

DATA DE
RECEPCIÓN:
05/05/2014

EL HOBBIT: UNA AVENTURA CARTOGRÁFICA

DATA DE
ACEPTACIÓN:
08/10/2014

O HOBBIT: UNHA AVENTURA CARTOGRÁFICA

THE HOBBIT: A CARTOGRAPHIC ADVENTURE



Alba Rozas Arceo

Universidade de Santiago de Compostela

idrial_mg@hotmail.com

Resumen: Se analiza, dentro de la geografía literaria y desde la perspectiva de la cartografía literaria y fantástica, la configuración espacial de la primera obra publicada por John Ronald Reuel Tolkien, *El Hobbit*. Se ofrece una aproximación teórica a los presupuestos de la cartografía literaria antes de llevar a cabo el análisis de la construcción cartográfica de la novela para, finalmente, revisar las implicaciones de la misma.

Palabras clave: cartografía literaria, espacio, mapa.

Resumo: Analízase, dentro da xeografía literaria e desde a perspectiva da cartografía literaria e fantástica, a configuración espacial da primeira obra publicada por John Ronald Reuel Tolkien, *O Hobbit*. Ofrécese unha aproximación teórica aos presupostos da cartografía literaria antes de levar a cabo a análise da construción cartográfica da novela para, finalmente, revisar as implicacións da mesma.

Palabras-chave: cartografía literaria, espazo, mapa.

Abstract: Is analyzed within the literary geography and from the perspective of literary and fantastic cartography, spatial configuration of the first published work by John Ronald Reuel Tolkien, *The Hobbit*. A theoretical approach to the budgets of literary and cartography before carrying out the analysis of cartographic construction of the novel is offered to finally review the implications of this.

Keywords: literary cartography, space, map.

Introducción: aproximación teórica

Desde la perspectiva de la geografía literaria y, concretamente a través del enfoque de la cartografía literaria, se pretende contribuir al estudio de la primera obra que explora el universo mitológico creado por John Ronald Reuel Tolkien, *El Hobbit*, publicada en 1937 en el Reino Unido, atendiendo al entrecruzamiento entre la configuración espacial cartográfica y argumental de la novela, para sugerir nuevas posibilidades de investigación a la hora de analizar el conjunto de relaciones que permiten estructurar conjuntamente ambas variables.

En efecto, dentro de la geografía literaria, la cartografía literaria puede contemplarse como la subdisciplina que proporciona «one possible approach by using a symbolic language; spatial elements of fictional texts are translated into cartographic symbols, which allows new ways in exploring and analysing the particular geography of literature» (Piatti y Hurni, 2011: 218).

La cartografía literaria tradicionalmente se basa en la concepción de que gran parte de la ficción se refiere al mundo real, denominado geoespacio, a través de muy diversas opciones, tales como el uso de topónimos identificables o el desarrollo de amplias descripciones de espacios y lugares existentes. No obstante, la literatura también puede dar lugar, mediante recursos como el cambio de nombre, la remodelación o el solapamiento, a localizaciones vinculadas a una sección geoespacial existente pero transformadas en diverso grado, así como «to create any other space, without any limitations—imaginary realms, invented cities, countries, continents, entire stellar systems.... Those, are the chapters of literature featuring no reference towards geospace at all» (Piatti y Hurni, 2011: 219).

De este modo, si bien algunos argumentos se sitúan claramente en regiones existentes, otros resultan difíciles o imposibles de localizar, pues se ubican en emplazamientos sin correspondencias precisas con el geoespacio. En estos últimos casos, sólo la experiencia lectora y el conocimiento detallado de un posible equivalente del mundo real permiten postular zonas en el mapa, aunque algunos aspectos espaciales pueden resultar inmapeables. Además, los lugares desaparecidos en el geoespacio, especialmente aquellos espacios urbanos que cambian rápidamente, constituyen otra categoría de análisis. De acuerdo con la teoría de que la geografía literaria trabaja con la referencialidad entre el espacio ficcional y el geoespacio, los expertos en los textos tienen que decidir si un determinado emplazamiento ha desaparecido del geoespacio o constituye una invención del autor (Piatti y Hurni, 2011: 220).



