

## Mitología Tolkieniana

### Esencia y funcionamiento de los Mitos

Los mitos son historias reales. Tienen un sentido real. Se trata de historias ejemplares sagradas y de gran significación. El mito tiene vida, proporciona modelos de conducta. Explica el por qué de las cosas y les da un sentido primario original. Los mitos son la primera actitud metafísica de un pueblo. Muestran modelos de conducta y son un referente permanente en la historia presente del pueblo que cree en ellos. Para la conciencia mítica el mundo se concibe como algo homogéneo. Los relatos anteriores explican el mundo actual, son parte de él.

La “Razón” de todas las cosas está en el “Origen”. Este origen no tiene lugar físico y es anacrónico. Se trata de un tiempo en el cual las cosas eran puras, un “tiempo sin tiempo”. Es allí cuando los héroes tienen contacto directo con la creación, cuando suceden historias fabulosas, heroicas. Es una realidad diferente a la objetiva la que está en juego. Son sucesos anteriores que suceden en un lugar perfecto e inmaculado.

El Tiempo actual es defectuoso y es por ello, hay que remontarse al origen para poder recuperar la perfección perdida. Los mitos nos ofrecen un recurso salvador a través del rito podemos volver a ese “tiempo sin tiempo”, al ***Illo Tempore*** y renovar las formas verdaderas. Podemos a través de los ritos recuperar la fuerza.

Conocer los mitos es aprender el secreto del origen de las cosas. En otros términos se aprende, no sólo cómo las cosas han llegado a la existencia, sino también dónde encontrarlas y cómo hacerlas reaparecer cuando desaparecen.<sup>1</sup>

Conocer el origen de una cosa implica adquirir sobre ese algo un poder mágico que me permite desempeñarme mejor en mi realidad, domesticar esa cosa. El origen primordial es el cosmogónico. La creación del mundo. Luego sobre él aparecen estirpes que serán las primeras en hacer diferentes cosas. Ese es el origen de esas cosas específicas. Es decir, hay que trabajar el hierro como lo hicieron los primeros herreros en el comienzo de los tiempos. Para ser un buen herrero, además hay que conocer el origen del hierro, hay que domarlo, domesticarlo. Recordar el como trabajaban los primeros herreros constituye un ritual sagrado. Trae al ***illo tempore*** al tiempo presente.

---

<sup>1</sup> Eliade, Mircea. MITO Y REALIDAD. Ed. Labor, Barcelona 1991. Pág 20

El **ab origine** es perfecto y es por ello que la mayor parte de los pueblos renuevan el mito cosmogónico de la creación todos los años celebrando el año nuevo. Representa la renovación de la naturaleza en pleno. La falta de ritual en muchos casos puede provocar, en la mentalidad mítica, la furia del ser supremo y el posterior castigo. Es así como han sido concebidos la mayor parte de los mitos diluvianos. Los desastres totales, como los diluvios, dan paso a la recreación del mundo.

Fueron los griegos quienes le dieron al mito la significación de “ Fábula, ficción, mentira” y es por esta concepción que la Iglesia y la religión cristiana quería rechazar cualquier origen mítico. Pero en la época de la cristianización “bárbara”, debió incorporar los mitos, logrando de ellos una renovación y un nuevo significado.

En al Edad Media asistimos a un sobresalto del pensamiento mítico. Todas las clases sociales se atribuyen tradiciones mitológicas propias. La caballería , los oficios, los clérigos, los campesinos adoptan un “mito de origen” de su condición o de su vocación y se esfuerzan por imitar un modelo ejemplar.<sup>2</sup>

La Matiere de Bretagne, el Ciclo Artúrico en general, tiene en gran medida muchos elementos Celtas. De hecho se construye sobre ellos. La creencia en dos mundos paralelos en forma horizontal, dos mundo permeables. La sacralidad de los bosques y la idea de renacimiento, a través de objetos que sí lo permitiesen, son elementos primordiales en las narraciones. Aunque La Leyenda del Rey Arturo pretende en su fin ser cristiana, tiene en su origen elementos paganos que al unirse a la sabia nueva del cristianismo logran un resultado de exquisito valor.

