

# MITOS Y TEXTOS DEL MUNDO GRECOLATINO EN TOLKIEN. UNA NUEVA PERSPECTIVA DEL *LEGENDARIUM*

Antonio Míguez Santa Cruz

Universidad de Sevilla. España

E-mail: [amiguez@us.es](mailto:amiguez@us.es)

<https://orcid.org/0000-0001-7610-5616>

## RESUMEN

La obra de J.R.R. Tolkien ha sido frecuentemente interpretada como una evocación del Medioevo cristiano, pero su construcción mitopoética hunde sus raíces en fuentes mucho más antiguas. Este artículo intentará explorar la profunda influencia de los mitos clásicos en la Tierra Media, revelando cómo elementos homéricos, hesiódicos y virgilianos permean su narrativa. Desde *La Odisea* hasta *La Eneida*, desde el mito de Giges hasta la caída de la Atlántida, la literatura clásica proporciona claves esenciales para comprender tanto la estructura como los temas recurrentes en *El Señor de los Anillos*, *El Silmarillion* e incluso *El Hobbit*. Así, la obra de Tolkien se nos revela como un punto de encuentro –más equilibrado de lo que pensábamos *a priori*– entre la mitología germánica y la tradición grecolatina.

**PALABRAS CLAVE:** Tolkien, medievalismo, mito de la Antigüedad, influencia homérica, tragedia.

MYTHS AND TEXTS OF THE GRECO-ROMAN WORLD IN TOLKIEN.  
A NEW PERSPECTIVE OF *THE LEGENDARIUM*

## ABSTRACT

J.R.R. Tolkien's work has often been interpreted as an evocation of the Christian Middle Ages, yet its mythopoetic construction is rooted in far older sources. This article explores the profound influence of classical myths on Middle-earth, revealing how Homeric, Hesiodic, and Virgilian elements permeate his narrative. From the Odyssey to the Aeneid, from the myth of Gyges to the fall of Atlantis, classical literature provides essential keys to understanding both the structure and recurring themes in *The Lord of the Rings*, *The Silmarillion*, and *The Hobbit*. Thus, Tolkien's work emerges as a meeting point –more balanced than previously thought– between Germanic mythology and the classical tradition.

**KEYWORDS:** Tolkien, medievalism, Ancient myth, Homeric influence, tragedy.

DOI: <https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.08>

REVISTA LATENTE, 23; octubre 2025, pp. 191-213; ISSN: e-2386-8503

[Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA\)](#)



Gran conocedor de la historia y los textos medievales europeos, J.R.R. Tolkien encontró en este periodo una fuente de inspiración natural<sup>1</sup> para construir el universo de *El Señor de los Anillos*<sup>2</sup>. En particular, la representación de la monarquía desempeña un papel central en la estructura política de la Tierra Media, donde los gobernantes, sus reinos y las criaturas fantásticas que los pueblan configuran el eje del relato. Nos encontramos con reyes activos en el gobierno, príncipes y nobles que lideran ejércitos, pero también con figuras ausentes y casi legendarias, cuyo retorno se espera en algún punto entre la esperanza y la incertidumbre. Tal es el caso de Aragorn, descendiente de Isildur, quien restaura la dinastía de Gondor tras ser coronado en la Ciudad Blanca por Gandalf, el *istar*<sup>3</sup>. La imposición del símbolo regio a manos del mago es un traspaso de las ceremonias de consagración política en la Edad Media, evocando el ungimiento de Carlomagno por el papa León III en el año 800. Frente a esta estructura monárquica, la Comarca se erige como una singularidad organizativa: un enclave que encarna la autonomía comunal y el rechazo a la autoridad centralizada, reforzando así el carácter excepcional de los hobbits dentro de la cosmovisión tolkieniana.

Otro motivo de gran peso en la literatura medieval que Tolkien reinterpreta es el de la espada como símbolo de la identidad del héroe, quizá también de su legitimidad y linaje. La fragmentación y posterior reconstrucción de Andúril, la hoja de los reyes de Gondor, responde a una tradición narrativa que ya se rastrea en el *Beowulf*, cuando el filo de hierro de Hrunding se quiebra en combate y el héroe ha de recurrir a un arma forjada por gigantes (Tolkien, 2016). Mientras tanto, en la épica carolingia, Durandal representa la continuidad de la estirpe de los paladines de Carlomagno, encabezada por el mismo Roldán (Victorio ed., 1983). Sin embargo, es en la tradición artúrica donde hallamos el paralelismo más evidente: Excalibur, la cual solo puede ser empuñada por el legítimo rey (Pollard, 2023), encuentra su resonancia tolkieniana en la ya citada Andúril, la hoja quebrada que exclusivamente Aragorn, al ser el heredero de Isildur, puede reclamar. El episodio de su restauración en Rivendel recuerda a las pruebas de linaje de los héroes medievales, en las que la justa posesión del arma confirma el derecho a gobernar.

Desde una perspectiva estructural, los reinos y marcas de este mundo ficticio pueden considerarse una variante del feudalismo europeo, con una jerarquía bien definida en la que el monarca ocupa la cúspide y los nobles le deben fidelidad a cambio de tierras y protección. En este marco, los rohirrim constituyen una síntesis literaria de pueblos históricos, en particular los anglosajones y las tribus ecuestres de la estepa euroasiática. Su organización social basada en juramentos de lealtad, su lengua inspirada en el inglés antiguo y su énfasis en la poesía épica remiten al mundo

<sup>1</sup> Algo lógico, considerando que el principal objeto de estudio de Tolkien eran textos medievales escritos en la forma más temprana del idioma inglés (Old English).

<sup>2</sup> A partir de ahora ESDLA.

<sup>3</sup> Deidades menores enviadas a la Tierra Media por los *Valar* (dioses) con el propósito de ayudar a los Pueblos Libres contra Sauron. Popularmente eran conocidos como *magos*.

anglosajón previo a la conquista normanda, especialmente al universo del *Beowulf*. No obstante, su vínculo con los caballos y su táctica de combate también recuerdan a los godos o inclusive a los hunos de los siglos V y VI, reforzando el esquema medievalizante de la novela. Dicho de otro modo: Tolkien construyó una ficción imbuida de la sensibilidad medieval, donde el mito, la literatura y la historia de este periodo se entrelazan creando algo nuevo (Segura, 2004).

## ¿UN ETERNO MEDIEVO? MAGIA Y ESTASIS EN LA LITERATURA FANTÁSTICA

En ESDLA –y en gran parte del género al que representa– la civilización parece haber alcanzado su cenit en un Medievo eterno, en el que la sociedad, la tecnología y la cultura han cristalizado en un punto sin necesidad de mayor evolución. No es que el progreso sea imposible, sino que, en un mundo donde la magia existe y es auténtica, el estadio medieval se revela como la forma óptima de organización. En estos universos la alquimia desplaza a la química, la voluntad de los poderosos pesa más que las instituciones y las grandes fortalezas de piedra bastan para resistir cualquier embate. No hay lugar para la pólvora cuando los magos pueden invocar tormentas, ni necesidad de la imprenta cuando la sabiduría se transmite en manuscritos atesorados por inmortales. La tecnología, cuando aparece, es tratada con escepticismo, pues en un universo donde existen dragones y profecías, los avances materiales alcanzan un impacto marginal. No hay revoluciones industriales porque la transformación de la materia es privilegio de los hechiceros. No hay repúblicas, ya que los monarcas poseen una legitimidad sagrada que ningún parlamento podría disputar. No hay progreso técnico porque la civilización ya ha alcanzado el equilibrio perfecto entre orden y caos, entre poder y conocimiento.

