de artes. Rivendel no solo era la morada de Elrond, sino que contaba con lugares donde se podía desarrollar cualquier trabajo o cualidad. Además, es considerado por este pueblo como un refugio y un lugar donde se podían mantener a salvo las reliquias de los periodos más gloriosos de la historia de la Tierra Media, como si de un museo se tratase.

*“La decoración le da un aire de librería antigua y también un museo de acontecimientos históricos” Grant Major<sup>111</sup>*

110 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco 3: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

111 Ídem ref. 109.

En el valle se guardan los restos de Narsil<sup>112</sup> en la cámara de Elrond, como la pieza más importante de todas las reliquias que allí se podían ver. Las paredes de esta estancia se encuentran decoradas con pinturas y frescos que narran la historia del pueblo élfico. En ellos se puede observar retratados los barcos que utilizaron para navegar desde Númenor hacia la Tierra Media, la creación de los anillos de poder o el momento en el que Isildur<sup>113</sup> cogió la espada quebrada y le arrebató el anillo de poder a Sauron durante la Guerra de la Alianza.

Con respecto a la arquitectura, la figura de Elrond es muy importante. Su personaje es un medio elfo, medio humano. En él confluyen la mezcla de varias razas y esto se verá reflejado en las edificaciones de su ciudad. Se utilizan elementos propios de las culturas élficas, que ya se han visto en Caras Galadthion. En concreto, la utilización de formas verticales, como el arco apuntado, las decoraciones inspiradas en la naturaleza o la realización de una fina estructura formada por pequeños nervios. De igual modo que en los elfos del bosque también se mantiene el deseo de integración y unidad entre lo natural y lo arquitectónico.

*“Las casas tendrían aberturas por las que crecían los árboles, para dar la sensación de que crecen a su alrededor, desde hace 1000 años o más.” Alan Lee<sup>114</sup>*

Por otra parte, se adoptan formas más propias de los hombres, como por ejemplo el arco de medio punto, muy presente en la arquitectura que se ve en la capital del Reino de Gondor, Minas Thirith. También se utilizan recursos arquitectónicos utilizados en Edoras, capital de Rohan. En particular, los ornamentos serpenteantes y ondulados propios del arte celta y la utilización de figuras en las vigas que coronan las cubiertas de los edificios. No obstante, no son figuras equinas, sino que se tratan de formas de aves, en concreto, cisnes.

112 Narsil fue la espada con la que Isildur venció a Sauron durante la Guerra de la Última Alianza. Durante la Tercera Edad, en la cual se desarrolla la historia del Señor de los Anillos fue forjada de nuevo para Aragorn y recibió el nombre de Andruil. [Fuente: *Narsil*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Narsil>]

113 Isildur, fue rey un dúnedain, que huyó del hundimiento de Númenor. Fundó junto con Anárion, su hermano, el Reino de Gondor en la Tierra Media. Con la Última Alianza entre hombres y elfos, derrotó a Sauron en batalla al cortarle el dedo en el que tenía el Anillo Único. Tras su victoria sucumbió al poder oscuro del objeto y se negó a destruirlo. Murió en una emboscada por parte de los orcos. [Fuente: Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre.]

114 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco 3: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. Diseñando y construyendo la Tierra Media. New Line Cinema.



Fig. 92\_ Aragorn frente a los fragmentos de Narsil. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

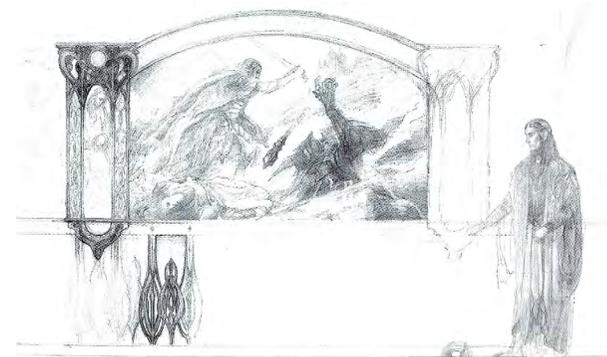


Fig. 93\_ Boceto del mural creado y diseñado por Alan Lee



Fig. 92\_ Rivendel. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 95\_ La Compañía abandonando Rivendel. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

En cuanto al diseño de Rivendel para el largometraje, fue Alan Lee quién lo creó mediante una mezcla de varios estilos. Según Jeremy Bennett, del equipo de Weta Workshop, *"hay tantas pequeñas influencias: todo el tipo de arquitectura de Praga, hay mucho Art Nouveau, algo de estilo italiano y otras cosas, mezcladas con diseños celtas."*<sup>115</sup>

El arte celta, como ya se ha visto en el apartado correspondiente a Rohan, está muy ligado a los pueblos que están conectados en cierta manera con la naturaleza. En el mundo de El señor de los anillos, los elfos son la raza más estrecha con ella. En cambio, en las películas, no se trata de la referencia más importante para la creación de la arquitectura de este pueblo, puesto que solo se utilizó en la ornamentación. Se inspiró mucho más en la Europa de finales del siglo XIX y en los hermosos diseños del Art Nouveau.

Este estilo nació a finales del s. XIX como una reacción en contra de los estilos académicos, así como un deseo de los artistas y arquitectos de crear algo nuevo para el cambio de siglo. Rechazaba la producción en serie de la industria y abogaba por la vuelta a la artesanía y la calidad artística de la misma<sup>116</sup>.

115 Traducción propia de: Brooke, Johanna H. (2017) *"Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien," Journal of Tolkien Research: Vol. 4 : Iss. 1 , Article 1.*

116 *Arquitectura Art Nouveau: Características y Estilo.* (2019, febrero 20). Arquitectura Pura. <https://www.arquitecturapura.com/art-nouveau/>



Fig. 92\_Arcos de medio punto en Minas Tirith. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]



Fig. 92\_Decoración interior de Meduseld de inspiración celta. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 92\_Gandalf en Rivendel. [Fotograma extraído de la película *La comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

Guardaba algunos aspectos paralelos al Arts and Crafts de William Morris, pero a diferencia de éste, el Art Nouveau, tendía a evitar el aspecto medieval o pasado y se inclinaba las líneas onduladas y distinguidas para crear formas sinuosas y orgánicas<sup>117</sup>.

Las obras del Art Nouveau se podían identificar inequívocamente dadas sus exhibiciones virtuosas de la forma y el uso de líneas curvas muy elegantes. Debido a que, es un estilo muy influenciado por la naturaleza, no era extraño encontrar decoraciones en forma de hojas, enredaderas, flores, pájaros, cisnes o pavorrales en ellas. Además, se caracterizaba por el uso de materiales modernos como el hierro fundido, hasta entonces utilizado solamente en la arquitectura industrial. Los arquitectos de esta corriente jugaban continuamente con la combinación de forma y función, así como el entrelazamiento entre la estructura y el ornamento, creando esqueletos metálicos expuestos con formas muy orgánicas y un diseño extravagante que no era común en el material escogido.

En la arquitectura de Rivendel se aprecia la mayoría de estos conceptos como el uso de líneas que recogen la fuerza y el dinamismo de las figuras naturales, la ornamentación inspirada en la vegetación y la estructura vista realizada con un diseño de formas onduladas y serpenteantes contrarias a la rigidez de la piedra utilizada.



Fig. 99\_Frodo en Rivendel. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

117 Ching, F. D. K., Zarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura. Un análisis cronológico comparado a través de las culturas. Vol 2*. Editorial Gustavo Gili.

Para explicar mejor estos conceptos se utilizan La Casa Tassel, 1893 - 1895 y la Casa Van Eetvelde, 1895 -1897, dos de las obras más célebres del arquitecto belga Victor Horta.<sup>118</sup> El cual creó un lenguaje original basado en el predominio de la línea curva y la integración de elementos arquitectónicos y decorativos.

En la primera, el arquitecto rompe radicalmente con los estilos clásicos. En la fachada existen unos pilares de piedra tallados con mucha delicadeza en sus extremos, los cuales imitan de manera brillante unas hojas que sobresalen de la ventana.<sup>119</sup>

Así mismo, en el interior, se utiliza el hierro para crear su estructura, dejándolo visto en todo momento. Horta crea un armazón metálico que adopta formas orgánicas mediante un trazado curvo. La escalera se apoya en un pilar metálico que se va descomponiendo en pliegues de chapa con formas vegetales. Sin embargo, estas figuras no son copias reales de la vegetación, sino que ésta solo sirve de inspiración. En toda su decoración se presta especial sensibilidad al detalle y el uso de la línea ondulada llevándola no solo a la estructura sino también al papel pintado de la pared, los mosaicos que forman la pavimentación del suelo o la barandilla que acompaña a la escalera.<sup>120</sup>



Fig. 101\_Fachada de la Casa Tassel, Victor Horta, 1899 - 1895



Fig. 102\_Pilar de metal en la Casa Tassel, Victor Horta, 1899 - 1895



Fig. 100\_Pavimento de la Casa Tassel, Victor Horta, 1899 - 1895



Fig. 103\_Vestíbulo principal de la Casa Tassel, Victor Horta, 1899 - 1895

118 Victor Horta (Gante, Bélgica, 1861 - Bruselas, 1947) Arquitecto belga y uno de los mayores exponentes del Art Nouveau en Bruselas. [Fuente: Bastin, C., & Evrard, J. (2003). *Victor Horta*. H. KLICZKOWSKI.]

119 Apuntes propios de la asignatura de *Historia de la Arquitectura del s XX*, impartida por Ramón Rodríguez Llera en la Escuela Técnica de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.

120 Ídem ref. 118

En Casa de Elrond sucede algo similar. En vez del metal como material principal para crear la estructura se utiliza la piedra, pues están rodeados de ese material. Sobre todo, se ve el uso de líneas onduladas de trabajo muy laborioso que se inspiran en la naturaleza, como, por ejemplo, en las barandas de los balcones. En la Cámara de Elrond también se aprecia el mismo cuidado especial en la ornamentación del pavimento de la sala. Esta estancia cuenta con un ámbito central enfatizado por un cambio de cota y coronado por una cúpula.

Algo muy semejante ocurre en el vestíbulo del Casa Van Eetvelde, en la que existe un espacio céntrico y octogonal, cuya cúpula permitía el paso de la luz al interior. A diferencia de las películas, no está elevado con respecto a la cota de la planta, sino que está hundido. Además, el lugar vuelve a estar repleto de estructuras realizadas con hierro con formas curvas que abstraen la naturaleza.<sup>121</sup>



Fig. 105\_Cámara de Elrond. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 104\_Elrond y Gandalf en la Casa de Elrond. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 106\_Interior de la Casa Van Eetvelde, Victor Horta, 1895 - 1897.

121 Apuntes propios de la asignatura de *Historia de la Arquitectura del s XX*, impartida por Ramón Rodríguez Llera en la Escuela Técnica de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.

## 4. ARQUITECTURA DE LOS ENANOS

Tolkien viajó en 1911 a los Alpes Suizos, allí observó un paisaje que le inspiró para crear muchos de los lugares que aparecen en su obra, como las Minas de Moria<sup>122</sup>, así como el pueblo que habita en ellas, los enanos.

En los años sesenta se planteó un proyecto que permitía subir a la cima de Jungfrau, Suiza, a trescientos setenta y cinco metros de altura, mediante un tren cremallera que atravesaría las montañas. El recorrido contaba con varias estaciones, alguna de ellas en el interior de la montaña. Como, por ejemplo, Eigerwand o Jungfraujoch, dónde terminaba el recorrido del tren y comenzaba el ascenso a la cumbre Jungfrau mediante un ascensor panorámico.

Cuando Tolkien visitó Suiza los obreros encargados de la realización del túnel seguían trabajando en las obras, entorno a las cuales habían creado un poblado temporal donde habitaban y trabajaban a la vez. Un aspecto que incorporó más tarde al pueblo enano de su obra. Éstos, viven en las profundidades de las montañas, en cuevas enormes y túneles muy complejos y laberínticos.

Las localidades enanas son a la vez ciudad y mina. Esta especie no distingue entre el espacio privativo y el dedicado al trabajo, para ellos es el mismo, aunque, dado que empiezan a excavar desde arriba hacía lo mas profundo del terreno, se habitan primero los niveles superiores, dejando los inferiores para la extracción de recursos.

Los enanos son seres robustos, corpulentos y más fuertes que el resto de las razas. Son famosos por su destreza en la minería, buscando y extrayendo minerales valiosos, y por su habilidad para trabajar la piedra y el metal. Construyen de forma totalmente diferente al resto de las razas, levantan construcciones monumentales bajo la roca viva, éstas, dada su asombrosa capacidad para perforar la piedra, se caracterizan por ser muy rectilíneas, rígidas y pulidas.

Para la creación del reino minero en las películas del Señor de los anillos, no se optó por simples grutas excavadas en la tierra, sino más bien por elaborados y amplios espacios inspirados en la arquitectura egipcia y en las construcciones rupestres cinceladas en roca de la India.

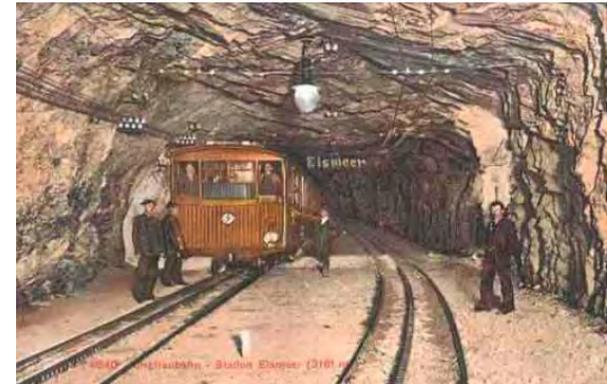


Fig. 107\_ Interior del túnel ferroviario de Jungfrau, Suiza.

122 El autor afirma que Tolkien no mencionó nunca esta posible fuente de inspiración. Se trata de una conjetura sustentada por las cartas que le mandaba Tolkien a su hijo Michel en 1967. [Fuente: Fernando Frías S. *Suiza en la obra de J. R. R. Tolkien. La experiencia de 1911*. Accesible en: [www.sociedadtolkien.org](http://www.sociedadtolkien.org)]

## 4.1 MORIA

Khazad-dûm, más tarde apodada como Moria, es el reino construido por enanos más grande de la Tierra Media. Ésta está excavada en la roca bajo las Montañas Nubladas<sup>123</sup>. Es un complejo de interminables galerías, salas, fosos y túneles en todas las direcciones repartidos en siete niveles que ocupaban en torno a sesenta y cuatro kilómetros.<sup>124</sup> Gandalf, en la Comunidad del Anillo, afirma que para atravesarla serían necesario cuatro jornadas.

La riqueza de la mina no radicaba en el oro o en la plata, sino en la abundancia de Mithril<sup>125</sup>, lo que la convirtió en uno de los reinos enanos más poderosos y famosos. Pero esta prosperidad se acabó cuando excavaron muy hondo en busca del mineral y en las profundidades de las montañas despertaron al Balrog<sup>126</sup>. Los enanos se vieron obligados a abandonar su hogar convirtiéndose así en un lugar siniestro, lleno de oscuridad y terror. Fue entonces cuando los Elfos la comenzaron a llamar Moria, que significaba "Abismo Negro".

Este aspecto solitario, melancólico, e incluso sepulcral, de una civilización perdida es lo que se muestra del reino enano en la película de La comunidad del Anillo. Lo que antes eran grandes salones repletos de vida ahora se han convertido en espacios vacíos, oscuros y silenciosos.

*"En el señor de los anillos, Moria, su hogar ancestral se ha convertido en una civilización perdida. Sumida en la oscuridad absoluta, vastos salones repletos de ecos, terrores y abismos insondables." Alan Lee.<sup>127</sup>*



Fig. 108\_Ruinas exteriores de Khazad - dûm. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

123 Las Montañas Nubladas son una gran cadena montañosa que se expande desde el Desierto del Norte hasta el Paso de Rohan. En la zona media se encuentra el asentamiento de Moria y un poco más al norte el Paso de Caradhras. [Fuente: *Montañas Nubladas*. (s. f.). Tolkienpedia. [https://esdla.fandom.com/wiki/Monta%C3%B1as\\_Nubladas](https://esdla.fandom.com/wiki/Monta%C3%B1as_Nubladas)]

124 Fonstad, K. W. (1991). *Tolkien: Atlas de la Tierra Media*. Editor digital

125 El Mithril es un metal plateado precioso, muy ligero y resistente, con un valor diez veces mayor que el oro que se extraía en las profundidades de las minas de Khazad-Dûm. [Fuente: *Mithril*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Mithril>]

126 Los Balrogs son demonios muy antiguos de fuego o "Demonios del Poder". Espíritus muy poderosos con razones de fuego que causaban terror incluso a los guerreros más valientes. [Fuente: *Balrogs*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Balrogs>]

127 Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos*. Editorial Planeta S.A

En cuanto a la forma de construir el pueblo enano era el más diferente a las demás razas de la Tierra Media, su arquitectura la excavan y esculpían en el propio material que les daba el entorno. Sin embargo, no es tan importante el material que utilizaban, sino más bien la ausencia de él. Realizaban construcciones similares a las que se observan en la arquitectura monolítica, esculpida en la montaña y lograda por la extracción de material en vez de por la acumulación de bloques aparejados.

Los usos principales de este tipo de edificaciones son la vivienda, la tumba y el templo. El primero de ellos se puede mencionar las viviendas excavadas en la roca como en Guadix, Granda o Copadocia, Turquía, de las que ya se ha hablado con anterioridad en la arquitectura hobbit, concretamente en lo referente a Bolsón Cerrado.

El segundo tipo, las tumbas, son construcciones que están perforadas en su totalidad debajo de la superficie de la roca, destacan en particular, la Tumba de Amenhotep II<sup>128</sup>, descubierta en 1898, en el Valle de los Reyes, Egipto y el Templo de Al-Khazneh<sup>129</sup>, construido entorno al siglo I, en la ciudad de Petra.

Un rasgo que distinguía a Petra de cualquier otra ciudad del mundo antiguo es que sus casas y tumbas fueron directamente talladas y horadadas en las paredes y laderas de roca arenisca, el Templo de Al-Khazneh es el más conocido. Éste tiene una fachada de dimensiones monumentales esculpida totalmente en la montaña<sup>130</sup>. Su frente está dividido en dos partes, la inferior, con seis columnas que sujetan un frontón, y la superior, formada por dos elementos simétricos partidos en su centro por una estructura circular. Su interior está compuesto por tres cámaras, una central y dos laterales secundarias, realizadas ambas con unas cuidadas dimensiones<sup>131</sup> para que todo el peso de la roca que hay encima no ceda y se derrumbe.

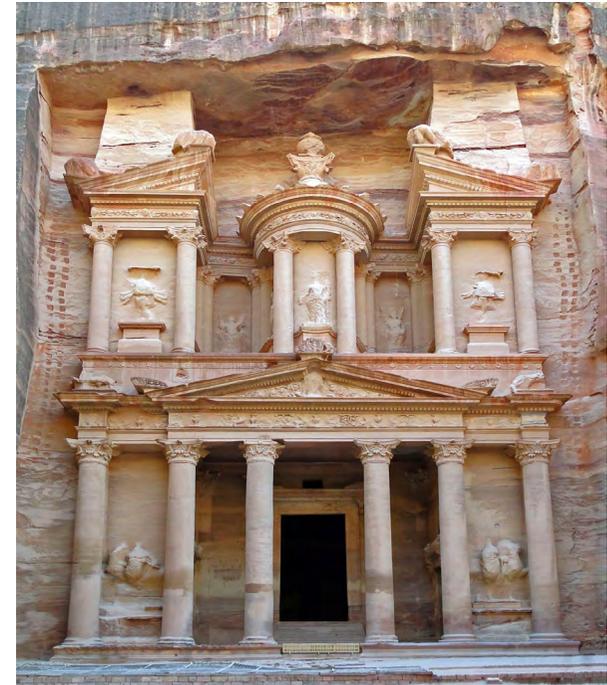


Fig. 109\_ Templo de Al-Khazneh, Petra, Jordania.

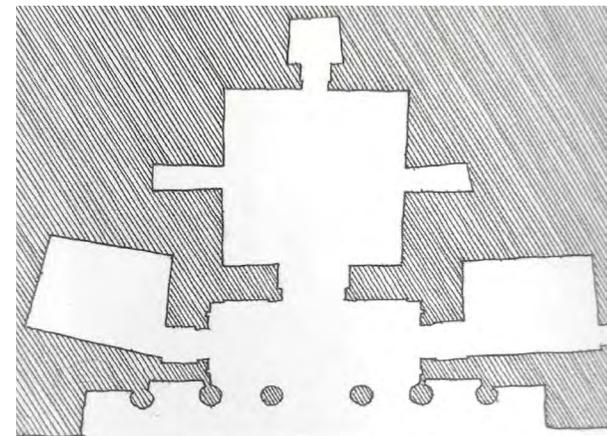


Fig. 110\_ Planta del Templo de Al-Khazneh, Petra, Jordania.

128 La Tumba de Amenhotep II fue descubierta por casualidad en 1898 por Victor Loret (1859-1946), egiptólogo y naturalista francés.

129 Sin fecha exacta de construcción, algunos sugieren que fue erigido durante el reinado de Aretas II (87 a.C. al 65 a.C.), otros la sitúan en el siglo I, fecha más acertada, y por último, unos pocos en el siglo II. [Fuente: Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.]

130 La fachada mide 25.3 metros de ancho por 39.1 metros de largo. [Ídem. ref. 128]

131 La cámara principal es casi cuadrada, mide 11.9 metros de ancho, 12.5 de largo y 12.9 metros de alto [Fuente: *Petra*. (s/f). Lacamaradelarte.com. <https://www.lacamaradelarte.com/2019/03/petra.html>]

En cuanto a la tumba de Amenhotep II, está no dispone de una portada elaborada, sino todo lo contrario, permaneció oculta durante siglos por una puerta tapiada que se mimetizo con el entorno, hasta que fue descubierta en 1898 por el arqueólogo Victor Loret. Se adentra sesenta metros en la roca. El corredor, de dos metros y diez centímetros, de alto, y uno metro y sesenta centímetros, de ancho aproximadamente, desemboca en un pozo al que le sigue una antesala, con pilares cuadrados y sin decoración. Desde aquí se avanza por una escalera a una gran sala sepulcral sostenida con dos hileras de tres grandes pilares cada una. El sarcófago con la momia de Amenhotep II se encuentra al fondo. A los costados de este espacio están excavadas cuatro cámaras funerarias más pequeñas.

Por último, el tercer tipo, los templos, se caracteriza por ser estructuras bastante laboriosas, altas e independientes, completamente realizadas por debajo del nivel superficial de la roca, con un gran espacio vaciado alrededor de ellas. Un claro ejemplo de esto se ve en las cuevas de Ellora, 700-900 d.C, en la India o Lalibela, 1000 d.C, en Etiopía<sup>132</sup>. Este último, es un conjunto de iglesias excavadas en roca volcánica. La Casa de Giyorgis, es la edificación más conocida de este complejo, tiene forma de cruz y está completamente por debajo del nivel del suelo.

A su vez, las cuevas de Ellora se compone de más de 34 grutas hindúes, budistas y jainíes excavadas la pared de roca basáltica y esculpidos a cielo abierto. El Templo de Kailasnath, 750 a. C, es el monumento más grandioso de todo el conjunto. Éste es un monolito tallado por completo a cielo abierto rodeado por una zanja profunda que deja entrever los niveles laterales excavados en roca retranqueados unos encima de otros en los que aparecen pórticos cuyo objetivo es sujetar toda la masa de roca que tienen encima. El santuario se hizo enteramente por eliminación de roca, de arriba abajo. La planta inferior en su mayor parte es inaccesible y maciza al contrario que los niveles superiores.<sup>133</sup>

Para concluir, cabe destacar que estos tipos arquitectónicos están muy emparentados con la escultura, en la que, un escultor corta y elimina material sólido de una pieza mayor hasta conseguir la silueta deseada. De igual modo, los ejemplos anteriores, se adentran en la compacidad de la mole, abren una profunda zanja, excavando a la vez que extraen, y dejando en el centro una masa de material. Después de extraer toda la roca sobrante actúan los escultores, tallando la construcción.

