



**SABERES**

**REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES  
Y LENGUAS**

Revista de la Facultad de Ciencias Sociales y Lenguas Aplicadas

Vol. 1-- año 2018

**Paisajes de Tolkien en la Tierra Media**

**Dr. Abraham Domínguez Belloso**

Universidad Alfonso X el Sabio

Facultad de Ciencias Estudios Sociales y Lenguas Aplicadas

Villanueva de la Cañada

# **Paisajes de Tolkien en la Tierra Media**

**Domínguez. A**

Profesor, Grado de Maestro de Educación Infantil, Departamento de Estudios Sociales UAX.

Dirección de correspondencia: Abraham Domínguez Belloso. adomibel@uax.es

## **RESUMEN**

El artículo reflexiona sobre la carga simbólica y emocional de los dos tipos de escenarios paisajísticos muy marcados y diferenciados que aparecen en la trilogía cinematográfica de “El Hobbit” (The Hobbit) (2012, 2013, 2014), de Peter Jackson. Uno de los paisajes será armónico, tranquilo, edénico y de luz, donde todo funciona en sociedades ideales que habitan criaturas antropomórficas de buena voluntad e intención como son los hobbits y los elfos, mientras que el otro paisaje será oscuro y desolador habitado por seres terroríficos como trasgos y orcos, dominados por una fuerza misteriosa de siniestro poder llamada el Nigromante que siembra el mal en su sombrío territorio. A través del universo creado por el escritor y profesor J.R.R.Tolkien y de su imaginaria y fascinante Tierra Media, se analiza el escenario paisajístico cinematográfico intentando buscar las claves que lo definan a medida que es recorrido por la comunidad formada por el mago Gandalf el Gris, (Ian McKellen), el hobbit Bilbo Bolsón, (Martin Freeman), el rey enano Thorin Escudo de roble (Richard Armitage) y los otros doce enanos que le acompañan, partiendo del paisaje edénico de la Comarca y del armonioso y casi perfecto Rivendel, pasando por las tierras siniestras y de penumbra donde el paisaje aparece muy en consonancia con la obra de pintores y grabadores del romanticismo como Piranesi o Caspar David Friedrich, cuyas obras se reflejan a la perfección en el Bosque de Trolls, Dol Guldur en el Bosque Negro, y la Ciudad de los Trasgos en busca del antiguo reino de los enanos en Erebor.

**PALABRAS CLAVE:** hobbit, paisaje, Tolkien, Tierra Media, carga simbólica

## **ABSTRACT**

The article reflects on the symbolic and emotional load of the two types of landscape scenarios very marked and differentiated that appear in the film trilogy of "The Hobbit" (The Hobbit) (2012, 2013, 2014), by Peter Jackson. One of the landscapes will be harmonious, calm, Edenic and light, where everything works in ideal societies inhabited by anthropomorphic creatures of good will and intention such as hobbits and elves, while the other landscape will be dark and desolate inhabited by terrifying creatures as goblins and orcs, dominated by a mysterious force of sinister power called the Necromancer who sows evil in his gloomy territory. Through the universe created by the writer and teacher J.R.R. Tolkien and his imaginary and fascinating Middle Earth, the cinematographic landscape scenario is analyzed trying to find the keys that define it as it is traversed by the community formed by the magician Gandalf the Gray, (Ian McKellen), the hobbit Bilbo Baggins, (Martin Freeman), the dwarf king Thorin Oak shield (Richard Armitage) and the other twelve dwarfs that accompany him, departing from the Edenic landscape of the Shire and the harmonious and almost perfect Rivendell, passing through the sinister and gloomy lands where the landscape appears very much in keeping with the work of painters and engravers of romanticism such as Piranesi or Caspar David Friedrich, whose works are reflected to perfection in the Forest of Trolls, Dol Guldur in the Black Forest , and the City of the Goblins in search of the ancient kingdom of the dwarves in Erebor.