El mundo de Tolkien ilustra de manera notable el anterior paradigma. Desde la fundación de Númenor hasta la coronación de Aragorn, la historia de los hombres parece haber alcanzado su punto culminante en una estructura monárquica hereditaria, cuyo poder se sustenta en la legitimidad de la sangre y en el peso de la tradición. La decadencia de los reinos no se debe a un modelo social obsoleto, sino a la corrupción interna y a la pérdida del linaje puro, a la desconexión con la sabiduría antigua que, en tiempos pasados, fue la base del esplendor. Y he aquí el quid de la cuestión: ¿sería posible acudir a ese tiempo pretérito y analizar si de alguna forma sus mitos se corresponden con los de nuestra Edad Antigua?

En efecto, aunque el predominio de lo medieval en ESDLA es innegable, no debemos pasar por alto la profunda huella de la Antigüedad en la obra de Tolkien (Hamish, 2021). De hecho, nuestro autor comenzó a estudiar griego a los once años y desde entonces se imbuyó plenamente en la mitología de esa cultura, llegando a constituir una base compositiva para su ulterior obra, así como un vivero inagotable para su imaginación. El mismo Tolkien llegaría escribir en su carta 142: «fui formado en los clásicos y descubrí por primera vez la sensación del placer literario en Homero» (Carpenter, 1993). Por tanto, más allá de la estructura feudal y la imagería caballeresca, encontramos reminiscencias del mundo antiguo en sus



leyendas fundacionales, en la dignidad casi homérica de ciertos personajes y en la concepción misma de la epopeya. A lo largo del presente estudio nos proponemos explorar dichas conexiones, con el fin de localizar vestigios de las sagas heroicas y los textos grecolatinos en la cosmovisión tolkieniana.

## PARTIENDO DE UNA CLAVE HOMÉRICA

Entre las innumerables influencias que subyacen en ESDLA, la impronta de Homero es una de las más ostensibles (Martínez, 2002). Y es que la obra de Tolkien no deja de sustentarse sobre los dos grandes pilares de la épica griega: *La Iliada* y *La Odisea*. La primera, centrada en la guerra y en el heroísmo marcial, reverbera en los dos grandes asedios de la Guerra del Anillo, mientras que la segunda, mediante su estructura de viaje iniciático y pruebas constantes, halla su reflejo en las travesías de Bilbo hacia la guarida de Smaug y de Frodo hacia el Monte del Destino. Podemos ver cómo la epopeya homérica y la narrativa tolkieniana se enlazan, pues ambas configuran un mundo en el que la guerra y la aventura son las máximas manifestaciones del destino heroico.

A nuestros ojos, los paralelismos entre *La Iliada* y los asedios del Abismo de Helm y Minas Tirith resultan evidentes. Homero nos muestra la guerra de Troya como un enfrentamiento prolongado entre dos civilizaciones, donde la fuerza, la estrategia y la intervención divina determinan el desenlace. De igual modo, el ataque a la fortaleza de Cuernavilla y la gran batalla por la Ciudad Blanca presentan el conflicto como un episodio decisivo, en el cual las personalidades individuales destacan sobre el conjunto (Homero, 2019). Aragorn, Théoden y Éomer son trasuntos de los héroes aqueos de Homero, cuyas hazañas se narran a través de un ritmo similar al de los combates troyanos.

A su vez, el viaje de Frodo podría ser un reflejo de la estructura diegética de *La Odisea* de Ulises, en tanto su trayecto hacia el Monte del Destino exige pruebas que lo llevan al límite de su resistencia física e intelectual. Como Odiseo, que debe sortear monstruos, tentaciones y peligros sobrenaturales con tal de regresar a Ítaca, Frodo avanza entre un mundo de hostilidad, donde el engaño y la traición –Gollum, la corrupción del Anillo– son tan letales como los enemigos externos.

## DE ULISES A BILBO BOLSÓN

Dentro de los márgenes de la literatura clásica la figura del héroe viajero se encuentra profundamente arraigada en al menos<sup>4</sup> dos modelos fundamentales: Ulises, el astuto navegante de *La Odisea*, y Eneas, el piadoso fundador de Roma en *La*

---

<sup>4</sup> Para otro momento dejaremos al icónico Jasón, cuyo viaje acompañado de un conjunto de héroes destacados recuerda poderosamente a la configuración de la Compañía del Anillo.



Fig. 1. Eowyn vs. el Rey Brujo de Angmar y Aquiles vs. Héctor. Fotogramas pertenecientes a *El Retorno del Rey* (2003) y *Troya* (2004). No deja de ser valioso para nuestro estudio que el film de Wolfgang Petersen fuera un producto de explotación nacido al calor del éxito de la trilogía de Peter Jackson. Composición propia.

*Eneida*. Ambos representan facetas distintas del viaje: uno personificando la travesía errante y llena de pruebas individuales, el otro practicando un éxodo colectivo hacia un destino predestinado (Suárez, 2001).

En la obra de Tolkien, Bilbo Bolsón es el personaje que mejor encarna este arquetipo del viajero, en particular la vertiente sagaz e ingeniosa que caracteriza a Ulises. Y es que Bilbo no es un guerrero formidable ni tampoco un monarca exiliado que busca restaurar un linaje perdido, al estilo de Aragorn o Thorin Escudo de Roble. Su viaje narrado en *El Hobbit*<sup>5</sup> tampoco desprende la solemnidad épica de la gesta de Frodo en ESDLA, pero se estructura en torno a las mismas pruebas y desafíos que enfrenta Ulises en su retorno a Ítaca (Parry, 2021). Desde el momento en que deja la Comarca, Bilbo se ve obligado a suplir con astucia y recursos su carencia de fuerza bruta, del mismo modo que Ulises se aferra a su inteligencia para sobrevivir a los peligros del Mediterráneo mitológico (Segovia, 2015).

El episodio en que Bilbo se enfrenta a Gollum en un duelo de acertijos recuerda de inmediato el encuentro entre Ulises y Polifemo (Homero, 2014). En los

<sup>5</sup> A partir de ahora EH.



dos segmentos el héroe se ve atrapado en una cueva habitada por una criatura hostil que, en principio, lo supera en fuerza física<sup>6</sup>. Al serle imposible emplear las habilidades marciales o guerreras, el intelecto se convierte en el único medio de supervivencia. Si recordamos, Ulises engaña al cíclope diciéndole que se llama «Nadie», estrategia que impide a Polifemo recibir ayuda del resto de gigantes cuando queda ciego. Por su parte, Bilbo escapa de Gollum gracias a su destreza con los acertijos y su oportuno hallazgo del Anillo Único (Tolkien, 2013), un artefacto que le permite volverse invisible, lo cual también nos retrotrae al sigilo con el que Ulises y sus hombres escapan bajo los vientres de las ovejas.