132 Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.

133 Ídem ref. 131

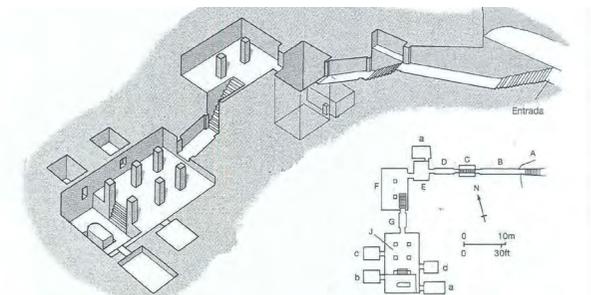


Fig. 111\_ Axonometría del interior de la tumba de Amenhotep II, Abu Simbel.



Fig. 112\_ La Casa Giyorgis, Lalibela, Etiopía.



Fig. 113\_ Cuevas de Ellora, India.

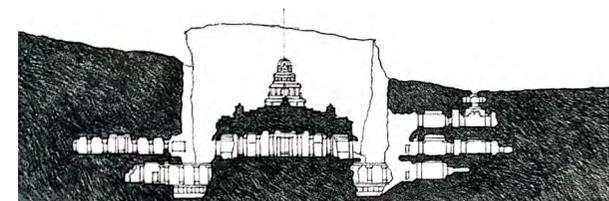


Fig. 114\_ Sección de templo de Kailasnath, Ellora, India.

Aquí es donde se encuentra la mayor diferencia con la arquitectura enana de El Señor de los Anillos. Los enanos mantienen el volumen exterior, la montaña, intacto y vacían su interior hasta conseguir la forma deseada. Es decir, crean sus edificaciones de forma inversa, de dentro hacia afuera, como una "arquitectura en negativo".

Este concepto se explica mejor en Timeo de Platón, donde, desarrolla la idea de que el mundo que se conoce, contenido, es una copia del mundo real, continente, pero entre esas dos realidades hay un filtro, llamado límite, que es la difusa percepción del hombre. Extrapolando esta idea a la arquitectura se puede afirmar que, el continente o recipiente es el volumen exterior y el contenido es el espacio interior. Estos dos conceptos no tienen por qué mantener la misma forma, pueden ser diferentes. Entre ellos existe el límite, que es el lugar geométrico donde se materializa la percepción que tenemos del espacio. Es en este contorno entre la montaña y el espacio interior vacío donde aparece la ciudad enana de Moria.

Un ejemplo de este tipo de arquitectura se ve en un proyecto de Eduardo Chillida<sup>134</sup> para la montaña de Tindaya, La Oliva, Fuerteventura. En él se propone vaciar la cumbre por dentro para crear un espacio cubico, de cincuenta metros cuadrados, iluminado por dos tragaluces de grandes proporciones. El relieve exterior quedaría intacto, mientras que, el volumen excavado está limitado por paredes planas perfectamente pulidas y definido por la manera en la que la luz se introduce en el lugar.<sup>135</sup>

De la misma manera, pero sobre un contorno definido, Oteiza<sup>136</sup> en sus Cajas Vacías utiliza el cubo como unidad esencial, a partir de la cual crea la escultura. Busca trabajar con el vacío interior, definiendo el espacio a través de un juego de luces y sombras. Elimina las caras que forman el volumen del poliedro, permitiendo o no el paso de la luz, pero mantiene las líneas exteriores que le dan forma a la figura básica.

134 Eduardo Chillida Juantegui (1924 - 2002) fue un escultor y grabador español conocido por sus trabajos en hierro y en hormigón. Entre sus obras más conocidas está "El peine del viento" en San Sebastián. [Fuente: Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Eduardo Chillida*. Biografías y vidas. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/chillida.htm>]

135 Algarín, P. (2018, enero 15). *Eduardo Chillida: El Tindaya*. Arquetipos. <http://arquetipos.arquia.es/articulo/eduardo-chillida-tindaya/>

136 Jorge de Oteiza Embil (1908-2003) fue un escultor y poeta español. Se le considera uno de los máximos exponentes de la Escuela Vasca de Escultura y fue una figura clave de la vanguardia española de los años cincuenta. [Fuente: Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Jorge Oteiza*. Biografías y vidas. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/o/oteiza.htm>]



Fig. 115\_ Infografía del proyecto para Tindaya por Eduardo Chillida.



Fig. 116\_ Una de las esculturas metafísicas llamadas Cajas Vacías de Eduardo de Oteiza.

En cuanto a la magnitud de la ciudad enana no se muestra demasiado en La Comunidad del Anillo solo los espacios atravesados por la compañía. Ésta se adentra en la montaña a través de las puertas traseras, después llegan a la Cámara de la mina del enano, seguida de la Sala de los Registros, donde son atacados por los trasgos, y acaban escapando de ellos a través del puente de Khazad-dûm para finalmente salir al exterior a través de las Puertas del Este.

Comenzando el recorrido, en primer lugar, para entrar en Moria hay que atravesar las puertas invisibles del oeste talladas en la roca. Los elfos la construyeron junto con los enanos creando así una de las pocas obras conjuntas que se pueden ver durante el largometraje.

*“Si alguien conoce el secreto pasa las manos por la roca, aparecen unos dibujos de plata pálida que brillan a la luz de la Luna. Los símbolos están hechos con “ithildin” (Luz lunar en élfico), una sustancia que solo refleja la luz de la luna y las estrellas.”<sup>137</sup>*

En el grabado se puede observar un arco de medio punto con una inscripción en Khuzdul, la lengua de los enanos, que dice “Las puertas de Durin, señor de Moria. Habla, amigo, y entra”. En el centro aparece la corona de Durin<sup>138</sup> rodeada por siete estrellas sobre un martillo y un yunque, elementos muy importantes dentro de la cultura minera enana. Rodeando las columnas de forma cilíndricas aparecen los dos árboles de los Altos Elfos. A diferencia del resto de la ciudad, en estas puertas se ven líneas redondeadas y formas orgánicas, más comunes del estilo élfico y totalmente opuestas a las formas estrictamente geométricas que se verán dentro de las minas.

En segundo lugar, una vez dentro de la ciudad, llegan a la cámara de la mina del enano. Un espacio lleno de columnas que alcanzan unas dimensiones monumentales, donde la escala humana es, drásticamente, más pequeña que la del lugar. Al igual que en la arquitectura monolítica, los enanos excavan y esculpen la roca. Todo es el mismo material formando un único elemento unido, lo que permitía crear grandes y majestuosos salones imposibles para otros tipos de arquitectura en la Tierra media. Sin embargo, de la misma manera que en el templo de Kailasnath o la Tumba de Amenhotep II, necesitan unos elementos estructurales capaces de resistir el peso de la masa sólida sobrante encima del espacio. Es por esto por lo que los pilares deben tener unas secciones bastante grandes y formar una cuadrícula con una separación relativamente pequeña entre sí.



Fig. 117\_Puertas del Oeste, Moria.[Detalle de un fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

137 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco 3: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. Diseñando y construyendo la Tierra Media. New Line Cinema.

138 Durin I fue el fundador y señor de Khazad - Dûm [Fuente: *DURIN I*. (s. f.). Tolkienpedia. [https://esdla.fandom.com/wiki/Durin\\_I](https://esdla.fandom.com/wiki/Durin_I)]

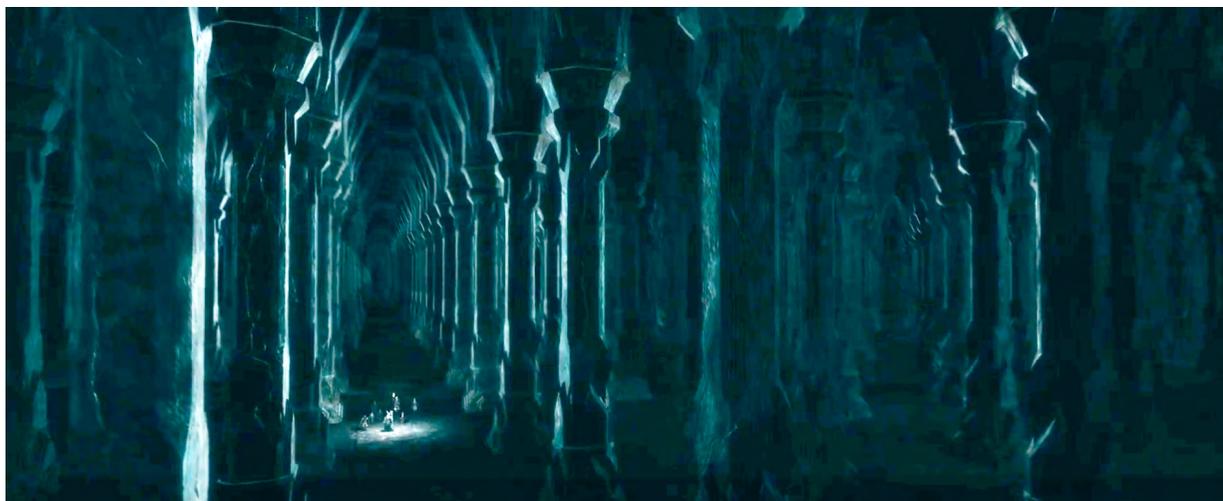


Fig. 118\_La Cámara de la mina del enano. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

Los primeros bocetos de Alan Lee concebían Moria como una sala con arcos y columnas cilíndricas, pero durante el proceso de creación para las películas se cambió esa percepción con el fin de diferenciar totalmente al pueblo enano del resto de culturas. Se optó por una arquitectura mucho más geométrica inspirada en la minería y en las runas, y piedras preciosas, tan importantes para los enanos.

*“Decidimos que la arquitectura de los enanos iba a ser totalmente geométrica. No había curvas, ni formas redondeadas, ni arcos abovedados” Alan Lee*<sup>139</sup>

Por otro lado, una de las grandes inspiraciones para la creación de Moria fue la arquitectura egipcia, sobre todo, sus templos. Las salas hipóstilas de éstos eran espacios compuestos por grandes columnas redondeadas, sosteniendo un techo, normalmente plano colocado directamente sobre ellas. Coronadas por capiteles que recuerdan a formas naturales, palmiformes, papiroforme, lotiforme, etc.<sup>140</sup>



Fig. 119\_Primer boceto de Alan Lee para Moria.

139 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco 3: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. Diseñando y construyendo la Tierra Media. New Line Cinema.

140 García Ávila, M.-B. (Ed.). (2021). *DISEÑO Y FUNCIÓN DE LAS SALAS HIPÓSTILAS CLÁSICAS. EL TRIÁNGULO EGIPTO, PERSIA Y GRECIA* (Vol. 25, Número 260). Ar@cne. Revista Electrónica de Recursos de Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales. Univeridad de Barcelona. <https://doi.org/10.1344/ara2021.260.36990>

Uno de los mejores ejemplos de salas hipóstilas, está en el Templo de Amón, en Karnak<sup>141</sup>. Forma un espacio de ciento treinta y cuatro columnas que sostenían un techo plano, actualmente desaparecido, realizado en dos niveles, la parte central, sostenida por doce columnas que lo elevan veintitrés metros desde el nivel del suelo, y dos laterales, con una altura menor. La separación entre los soportes verticales era relativamente pequeña, lo que producía una sensación de pequeñez a la persona que se encontraba en el interior de la estancia.<sup>142</sup>

A su vez, las salas hipóstilas servían para separar el espacio al que podía acceder el pueblo de las zonas donde solo podía entrar el Sacerdote y el Faraón. Desde la entrada al templo se iba reduciendo la altura de las salas hasta llegar a la última, el Sanctorum, un santuario donde se encontraba la estatua de la deidad a la que estaba dedicado el templo.<sup>143</sup>

Además, cabe destacar que, los egipcios prestaban mucha atención a como penetraba la luz en el interior. Buscaban que se adentrara de la mejor manera posible, y de igual modo que la altura libre, esta se reduciría a medida que avanzamos hacia la sala más privada, logrando así una correcta balanza entre la luz de la vida y la oscuridad de lo misterioso.<sup>144</sup>

En la película se ve, también, una secuencia parecida de espacios, en el recorrido que siguen los protagonistas. Después de cruzar el Gran Salón, llegan a un tercer espacio, una pequeña estancia llamada la Sala de los Registros, en la que se puede observar como un haz de luz brillante penetra, por el único hueco que se aprecia en todas las minas, iluminando directamente la tumba de Balín<sup>145</sup> y concentrando así toda la atención en un único punto.

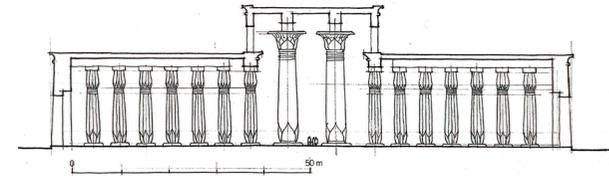


Fig. 120\_ Sección del Templo de Amón, en Karkank.

141 Templo de Amón (Hacia 1500 a.C) pertenece a un conjunto religioso en Karnak dedicado a la triada divina, Amón, Mut y Khansu. [Fuente: Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.]

142 Ídem ref.140.

143 García Ávila, M.-B. (Ed.). (2021). *DISEÑO Y FUNCIÓN DE LAS SALAS HIPÓSTILAS CLÁSICAS. EL TRIÁNGULO EGIPTO, PERSIA Y GRECIA* (Vol. 25, Número 260). Ar@cne. Revista Electrónica de Recursos de Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales. Univeridad de Barcelona. <https://doi.org/10.1344/ara2021.260.36990>

144 Ídem ref. 142.

145 Balín fue un señor enano del reino de Erebor, en las montañas solitarias, primo de Gimli, que formó una expedición para restablecer el reino enano de Moria. Durante cinco años luchó contra el Balrog y sus hordas de orcos, pero él y sus seguidores fueron vencidos y muertos. [Fuente: Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>]



Fig. 121\_La Sala de los Registros. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

Algo semejante en la realidad se puede observar durante los equinoccios de otoño, el veintiuno de octubre, y de primavera, el veintiuno de febrero en el Templo de Ramsés II, 1260 a.C<sup>146</sup>. Está totalmente excavado en la roca y lo componen dos grandes salas hipóstilas, almacenes y un santuario en la parte más profunda, compuesto por cuatro estatuas sedentes, tres dioses y Ramsés II. El único punto de iluminación del templo es la entrada al mismo, la luz durante esas fechas penetra directa a las estatuas iluminándolas y ayudando a centrar la atención en ellas, salvo en la perteneciente al dios de la oscuridad, y dejando el resto de la sala a oscuras.<sup>147</sup>

Por último, para abandonar las minas, la comunidad del Anillo tiene que atravesar el puente de Khazad - Dûm. Es una estrecha y liviana pasarela que salva el inmenso abismo de Durin, una gran fosa aparentemente sin fondo. Además, es un punto clave en cuanto a la defensa del territorio pues su ancho no permite pasar sino es una fila de a uno.



Fig. 122\_ Templo de Ramsés II, 1260 a.C.

146 Templo de Ramsés II o Templo de Abu Simbel, 1260 a. C, representa la cumbre de los templos egipcios excavados en la roca. [Fuente: Ching, F. D. K., Zarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura. Un análisis cronológico comparado a través de las culturas. Vol 1*. Editorial Gustavo Gili.]

147 Ídem. ref. 145



Fig. 123\_ Puente de Khazad - Dûm. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

*“En el libro de la impresión de que bajaban por túneles, pero aprovechamos la oportunidad para hacer algo bastante espectacular que nos permitiera ver algo más de la ciudad enana en ruinas y los profundos abismos de debajo. Se construyó una versión en miniatura y Grant diseñó los elementos del decorado que se utilizaron en ella” Alan Lee.<sup>148</sup>*

Una vez en la superficie se ven las Puertas de Este, es probable que se tratasen de la entrada principal del Reino Minero, dado que las Puertas del Oeste estaban ocultas en la roca y protegidas por la magia. En cambio, en ellas, se ve una cuidadosa talla de la roca, al igual que en los templos egipcios, pero con formas puramente geométricas.

En el Templo dedicado a Ramsés II se encuentra una fachada esculpida en la piedra arenisca con forma de pylon compuesta por cuatro figuras sedentes, los cuatro colosos, de veintidós metros de altura, todas ellas retratos de Ramsés II. A cada lado y entre sus piernas se sitúan estatuas más pequeñas de la reina Nefertari y alguna más de sus hijos. En el centro de la composición está la entrada al templo.<sup>149</sup> Sin embargo, esta comparación queda mejor reflejada en la trilogía posterior del mismo director “*El Hobbit*” pues se centra mucho más en el mundo enano con la gran puerta de la ciudad de Erebor, en las montañas solitarias.

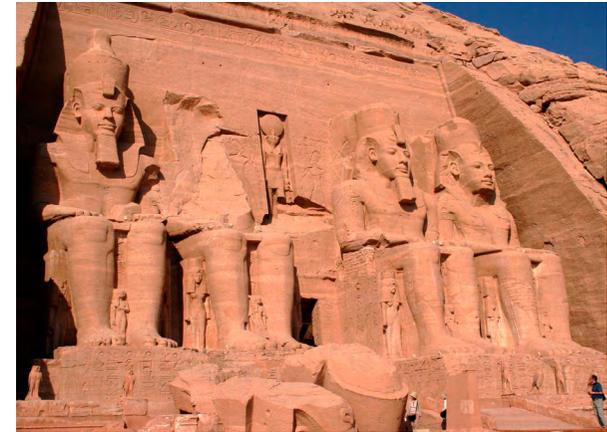


Fig. 124\_ Fachada del Templo de Ramsés II, 1260 a.C.



Fig. 125\_ Puerta del Este [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 126\_ Ereborn [Fotograma extraído de la película *El Hobbit: Un viaje inesperado*, Peter Jackson, 2012.]

148 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

149 Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.

## 5. LA ARQUITECTURA DE LOS ORCOS

Los orcos no son criaturas naturales de la Tierra Media, sino que son obra de los poderes oscuros. Proviene directamente de unos pocos elfos que fueron capturados y torturados incansablemente hasta que perdieron toda parte élfica y se convirtieron en una raza esclava con un único propósito, los intereses de su amo, pues temían a este más que a cualquier enemigo.<sup>150</sup>

La arquitectura del mal en El Señor de los Anillos muestra una relación con el origen de estas criaturas. Estos edificios son mostrados como la antítesis de las otras culturas, representan todo lo malo de la humanidad, que para Tolkien era la industrialización y la destrucción de la naturaleza. Además, se puede asumir que estas criaturas representan toda la vida triste que veía el escritor en las personas que trabajaban en la industria inglesa durante su adolescencia.

Se diferencian principalmente por dos características. La primera, es que no tiene un estilo propio, transforman los anteriores, pervirtiendo y corrompiendo éstos, para crear uno nuevo que refleje la maldad de su raza. La segunda singularidad es que esta alteración es fruto de la industrialización, que, trasforma y acaba convirtiendo a estos edificios en máquinas para la guerra, preparadas para elaborar ejércitos y todo tipo de armamento. Esta especie durante los tres largometrajes nunca aparece en edificaciones exclusivas de ella, sino que lo hacen en cuevas oscuras, su hábitat natural, o bien, en ruinas y construcciones de los hombres, que al estar la mayoría de ellas dedicadas a lo defensivo, eran más útiles para sus fines, ya que eran una raza engendrada para la guerra. Además, al no contar con una infraestructura pura, para las películas no se escogió ninguna influencia de arquitecta histórica<sup>151</sup>, sino que en sus construcciones destaca la variedad de formas.

Por otra parte, a diferencia de los demás pueblos de la Tierra Media, no se puede establecer una relación directa con el entorno que los rodea, ya que, para construir, primero, tienen que destruir. Su sistema de construcción se basa en la modificación de las edificaciones de los humanos o las cavidades existentes en el entorno, por lo que, construyen tanto sobre el terreno como también dentro de él.



Fig. 127\_Ejército de Saruman [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 128\_Saruman viendo su ejército. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 129\_Fraguas de Isengard. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]

<sup>150</sup> Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

<sup>151</sup> Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.

## 5.1 ISENGARD



Fig. 130\_Fortaleza de Isengard [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]

La estratégica fortaleza de Isengard, se sitúa en el extremo sur de las Montañas Nubladas<sup>152</sup>, muy cerca del bosque de Fangorn<sup>153</sup>, con una posición predominante sobre el paso de Rohan. En sus orígenes, fue construido por el mismo pueblo que levantó Minas Tirith, los numenoreanos, pero a medida que la fuerza de Gondor iba disminuyendo, Isengard fue abandonada y después entregada, como regalo, al mago Saruman<sup>154</sup>, quien modifica la arquitectura original de ésta y crea en ella un ejército para intentar apoderarse del poder del Anillo Único y dominar la Tierra Media.<sup>155</sup>

152 *Isengard*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Isengard>

153 El Bosque de Fangorn era uno de los lugares encantados más antiguos de la Tierra Media. Los Rohirrim lo llamaban Bosque de los Ents porque era el último refugio de los guardianes de los árboles. [Fuente: Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre.]

154 Saruman el Blanco era el primero de los Istari, la Orden de los Magos. Durante mucho tiempo viajó por toda la Tierra Media buscando la manera de vencer al Señor oscuro, pero, con el paso del tiempo se volvió orgulloso y ansiaba él mismo el poder del Anillo Único. [ídem. ref. 151.].

155 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>.

El valle de Isengard refleja de manera fidedigna como la industria destruía todo lo natural del entorno durante la adolescencia de J. R. R. Tolkien. La primera vez que aparece Isengard, en *La Comunidad del Anillo*, se ve una llanura repleta de frondosos y hermosos jardines regados por los ríos que bajan desde las montañas, para después, en *Las Dos Torres*, convertirse en un paraje desolado y perforado con pozos muy profundos repletos de fraguas y grandes hornos, llenos de humo y ruido, donde Saruman ha dado vida a una nueva raza, los Uruk-Hai<sup>156</sup> con la que planea crear un ejército propio que rivalice con el del Señor Oscuro. Estas cavernas son lugares donde los orcos trabajan para armar y equipar estas huestes, pero no deben confundirse con las construidas por el pueblo enano, pues éstas son cinceladas para habitar dentro de ellas, sin embargo, las cavernas de los orcos son formaciones naturales utilizadas de manera abusiva y destructiva.



Fig. 132\_Gandalf llegando a Isengard [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 133\_Llanuras de Isengard destruidas. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 131\_Gandalf y Saruman paseando por los jardines de Isengard. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 134\_Pozos de Isengard [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]

La defensa principal de la fortaleza que sirve de morada al mago Blanco<sup>157</sup> recae en una muralla de piedra natural con forma circular, un anillo de roca que solo podía ser atravesado por una única entrada, donde todos los caminos, dispuestos de manera concéntrica, llevan al centro del mismo, en el cual se eleva la monumental e indestructible Torre de Orthanc. La planta esta distribuida de forma panóptica, cuyo diseño está dispuesto para que desde un único punto central, la torre, se pueda ver la totalidad de la superficie interior de la fortificación manifestando así una clara función de control, vigilancia, autoridad y observación incesante, además de contar con un único punto de acceso que sirve para controlar las entradas y salidas del lugar.



Fig. 135\_Única entrada de Isengard. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

156 Los Uruk - Hai eran más altos que los orcos comunes, con la estatura de un hombre, y más fuertes e inteligentes, con piel negra, sangre negra y ojos de linco. La creación de estos seres se contaba entre los actos más terribles de Saruman. [Fuente: Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. <https://archive.org/details/Is/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>.]

157 Ídem ref. 155

El panóptico es un diseño carcelario circular que se basa en el planteamiento que seguían los coliseos, en los cuales los espectadores pueden observar desde cualquier ángulo de la grada lo que sucedía en el escenario<sup>158</sup>. Un claro ejemplo de esta tipología es la cárcel apodada como, La Modelo<sup>159</sup>, situada en Barcelona, cuya planta se organiza en seis galerías dispuestas en forma de estrella que nacen desde un espacio central que sirve de punto vertebrador y de vigilancia de todos los pabellones.<sup>160</sup>

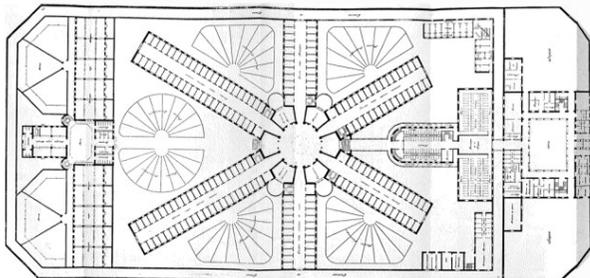


Fig. 136\_Planta baja de la cárcel de audiencia de Barcelona.