**KEY-WORDS:** hobbit, landscape, Tolkien, Middle Earth, symbolic load

## 1. Introducción: La Tierra Media

El escritor J.R.R. Tolkien (1892-1973) imaginó un continente donde poder desarrollar sus historias. Basándose en Europa, comenzó a situar en su universo de fantasía diferentes lugares que mostraran la magnitud de sus argumentaciones y pudieran llegar a todos sus lectores tal como eran concebidos en su mente. De ahí surgió La Tierra Media y su universo. Según Marga de Tena (2015):

La Tierra Media es un mundo sujeto a leyes naturales, una tierra que posee su historia, su flora y su fauna, sus idiomas, sus alfabetos y su literatura y que está poblado por seres imaginarios. Un universo que está regido por unas leyes internas donde el Cosmos es regulado de forma providencial y milagrosa, donde el resultado es fruto de la intención y cuyas las leyes morales y mágicas operan como una ley física así como la voluntad, los estados de la mente, malos y buenos, pueden hacerse realidad y poseer energía física y donde la experiencia configura la Verdad proverbial. (p. 1)

El imaginario paisajístico fue tan amplio que las recreaciones naturales para el cine debían recoger la magnitud de un proyecto megalómano donde los escenarios naturales tuvieran su espacio protagonista, pues las historias de su primera novela El Hobbit (*The Hobbit*) (1937) o de El señor de los anillos (*The Lord of the Rings*) (1954-55), tenían un desarrollo paisajístico muy amplio que mostrar. Reflejar la obra de Tolkien en el cine requería por lo tanto un componente digital que ayudara a crear los espacios de las novelas tales como fortalezas o ciudades, pero se necesitaba una base natural donde asentarlos. La Tierra Media era un reto complejo dada la cantidad de escenarios distintos que suponía. El director de las dos sagas, Peter Jackson, con buen criterio y mejor destreza, encargó la búsqueda de las localizaciones a lo largo del globo terráqueo sin olvidar que su país de origen, Nueva Zelanda, ofrecía un sinfín de posibilidades paisajísticas que podrían recrear a la perfección la esencia de la obra de Tolkien.

En palabras de la profesora Helia de San Nicolás Juárez (2017) en el artículo de la revista digital FICARD:

[...] el cineasta Peter Jackson que, junto a su equipo artístico y técnico, resolvió eficazmente la ardua tarea de trasladar los textos de Tolkien al celuloide, recreando los espacios y construcciones descritas en las páginas de sus manuscritos. Estos escenarios, hasta ahora tan solo imaginados por el lector partir de los textos de Tolkien, resultan esenciales para el desarrollo de las tramas argumentales de la saga, ya que no solo localizan de forma precisa un lugar específico dentro de la Tierra Media sino que, a la vez, aportan información sobre la vida de los personajes que allí habitan. (p. 1).



Imagen 1: Mapa de la Tierra Media del Universo de Tolkien *El Hobbit* (1937)

Tolkien concebía el paisaje desde un punto de vista muy personal (Alborés, 2012):

Desde el punto de vista de Tolkien, el arte del paisaje implica la previsualización de un paisaje superior, más perfecto y dotado de todo cuanto llena nuestras necesidades y expectativas. De un modo particular, se ve irremisiblemente atraído por los significativos accidentes geográficos descritos en la tradición legendaria inglesa, viajando con la imaginación a lo que incluso para Malory había sido un pasado mítico, dotando al paisaje del don de definir en el tiempo y viceversa (p. 1).

Comprender el entorno del territorio en la obra de Tolkien supone un punto claro para poder entenderla, pues determina el imaginario del autor y su apuesta por las raíces celtas y su mitología, mezclada con la fantasía.