Otro elemento que refuerza el paralelismo entre Bilbo y Ulises es su carácter demagógico y embaucador. El ideólogo del Caballo de Troya es célebre por su elocuencia y su capacidad para entretejer relatos, como cuando miente a los feacios sobre su identidad o improvisa una historia falsa a su regreso a Ítaca. Bilbo, aunque más modesto, exhibe un ingenio similar en múltiples ocasiones. Baste con recordar su capacidad para persuadir a otros, como cuando agasaja el oído de Smaug llamándole «la más grande de las calamidades», o asume *alter egos* enigmáticos al nombrarse a sí mismo «el que camina sin ser visto» o «el jinete de barril».

Al punto, tanto el hobbit como el rey griego regresan a sus hogares profundamente transformados, luego de alcanzar un estadio superior del alma merced a sus respectivas travesías. Sin embargo, ese crecimiento interior contrasta con una amarga realidad: a su vuelta, ambos encuentran sus casas y bienes en proceso de ser saqueados. Si ponemos el foco sobre las divergencias en la recepción que encuentran, Ulises debe hacer frente a la amenaza de los pretendientes y probar su identidad antes de ser reconocido como el legítimo señor de Ítaca. Bilbo, en cambio, descubre que en la Comarca no es recibido con el entusiasmo que podría esperarse de un héroe, y más bien solo despertó interés su inmensa fortuna adquirida. Con el paso de los meses, gran parte de sus vecinos incluso llegó a burlarse de su aventura, juzgándola como imposible o, en el mejor de los casos, exagerada. Ni siquiera la tenencia del Anillo Único alivió la frustración que este hecho provocó en el mediano.

## GIGES Y EL ANILLO ÚNICO

El motivo del anillo que confiere invisibilidad y, por ende, un poder irresistible sobre los demás es un arquetipo recurrente en la historia de la literatura. Uno de los ejemplos más tempranos y significativos se encuentra en el Anillo de Giges, narrado por Platón en *La República*. En este diálogo, el filósofo griego relata cómo un pastor lidio encuentra un anillo que, al girarlo en su dedo, le permite volverse invisible. Dotado de esta facultad, Giges se entrega sin restricciones a sus impulsos

---

<sup>6</sup> Si bien amparado en la oscuridad y en el subterfugio, Gollum era un consumado asesino de orcos, mientras que Bilbo no había matado ni a un insecto en su larga vida. Hagamos aquí caso omiso de la posterior matanza de arácnidos gigantes.





Fig. 2. Fotogramas pertenecientes a *El Hobbit* (2012) y *Ulises* (1954). Composición propia.

seduciendo a la reina, asesinando al rey y usurpando el trono (Platón, 2020). El discípulo de Sócrates introduce este cuento como una reflexión sobre la naturaleza de la justicia, pues si un hombre puede actuar impunemente sin temor a represalias, ¿seguirá comportándose de manera ética o se abandonará a sus más oscuras ensoñaciones?

La misma cuestión filosófica percute con fuerza en ESDLA, donde el Único también encarna la tentación absoluta del dominio (Tolkien, 2001). Su capacidad de hacer invisible a su portador lo aparta del mundo no solo en un sentido físico, sino también en el moral y espiritual. Al igual que Gíges, quien sucumbe ante la posibilidad de ejercer poder sin condición alguna, los personajes de Tolkien enfrentan la prueba del Anillo y pocos pueden resistirse a su influencia corruptora (Míguez, 2021: 206). Frodo, aunque inicialmente reacio, experimenta su atracción cada vez con mayor intensidad; Boromir, incapaz de gobernarse a sí mismo, no puede evitar desearlo; y Gollum, por supuesto, acaba siendo absolutamente consumido por él<sup>7</sup>. La

<sup>7</sup> El mito de la invisibilidad como liberación de las normas sociales no se limita a Gíges y el Anillo Único. En la tradición germánica, Sigfrido se vuelve invisible con el Tarnkappe, permitiéndole obtener ventaja sobre sus enemigos. En la mitología celta, los Sidhe poseen capas y anillos que ocultan su presencia. Incluso en la literatura moderna, desde *El Hombre Invisible* de H.G. Wells hasta los relatos de *Harry Potter*, la invisibilidad es un símbolo de poder peligroso. Quien no puede ser visto deja de estar sujeto a la mirada del otro y, por tanto, a las normas que rigen la convivencia.



Fig. 3. Frodo y el pastor Giges. Fotograma perteneciente a *La Comunidad del Anillo* (2001).  
Composición propia.

diferencia esencial entre Giges y Frodo es que, mientras el primero cede sin resistencia al poder del anillo, el hobbit lucha hasta el final en un intento de no sucumbir. Con todo, ni siquiera él logra vencerlo por completo, ya que solo el azar y la intervención de Gollum permiten la destrucción de la joya. En última instancia, Tolkien nos susurra que la verdadera fuerza no radica en la facultad de hacer valer un poder sin límites: más bien en la capacidad de renunciar a él.

### LAS ÁGUILAS Y EL *DEUS EX MACHINA*

Uno de los recursos narrativos más debatidos en la obra de Tolkien es el papel de las Águilas, cuya intervención en EH y ESDLA ha sido señalada como un ejemplo paradigmático del *Deus ex machina*. Este término propio de la tragedia griega alude a la irrupción repentina de una fuerza externa —generalmente divina— que resuelve un conflicto de manera inesperada. En el teatro de Eurípides, por ejemplo, los dioses descendían en un mecanismo escénico para deshacer nudos argumentales insolubles, como sucede en *Medea*, donde Helios envía un carro volador para salvar a su nieta en el momento de mayor crisis (Eurípides, 2025).

En EH, las Águilas aparecen cuando Thorin y su compañía están a punto de perecer en medio de un bosque en llamas, rodeados por huargos y orcos. Sin





Fig. 4. Fotograma perteneciente a *El Retorno del Rey* (2003) e ilustración representativa del *Deus ex machina*. Composición propia.

intervención externa, la destrucción de los protagonistas habría sido inevitable, pero las grandes aves irrumpen y los transportan hasta un lugar seguro evitando así su aniquilación. Un patrón similar se repite en ESDLA, cuando Gwaihir rescata a Gandalf de la cima de Orthanc y, más tarde, a Frodo y Sam de las lavas del Monte del Destino tras la destrucción del Anillo. En estos momentos cruciales las Águilas aparecen como salvadores súbitos, tal y como los dioses en la tragedia griega. Con todo, el Profesor introduce matices que alejan estas intervenciones de la arbitrariedad más absoluta, pues las grandes aves tan solo acuden cuando su naturaleza superior lo considera necesario y no por impulsos caprichosos en la línea de las deidades olímpicas (Duriez, 2002).

