

Lúcia Lima Polachini

© Senhor dos Aneis: Estrutura e Significado



Lúcia Lima Polachini

⊙ Senhor dos Anéis:
Estrutura e Significado

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências,
Letras e Ciências Exatas da Universidade
Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho",
Campus de São José do Rio Preto, para a
obtenção do título de Mestre em Letras
(Área de Concentração: Teoria da Literatura)



294/85

São José do Rio Preto

1984



1. INTRODUÇÃO	1
1.1. Vozes e Sons do Interior	2
1.2. O Rio das Velhas e a Literatura Literária	3
1.2.1. Cargos Científicos	10
1.2.2. Tanta de Fado	12
1.2.3. Novela e Romance	14
1.2.4. Epica	22
1.2.5. Sopa	25
1.3. O Rio das Velhas e a Literatura Contemporânea	27
1.3.1. A Velha	28
1.3.2. A Velha	30
1.3.3. A Velha	32
1.3.4. Fado, o Rio das Velhas e a Cargos dos Militares	34
2. LÍNGUA	41
2.1. O Rio das Velhas	42
2.2. O Rio das Velhas	44
2.2.1. Livro I: O Rio das Velhas	44
2.2.2. Livro II: O Rio das Velhas	44
2.2.3. Livro III: O Rio das Velhas	44
2.2.4. Livro IV: O Rio das Velhas	44
2.2.5. Livro V: O Rio das Velhas	44
2.2.6. Livro VI: O Rio das Velhas	44

Ao orientador deste trabalho,

Prof. Dr. Carlos Daghlán,

pelo inestimável apoio,

e à minha irmã,

Ilma Albino de Lima,

pelo valioso auxílio bibliográfico,

meus sinceros agradecimentos.

LLP

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	1
1.1. Vida e Obra do Autor	2
1.2. <i>O Senhor dos Anéis</i> e os Gêneros Literários	9
1.2.1. Ficção Científica	10
1.2.2. Conto de Fadas	13
1.2.3. Novela e Romance	14
1.2.4. Épica	22
1.2.5. Saga	25
1.3. <i>O Senhor dos Anéis</i> e a Literatura Comparada	27
1.3.1. <i>A Ilíada</i>	28
1.3.2. <i>A Odisséia</i>	30
1.3.3. <i>A Eneida</i>	32
1.3.4. <i>Beowulf</i> , <i>Volsunga Saga</i> e <i>A Canção dos Nibelungos</i>	36
2. ENREDO	41
2.1. <i>The Hobbit</i>	42
2.2. <i>O Senhor dos Anéis</i>	44
2.2.1. Livro I: <i>A Terra Mágica</i>	44
2.2.2. Livro II: <i>O Povo do Anel</i>	46
2.2.3. Livro III: <i>As Duas Torres</i>	49
2.2.4. Livro IV: <i>A Volta do Anel</i>	51
2.2.5. Livro V: <i>O Cerco de Gondor</i>	53
2.2.6. Livro VI: <i>O Retorno do Rei</i>	58
3. PERSONAGENS	62
3.1. Os Povos da Terra Média	62
3.2. Sméagol-Gollum e Frodo	87
3.3. Sauron	92
3.4. Heróis e Anti-Heróis	100
4. TEMAS E SÍMBOLOS	119
4.1. Valorização do Passado	119
4.2. Livre-Escolha e Identidade	120
4.3. O Amor	121
4.4. O Bem e o Mal	122
5. CONCLUSÃO	137
BIBLIOGRAFIA	141

1. INTRODUÇÃO

A obra de John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) inclui três romances interligados não só pelo tema, mas também pelos personagens: *The Hobbit*, *The Lord of the Rings* (*O Senhor dos Anéis*) e *The Silmarillion*. No primeiro romance, *The Hobbit*, somos apresentados à Terra Média, com uma gama de criaturas fantásticas, e a Bilbo, o personagem central, o hobbit já lembrado no título. Bilbo é o responsável pelo desencadeamento da ação em *O Senhor dos Anéis* quando traz, do primeiro romance para este, o símbolo do poder: um anel que todos cobiçam e que gera o conflito da narrativa. *The Silmarillion* é o fundamento mitológico e histórico das obras anteriores: uma espécie de livro de referência, que explica a cosmologia da Terra Média. Iniciando, como o *Gênesis*, com a criação do Universo, termina com um resumo da Guerra dos Anéis: o fim da Era Mágica e o início da Era dos Homens.

Quanto à apresentação geral, *O Senhor dos Anéis* é uma trilogia, uma sequência de três livros (*The Fellowship of the Ring*, *The Two Towers*, *The Return of the King*), cada um subdividido, por sua vez, em duas partes. Por isso, a tradução brasileira, ao invés de apresentar a obra em três volumes de acordo com a edição original, apresentou-a em seis, atribuindo um título a cada parte (livro), uma vez que no original as partes não trazem títulos.

Com a publicação de sua última parte em 1955, *O Senhor dos Anéis* alcançou sucesso imediato tanto na Inglaterra como nos Estados Unidos. Em 1967, já tinha sido traduzido



para nove línguas e em 1974, foi publicada em português, no Brasil. A edição brasileira está praticamente esgotada e, uma vez passado o breve período de êxito comercial, Tolkien ficou esquecido e sua obra ainda permanece à espera de atenção crítica no Brasil. Ao que saibamos, um artigo não assinado e publicado no Jornal do Brasil do Rio de Janeiro em 12 de fevereiro de 1980, intitulado "Os Azares de uma Obra Prima", é tudo o que apareceu em nossa imprensa.

Pretendemos, por meio deste trabalho, fazer uma contribuição, ainda que modesta, aos estudos da obra principal de Tolkien no Brasil. Para tanto, abordaremos alguns dos aspectos fundamentais de *O Senhor dos Anéis*, a saber: o enredo, os personagens, os temas e os símbolos. Antes, porém, depois de algumas palavras sobre a vida e a obra do autor, nesta introdução, tentaremos situar a obra à luz dos gêneros literários e da literatura comparada.

1.1. Vida e Obra do Autor

John Ronald Reuel Tolkien nasceu no dia 3 de janeiro de 1892, em Bloemfontein, na África do Sul. Seus pais, Arthur e Mabel, eram imigrantes ingleses que haviam se conhecido e casado na África.

Como gerente de uma agência do Banco da África, Arthur recebia moradia grátis, além de bom salário e residia com a família numa casa de estilo europeu localizada no centro da cidade.

Tolkien e seu irmão, Hilary, eram pequenos e franzinos e o clima da África não lhes fazia bem. Parece que até

mesmo a vida animal era hostil a eles; quando pequeno, Tolkien foi picado por uma tarântula e passou o resto da vida detestando aranhas.

Em 1895, Mabel resolveu voltar com os filhos para a Inglaterra. Pouco depois da partida de sua família, Arthur morreu de peritonite aguda. Com a mãe e o irmão, Tolkien passou a morar em Sarehole, uma pequena cidade da zona rural, perto de Birmingham.

Mabel havia sido governanta antes de ir para a África. Foi ela que ensinou Tolkien a ler e escrever e o iniciou em Latim, Grego, Matemática e Leitura. Quando não estava ensinando os filhos, Mabel lia contos de fadas para eles. Mabel também incentivava longos passeios pelo campo, pois Sarehole era um paraíso natural: "uma espécie de paraíso perdido"¹, onde não havia a poluição das fábricas, os ruídos dos carros ou os problemas sociais das grandes cidades. Foi em Sarehole que Tolkien baseou-se quando criou o Distrito, a cidade dos hobbits.

Quando Tolkien tinha mais ou menos oito anos, sua mãe tornou-se católica. Tolkien, então, passou a frequentar uma escola católica, que era, na realidade, mais uma mistura de anglicana e católica, e foi lá que conheceu o Padre Francis Xavier Morgan, que se tornou amigo da família.