De este modo, en la trilogía fílmica de Peter Jackson *El Hobbit* (*El hobbit: un viaje inesperado* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012), *El hobbit: la desolación de Smaug* (*The Hobbit: The Desolation of Smaug*, 2013) y *El hobbit: la batalla de los Cinco Ejércitos* (*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, 2014), los escenarios paisajísticos se van a dividir en dos, uno será armónico y casi perfecto y otro será oscuro y desolador. Un grupo compuesto por un mago, Gandalf el Gris, (Ian McKellen), un hobbit, Bilbo Bolsón (Martin Freeman) y el rey enano Thorin Escudo de Roble (Richard Armitage), acompañado por doce enanos: Bombur (Stephen Hunter), Bofur (James Nesbitt), Bifur (William Kircher), Nori (Jed Brophy), Ori (Adam Brown), Dori (Mark Hadlow), Thorin (Richard Armitage), Balin (Ken Stott), Dwalin (Graham McTavish), Oin (John Callen), Gloin (Peter Hambleton), Fili (Dean O’Gorman) y Kili (Aidan Turner). Todos ellos forman la comunidad que tendrá que ir en busca de un tesoro escondido en la Montaña Solitaria, viviendo aventuras y recorriendo muchos y diversos paisajes en un viaje iniciático.

## 2. Paisajes sublimes

La trilogía se sitúa en la imaginada Tierra Media donde la paz y la tranquilidad de sus habitantes, hobbits, elfos, magos y enanos, es armónica y perfecta. La Comarca es la región donde los hobbits habitan; su paisaje primaveral y verde recuerda a la campiña inglesa. La luminosidad está siempre presente en un territorio bucólico y pastoral donde todo funciona de una manera idílica.

La rústica población disfruta del paisaje que les rodea, son partícipes de él. La fertilidad de la tierra, viva y evocadora, representa un pequeño Paraíso que recuerda a la ciudad de Sangri-la de *Horizontes perdidos* (1937), donde Frank Capra recrea el lugar imaginado por el escritor James Hilton en su novela homónima en 1933. Tolkien no menciona la Comarca en la novela *El Hobbit* aunque sí aparece en la película de Peter Jackson; hubo que esperar varios años hasta la novela *El señor de los anillos* (1954) para que Tolkien nos la describiera.

La Comarca es la sociedad perfecta en mitad de un escenario para la contemplación y el reposo. En palabras de Antonio Miguez (2016): “...*La Comarca* era una especie de *locus amoenus*, sus habitantes, los medianos, constituirían una metáfora elocuente de sociedad ideal” (p. 12).

Sociedad que Tolkien elogiaba, en palabras de Anna Abella y Ernest Alós (2012): “De hecho, una de las convicciones de Tolkien, reflejada en sus libros, era la defensa de la Inglaterra rural y la vida simple y natural (la Comarca de los hobbits) frente a la industrialización y la vida urbana” (p. 1).

Ese paisaje arcádico y sublime entronca con la idea de lo pintoresco donde todo está invadido por la idea de la felicidad, los huertos de los hobbits están cuajados de flores y de hortalizas. Sus viviendas guardan una perfecta armonía con el entorno y poseen ciertos estilos arquitectónicos del S.XIX. Helia San Nicolás en la revista digital FICARD lo define así:

Por otro lado, Hobbinton se encuentra en el corazón de la Comarca, una tierra poblada por habitantes que aprecian notablemente el valor por el trabajo artesanal y el tiempo pausado. El uso de materiales de origen natural como la madera, prima en la mayoría de las construcciones cuyos cálidos interiores alternan las estructuras y muebles de madera robustos y tallados, con baldosas cerámicas y multitud de tejidos con motivos vegetales y florales de alfombras y manteles y que recuerdan a los propios del Arts & Crafts inglés. (16 de enero de 2017).

Tolkien se había criado en la pequeña población inglesa de Sharehole y es muy probable que de allí y de sus recuerdos de infancia, sacase el lugar ideal para recrear el paisaje mítico de La Comarca.