#### ARAGORN Y LA *NEKYIA* DE *LA ODISEA*

El descenso de Aragorn por los Senderos de los Muertos en ESDLA constituye un motivo recurrente en la literatura épica: la incursión del héroe en el inframundo en busca de guía o auxilio para su empresa. Dicho episodio encuentra un antecedente claro en la *Nekyia*, el canto XI de *La Odisea*, en el que Ulises desciende al Hades con el objetivo de consultar al adivino Tiresias. De nuevo, el punto de partida presenta elementos en común, en tanto el héroe se enfrenta a un momento de crisis en su viaje y recurre a una fuente daimónica<sup>8</sup> de conocimiento o poder.

En el caso de Odiseo, su periplo por el Mediterráneo le ha llevado a la isla de Circe, quien le advierte de la necesidad de consultar a Tiresias antes del regreso

<sup>8</sup> Evitamos el uso de la palabra «sobrenatural» porque no nos parece el término más preciso si atendemos al sentido que le dio Tolkien en su ensayo *Sobre los cuentos de Hadas*, ni tampoco aplicado a la cosmovisión griega. Al fin y al cabo, en la Hélade el mundo de los muertos es tan natural como el resto del cosmos, pero en otra esfera de operatividad.





Fig. 5. Los reyes Aragorn y Ulises en el «inframundo». Fotogramas pertenecientes a *El Retorno del Rey* (2003) y *La Odisea* (1997). Composición propia.

a Ítaca. Para ello ha de descender al Hades, lugar donde además de hallar al vidente se encontrará con las almas de antiguos héroes y camaradas caídos. Aragorn, por su parte, se enfrenta al desafío de reunir un ejército capaz de desequilibrar la balanza en la inminente batalla de los Campos del Pelennor. Ese es el motivo que lo lleva a recorrer los Senderos de los Muertos y reclamar la lealtad de los espíritus de aquellos que, en vida, juraron fidelidad a Gondor y no la cumplieron.

El elemento esencial en ambas narraciones es el contacto con los espectros, que lejos de aparecer como meras sombras pasivas demuestran ser entidades con agencia y voluntad. Odiseo recibe consejos y advertencias de Tiresias, así como el testimonio de su madre Anticlea y de héroes caídos como Agamenón y Aquiles. Por su parte, Aragorn se enfrenta a la hostilidad inicial de los fantasmas, para después ejercer su autoridad como dinasta con el objetivo de subyugarlos y convertirlos en aliados. En cualquiera de las ficciones observamos cómo el héroe emerge de la catábasis fortalecido, quizá renovado, en un estímulo que le permitirá culminar su empresa (Linares, 2017).

Más allá de la estructura narrativa, el episodio de los Senderos de los Muertos también remite a concepciones clásicas del Más Allá. El inframundo griego es un reino nebuloso, habitado por sombras privadas de descanso, una imagen que Tolkien recrea en la descripción del Paso de los Muertos, donde los espectros deambulan sin redención hasta que Aragorn les concede la paz. El paralelismo se refuerza si recordamos que en la tradición griega solo los individuos excepcionales, como Odiseo o Eneas, poseen el privilegio de cruzar el umbral de la muerte y regresar (Virgilio, 2019). Este episodio, por ende, es una prueba iniciática que legitima al personaje en su rol de rey y restaurador del orden anterior. Al igual que Odiseo reafirma su identidad como soberano legítimo tras la *Nekyia*, Aragorn se alza como monarca de Gondor tras haber tenido contacto con los muertos y regresar triunfante (Tolkien, 2002).

J.R.R. Tolkien construyó un mundo ficticio al que otorgó un origen mitológico de una riqueza conceptual equiparable a las grandes cosmogonías de la Antigüedad (Carter, 2002). En *El Silmarillion*<sup>9</sup>, los relatos de *Ainulindalë* y *Valaquenta* sirven como textos fundacionales que explican la creación del mundo y la jerarquía de sus entidades divinas. Su estructura recuerda a mitos clásicos como la *Teogonía* de Hesíodo (2021), en la cual el cosmos surge a partir de un principio primordial y los dioses toman parte en la organización del mundo. Tal intención de construir un corpus mitológico propio se inscribe en lo que se conoce como *mitopoeia* (Tolkien, 2002), es decir, la creación deliberada de un sistema mítico con coherencia interna, siguiendo patrones narrativos ancestrales.

En *Ainulindalë*, la creación de Eä —el universo— se produce a través de la música de los Ainur, los primeros seres creados por Eru Ilúvatar (Tolkien, 2022). La idea de una creación mediante la armonía recuerda a las concepciones pitagóricas del cosmos como una estructura ordenada por el sonido y la matemática, pero también a la *Teogonía* hesiódica, donde el Caos primigenio es reemplazado por una progresión estructurada de deidades y fuerzas cósmicas. En ambos casos la creación no es inmediata ni homogénea: en la narrativa tolkieniana, Melkor introduce la disonancia en la Música de los Ainur, un paralelismo con el papel de figuras mitológicas rebeldes como Prometeo o incluso el monstruo Tifón, quienes desafían el orden preestablecido de los dioses (Hesíodo, 2021).

Por su parte, en el *Valaquenta*, Tolkien nos proporciona una jerarquía de seres divinos encabezados por los Valar, cuyo rol en la estructura del mundo es comparable al de los dioses olímpicos en la mitología griega. Manwë, señor de los Valar y regente del cielo, comparte características con Zeus, pues los dos representan figuras masculinas, gobernantes desde lo alto y asociados al aire y la tormenta. Varda, su esposa, diosa de las estrellas, se asemeja a Hera en su papel de reina, pero también a Minerva<sup>10</sup> en su conexión con la luz y el conocimiento. Ulmo, el señor de las aguas, nos remite a Poseidón, no solo por su dominio sobre los océanos, sino también por su independencia del resto del panteón. Aulë, el creador de los enanos y maestro de la forja, encuentra su *alter ego* en Hefesto, el dios herrero de los griegos.

Al margen de estos paralelismos individuales, la división entre los Valar y los Maiar dentro del *Legendarium* recuerda a la organización estratificada de los dioses y semidioses en la Antigüedad clásica. Los Istari, espíritus de menor rango, mas igualmente poderosos, son análogos a los daimonios (Platón, 2014) griegos o incluso a los héroes, entidades intermedias que desempeñan un papel crucial en la relación entre el mundo de los dioses y el de los humanos<sup>11</sup>.

<sup>9</sup> A partir de ahora ES.

<sup>10</sup> Hemos citado a Minerva adrede, puesto que ella se expandió incorporando atributos relacionados con la sabiduría de los que carecía la más belicosa Atenea.

<sup>11</sup> Decimos Istari porque ellos están «reducidos» en su divinidad para poder realizar su misión. Haber puesto de ejemplo a los Maiar habría sido incorrecto, ya que no dejan de ser Ainur aunque de





Fig. 6. Sauron encarna el arquetipo de antagonista siniestro, muy cercano a la visión de villano que el cine ha dado del equidistante Hades mitológico. Fotogramas pertenecientes a *Los Anillos de Poder* (2022) y *Furia de Titanes* (2010). Composición propia.