Si tomamos cualquier mitología Europea explica el origen de las cosas y da un sentido heroico a ese pueblo. Hace además que las mismas historias de esos pueblos más reales. Es en este sentido, que el mundo Tolkiano, aunque creado en el siglo XX, es un submundo de una realidad impresionante. Es una realidad con origen, ritos y geografía que opera tal y cual como lo hace nuestro mundo. Es cierto que está lleno de elementos “ fantásticos”, nuestros orígenes, como parte de la cultura occidental también lo están.

Muchos discuten acerca de las intenciones del J.R.R Tolkien de querer elaborar una mitología para Inglaterra. El Ciclo Artúrico, aunque en cierta medida inglés, es también francés. Hay un origen verbal en tierras Bretonas, pero es Troyes el centro de irradiación de la Leyenda. La mitología Germánica responde a la forma de ser de los pueblos nórdicos y explica esa realidad.

Sin lugar a dudas Tolkien amaba las tradiciones germánicas y encontraba que éstas tenían una fuerza especial. Nociones potentes de bien y mal e incorporaba

---

<sup>2</sup> Ibid. Pág. 182

ciertas razas no humanas que explicaban las mismas forma de ser del ser humano. (Ej. Enanos, Elfos)

Tolkien construyó su propia Mitología describió la Creación y elaboró las primeras estirpes y los modelos de sus actuar. A través de varias Edades muestra en forma constante la necesidad de renovación y la forma de operar de los mitos diluvianos. La falta de virtud y la lejanía del bien traen como consecuencia el castigo de perecer. Tras esto viene la renovación.

Sus Historias cuentan de la constante lucha entre el bien y el mal. Esta lucha es permanente en cada hombre, la tiene cada persona en su interior, pero se da también en esta sub creación tolkiana de una forma explícita. El mal es, tiene forma física real y quiere cubrirlo todo. Para ejemplificar esta lucha natural entre bien y mal, Tolkien usa la metodología de los cuentos de hadas, usar términos absolutos. Las cosas son. Lo bueno es unívoco es bueno, bello y verdadero, es y así debe ser. Lo malo es necesariamente feo y falso. Es por esto que la oscuridad muestra su presencia real a lo largo de su obra.

La obra de Tolkien es una gran sub creación moralizadora que pretende mostrarnos que la simple idea del poder absoluto corrompe, sea cual sea este ser. Sus relatos exteriorizan, en un mundo fantástico, la lucha de cada uno interna del bien y el mal.

La mitología tolkiana, como merece ser llamada, es una historia ejemplar que permite la renovación del siglo XX y una manera ritual para volver al origen al deber ser de las cosas. La realidad toda no es subjetiva, es necesariamente objetiva; es. Las cosas no son grises, no son medio buenas o medio malas; son buenas en términos absolutos o malas en términos absolutos. Ese es el gran aporte tolkiano a un mundo que insiste en la bondad, la belleza y la verdad en términos relativos. Tolkien llama constantemente a un volver al origen y para esto su subcreación incorpora su propio origen, el cual es invocado constantemente.

## El Mito Cosmogónico Tolkiano

*En el principio estaba Eru, El Único, que en Arda es llamado Ilúvatar; y primero hizo a los Ainur, los Sagrados, que eran vástagos de su pensamiento, y estuvieron con él antes que se hiciera alguna otra cosa.<sup>3</sup>*

Estos Ainur estaban divididos en Valar y Maiar. Los Valars eran 15 y eran más poderosos que los Maiars.

La Historia Cuenta que Eru en un comienzo vivía en el vacío y que comenzó su gran creación desde la música. De su pensamiento irradió una Gran Música y se vieron visiones futuras. Los Valar se incorporaron a esta gran Música y de ella surgió Ea, la Tierra. El Vacío se llenó.

La creación surge del pensamiento de Iluvatar, es el Logos. Una música armónica constituye la acción creadora.

En el futuro de los pensamientos de Eru se vio que vendrían sus hijos; los elfos, los primeros nacidos y los hombres sus seguidores. Se ve aquí la noción cristiana de Dios Padre. Eru es Padre de la Raza de los Elfos y de los Hombres. Estos tienen por tanto Dignidad.