Fig. 137\_Vista aérea de La Modelo.

Sin embargo, este modelo no solo se utilizó para diseñar cárceles, otro ejemplo de esta disposición radial, más semejante a Isengard, se ve en un proyecto diseñado por Antonie Petit, para un hospital en París, durante el siglo XVIII. La construcción cuenta con una planta en forma rueda estrellada de ciento cuarenta y dos metros de radio exterior, con un único acceso al interior limitado mediante una puerta de hierro desde que se llega el gran patio central. El edificio no solo se piensa para el cuidado de los enfermos, sino también para la curación a través de lo divino y espiritual, es por eso por lo que en el punto central de la distribución se sitúa, como símbolo de poder, la iglesia, desde la cual se desarrolla el resto de la construcción. Además, encima de ella, se sitúa una gran cúpula cónica diseñada para ventilar el edificio por el efecto "llamada" donde el aire llegaba al centro y se elevaba gracias a la masa caliente que procedía de las cocinas.<sup>161</sup>

158 García, T. (Ed.). (2017). *La arquitectura panóptica: Vol. Seres Urbanos*. EL PAIS. [https://elpais.com/el-pais/2017/09/04/seres\\_urbanos/1504528557\\_454341.html](https://elpais.com/el-pais/2017/09/04/seres_urbanos/1504528557_454341.html)

159 La Modelo, Barcelona (1887-1904). Diseñada por los arquitectos Josep Domènech Estapà y Salvador Vinyals. Es una cárcel pensada para albergar 800 presos, que cerró sus puertas en 2017 tras dar servicio durante 113 años. [Fuente: *La cárcel Modelo de Barcelona*. (s. f.). Udl.cat. <http://www.adec.udl.cat/fitxa.php?id=11&type=22>]

160 Ídem ref. 159.

161 Navarro, M. M. (s. f.). *Arquitectura que cura. Proyectos para la salud* [Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid].

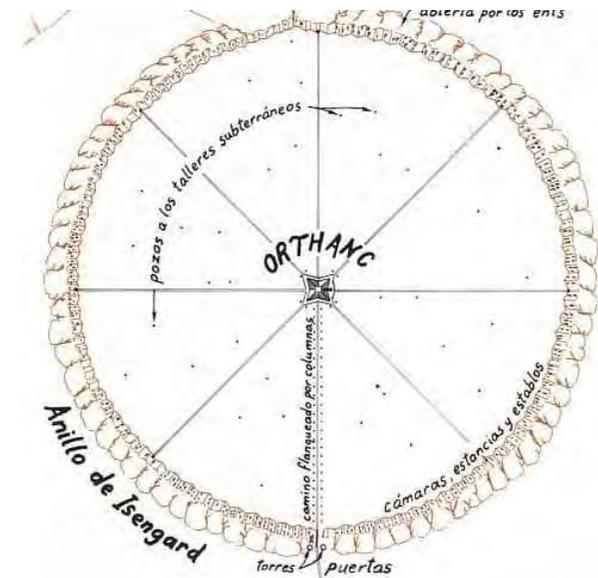


Fig. 138\_Plano de Isengard.

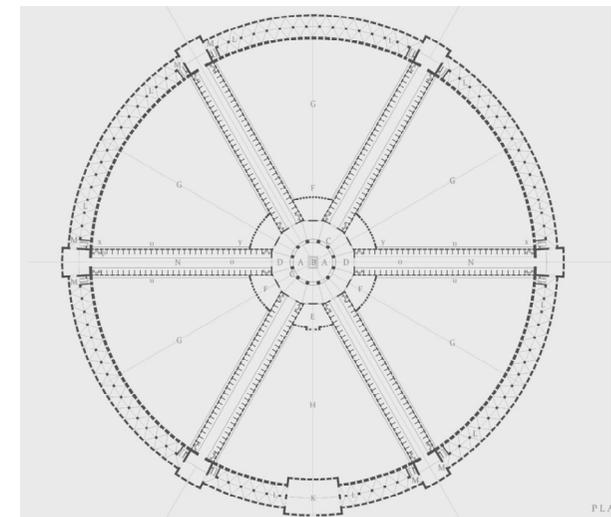


Fig. 139\_Planta Hospital diseñado por Antoine Petit, París, S.XIX.

En Isengard, como punto central de los ejes formados por los caminos y en anillo exterior se encuentra una atalaya de más de ciento cincuenta metros de altura, llamada Orthanc<sup>162</sup>. La torre, históricamente, es uno de los símbolos más representativos del poder. En El Señor de los Anillos, estas construcciones solo se ven en los pueblos que se encuentran en guerra, como los humanos con Ecthelion, o en este caso, los orcos con Orthanc y con Baradûr, en Mordor. Pero hay diferencia de los hombres que las integran en la estructura de la ciudad, las utilizadas por los orcos son más bien un hito en el paisaje que controla todo lo que tiene a su alrededor. Además, en los largometrajes se utiliza la arquitectura de estas para representar la personalidad de aquel que reside en ellas, hasta tal punto que, por ejemplo, Baradûr, simboliza la propia figura de Sauron que acaba siendo la torre misma, a través de un gran ojo llameante que vigila completamente el territorio de Mordor e incluso la Tierra Media.

En estos edificios se ve una intencionalidad de expresar masividad, pesadez y verticalidad, relacionada de cierta manera con el gótico visto en los elfos de Lotlórion y el románico de los humanos en Gondor, pero con ciertas diferencias debido a la corrupción o perversión del mal en ellos.

Por un lado, la torre de Orthanc, está muy relacionada con Minas Tirith, con características muy semejantes a la arquitectura románica de ésta, como el arco de medio punto, que se ve encima del balcón de Saruman o en el salón de éste, la construcción masiva de muros con pocas aberturas para la entrada de luz o la utilización de arquivoltas, que en el caso de Isengard no son tan evidentes, pero el rayado exterior podría producir el mismo efecto. Sin embargo, la modificación de la torre que realiza el Mago Blanco hace que de la construcción previa de los hombres apenas queden elementos.



Fig. 141\_Arcos de medio punto en el salón de Saruman. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 142\_Entrada a Orthanc. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 140\_Ojo de Sauron en Barad-Dûr. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]

162 Mente oscura en Rohírrico, lengua de Rohan. [Fuente: Martínez, C. V. (2019). *RALIDAD Y FANTASIA. La Arquitectura en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (UPM).]

Por otro lado, también mantiene cierta relación con el gótico. En las catedrales este estilo era frecuente el uso de gárgolas que sobresalían de los techos y fachadas, con un fin práctico, chorrear el agua lejos de las paredes, y otro estético, decorar los desagües. Eran figuras que representaban una especie de demonios con apariencias aterradoras, con gestos grotescos y dientes puntiagudos. Al mismo tiempo, las creencias populares también decían que protegen el lugar y ahuyentan a los malos espíritus<sup>163</sup>. Además, estas edificaciones, contaban con ventanales formados por un conjunto de vidrios de colores que se organizan para formar escenas y tamizar la luz del exterior al interior.<sup>164</sup>

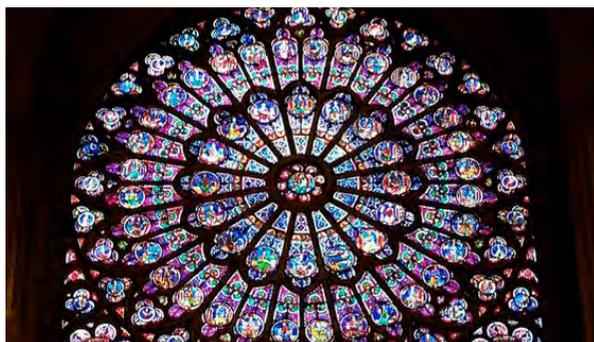


Fig. 145\_Vidrieras Notre Dame, París.



Fig. 144\_Vidrieras de la Catedral de León.

En Isengard, se ven estos elementos, a pesar de que no son muy numerosos. En el caso de las gárgolas, son sustituidas por formas afiladas como cuchillas y en cuanto a las vidrieras, en una escena entre Gandalf, el gris, y Saruman, el blanco, en el interior de la torre, se aprecia un ventanal de diferentes colores, semejante a las existentes en las catedrales góticas.



Fig. 147\_Vidriera en Orthanc. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 148\_Vista exterior de Orthanc. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 143\_Gárgolas en la Catedral de Notre Dame, París.



Fig. 146\_Gárgolas en la Catedral de Notre Dame, París.

163 Cárdenas, R. A. (2017). *Qué significan las gárgolas en el arte gótico*. Culturacolectiva.com; Cultura Colectiva. <https://culturacolectiva.com/arte/gragolas-en-arte-gotico/>

164 Jantzen, H. (1979). *La arquitectura gótica*. Ediciones Nueva Visión.

Por último, Orthanc procede directamente de una ilustración de Alan Lee que cautivo inmediatamente a Peter Jackson y quiso reproducir de manera idéntica.<sup>165</sup> En ella solamente se ve la parte inferior de una gran torre tallada en un pilar macizo de obsidiana negra inquebrantable. Finalmente, la parte superior se coronó con pináculo de cuatro afiladas puntas iguales al bastón de Saruman.

*"Tolkien la describe de color negro. Elegimos cristal de obsidiana como elemento fundamental. Quisimos darle formas afiladas como cuchillas, agresivas."* Grant Major<sup>166</sup>

La elección de este material venía impulsada porque permite la realización de formas puntiagudas y cortantes, además de darle a la fachada una apariencia de armadura, propia de la guerra en la que viven inmersas estas criaturas. En las películas, esta piedra negra demostró ser inexpugnable frente a los ataques producidos por los Ents, puesto que no podía romperse, estos inundaron todo el valle y esperaron hasta que finalmente Mago Blanco se rindió, volviendo a sí a reinar la naturaleza en el lugar.



Fig. 150\_Isengard a punto de inundarse. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 151\_Isengard inundado. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 152\_Saruman asediado en Orthanc. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 153\_Isengard dominada por los Ents. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

165 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Apéndice I: Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

166 Ídem ref.164.



Fig. 149\_Saruman con su bastón. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 154\_Ilustración de Orthanc por Alan Lee

## **I V . R O D A N D O**

*“Un mago nunca llega tarde, Frodo Bolsón,  
ni pronto, llega exactamente cuándo se lo  
propone”*

## 1. CONSTRUYENDO LOS ESCENARIOS.

Construir la Tierra Media imaginada por Tolkien, y llevada a la gran pantalla en forma de tres extraordinarias superproducciones dirigidas por Peter Jackson fue una empresa colosal, de aproximadamente unos cuatrocientos artistas y artesanos, diseñando y construyendo un total de trescientos decorados.

Las figuras claves para su diseño fueron los ilustradores, Alan Lee y John Howe, quienes ya habían trabajado anteriormente bocetando las obras de J. R. R. Tolkien. El primero, residente en Dartmoor, Inglaterra, y aportó la esencia del mundo natural, elemental, tan adorado por Tolkien, que solo se puede describir como inglesismo. En cambio, John Howe, nacido en Canadá, pero establecido en Suiza, que contaba con una profunda atracción por el mundo gótico y lo extravagante, añadió la oscuridad y las formas monstruosas.

*“Siempre empezaban con los diseños o dibujos de Alan y John, aún antes de que llegaran a Nueva Zelanda, cuando Peter Jackson hablaba sobre un escenario o una escena tomaba uno de sus dibujos y decía <<Tiene que ser así>>. Dan Hennah<sup>167</sup>*

Sin embargo, elaborar tantos escenarios insólitos exige todo tipo de dotes. El proceso comenzaba con Alan Lee y John Howe, quienes trasladan la visión inicial de Peter Jackson a dibujos y pinturas conceptuales, que luego Grant Major<sup>168</sup> y Dan Hennah<sup>169</sup> proyectan y presupuestan. Más tarde, los delineantes y modelistas toman los esbozos y buscan la manera de convertirlos en algo que se pueda construir. Finalmente, un gran número de trabajadores transforman la visión final, en forma de bocetos, a una realidad tridimensional, de maravillosas miniaturas y escenarios a escala real<sup>170</sup>. Según Grant Major, todo el equipo trabajaba para que los lugares, las criaturas y los decorados, aunque fantásticos pareciesen reales.



Fig. 155\_ Trabajadora de WetaWorkshop haciendo una maqueta del abismo de Helm.

167 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

168 Grant Major, 1955, Palmerston, Nueva Zelanda, es un diseñador de producción y director de arte, conocido por trabajar en largometrajes como, *El Poder del Perro*, de Jane Campion, 2021, *King Kong*, Peter Jackson, 2005 y la trilogía de *El Señor de los Anillos* [Fuente: *Grant Major*. (s. f.). IMDb. <https://www.imdb.com/name/nm0538194/>]

169 Dan Hennah, nacido en Hastings, Nueva Zelanda, es un diseñador de producción y director de arte, conocido sobretodo por sus trabajos en *El Señor de los Anillos*, *El Hobbit* y *King Kong*, todas ellas dirigidas por Peter Jackson. [Fuente: *Dan Hennah*. (s. f.). IMDb. <https://www.imdb.com/name/nm0377172/>]

170 Ídem ref. 166.

## HOBBITON

La construcción de Hobbiton empezó un año antes de iniciar el rodaje, en Matamata, en la isla norte de Nueva Zelanda<sup>171</sup>. El paraje previo de praderas existente en el lugar se modificó casi por completo, creando caminos, plantando todo tipo de verduras y flores, para lograr un paisaje con un aspecto natural. Para construir los montículos de los agujeros hobbits, se transportó cinco mil metros cúbicos de tierra que sirvieron además de tapar toda una charca de agua para la posterior creación de la llanura que aparece en la fiesta de Bilbo Bolsón.

*“Para su construcción se diseñó una maqueta en 3D, luego una maqueta física de cuatro o cinco metro cuadrados y luego se comenzó a construir en la realidad” Dan Hennah<sup>172</sup>*



Fig. 157\_ Camiones transportando toneladas de tierra.



Fig. 158\_ Realización de la llanura de la fiesta.



Fig. 156\_ John Howe esbozando Hobbiton en Matamata, Nueva Zelanda.



Fig. 161\_ Entrada a Hobbiton.



Fig. 159\_ Montículos para los agujeros hobbits.



Fig. 160\_ Construcción de casa de Hobbiton.



Fig. 162\_ Gandalf y Frodo entrando a Hobbiton. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

171 Endeavours, D. U. (s. f.). *Ubicaciones de filmación de la trilogía de El señor de los anillos*. 100% PURE NEW ZEALAN. <https://www.newzealand.com/mx/feature/the-lord-of-the-rings-trilogy-filming-locations/>

172 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. New Line Cinema.

Por otro lado, Bolsón Cerrado, se creó a partir de un boceto que dibujo John Howe para un libro de Tolkien en 1995 y fue elaborada milimétricamente para la película con gran meticulosidad, desde las ventanas redondas con cristales emplomados, los goznes que sujetaban la gran puerta verde de entrada, realizados con acero batido a mano y envejecido para que pareciera hierro forjado, hasta la completa construcción del simbólico árbol que hay encima de la vivienda a partir de uno seco que encontraron en la zona.<sup>173</sup>

*“El árbol sobre la casa de Frodo estaba muerto en uno de los huertos cercanos, lo cortaron y reconstruyeron entero sobre una placa de metal con cables. Cada hoja del árbol fue colocada a mano” Alan Lee<sup>174</sup>*

Para las escenas rodadas en el interior de la vivienda se construyó un maravilloso escenario en el estudio situado en Wellington mediante madera conglomerada, que después fue pintada y decorada con una hermosa ornamentación artesanal<sup>175</sup>. Un aspecto muy importante es que los decorados de Bolsón Cerrado estaban replicados a dos escalas distintas. Uno adaptado para que Elijah Wood, el actor que interpretaba a Frodo Bolsón, tuviese las mismas dimensiones que su entorno hobbit. El segundo escenario, sin embargo, tenía un tamaño menor, para que las personas, como Ian McKellen, en la película, Gandalf, pareciera tener un tamaño mucho mayor que la vivienda.<sup>176</sup>



Fig. 164\_Peter Jackson en el escenario de Bolsón Cerrado.



Fig. 165\_Escena final de la película.



Fig. 163\_Dibujo de Bolsón Cerrado por John Howe.



Fig. 166\_Escenario de Bolsón Cerrado.

173 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. New Line Cinema.

174 Ídem ref. 172

175 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

176 Ídem ref. 173

## EDORAS

Matt Cooper, administrador de localizaciones para la película, afirmó que el lugar elegido para Edoras era el más complicado de todos los decorados. Se situó en un valle rodeado de montañas en la región de Canterbury, en el Mount Sunday<sup>177</sup>. Todo se construyó en invierno, su elaboración duro seis meses y contó con unos setenta trabajadores.

*“El valle era como un embudo de aire, vientos huracanados azotaban constantemente el lugar” Peter Jackson<sup>178</sup>*

Para Peter Jackson era primordial que Meduseld pareciese realmente construido sobre esa colina miles de años atrás y no un decorado, por eso se descartó la realización del palacio de manera digital y se optó por realizar realmente los edificios. El Castillo Dorado se elaboró con una estructura metálica recubierta de madera.

Desde el principio se decidió que tuviese una cubierta de paja auténtica, para llevarla a cabo se tuvo que comprar un campo de trigo de unas cuatro hectáreas, dejándolo secarse de manera tradicional, para más tarde llevarlo en camión hasta la localización. Una vez allí, los encargados de su realización la colocaban en los tejados y asegurándola con pistolas de clavo a unas bandas de plástico para que resistiese mejor el viento.<sup>179</sup>

En la localización solamente se hicieron los exteriores de los edificios, el interior se usaba como almacén o lugar para resguardar al equipo de grabación de las inclemencias del tiempo. El decorado para las tomas dentro del palacio se realizó en el estudio de Wellington.

*“Por importante que fuera la decoración, también era esencial que las estructuras fueran funcionales; así, los exteriores de los edificios podrían construirse en la localización, mientras que los decorados interiores (gracias al uso de los diversos trucos y trampas del constructor de decorados en estudio) parecían igualmente auténticos.”<sup>180</sup>*

177 Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. Disco III: *Los apéndices tercera parte - El viaje continua. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

178 Ídem. ref. 176

179 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

180 Ídem ref. 176.



Fig. 167\_ Localización real de Edoras en el Mount Sunday, Canterbury.



Fig. 168\_ Cubierta de paja en un edificio de Edoras.



Fig. 169\_ Estructura de acero para Meduseld.

## MINAS TIRITH

Minas Tirith, la capital de Gondor, se basó en una descripción de Tolkien que Alan Lee esbozó en una ilustración sin demasiadas alteraciones, salvo por un detalle, el escritor mencionaba que la muralla exterior estaba hecha de una piedra negra similar a la utilizada en la torre de Orthanc, pero no encajaba con los alrededores de la maqueta, por lo que decidieron obviarlo y usar el mismo material empleado en el resto de la ciudad.<sup>181</sup>

*“Al mismo tiempo que realizaba las ilustraciones, trabajé en una maqueta de plastilina para que Peter pudiera verla y aportar sus comentarios sobre la forma general que iba surgiendo. Luego pasamos a una maqueta más grande, en la que los moldeadores John Baster y Mary MacLanchlan se hicieron cargo del grueso de trabajo, y un equipo mayor se ocupó de la versión final de la maqueta.” Alan Lee<sup>182</sup>*

La maqueta presentaba un detallismo de la ciudad asombroso, en cada nivel existe una multitud de edificios con cúpulas, realizadas con media pelota de ping pong, también está repleta de plazas con árboles, arbustos y estatuas, patios con fuentes, laberintos de calles tortuosas, y casas con cuerdas diminutas para tender la ropa en los tejados.<sup>183</sup>

Primero se realizó una miniatura global de la ciudad, a una escala 1:72, y luego, se elaboró un decorado ampliado, a escala 1:14, para poder grabar los primeros planos de las escenas generales de la ciudad.<sup>184</sup> Finalmente se construyó el escenario a tamaño real, el cual, nació de los restos del Abismo de Helm, una imponente fortaleza de Rohan. Decidieron construir a su alrededor aprovechando ciertos elementos, como la muralla o la entrada, que luego se convirtió en la puerta del segundo anillo de Minas Tirith. Estas puertas, eran enormes, contaba con por lo menos seis u ocho metros de alto.<sup>185</sup>



Fig. 170\_ Miniatura de Minas Tirith.



Fig. 170\_Puertas en el decorado del Abismo de Helm.

181 Russell, G. (2003). *El señor de los anillos. El arte de El Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro S.A.

182 Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos*. Editorial Planeta S.A.

183 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

184 Ídem ref. 180.

185 Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey. Disco III: Los apéndices quinta parte - La guerra del anillo. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

*“Las puertas principales procure que fueran lo más decorativas e impresionantes. Una estructura de madera cubierta con esculturas de bronce me pareció lo más apropiado” Alan Lee<sup>186</sup>*



Fig. 172\_Detalle de la Puerta de Minas Tirith. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]



Fig. 173\_ Construcción de la Gran Puerta de Minas Tirith.



Fig. 176\_Base del espolón de piedra.

Peter Jackson, afirmaba que, el escenario de Minas Tirith era con mucha diferencia el escenario más extenso y difícil que se construyó para la trilogía. Su materialización llevo, según Dan Hennah, unos seis meses, y en ella trabajaron aproximadamente cien personas.<sup>187</sup>

Del espolón de roca solo se llevo a cabo la base. Era un muro gigante a base de poliestireno. De los niveles que componían la fortaleza, se elaboró el decorado de cinco de ellos. Según Peter Jackson caminar por Minas Tirith era como pasear por una ciudad medieval de escayola, poliestireno y madera. El patio donde estaba el árbol del rey se construyó un tercio más pequeño de lo que en realidad se presupone en las películas, puesto que era tan grande no se podía construir a escala real.<sup>188</sup>

*“Era un plano de perspectiva forzada. Cuando te ponías frente al Gran Salón y mirabas, tenías la sensación de que no terminaba nunca. Pero era un tercio de los que se ve en el film, pero de verdad” Dan Hennah.<sup>189</sup>*

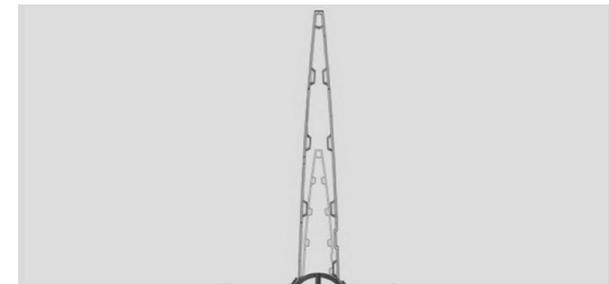


Fig. 174\_ Comparación de tamaño de las películas (Grande) con el realmente construido (Pequeño)



Fig. 175\_Patio del árbol del Rey. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*, Peter Jackson, 2003.]

186 Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey. Disco III: Los apéndices quinta parte - La guerra del anillo. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

187 Ídem ref. 186.

188 Ídem ref. 185.

189 Ídem ref.185.

Cuando se realizaron los decorados par grabar las escenas dentro del Patio de los Reyes, los estudios en Miramar, en Wellington, estaban llenos, y el espacio interior que necesitaban era tan grande que tuvieron que buscar otro lugar para albergar el volumen requerido. Consiguieron alquilar un viejo muelle abandonado con las medidas justas. Las ventanas de ambos lados del Gran Salón del Rey de Gondor estaban a medio metro de la pared exterior de la nave del muelle. Andrew Lesnie, director de fotografía, no podía meter la iluminación en ese espacio así que decidieron pedir permiso a los dueños para agujerear la pared de hormigón armado de la nave y así poder iluminar el interior desde el exterior.<sup>190</sup>



Fig. 177\_Construcción de los decorados de Minas Tirith.