Además, la literatura a menudo presenta movimientos a través del espacio ficcional, pero en algunos casos “the journey itself is not part of the narrative and left out as a blank (it is not described how a character actually leaves point A and arrives at point B)”. Por este motivo, a la hora de llevar a cabo el mapeo de rutas ficcionales, conviene tener en cuenta que las representaciones lineales en el mapa para conectar distintos puntos pueden no corresponderse con la información textual, es más, “can lead to a misleading visualisation of the textual representation of spatial experience” (Piatti y Hurni, 2011: 220).

En cualquier caso, la representación cartográfica de los espacios ficcionales conlleva una serie de imprecisiones, a saber, la libertad artística del autor, las variedades semánticas y lingüísticas en la descripción de lugares y espacios o las diversas lecturas particulares (Piatti y Hurni, 2011: 219-220).

La cartografía literaria en *El Hobbit*

Un caso particular para el análisis cartográfico son los mapas que anteceden a las obras fantásticas, cuya función abarca desde servir de guía de la lectura, hasta constituir una representación de los accidentes geográficos que configuran los espacios imaginarios recorridos por los personajes. Es más, en determinados casos «imaginary maps have provided the basis for whole novels, even for series of novels», pues «more often, a map stimulates travel and adventure» (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 317, 324).

No obstante,

maps, on the other hand, involve far less transcription from reality and less formatting than idioms do, primarily because the position of maps on the gradient between reality and abstraction is closer to reality. Maps appeal in a natural and logical way to our visual sense and to our need for conceptualization (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 318-319)

En las novelas fantásticas, este elemento realiza la función alegórica de enmarcar el cosmos donde se va a desarrollar la acción (Martos, 2007), razón por la cual es preciso tener en cuenta que «maps cannot be both revealing and complete», porque «the map-ping process is one

of evaluation, selection, and emphasis, which leads to simplification of the detail and intricacy of the [...] world» (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 319).

En efecto, el mito es la fuente de la fantasía y los mapas «ayudan a delinear este espacio mítico y a deambular por él», actuando a modo de guía turística, ya que producen la ilusión de que dicha representación existe con todos sus detalles (Martos, 2007), de hecho, «a person with imagination can be inspired by a map to do more than look at it, to enter into the reality it depicts» (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 324), pues la lectura de la aventura constituiría el viaje.

Sin embargo, en la geografía imaginaria, los límites trazados por el autor en el texto y en el mapa constituyen toda la información disponible (Martos, 2007), ya que

a map is never simply a scaled-down version of reality with all features in-tact but in miniature [...] the detail and the complexity of reality is selected, simplified, and then emphasized, so as to portray only what the map maker believes to be the essence of the map referent space, as defined by the purpose of the map,

razón por la cual, «one accepts the fact that a map is a symbol for reality, and only the most naive map reader would assume that the world ends at the edges of a map» (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 333, 324).

En efecto, los mapas de las sagas fantásticas sirven para situar los enclaves y los itinerarios de la ficción, dirigiendo la lectura y enriqueciéndola, pero también permiten ubicar en cada uno de los espacios representados los distintos poderes o gobiernos (Martos, 2007), dado que

a map is a paradox in that physically it is mere marks on sheets of paper, yet visually it brings to mind a multidimensional world, containing objects and even emotions not perceived directly on the piece of paper. Even more paradoxically, a map can stimulate its reader to think in terms of a whole range of scales, even though the map itself is limited to one scale (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 323)

del mismo modo que «can evoke things as large as a mountain and a river and things as small as “a deer's eye” and “a single stone”», hasta tal punto que «people are drawn to maps because each person sees what he wants to see in them» (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 323).

El mapa constituye un marco paratextual elaborado para ser descifrado, por cuanto constituye el «receptáculo natural» para la ubicación ordenada de la toponimia y la onomástica de estas obras (Martos, 2007). A veces el nombre concreto de parajes o toponimia menor tiene más



importancia que la toponimia mayor, es decir, referida a amplias zonas geográficas. En cualquier caso, los nombres de lugares permiten comprobar que en estas obras el desarrollo de mundos alternativos frecuentemente conlleva la creación de lenguas nuevas.