Dentro del Edén cinematográfico de la trilogía *El Hobbit* cabe destacar otro paisaje sublime y rico en arquitecturas como es *Rivendel*, lugar donde viven los elfos enmarcado en un entorno de ensoñación. El paisaje es pictórico en sí mismo: puestas de sol y arquitecturas modernistas que Elia San Nicolás (2017) expone de este modo:

*Rivendel*, por tanto, podría entenderse como la materialización por excelencia del Art Nouveau en la Tierra Media, una capital donde las líneas onduladas inspiradas en la naturaleza no solo contagian las construcciones sino que incluso generan los símbolos y accesorios que lucen sus habitantes (16 de enero de 2017).



Imagen 2: Escenario cinematográfico de La Comarca

Lo arcádico de nuevo potencia el lado sinuoso de la naturaleza, relacionándose con el universo femenino y con la Venus clásica donde las elfas, con sus vestidos vaporosos, son las únicas que tienen una gran presencia en todos los acontecimientos de su ciudad y de la vida social. El marco arquitectónico supone un exquisito ordenamiento de edificios y esculturas que adornan el escenario ideal, purificando a sus habitantes con la luminosidad de su paisaje.

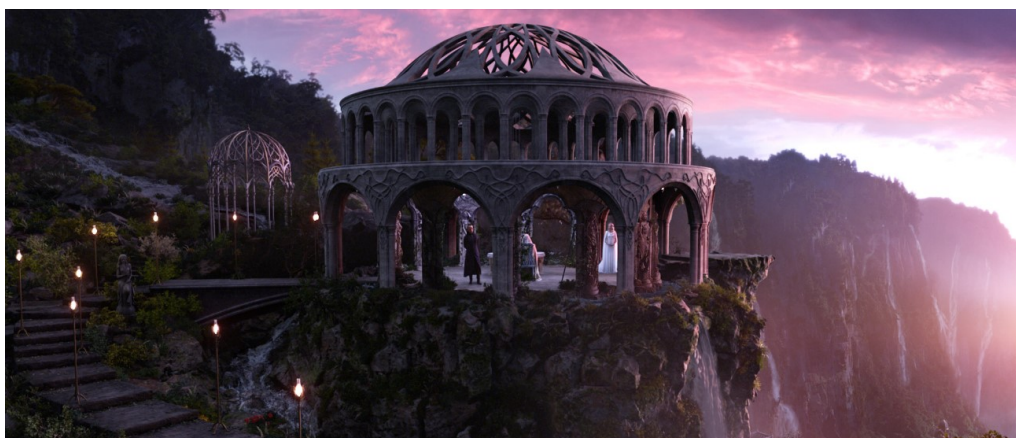


Imagen 3: Recreación de Rivendell para la película

Los diseños naturales de la Madre Naturaleza son la fuente de inspiración perfecta para el mundo de los elfos que ordenan su pequeño edén de forma equilibrada

conjugando lo natural del entorno con lo arquitectónico. Las cascadas de agua que caen en los precipicios bañan de luz y de pureza un espacio geográfico que encierra misticismo y sacralidad, convirtiéndose en un templo en mitad de la Tierra Media. Lo acuático refleja vida y prosperidad y Rivendel es un paisaje independiente que evoluciona hacia la luz y hacia la razón. Su valor estético es la mezcla de lo exótico con el universo imaginario de su autor más la mezcla de los estilos arquitectónicos de principios del s. XX. La llegada a Rivendel por parte del grupo protagonista de la novela y de la trilogía filmica compuesto por Gandalf el Gris (Ian McKellen), Bilbo Bolsón (Martin Freeman) y los trece enanos capitaneados por Thorin Escudo de Roble (Richard Armitage), es una comunión mágica con el entorno poético donde la música de arpa o los dulces cánticos inundan la morada élfica. Antiguas esculturas de guerreros recorren las zonas ajardinadas y adornan las entradas en una alianza con la naturaleza. El ambiente sobrenatural y de paz pronto dejará paso a otros lugares y a otros paisajes totalmente distintos; algunos de ellos como el bosque de Trolls son recreados en la película y en la novela situándose antes de llegar a *Rivendel*.