Durante la creación , Melkor el más poderoso de los Valar desentonó y generó una asimetría en la música creadora. El tenía sus propios pensamientos, quería crear a su manera. De este acto soberbio nació el mal. Tolkien nos muestra un mal que tiene una presencia real, surge de la ambición y es corruptor del alma.

Una vez entonada la gran música y teniendo clara la próxima venida de los hijos de Iluvatar, se hizo necesaria la culminación del Arda. Fueron los Valar quienes llevaron esta tarea a cabo. Pero, desde el comienzo de las acciones Melkor, el engendro del mal comienza a actuar. El mal siempre tiene protagonismo, a veces parece no estar, pero está y hay que estar atento. De la Intervención de Melkor en el proceso de término del Arda surgen cosas que no estaban en los planes originales de Iluvatar. Melkor interviene la Geografía y surgen montañas y otras cosas. Era movido por la envidia.

---

<sup>3</sup> J.R.R. Tolkien, Sillmarillion, Ediciones Minotauro, Barcelona 1934. Pág. 13.

## La Primera Edad

La Primera Edad empieza cuando la Luz es creada en Arda. La Luz como primer elemento creado, nos hace recordar al génesis. Esta luz representa lo que el mundo Debe ser. Es la muestra del bien. El ser es bueno.

Aule, el herrero de los valars pone en Arda dos lámparas una en el sur y otra en el norte: Illuin y Ormal. Comienza la primavera del Arda. El florecimiento, la creación a partir del bien; luz y flores. Naturaleza. Durante un tiempo reina la paz, Melkor se ha alejado. Pero el mal no descansa.

Los Valar comienzan su estadía en este mundo creado en la Isla de Almaren en Endor. Y desde, un comienzo, Melkor busca presencia. Excava en lo profundo y se instala en Utumno. Desde allí extiende el mal. El mal engendra mal. Atrae animales y otras criaturas hacia él y así aparecen monstruos. Primero se reproducen las arañas y luego atrae a un grupo de maiars malignos, que más tarde serán conocidos como los Balrogs.

Pero el mal no se sacia, necesita destruir. Es lo contrario al Ser y a la luz. Por esto destruye las lámparas de Illuin y Ormal. La destrucción del bien trae como consecuencia cataclismos. La Tierra Media es alterada para siempre y el sueño de simetría de los Valar desaparece con la inundación. Estamos en presencia del mito diluviano. El castigo por el mal y la necesidad de renovación. Almaren desaparece.

Los Valar se logran imponer por sobre Melkor y lo hacen replegarse hacia Utumno. Abandonan la Tierra Media y se dirigen a las tierras más occidentales del Arda. Hacia las Tierras bendecidas de Aman, las tierras Imperecederas de Valinor. Allí establecen la ciudad de Valmar y comienza un nuevo ciclo. Es el resurgimiento. Nuevamente desde el origen. Comienzan a crecer árboles y flores. La naturaleza recupera su ser y desde ella, se recupera la luz.

Melkor no descansa e intenta seducir a los Valar. Es en este periodo cuando Sauron, un maiar, se para al lado oscuro.

Las primeras estirpes surgidas en los mitos explican el origen de las cosas específicas. De esta manera Tolkien adjudica a Aule, el valar herrero, la creación de los Enanos y muestra a un Iluvatar misericordioso, que aunque los enanos no eran parte de su plan creador, al ver que Aule creó de buena fe, les permite vivir. Pero establece que deberán esperar en un gran sueño que aparezcan en Arda los Primeros nacidos, sus hijos los elfos.

Por otra parte Tolkien adjudica a Yavanna, la valar donante de frutos y señora de la naturaleza, el origen de los ents. Dice que ella tanto amó la naturaleza, que le dio vida.

### Llegada de los Elfos

Los Elfos aparecen en Cuiviénen, al noreste de la Tierra Media. Se llaman a sí mismos Quendi, los que hablan con voces. Son los primeros nacidos. Tras su llegada al Arda, los siete padres de los enanos despiertan de su largo sueño.