Fig. 178\_Construcción de los decorados de Minas Tirith.



Fig. 179\_Construcción de los decorados de Minas Tirith.



Fig. 180\_Construcción de los decorados de Minas Tirith.



Fig. 181\_ Interior del Palacio del Rey.



Fig. 182\_ Iluminación desde el exterior.



Fig. 183\_ Detalle de las aberturas en el decorado del Palacio del Rey.

190 Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey. Disco III: Los apéndices quinta parte - La guerra del anillo. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

## LOTHLÓRIEN

Con respecto a la creación de los bosques de Lothlórien, dado su tamaño gigantesco, se decidió no construir prácticamente ningún decorado en emplazamientos reales, por lo que la mayoría de las escenas en las que aparecía Caras Galadhon fueron rodadas en estudio y finalizadas digitalmente por ordenador.<sup>191</sup>



Fig. 184\_ Escena de Lothlórien en estudio.



Fig. 185\_ Escena final. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

Primero, Alan Lee y el equipo de diseño desarrollaban los bocetos e ilustraciones, que más tarde servirían de base para la creación de los modelos en tres dimensiones y los esquemas de color que se utilizarían en la película. Estos dibujos ayudaban a Peter Jackson a escoger las tomas de grabación correctas. Aunque el resultado final dependía de la unidad de constructores de modelos y la unidad de rodaje de miniaturas.<sup>192</sup>

*“Los dibujos se presentaban a Peter, y su respuesta puede llevar a nuevas variaciones o confirmar que vamos por buen camino. A Peter le gustó el aspecto de flor de los edificios, que casi parecían balancearse directamente en las ramas” Alan Lee<sup>193</sup>*



Fig. 186\_ Boceto de Alan Lee para Lothlórien.

191 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. New Line Cinema.

192 Ídem ref. 190

193 Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Minotauro S.A.

Caras Galadhon, la Ciudad de los Árboles, tenía una vegetación, según la descripción de Tolkien, que se eleva como torres vivientes hasta una altura apenas visible. La miniatura se decidió construir a una escala de 1:12, sin embargo, a pesar de esta construida a este tamaño, la maqueta no podía montarse entera en el estudio. En consecuencia, se dividió en dos partes, una superior y una inferior. En un extremo del estudio estaban los gigantescos troncos con sus enormes raíces sobre una capa de musgo artificial hecha con piel de coco pintada de verde y en el otro extremo del estudio estaban las copas con las maravillosas edificaciones de estos seres.<sup>194</sup>



Fig. 187\_Parte superior de la miniatura de Caras Galadhon.



Fig. 188\_Parte inferior de la miniatura de Caras Galadhon.



Fig. 189\_Detalle de la miniatura de Caras Galadhon.



Fig. 190\_Construcción de la miniatura.

194 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

Todo el lugar estaba repleto por unas pequeños pero brillantes destellos, en la distancia como estrellas. Para hacer esos maravillosos puntos de luz se usaron luces de navidad<sup>195</sup>, centenares de bombillas blancas y azules colgadas entre las ramas y en los puentes que unen las casas. El objetivo era conseguir la mayor profundidad posible. Esto se debió a la inspiración del director artístico de efectos especiales, Paul Lasaine, que antes de convertirse en director de efectos especiales, pasó por el departamento artístico, donde realizó una gran cantidad de ilustraciones de Caras Galadhon, repletas de estas relucientes focos de luz.<sup>196</sup>



Fig. 191\_Ilustración de Lothlórien por Paul Lasaine.



Fig. 192\_Ilustración de Lothlórien por Paul Lasaine.

Para el decorado a tamaño real, utilizado en la grabación de escenas con los actores en el estudio, se realizaron mediante una estructura ligera de acero recubierta con una capa de poliestireno posteriormente pintada de gris plateado. Solo se decidió grabar en un emplazamiento real dos escenas que transcurrían en el Bosque Dorado, después, trasladando algunas de éstas estructuras para darle aspecto mágico y ancestral a la localización de rodaje, situada en un parque de Paradise, Glenonchy.<sup>197</sup>

195 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. New Line Cinema

196 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

197 Ídem ref. 194.

*"Necesitábamos encontrar un bosque con una esencia mágica, bella, pero también enormes árboles, de los que no hay aquí, en Nueva Zelanda. De modo que hubo que hacer esos árboles en Paradise. Contábamos con un alfombrado de musgo verde en un hayedo y pusimos 5 árboles de 8 m de diámetro y 12 de altura"* Dan Hennah<sup>198</sup>



Fig. 193\_Modelo del Mallron



Fig. 194\_Mallron en Paradise, Glenochy.



Fig. 195\_Set de rodaje de Lothlórien en el estudio.

*"Construimos un gran mallorn aquí, 6 m de alto y 6 de diámetro, con raíces que alcanzaban el lago, para poder amarrar las barcas a las raíces. Para construirlo hicimos un bastidor de madera y lo recubrimos de papel aluminio y tierra, emplastamos todo y le dimos una capa de pintura bajo la lluvia. Al final, acabo teniendo una interesante textura de 1000 años de antigüedad."* Dan Hennah<sup>199</sup>



Fig. 197\_Construcción de un Mallron



Fig. 198\_Mallron en el lago.



Fig. 196\_Escena final de Lothlórien

198 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

199 Ídem ref. 197.

## RIVENDEL

Para las películas se decidió grabar los exteriores de Rivendel en un pequeño parque llamado Kaitoke, al norte de Wellington y los interiores en el estudio de Miramar. Según Dan Hennah era un decorado peculiar, pues era interior y exterior a la vez, había árboles dentro de las casas y casas alrededor de los árboles.<sup>200</sup>



Fig. 199\_Construcción del decorado de Rivendel en la localización exterior.



Fig. 200\_Detalle del decorado exterior de Rivendel.



Fig. 201\_Decorado de la Sala de Elrond.



Fig. 202\_Decorado interior en los estudios de Miramar.

Se realizaron infinidad de maquetas de estudio del lugar, primero una del bosque real, colocando cada árbol en su lugar concreto, después sobre una copia de ésta se introdujeron las casas de los elfos. Esto se realizó para conseguir lograr en la miniatura final la sensación de que los árboles ya estaban ahí antes de que los elfos construyeron sus edificios.<sup>201</sup>

200 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

201 Ídem ref.



Fig. 203\_Maqueta para el estudio de la vegetación.

Como todas las miniaturas, éste fue usado para grabar las tomas generales del lugar, para así más tarde usarlo de fondo de plano para las películas. Se realizó en base a un dibujo de Alan Lee. El ilustrador estaba muy ligado a su elaboración y la inspeccionaba cada poco tiempo. La maqueta fue construida a una escala 1:24, con un detalle minucioso, pero era tan grande que tuvo que ser dividida en varias partes para poder moverla dentro del estudio.<sup>202</sup>

*“Peter nos pidió que creáramos una maqueta de Rivendel bastante detallada. Una vez satisfecho con su disposición general y el estilo de su arquitectura, solo hubo que producir ingentes cantidades de detalles, muchas veces en forma de patrones que se podían escanear y que regresaban al cabo de unos días en forma de plástico cortado con láser.”<sup>203</sup>*



Fig. 205\_Elaboración de la miniatura de Rivendel.



Fig. 206\_Nivel de detalle dentro de la maqueta de Rivendel.



Fig. 207\_Una parte de la minutura general.



Fig. 208\_Richard Taylor junto a las partes de la maqueta.



Fig. 204\_Cámara rodando tomas generales de Rivendel.

202 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

203 Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos*. Editorial Planeta S.A.

## MORIA

Con respecto a la creación del reino enano para El Señor de los Anillos, se hizo casi por completo de manera digital. Primero, el equipo de diseño, basándose en los bocetos previos de Alan Lee y John Howe, creaba las maquetas que servirían como telón de fondo a la escena, para después grabar con los actores sobre un croma azul, y posteriormente, el equipo informático, unía ambas tomas y trabajará para lograr la tan buscada profundidad e inmensidad a las minas.<sup>204</sup>



Fig. 210\_Trabajador de Weta construyendo la miniatura de Moria.



Fig. 211\_Maqueta terminada.

Para crear las letras de Ithildin de las Puertas de Durin, las cuales solo pueden leerse a la luz de la luna o las estrellas, se empleó el material reflectante que normalmente se utiliza para las señales de tráfico.<sup>205</sup>

Para las tomas generales, el Gran Salón de Moria, se realizó con una maqueta esculpida en resina con un acabado de mármol pulido. El suelo y el techo son de gomaespuma con un muy alto grado de detalle. En cambio, para las grabaciones con los actores, se construyeron la base de los enormes pilares sobre un fondo azul, después esas imágenes se modificaron por ordenador para que en la escena final se pudiese ver la totalidad del gran espacio.<sup>206</sup>

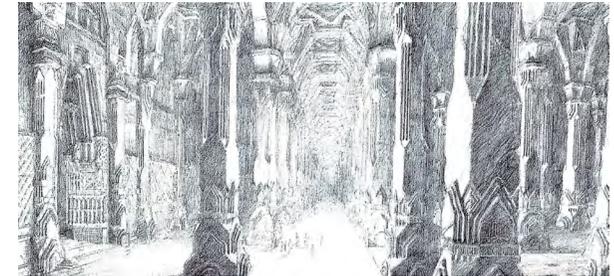


Fig. 209\_Boceto de Alan Lee para Moria.



Fig. 212\_Comparación del rodaje sobre croma azul (izquierda) con la escena final de la película (Derecha).

204 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

205 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

206 Ídem ref. 203.

“En Moria Queríamos evocar la sensación de algo que, a pesar de estar cortado en las raíces de la montaña, era sofisticado y refinado. Nos inspiramos en las líneas rectas de las runas enanas, que tienen un aire geométrico y cristalino” Alan Lee<sup>207</sup>



Fig. 213\_Maqueta de la Gran Sala del Enano.



Fig. 214\_Detalle de la maqueta de la Gran Sala del Enano.



Fig. 215\_Barrie Osborne, productor, dentro de la maqueta.



Fig. 216\_Escultora de Weta trabajando en una parte de Moria.

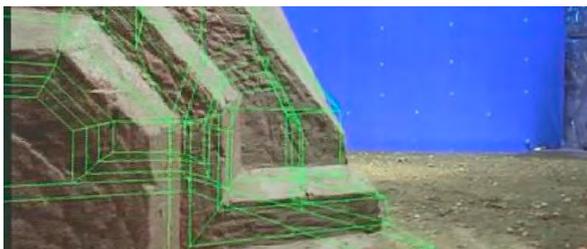


Fig. 217\_Rodaje sobre croma azul con la base de los pilares.



Fig. 218\_Escena final de Moria.

207 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

*“La huida y la salida de Moria se recreó de manera maravillosa en la película, ..., subrayadas por la extraordinaria y austera belleza del monte Owen. habíamos recorrido la zona en una de nuestras primeras salidas, en este caso en busca de una caverna o un pliegue en la ladera de una montaña, que parecía una puerta trasera enana lo bastante convincente. Aunque no habíamos encontrado exactamente lo que estábamos buscando, a Peter le gustó el aire del lugar y decidió que construiríamos una ampliación digital de la montaña. Utilizamos un helicóptero para sacar una panorámica, que luego se escaneó y se entregó al departamento de cámara de Weta digital. Las dimensiones y la perspectiva de la ladera de la montaña fueron duplicadas sobre una rejilla en un programa de moldeo por ordenador llamado Maya, sobre la que se moldeó el paisaje adicional” Alan Lee<sup>208</sup>*



Fig. 219\_Salida de la compañía por la Puerta Este de Moria.



Fig. 220\_Maqueta en poliestireno.

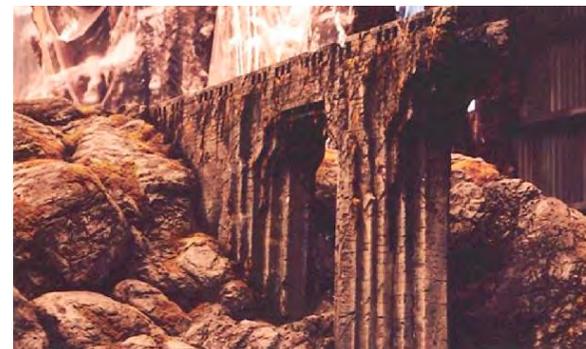


Fig. 221\_Maqueta finalizada.

208 Lee, A. (2010). EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos. Editorial Planeta S.A.

## ISENGARD

La miniatura de Isengard junto con su gran muralla en forma de círculo se tuvo que construir a una escala de 1:35 en el aparcamiento del estudio en Miramar, ya que por un lado el interior estaba lleno de miniaturas y el anillo exterior media dieciocho metros de diámetro a ese tamaño. Cuenta con veinticuatro pozos mineros cavados en la superficie de la maqueta y con más de mil piezas mecánicas creadas de manera individual. Estaba diseñada de tal manera que se pudiera acercar mucho la cámara a ella. Entrando en el hiperdetalle.<sup>209</sup>

Las cuevas que se localizaban debajo de Orthanc se hicieron por separado, a una mayor escala, para que una cámara pudiese rodar una escena global recorriendo su interior. Según el director de los largometrajes, Peter Jackson, era como un hormiguero. Las paredes de la caverna estaban hechas con espuma de poliuretano, empleando moldes de roca reales, a continuación se aplicaba la pintura y la textura, y posteriormente se añadían los accesorios del decorado junto con los efectos necesarios, como barras de llamas o máquinas de humo, para conseguir el aspecto deseado, caliente e infernal.<sup>210</sup>



Fig. 222\_Miniatura de Isengard durante las grabaciones.



Fig. 223\_Isengard en el aparcamiento del estudio en Miramar.

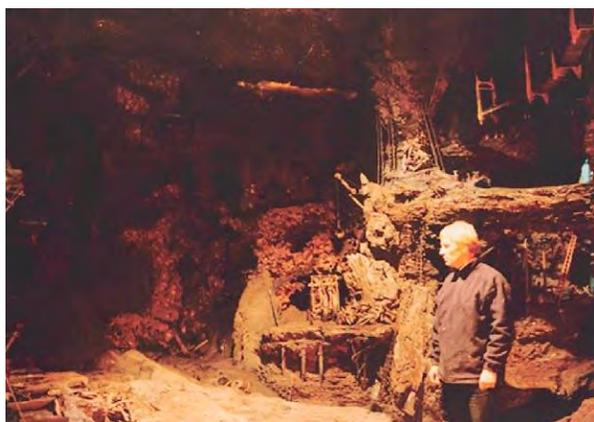


Fig. 224\_Trabajador de Weta en las cavernas de Isengard

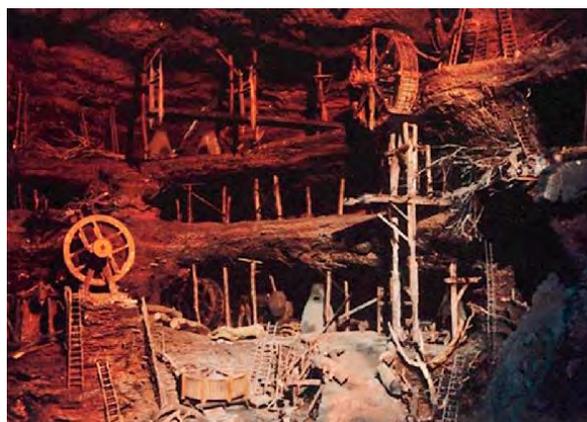


Fig. 225\_Interior del decorado.



Fig. 226\_Interior del decorado.

209 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

210 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

Para la torre de Orthanc situada en el medio de la fortaleza, se elaboró una maqueta que medía aproximadamente dos metros y que pretendía ser un calco de una ilustración de Alan Lee, la cual dejaba clara que se trataba de un edificio realizado con planchas labradas en obsidiana negra, muy angular, aguda y puntiaguda. Para conseguir ese aspecto de obsidiana negra la esculpieron en cera microcristalina.<sup>211</sup>

*“Esculpimos cada elemento, los ensamblamos con cera derretida para soldar cada pieza. Después hicimos un molde enorme de silicona, molde matriz, de toda la estructura, y después hicimos una réplica con resina.”* Richard Taylor.<sup>212</sup>



Fig. 227\_Richard Taylor con la maqueta de Orthanc.

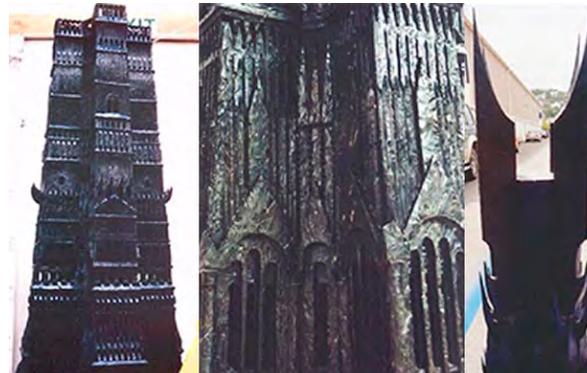


Fig. 228\_Detalles en la maqueta de Orthanc.

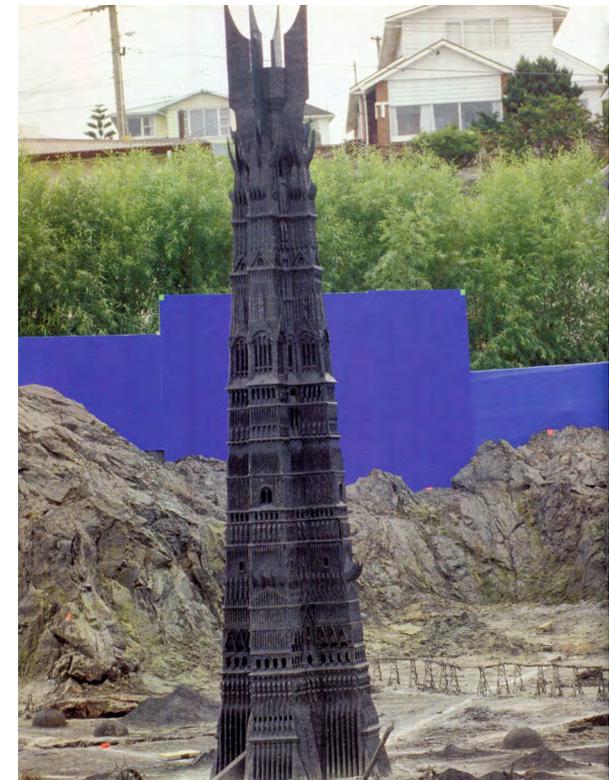


Fig. 229\_Miniatura de Orthanc.

En cuanto al interior de Orthanc tenía la tarea de construir un edificio que supuestamente estaba tallado en obsidiana, tanto dentro como fuera del mismo, esto implicaba pintar y moldear las paredes hechas de poliestireno, enyesadas, y después pintarlas con laca negra, para, por último dar a la superficie brillante, con un aire de profundidad, aplicando una capa de cera. Con esto, también, pretendían, convertirlo en un escenario adecuado para albergar al mago Saruman y sus oscuras intenciones.<sup>213</sup>

211 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

212 Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.

213 Ídem ref. 210.

*"Era habitual que Orthanc encajara con la oscura y quebrantaba personalidad de Saruman, porque creer en un decorado nos ayuda a creer en un personaje" Grant Major<sup>214</sup>.*



Fig. 231\_Piezas para la miniatura de Orthanc.



Fig. 232\_Piezas para la miniatura de Orthanc.



Fig. 233\_Construcción de la miniatura de Orthanc.



Fig. 234\_Escena final con la miniatura como fondo.



Fig. 230\_Decorado para las escenas en el interior de Orthanc.

214 Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

## 2. LUZ Y COLOR

Durante toda la trilogía de El Señor de los Anillos se pone especial atención al uso del color y la luz. Ambos elementos juegan un papel notable a la hora de recrear el poder del bien y el mal, además, cada especie, así como algunos personajes especiales, tiene una cierta gama de colores específicos. Peter Jackson junto con su departamento de efectos visuales trabajaron de manera minuciosa en la incidencia de estos recursos, dándole cierta entidad propia y utilizándolos como un elemento más que sirve para contar la historia y el espacio en el que ésta se desarrolla.

Las luces y sombras son recursos esenciales en el mundo del cine. En este caso, los haces de luces aparecen principalmente como simbolismo de salvación, unión, liberación.<sup>215</sup> Las tres películas tienen una trama donde los personajes batallan constantemente contra las fuerzas del mal, las cuales, temen a la luz solar. Además, estos rayos se usan para representar la llegada de algo bueno frente a una situación nefasta.

Por ejemplo, cuando Aragorn, Legolas y Gimli se reencuentran con Gandalf, en el Bosque de Fangorn, al que creían muerto en Moria, este personaje aparece con un haz de luz deslumbrante ante ellos. También cuando Rohan está prácticamente derrotado en la batalla del Abismo de Helm aparece el mago, en lo alto de una ladera, con algunos caballeros de rohirrim, que los ayudan a ganar la batalla. Esta llegada es representada con una iluminación intensa que proviene de la vara mágica Gandalf, dirigida a las legiones de orcos.

Sin embargo, no es necesario que la contienda haya comenzado, también es utilizado para pedir auxilio antes de un enfrentamiento venidero o cuando los personajes afrontan una toma de decisiones difíciles respecto a una guerra. Una escena en la que se ve el uso de este recurso es, en la que Gandalf, Aragorn, Legolas y Gimli, junto con el Rey Theoden, tienen que decidir si acudir a la batalla para ayudar a Gondor o por el contrario, no asistir.



Fig. 235\_Aparición de Gandalf, el Blanco, en el Bosque de Fangorn. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 236\_Llegada del ejército Rohirrim en el abismo de Helm. [Fotograma extraído de la película *Las Dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]



Fig. 237\_Gandalf, Gimli, Aragorn, Legolas y el Rey Theóden en Meduseld. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]

215 Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.

Así mismo, cuando Minas Tirith está a punto de ser atacado por los orcos de Mordor, Gandalf ordena a Pippin encender las almenaras de Gondor para dar aviso de la situación y pedir ayuda a sus vecinos de Rohan. Entonces comienza una sucesión de planos en los que éstas se van iluminando a través del paisaje natural puro como puntos de luz solitarios que se convierten en los únicos protagonistas de las escenas, hasta llegar a Edoras. Los Rohirrim que inicialmente habían decretado no acudir a la batalla finalmente deciden ir en su ayuda. Juntos, ambos pueblos, consiguen vencer a las huestes del mal.

*"-Las almenaras de Minas Tirith, las almenaras arden, Gondor pide auxilio (Aragorn). -Y Rohan responderá (Rey Theoden) "216*



Fig. 238\_Gandalf en Gondor mirando a las almenaras encenderse. [Fotograma extraído de la película. *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]



Fig. 239\_Las almenaras ardiendo. [Fotograma extraído de la película. *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]



Fig. 240\_Puntos de luz en el paisaje por la iluminación de las almenaras. [Fotograma extraído de la película. *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]



Fig. 241\_Aragorn en Rohan viendo la almenara arder. [Fotograma extraído de la película. *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]

216 Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.

En cuanto a los colores de los largometrajes son utilizados para expresar la personalidad de cada personaje, así como, diferenciar cada especie y sus ciudades, las cuales tienen una paleta de colores particular.