Em 1903, Tolkien ganhou uma bolsa para frequentar a King Edward VI School em Birmingham. Como a distância entre a casa e a escola era grande, Mabel e a família passaram a morar em Birmingham, uma cidade industrial, "uma comunidade

¹ McClusky, *apud* Becker, p. 10. As citações em português de obras publicadas em inglês foram traduzidas pela autora desta dissertação.

de incansável atividade industrial".² Aqui Tolkien pôde aproveitar as escolas, os museus, as bibliotecas e os parques, mas sentia saudade dos longos passeios e da tranquilidade do campo.

Em 1904, Mabel morreu. Antes de morrer, ela tomou providências para que, no caso de sua morte, seus filhos pudessem continuar católicos e nomeou o Padre Francis como guardião legal de Tolkien e Hilary.

Na escola tudo continuou bem. Tolkien descobriu sua paixão pelas línguas. Por conta própria, estudou Anglo-Saxão e Galês. Aos dezesseis anos Tolkien já dominava o Latim e o Grego e estava absorvido em literatura Anglo-Saxônica.

Em 1910, Tolkien ganhou uma bolsa para o Exeter College em Cambridge e, em 1911, foi para Oxford, como *exhibitioner*, título dado ao aluno que lá estudava devido à habilidade acadêmica e cuja anuidade era paga por meio de bolsa.

Em Oxford, Tolkien concentrou-se no estudo de língua, literatura, filosofia, história da Grécia e de Roma, além de fazer vários cursos optativos. Nos primeiros anos em Oxford, Tolkien iniciou o estudo de filologia. Foi nessa época também que criou e aprimorou a língua dos Elfos, que seria usada posteriormente em seus livros. Tolkien aprendeu islandês e finlandês, assim como os mitos e o folclore dos dois países. O *Elvish* acabou por ficar enraizado em galês e finlandês.

Seus professores o incentivavam nos estudos de filologia, literatura medieval e a dar continuidade à nova lín-

² Grotta-Kurska, p. 36.



gua que havia criado. Então Tolkien compreendeu que, para ter significado, sua língua precisava apoiar-se em uma cultura e em uma mitologia. A partir do continente perdido de Atlântis, até chegar a Númenor, um reinado destruído, a exemplo de Atlântis, que está presente em suas obras, Tolkien começou a dar forma a sua língua.

Em 1914 estourou a Primeira Guerra Mundial. Foi neste ano também que Tolkien se casou com Edith Bratt. No ano seguinte Tolkien se formou em Oxford, e logo depois, se tornou um dos Fuzileiros de Lancaster.

Durante sua participação na Guerra como Segundo Tenente, Tolkien se impressionou com a coragem do soldado inglês: "Sempre fiquei impressionado por estarmos aqui, sobrevivendo por causa da denodada coragem deles diante de situações difícilíssimas".³ Esta impressão refletiu-se em *O Senhor dos Anéis*. C.S. Lewis disse que as batalhas em *O Senhor dos Anéis*, "tinham as próprias qualidades da guerra que minha geração conheceu".⁴ O campo de batalha da Primeira Guerra tornou-se o cenário das batalhas de sua obra futura. A guerra nas trincheiras era suja, enlameada, cheia de piolhos e carapatos, franco-atiradores e equipamento defeituoso; além disso, cheirava à morte. Todas as experiências Tolkien transferiu para a viagem de Frodo através de Moria.

Em 1916, Tolkien foi retirado do *front* com febre de trincheira, uma doença transmitida por piolhos e pulgas, que causava febre alta, fraqueza e exigia longo período de repouso. Enquanto se recuperava, Tolkien se pôs a trabalhar

³ McClusky, *op. cit.* p. 16.

⁴ *Ibid.*

em *The Silmarillion*, criando assim a mitologia necessária para apoiar sua pseudo-língua: *Elvish*. Tolkien resolveu então voltar à vida acadêmica e aos estudos de línguas.

Em 1917, nasceu seu primeiro filho, John Francis Reuel Tolkien; Francis, em homenagem a seu guardião Padre Francis. No ano seguinte, após ser dispensado do serviço militar, Tolkien foi trabalhar no Ministério do Trabalho. Acabada a guerra, voltou a Oxford como professor substituto na English School.

Tolkien tentou publicar *The Silmarillion*, que foi rejeitado por ser extremamente sombrio e deprimente. W. A. Craigie, um antigo tutor, convidou-o para trabalhar na montagem de um dicionário, *The Oxford English Dictionary*.

Em 1920, nasceu seu segundo filho, Michael Hilary Reuel Tolkien, para lembrar seu irmão, agora fazendeiro, produtor de maçãs.

O dicionário levou-o a pesquisar as definições e origens das palavras. Tolkien, primeiro filólogo, depois linguísta, já sabia falar, ler e escrever as línguas românicas, o galês, o anglo-saxão, o finlandês, o islandês, o alemão, o gótico e outros idiomas exóticos.

Terminado o dicionário, Tolkien passou para outro emprego, fazendo parte do Departamento de Inglês da University of Leeds em Yorkshire.

Publicou alguns trabalhos, mas o que lhe trouxe reconhecimento internacional como filólogo foi a tradução de um poema do século quatorze, "Sir Gawain and the Green Knight".

Em 1924 nasceu seu terceiro filho, Christopher Reuel Tolkien, e, em 1925, após o afastamento de W.A. Craigie,

Tolkien retornou a Oxford para ocupar a vaga de seu amigo.

O mundo de Tolkien estava mudando. A universidade já não era mais a mesma; a tradição estava desaparecendo, havia mais alunos das classes operárias, mulheres eram admitidas, o grego não era mais obrigatório, e as reuniões oficiais não eram mais feitas em latim e sim, em inglês. A sua volta os sindicatos, o Partido Trabalhista, a industrialização dominavam. Tolkien se fechava cada vez mais em seu trabalho, com sua família e alguns amigos e alunos.

Em 1926, Tolkien formou um grupo chamado *Coalbiters* (palavra islandesa que significa um grupo de pessoas que se reúne em volta do fogo para se aquecer), que se reunia em vários lugares, traduzindo e discutindo as sagas islandesas.

Tolkien tinha como amigo Clive Staple Lewis, ou C.S. Lewis, como ele, um estudioso que apreciava mitologia, poesia e literatura fantástica. Lewis era um escritor prolífico e fazia muitas palestras. Tolkien era o contrário e, por isso, precisava de um meio para aumentar o salário; passou, então, a corrigir provas do vestibular de Oxford.

Num dia de 1928, Tolkien encontrou uma prova em branco e escreveu a seguinte frase: "In a hole in the ground lived a hobbit".⁵ Foi daí que saiu seu livro *The Hobbit* uns anos mais tarde.

Priscilla Anna Reuel Tolkien, sua filha, nasceu em 1929.

Em 1937, Tolkien, que já era conhecido por suas palestras, por seu trabalho no *Oxford Dictionary*, num vocabu-

⁵ Grotta-Kurska, p. 121.



lário de Inglês médio, e por seu trabalho com *Beowulf* consagrou-se como escritor ao publicar *The Hobbit*, que teve sucesso imediato. *The Hobbit*, a princípio um livro para crianças, foi importante como o início de uma série de histórias baseadas na mitologia nórdica. Era a introdução de uma obra maior.

De 1930 até meados de 1960, houve um grupo conhecido como os *Inklings*, ao qual Tolkien pertenceu, que se reunia para discutir tópicos variados, inclusive trabalhos em andamento de seus membros. Era um grupo de escritores e poetas de Oxford, que contava, entre outros, com Charles Williams, C.S. Lewis e Tolkien, que ficaram conhecidos como os *Oxford Christians* (Cristãos de Oxford) por suas idéias religiosas. Formaram um clube informal, sem regras, mensalidades ou reuniões com data marcada. Seus membros participavam incentivando, criticando ou apoiando seus colegas. Tolkien lia e discutia seus romances, fazia e refazia parágrafos e capítulos, aceitando ou não as críticas e os elogios do grupo.