Los Elfos son inmortales y no envejecen. No conocen enfermedades ni pestes, pero sus cuerpos pueden ser destruidos por fuego, hierro de las armas y pueden perecer por causa de la pena. Son un pueblo pacífico que se conmueve frente a la creación, son los hijos del bien y lo reflejan en su aspecto. Irradian luz y son de extremada belleza. Son más fuertes física y espiritualmente que los hombres. No se debilitan con la edad, al contrario, se ponen más bellos, reflejo de la sabiduría adquirida. Son maestros del habla y de la poesía. Son cercanos a la Música, rito para recuperar el origen cosmogónico. Todo nació de la Gran Música de Iluvatar.

Cuando despiertan los Elfos, los Valar que están ocupados en las tierras imperecederas, no se enteran. Melkor, entonces, toma ventaja y comienza a infundir la semilla de la desconfianza. Les habla mal de los valar y es por esto que los primeros Elfos les temen a los Ainur.

Orome que era uno de los pocos valar que viajaban hacia la Tierra Media es quien descubre que los primeros nacidos ya han despertado. El les cuenta a los otros Valar. El ve que Melkor está intentando corromperlos. De hecho, ha tomado a algunos elfos prisioneros y torturándolos en profundos pozos logró que se convirtiesen en horribles criaturas. Nacen los Orcos.

Estalla nuevamente la guerra entre el bien y el mal. Los Valar van en ayuda de los primeros nacidos deben imponerse sobre el mal que pretende dominarlos. Las huestes de los Valar llegan a la Tierra Media y empujan a Melkor hacia Utumno. La Fortaleza cae y Melkor es encadenado por Tulkas y llevado prisionero a Valinor.

### División de los Elfos

Tras la derrota de Melkor, los Valar temen por los Quendi y los invitan a vivir a las tierras imperecederas. Para esperar su llegada los valar preparan Eldamar (Tierra de los Elfos). Los elfos se dividen entre los que se quedan y los que se van.

Los que permanecen en la Tierra Media serán conocidos como los Avari o Elfos Silvanos. Los que se van recibirán el nombre de Eldar. Entre este grupo están los Vanyar, los Noldor y los Teleri. Cada grupo sigue a su rey y llegan al gran mar de Belegaer y allí son ayudados por Ulmo, el valar de las aguas, quien los pone sobre una isla y los conduce hacia Valinor. Así llegan a Eldamar y construyen sus propias ciudades, Tirion y Aqualonde.

Los noldor comienzan a destacar sobre el resto. Su líder Finwe será el Señor de Tirion. Y será allí donde Rumil inventará la primera escritura.

Este grupo aprende habilidades de Aule. Son grandes orfebres, pero se tornan orgullosos y soberbios.

Finwe se casa con Miriel Senedi y de esta unión nace Feanor. Tras el parto la madre queda exhausta y cae en un sueño profundo del cual no despierta nunca más. Finwe toma a Insis, de la casa de los vanyar como segunda esposa y de esta unión nacen Fingolfin y Finarfin.

Feanor es uno de los héroes de los primeros tiempos. Tiene un espíritu ardiente y creador. Hace grandes obras. Revisa los escritos de Rumil y los perfecciona. También hace grandes avances en orfebrería y se torna soberbio. Descubre que se pueden hacer gemas más grandes y más brillantes. Estas pasan a ser el orgullo de los noldor. Pero Feanor ambiciona más. Admira la luz de los árboles de Arda y se pregunta si ésta puede ser guardada de una forma imperecedera. Así crea los Silmarils.

Melkor cumple su prisión de tres edades y es llevado por los Valar frente a los Elfos. La envidia y la rabia se apoderan de él. No soporta que las cosas estén bien. Es el la encarnación del mal. Su alma está corrupta y él debe destruir. Ambiciona las joyas de los noldor. Oculta su pensamiento y pide perdón frente al tribunal de los Valar. El mal engaña, muchas veces tiene apariencia de bien. Es perdonado y liberado.