### 3. Paisajes desolados

El Bosque de Trolls es el lugar donde habitan estas criaturas de aspecto gigantesco y deforme. El encuentro de los protagonistas con ellos no puede ser de otra forma que en la oscuridad de la noche remarcando el poder de lo siniestro, del lado oscuro de la naturaleza y del acervo mitológico popular. El escenario paisajístico nos muestra en la película un bosque de aspecto tranquilo que enfatiza su poder imaginario terrorífico por la presencia de los trolls y por la ausencia de luz. Esa oscuridad suele deformar la realidad y aumentar el miedo; los árboles aparecen más retorcidos con ramas sinuosas doradas por la luz del fuego. Finalmente será la luz del día la que convierta a los trolls en estatuas de piedra y salve al pequeño grupo de una muerte segura.



Imagen 4: Escena de la película *El Hobbit*: Bilbo Bolsón en el bosque de Trolls



El paisaje romántico y oscuro lo representan el Bosque Negro<sup>1</sup> y la fortaleza de Dol Guldur, donde vive el Nigromante, que en el Señor de los anillos será Sauron; su arquitectura en ruinas evoca los grabados de Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), donde el germen de lo sublime se mezcla con la idea romántica de la ruina y con el terror. Grandes alturas, empinadas escaleras y estancias laberínticas recrean el espíritu de la película en un viaje iniciático hacia la luz pero inmersos en un laberinto de escenarios y paisajes diferentes. La energía que preside este lugar no es positiva, aunque hay un ser superior que allí habita y que oscurece todo.

El paisaje ennegrecido aparece adornado por árboles deshojados recordando a la obra del pintor del romanticismo alemán Caspar David Friedrich y a su cuadro *Abadía en el robledal* (*Abtei im Eichwald*), (1809). La visión tétrica y fantasmal aporta la visión de la desesperación de una manera trágica, no hay espacio para la luz ni para la vida. Pero algo mágico rodea al pasaje: “La magia que aparece en la fantasía de Tolkien conecta con creencias y supersticiones ancestrales que perviven en la mente humana. Esta magia propone modelos ejemplares para las actividades humanas ritualizadas” (Poveda, 2008, p. 2).



Imagen 5: Escena de la película *El Hobbit*: Dol Guldur



Imagen 6: Abadía en el robledal (*Abtei im Eichwald*) (1809)

---

<sup>1</sup> El Bosque Negro antes de la llegada del Nigromante a Dol Guldur se llamaba Bosque Verde.

La Ciudad de los Trasgos configura otro escenario oscuro dentro de la película; pertenece a las Montañas Nubladas, lugar de los orcos. El paisaje abismal y desgarrador acompaña a la Compañía de Thorin Escudo de roble cuando atraviesan un territorio inhóspito y cruel, salvaje y agresivo, que pone en peligro a todo aquel que osa adentrarse en él. Las escarpadas paredes de piedra ocultan cavernas y cuevas de pequeño tamaño que comunican con la Ciudad de los Trasgos. Cuando los protagonistas llegan por accidente a la ciudad, el paisaje que les rodea es negro y amenazador. El espacio es laberíntico y desordenado, dominado por el caos de un rey trasgo caótico que supone una prueba más para la Compañía. Las Montañas Nubladas son un lugar donde la magia y la fantasía dominan la escena a través de juegos con luces y sombras que potencian aún más el horror de los escenarios que se convierten en trágicos. La arquitectura dispar y desordenada formada por tablas y palos, adorna las cavernas y estancias de la ciudad. Todo es desequilibrado e infernal, como si del propio Hades (representación del infierno según la mitología griega) se tratase.