En la toponomástica se distinguen los nombres que aluden a un mito o a una historia de las denominaciones aleatorias, a su vez, esta división se solapa con la de topónimos «oscuros» y topónimos «transparentes» (Martos, 2007), pues mientras los primeros constituyen una remisión no explícita a diferentes mitos, creencias o historias, los últimos presentan un carácter descriptivo.

En última instancia se sitúan los llamados «lugares de memoria» o «cronotopos», espacios significativos para la memoria social y cultural, en los cuales persiste una voluntad de recuerdo a través de la toponimia porque condensan una «experiencia humana relevante» (Martos, 2007). En resumidas cuentas, se trata de lugares sobre los que operan fuerzas históricas de gran impacto en dicha comunidad, donde acaecen las batallas, los asaltos o las alianzas; espacios marcados y ensalzados continuamente, cuya tipología depende de cada cultura.

En cualquier caso, estos lugares deben estar «glosados por memoriales» para marcar los espacios y tiempos que los hayan hecho relevantes. Estos señalizadores, en las obras fantásticas, son los mapas que señalan «lugares que tengan un significado colectivo [...] dando al mismo un aspecto figurativo» (Martos, 2007).

Desde la perspectiva de la cartografía literaria, la primera muestra de la producción literaria de Tolkien, *El Hobbit*, se desarrolla en diferentes emplazamientos vinculados a una parcela del espacio real, si bien transformada en diverso grado, mediante los recursos del cambio de nombre, la remodelación y el solapamiento. Tolkien se sitúa en el mundo real, la *Middle-earth*, identificada como «lugar central europeo donde viven los hombres». No obstante, el escritor va más allá a la hora de concretar las correspondencias geográficas de su producción: «La acción de la historia se desarrolla en el noroeste de la “Tierra Media”, equivalente en latitud a las líneas costeras de Europa y las costas norteñas del Mediterráneo. Pero esta no es una región puramente nórdica en ningún sentido. Si Hobbiton y Rivendel se consideran aproximadamente en la latitud de Oxford (como fue mi intención), Minas Tirith [...] está más o menos a la latitud de Florencia [...]. El avance de la historia culmina con lo que se parece mucho más al restablecimiento de un Sacro Imperio Romano eficaz con su asiento en Roma que a nada que hubiera sido concebido por un “nórdico”» (Tolkien, 1993: 436-437).



En síntesis, tanto la experiencia lectora como el conocimiento detallado de un posible equivalente en el mundo real resultan necesarios para postular la ubicación de la obra estudiada en los territorios correspondientes a Oxford en particular y a la campiña inglesa en general, de acuerdo con las anotaciones del autor (La Comarca, el Bosque de los Trolls, Rivendel, el Bosque Negro, Esgaroth, la Ciudad de Valle y la Montaña Solitaria). Además, sería preciso investigar si la desaparecida, y posteriormente reconstruida, Ciudad de Valle, así como el destituido, y finalmente recuperado, reino de los enanos bajo la Montaña Solitaria, constituyen invenciones del autor o pueden rastrearse vínculos con espacios urbanos reales que se han transformando con rapidez.

También conviene tener en cuenta los movimientos de los personajes a través del espacio ficcional, pues si bien el argumento de la obra se constituye en torno a las peripecias del hobbit protagonista en su viaje desde el agujero-hobbit en el que vive hasta la Montaña Solitaria y viceversa, las jornadas correspondientes al trayecto de regreso no forman parte de la narración, de modo que la representación en un mapa de la ruta realizada por Bilbo puede conducir a una visualización equívoca de la experiencia espacial.