Comienza a acercarse a los Elfos. Codiciaba los Silmarils y quería sembrar la discordia y destruir a Feanor. Su intención era terminar con la amistad entre Valars y Elfos. Comienza a envenenar la paz de Valinor. Les cuenta a los Elfos de la venida de los hombres. Les dice que los valars siempre lo han sabido y que se los han ocultado porque estos hombres los sucederán en Arda. De esta manera aparecen intenciones de libertad de parte de Feanor.

Los valars ven malas intenciones en Feanor y lo llaman a comparecer. Descubren que detrás de todo esta Melkor, pero igual exilian a Feanor. En el exilio Feanor es visitado por Melkor quien quiere corromper su corazón. Al ver que Melkor quiere los Silmarils, Feanor expulsa a Melkor. Finwe por temor, pide ayuda a los valars.

Melkor se va por un tiempo, pero el mal no descansa y aunque parece una época de paz, no lo es en realidad.

Melkor se une a Ungoliath, la araña y hieren los árboles de Arda hasta la Médula. Ella les chupa la sabia y con ello la luz y vomita oscuridad.

Se hace un consejo Valar, Yavanna llora por el fin de los árboles y piensa que, tal vez, con los Silmarils, hechos de la luz de los árboles, se pueda recuperar lo perdido. Pero Feanor se niega a entregarlos.

Melkor no pierde tiempo, mientras Feanor esta en el consejo Valar, mata a Finwe y se apodera de los tesoros de los noldor, incluidos los silmarils.

Feanor lo maldice llamándolo Morgoth, enemigo oscuro del mundo. Ungoliath se come las joyas y los silmarils son engarzados en la corona de hierro de Morgoth.

Feanor se levanta contra los valar y roba los barcos de los Teleri para ir contra Morgoth. Cruza el mar y así llegan a la Tierra Media.

El mal crece. Esta fortalecido. Morgoth construye nuevas fortalezas haciendo más fuerte el complejo de Angband.

Estalla la guerra declarada. En este periodo Tolkien describe una serie de batallas en las cuales se ve la lucha directa y manifiesta entre el bien y el mal. Las cronologías se hacen más evidentes y nos alejamos de los tiempos remotos para incorporarnos dentro de lo que se puede considerar histórico.

- **Primera Batalla**

Morgoth entra a Beleriand y ataca al reino Sindar de Thingol. Los valars desesperados por el avance de la oscuridad ( el mal) intentan salvar lo que queda de luz. Aule coloca la última flor de Telperion en una vasija y así surge al Luna, además se pone el último fruto de Alaurélin en otro recipiente y nace el sol. Esto representa la esperanza. Es la semilla del renacer. Otra vez los mitos de origen ligados al mito diluviano y a la regeneración.

Los hombres, los seguidores, despiertan en Hildorien en el Este de la Tierra Media.

- **La Segunda Batalla – Batalla de Estrellas**

Muere Feanor a manos de los Balrogs. Filgolfin, hermano de Feanor asume como rey de los Noldor y se une a los Sindar para combatir las fuerzas del mal. Los Noldor se asientan en el Beleriand al noreste de la Tierra Media. Los Sindar de Thingol mantienen el reino independiente de Doriath.

- **La tercera Batalla - Batalla de la Gloria**

Los reinos de Beleriard son atacados por las fuerzas de Morgoth, los Elfos atacan Angband y Thangorodrim, las fortalezas del mal. El poder del mal crece y aparecen nuevas criaturas malignas. Surge el primer gusano, padre de los dragones, Glaurung. Esta criatura logra alejar a los elfos de las puertas de las fortalezas del mal.

Se produce una tregua y durante este periodo de cese de las armas aparecen los reinos ocultos de Gondolin y Nargothrond.

- **Cuarta Batalla – Batalla de la Llama repentina**

Beleriard es aplastado. Fingolfin, rey de los noldor cabalga hasta la fortaleza del señor oscuro y lo desafía a un combate mortal. Es así como logra herir a Morgoth, quien queda atado a su cuerpo, pero perece en el enfrentamiento. El mal demuestra ser vulnerable.