## DEL HADES A LAS ESTANCIAS DE MANDOS

Una de las más bellas y trágicas historias es el relato de Beren y Lúthien, fiel reflejo de los mitos antiguos sobre el amor que desafía la muerte. En particular, su estructura y sus motivos recuerdan el mito griego de Orfeo y Eurídice (García Gual, 2015), donde el protagonista desciende al inframundo para recuperar a su amada perdida. En la línea del resto del artículo, las casuísticas nos presentan el romance entre un mortal y una mujer de estirpe divina marcado por la tragedia.

Orfeo, el poeta y músico inspirado por los dioses, pierde a su esposa Eurídice cuando esta muere debido a la mordedura de una serpiente. En su desesperación, desciende al Hades para suplicar por su retorno y, conmovidos por su canto, los dioses del inframundo le conceden la posibilidad de llevarla de vuelta al mundo de los vivos, con el único término de no mirarla hasta que ambos hubiesen salido de las sombras. Tristemente, Orfeo, incapaz de resistir la tentación, se vuelve y contempla a Eurídice perdiéndola así de manera irrevocable.

En la historia del *Legendarium*, Beren, un hombre mortal, se enamora de Lúthien, de belleza sin parangón entre los elfos, pero su amor es obstaculizado por el rey Thingol, que impone al pretendiente de su hija una prueba casi imposible: obtener uno de los *Silmarils* engarzados en la corona de Morgoth. A continuación, Beren acude hasta una región prohibida y dominada por la oscuridad con la inestimable ayuda de su amada. De hecho, es ella mediante su canto la que consigue adormecer a Morgoth, permitiendo a su enamorado completar la misión justo antes de morir.

---

distinto orden. Para saber más, McIntosh, J., *The Flame Imperishable: Tolkien, St. Thomas, and the Metaphysics of Faërie*, Kettering, 2017.



Fig. 7. A la izquierda Beren y Lúthien (ilustración de Alan Lee).  
A la derecha Orfeo y Eurídice (detalle de lienzo, Camille Corot, 1861). Composición propia.

En este punto Tolkien introduce un giro fundamental respecto al mito clásico de descenso y retorno, en tanto el motivo se invierte porque es la amada quien rescata al héroe –no al revés– del dominio de la muerte; Lúthien no se resigna a la pérdida y, en un acto subversivo sin precedentes, desciende hasta las Estancias de Mandos, una suerte de Hades griego sito en el Reino Bendecido de Arda. Su canto conmueve incluso al juez de los muertos, el cual intercede ante Eru con objeto de conceder a los amados una segunda oportunidad. En consecuencia, Beren retorna a la vida con la condición de que Lúthien renuncie a la inmortalidad élfica y así compartir el destino de su compañero. Esta reversión del mito de Orfeo y Eurídice refleja uno de los temas fundamentales de Tolkien: la importancia del sacrificio y la elección (Costabile, 2024). Mientras que Orfeo fracasa por sucumbir a la duda y la impaciencia, Lúthien triunfa porque está dispuesta a pagar el precio definitivo por su amado. En la mitología griega, el amor no puede vencer a la muerte; en la de Tolkien, aunque no puede evitarla, consigue trascenderla y otorgarle un nuevo significado.

Este motivo de renuncia y amor inmortal reverbera en la historia de Aragorn y Arwen, quienes repiten de manera más terrenal la tragedia y la belleza del romance de Beren y Lúthien. Arwen, al igual que su ancestro Lúthien, es una elfa que elige el destino de los hombres por amor. En lugar de partir a las Tierras Imperecederas junto a su pueblo permanece en la Tierra Media para compartir la vida junto a Aragorn, aceptando la mortalidad como destino inexorable. De hecho, en *El Retorno del Rey*, cuando Aragorn se refiere a su propio linaje ante Éowyn, menciona directamente la historia de Beren y Lúthien: «Desde los días de Lúthien ningún hombre ha amado tanto a una hija de los Eldar» (Tolkien, 2002).

## DE LOS ELFOS Y LA INMORTALIDAD DE LOS BIENAVENTURADOS

La figura de los elfos en la mitología de Tolkien encarna una visión particular de la inmortalidad que, aunque inspirada en diversas tradiciones, guarda una estrecha relación con la concepción grecorromana del destino final de los héroes y







Fig. 8. A la izquierda fotograma de Valinor perteneciente a *Los Anillos de Poder* (2022).  
A la derecha el lienzo *Campos Elíseos* de Arnold Böcklin (1877).

las almas virtuosas (Rose, 1981). Los elfos no son dioses, mas su longevidad y su naturaleza superior los sitúan en un ámbito intermedio entre lo divino y lo mortal, un espacio que recuerda a los Campos Elíseos de la mitología clásica y la concepción platónica de las almas sublimes. Estas, al quedar atrapadas en un estado de perfección, no pueden reincorporarse al mundo terrenal.

En la tradición clásica los *Campos Elíseos* se presentan como el destino de aquellos mortales recompensados con una existencia exenta de sufrimiento. Homero describe en *La Odisea* un reino de paz donde los vientos soplan suavemente y la vida se desarrolla sin las penalidades de la existencia terrenal. Virgilio, en *La Eneida*, refuerza esta idea al mostrar a Eneas contemplando a los grandes héroes que moran en un mundo de esplendor, aunque separados para siempre del plano de los vivos.

Del mismo modo, algunos de los elfos de Tolkien habitan en Valinor, un lugar de gracia perpetua que parece inmutable, pero que conlleva a su vez innúmeras paradojas: al no estar sujetos al cambio, los primeros nacidos se hallan atados a una eternidad que los separa de la humanidad y la historia. En otras palabras, dicha vida sin fin no es una bendición sin consecuencias. Al permanecer ligados al mundo mientras las edades transcurren, los elfos se convierten en testigos de la decadencia y la fugacidad del mundo, una percepción que los sume en una melancolía profunda. En este sentido, la inmortalidad de los elfos deja de connotar una posible recompensa para devenir en estasis, un destino similar al de las almas perfectas de la misma filosofía platónica<sup>12</sup> o incluso el neoplatonismo de Plotino (2018).