Aproveitando a idéia do anel, introduzida em *The Hobbit*, Tolkien deu continuidade a sua obra com *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*). Vários personagens passam de um livro para o outro, e a mitologia criada por Tolkien junto com a língua, *Elvish*, criam raízes mais profundas e tomam formas mais definidas. Já não se trata mais de um livro para crianças e sim, de uma história fantástica para adultos. Terminou o primeiro livro em 1939, mas a Segunda Guerra Mundial interrompeu o seu trabalho; só completou o livro em 1949. De início, o livro foi rejeitado, e depois de aceito foi dividido em três livros, onde a história continuava de um livro para o outro. O primeiro e o segundo volumes foram publicados



em 1954; o terceiro em 1955.

O Senhor dos Anéis também foi um sucesso instantâneo. O prestígio de Tolkien cresceu e ele recebeu vários títulos honoríficos: do University College de Dublin, da Universidade de Liège na Bélgica, das Universidades de Harvard e Marquette nos Estados Unidos. Em 1957 recebeu o primeiro prêmio por sua criação literária, o "International Fantasy Award".

Mas ao envelhecer, Tolkien fica cada vez mais recluso e, aos poucos, vai se afastando da vida universitária, apesar de inúmeros convites para fazer palestras e conferências.

O Senhor dos Anéis não só é um sucesso na Inglaterra, mas também nos Estados Unidos e no resto do mundo. Em 1967 já estava publicado em nove línguas.

Tolkien recebeu milhares de cartas, vários cachimbos velhos (Tolkien gostava de fumar cachimbos) e pedidos de autógrafos. Para fugir do reboliço da popularidade, Tolkien foi morar incógnito em Bournemouth. Todas as precauções para manter sua identidade em segredo foram tomadas.

Em 1972, Edith, sua esposa morreu e Tolkien ficou extremamente abalado. Um pouco depois, em 1973, Tolkien morreu de pneumonia.

1.2. *O Senhor dos Anéis* e os Gêneros Literários

3 Os críticos de Tolkien têm se preocupado com a classificação de sua trilogia à luz da teoria dos gêneros literários. Podemos dizer que, de modo geral, *O Senhor dos Anéis*

pertence à literatura fantástica, como Eric S. Rabkin procura demonstrar.⁶ Entretanto, as divergências surgem quanto ao sub-gênero que melhor caracterizaria essa obra de Tolkien. Encontramos, por exemplo, as seguintes afirmações; "*O Senhor dos Anéis* assemelha-se a um conto de fadas"⁷, "*O Senhor dos Anéis* é essencialmente um mito nórdico"⁸, "A intenção de Tolkien...era criar uma espécie de épica heróica"⁹, "*O Senhor dos Anéis* apresenta a forma de saga"¹⁰. Tais afirmações aparentemente contraditórias levam-nos ao caráter eclético da obra, isto é, *O Senhor dos Anéis* combina características de todos esses gêneros ou sub-gêneros. Concebido dentro dos cânones da literatura fantástica, *O Senhor dos Anéis* não é uma narrativa de gênero puro. É, antes, uma tapeçaria que mistura elementos da literatura fantástica de vários tipos.

Vejamos, então, como *O Senhor dos Anéis* poderia filiar-se aos gêneros ou sub-gêneros com que tem sido associado.

1.2.1. Ficção Científica

Em qualquer definição deste sub-gênero do fantástico encontram-se referências à criação de mundos hipotéticos, povoados por seres estranhos, nos quais predominam a ciência e a tecnologia.

⁶ Rabkin, *The Fantastic in Literature*.

⁷ Rottensteiner, *The Fantasy Book*, p. 97.

⁸ Moorman, *apud* Tucker, pp. 86-87.

⁹ Manlove, pp. 171-172.

¹⁰ St. Clair, p. 13.

De acordo com Kingsley Amis, a

Ficção científica é a categoria da narrativa em prosa abordando uma situação que não poderia ocorrer no mundo como o conhecemos, mas o qual torna-se hipotético baseando-se em alguma inovação na ciência ou tecnologia, ou pseudo-tecnologia. Distingui-se da fantasia pura pela sua necessidade de atingir verossimilhança e conquistar a suspensão voluntária da descrença através da plausibilidade científica.¹¹

Para Sam Moskowitz a ficção científica

é um ramo da fantasia identificável pelo fato de que alivia a suspensão voluntária da descrença da parte de seus leitores utilizando uma atmosfera de credibilidade científica para suas especulações imaginativas na ciência física, social, no espaço, no tempo, na filosofia.¹²

Ambas as definições citam a ciência, a necessidade de elementos que dêem credibilidade à estória e à "suspensão voluntária da descrença". *O Senhor dos Anéis* não é abordado através da ciência, e não tenta dar credibilidade a seu mundo através da verossimilhança externa.

Tolkien tem sua própria teoria sobre o que Coleridge chamou de "suspensão voluntária da descrença". Num ensaio sob o título "On Fairy-Stories"¹³, ele transforma o

¹¹ Amis, apud Gunn, p. 31.

¹² Moskowitz apud Rottensteiner, *The Science Fiction Book*, pp. 7-8.

¹³ Tolkien, *The Tolkien Reader*, pp. 33-39.

autor num "sub-criador" que elabora um mundo secundário no qual o leitor penetra e acredita. Para ele deve haver crença neste mundo como se fosse verdadeiro e a aceitação de suas regras como verdades e não o faz-de-contas da "suspensão da descrença".

Para a ficção científica, o elo entre a obra e a realidade é importante já que freqüentemente este gênero cria um mundo imaginário para, ao aumentar as proporções dos problemas, fazer uma crítica à atual sociedade ou alertar para um perigo iminente. Não é este o objetivo de Tolkien. Ele não tenta criticar nem avisar, mas sim criar um mito como fez Virgílio quando criou *A Eneida*.

Tolkien é citado pela criação de um mundo imaginário, um mundo alternativo, um dos muitos temas da ficção científica. Mas outro tema comum também utilizado por Tolkien é o da viagem fantástica. Como lembra Peter Nicholls,

A viagem fantástica é uma das formas literárias mais antigas e permanece uma das estruturas básicas utilizadas pelas fantasias literárias hoje... Em muitos casos a viagem fantástica tem a forma de uma busca; o exemplo do século XX mais famoso é a trilogia fantástica de J.R.R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*.¹⁴

O Senhor dos Anéis contém uma busca, uma viagem fantástica que se inicia no Distrito dos hobbits e termina em Mordor. Mas não é uma viagem numa espaçonave, ou numa máquina do tempo, como seria na ficção científica; é uma viagem de

¹⁴ Nicholls, pp. 209-210.



provação e maturação do herói, algo mais do gênero épico do que da ficção científica propriamente dita.

1.2.2. Conto de Fadas

Vários elementos de *O Senhor dos Anéis* colocam-no nesta categoria: as fadas e outros seres fantásticos, a magia, a luta do bem contra o mal e o tradicional final feliz. Apesar de conter todos estes elementos, não se pode considerar a trilogia como conto de fadas.

À luz de seu ensaio "On Fairy-Stories"¹⁵ vejamos o que Tolkien considera como conto de fadas.

Como foi dito anteriormente, Tolkien acredita na criação de um mundo secundário ao qual o leitor se entregaria de corpo e alma. Para que isso seja possível é preciso que se crie: recuperação, escape e consolo. Recuperação é uma visão clara, límpida, de algo que, por ser visto frequentemente, tenha se tornado vulgar; é dar nova atenção ao que já é familiar. Escape é a fuga, não da vida em si, mas do tempo presente, do ambiente sórdido e opressor e até mesmo da morte. Consolo é a garantia de um final feliz onde tudo acabará bem. É o que Tolkien chama de "eucatástrofe", a antítese da tragédia.