Beren Hijo de la Primera casa de los hombres de Edain se casa con Luthien, hija de Thingol y Melian de los Elfos Grises. Ellos representan una de las bellas historias de amor en las narraciones tolkianas y muestran la esperanza frente a la desesperación. Juntos van hacia la fortaleza del Señor Oscuro para intentar recuperar los Silmarils. Lithuen canta ( igual que en el origen de todo) para dormir a Morgoth y Beren extrae un Silmaril de la Corona. Cuando tratan de huir, Beren es muerto.

Este Silmaril será engarzado por los Enanos en un collar. Llega manos de la Princesa Elwing quien se casa con Earendil, hijo del Señor de la Tercera casa de los Edain, quien reside en Gondolin. La codicia y la corrupción del alma aparecen otra vez como tema en la historia. Earendil viaja en busca de su padre y es atacado por Elfos quienes codician el Silmaril. Su mujer se lanza al agua con el collar y es ayudada por Ulmo, quien la convierte en pájaro y la reúne otra vez con su marido. Van a Valinor a buscar ayuda para poder combatir a Morgoth.

- **Quinta batalla – Batalla de las Lagrimas Innumerables**

Maedhros, hijo de Feanor continua la lucha contra el mal. Es ayudado por Turgon, señor del Reino oculto de Gondolin.

Los elfos son traicionados por los hombres de la casa de Uldor. Morgoth se entera de la ubicación del reino de Gondolin y ataca la ciudad, destruyéndola. En el ataque participan orcos, dragones y Balrogs.

Cae el último reino noldor en Beleriand.

## **La Guerra del Cólera – La Gran Batalla**

Respondiendo a la súplica de Earendil, los Valar forman un gran ejército y se dirigen a la Tierra Media. Las Huestes de Valinor están integradas por los vanyar, los noldor de Aman y los barcos de los Teleri. En Beleriand se les suman los más valientes de los Edain. Earendil se les une junto a las grandes águilas, lideradas por Thorondor.

Atacan Thangorodrim y Angband y destruyen al gran ejército de Morgoth. Earendil da muerte al más terrible de los dragones, Ancalagon.

Morgoth es vencido y grandes cataclismos sacuden la tierra. Es el fin de una etapa. Otra vez el mito diluviano de la destrucción para renacer. Endor es separado del continente y se hunde en el mar. Morgoth es arrojado al vacío. Muchos de sus sirvientes huyen y se esconden, entre ellos Sauron.

Earendil y el Silmaril de Elwing son colocados en el cielo como las más brillantes de las estrellas menores. Los otros silmarils son encontrados. Uno es arrojado al mar por Maglor, hijo de Feanor y el otro queda bajo la tierra de Arda tras caer al vacío durante el cataclismo junto a Maedhros, otro hijo de Feanor.

## **La Segunda Edad**

Esta nueva edad, época de renacimiento. Puede ser dividida en dos grandes periodos, uno antes de la Ruina de Numenor y otro tras la caída de esta civilización.

Esta edad muestra el declinar de los hombres. En esta época se producen varios cambios importantes que tendrán influencia en la historia tolkiana posterior.

Tras la guerra del cólera los vanyar y los noldor regresan a Aman. Galadriel, hija de Finarfion, se casa con el elfo Sindar Celeborn de la familia de Thingol. Esta unión se realiza en agradecimiento de la colaboración de estos Elfos en la Guerra del cólera.

Los Valar dan a los Edain ( hombres) su propia isla en el gran mar del Oeste de Endor, Numenor. Se les impone en retribución una restricción, no pueden navegar hacia el oeste a la costa de Aman. Esta prohibición es conocida como la Prohibición de los Valar.

En Beleriand se funda el reino de Lindon y queda como el rey del lugar, Gil Galad, siendo reconocido como el gran rey elfo del oeste.

Cirdan construye los puertos grises como asentamientos sindares en el Golfo de Lune.

Llegan los humanos a Numenor, isla a 300 leguas del cabo de Andrast. Se funda el reino y asume el poder el hijo mortal de Earendil, Elros, Hermano del inmortal Elrond.

Tras un tiempo Sauron reaparece en Endor. El mal siempre esta presente.