<sup>12</sup> Platón describe en sus *Diálogos* un reino trascendental donde las almas, tras liberarse del ciclo de reencarnaciones, permanecen en un estado de conocimiento puro. Estas almas han superado las limitaciones del mundo material, pero han perdido, en el proceso, la capacidad de participar en él. De manera análoga, los elfos de Tolkien se ven atrapados en un dilema existencial: son inmortales, pero su destino es separarse del devenir del mundo de los hombres. La imagen de los barcos que parten hacia el Oeste al final de *El Señor de los Anillos* es un reflejo de esta separación definitiva, que



## LA TRAGEDIA (GRIEGA) DE LOS HIJOS DE HÚRIN

La historia de Túrin Turambar narrada en *Los Hijos de Húrin* es uno de los episodios más oscuros y desgarradores del canon tolkieniano (Tolkien, 2019). Su estructura responde a los patrones de la tragedia clásica, en la que un héroe marcado por el destino y su propio carácter resulta incapaz de escapar a su ruina<sup>13</sup>. Su padre, Húrin, fue capturado por Morgoth tras la derrota de los hombres en la batalla de las Lágrimas Innumerables (Nirnaeth Arnoediad). En castigo por desafiarlo, Morgoth le condena a presenciar sentado en un trono de piedra la destrucción de su familia. Es en este punto donde comienza el destino trágico de Túrin, quien, al igual que Aquiles en *La Ilíada*, es un guerrero de habilidades excepcionales, pero también un hombre impulsivo, orgulloso y propenso a la cólera. Ergo su heroísmo, lejos de ser un camino hacia la gloria, lo lleva a la desgracia, convirtiéndolo en una figura profundamente fatalista. Donde Aquiles es consumido por la ira tras el desaire de Agamenón, Túrin es impulsado por un orgullo exacerbado que lo lleva a tomar decisiones fatales. Por ejemplo, mata por error a su amigo Beleg, uno de los actos que más lo atormentarán, del mismo modo en que Aquiles se ve obligado a confrontar su propio destino tras la pérdida de Patroclo. Entrambos héroes representan la figura del guerrero que lucha contra un hado inevitable, si bien Aquiles lo aceptó de buen grado a cambio de fama y gloria.

No obstante, aún más conexiones existen entre la historia de Túrin y la inquietante tragedia de Edipo, hasta el punto de que no es osado imaginar a Tolkien tomando como base para su relato el célebre mito griego. Al igual que el rey tebano, Túrin vive bajo una profecía que lo persigue sin que él sea consciente de ello. Su sino lo lleva a reunirse con su hermana, Nienor, sin reconocer su parentesco, del mismo modo en que Edipo, sin saberlo, yace con su madre, Yocasta (Sófocles, 2014). En las anteriores historias la verdad es revelada demasiado tarde, desencadenando la desesperación y el suicidio. Es relevante el rol desempañado por el dragón Glaurung, quien además de hechizar a Nienor manipula a Túrin mediante el engaño y la sugestión, en un cauce análogo al del oráculo de Delfos. El gran gusano es el depositario del conocimiento prohibido, la entidad que al revelar la verdad sella la caída de su desgraciada víctima.

El fatalismo que impregna la historia de Túrin también se vincula a la concepción griega de las moiras, o las personificaciones del destino ineludible. En la tragedia clásica el héroe no puede escapar de su sino, independientemente de cuán lejos huya o qué decisiones tome. Edipo intenta evitar la profecía de su nacimiento y, sin embargo, cada acto que ejecuta lo acerca más a su consumación. De manera similar, Túrin busca desesperadamente forjar su propio destino a través de la destreza mar-

---

recuerda tanto el tránsito de los héroes hacia los Campos Elíseos como la ascensión de las almas iluminadas en la filosofía platónica.

<sup>13</sup> Pese a que Tolkien se inspirase tanto en la leyenda finesa de *Kullervo* como en el Sigurd del *Cantar de los Nibelungos*, el relato de Túrin no deja de presentar claras resonancias con los mitos griegos, en particular con los destinos de Aquiles y Edipo, dos de las figuras más trágicas de la Antigüedad.





Fig. 9. A la izquierda, Túrin y el dragón Glaurung (ilustración de Alan Lee). A la derecha, detalle del lienzo *Edipo y la esfinge* de Gustave Moreau (1864). Composición propia.

cial, su liderazgo y su rebeldía, pero en cada uno de sus logros se escondía agazapado el germen de su ruina. Su orgullo lo ciega y lo lleva a rechazar la ayuda de quienes intentan guiarlo, lo que recuerda a la *hybris* de los héroes griegos, ese exceso de confianza que provoca la intervención de los dioses y la caída definitiva. Al final, tanto Túrin como Edipo se enfrentan a la verdad de su origen y de sus actos sufriendo un horror insoportable. Su reacción no es la de un héroe que acepta la voluntad de los dioses con resignación: más bien la de un hombre que, en un último acto de desafío, toma su propia vida, cerrando así el círculo de su maldición. Nienor, al igual que Yocasta, también escoge la muerte antes que soportar el peso de la verdad.

## ENEAS Y LA CAÍDA DE GONDOLIN

Dentro del inmenso corpus de la mitología tolkieniana la historia de Tuor y la caída de Gondolin también se erigen como arquetipos del destino trágico que padecen los grandes reinos de la Tierra Media. La ciudad oculta de Gondolin –tan solo comparable en belleza a Tirion en Aman– encuentra su paralelo más evidente en la Troya homérica. Al mismo tiempo, la figura de Tuor, un héroe humano que se convierte en el salvador de su pueblo adoptivo, recuerda de manera inconfundible a Eneas, el fugitivo troyano que daría origen al linaje de Roma según *La Eneida* de Virgilio. A través de esta historia, Tolkien reinterpreta un motivo recurrente en la literatura épica: la destrucción de una civilización gloriosa y la huida de sus supervivientes hacia un nuevo destino (Tolkien, 2019).



Fig. 10. Gondolin, el trasunto de Troya en la Tierra Media. Ilustración de Ted Nasmith.

Guiado por el poder divino de Ulmo, el vala de los océanos, Tuor emprende un viaje hacia la mítica ciudad de Gondolin, el último bastión oculto de los elfos noldor en Beleriand. Al llegar a la ciudadela, su presencia se convierte en un factor de cambio en la ciudad, pues se gana la confianza del rey Turgon y contrae matrimonio con su hija Idril, estableciendo así una unión entre los hombres y los elfos que será crucial para el futuro de la historia. Empero, al igual que en Troya, en Gondolin también habita el orgullo de sus habitantes y la semilla de la traición interna.

El personaje de Maeglin, el elfo que en su desesperación y envidia revela la ubicación de la ciudad a Morgoth, es un trasunto de los traidores de la guerra de Troya como Antenor, quien según algunas versiones del mito facilitó la entrada de los aqueos en la ciudad (Diodoro, 2016). Su traición conduce al asedio y posterior caída de Gondolin, un evento que en su descripción recuerda poderosamente al saqueo de Troya en *La Ilíada*: los invasores entran por sorpresa, la ciudad arde, y sus indefensos habitantes son masacrados o esclavizados (Bruce, 2012).

En este escenario de devastación Tuor desempeña el mismo rol que Eneas en *La Eneida* (Morse, 1986). Mientras los grandes héroes de la ciudad perecen en la batalla final, él asume la responsabilidad de guiar a los supervivientes a salvo del desastre. La imagen de Tuor huyendo junto a Idril y su retoño Eärendel a través de un paso secreto se vincula con la célebre escena en la que Eneas escapa de Ilíon cargando a su padre Anquises sobre los hombros y llevando consigo a su hijo Ascanio. Ambos héroes abandonan cualquier fantasía de gloria personal en aras de conseguir algo más importante: asegurar la continuidad de su linaje y la cultura de su país en un nuevo hogar (Pace, 1979).





Fig. 11. La gran Ola destruyendo Númenor. El sueño de Tolkien mencionado en la carta 257 se introdujo a modo de guiño en la primera temporada de la serie. Fotograma perteneciente a *Los Anillos de Poder* (2022).