O Senhor dos Anéis porém não pode ser classificado como conto de fadas já que falta o elemento que Tolkien considera primordial, a "eucatástrofe". O final está carregado de tristeza; a vitória é conseguida através da morte de

¹⁵ Tolkien, *op. cit.*

muitos, um casamento (de Faramir e Éowyn) ocorre após um enterro, e os heróis partem para dar lugar a um novo tempo. A história não termina com "...e viveram felizes para sempre". A partida de Frodo, Gandalf, Bilbo e os elfos em um navio para o Porto Cinzento, equivalente ao paraíso do cristão ou Valhalla dos mitos nórdicos, não é um final típico de conto de fadas.

Além disso, Gloriana St. Clair¹⁶ acrescenta que, para que uma história se enquadre neste grupo, é preciso que haja um narrador que conte uma história imaginária, cronológica e curta. *O Senhor dos Anéis* é escrito como se fosse baseado em dados verídicos, anotados no Livro Vermelho de Marchoeste, uma crônica da história do Distrito. Essa pretensa história, contada em rígida cronologia, com tempo e espaço bem definidos, complementada por apêndices, tem o objetivo de colocar a narrativa dentro de um espaço e de um tempo criados por Tolkien, mas paralelos ao do leitor. Isto não é característica do conto de fadas, como também não são suas mil e quinhentas páginas; uma narrativa longa demais para ser denominada de conto.

1.2.3. Novela e Romance

Surgindo no período medieval, estas duas formas literárias só vão adquirir as características com as quais as conhecemos hoje a partir do Romantismo. Devido a um núme-

¹⁶ St. Clair, pp. 11-12.



ro de obras de gênero híbrido, as características das duas formas se mesclam e se confundem, mas, enquanto a novela se delimitou a um feixe de traços específicos, o romance evoluiu de tal forma que sua definição tem de ser muito abrangente.

Vítor Manuel refere-se à novela como uma narrativa de menor extensão e sem a amplitude do romance no tratamento das personagens e do enredo. A ação, o tempo e o espaço são condensados e a intriga é desenvolvida em ritmo apressado que dá à narrativa um aspecto irreal da vida.¹⁷

O romance, por sua vez, se caracteriza por longas descrições e digressões, exaustivas análises psicológicas dos personagens e se procede de uma forma lenta e imprevisível. É um retrato real da vida, dos costumes e da época narrada pelo escritor. Trata-se de "uma narrativa fictícia em prosa de tamanho considerável. A descrição de romance torna-se por necessidade geral, pois esta forma é caracterizada por uma extraordinária série de estilos e tipos...é inerentemente uma forma flexível".¹⁸ E cita algumas características freqüentemente encontradas no romance: "realismo, tramas coerentemente unificadas e considerações psicológicas de personagens".¹⁹

Para ele a novela se define como uma narrativa que se caracteriza "por aventura exótica em vez de descrições realistas de personagens e cenário" onde se encontram elementos como "buscas simbólicas e personagens que são personificações do bem e do mal".²⁰

¹⁷ Aguiar e Silva, pp. 247-357.

¹⁸ Beckson & Ganz, p. 164.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ *Ibid.*, pp. 214-215.

Em seu livro, *The Romance*, Gillian Beer define a novela como uma forma literária subjetiva que "apresenta uma visão absorvente, coerente, porém, arbitrária, do mundo", no qual o realismo veste-se de uma "ilusão de verossimilhança", e onde o narrador "conta a história de tal forma que produza a convicção constante de que estas coisas poderiam realmente ter acontecido".²¹ Beer caracteriza a novela por uma série de traços que incluem:

temas de amor e aventura, um certo retraimento de suas sociedades tanto da parte do leitor como do herói da novela, abundantes detalhes sensuais, personagens simplificados...uma mistura serena do inesperado com o dia-a-dia, uma sucessão prolongada e complexa de incidentes, geralmente sem um único clímax, um final feliz, ...e um código de conduta rigidamente imposto, ao qual todos os personagens devem obedecer.²²

Comparando a novela ao romance, Richard Chase diz que a novela dá preferência à ação em vez do personagem e que esta ação é mais livre do que no romance, por não ter compromisso com o verossímil; não está presa a uma interpretação da realidade imediata como o romance.²³

Para Massaud Moisés, a novela se caracteriza pelo seu ritmo acelerado e pelo predomínio da ação. A ação é determinada pelo entrelaçamento de episódios independentes e justapostos, nos quais são acrescentados dados que colaboram

²¹ Parrinder, p. 51.

²² Beer, p. 10.

²³ Chase, apud Parrinder, p. 49.

para o desfecho final do epílogo onde todos os mistérios são resolvidos.

O tempo e o espaço são subordinados à ação e servem como pano de fundo para o desenrolar dos acontecimentos. O tempo na novela é vago e impreciso, e, assim como o espaço, é fictício e de pouca importância, ainda que a novela seja narrada segundo uma cronologia rígida.

O escritor da novela usa uma linguagem simples e direta, onde predomina o diálogo e a narração. De um ponto de vista analítico e onisciente o autor intervém constantemente, dando descrições, fazendo divagações morais e revelando seus personagens.

Os personagens são numerosos, não havendo limites quanto à quantidade. Os protagonistas centrais são planos e estáticos, freqüentemente meros estereótipos, que "permanecem ao longo das unidades dramáticas...aglutinando-as e servindo como elemento catalisador".²⁴ É comum ocorrer a morte de um dos personagens principais nos episódios mas estes são substituídos na passagem de uma célula dramática à outra, sem que a narrativa cesse com isso.

O ritmo apressado, o excesso de ação, a imprecisão do tempo, a geografia mal definida e os personagens mal delineados dão à novela um caráter fabuloso e inverossímil. Neste tipo de narrativa o autor tem plena liberdade de ordenar seu mundo, de criar suas próprias leis e de jogar de acordo com as regras que ele mesmo estabeleceu. Sem se preocupar com a realidade física do mundo exterior, o autor trabalha com a verossimilhança interior do texto, onde as regras

²⁴ Moisés, p. 167.

pré-estabelecidas devem ser obedecidas. Ao alienar-se de seu universo social e real, sua obra assume um caráter fantástico, imaginário e inverossímil do ponto-de-vista externo.

Ocasionalmente, numa tentativa de dar maior credibilidade à novela, o autor toma por base documentos históricos verídicos que, ao passarem pela mão do escritor, são transfigurados. Quando não há tais documentos, o próprio autor se prontifica em criar um.

Moisés define o romance como uma composição que procura captar, desvendar e conhecer a realidade viva, dinâmica e caótica do mundo do escritor. O romancista obedece à realidade de seu universo ao retratar seu mundo criado.²⁵

A "pluralidade dramática" do romance difere da novela na sua apresentação: no romance há uma simultaneidade que interliga as células dramáticas umas às outras e as aglutina a um drama central que recebe maior atenção. A quantidade destas unidades dramáticas é mais limitada e "o romance termina definitivamente com a última linha escrita"²⁶, sem deixar fios soltos para uma possível continuação; isto é, o romance não pode continuar indefinidamente.

O espaço é usado para mostrar as mudanças, as metamorfoses, dos personagens ao longo da narrativa, passando a assumir um papel secundário mas importante para a compreensão do contexto social e dos personagens.

O tempo no romance adquire outros aspectos; diferentes da novela onde o tempo é marcado por uma "regularidade fixa dos segmentos temporais". O tempo pode ser cronolô-

²⁵ *Ibid*, pp. 259-260.