Imagen 7: Escena de la película *El Hobbit*: La Ciudad de los Trasgos

Otro lugar de arquitectura similar es Erebor (La Montaña Solitaria), antiguo reino de los enanos que constituye una cripta secreta y sagrada dominada por Smaug, un inmenso dragón que custodia el tesoro del Rey Thráin, padre del Rey Thorin Escudo de Roble.

El paisaje de la Montaña Solitaria y nevada de Erebor simboliza la propia gelidez del interior del palacio; sus pilares y esculturas recuerdan el pasado glorioso que tuvo donde una vez la vida y la esperanza existieron, pero se vieron mermadas hasta desaparecer por la codicia de su rey. De nuevo el universo de Piranesi hace su aparición con el juego de luces y sombras y con una oscuridad siniestra en sus arquitecturas capaz de sobrecoger a quienes llegan allí, y recordando a sus grabados de Prisiones imaginarias “Le carceri d’invenzione” (1745-1760). La arquitectura de Erebor representa la matriz de los enanos, su reino perdido. Dentro, Thorin Escudo de Roble experimenta un

cambio en su personalidad que como el lugar en el que se encuentra se vuelve oscuro y sombrío, proyectando el lado fantasmagórico y negativo del espacio físico.



Imagen 8: Escena de la película *El Hobbit*: Interior de Erebor



Imagen 9: Grabado de una de las Prisiones de Piranesi

La Montaña Solitaria (Erebor), al igual que todos los escenarios Tolkienianos de la película pertenecen a la fantasía:

La ficción de Tolkien pertenece al género fantástico, no en virtud de la técnica narrativa empleada, sino de los personajes fabulosos y de los objetos mágicos que aparecen. La presencia de magia en La Tierra Media puede explicarse como una reparación por la inseguridad que produce el entorno natural, que tiene una orografía peligrosa y está plagado de criaturas amenazadoras. (Poveda, 2008, p. 3)



Imagen 10: Escena de la película *El Hobbit*: La Montaña Solitaria (Erebor)

Rodeada de un paisaje yermo, seco y sombrío, donde los árboles desnudos recortan su silueta en el horizonte, las cavernas del reino de Érebor se sitúan en su interior junto a las estancias palaciegas detrás de la fachada fortificada. Es un paisaje de vida y de muerte que ha sido escenario de cruentas batallas y que tendrá que presenciar más, como la Batalla de los cinco ejércitos, que va a transcurrir en sus proximidades. La lucha del bien contra el mal está cerca y se va a desarrollar en un ambiente y en un paisaje frío y hostil, con un cielo amenazador y con la nieve y el hielo como telón de fondo. El hielo es un escenario natural que servirá de lugar de lucha pero también de lugar de muerte. Las ruinas de antiguas construcciones enfatizan la soledad del paisaje. La niebla con su poder mágico de ensoñación envuelve muchas de las escenas y planos y marca el poder de lo onírico, de lo soñado o imaginado por su autor, creando la sensación de fantasía entre lo que es real y lo que no lo es.

#### **4. Conclusión**

La trilogía cinematográfica de *El Hobbit* es un camino abierto e iniciático por diferentes lugares con una diferencia marcada que se divide entre paisajes y escenarios de Luz espiritual y física, donde la armonía domina la escena y a sus habitantes y el paisaje oscuro y desolador de las tierras dominadas por el Nigromante se antepone como representación del mal. El catolicismo de Tolkien se pone de manifiesto en la novela y se extrapola a la cinematografía haciendo hincapié en los valores y gustos del autor tales como la visión de la naturaleza en estado puro, primitiva, donde puede residir el alma. De este modo no es de extrañar que el viaje de aventuras que emprenden sus protagonistas sea un viaje hacia la luz que se conseguirá después de superar varias pruebas y obstáculos. Para ello, deben de recorrer distintos lugares partiendo de la calidez de La Comarca, tierra de los hobbits, armónica y edénica al igual que Rivendel,