De los enanos, no se tiene mucha información, ya que de este pueblo no se muestra mucho más allá de Gimli o del caído reino de Moria. Este lugar, también llamado Pozo Negro, una vez abandonada por los enanos se convirtió en un lugar desolado, siniestro y oscuro. Era muy importante captar esta sensación a través de la iluminación y el tono, que siempre se sitúa en una gama de colores fríos, que se asemejan a la amplitud de espacios y a la lejanía, además, evocan tristeza y soledad.<sup>217</sup>

En cambio, los colores vivos, como el verde, marrón, ocre o amarillo, que transmiten una sensación de calor y cercanía, están siempre asociados al pueblo hobbit, de buenas intenciones y con espíritu sincero. Psicológicamente, el verde está ligado a la vida, no solo del hombre sino de todo lo que crece, es el color de la naturaleza, puesto que está emparentado con la esencia de la primavera, estación en la que la vegetación vuelve a florecer después del invierno. Por otro lado, el rojo es un color llamativo y que transmite calidez, el amarillo aporta luz y calidad y el marrón completa al verde pues está asociado a los recursos naturales especialmente a la tierra.<sup>218</sup>

Las escenas en las que los elfos son los protagonistas, pese a que es la especie más relacionada con la naturaleza, están vinculadas a una tonalidad de azules y plateados. se debe a que estos colores simbolizan la pureza, divinidad, y serenidad de estas criaturas. Por un lado, el azul aporta tranquilidad, sosiego y calma. Por otro lado, el plateado aporta claridad mental, inteligencia, experiencia, objetividad y elegancia.<sup>219</sup> Además, volviendo a la luz, en torno a estos seres siempre cuentan con un brillo característico alrededor de ellos, puesto que no hace mal ninguno a las demás razas y son representados como seres con de gran poder y sabiduría que siempre toman las decisiones adecuadas.

Como máximo exponente de bondad y pureza encontramos el color blanco, los personajes con mayor poder y sabiduría siempre visten de blanco, como Gandalf o Galadriel, sin embargo, en Saruman, el blanco de su capa acaba perdiendo brillo y convirtiéndose en un color más sucio, representando así su codicia y ambición.



Fig. 242\_Paleta utilizada en Moria, iluminada por Gandalf. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 243\_Paleta utilizada en los Hobbits. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 244\_Paleta de Galadriel y Celeborn [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

217 Heller, E. (2004). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

218 Ídem ref. 217

219 Ídem ref. 217.

En la escena en la que la Compañía del Anillo llegan al bosque de Lothlórien, los tonos iniciales que predominan son marrones, pues se encuentran directamente en la tierra. A medida que comienzan a avanzar hacia Caras Galadhon, los dominios de la dama Galadriel y su magia, se aprecia una variación de color importante. Mientras ascienden, a través de los enormes troncos de Mallron, los azules y los plateados van ganando potencia, indicando el cambio de entorno. Finalmente, una vez en los felts, los protagonistas han llegado a el lugar donde habitan los seres mas sabios y elegantes de la Tierra Media, por lo que, el plateado es el color que domina por encima de los demás, ya que éste esta considerado el color mas noble.<sup>220</sup>



Fig. 245\_Escena con paleta de marrones.

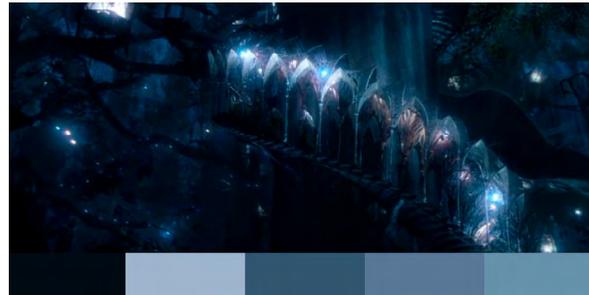


Fig. 246\_Escena con paleta de azules y platerados.

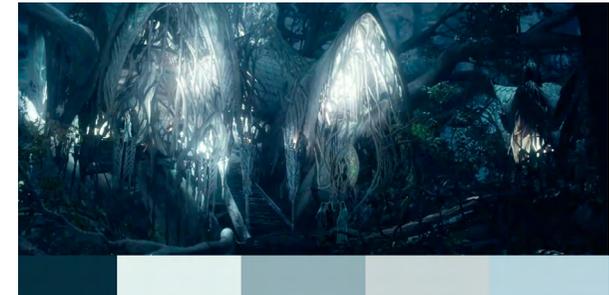


Fig. 247\_Escena con paleta platerados.

En cuanto a los hombres, tienen dos paletas distintas. Una más fría, que representa la decadencia del reino de Gondor, con colores como el blanco y el negro, y otra con tonos rojos y marrones, que simboliza la valentía, el poder y la fuerza, utilizada por el pueblo de Rohan.



Fig. 248\_Paleta de Rohan. [Fotograma extraído de la película. *Las dos Torres*. Peter Jackson, 2002.]

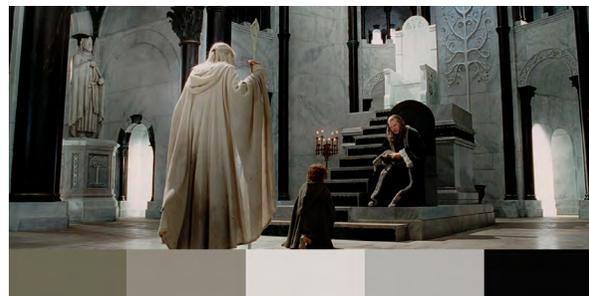


Fig. 249\_Paleta de Gondor. [Fotograma extraído de la película. *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]

220 Heller, E. (2004). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Finalmente, para representar el mal, se utilizan principalmente dos colores en combinación con el negro, psicológicamente asociados a significados negativos como la muerte, el miedo o el misterio. Éstos son el rojo, de las llamas o el ojo de Sauron, y el verde brillante, usado en las localizaciones arrebatadas por las huestes malignas a otros pueblos. Pese a ser los colores también asociados a la naturaleza, éstos son mezclados y pervertidos con el mal, al igual que la arquitectura de estas razas, mediante el negro, asociado a lo maligno.



Fig. 250\_Paleta del Balrog de Moria. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 251\_Paleta de Minas Morgul. [Fotograma extraído de la película *El Retorno del Rey*. Peter Jackson, 2003.]

Por otro lado, durante todas las películas, la intensidad de los colores utilizados en las escenas representa la presencia del bien, asociado a colores más cálidos, o el mal, ligado a tonos más fríos, y la lucha de algunos personajes con las fuerzas malignas. En *Las dos Torres* el reino de los hombres se tambalea. La película tiene un tono serio, el Rey Théoden está bajo el hechizo de Sauron y pierde toda conciencia de la realidad, controlado por Lengua de Serpiente.

Se utilizaron para este momento colores fríos, aquellos que transmiten sensación de baja temperatura, soledad y nostalgia. Tonos azules y verdes, incluso el dorado característico de Meduseld ha perdido el brillo. El interior del palacio se representa oscuro, con una sola zona iluminada detrás del rey. Este deterioro también se ve cuando llega Gandalf, Aragorn, Legolas y Gimli una de las banderas que marcan la entrada al edificio, con la figura de un caballo, sale volando y acaba fuera de las murallas en el suelo. Más tarde, *El Retorno del Rey*, Gandalf libera al regente de las sombras, gradualmente vuelven los tonos cálidos al mismo tiempo que el Rey Theoden va recuperando el control sobre sí mismo. Suelen asociarse a conceptos como el fuego y transmiten sensación de calidez, cercanía, vitalidad, entusiasmo y alegría. El Castillo Dorado vuelve a tener vitalidad, el dorado ha vuelto a brillar.



Fig. 252\_Théoden bajo el hechizo de Lengua de Serpiente.



Fig. 253\_Meduseld en las dos Torres.



Fig. 254\_Théoden junto a Gandalf.



Fig. 255\_Meduseld en El Retorno del Rey.

## **A P É N D I C E S**

*“A más ver mis valientes hobbits, mi labor ha concluido, aquí, al fin, a la orilla del mar llega el adiós a nuestra compañía. No diré no lloréis, pues no todas las lágrimas son amargas”*

**APÉNDICE I:** ACLARACIONES  
SOBRE LA TIERRA MEDIA.

## 1. CONCEPTO DE TIERRA MEDIA.

El término genérico de Tierra Media es utilizado erróneamente para hablar de todo el universo creado por el escritor J. R. R. Tolkien. El término correcto sería *Eä*, que significa “*El Mundo que es*”<sup>221</sup>, este es la totalidad del mundo, incluidos los continentes, los grandes mares, lo celeste y todo el tiempo y el espacio.

Sin embargo, al plano terrestre en el que habitan las especies se le llamará Arda. Éste está compuesto por diversos continentes, incluidas, la isla de Númenor, el gran continente de Aman, también llamado Tierras Imperecederas, y las regiones mortales de la Tierra Media.

*“El señor de los anillos puede ser un << cuento de hadas >>, pero se desarrolla en el hemisferio norte de esta tierra, las millas son millas, los días son los días y el clima es el clima”<sup>222</sup>*

La Tierras imperecederas, se sitúan en el extremo occidental de Arda. Ésta era la tierra de los inmortales donde iban los elfos tras su muerte, solo podía llegarse allí navegando en los mágicos barcos blancos que ellos mismo fabricaban. Mientras que, las tierras mortales, muy semejantes al mundo real, son el lugar donde se desarrollan todas las aventuras de El Señor de los Anillos y el Hobbit.

Por último, la obra de Tolkien se divide en tres edades, la Edad de las Lámparas, la Edad de los Árboles, y las Edades del Sol, que a su vez se subdivide en cuatro períodos.<sup>223</sup> Esto es importante ya que, los acontecimientos anteriores, sobre Valinor y Númenor, influirán en la Tierra Media. El señor de los Anillos se desarrolla en la Tercera Edad del Sol.

---

221 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre.

222 CARPENTER, Humphrey. Carta 210 de J. R. R. Tolkien a Forrest J. Ackerman. Las cartas de J. R. R. Tolkien. Boston: Houghton Mifflin, 1981. [Fuente: Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.]

223 Ídem ref. 1

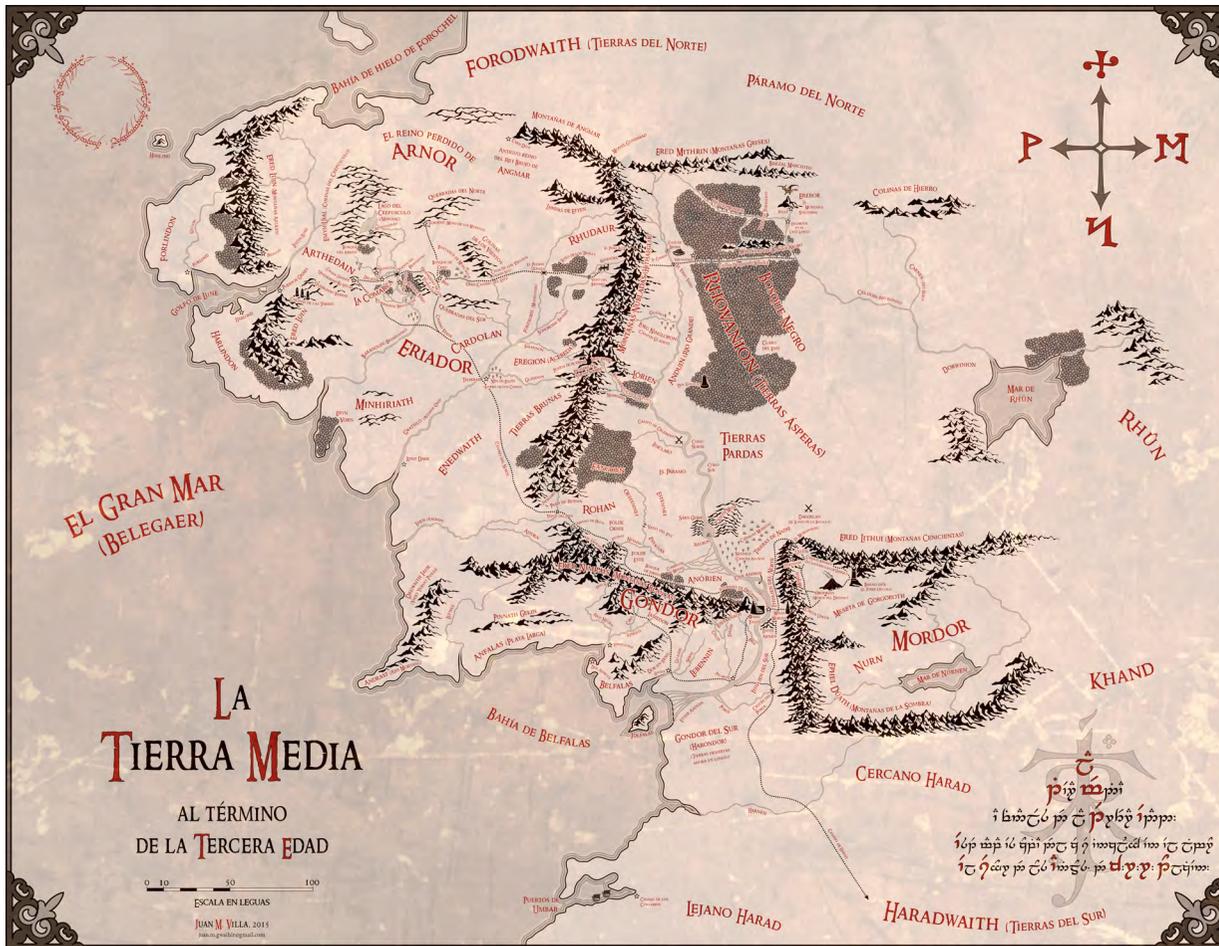


Fig. 256\_Mapa de la Tierra Media por Juan M. Villa.

## 2. ESPECIES DE LA TIERRA MEDIA.

### HOBBITS

Los hobbits, también conocidos como medianos, son gente menuda que habitan agujeros cavados en la tierra. Su esperanza de vida ronda los cien años y su mayoría de edad se alcanza a los treinta y tres<sup>224</sup>. Poseen ciertas características físicas especiales, mide apenas la mitad que un humano, entre sesenta centímetros y un metro veinte aproximadamente. Cuentan con un aspecto rollizo, tienen el pelo rizado y unos enormes pies, con dedos largos y mañosos, además de una capa de pelos peso en ellos, que siempre llevan descalzos, debido a que éstos tienen suelas naturales de piel.<sup>225</sup>

Son un pueblo sin pretensiones, sus excesos se limitan a vestir con colores vivos y tomar seis buenas comidas al día que incluyen desayuno, el segundo desayuno, el almuerzo de las onces, la comida, el té de la tarde y finalmente la cena, y muchos tentempiés entre ellas.<sup>226</sup> Su mayor excentricidad era el arte de fumar hierba para pipa, lo cual, afirmaban, era su contribución a la cultura del mundo. Forman una especie alegre, familiar, de buen corazón y espíritu generoso que se dedica a trabajar el campo, cultivar cereales, verduras, cuidar sus jardines y sus animales. Viven en paz y armonía con la naturaleza. Son por instinto muy poco aventureros, solo se preocupan por sus asuntos y casi ninguna vez interactúan con las demás razas de la Tierra Media.<sup>227</sup>



Fig. 257\_Hobbits.

224 *Hobbits*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Hobbits>

225 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

226 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

227 Ídem ref. 225.

## HOMBRES

Los hombres son una de las razas más importantes y extendidas de todo el territorio. Posen vidas breves, son mortales, a diferencia de los elfos. Son seres codiciosos que ansían el poder más que cualquier otra cosa.<sup>228</sup> En sus orígenes habitaban en la Tierra Media pero un grupo de humanos viajó a la isla de Númenor, dónde se convirtieron en una cultura muy vinculada al mar y a la construcción de barcos, también se volvieron más longevos, sabios y fuertes.<sup>229</sup> Tras el hundimiento de la insula, los numenoreanos regresaron al continente. Tras la batalla con Sauron, Isildur, rey de los hombres, en lugar de destruir el Anillo único cuando tuvo oportunidad, decidió quedárselo. A la muerte de éste, la raza de los hombres se quedó sin rey y se dividió en varios pueblos, los Orientales y Haradrim, seguidores de Sauron, que ahora apoyan al señor oscuro, los Rohirrim que viven en las praderas y los gondorianoanos, reino más importante de todos y descendientes directos del Reino de Númenor.<sup>230</sup>

## ELFOS

Los elfos, también llamados quendi o primeros nacidos<sup>231</sup>, son los seres más antiguos, sabios y hermosos de toda Arda, que poseen una gran magia.<sup>232</sup> Cuando cobraron vida no existía el sol, solo existía la luz procedente de los dos Árboles de Valinor, Telperion, de luz plateada y Laurelin, de luz dorada.<sup>233</sup> Su creador los hizo inmortales de alma, pero, a pesar éstas son imperecederas, sus cuerpos si pueden ser destruidos mediante el acero en la guerra o incluso muriendo de pena.

Poseen la misma altura que los hombres, sus cabellos son como hilos de oro, plata o azabache, y todos ellos cuentan con un áurea brillante alrededor de su figura. Tienen habilidades especiales que les permite ser capaces de crear todo tipo de cosas de gran belleza, arte y encantamiento, armas, música, lenguas, etc.<sup>234</sup>



Fig. 258\_Hombres de Rohan.



Fig. 259\_Elfos.

228 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

229 *Hombres*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Hombres>

230 Ídem ref. 228.

231 *Elfos*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Elfos>

232 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

233 Ídem ref. 231.

234 Ídem ref. 228.

## ENANOS

Los enanos, junto con los elfos, son uno de los pueblos libres más antiguos y longevos de la Tierra Media. Después de la guerra de Sauron y los elfos de la Segunda Edad, los enanos y los éstos perdieron toda su relación, donde antes había comercio y amistad entre ellos ahora solo hay desconfianza y hostilidad.<sup>235</sup>

Forman un pueblo conocido por su habilidad legendaria para la minería, el trabajo del metal y su maravillosa artesanía de la piedra. Habitan en monumentales ciudades cinceladas en las raíces de las montañas. Cuentan con un idioma propio, el khazâd, el cual, nadie que no fuera enano lo conoce.<sup>236</sup> Son criaturas robustas, fuertes y resistentes, valientes en el combate, que contaban con una voluntad y un orgullo difícil de doblegar. Poseían una altura más baja que los hombres, pero más alta que los hobbits, medían entre un metro y veinte centímetros y un metro y medio.<sup>237</sup>

## ORCOS

Los orcos son una raza moldeada por los poderes oscuros. Durante la primera edad, algunos Elfos fueron apresados y torturados hasta que perdieron todas sus raíces, convirtiéndose así, en una nueva forma de vida creada para obedecer los mandatos de su captor. Son grandes guerreros debido al temor que profesan hacia su amo, más que a cualquier enemigo. Poseen una apariencia negruzca y deforme, muy diferente a la de sus ancestros. Habitan en la oscuridad, odian la luz y solo se mueven de noche para cumplir la voluntad de su señor.<sup>238</sup>

Por otro lado, el mago Saruman, con la intención de crear un ejército que le ayudase a conseguir el poder del Anillo Único, engendro una nueva raza bajo Isengard, cruzando orcos con tragos. Ésta posee una altura mayor que la de los hombres, y cuenta con grandes músculos, sangre negra y ojos de lince. A diferencia de los orcos normales no temen a la luz del Sol y son bastante más inteligentes. Además, se reconocen gracias a la mano blanca de Saruman que lucen en combate.<sup>239</sup>



Fig. 260\_Enanos



Fig. 261\_Orcos.

235 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

236 Enanos. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Enanos>

237 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

238 Ídem. ref. 237.

239 Ídem. ref. 237.

## LOS ISTARI

Los magos, en llamados Istari, son espíritus anteriores a la propia Tierra Media que los Valar, los seres más antiguos y poderosos que existían enviaron allí porque habían percibido un gran mal en las tierras de los mortales<sup>240</sup>. Su cometido es guiar a los pueblos libres contra el poder del Señor Oscuro.<sup>241</sup>

La palabra Istari es un término en élfico que designa a la hermandad de magos<sup>242</sup>, a la que pertenecían cinco ancianos, de aspecto humano, con largas barbas y envueltos en grandes capas de diferentes colores. Mantenían un aspecto humilde, a pesar de ser muy poderosos, cada uno viste un gran sombrero puntiagudo, enormes botas negras y un largo bastón.<sup>243</sup> Su poder y su rango se distingue por el color de su vestimenta. Saruman, por ejemplo, el más elevado, se le conoce como el blanco, lleva una túnica de ese mismo color y Gandalf, apodado el gris, siendo un mago menor influencia lleva una túnica gris.<sup>244</sup>



Fig. 262\_Gandalf, el Gris, y Saruman, el Blanco.

240 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

241 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

242 Ídem ref. 240.

243 Istari. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Istari>

244 Ídem ref. 241.

### 3. LA COMPAÑIA DEL ANILLO

La compañía del anillo, también conocida como Comunidad del Anillo, está formada por nueve miembros de diferentes especies de la Tierra Media, cuatro hobbits, Frodo, Sam, Merry y Pippin, dos hombres, Aragorn y Boromir, un elfo, Legolas, un enano, Gimli, y finalmente, el Mago Gandalf. Su cometido es acompañar al portador del Anillo Único al Monte del Destino para su destrucción.

#### FRODO BOLSÓN

Hobbit de La Comarca y Portador del anillo. Tras quedarse huérfano muy joven fue adoptado por su tío, Bilbo Bolsón, quién lo llevo a vivir con él a Bolsón Cerrado. Es un mediano muy diferente a los demás, no le gusta comer demasiado, tiene una actitud seria, es sensible e inteligente<sup>245</sup>. Además, es un hobbit extremadamente aventurero que pasa su tiempo explorando los alrededores y los caminos de Hobbiton.<sup>246</sup> Cuando Bilbo decide abandonar La Comarca le delega todas sus posesiones, entre ellas el Anillo Único. Durante el Concilio de Elrond, en Rivendel, se ofrece para llevar el objeto hasta el Monte del Destino y destruirlo. A duras penas sobrevive al viaje, pero finalmente consigue lanzar el anillo a la lava. Después de su misión, regresa a la comarca, pero tras un tiempo en ella, embarca en una de las últimas naves élficas que viaja a las Tierras Imperecederas par pasar allí la eternidad.

#### SAMSAGAZ GAMYI

Es un hobbit que sigue el estereotipo típico, nunca se aleja mucho de La Comarca, se dedica a la jardinería en Bolsón Cerrado y tampoco se cuenta entre los más hábiles ni sensatos, pero tiene un gran corazón y sentido de la lealtad.<sup>247</sup> Viaja acompañando a Frodo hasta Rivendel, donde se convierte en miembro de la Comunidad del Anillo. Es el único integrante que permanece inseparable al Portador durante toda la misión. Está enamorado de una hobbit llamada Rosita, que es camarera en la posada del Dragón Verde, pero, es tan tímido que no es capaz de reunir fuerzas para declararse hasta la vuelta de su viaje, cuando le pide matrimonio. Finalmente se casan y tienen hijos.

245 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

246 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

247 Ídem ref. 246.



Fig. 263\_ La Compañía del Anillo. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 264\_ Frodo Bolsón. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 265\_ Samsagaz Gamyi.

## MERIADOC BRANDIGAMO

También conocido como Merry, al igual que Frodo, proviene de una de las familias más poderosas y ricas de la Comarca.<sup>248</sup> Es uno de los hobbits más altos de la historia, llegando a medir casi un metro cuarenta. Cuenta con un carácter alegre y risueño.<sup>249</sup> Así mismo, es travieso, vivaz y atrevido, muy aficionado a las bromas y a meterse en líos junto con su inseparable primo, Peregrin Tuk. Siempre se une cuando hay una aventura, sobre todo si implica algún peligro. Como a todos los hobbits, le gusta comer, beber y divertirse.<sup>250</sup>

## PEREGRIN TUK

Apodado como Pippin, es el más joven de los cuatro Hobbits de la Comunidad del Anillo. Primo segundo de Frodo y, también, primo de Merry, su mejor amigo, ambos son inseparables y rara vez se ven uno sin el otro. Es un mediano muy corriente, incluso un poco ingenuo.<sup>251</sup> Tras ser capturado por los Orcos de Saruman y escapar al Bosque de Fangorn, bebe, junto con Merry, el agua de los Ents, que lo convierte en uno de los hobbits más altos de la historia, al igual que su pariente.<sup>252</sup>

## BOROMIR

Hijo mayor del señor y senescal de Gondor. Es un hombre muy codicioso<sup>253</sup>, que en muchas ocasiones se ve abrumado por el deseo de apoderarse del anillo único y en una de ellas incluso intenta matar a Frodo, aunque se arrepiente enseguida. Poco después de esto, un ejército de Huk-Hai ataca a la Compañía, y éste muere siendo atravesado por una flecha mientras defiende a los hobbits Meriadoc Brandigamo y Peregrin Tuk.