²⁶ *Ibid*, p. 190.

gico, mas pode também ser psicológico ou emocional: um tempo que "ignora a marcação do relógio", que não se prende a presente, passado ou futuro; é o tempo interior do personagem. É uma categoria indefinida e imprecisa, pois o tempo da memória é "cronometrado pelas sensações, idéias e pensamentos".²⁷

Podendo ser planas ou redondas, as personagens são elementos importantes no romance. Estereotipadas e estáticas, as personagens planas refletem seu ambiente social, são moldadas pelo meio em que vivem e dependem desse meio para adquirirem sua individualidade.

Não estando preso aos padrões de uma sociedade, os personagens redondos desenvolvem-se livremente. São personagens dinâmicos que se revelam gradativamente transmitindo ao leitor suas sensações, impressões e emoções. Recebem impulsos de seu interior, reagindo de acordo com estes impulsos e livres do "visgo social". Têm personalidade e vida própria, evoluindo e se modificando, dando ao leitor a sua visão da realidade.

Realidade é a palavra chave que distingue o romance da novela. O romancista tenta captar a realidade viva, com seus dramas e conflitos, e apresentá-la ao leitor. O escritor recria o mundo que conhece conforme sua visão particular, discute e expõe suas idéias e conceitos, mas está sempre em contato com a realidade exterior: seu mundo criado assemelha-se à realidade viva e não se choca com ela.

Apesar da predominância das características novelescas em *O Senhor dos Anéis*, podemos encontrar alguns aspec-

²⁷ *Ibid*, p. 197.

tos do romance nesta obra. De tamanho considerável, a trama se desenvolve lentamente e o espaço adquire uma importância pouco comum em novelas. Tolkien se detém em longas e detalhadas descrições da geografia da Terra Média.

Narrado cronologicamente, o tempo em *O Senhor dos Anéis* é horizontal. As velhas lendas e histórias do passado da Terra Média são trazidas ao presente da narrativa, não como experiências vividas pelos personagens (como seria no caso do flash-back), mas como lembranças da herança cultural, do folclore, do povo.

Os personagens são poucos desenvolvidos e planos, freqüentemente estereotipados, alguns podendo ser considerados personificações. Sauron é a personificação do mal; Gandalf representa o bem, mas também é o mágico típico das novelas de cavalaria. Aragorn é o estereótipo do príncipe herdeiro, enquanto que Galadriel representa a bela, sábia e poderosa feiticeira. Todos seguem um rígido código de conduta de acordo com seu tipo: Aragorn é o perfeito cavaleiro em todos os sentidos; os espectros do anel são o oposto e sempre agem, por coerência, de acordo com a sua natureza.

Northrop Frye diz que "um elemento essencial da novela é a aventura". Para ele o que dá forma a esse elemento é a busca. Esta busca passa por três estágios: 1. *agon* ou conflito, que é justamente a jornada na qual o herói se incumbe de chegar a seu objetivo e durante a qual passa por perigos e aventuras; 2. *pathos* ou luta de morte, onde o herói e o vilão se enfrentam, terminando na morte de um ou de outro ou de ambos; 3. *anagnorisis*, o reconhecimento do herói, que após ter obtido sucesso em sua jornada recebe recompensa ou

reconhecimento.²⁸

O Senhor dos Anéis é uma história de aventuras cujo enredo consiste em uma jornada. Frodo, em sua jornada, passa pelos três estágios descritos por Frye. O conflito se intensifica a cada passo da jornada e, quanto mais perto de seu objetivo, maior o conflito psicológico. A luta entre herói e vilão resulta no desaparecimento de Sauron, O Senhor dos Anéis do título. O herói é salvo e retorna a seu lugar de origem, o Distrito, coberto de honra e glória.

Na definição de Beer, ao caracterizar a novela, ele ressalta a "ilusão de verossimilhança" que o narrador cria. Para dar um ar de acontecimento real, é comum o autor lançar mão do recurso de inventar documentos. Esse é um recurso típico da novela que é utilizado por Tolkien, quando diz estar narrando os fatos de acordo com diários e traduções antigas encontradas no Livro Vermelho de Marchoeste.

Criando um universo regido por regras e normas distantes do seu universo real, Tolkien torna seu mundo fechado dentro de si e verossímil somente interiormente. O predomínio da imaginação cria-lhe um caráter artificioso e fantástico.

Há mais um aspecto da novela que é importante: a magia, presente na forma de armas encantadas, amuletos poderosos, criaturas estranhas e poderosas, enfim, um mundo sobrenatural que não obedece às leis da natureza que conhecemos. Todos estão presentes em *O Senhor dos Anéis*. Aragorn carrega uma espada encantada, forjada pelos elfos, somente a qual

²⁸ Frye, pp. 186-188.



seria capaz de matar Sauron; os trolos transformam-se em pedra quando recebem os raios do sol, Gandalf é um mágico com poderes sobre o fogo e capaz de prever o futuro; Galadriel, a rainha dos elfos, dá a Sam um pô capaz de transformar uma terra devastada pela guerra e pela poluição em um verdadeiro jardim em questão de semanas.

Duas das características da novela mencionadas por Beer estão ausentes em *O Senhor dos Anéis*: o tema do amor e o final feliz. Beer se refere ao amor sensual entre dama e o cavaleiro, ao relato das intrigas amorosas entre os membros da corte. Tolkien retrata o amor como o sentimento puro que faz de todos os homens irmãos.

O final feliz é parcial e restrito. A narrativa não termina após o casamento do rei com a bela princesa. O final está marcado pela tristeza quando a partida de vários personagens marca o fim de uma era cheia de mistério e magia.

1.2.4. Épica

Para Paul Kocher, Tolkien tentou criar uma épica.²⁹ David Paul Pace diz que, apesar de uma "forte influência medieval", *O Senhor dos Anéis* tem mais em comum com as épicas do que com as novelas.³⁰

Alguns autores classificam a épica em dois tipos: a épica moderna, obras que, apesar de não serem poemas, têm características da épica tradicional; e a épica tradicional

²⁹ Kocher, pp. 1-18.

³⁰ Pace, pp. 37-38.

ou clássica, como a *Odisséia*, a *Iliada* ou o *Beowulf*. Para entendermos a épica moderna, precisamos conhecer as características da clássica. Beckson e Ganz caracterizam a épica da seguinte maneira:

Um poema narrativo extenso, em estilo elevado e de tema heróico...o poeta inicia com o tema invocando a ajuda de uma musa, e fazendo-lhe uma pergunta épica e partindo de sua resposta inicia a história. Ele, então, começa *in medias res*...a ação concentra-se num herói, um homem de estatura e importância;...No decorrer da história, o herói realiza vários feitos nobres, um dos quais é a descida ao inferno...Existem grandes batalhas, nas quais os próprios deuses...tomam parte. Finalmente, o poeta épico adota um estilo digno, elaborado e elevado, adequado ao tema.³¹

Parringer, por sua vez, acrescenta que "A épica é...uma narrativa histórica secular de eventos e feitos que constituem a herança, ou fornece a chave do destino, do povo para o qual foi escrita".³²

Começando pela definição de Beckson, não podemos dizer que *O Senhor dos Anéis* é uma épica. Primeiro, porque não é um poema, não é escrito em estilo elevado, não invoca musa, não começa *in medias res* e sua ação não se concentra num único herói. Assemelha-se à épica por tratar de um tema heróico e conter a realização de vários feitos nobres, inclusive uma descida ao inferno, completando-se na definição de

³¹ Beckson & Ganz, pp. 68-69.

³² Parringer, p. 89.

Parringer. Existem aí vários heróis, mas dois, Frodo e Aragorn, têm maior importância. Os feitos da narrativa são repartidos entre os dois. Aragorn é o protótipo do herói medieval e épico por sua linhagem nobre, coragem, inteligência e até por sua capacidade de invocar a ajuda dos mortos. Frodo é a contraparte do herói em estatura e linhagem, mas com a capacidade de auto sacrifício, com coragem e perseverança para levar sua "busca" até o fim.