La cartografía fantástica de *El Hobbit*

Desde un enfoque puramente ficcional, cabe destacar que la narración de *El Hobbit*, antecedente autónomo de la producción fantástica tolkiniana, va precedida de la muestra cartográfica correspondiente al Mapa de Thrór, el cual constituye una representación detallada aunque parcial, es decir, resultado de una evaluación y selección, del espacio imaginario por donde viajan los personajes de la novela, concretamente, de la Montaña Solitaria y de los enclaves colindantes, que constituirán hitos en el relato: la Ciudad de Valle, la Desolación de Smaug, el Río Rápido, el Lago Largo, Esgaroth, el Río del Bosque, el Bosque Negro y el Brezal Marchito. Si bien este elemento cartográfico va a ser objeto de desarrollo en el texto, sólo enmarca una parte del espacio donde tiene lugar la acción («Al Este se alzan las Colinas de Hierro donde vive Dain», «Lejos al Norte están las Montañas Grises»), pues el viaje del protagonista abarca los territorios de Eriador y Rhovanion, teniendo en cuenta que «lo esencial para delimitar los territorios, son las cadenas montañosas», como reconocen Vicente L. Simó Santonja y Manuel Chueca Pazos en su estudio *Cartografías fantásticas* (2008). Así, Eriador «ocupa el Noroeste de la Tierra Media, entre las Montañas Azules y las Nubladas» y «centró sus habitantes en La Comarca, Bree y Rivendel»,



mientras que Rhovanion «tiene al norte las Montañas Grises» y abarca «las tierras que se extienden entre las Montañas Nubladas [...] y el río Rápido», constituyendo, por tanto, la sección espacial representada en el mapa (Simó y Chueca, 2008: 194-195, 198).

En definitiva, el Mapa de Thrór constituye una guía incompleta de la narración, pues únicamente determinados episodios pueden remitirse a los puntos representados en el mapa. Se trata, no obstante, de una representación imaginaria que proporciona los fundamentos del argumento novelístico, ya que su descubrimiento promueve la tentativa de recuperar el tesoro robado por el dragón, así «the many adventures in which [...] of “The Hobbit” become involved are set in motion by a map» (Muehrcke y Muehrcke, 1999: 323). Ahora bien, secundariamente, el mapa sirve para orientar y estructurar de manera parcial la comprensión de la narración, en correspondencia con el objetivo de la cartografía imaginaria de configurar un espacio a la medida de ciertas dimensiones del universo creado, como referencia para establecer una fracción del itinerario que va a servir de contemplación al lector.

Este mapa permite ubicar en los emplazamientos trazados los distintos poderes o gobiernos, correspondientes a los hombres («En Esgaroth, sobre el Lago Largo, viven los hombres», «Aquí fue Girion señor en Valle»), los elfos («Rey Elfo»), el dragón (a través de su representación pictórica), a las arañas («Al Oeste se extiende el Bosque Negro. Allí hay Arañas»), pero también a los enanos («Aquí antaño fue Thráin Rey bajo la Montaña»). Además, al actuar a modo de guía para los viajeros dentro de la propia narración produce la ilusión de constituir un espacio real.

Al margen del argumento narrativo, este elemento facilita la recapitulación de determinados episodios de la lectura. En la misma línea, el mapa contribuye a ordenar parte de la toponomástica de la novela, correspondiente a la toponimia menor, por cuanto recoge el trazado de una zona geográfica reducida. Además, la inclusión de las runas de los enanos en dicha representación cartográfica atestigua el desarrollo de lenguas nuevas a raíz de la creación de mundos alternativos.

En efecto, en la producción de Tolkien «maps, names and languages came before plot. [...] They were “inspiration” and “invention” at once, or perhaps more accurately, in turns» (Shippey, 1999: 133). En efecto, la toponomástica recogida en el Mapa de Thrór desempeña una función descriptiva en la narración:



Bilbo vive en un túnel que penetra bastante “pero no directamente en la ladera de la colina— La Colina, como la llamaba la gente de muchas millas alrededor—”. La corriente al pie de La Colina se llama El Agua; la ciudad de los hobbits del otro lado de El Agua se llama Hobbiton (cerca de Delagua), y así hasta adentrarnos en las Tierras Ásperas, donde encontramos las Montañas Nubladas, el Lago Largo, la Montaña Solitaria, un río llamado Rápido y un Valle que se llama Valle (Shippey, 1999: 120-121)

y de igual modo sucede con «Colinas de Hierro», «Montañas Grises», «Brezal Marchito», «Desolación de Smaug», «Bosque Negro», «Río del Bosque», y «Ciudad del Lago» (en élfico, «Esgaroth»).