## NÚMEROR Y LA ATLÁNTIDA

Incluso en mayor medida que Gondolin, Númenor representa el arquetipo más poderoso de reino perdido en el *Legendarium* tolkieniano. Su historia, narrada en ES y ampliada en los *Cuentos Inconclusos* (Tolkien, 2023) y sobre todo *La Caída de Númenor* (Tolkien, 2023), remite de manera innegable al mito platónico<sup>14</sup> de la Atlántida, esa civilización esplendorosa que sucumbe bajo las aguas debido a su *hybris*. Veamos el siguiente fragmento de la carta n.º 257:

Otro ingrediente, no mencionado antes, también entró en operaciones por la necesidad de procurar una importante función a Trancos-Aragorn. Lo que podría llamar mi obsesión-Atlántida. Esta leyenda o mito u oscuro recuerdo de una historia antigua siempre me ha perturbado. En sueños he tenido la espantosa pesadilla de la Ola ineluctable que salía del mar tranquilo o se levantaba como una torre sobre las islas verdes. Todavía se me da ocasionalmente, aunque exorcizada por haber escrito sobre ella. Siempre termina con el sometimiento, y me despierto jadeando mientras salgo de las aguas profundas...

Carpenter, carta 257 a Christopher Bretherton.

Vemos cómo el Profesor dotó a su isla ficticia de rasgos platónicos adrede y por prurito personal. Hablamos de islas habitadas por razas superiores, favorecidas por los dioses mediante un conocimiento y un poderío excepcionales, que se dejan arrastrar por la soberbia y desafían a lo divino. Las consecuencias: las dos naciones

<sup>14</sup> Más concretamente en los Diálogos *Timeo* y *Critias*.

son castigadas con la destrucción. Númenor, como la Atlántida, se convierte así en un símbolo de la fugacidad de la grandeza y del castigo inevitable que espera a quienes olvidan su lugar en el orden cósmico.

Fundada por los Edain tras la Guerra de la Cólera como recompensa por su lealtad a los Valar, la ínsula se convierte en el epicentro del conocimiento y el poder humano en la Tierra Media. Los númenóreanos son más altos, longevos y sabios que el resto de los hombres, y su cultura florece con sumo equilibrio entre la tradición y la innovación. Sin embargo, a medida que su poder aumenta, también lo hace su descontento con las limitaciones impuestas por las deidades. Como los atlantes de Platón, quienes en su esplendor desafían a los dioses del Olimpo y buscan expandir su dominio sobre el mundo (Platón, 2022), los númenóreanos caen en la tentación de pretender la inmortalidad, corrompidos por Sauron y su odio hacia los elfos y los Valar. El último rey de Númenor, Ar-Pharazôn, es el máximo exponente de esta caída, pues lidera una expedición militar contra Valinor en un desafío que precipita la ira de Ilúvatar.

Ahora bien, de la catástrofe surgen los exiliados, Isildur y Anárion, quienes junto a su padre Elendil escapan de la destrucción y fundan los reinos de Arnor y Gondor en la Tierra Media. En ellos se materializa la figura del héroe civilizador (Moret, 2012: 461), un motivo recurrente en los relatos de migraciones míticas tras la pérdida de un mundo ideal. La tradición mítica y literaria está llena de episodios en los que un pueblo, expulsado de su tierra natal, funda nuevas naciones llevando consigo los restos de su antiguo esplendor. Así como Eneas huye de la caída de Troya para establecer los cimientos de Roma, los herederos de Númenor trasladan su linaje y su cultura a la Tierra Media, perpetuando la grandeza de su pueblo, aunque siempre de manera disminuida. Arnor y Gondor apenas son las sombras del esplendor númenóreano, y con el paso del tiempo también se sumirán en la decadencia, lo cual refuerza la idea de un pasado irrecuperable<sup>15</sup>. Este proceso de degeneración histórica se alinea con la concepción hesiódica de las edades del hombre, en la que la humanidad transita desde una Edad de Oro marcada por la armonía y la cercanía a los dioses hacia periodos sucesivamente más oscuros y corruptos (Hesíodo, 2003).

---

<sup>15</sup> Los númenóreanos, aunque todavía superiores al resto de los hombres, están destinados a un lento declive. Los dúnedaín de la Tercera Edad son un pueblo en extinción, y con la caída de Arnor y la progresiva degradación de Gondor, la grandeza de Númenor se convierte en un recuerdo cada vez más lejano. La restauración del trono de Gondor con el retorno de Aragorn sugiere un eco de la antigua gloria, pero no su completa recuperación; el esplendor de Númenor es irremplazable, y la nueva era que se avecina en la Tierra Media, aunque esperanzadora, nunca alcanzará la magnificencia del pasado perdido.







Fig. 12. Los diseñadores de arte de Amazon han decidido incluir múltiples referencias al Mundo Antiguo en Númenor, un hecho coherente con la auténtica Historia, en tanto hablamos del pasado de una ficción medieval. Fotogramas pertenecientes a *Los Anillos de Poder* (2022). Composición propia.

## CODA: LA ANTIGÜEDAD EN LA TIERRA MEDIA

La obra de J.R.R. Tolkien ha sido tradicionalmente considerada un monumento literario erigido sobre los cimientos del mundo medieval, una evocación de la épica germánica y la cosmovisión cristiana que dominó Europa durante la Edad Media. Una exploración más profunda revela que el universo tolkieniano no solo bebe de la mitología nórdica o de las sagas anglosajonas, sino que también está imbuido de elementos extraídos del mundo grecolatino. Es decir, la huella de *La Iliada* y *La Odisea* es evidente en la configuración narrativa de ESDLA, donde los asedios de Helm y Minas Tirith riman a nivel narrativo con el sitio a Troya, mientras que el largo viaje de Frodo hacia el Monte del Destino recuerda las peripecias de Odiseo en su regreso a Ítaca. Al mismo tiempo, el papel de los Valar, jerarquizados en su divinidad y hasta cierto punto implicados en el destino de los mortales, dialoga fácilmente con las teogonías antiguas; mientras que los elfos, atrapados en una inmortalidad melancólica, encuentran paralelos en los Campos Elíseos de la mitología grecorromana.

Las historias de Beren y Lúthien y de los hijos de Húrin se enraízan en modelos narrativos que el mundo antiguo ya había cincelado con maestría. El primero se vincula con el mito de Orfeo y Eurídice, pues en ambos se relata el descenso a un reino de sombras en busca del amor perdido. El segundo, con su inexorable tragedia, recuerda la figura de Edipo y su lucha contra un destino ineludible, al igual que la furia de Aquiles, cuya grandeza guerrera se ve empañada por la maldición del orgu-



llo desmedido. No es casualidad que en estas historias se perciba la reverberación de la moira griega, ese destino fatal que ningún héroe es capaz de eludir.