Se funda un reino Noldor en Eregion. Galadriel y Celeborn son sus mas ilustres habitantes. Celebribor, nieto de Feanor, se convierte en el maestro de los herreros. Es en esta época de paz relativa, cuando Sauron ocupa Mordor y comienza a trabajar en la construcción de Barad Dur.

Al poco tiempo, una vez que el mal se siente seguro, reaparece Sauron, tomando la figura amistosa, del señor de los Regalos. El mal puede y suele tener apariencia de bien. Es tentador y muchas veces parece agradable. Intenta ganarse a los Eldar. Gil Galad desconfía de el. Pero Sauron enseña a la gente de Eregion nuevas formas de forjar y comienza a sembrar la semilla de la discordia en el reino. Levanta a la gente contra Galabriel y contra Celebribor, el nuevo rey.

Galadriel entra a Kahazad Dum y viaja a través de las montañas nubladas hasta Lorinand. Allí funda el reino de Lothlorien.

Los Herreros elfos de Eregion, en la cumbre se su poder son tentados por el nuevo señor oscuro, Sauron. El mal siempre existe y puede retornar. La confianza y dejar de lado la lucha interior, bajar la retaguardia, ayuda a que el mal avance y crezca. De esta manera los herreros de Eregion, engañados por Sauron comienzan a forjar anillos de poder. Es el mismo Sauron quien sugiere como modelarlos. De esta manera se forjan los anillos mayores ( tres) y los anillos menores (16)

Celebrimbor, nieto de Feanor, concluye los tres Grandes Anillos. Sauron, en secreto, en el Orodruin ( monte del destino) forja el anillo Único. Coloca en él gran parte de su poder y sus características. El objeto es en si malo. Luego Sauron se acerca a los Elfos y les pide que le entreguen los anillos de poder de ellos. Celebrimbor, viendo ahora la verdad, se rehúsa y pide consejo a Galabriel. Es así como le entrega Nenia , uno de los tres anillos.

Comienza la guerra entre los Elfos y Sauron. Otra vez la guerra entre el Bien y el mal. Celebrimbor envía los otros dos anillos a Gil Galad a Lindon, donde permanecen ocultos. Pero los orcos comienzan a asediar las zonas de Lindon, por lo que la ciudad comienza a pedir ayuda.

Eregion es invadida por Sauron. Celebrimbor muere y la ciudad cae. Pero Sauron no logra obtener los tres anillos élficos. Solo quiere reclutar los otros 16., los de los enanos y los de los hombres.

Los enanos cierran las puertas de Moria. Y Elrond junto a los sobrevivientes de Eregion fundan Imladris, Rivendel, como un refugio. Lothlorien también se fortifica para poder hacer frente a Sauron.

Galadriel va a Lindon para hacer frente al poder oscuro junto a Gil Galad. Sauron extiende la guerra e invade Erador. Una gran flota numeroniana desembarca en Lindon. Hombres y elfos derrotan a Sauron y Eriador es liberada.

Se realiza el concilio de Imladris, Gil Galad le da el más poderoso de los anillos élficos, Vilya, a Elrond.

Los Numeroniamos se extienden en los territorios de Endor y fundan colonias. Nace el reino de Gondor.

En Numenor los numeronianos ansían vivir en Aman. Se oponen a la Prohibición de los Valar. El rey Tar Ciryatan exige impuestos a las gentes de Endor. Luego en el gobierno de Tar Atanamir comienza la rebelión contra los Elfos y los Valar de Aman. Luego Ar Adunakhor persigue a la gente que esta a favor de los Elfos y prohíbe el idioma élfico.. estas políticas se mantienen en el tiempo.

Cuando sube Tar Palantir al trono de Numenor, intenta detener esta rebelión. Pero todos sus esfuerzos se pierden cuando su hija y heredera, Miriel, se casa con un anti elfo, Ar Pharzon. Este va a la lucha contra Sauron y logra traerlo encadenado a Numenor. El mal entra en forma definitiva a Numenor. Sauron estando allí corrompe el alma de los hombres. Convence a los numeronianos de no obedecer la prohibición de los valar, diciéndoles que en Aman todos se convierten en inmortales. Es la tentación de Adán y Eva de la inmortalidad y la sabiduría total. La tentación del poder. Ar Pharzon forma una gran armada y desafía la prohibición de los valar. Los barcos son tragados por el mal y la isla de Numenor perece bajo las aguas. Los numeronianos perdieron la virtud y merecen ser castigados. En esta destrucción Sauron pierde su cuerpo. Las tierras imperecederas ya no son alcanzables por mar Aman se separa de Arda.