En última instancia, conviene señalar que todos los lugares representados en el mapa (y también en la narración) constituyen inicialmente o finalmente espacios de memoria, pues en ellos se condensan experiencias relevantes para la comunidad (batallas, asaltos y alianzas), a raíz de las cuales, quedan investidos de significación histórica, social y cultural. De hecho, cada cultura hace su propia tipología de espacios, así, las culturas representadas por los elfos, los enanos, el hobbit, el mago, los humanos, el cambia pieles e incluso los orcos, los trolls y los huargos, establecen además de la diferenciación entre campo y ciudad, la separación nítida entre espacios o tiempos profanos de espacios y tiempos sagrados. También son lugares de memoria aquellas construcciones como la desaparecida Ciudad de Valle o el destruido reino de los enanos, por cuanto forman parte de la memoria social.

En este sentido, el Mapa de Thrór supone la representación de los lugares colectivamente importantes, y a la vez del espacio y del tiempo que los ha hecho relevantes.



Conclusión

Un análisis cartográfico de *El Hobbit* revela que la acción se desarrolla en diferentes lugares vinculados a un espacio real, si bien transformado en diverso grado, mediante los recursos del cambio de nombre, la remodelación y el solapamiento. Este estudio pone de manifiesto la necesidad de recurrir tanto a experiencia lectora como al conocimiento detallado de un posible equivalente en el mundo real para determinar la ubicación del argumento de la novela en los territorios correspondientes a Oxford.

Desde una perspectiva ficcional, el estudio cartográfico del Mapa de Thrór permite determinar que este paratexto constituye una representación detallada, aunque parcial, del espacio imaginario por donde viajan los personajes de la novela, la cual proporciona además los

fundamentos del argumento novelístico, por cuanto su hallazgo promueve la aventura de recuperar el tesoro robado.

En este sentido el mapa sirve para estructurar el argumento novelístico, ya que actúa a modo de guía para los viajeros dentro de la propia narración y permite ubicar en los emplazamientos trazados los distintos poderes o gobiernos, pues todos los lugares representados en el mapa constituyen espacios de memoria, porque en ellos se condensan las batallas, asaltos y alianzas, a raíz de las cuales, estos emplazamientos quedan investidos de significación histórica, social y cultural para la comunidad.

En definitiva, una aproximación cartográfica a la primera muestra del universo ficcional creado por J. R. R. Tolkien recreada en *El Hobbit* descubre nuevas posibilidades de investigación encaminadas a analizar, dentro del ámbito de la geografía literaria, el conjunto de relaciones que permiten estructurar conjuntamente la configuración espacial y argumental de la producción novelística de este autor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía primaria

Tolkien, J. R. R. (2013). *El Hobbit*. Barcelona: Minotauro.

Bibliografía secundaria

Carpenter, H. (1993). *Las cartas de J. R. R. Tolkien*. Barcelona: Minotauro.

Hurni, L. y Piatti, B. (2011). «Cartographies of fictional worlds». *The Cartographic Journal*, 48, 218-233. <http://dx.doi.org/10.1179/174327711X13190991350051>

Martos, A. E. (2007, abril). «Ficción cartográfica y sagas (de los libros de acompañamiento a *Google Maps*)». *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, 37. Consultado el 30 de abril de 2014, <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/cartogra.html>

Muehrcke, P. C. y Muehrcke, J. O. (1974). «Maps in Literature». *The Geographical Review*, 64, 317-338. <http://dx.doi.org/10.2307/213556>

Shippey, T. A. (1999). *El camino a la Tierra Media*. Barcelona: Minotauro.

Simó, V. L. y Chueca, M. (2008). *Cartografías fantásticas (Platón, Stevenson, Tolkien, Einstein)*. Valencia: Real Academia de la Cultura Valenciana.