Como acabamos de comprobar, Númenor, la gran civilización caída, es otra de las manifestaciones de esta intertextualidad mantenida con el mundo clásico. Su hundimiento por desafiar el orden divino es un reflejo inequívoco del mito de la Atlántida relatado por Platón en los diálogos *Timeo* y *Critias*. Más aún, la caída de Númenor simboliza el ciclo de decadencia de las civilizaciones que Hesíodo describió en su concepción de las edades del hombre; un tránsito desde la dorada grandeza de los primeros tiempos hasta la corrupción y la ruina de las generaciones posteriores. Isildur y Anárion, los fundadores de los reinos de Arnor y Gondor, actúan como héroes civilizadores, figuras que recuerdan a Eneas y su papel en la fundación de Roma tras la destrucción de Troya.

Toda esta red de influencias muestra que Tolkien también construyó su mitología a partir del imaginario grecolatino. En su mundo, el Medievo es la realidad última, el tiempo de los hombres y de la decadencia, pero sobre él se cierne la sombra de una edad aún más remota, una edad de héroes, dioses y tragedias. Como Virgilio en su *Eneida*, Tolkien escribe desde la nostalgia de un pasado glorioso que solo puede ser recordado a través de la épica. Por lo tanto, hemos de seguir diciendo alto y claro que sus relatos no solo representan la reescritura del *Beowulfo* o *La Materia de Bretaña*, sino también la reinterpretación de Homero y lo platónico, de la tragedia griega y de gran parte de la amalgama que conforma la filosofía antigua.



## REFERENCIAS

- BRUCE, A.M. 2012. «The Fall of Gondolin and the Fall of Troy: Tolkien and Book II of Aeneid». *Mythlore: A Journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, n.º 30: 103-115.
- CARPENTER, Humphrey. 2002. *Cartas. Selección de Humphrey Carpenter*. Barcelona: Minotauro.
- CARTER, Lin. 2002. *Tolkien. El origen de El Señor de los Anillos*. Bailén: Ediciones B.
- COSTABILE, G.C. 2024. «Orpheus and the Harrowing of Hell in the tale of Beren and Lúthien». *Mythlore: A Journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, n.º 42: 61-84.
- DIODORO Sículo. 2016. *Biblioteca Histórica de Diodoro de Sicilia. Libros VII al XVII*. Barcelona: Gredos.
- DURIEZ, Colin. 2002. *Tolkien y el Señor de los Anillos*. Barcelona: Editorial Hispano Europea.
- EURÍPIDES. 2025. *Eurípides. Tragedias I*. Barcelona: Gredos.
- GARCÍA GUAL, Carlos. 2015. *El mito de Orfeo. Estudio y tradición poética*. Madrid: Fondo de Cultura Económica Española.
- HAMISH, Williams. 2021. *Tolkien and the Classical World*. Berna: Walking Tree Publishers.
- HESÍODO. 2021. *Hesíodo. Obras y fragmentos*. Barcelona: Gredos.
- HESÍODO. 2021. *La Teogonía*. Barcelona: Gredos.
- HESÍODO. 2003. *Los Trabajos y los Días*. Sevilla: Ediciones Omega.
- HOMERO. 2019. *La Ilíada*. Barcelona: Gredos.
- HOMERO. 2014. *La Odisea*. Barcelona: Gredos.
- LINARES SÁNCHEZ, Jorge. 2017. *El tema del viaje al mundo de los muertos en la Odisea y su tradición en la literatura occidental*. Tesis doctoral. Universidad de Murcia.
- MARTÍNEZ ALCOLEA, María Teresa. 2002. «Sobre Héroes y Tumbas. Desde Tolkien hasta Homero». *Primeras Noticias. Revista de Literatura*, n.º 190: 17-24.
- MCÍNTOSH, Jonathan. 2017. *The Flame Imperishable: Tolkien, St. Thomas, and the Metaphysics of Faërie*. Kettering: Angelico Press.
- MÍGUEZ SANTA CRUZ, Antonio. 2021. «De Boromir a Eddard Stark. Sean Bean como bisagra de dos universos». En *Juego de Tronos. Un diálogo con la Historia (y las Humanidades)*. Editado por Antonio Míguez Santa Cruz. Universidad de Cádiz.
- MORET, Pierre. 2012. «Honorato de Lenins, Heracles y las islas errantes». *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad Autónoma de Madrid*, n.º 37: 455-464.
- MORSE, Robert. E. 1986. *The Evocation of Virgil in Tolkien's Art: Geritol for the Classics*. Illinois: Bolchazy-Carducci Publishers.
- PARRY, Hannah. 2021. «Classical Epic in the Works of J.R.R. Tolkien» Tesis Doctoral. Victoria University of Wellington.
- PACE, D.P. 1979. «The influence of Vergil's Aeneid on The Lord of the Rings». *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, n.º 6: 11-17.
- PLATÓN. 2022. *Diálogos VI. Filebo, Timeo, Critias*. Barcelona: Gredos.
- PLATÓN. 2014. *El Banquete*. Barcelona: Gredos.
- PLATÓN. 2020. *La República*. Barcelona: Gredos.





- PLOTINO. 2018. *Enéadas*. Oviedo: Losada.
- POLLARD, Alfred W. 2023. *El Rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda*. Madrid: Reino de Cordelia.
- ROSE, Mary Carman. 1981. «The Christian Platonism of CS Lewis, JRR Tolkien, and Charles Williams», en *Neoplatonism and Christian thought*. Editado por Dominic J. O'Meara. State University of New York Press.
- SEGOVIA ESTEBAN, Sara. 2015. «Historia de una ida y vuelta. De Ulises a Bilbo Bolsón: Influencias de la épica clásica en la Fantasía Moderna», en *J.R.R. Tolkien: el árbol de las historias*. Editado por Pablo Gutiérrez Carreras, María Isabel Abradelo de Usera, Ignacio José Armada Manrique. San Pablo CEU Servicio de Publicaciones.
- SEGURA, Eduardo. 2004. *El viaje del Anillo*. Barcelona: Minotauro.
- SÓFOCLES. 2014. *Edipo Rey*. Barcelona: Gredos.
- SUÁREZ, José. 2001. *Líneas temáticas de la épica homérica en The Lord of the Rings de Tolkien*. Buenos Aires: Servicio de Publicaciones de Universidad Nacional de la Plata.
- TOLKIEN, J.R.R. 2002. *Árbol y Hoja y el Poema Mitopoeia*. Barcelona: Planeta.
- TOLKIEN, J.R.R. (ed.) 2016. *Beowulf*. Madrid: Harper Collins.
- TOLKIEN, J.R.R. 2023. *Cuentos inconclusos de Numeror y la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2013. *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2001. *El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2002. *El Señor de los Anillos. El Retorno del Rey*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2022. *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2019. *La Caída de Gondolin*. Barcelona: Planeta.
- TOLKIEN, J.R.R. 2023. *La Caída de Númenor*. Barcelona: Minotauro.
- TOLKIEN, J.R.R. 2019. *Los Hijos de Húrin*. Barcelona: Planeta.
- VÍCTORIO, Juan. (ed.) 1983. *Cantar de Roldán*. Madrid: Cátedra.
- VIRGILIO. 2019. *La Eneida*. Barcelona: Gredos.