Aí não há interferência dos deuses como nos épicos clássicos, mas há duas figuras que são símbolos de forças sobrenaturais: Gandalf e Sauron. Ambos possuem poderes atribuídos aos deuses como, por exemplo, o da ressurreição e o da capacidade de interferência constante nos acontecimentos.

Pace, no artigo "A Influência da *Eneida* de Virgílio em *O Senhor dos Anéis*", compara as duas obras.³³ Se aceitarmos as semelhanças entre ambas, a definição de Parringer leva-nos à identidade dos objetivos de Tolkien e de Virgílio: criar uma mitologia para o povo inglês que os ligue aos antigos deuses celtas e nórdicos, dando-lhes uma herança divina. Se esse fosse o objetivo de Tolkien, a classificação quanto ao gênero que melhor se aplicaria seria a de épica.

A épica moderna não necessita da versificação para que seja considerada como tal. Paul Merchant³⁴, por exemplo, considera *Moby Dick* uma épica devido ao uso da invocação, às digressões temporais e ao tema de um homem de proporções heróicas em luta com um monstro. Deste modo, no sentido mais

³³ Pace, pp. 37-38.

³⁴ Merchant, pp. 74-75.

amplo do termo, *O Senhor dos Anéis* poderia ser também considerado como épica.

1.2.5. Saga

Gloriana St. Clair rejeita a caracterização de *O Senhor dos Anéis* como conto de fadas, épica, romance ou novela. Ela o classifica como saga e dá a seguinte definição:

Saga é uma narrativa cronológica, extensa, em prosa com as seguintes convenções: impressão concreta do espaço, interesse prolongado na genealogia, cuidado em dar descrições concisas dos personagens, abundância de ação e aventura, e algumas pretensões a dados históricos. O termo saga tem uma conotação de afinidade com a herança cultural dos povos do Atlântico-Norte.³⁵

O Senhor dos Anéis é uma longa narrativa em prosa, dá ênfase à cronologia, trazendo até calendário explicativo em seus apêndices. Tolkien se preocupa com o espaço ao ponto de fornecer mapas detalhados, longas e, às vezes, exaustivas descrições dos locais e da trajetória de cada herói do grupo. Demonstra também uma constante atenção à genealogia, sempre lembrando o leitor da descendência de cada personagem: Aragorn, filho de Arathorn; Frodo, filho de Drogo; Gimli, filho de Glóin.

Seus personagens não são bem descritos; são traços,

³⁵ St. Clair, pp. 11-16.

idêias; um feixe de características de cada raça, que vão tomando forma a partir de seus atos; desenvolvem-se através das ações e atitudes tomadas. Os elfos estão sempre cobertos de luz, são belos e bondosos; os orcs são sujos, cabeludos, grosseiros e briguentos.

A história constitui-se de uma série de episódios onde a ação e a aventura predominam. E, apesar de ser pura ficção, Tolkien cria uma base histórica, fornecendo dados ao leitor da história da Terra Média como se os tivesse retido de livros e encontrados em documentos.

Quanto à herança cultural, Tolkien utilizou os antigos mitos celtas e nórdicos: o olho de Balor, a espada de Sigurd, o anel amaldiçoado. As criaturas, elfos, duendes, anões e trolos, freqüentemente aparecem na mitologia nórdica. Culturalmente existe uma afinidade maior com a mitologia dos povos do norte, típica das sagas, do que com a mitologia dos povos do Mediterrâneo, típica das épicas greco-romanas.

Em seu ensaio "On Fairy-Stories"³⁶, Tolkien refere-se ao processo da formação e transformação dos contos e lendas como se fosse um enorme caldeirão onde o herói, o mito, o conto, a lenda, são colocados e misturados como ingredientes de uma sopa, cozida lentamente através das épocas. Ao recontar a história de um herói, o escritor retira desta "sopa" os ingredientes de que precisa, às vezes misturando elementos de várias origens diferentes, e dá forma à sua história. Assim faz Tolkien em *O Senhor dos Anéis*. Coloca em sua "sopa" elementos da ficção científica, do conto fan-

³⁶ Tolkien, *The Tolkien Reader*, pp. 33-99.

tástico, do mundo do que ele chama feérico (*faerie*), do romance, das novelas, da épica, e da saga e os transforma ao dar-lhes um novo espaço, um novo tempo e uma nova história.

Como diz Fliegler:

Eu não me proponho a colocar *O Senhor dos Anéis* em um gênero específico, como o conto de fadas, a épica, ou a novela. O livro é claramente derivado de todos os três e vê-lo como pertencendo somente a uma destas categorias é menosprezar os elementos essenciais que compartilha com os outros.³⁷

1.3. *O Senhor dos Anéis* e a Literatura Comparada

4 Contendo elementos das épicas clássicas, *O Senhor dos Anéis* pode ser comparado à *Ilíada*, à *Odisséia*, à *Eneida* e a *Beowulf*, além das sagas nórdicas: a *Volsunga Saga* e a *Canção dos Nibelungos*. Para essa comparação, basta que se destaque um herói em cada obra: Aquiles, Ulisses, Enéias, Beowulf e Siegfried são os heróis clássicos representantes dos ideais culturais de seus respectivos povos.

O Senhor dos Anéis, no entanto, não contém um único personagem que se destaque da mesma forma. O espaço do herói é ocupado por três personagens, cada um com características próprias e representando grupos diferentes dentro da narrativa. Gandalf, assemelhando-se ao mago dos romances de cavalaria, com seus poderes sobrenaturais, representa os seres

³⁷ Fliegler, apud Isaacs & Zimbardo, p. 40.



mais puros que habitam a Terra Média: os elfos. Frodo, um hobbit, com seus gostos e hábitos rústicos, assemelha-se mais a um homem do campo do que a um herói mitológico: é um personagem principal, mas não tem estatura épica. Aragorn, uma figura nobre, um rei buscando suas terras, representando os Homens da Terra Média, reúne as características do herói épico-mitológico.

1.3.1. A *Ilíada*

Aquiles, um nobre semi-deus, filho de Têtis, uma ninfa do mar, e de Peleu, um mortal, é um líder no campo de batalha, respeitado por suas qualidades físicas e coragem. Extremamente orgulhoso, mostra-se um forte e hábil guerreiro, mas de inteligência limitada.

Aragorn assemelha-se a Aquiles por ser de descendência nobre e por sua liderança na luta. Tolkien o descreveu da seguinte maneira: "...um jovem lorde alto e bonito (II, 142)³⁸, ...alto e imponente (II, 163), ...altivo e ereto (II, 179), ...possui um coração de ouro, ...suas mãos têm o poder de curar (VI, 133), ... a sabedoria se lhe estampava na fronte, força e poder de cura emanavam de suas mãos, e uma luz o envolvia (VI, 115)". A força não é uma de suas principais características. O que impressiona na aparência física de Aragorn é a estatura imponente, o porte nobre e a beleza.

³⁸ Os algarismos romanos seguidos de arábicos, colocados entre parênteses após as citações ou alusões a *O Senhor dos Anéis*, referem-se, respectivamente, aos números dos volumes e das páginas dessa obra segundo a edição brasileira.

Possui qualidades de rei: sabedoria, um "coração de ouro" e mãos que curam. Sua força é mental e não física. Essa força Aragorn demonstra quando desafia Sauron ao olhar no palantír, uma pedra mágica através da qual o inimigo podia dominar quem a possuísse, e ao convocar os mortos a cumprirem sua promessa, dois atos que exigiam coragem e muito auto-controle.

O modo de agir de Aquiles é impetuoso e egoísta. Quando Agamenon o insulta, tirando-lhe Briseis, ele se retira da batalha e se recusa a voltar à luta, mesmo que seu povo precise dele ou que seu ofensor tenha pedido desculpas, dispondo-se a reparar o dano. Aquiles só volta após a morte de seu amigo Pátroclo, para se vingar de Heitor. Ao vencê-lo, mostra-se cruel e rancoroso.