Fig. 266\_Meriadoc Brandigamo, (Merry).



Fig. 267\_Peregrin Tuk,(Pippin).



Fig. 268\_Boromir. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]

248 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

249 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

250 Ídem ref. 248.

251 Ídem ref. 248.

252 Ídem ref. 249.

253 Ídem ref. 249.

## ARAGORN

Huérfano desde niño, Aragorn es educado en la casa de Elrond, en Rivendel.<sup>254</sup> Allí conoce a su hija, Arwen, de la que se enamora. Al principio de la película se hace llamar Trancos, posee un aspecto misterioso y peligroso, pero más adelante se descubre que tiene sangre noble. Su verdadero nombre es Aragorn, hijo de Arathorn, heredero de Isildur al trono de Gondor.<sup>255</sup> Después de la muerte de Gandalf en Moria, éste pasó a ser el líder de la Compañía del Anillo. Juega un papel fundamental en la derrota del Ejército de Saruman en el Abismo de Helm, comanda a los Muertos de Sagrario hacia la batalla de los campos del Pelennor, en Minas Tirith, salvando así al reino de Gondor, y finalmente, tras de la guerra, asume el trono y se casa con Arwen.

## LEGOLAS

Príncipe elfo del Reino del Bosque, hijo del rey Thanduil, su nombre significa hoja verde en élfico<sup>256</sup>. Como único de su especie dentro de la compañía aporta sus habilidades únicas, desde sus agudos ojos élficos que puede ver con más claridad y a mayor distancia que el resto hasta sus conocimientos de la vida en bosque, puesto que es capaz de leer y hallar los rastros más sutiles. Además cuenta con un gran manejo del arco, puede correr rápidamente sin esfuerzo por los terrenos más duros o blandos sin dejar huellas.<sup>257</sup>

## GIMLI

Gimli, es uno de los nobles Enanos de Erebor, la Montaña Solitaria. Como toda su especie es tenaz, vigoroso, orgullo y un poderoso guerrero.<sup>258</sup> Puede ser muy irritable y siente una desconfianza muy grande por los elfos y su magia. Sin embargo, después de formar parte de La Comunidad del Anillo, es uno de los pocos enanos que se muestra amistoso con los elfos. De hecho, tras su estancia en Lothlórien, queda impresionado con la dama Galadriel, la reina élfica, y siempre llevóa consigo un mechón de sus cabellos.<sup>259</sup>



Fig. 269\_Aragorn. [Fotograma extraído de la película *La Comunidad del Anillo*. Peter Jackson, 2001.]



Fig. 270\_Legolas.



Fig. 271\_Gimli.

254 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

255 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

256 Ídem ref. 255

257 Ídem ref. 254

258 Ídem ref. 255

259 Ídem ref. 254

## GANDALF

Tenía muchos nombres, Gandalf es el más usado, pero también es llamado Mithrandir por los elfos y hombres de Gondor.<sup>260</sup> Es un anciano de barba larga y gris envuelto en una capa polvorienta con un sombrero alto y puntiagudo en la cabeza, un hombre hastiado por el paso del tiempo que se apoya en su vara para caminar.<sup>261</sup> Siente una especial empatía por la raza de los Hobbits y con su magia mantiene a la Comarca segura y alejada de la sombra que se extiende desde Mordor.<sup>262</sup>

Al principio se le conoce como Gandalf el gris, pero durante su viaje con la Comunidad del Anillo muere en combate con Balrog de Morgoth en Moria y después resucita como Gandalf el blanco, un ser radiante al que ningún arma puede dañar.



Fig. 272\_Gandalf.

260 Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.

261 Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre. Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>

262 Ídem ref. 260

**APÉNDICE II:**  
FICHAS TÉCNICAS  
DE EL SEÑOR DE  
LOS ANILLOS

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

<b>Título Original</b>	<i>The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring</i>
<b>Año</b>	2001
<b>Duración</b>	108 min (200 min, versión extendida)
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson. Basado en la novela: J.R.R. Tolkien
<b>Música</b>	Howard Shore
<b>Fotografía</b>	Andrew Lesnie
<b>Reparto principal</b>	Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Sean Bean, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, Dominic Monaghan, Billy Boyd, Cate Blanchett, Hugo Weaving, Liv Tyler, Ian Holm, Christopher Lee, Lawrence Makoare, Craig Parker, Andy Serkis, Marton Csokas
<b>Productora</b>	New Line Cinema
<b>Género</b>	Fantástico. Aventuras. Acción   Fantasía medieval. Espada y brujería. Cine épico. Película de culto
<b>Sinopsis</b>	El Señor Oscuro Sauron ordenó a los Elfos que forjaran los Grandes Anillos de Poder. Tres para los reyes Elfos, siete para los Señores Enanos, y nueve para los Hombres Mortales. Pero él también forjó, en secreto, el Anillo Único, un instrumento de gran poder que permitiría a el Señor Oscuro, reinar en la Tierra Media y convertir en esclavos a sus habitantes. Con la ayuda de sus amigos y de valientes aliados, un tímido y valiente hobbit de La Comarca, Frodo Bolsón, emprende un peligroso viaje hacia el Monte del Destino, lugar donde el Anillo Único fue forjado y debe ser destruido para siempre. Pero el malvado Sauron ordena la persecución de la Compañía, compuesta por cuatro hobbits, dos hombres, un mago, un elfo y un enano. Pero esta, no solo debe combatir las fuerzas externas del mal, sino también las fuerzas internas y la influencia corruptora que ejerce el propio anillo. La misión es casi suicida pero necesaria, puesto que, en el caso de que Sauron lograra recuperar el Anillo, sería el final de la Tierra Media.

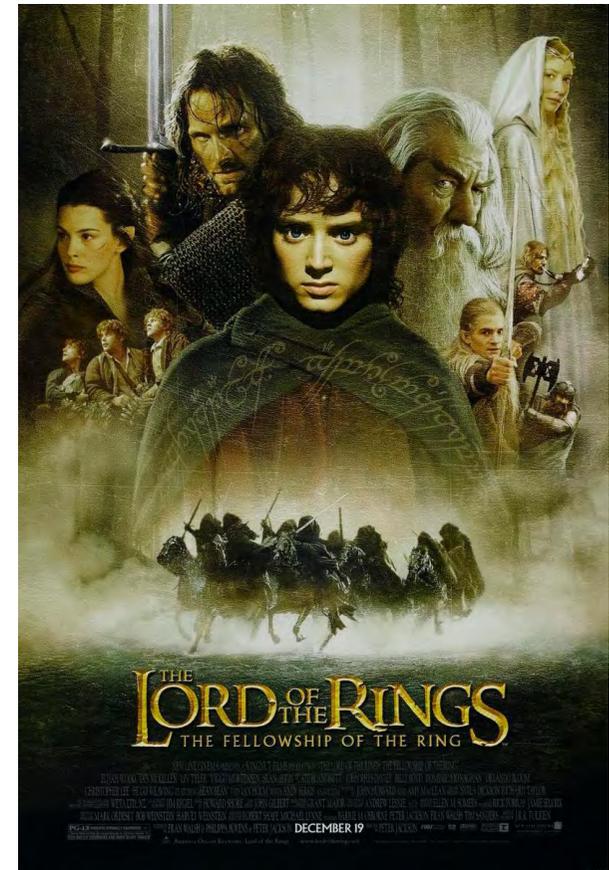


Fig. 273\_ El Señor de los Anillos: Las Dos Torres.

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

<b>Título Original</b>	<i>The Lord of the Rings: The Two Towers</i>
<b>Año</b>	2002
<b>Duración</b>	179 min (214 min, versión extendida)
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson. Basado en la novela: J.R.R. Tolkien
<b>Música</b>	Howard Shore
<b>Fotografía</b>	Andrew Lesnie
<b>Reparto principal</b>	Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen, Sean Astin, Andy Serkis, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, Bernard Hill, Miranda Otto, David Wenham, Dominic Monaghan, Billy Boyd, Christopher Lee, Liv Tyler, Karl Urban, Brad Dourif, Hugo Weaving, Cate Blanchett, Craig Parker, John Leigh, Sean Bean, John Noble
<b>Productora</b>	New Line Cinema
<b>Género</b>	Fantástico. Aventuras. Acción   Fantasía medieval. Espada y brujería. Cine épico. Película de culto
<b>Sinopsis</b>	Tras la muerte de Gandalf luchando contra el Balrog en Moria, la Compañía del Anillo se disolvió. Frodo y su fiel amigo Sam se dirigen hacia Mordor para destruir el Anillo Único y acabar con el poder de Sauron, pero descubren una extraña criatura llamada Gollum, ésta promete conducirles hasta la Puerta Negra de Mordor. Tras la dura batalla contra los orcos donde muere Boromir, Aragorn, Legolas y Gimli, atraviesan la Tierra Media para intentar rescatar a los medianos Merry y Pippin, secuestrados por los Uruk - Hai, finalmente llegan a Rohan, el reino de Theoden. El anciano rey, manipulado por el espía de Saruman, el siniestro Lengua de Serpiente, ha caído en las redes del malvado mago. Mientras tanto, los hobbits que estaban prisioneros, han escapado y descubierto el misterioso Bosque de Fangorn, allí conocen a un aliado inesperado, Bárbol, un ent, guardián de los árboles. Por otra parte, Sauron y el traidor Saruman continúan con sus planes a la espera de la guerra contra las razas libres de la Tierra Media.



Fig. 274\_El Señor de los Anillos: Las dos Torres.

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

<b>Título Original</b>	<i>The Lord of the Rings: The Return of the King</i>
<b>Año</b>	2003
<b>Duración</b>	200 min (240 min, versión extendida)
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson. Basado en la novela: J.R.R. Tolkien
<b>Música</b>	Howard Shore
<b>Fotografía</b>	Andrew Lesnie
<b>Reparto principal</b>	Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen, Sean Astin, Andy Serkis, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, John Noble, Miranda Otto, David Wenham, Bernard Hill, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Liv Tyler, Karl Urban, Christopher Lee, Brad Dourif, Ian Holm, Hugo Weaving, Cate Blanchett, Lawrence Makoare, Marton Csokas, Sean Bean
<b>Productora</b>	New Line Cinema
<b>Género</b>	Fantástico. Aventuras. Acción   Fantasía medieval. Espada y brujería. Cine épico. Película de culto
<b>Sinopsis</b>	Las fuerzas de Saruman han sido destruidas, gracias a los ents de Fangorn, y su fortaleza, Isengard, sitiada. El ejército de Sauron ha atacado Minas Tirith, la capital de Gondor, último reducto de los hombres, y un reino poderoso, que necesita más que nunca a su rey. Mientras tanto, Gandalf intentará contener a las fuerzas que atacan la ciudad. Théoden, junto con Aragorn, pedirá a los guerreros de Rohan que se unan al combate. Cada victoria vendrá acompañada de grandes sacrificios y pérdidas. Al mismo tiempo, Frodo y Sam continúan su camino hacia Mordor, con la esperanza de llegar al Monte del Destino, intentando no sucumbir a las continuas tentaciones del Anillo Único. Para ayudarles, los demás miembros de la compañía intentarán atraer la atención de Sauron a las Puertas Negras de Mordor, dejando el camino hasta el volcán libre.

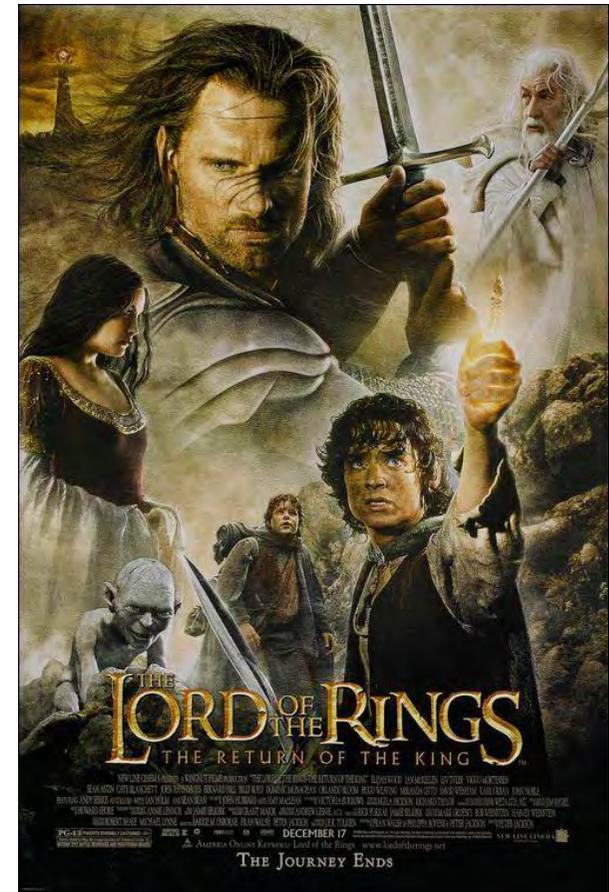


Fig. 275\_El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey.

**APÉNDICE III:**  
FICHAS TÉCNICAS  
DE LAS PELÍCULAS

## BEN - HUR

<b>Título Original</b>	<i>Ben - Hur</i>
<b>Año</b>	1959
<b>Duración</b>	211 min.
<b>País</b>	Estados Unidos
<b>Dirección</b>	William Wyler
<b>Guión</b>	Karl Tunberg. Novela: Lewis Wallace
<b>Música</b>	Miklós Rózsa
<b>Fotografía</b>	Robert Surtees
<b>Reparto principal</b>	Charlton Heston, Jack Hawkins, Stephen Boyd, Haya Harareet, Hugh Griffith, Martha Scott, Cathy O'Donnell, Sam Jaffe, Frank Thring, Terence Longdon, George Relph, André Morell, Finlay Currie, John Le Mesurier
<b>Productora</b>	Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)
<b>Género</b>	Aventuras. Drama.
<b>Sinopsis</b>	Antigua Roma, bajo el reinado de los emperadores Augusto y Tiberia (s. I d.C) Judá Ben- Hur, príncipe de Judea, y su amigo de la infancia, Messala, tribuno romano que acaba de tomar el control de la guarnición de Jerusalén, se reencontran, pero un accidente involuntario los convierte en enemigos acérrimos. Ben- Hur es acusado de atentar contra la vida del nuevo gobernador romano. Messala lo traiciona, a pesar de saber que es inocente, y lo encarcela, junto con su familia. El protagonista es enviado a las galeras para cumplir su condena, jurando entonces recuperar su libertad y ejecutar su venganza contra su carcelero.

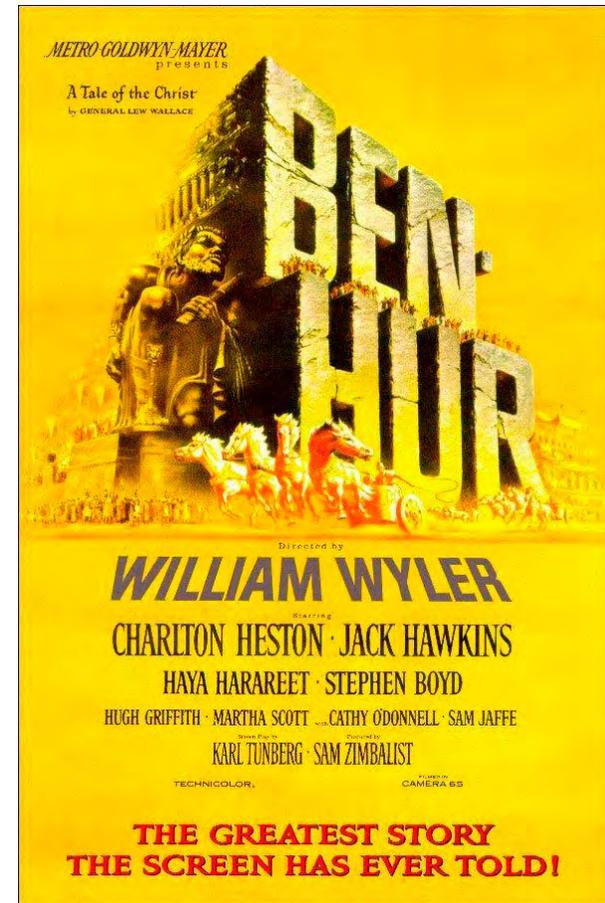


Fig. 276\_Ben - Hur.

## BAD TASTE (MAL GUSTO)

<b>Título Original</b>	<i>Bad Taste</i>
<b>Año</b>	1987
<b>Duración</b>	91 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Peter Jackson
<b>Música</b>	Michelle Scullion
<b>Fotografía</b>	Peter Jackson
<b>Reparto principal</b>	Terry Potter, Pete O'Herne, Craig Smith, Mike Minett, Peter Jackson, Doug Wren, Dean Lawrie
<b>Productora</b>	Wingnut Films, New Zealand Film Commission
<b>Género</b>	Ciencia ficción. Terror. Comedia. Fantástico.
<b>Sinopsis</b>	La población de una pequeña ciudad costera de Estados Unidos ha desaparecido. Sus habitantes han sido secuestrados por un grupo de extraterrestres que buscan carne humana para las hamburguesas de una cadena de restaurantes intergalácticos. Un cuerpo de agentes especiales, enviados por el gobierno, se enfrentarán a los aliens para detener la invasión antes de que estos acaben con la población del planeta.

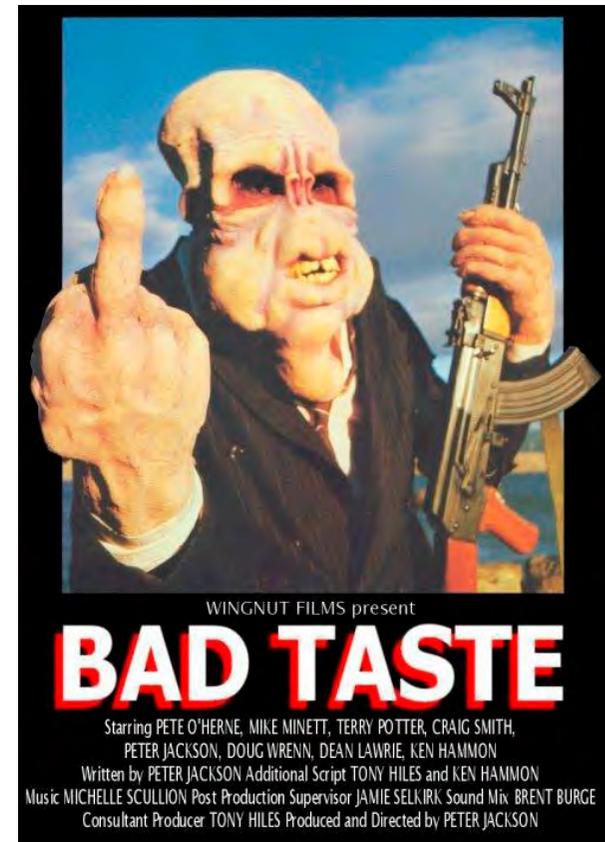


Fig. 277\_Bad Taste (Mal gusto)

## MEET THE FEEBLES (EL DELIRANTE MUNDO DE LOS FEEBLES)

<b>Título Original</b>	<i>Meet the Feebles (El Delitante mundo de los Feebles)</i>
<b>Año</b>	1989
<b>Duración</b>	94 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Peter Jackson, Fran Walsh, Danny Mulheron, Stephen Sinclair
<b>Música</b>	Peter Dasant
<b>Fotografía</b>	Animación, Murray Milne
<b>Reperto principal</b>	Animación
<b>Productora</b>	Wingnut Films
<b>Género</b>	Comedia. Musical.
<b>Sinopsis</b>	Los Feebles son un grupo de teatro formado por un equipo de animales que se prepara duramente para poder estrenarse por primera vez en televisión y tener su propia serie, pero entrarán en un mundo de fama donde el sexo desenfrenado y las drogas serán puntos clave. Aunque la morsa es un productor ambicioso, cuenta con un equipo muy poco profesional: un miedoso zorro que ejerce de director, una rana drogadicta, una rata que hace películas porno con vacas y cucarachas, un elefante maníaco y depresivo. Además, está su peor enemigo: la ballena, que es el capo de la mafia.

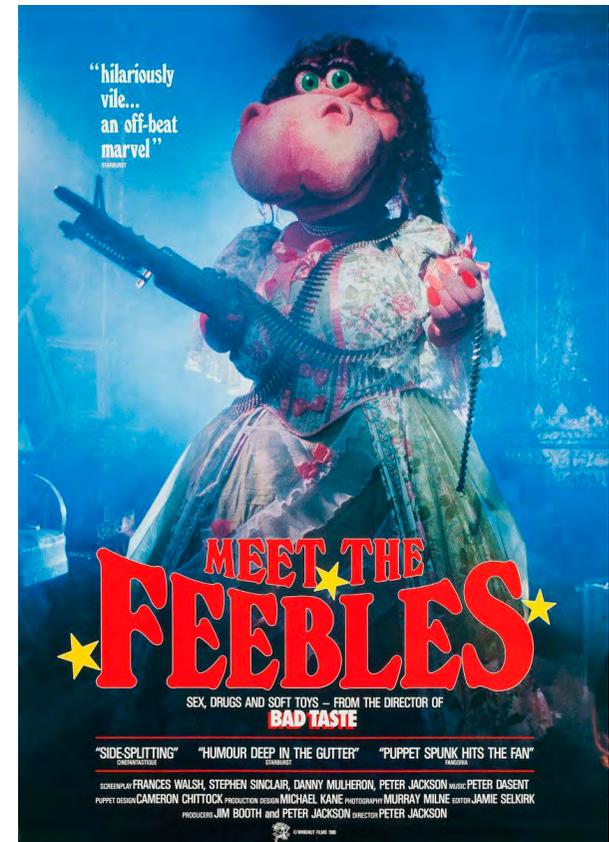


Fig. 278\_ Meet the Feebles (El Delirante mundo de los Feebles)

## BRAINDEAD: TU MADRE SE HA COMIDO A MI PERRO

<b>Título Original</b>	Braindead: Tu madre se ha comido a mi perro
<b>Año</b>	1992
<b>Duración</b>	104 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Peter Jackson, Stephen Sinclair, Fran Walsh
<b>Música</b>	Peter Dasant
<b>Fotografía</b>	Murray Milne
<b>Reparto principal</b>	Timothy Balme, Diana Peñalver, Fran Walsh, Elizabeth Moody, Ian Watkin, Stuart Devenie, Brenda Kendall, Peter Jackson, Stephen Papps
<b>Productora</b>	Wingnut Films
<b>Género</b>	Terror. Comedia.
<b>Sinopsis</b>	Un científico descubre en Skull Island un ejemplar muy extraño de mono rata al que acompaña una terrible maldición, según los nativos. El animal es trasladado a Nueva Zelanda para su estudio. Por otra parte, Lionel, es un joven que vive con su insoportable madre, que no aprueba su relación con Paquita, la hija del tendero. Un día, cuando los dos enamorados visitan el zoológico, ella los sigue y vigila en secreto. Ésta será atacada por el animal infectado contrayendo un virus que poco a poco la convierte en una especie de zombie, sedienta de sangre, que propaga el virus convirtiendo a todo lo que ataca en un muerto viviente.