la tierra de los elfos, donde un claro y marcado paisaje femenino domina las escenas en un orden perfecto, donde los habitantes dominan la música y el agua fluye de una manera casi espiritual. Será el único territorio donde haya figuras femeninas y donde su peso en la narración y en el discurso narrativo esté presente de la mano de Galadriel (Cate Blanchet). Ambos lugares, Comarca y Rivendel, suponen la vuelta a la matriz, al origen del vientre materno donde todo es perfecto; son la representación del Paraíso, principio y final de la historia pues nace de la luz y termina en ella. Los siguientes lugares y territorios de la trilogía filmica son de una marcada oscuridad: el Bosque de Trolls, el Bosque Negro con Dol Guldur, la Ciudad de los Tragos o Erebor en la Montaña Solitaria. Sus habitantes son siniestros y crueles, los escenarios beben de los grabados de Piranesi y de las obras del pintor romántico alemán Caspar David Friedrich, donde el poder de la ruina y de los árboles deshojados conectan con el lado oscuro de la naturaleza. Los paisajes serán desordenados y deteriorados como metáfora de un infierno al que hay que acudir para salvar la parte buena de la Tierra Media, pero donde se tendrá que pagar un precio elevado. Son paisajes laberínticos y melancólicos rodeados de las fuerzas ocultas del Nigromante y de sus seguidores, pero podrán ser conquistados y por lo tanto cambiados en otra dirección donde el mundo edénico tenga cabida. Todos los paisajes son de un gran poder evocador y emanan una gran espiritualidad. La dualidad de los mismos representa la clave para entender la novela de Tolkien y la trilogía en cine, pues en este último soporta adquiere una sobredimensión que llega a los espectadores con toda la fuerza que su autor quiso poner de manifiesto en negro sobre blanco.

## **Bibliografía**

- ABELLA, A. y ALÓS, E. (2012). 75 años con Tolkien. *El Periódico*. Barcelona.
- ALBERO POVEDA, J. (2008). Una tierra encantada: magia y significado en la ficción de J. R. R. Tolkien. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*. 15, págs. 215-232. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc891n8>
- ALBORÉS, M. (2012). Tolkien y el paisaje artificial. *El animal invisible* (blog), Recuperado de <http://mafa-elanimalinvisible.blogspot.com.es/2012/03/tolkien-y-el-paisaje-artificial.html>
- DE TENA, M. (2015) El Señor de los Anillos, J.R.R Tolkien: una mirada interdisciplinar. *Anthropologies*. Recuperado de <https://www.anthropologies.es/el-senor-de-los-anillos-j-r-r-tolkien-una-mirada-interdisciplinar/>
- FRÍAS, F. (2012). Los verdaderos paisajes de *El Hobbit*, *El fondo del asunto* (blog). Recuperado de <http://yamato1.blogspot.com/2012/12/los-verdaderos-paisajes-de-el-hobbit.html>
- JAHANGIR, R. (2014). *El hobbit*: los paisajes que inspiraron la Tierra Media de Tolkien. *BBC*. Recuperado de [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/12/141213\\_finde\\_cultura\\_tolkien\\_paisajes\\_tierra\\_media\\_ingles\\_ch](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/12/141213_finde_cultura_tolkien_paisajes_tierra_media_ingles_ch)

- MIGUEZ, A., (2016). De los árboles y los monstruos: la Naturaleza en J.R.R. Tolkien y Hayao Miyazaki. *Cool Japan*. Recuperado de <https://cooljapan.es/arboles-monstruos-naturaleza-tolkien-hayao-miyazaki/>.
- SAN NICOLÁS JUÁREZ, H. (2017). J.R.R. Tolkien: Revolución Industrial, Arts & Crafts y Art Nouveau en la Tierra Media, FICARD, Recuperado de <http://www.ficarq.es/j-r-r-tolkien-revolucion-industrial-arts-crafts-y-art-nouveau-en-la-tierra-media/>