Ao contrário de Aquiles, Aragorn medita sobre o que vai fazer e, ao agir, leva sempre o bem de todos em consideração, mesmo que para isso tenha que pôr de lado seus desejos e vontades. Não luta por vingança, não é cruel no tratamento aos inimigos.

Há um atrito entre Aragorn e Boromir, pois Boromir desafia o direito de Aragorn à coroa de Gondor e à posse do anel que Frodo carrega. Aragorn é capaz de mostrar que é o verdadeiro rei por direito. Boromir não fica satisfeito e se opõe a Aragorn. Mesmo assim, quando Boromir morre, Aragorn chora sua morte — é capaz de compreender os motivos que levaram Boromir a fazer o que fez.

Já Aquiles não é capaz disso. Ao matar Heitor, nega-lhe o direito de ser enterrado, amarra o corpo à sua biga e circunda a cidade de Tróia arrastando-o.

Quanto ao enredo, pouco têm em comum: *A Ilíada* é

a narração de uma batalha; *O Senhor dos Anéis* é sobre uma busca, sobre o bem e o mal. A luta ocorre somente no final, nos últimos dois livros.

1.3.2. A *Odisséia*

Ulisses é um herói épico forte e corajoso como Aquiles. Astuto e inteligente, é capaz de ter atitudes das mais variadas, mas nem sempre as mais dignas — como fingir-se de louco para não participar da Guerra de Tróia. Às vezes levado pelo orgulho ou pela vaidade, toma atitudes tolas (quando revela seu nome a Polifemo) e egoístas, é capaz de mentir, ser cruel e colocar suas aspirações pessoais acima do bem de todos. Possui algumas das mesmas características de Aquiles: força, coragem e orgulho, mas sua astúcia e inteligência o tornam diferente do herói da *Ilíada*.

As mesmas semelhanças e diferenças entre Aragorn e Aquiles ocorrem com relação a Ulisses, mas este é um nobre rei que está voltando à sua terra e precisa lutar para reaver a coroa. Aragorn também é um rei exilado que volta a sua terra e precisa lutar por sua coroa. Ambos chegam a sua terra disfarçados: Ulisses num velho mendigo, Aragorn em Strider, ambos precisam provar que têm o direito ao trono: Ulisses quando coloca a corda no arco e atira a flecha pelas argolas dos sete machados e Aragorn quando mostra que o velho ditado é verdadeiro ao demonstrar sua capacidade de curar.

Existe um antagonista que disputa o trono do herói: o de Ulisses é Antino e o de Aragorn é Boromir. Em ambos

o antagonista morre. Só que Boromir admite seu erro e Antino não.

Tanto Ulisses como Aragorn, por seu porte nobre e feitos heróicos, são motivo de admiração. Mulheres se apaixonam pelos heróis; Calipso e Nausicaa por Ulisses, Éowyn por Aragorn, mas nem sempre são correspondidas. Ulisses e Aragorn já têm compromisso com outra mulher.

Um encontro do herói com os mortos, comum aos épicos greco-romanos, ocorre na *Odisséia* e no *Senhor dos Anéis*. Ulisses chama os mortos para obter conselhos do vidente Tirésias. Aragorn entra no reino dos mortos para convocá-los à luta contra Sauron.*

O encontro com os mortos revela ao herói o que irá acontecer ou como ele deve proceder. Mostra que o destino do herói já está traçado; oráculos, profecias e sonhos são os veículos usados para levarem esse destino ao conhecimento do herói. Isso ocorre na *Odisséia* assim como em *O Senhor dos Anéis*.

Ambas as narrativas estão coalhadas de elementos mágicos. O herói é marcado por possuir armas especiais ou plantas com poderes mágicos. Ulisses recebe uma planta que o torna imune aos encantamentos de Circe. Aragorn é capaz de usar a *athelas* para curar qualquer mal. Tanto Ulisses como Aragorn possuem uma arma que o destaca entre os homens; Ulisses tem seu arco, e Aragorn tem Andúril, a espada de seus ancestrais.

1.3.3. A Eneida

Enéias e Aragorn são líderes exilados procurando reaver seus reinados. São corajosos, devotados à família e a suas pátrias. Têm um profundo sentido de dever, sendo capazes de colocar os ideais de Roma ou da Terra Média acima de seus próprios.

Ambos de linhagem nobre, ao assumirem o trono, casam-se com uma rainha: Aragorn com Arwen, Enéias com Lavínia.

Os antagonistas, Boromir em *O Senhor dos Anéis* e Turno em *A Eneida*, têm muito em comum. Ambos se opõem ao herói na pretensão à coroa. Seriam os prováveis sucessores se Enéias ou Aragorn não tivessem êxito.

Tanto Boromir como Turno são nobres que demonstram gosto pela luta e excessiva auto confiança. Turno se recusa a viver pacificamente com os troianos, e, incitado pela fúria, Alecto, declara guerra contra Enéias. Boromir anseia pelo poder e quer que a Companhia do Anel vá a Gondor para lutar contra o inimigo. O gosto pela luta mostra sua "natureza bélica" aguçada pelo desejo de possuir o anel.

Turno e Boromir recebem informações através de sonhos. Turno é levado à guerra por um sonho onde Alecto o avisa dos Troianos invasores. Boromir sonha com a jornada a ^{VALPENDO} Rivendell, com o anel e a espada que havia sido quebrada. O resultado dos sonhos levam os antagonistas à morte, mas ambos se mostram arrependidos e confessam seus erros antes de morrer.

Mulheres se apaixonam pelos heróis e, quando não são correspondidas, tentam o suicídio. Éowyn, rejeitada por

Aragorn, tenta se matar no campo de batalha. Dido, abandonada por Enéias, morre numa pira funerária.

A morte ou o desaparecimento de um líder ancião faz com que os heróis assumam a liderança. Aragorn toma a frente da Companhia quando Gandalf aparentemente morre na luta contra o Balrogo. Enéias se encarrega de levar os troianos à nova terra depois da morte de seu rei, Príamo, e de seu pai, Anquises.

Como na *Odisséia*, há um encontro do herói com os mortos, mas há uma grande diferença. Ulisses não entra no reino dos mortos, mas os convoca a aparecerem em seu ambiente. Já Enéias e Aragorn descem e entram no mundo das sombras.

Para que possam ter acesso a esse "inferno" e voltar ao mundo dos vivos, devem passar por uma prova. Enéias precisa buscar um galho dourado antes de poder entrar em Hades; Aragorn precisa alcançar a Pedra de Erech, provar sua descendência, para ter o direito de conclamar os mortos a cumprirem sua promessa.

A semelhança das duas narrativas está também na estrutura. Tanto a *Eneida* como a história de Aragorn em *O Senhor dos Anéis* consistem em uma jornada do herói em busca de sua terra, uma batalha e a reconquista do trono.

Às vezes é necessário que o herói use um disfarce, algo que esconda o herói por um certo período. Enéias, ao entrar em Cartago, é escondido por uma bruma que o torna invisível por curto espaço de tempo. Aragorn usa uma capa confeccionada pelos elfos, que faz com que ele passe despercebido, como no episódio com os cavaleiros de Rohan; "Por acaso você brotou do solo? Como conseguiu escapar às nossas

vistas?" (III, 36)

Essa necessidade de disfarce também ocorre na Odisséia, quando Ulisses entra em seu reino disfarçado como um velho mendigo. Nesta comparação o disfarce de Aragorn é mais semelhante ao de Ulisses: ambos querem manter a verdadeira identidade em segredo para que o inimigo não os reconheça. Enéias somente busca saber se o povo daquele local lhe é hostil.

O destino dos dois heróis já está traçado para eles. Enéias se deixa guiar por oráculos, profecias e sonhos. Quando está na dúvida busca ajuda de forças sobrenaturais.