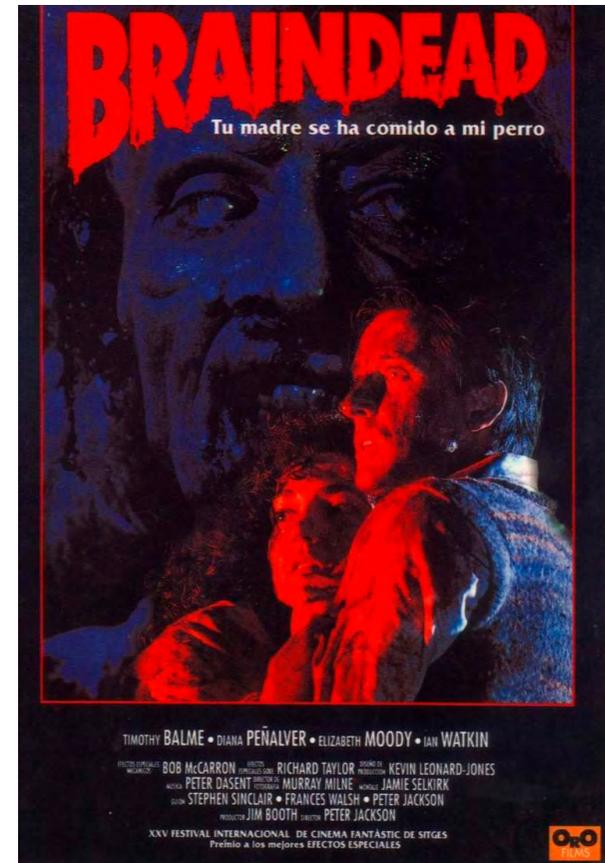


Fig. 279\_Braindead (Tu madre se ha comido a mi perro)

## CRIATURAS CELESTIALES

<b>Título Original</b>	Criaturas Celestiales
<b>Año</b>	1994
<b>Duración</b>	99 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Fran Walsh, Peter Jackson (Basada en hechos reales)
<b>Música</b>	Peter Dasent
<b>Fotografía</b>	Alun Bollinger
<b>Reparto principal</b>	Kate Winslet, Melanie Lynskey, Sarah Peirse, Diana Kent, Clive Merrison, Simon O'Connor, Jed Brophy, Peter Elliot, Gilbert Goldie
<b>Productora</b>	Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos-Alemania; Miramax, Wingnut Films, New Zealand Film Commission
<b>Género</b>	Drama. Fantástico. Romance. Thriller.
<b>Sinopsis</b>	Nueva Zelanda, mediados del siglo XX. La amistad de dos adolescentes es tan intensa y fuerte que comienza a alimentar una terrible obsesión que despierta el recelo de los padres de una de ellas. Ambas crearán un mundo imaginario y lleno de fantasía, llamado Borovnia, en el que refugian para escapar de la realidad y vivir de espaldas al resto del mundo.



Fig. 280\_Criaturas Celestiales

## AGÁRRAME ESOS FANTASMAS

<b>Título Original</b>	Agárrame esos fantasmas
<b>Año</b>	1996
<b>Duración</b>	110 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Fran Walsh, Peter Jackson
<b>Música</b>	Danny Elfman
<b>Fotografía</b>	Alun Bollinger, John Blick
<b>Reparto principal</b>	Michael J. Fox, Trini Alvarado, Jeffrey Combs, Dee Wallace, Jim Fyfe, Peter Dobson, John Astin, Chi McBride, Troy Evans, Elizabeth Hawthorne, Jake Busey, Melanie Lynskey, R. Lee Ermey, Angela Bloomfield
<b>Productora</b>	Universal Pictures
<b>Género</b>	Comedia. Fantástico.
<b>Sinopsis</b>	Frank Bannister es un charlatán que posee extraordinarias facultades psíquicas que le permiten comunicarse con los fantasmas. Pero no las usa para hacer el bien, sino para ganar dinero estafando a sus clientes con la ayuda de algunos espectros que trabajan a su servicio. La situación cambia cuando un espíritu malvado comienza a complicar las cosas. Frank se deberá enfrentar a él.

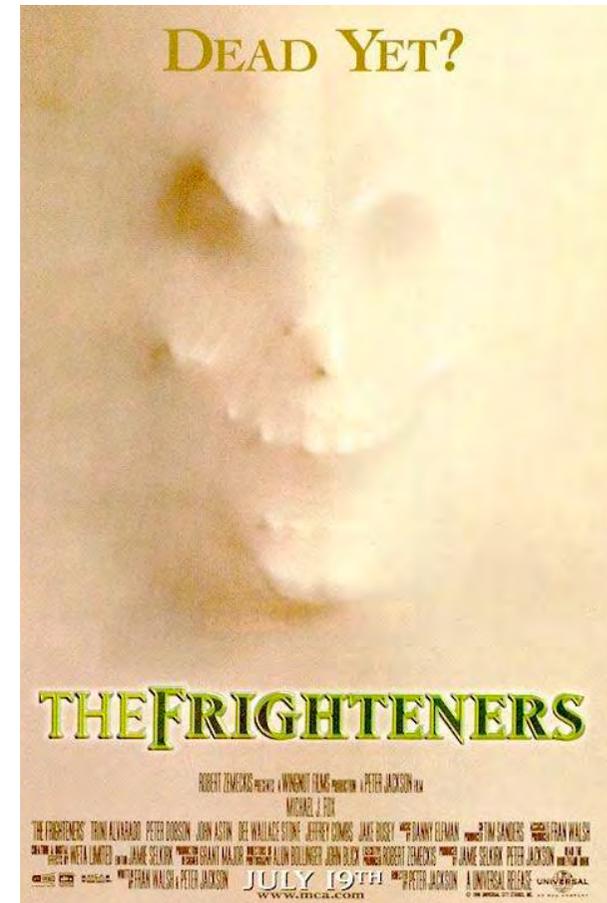


Fig. 281\_Agárrame esos fantasmas.

## TITANIC

<b>Título Original</b>	Titanic
<b>Año</b>	1997
<b>Duración</b>	195 min.
<b>País</b>	Estados Unidos
<b>Dirección</b>	James Cameron
<b>Guión</b>	James Cameron
<b>Música</b>	James Horner. Canción principal: Céline Dion
<b>Fotografía</b>	Russell Carpenter
<b>Reparto principal</b>	Leonardo DiCaprio, Kate Winslet, Billy Zane, Kathy Bates, Frances Fisher, Gloria Stuart, Bill Paxton, Bernard Hill, David Warner, Victor Garber, Jonathan Hyde, Suzy Amis, Danny Nucci, Jason Barry, Ewan Stewart, Ioan Gruffudd
<b>Productora</b>	Paramount Pictures, 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment.
<b>Género</b>	Romance. Drama. Aventuras
<b>Sinopsis</b>	Jack, un humilde y joven artista, gana en una partida de cartas un pasaje para viajar a América en el Titanic, el transatlántico más grande y seguro jamás construido. A bordo conoce a Rose, una joven de una buena familia que va a contraer un matrimonio de conveniencia con un hombre al que solo le interesa el apellido de ella. Cuando los dos están decididos a luchar por sus sentimientos, el barco choca con un iceberg, se desata la locura y comienza una lucha generalizada por la supervivencia.

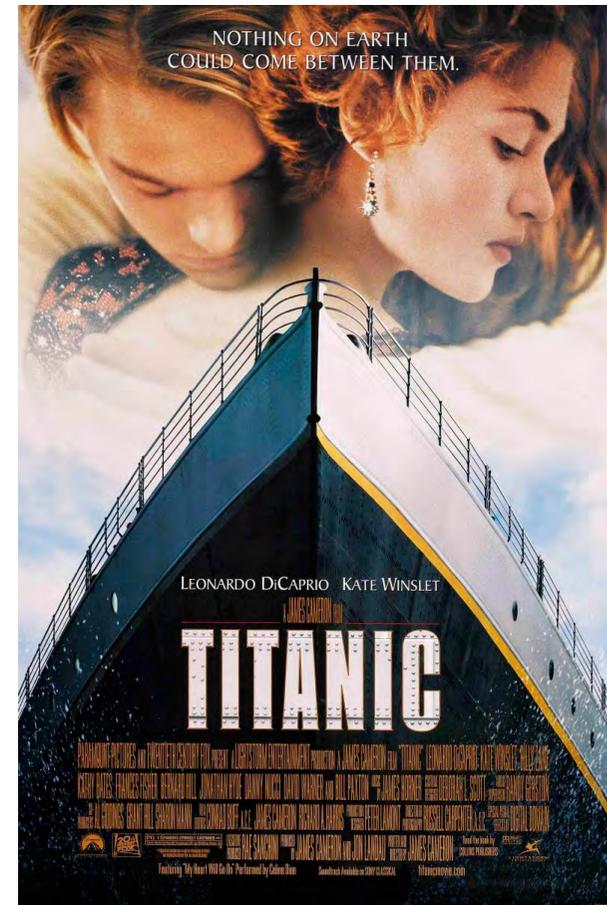


Fig. 282\_Titanic.

## KING KONG

<b>Título Original</b>	King Kong
<b>Año</b>	2005
<b>Duración</b>	187 min.
<b>País</b>	Estados Unidos
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens. Historia: Merian C. Cooper, Edgar Wallace
<b>Música</b>	James Newton Howard
<b>Fotografía</b>	Andrew Lesnie
<b>Reparto principal</b>	Naomi Watts, Adrien Brody, Jack Black, Thomas Kretschmann, Jamie Bell, Lobo Chan, Kyle Chandler, Colin Hanks, Evan Parke, Andy Serkis, Ray Wolf, John Sumner, Craig Hall, Bill Johnson, Mark Hadlow, Geraldine Brophy
<b>Productora</b>	Coproducción Estados Unidos-Nueva Zelanda-Alemania; Universal Pictures, Wingnut Films, Big Primate Pictures, MFPV Film
<b>Género</b>	Aventuras. Fantástico. Acción
<b>Sinopsis</b>	Durante la Gran Depresión, Ann Darrow, una actriz de vodevil, se queda sin trabajo y dinero. Su suerte parece cambiar cuando cocone al cineasta Carl Denham, que decide contratarla como protagonista para su próximo documental, que será filmado en la Isla Calavera con la ayuda del autor de teatro Jack Driscoll. Los tres emprenden un viaje por la remota selva, donde descubren un gigantesco gorila, King Kong, y una tribu de seres prehistóricos que han vivido ocultos durante millones de años. La ambición de Carl hará que decida secuestrar al simio para trasladarlo a Nueva York y exhibirlo para ganar dinero. Una vez en la ciudad, King Kong, no tarda en librarse de sus ataduras, desatando el caos, solo Ann puede lograr que el incidente no se convierta en una catástrofe.



Fig. 283\_King Kong

## EL HOBBIT: UN VIAJE INESPERADO

<b>Título Original</b>	The Hobbit: An Unexpected Journey
<b>Año</b>	2012
<b>Duración</b>	170 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Guillermo del Toro. Novela: J.R.R. Tolkien
<b>Música</b>	Howard Shore
<b>Fotografía</b>	Andrew Lesnie
<b>Reparto principal</b>	Martin Freeman, Ian McKellen, Richard Armitage, Ken Stott, Graham McTavish, Aidan Turner, James Nesbitt, Dean O’Gorman, Peter Hambleton, Stephen Hunter, John Callen, Adam Brown, William Kircher, Jed Brophy, Mark Hadlow, Ian Holm, Sylvester McCoy, Andy Serkis, Hugo Weaving, Cate Blanchett, Christopher Lee, Elijah Wood, Barry Humphries, Manu Bennett, Bret McKenzie, Terry Notary
<b>Productora</b>	Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films
<b>Género</b>	Fantástico. Aventuras. Acción
<b>Sinopsis</b>	En compañía del mago Gandalf y de trece enanos, el hobbit Bilbo Bolsón es arrastrado a una aventura épica para reclamar el reino perdido de los enanos de Erebor, el cual fue tiempo atrás conquistado por el dragón Smaug. Su viaje los llevará a internarse dentro tierras traicioneras y salvajes, repletas de duendes y de orcos, arañas gigantescas y hechiceros. Finalmente, en las profundidades de la Tierra, encuentra el Anillo Único, y también a la criatura que cambiará su vida para siempre, Gollum.

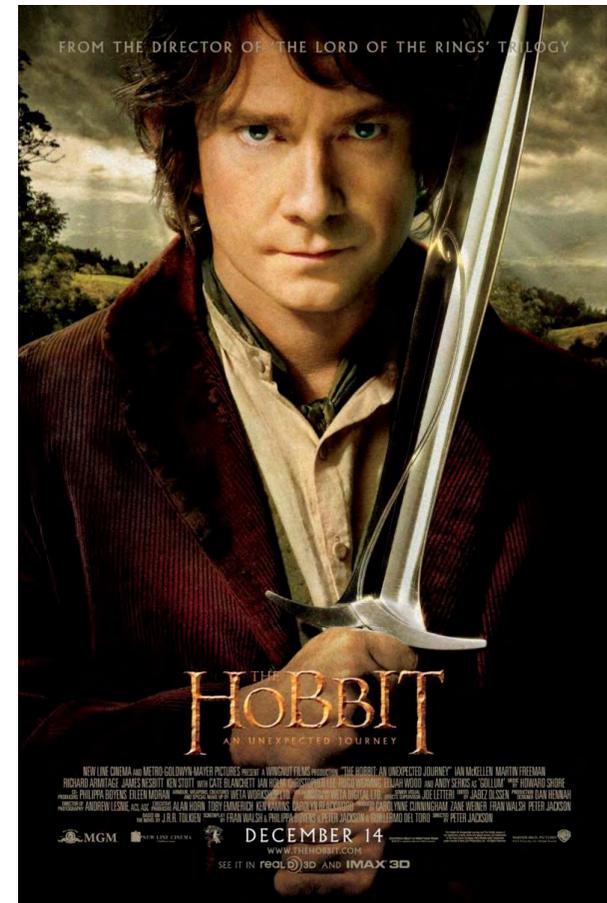


Fig. 284\_El hobbit: Un viaje inesperado

## EL HOBBIT: LA DESOLACIÓN DE SMAUG

<b>Título Original</b>	The Hobbit: The Desolation of Smaug
<b>Año</b>	2013
<b>Duración</b>	160 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Philippa Boyens, Peter Jackson, Fran Walsh, Guillermo del Toro. Novela: J.R.R. Tolkien
<b>Música</b>	Howard Shore
<b>Fotografía</b>	Andrew Lesnie
<b>Reparto principal</b>	Martin Freeman, Richard Armitage, Ian McKellen, Aidan Turner, Luke Evans, Evangeline Lilly, Ken Stott, Orlando Bloom, Graham McTavish, James Nesbitt, Cate Blanchett, Jed Brophy, Stephen Hunter, John Callen, Adam Brown, Dean O’Gorman, William Kircher, Peter Hambleton, Mark Hadlow, Lee Pace, Ryan Gage, Stephen Fry, Mikael Persbrandt, Sylvester McCoy, Manu Bennett, Terry Notary
<b>Productora</b>	Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films
<b>Género</b>	Fantástico. Aventuras. Acción
<b>Sinopsis</b>	Tras haber conseguido cruzar exitosamente las montañas, Thorin, Escudo de Roble, y su compañía deben pedir ayuda a un poderoso extraño antes de adentrarse en el Bosque Mirkwood, que está cargado de sorpresas y peligros. Sin Gandalf acompañándolos, deben ser capaces de completar su viaje a la Montaña Solitaria, donde Bilbo debe buscar la puerta que les de acceso al tesoro que guarda celosamente el dragón Smaug.

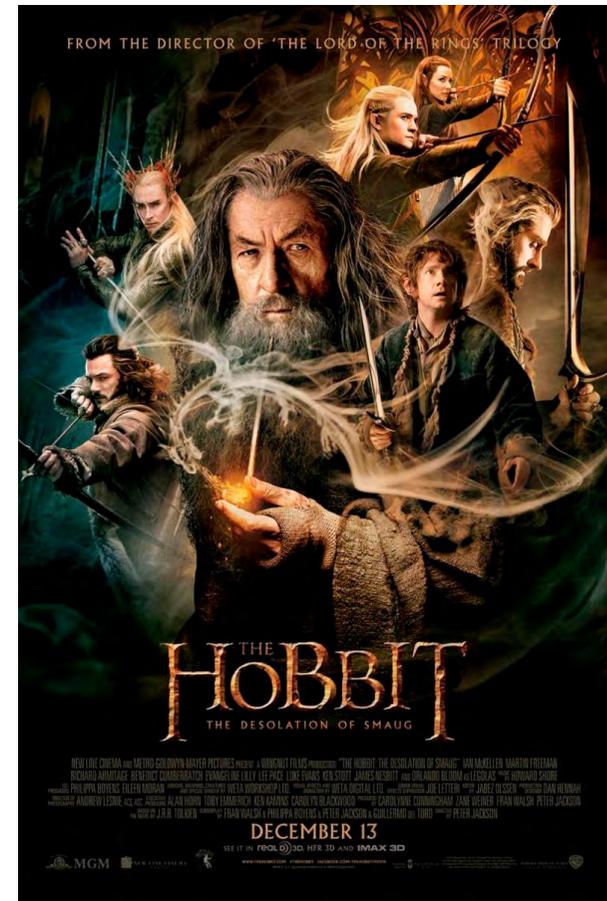


Fig. 285\_El hobbit: La desolación de Smaug.

## EL HOBBIT: LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS

<b>Título Original</b>	The Hobbit: The Battle of the Five Armies
<b>Año</b>	2014
<b>Duración</b>	144 min.
<b>País</b>	Nueva Zelanda
<b>Dirección</b>	Peter Jackson
<b>Guión</b>	Philippa Boyens, Peter Jackson, Fran Walsh, Guillermo del Toro. Novela: J.R.R. Tolkien
<b>Música</b>	Howard Shore
<b>Fotografía</b>	Andrew Lesnie
<b>Reparto principal</b>	Martin Freeman, Ian McKellen, Richard Armitage, Luke Evans, Orlando Bloom, Aidan Turner, Evangeline Lilly, Lee Pace, Ryan Gage, Ken Stott, Graham McTavish, James Nesbitt, Jed Brophy, Stephen Hunter, John Callen, Adam Brown, Dean O’Gorman, William Kircher, Peter Hambleton, Mark Hadlow, Cate Blanchett, Hugo Weaving, Billy Connolly, Christopher Lee, Stephen Fry, Ian Holm, Sylvester McCoy, Manu Bennett
<b>Productora</b>	Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films
<b>Género</b>	Fantástico. Aventuras. Acción
<b>Sinopsis</b>	Después de haber recuperado el reino del Dragón Smaug en la montaña, la Compañía ha desencadenado, sin querer, una potencia maligna. Un Smaug enfurecido vuela hacia la Ciudad del Lago para acabar con cualquier resto de vida. Un Smaug enfurecido vuela hacia la Ciudad del Lago para acabar con cualquier resto de vida. Mientras, el rey enano Thorin, obsesionado con las enormes riquezas en su poder se vuelve codicioso. Incapaz de ayudar a su amigo a entrar en razón, Bilbo se ve obligado a tomar una peligrosa decisión sin conocer aún los obstáculos que le esperan por delante. Sauron, “el señor oscuro”, ha vuelto a la Tierra Media junto a legiones de orcos para atacar sigilosamente la Montaña Solitaria. A medida que la oscuridad crece, los enanos, elfos y hombres deben decidir entre juntarse para derrotar a un enemigo común o ser destruidos. Bilbo se encontrará así en la batalla épica de los Cinco Ejércitos.

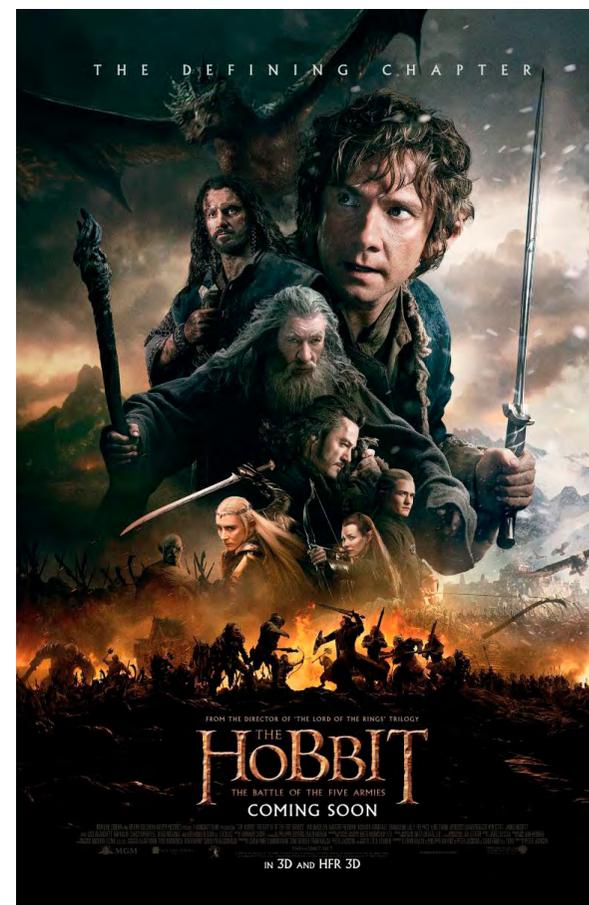


Fig. 286\_El hobbit. La batalla de los cinco ejércitos.

## **B I B L I O G R A F Í A Y F U E N T E S**

# 1. FUENTES LITERARIAS

## FUENTE FÍSICA

- Bastin, C., & Evrard, J. (2003). *Victor Horta*. H. KLICZKOWSKI.
- Bereterbide, F. L. (2011). *Timeo de Platon*. GREDOS.
- Castellanos, M. J. L., Cáceres, A. R., Lardón, J. A. S., & de Torres López-Muñoz, R. (1989). *Arquitectura Subterranea 1. Cuevas de Andalucía. Conjuntos habitados*. Junta de Andalucía, Dirección general de Arquitectura y Vivienda.
- Ching, F. D. K., Zanzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura. Un análisis cronológico comparado a través de las culturas. Vol 1*. Editorial Gustavo Gili
- Ching, F. D. K., Zanzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura. Un análisis cronológico comparado a través de las culturas. Vol 2*. Editorial Gustavo Gili
- Fisher, J. (2001). *El señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo. Álbum de la película*. Ediciones Minotauro.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.
- Jantzen, H. (1979). *La arquitectura gótica*. Ediciones Nueva Visión.
- Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos*. Editorial Planeta S.A.
- Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Minotauro S.A.
- Russell, G. (2003). *El señor de los anillos. El arte de Las Dos Torres*. Ediciones Minotauro S.A.
- Russell, G. (2003). *El señor de los anillos. El arte de El Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro S.A.
- Sanchez, J. L., & Carmona, L. M. (2012). *Peter Jackson de Mal Gusto a El Hobbit*. Ediciones Jaguar.
- Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.

## FUENTE ONLINE

- Day, D. (2018). *Tolkien. Enciclopedia Ilustrada*. Epublibre.  
Accesible en: <https://archive.org/details/TolkienEnciclopediaIlustradaDavidDay/mode/2up>
- Fonstad, K. W. (1991). *Tolkien: Atlas de la Tierra Media*. Editor digital  
Accesible en: Rusli. <https://es.pdfdrive.com/tolkien-atlas-de-la-tierra-media-d176643244.html>
- Mathijs, E., & Pomerance, M. (2006). *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Editions Rodopi B.V.  
Accesible en : <https://www.pdfdrive.com/from-hobbits-to-hollywood-essays-on-peter-jacksons-lord-of-the-rings-e40015464.html>

## APUNTES

- Apuntes propios de la asignatura de *Composición Arquitectónica II: Fundamentos de la forma arquitectónicos*, impartida por Sara Pérez Barreiro en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.
- Apuntes propios de la asignatura de *Historia de la Arquitectura del s XX*, impartida por Ramón Rodríguez Llera en la Escuela Técnica de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.
- Apuntes propios de la asignatura de *Historia de la Arquitectura*, impartida por Javier Pérez Gil en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid.