Una flota de sobrevivientes fieles de Numenor ( pro elfos) liderados por Elendil y sus hijos Isildur y Anarion escapa y llegan a Endor.

Después de la Ruina de Numenor

Sauron regresa a Mordor y se fundan los reinos en el exilio de Arnor y Gondor. Como contacto entre estos dos reinos se construye la torre de Orthanc. Sauron comienza a asediar a Gondor. Es así como se forma la última alianza entre Elfos y Hombres. Gil Galad y Elendil se unen para combatir el mal. Gil Galad entrega el tercer anillo de poder élfico a Cirdan, el carpintero de barcos y la alianza se reúne en Rivendel para enfrentar la guerra.

En las puertas de Mordor hacen retroceder a Sauron hacia la torre negra. Isildur corta el dedo del Señor Oscuro y se apodera del anillo único. Tolkien aquí nos demuestra que la simple idea del poder absoluto corrompe. Isildur, quien debía y sabía que era necesario destruir el anillo, no lo hizo. Fue tentado. El anillo poderoso en si lo traiciona después.

Elendil y Gilgalad mueren en Batalla y la torre oscura es derribada.

## **La Tercera Edad**

Mordor se pone otra vez en guardia. Tres veces el mal parece haber sido derrotado, pero reaparece.

Isildur, rey de Arnor y Gondor es asesinado en los Campos Gladios. Sus tres hijos perecen y el anillo acaba en el fondo de un río.

Los reinos del exilio comienzan a pelear. Gondor se expande y Arnor decae. Gondor se enfrenta a los numeronianos del reino de Harad. Sauron esta en movimiento.

Debido a las confusiones son enviados a la Tierra los istari para intentar mantener el equilibrio de las cosas.

La oscuridad avanza. El bosque verde se torna el bosque negro. Los Hobbits deben Migrar a Eriador. Reaparecen los Nazgul. Los Hobbits se establecen en la Comarca.

Reaparece el Balrog de Moria y da muerte al rey Durin IV. Los enanos abandonan Khazad Dum.

Los Nazgul se llevan la piedra Ithil de Minas Ithil y el lugar es rebautizado como Minas Tirith.. Finaliza la línea de los reyes de Gondor y el gobierno pasa a manos de los senescales de palacio.

Daegol encuentra el anillo único en los campos gladios. Smeagol tentado por el poder lo mata y se apodera de la joya y el anillo a su vez toma todo su ser.

Saruman ocupa la torre de Orthnac.

Smaug el dragón rojo expulsa a los enanos de Erebor y estalla una gran guerra. Los hombres e protegen en Esgaroth, la ciudad del lago.

Sauron se apodera del séptimo anillo de los enanos.

Bilbo obtiene el anillo único. Smaug es muerto cuando ataca la ciudad de Esgaroth. Se libra la batalla de los Cinco Ejércitos, donde los enanos recuperan Erabor con ayuda de las águilas y de los elfos.

Sauron reconstruye la Torre Oscura.

El concilio Blanco se reúne y salen los istares en busca del Anillo Único. Saruman usa la piedra Palantir y Sauron usando la piedra Ithil se apodera se su mente.

De esta manera Tolkien llega al tiempo presente, que es representado por las narraciones del Señor de los Anillos. Es fundamental, para aceptar la mitología tolkiana como tal, conocer los relatos anteriores, para así ser capaces de ver la cantidad de veces que desde el presente tolkiano es invocado su pasado. El submundo de Tolkien tiene veracidad y forma real porque es y fue antes de ser. Tiene historia y alude a ella. Funciona como lo hace nuestro mundo, aunque incorpora elementos que en el mundo cotidiano no tienen existencia. Cosas que son en la fantasía de J.R.R. Tolkien.