## 2. ARTÍCULOS, REVISTAS Y TRABAJOS DE FIN DE GRADO

### ARTÍCULOS

- Brooke, Johanna H. (2017) "*Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien,*" *Journal of Tolkien Research: Vol. 4 : Iss. 1 , Article 1*.  
Accesible en: <http://scholar.valpo.edu/journaloftolkienresearch/vol4/iss1/1>
- Fernando Frías S. Suiza en la obra de J. R. R. Tolkien. La experiencia de 1911.  
Accesible en: [www.sociedadtolkien.org](http://www.sociedadtolkien.org)

## REVISTAS

- García Ávila, M.-B. (Ed.). (2021). *DISEÑO Y FUNCIÓN DE LAS SALAS HIPÓSTILAS CLÁSICAS. EL TRIÁNGULO EGIPTO, PERSIA Y GRECIA* (Vol. 25, Número 260). Ar@cne. Revista Electrónica de Recursos de Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales. Universidad de Barcelona.  
Accesible en: <https://doi.org/10.1344/ara2021.260.36990>

## TRABAJOS DE FIN DE GRADO

- Adillón, J. G. (2017/2018). *John Ruskin, crítico de arquitectura: conceptos fundamentales*. (Universidad de las Islas Baleares).  
Accesible en: [https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/147327/Garcia-Adillon\\_TFG.pdf?sequence=1](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/147327/Garcia-Adillon_TFG.pdf?sequence=1)
- Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.
- Martínez, C. C. (2019). *REALIDAD Y FANTASÍA. La Arquitectura en la Tierra Media de J. R. R. Tolkien*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.
- Navarro., M. M. (s. f.). *Arquitectura que cura. Proyectos para la salud*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid

## 3. PÁGINAS WEB.

- Alan Lee. (2012). *El Anillo Único*. <https://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/alan-lee/>
- Algarín, P. (2018, enero 15). *Eduardo Chillida: El Tindaya*. Arquetipos. <http://arquetipos.arquia.es/articulo/eduardo-chillida-tindaya/>
- *Arquitectura Art Nouveau: Características y Estilo*. (2019, febrero 20). Arquitectura Pura. <https://www.arquitecturapura.com/art-nouveau/>

- *Biografía de J.R.R. Tolkien.* (2012, septiembre 9). El Anillo Único. <https://elanillounico.com/tolkien/biografia-jrr-tolkien/>
- Cárdenas, R. A. (2017). *Qué significan las gárgolas en el arte gótico.* Culturacolectiva.com; Cultura Colectiva. <https://culturacolectiva.com/arte/gragolas-en-arte-gotico/>
- C. S. Lewis. PlanetadeLibros. <https://www.planetadelibros.com/autor/c-s-lewis/000000567>
- *Dan Hennah.* (s. f.). IMDb. <https://www.imdb.com/name/nm0377172/>
- De arquitectura, H. (2017). *Cubiertas de paja, de caña o de palma.* HUELLAS DE ARQUITECTURA. <https://huellasdearquitectura.com/2017/04/10/cubiertas-de-paja-de-cana-o-de-palma/>
- Endeavours, D. U. (s. f.). *Ubicaciones de filmación de la trilogía de El señor de los anillos. 100% PURE NEW ZAELAN.* <https://www.newzealand.com/mx/feature/the-lord-of-the-rings-trilogy-filming-locations/>
- Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Eduardo Chillida.* Biografías y vidas. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/chillida.htm>
- Fernández, T., & Tamaro, E. (2004). *Jorge Oteiza.* Biografías y vidas. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/o/oteiza.htm>
- *Braindead (Tu madre se ha comido a mi perro).* (s. f.). Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film154413.html>
- *Criaturas Celestiales.* (s. f.). Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film632355.html>
- García, T. (Ed.). (2017). *La arquitectura panóptica: Vol. Seres Urbanos.* EL PAIS. [https://elpais.com/elpais/2017/09/04/seres\\_urbanos/1504528557\\_454341.html](https://elpais.com/elpais/2017/09/04/seres_urbanos/1504528557_454341.html)
- *Gottfried Semper.* (s. f.). Archxde. <https://archxde.com/arquitectos/semper-gottfried/>
- *Grant Major.* (s. f.). IMDb. <https://www.imdb.com/name/nm0538194/>
- Imaginario, A. (2019). *Primera Guerra Mundial. Significados.* <https://www.significados.com/primera-guerra-mundial/>
- *Imperio bizantino.* (2019, enero 5). Enciclopedia de Historia. <https://enciclopedia dehistoria.com/imperio-bizantino/>

- *John Howe*. (2012). El Anillo Único. <https://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/john-howe/>
- Jon. (s. f.-a). *Catedral de Aquisgrán*. Web Megaconstrucciones. <https://megaconstrucciones.net/?construccion=catedral-aquisgran>
- Jon. (s. f.). *Monte Saint-Michel*. Web Megaconstrucciones. <https://megaconstrucciones.net/?construccion=monte-saint-michel>
- *La cárcel Modelo de Barcelona*. (s. f.). Udl.cat. <http://www.adec.udl.cat/fitxa.php?id=11&type=22>
- *La ciudad Medieval. POLIS - CIVITAS BITÁCORA DE URBANISMO Y PLANEAMIENTO*. <https://pavsargonauta.wordpress.com/2017/03/16/la-ciudad-medieval/>
- *La Segunda Guerra Mundial en Europa (versión abreviada)*. (s. f.). Ushmm.org. <https://encyclopedia.ushmm.org/content/es/article/world-war-ii-in-europe-abridged-article>
- *Peter Jackson*. (2012). El Anillo Único. <https://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/peter-jackson/>
- *Petra*. (s/f). Lacamaradelarte.com. <https://www.lacamaradelarte.com/2019/03/petra.html>
- *Ralph Bakshi*. (2022, abril 12). La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/personas/ralph-bakshi-16384>
- *Red House*. (2017, agosto 25). WikiArquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/red-house/>
- Robledal. (2015). *Casa comunal vikinga: Longhouse o Langhús*. La comunidad del Roble. <https://lacomunidaddelroble.wordpress.com/2015/07/31/casa-comunal-vikinga-longhouse-langhus/>
- SensaCine. (s. f.). *Agárrame esos fantasmas*. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-15353/>
- *Taller de Weta*. Hmong.es; tok.wiki. [https://hmong.es/wiki/Weta\\_Workshop](https://hmong.es/wiki/Weta_Workshop)

- TOLKIENPEDIA. [https://esdla.fandom.com/wiki/Wiki\\_La\\_Tierra\\_Media](https://esdla.fandom.com/wiki/Wiki_La_Tierra_Media)
  - *Anduin*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Anduin>
  - *Balrogs*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Balrogs>
  - *DURIN I*. (s. f.). Tolkienpedia. [https://esdla.fandom.com/wiki/Durin\\_I](https://esdla.fandom.com/wiki/Durin_I)
  - *Elfos*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Elfos>
  - *Elrond*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Elrond>
  - *Ents*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Ents>
  - *Galadriel*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Galadriel>
  - *Gondor*. (s. f.-b). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Rohan>
  - *Isengard*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Isengard>
  - *Mallorn*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Mallorn>
  - *Mithril*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Mithril>
  - *Montañas Nubladas*. (s. f.). Tolkienpedia. [https://esdla.fandom.com/wiki/Monta%C3%B1as\\_Nubladas](https://esdla.fandom.com/wiki/Monta%C3%B1as_Nubladas)
  - *Narsil*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Narsil>
  - *Nazgûl*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Nazg%C3%BB>
  - *Rohan*. (s. f.-b). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Rohan>
  - *Valinor*. (s. f.). Tolkienpedia. <https://esdla.fandom.com/wiki/Valinor>
- Tomás, F., & Elena, T. (2004). *Biografía de Peter Jackson. Biografías y Vidas*. La enciclopedia biográfica en línea. [https://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/jackson\\_peter.htm](https://www.biografiasyvidas.com/biografia/j/jackson_peter.htm)
- *Trono de Carlomagno*. (s. f.). Arتهistoria.com. <https://www.artehistoria.com/es/obra/trono-de-carlomagno>
- Uriarte, J. M. (2020). *Revolución Industrial*. Características. <https://www.caracteristicas.co/revolucion-industrial/>
- *William Morris, el padre del movimiento Arts & Crafts*. (s. f.). Arquitectura y Diseño. <https://www.arquitecturaydiseno.es/creadores/william-morris>

## 4. FILMOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA

### FILMOGRAFÍA

- Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
  - Disco 1 y 2: *Versión extendida de la película*.
  - Disco 3: *Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*.
  - Disco 4: *Los apéndices segunda parte - De la pantalla a la realidad*.
  
- Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
  - Disco 1 y 2: *Versión extendida de la película*.
  - Disco 3: *Los apéndices tercera parte - El viaje continua*
  - Disco 4: *Los apéndices cuarta parte - La batalla por la tierra media*.
  
- Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey*. New Line Cinema.
  - Disco 1 y 2: *Versión extendida de la película*.
  - Disco 3: *Los apéndices quinta parte - La guerra del anillo*.
  - Disco 4: *Los apéndices cuarta parte - El final de una era*.

### DOCUMENTALES

- Kors, L. (2002). *Más Allá de la Película: El Señor De Los Anillos*. National Geographic.  
<https://www.youtube.com/watch?v=PfTRZqNF3NI>

## VIDEOGRAFÍA

- Deconstruyendo el Cine-Pau M. Just,(2020, Abril, 4). *Análisis arquitectónico de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (1a parte: La Comarca)*. Youtube.  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=uXSen69kUu0&t=17s>
- Deconstruyendo el cine-Pau M. Just (2020, Mayo, 3). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Análisis arquitectónico. 2a parte: ROHAN*. Youtube.  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=9eugWhjUnkE&t=1s>
- Deconstruyendo el Cine-Pau M. Just (2020b). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Análisis arquitectónico. 3a parte: GONDOR*. Youtube.  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=8w1SCuzHiZw&list=PLZf6KsevvXNBA0jQqtetsorTxNi4nPKVx&index=4>
- Deconstruyendo el Cine-Pau M. Just (2020). *Arquitectura de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. 4a Parte: LOTHLÓRIEN*. Youtube.  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4Qj5i8MaAI0&list=PLZf6KsevvXNBA0jQqtetsorTxNi4nPKVx&index=4>
- Deconstruyendo el Cine-Pau M. Just (2020b). *La arquitectura de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. 5a Parte: RIVENDEL*. Youtube.  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dMGOSAEa3Fw&list=PLZf6KsevvXNBA0jQqtetsorTxNi4nPKVx&index=5>
- Deconstruyendo el cine-Pau M. Just (2020). *Arquitectura de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. 6a Parte: MORIA / KHAZAD-DÛM*. Youtube.  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Qm2KgQHdygA&list=PLZf6KsevvXNBA0jQqtetsorTxNi4nPKVx&index=7>
- Deconstruyendo el Cine-Pau M. Just [Deconstruyendo el Cine]. (2020, noviembre 5). *Arquitectura del Mal de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. 7a parte. ISENGARD*. Youtube.  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6Lj-l1rpB44&list=PLZf6KsevvXNBA0jQqtetsorTxNi4nPKVx&index=8>
- Kai47. (2018). *La Historia de los Elfos de la Tierra Media*. Youtube  
Accesible en: <https://www.youtube.com/watch?v=sGuQvOD0OSE>

## 5. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1\_ <https://www.adeprin.org/biografia-de-j-r-r-tolkien/>

Fig. 2\_ Elaboracion propia.

Fig. 3\_ 4\_ 5\_ Kors, L. (2002). *Más Allá de la Película: El Señor De Los Anillos*. National Geographic. <https://www.youtube.com/watch?v=PfTRZqNF3NI>

Fig. 6\_ 7\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 8\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.

Fig.9\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.

Fig. 10\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 11\_ <http://www.elfenomeno.com/info/ver/780/titulo/Peter-Jackson-en-Bolson-Cerrado>

Fig. 12\_ <https://www.infobae.com/america/cultura-america/2019/04/21/el-cine-espectacular-de-peter-jackson-entre-las-visceras-gore-y-la-sangre-coloreada-de-la-primera-guerra-mundial/>

Fig. 13\_ <https://www.infobae.com/america/cultura-america/2019/04/21/el-cine-espectacular-de-peter-jackson-entre-las-visceras-gore-y-la-sangre-coloreada-de-la-primera-guerra-mundial/>

Fig. 14\_ [https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=632355](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=632355)

Fig. 15\_ [https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=944222](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=944222)

Fig. 16\_ [https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=226427](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=226427)

Fig. 17\_ [https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=172611](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=172611)

Fig. 18\_ [https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=919815](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=919815)

Fig. 19\_ [https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie\\_id=919815](https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=919815)

Fig. 20\_ Elaboracion propia. Carteles de las películas: Filmaffinity.

Fig. 21\_ 22\_ 23\_ 24\_ 25\_ 26\_ 27\_ 28\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 29\_ Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Mino-tauro S.A.

Fig. 30\_ Castellanos, M. J. L., Cáceres, A. R., Lardón, J. A. S., & de Torres López-Muñoz, R. (1989). *Arquitectura Subterránea 1. Cuevas de Andalucía. Conjuntos habitados*. Junta de Andalucía, Dirección general de Arquitectura y Vivienda.

- Fig. 31\_32\_33\_34\_35\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 36\_37\_ WikiArquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/red-house/>
- Fig. 38\_39\_40\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 41\_ WikiArquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/red-house/>
- Fig. 42\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 43\_44\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 45\_ <https://lacomunidaddelroble.wordpress.com/2015/07/31/casa-comunal-vikinga-longhouse-langhus/>
- Fig. 46\_ <https://www.llegarsinavisar.com/la-iglesia-de-borgund-la-stavkirke-mas-bonita-del-mundo/>
- Fig. 47\_ [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Stave\\_church\\_Borgund\\_interior.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Stave_church_Borgund_interior.jpg)
- Fig. 48\_ [http://www.jon-nelson.com/norwegian\\_churches](http://www.jon-nelson.com/norwegian_churches)
- Fig. 49\_ Russell, G. (2003). *El señor de los anillos. El arte de El Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro S.A.
- Fig. 50\_51\_52\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 53\_54\_55\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 56\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 57\_ <https://esdla.fandom.com/wiki/Argonath>
- Fig. 58\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 59\_ <https://megaconstrucciones.net/?construccion=monte-saint-michel>
- Fig. 60\_61\_62\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 63\_ <https://megaconstrucciones.net/?construccion=santa-sofia>
- Fig. 64\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 65\_ Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos*. Editorial Planeta S.A.
- Fig. 66\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 67\_ <https://megaconstrucciones.net/?construccion=catedral-pisa>
- Fig. 68\_ Russell, G. (2003). *El señor de los anillos. El arte de El Retorno del Rey*. Ediciones Minotauro S.A.

Fig. 69\_ 70\_ 71\_ 72\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.

Fig. 73\_ <https://megaconstrucciones.net/?construccion=panteon-agripa>

Fig. 74\_ 75\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.

Fig. 76\_ Alonso Celaá, J. D. (2020). *Arquitectura fantástica: Tolkien en la literatura y el cine*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.

Fig. 77\_ [https://esdla.fandom.com/wiki/Dos\\_%C3%81rboles\\_de\\_Valinor](https://esdla.fandom.com/wiki/Dos_%C3%81rboles_de_Valinor)

Fig. 78\_ 79\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 80\_ Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Mino-tauro S.A.

Fig. 81\_ 82\_ 83\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 84\_ Jantzen, H. (1979). *La arquitectura gótica*. Ediciones Nueva Visión.

Fig. 85\_ <https://www.pinterest.es/pin/845410161270034805/>

Fig. 86\_ 87\_ 88\_ Elaboracion propia

Fig. 89\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 90\_ <https://ilusionviajera.com/lauterbrunnen-pueblo-mas-bonito-de-suiza/>

Fig. 91\_ 92\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 93\_ Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Mino-tauro S.A.

Fig. 94\_ 95\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 96\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.

Fig. 97\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.

Fig. 98\_ 99\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 100\_ Bastin, C., & Evrard, J. (2003). *Victor Horta*. H. KLICZKOWSKI

Fig. 101\_ [https://es.wikipedia.org/wiki/Casa\\_Tassel](https://es.wikipedia.org/wiki/Casa_Tassel)

Fig. 102\_ Bastin, C., & Evrard, J. (2003). *Victor Horta*. H. KLICZKOWSKI

Fig. 103\_ <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/casa-tassel/>

- Fig. 104\_ 105\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 106\_ <https://ar.pinterest.com/pin/14003448829669176>
- Fig. 107\_ Fernando Frías S. (s.f.) *Suiza en la obra de J. R. R. Tolkien. La experiencia de 1911*. Accesible en: [www.sociedadtolkien.org](http://www.sociedadtolkien.org)
- Fig. 108\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 109\_ <https://megaconstrucciones.net/?construccion=petra>
- Fig. 110\_ Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Fig. 111\_ <http://smjegupr.net/wp-content/uploads/2012/05/La-tumba-de-Amenhotep-II.pdf>
- Fig. 112\_ <https://www.aspasiatravel.es/blog/etiopia-blog/lalibela-la-jerusalen-etiope/>
- Fig. 113\_ <https://suitcasemag.com/articulos/ellora-caves-india>
- Fig. 114\_ Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Fig. 115\_ <https://www.diariodefuerateventura.com/noticia/tindaya-al-descubierto-la-familia-chillida-pi-de-ahora-una-inversi%C3%B3n-p%C3%BAblica-de-25-millones>
- Fig. 116\_ <https://www.pinterest.es/pin/531776668504123118/>
- Fig. 117\_ 118\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 119\_ Lee, A. (2010). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Cuaderno de Bocetos*. Editorial Planeta S.A.
- Fig. 120\_ Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la Arquitectura. Vol 1. de las culturas primitivas al siglo XIV*. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Fig. 121\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 122\_ <https://www.elperiodico.com/es/tendencias21/20220222/egipto-celebra-hoy-alineacion-solar-13272803>
- Fig. 123\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 124\_ <https://megaconstrucciones.net/?construccion=abu-simbel>
- Fig. 125\_ P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 126\_ Jackson, P. (2012). *EL HOBBIT: Un viaje inseperado*. New Line Cinema.

- Fig. 127\_ 128\_ 129\_ 130\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 131 \_ 132\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 133\_ 134\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 135\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 136\_ <https://sindominio.net/etcetera/files/modelo2.pdf>
- Fig. 137\_ [https://elpais.com/elpais/2017/06/08/album/1496920561\\_920762.html#foto\\_gal\\_1](https://elpais.com/elpais/2017/06/08/album/1496920561_920762.html#foto_gal_1)
- Fig. 138\_ Fonstad, K. W. (1991). *Tolkien: Atlas de la Tierra Media*. Editor digital. Accesible en: Rusli. <https://es.pdfdrive.com/tolkien-atlas-de-la-tierra-media-d176643244.html>
- Fig. 139\_ Navarro., M. M. (s. f.). *Arquitectura que cura. Proyectos para la salud*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid
- Fig. 140\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 141\_ 142\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 143\_ <https://www.vigoenfotos.com/es/paris/notre-dame/gargolas-gargoyle?p=2>
- Fig. 144\_ <https://nosgustaleon.com/las-vidrieras-de-la-catedral-de-leon/>
- Fig. 145\_ <https://aparisconelena.wordpress.com/2015/05/26/los-rosetones-del-crucero-de-notre-dame/>
- Fig. 146\_ <https://www.vigoenfotos.com/es/paris/notre-dame/gargolas-gargoyle?p=2>
- Fig. 147\_ 148\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 149\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 150\_ 151\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 152\_ 153\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 154\_ <https://www.pinterest.es/pin/354165958185687101/>
- Fig. 155\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.
- Fig. 156\_ 157\_ 158\_ 159\_ 160\_ 161\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. New Line Cinema.

- Fig. 162\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 163\_ <http://www.elfenomeno.com/info/ver/5492/titulo/Bolson%20Cerrado:%20John%20Howe>
- Fig. 164\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. New Line Cinema.
- Fig. 165\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 166\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro
- Fig. 167\_ <https://www.iatiseguros.com/blog/localizaciones-senor-de-los-anillos-nueva-zelanda/>
- Fig. 168\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro
- Fig. 169\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres. Disco III: Los apéndices tercera parte - El viaje continua. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.
- Fig. 170\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.
- Fig. 171\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey. Disco III: Los apéndices quinta parte - La guerra del anillo. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.
- Fig. 172\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres*. New Line Cinema.
- Fig. 173\_ 174\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey. Disco III: Los apéndices quinta parte - La guerra del anillo. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.
- Fig. 175\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey*. New Line Cinema.
- Fig. 176\_ 177\_ 178\_ 179\_ 180\_ 181\_ 182\_ 183\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El retorno del Rey. Disco III: Los apéndices quinta parte - La guerra del anillo. Diseñando y construyendo la Tierra Media*. New Line Cinema.
- Fig. 184\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla*. New Line Cinema.
- Fig. 185\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.
- Fig. 186\_ Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Minotauro S.A.
- Fig. 187\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad*. New Line Cinema.
- Fig. 188\_ 189\_ 190\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos*. Ediciones Minotauro.
- Fig. 191\_ 192\_ Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo*. Ediciones Minotauro S.A.

Fig. 193\_ 194\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema.

Fig. 195\_ 196\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos.* Ediciones Minotauro.

Fig. 197\_ 198\_ 199\_ 200\_ 201\_ 202\_ 203\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema.

Fig. 204\_ 205\_ 206\_ 207\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.

Fig. 208\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema.

Fig. 209\_ Russell, G. (2002). *El señor de los Anillos. El arte de la Comunidad del Anillo.* Ediciones Minotauro S.A.

Fig. 210\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema

Fig. 211\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.

Fig. 212\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema

Fig. 213\_ 214\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.

Fig. 215\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema

Fig. 216\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.

Fig. 217\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema.

Fig. 218\_ 219\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo.* New Line Cinema.

Fig. 220\_ 221\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.

Fig. 222\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos.* Ediciones Minotauro.

- Fig. 223\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema.
- Fig. 224\_ 225\_ 226\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.
- Fig. 227\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos.* Ediciones Minotauro.
- Fig. 228\_ 229\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.
- Fig. 230\_ Sibley, B. (2002). *Como se hizo El Señor de los Anillos.* Ediciones Minotauro.
- Fig. 231\_ 232\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco IV: Los apéndices segunda parte - de la pantalla a la realidad.* New Line Cinema.
- Fig. 233\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo. Disco III: Los apéndices primera parte - Del libro a la pantalla.* New Line Cinema.
- Fig. 234\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo.* New Line Cinema.
- Fig. 235\_ 236\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres.* New Line Cinema.
- Fig. 237\_ 238\_ 239\_ 240\_ 241\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey.* New Line Cinema.
- Fig. 242\_ 243\_ 244\_ 245\_ 246\_ 247\_ 248\_ 249\_ 250\_ 251\_ Elaboracion propia
- Fig. 252\_ 253\_ Jackson, P. (2002). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Las dos Torres.* New Line Cinema.
- Fig. 254\_ 255\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey.* New Line Cinema.
- Fig. 256 \_ <https://elanillounico.com/noticias/mundo-tolkien/fantasticos-mapas-de-la-tierra-media-en-alta-resolucion-y-en-espanol/>
- Fig. 257 \_ <https://www.pinterest.es/pin/116389971600311233/>
- Fig. 258\_ <http://arwen-undomiel.com/images/humans.php?page=4>
- Fig. 259\_ Jackson, P. (2003). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: El Retorno del Rey.* New Line Cinema.
- Fig. 260 \_ <https://tintaindomita.com/cajon-de-sastre/los-enanos-segun-la-mitologia-nordica-y-el-universo-de-j-r-r-tolkien/>
- Fig. 261\_ <https://esdla.fandom.com/wiki/Orco>
- Fig. 262\_ <https://seriesmaniacos.com/por-que-saruman-se-unio-a-sauron-en-el-senor-de-los-anillos/>

Fig. 263 \_ 264\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 265\_ <https://www.ecartelera.com/noticias/31812/sean-astin-victimas-orlando-el-senor-de-los-anillos/>

Fig. 266 \_ <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/vive-dominic-monaghan-20-aniversario-senor-anillos-964251>

Fig. 267\_ <https://twitter.com/Tolkiense/status/1405175549627146240>

Fig. 268 \_ 269\_ 270\_ 271\_ 272\_ Jackson, P. (2001). *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La comunidad del anillo*. New Line Cinema.

Fig. 273 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film750283.html>

Fig. 274 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film944222.html>

Fig. 275 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film226427.html>

Fig. 276 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film800123.html>

Fig. 277 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film788407.html>

Fig. 278 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film781889.html>

Fig. 279 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film154413.html>

Fig. 280\_ <https://www.filmaffinity.com/es/film632355.html>

Fig. 281\_ <https://www.filmaffinity.com/es/film829670.html>

Fig. 282\_ <https://www.filmaffinity.com/es/film814379.html>

Fig. 283\_ <https://www.filmaffinity.com/es/film962157.html>

Fig. 284\_ <https://www.filmaffinity.com/es/film172611.html>

Fig. 285 \_ <https://www.filmaffinity.com/es/film919815.html>

Fig. 286\_ <https://www.filmaffinity.com/es/film583347.html>