Aragorn também depende de visões, sonhos e profecias que o avisam de perigo ou o lembram do caminho que deve tomar. Rimas, poemas, canções de sabedoria popular constantemente lembram aos personagens o que deverá acontecer.

A batalha dos troianos em Latium tem vários pontos em comum com a batalha de Gondor. O controle das cidades está na mão de um rei que, ao saber do que vai acontecer, perde o controle do poder. Rei Latinus, ao saber da profecia que anuncia a vinda de Enéias, se recusa a lutar contra os Troianos. Denethor, sabendo da morte de seu filho, Boromir, e tendo olhado no palantír, perde o controle e se mata.

Quando Enéias sai para buscar ajuda, os Troianos são atacados. Niso e Euríalo são mortos quando tentam passar pelo inimigo para avisarem Enéias do ataque de Turno. Suas cabeças são decepadas e mostradas como um troféu e assim provocam pânico e desespero no grupo sitiado.

Esse episódio encontra um paralelo na batalha de Gondor quando os soldados inimigos, por meio de uma catapul-



ta, jogam as cabeças dos mortos por cima dos muros de Gondor.

Em ambas as histórias existem mulheres guerreiras que se destacam no campo de batalha. Éowyn, em *O Senhor dos Anéis*, mata o líder dos Nazgûl e é ferida no incidente. Camila na *Eneida*, protegida de Diana, é líder de um grupo que ajuda Turno, mas é morta durante a batalha.

Há algumas coisas que ocorrem em todos os épicos greco-romanos como, por exemplo, a participação dos deuses do Olimpo. Eles interrompem, interferem, ajudando ou atrapalhando os heróis, na *Iliada*, na *Odisséia* e na *Eneida*. Têtis ajuda seu filho, Aquiles, de toda maneira que pode, assim como Hera ajuda os gregos por ter raiva dos Troianos. Poseidon detesta Ulisses por ter cegado seu filho, Polifemo, mas Atenas o ajuda. Da mesma forma, Vênus protege seu filho Enéias e Juno o atrapalha e assim por diante.

Essa interferência não ocorre em *O Senhor dos Anéis*. Mas dois personagens, colocados em polos opostos, Gandalf e Sauron, agem como representante dos deuses. Eles interferem no destino dos homens: Gandalf sempre guiando, aconselhando e ajudando; Sauron sempre tentando capturá-los e subjugá-los.

Nos épicos greco-romanos os deuses são capazes de mudar, de trocar ajuda por um favor, ou uma oferenda. Além disso obedecem à ordem de Zeus e nem sempre agem livremente. Em *O Senhor dos Anéis* não há mediações: Gandalf representa as forças positivas, criativas do bem e Sauron, as forças negativas e destrutivas do mal. Nunca mudam de lado.

Outro aspecto que as obras têm em comum são as armas e as armaduras especiais: Aquiles possui uma armadura

forjada por Vulcano; Ulisses usa um arco que somente ele é capaz de envergar; Enéias recebe de presente de sua mãe uma armadura e um escudo; Aragorn possui uma espada e a bainha, dada por Galadriel, ambas com poderes mágicos; Frodo veste um colete especial, trabalho artesanal dos anões, feito de *mithril*.

1.3.4. *Beowulf*, *Volsunga Saga* e *A Canção dos Nibelungos*

Menos conhecidos que as épicas greco-romanas, as épicas nórdicas refletem um mundo hostil e sombrio, onde nem sempre os heróis são vitoriosos. São ecos de uma mitologia que "reflete, inevitavelmente, o cenário austero do Norte"³⁹, onde "o homem do Norte preservava a vida às custas de esforço individual e de recursos próprios sob circunstâncias austeras".⁴⁰ São narrativas que mostram um herói inteligente, nobre e corajoso lutando implacavelmente contra seus inimigos em busca da fama. São homens honrados e leais que amam a vida, mas não têm medo da morte. Assim são *Beowulf*, *Siegfried* e *Aragorn*.

Em cada narrativa há um herói que se sobressai: *Beowulf* é o herói que empresta o nome ao próprio livro; *Siegfried* é o herói da *Volsunga Saga* e da *Canção dos Nibelungos*, apesar de não ser o herói principal da última; *Aragorn* é o herói épico de *O Senhor dos Anéis*.

Beowulf é descrito como sendo "maior e mais forte

³⁹ Smith, p. 71.

⁴⁰ *Ibid.*, pp. 71-72.

que qualquer outro em qualquer lugar neste mundo"⁴¹, "um guerreiro forte, poderoso e sábio".⁴² É recebido por Hrothgar, rei dos Dinamarqueses, com todas as honras, ressaltando-se sempre a coragem e a firmeza do jovem herói.

Siegfried, de cabelos longos, ruivos e alourados, barba curta e espessa, da mesma cor dos cabelos, olhar penetrante, alto e de ombros largos, era um bravo e temido guerreiro. Conhecido por sua beleza e força física, após ter matado o dragão, Fafnir, e ter se banhado no sangue do dragão morto, torna-se invulnerável: nenhuma arma poderia cortar sua pele. A história de como Siegfried matou Fafnir é contada também em *Beowulf*, atribuindo ao herói qualidades como força, fama, coragem na batalha e riquezas.

Várias são as qualidades que estes heróis têm em comum com Aragorn. Os três são nobres e corajosos, belos e fortes. Têm todos os atributos necessários a um herói épico. Todos lutam contra o mal personificado em forma de monstros ou criaturas sobrenaturais: Beowulf com Grendel, a mãe de Grendel e um dragão, Siegfried com Fafnir, um dragão, e Aragorn com orcos e o próprio Sauron. Para que essas lutas tenham êxito, todos necessitam de um objeto mágico; neste caso uma espada: Beowulf possui Nagling, Siegfried, Balmung, e Aragorn, Andúril. As espadas de Siegfried e Aragorn, que haviam sido quebradas, são reforjadas para serem usadas pelos heróis.

Os três heróis descem aos "infernos". As descidas são simbólicas, especialmente as que envolvem os dragões, co-

⁴¹ *Beowulf*, p. 29

⁴² *Ibid.*, p. 34.

mo é o caso em *Beowulf* e na *Volsunga Saga*. Aragorn busca os mortos para lutarem contra o inimigo; sua descida aos infernos é mais semelhante à das épicas greco-romanas, onde os heróis buscam conselho entre os mortos.

Todos, Beowulf, Siegfried e Aragorn, têm que provar que são homens de valor para conseguirem seu objetivo. Siegfried busca fama e uma jovem para casar; Aragorn precisa vencer para ter a mulher que ama e a coroa; Beowulf, aventura e fama. Suas conquistas trazem aos heróis a coroa de um reinado: Beowulf se torna rei dos Geats, Siegfried casa-se com Cremilda e torna-se rei de seu país, Aragorn consegue reaver a coroa de Gondor e se casa com Arwen.

Em *O Senhor dos Anéis* e na *Canção dos Nibelungos* há um paralelo entre as histórias de Éowyn e Brunilda. Ambas são guerreiras, semelhantes às Valquírias da mitologia, que se apaixonam pelo herói, mas não estão destinadas a se casarem com ele.

Tanto Aragorn como Siegfried são responsáveis pela união das Amazonas com outro. Aragorn, curando os ferimentos de Éowyn e Faramir, faz com que fiquem juntos. Éowyn e Faramir acabam se apaixonando um pelo outro e Éowyn esquece Aragorn.

Siegfried, usando a capa de invisibilidade, conquista e domina Brunilda para Gunther, com quem ela se casa. Ao contrário de Éowyn, Brunilda não se esquece de Siegfried.

Essa capa de invisibilidade de Siegfried é semelhante à capa usada por Aragorn. A capa de Siegfried torna-o totalmente invisível. A de Aragorn faz com que ele pareça parte do ambiente, não o torna realmente invisível. É mais

como uma camuflagem.

O tema de um tesouro amaldiçoado é comum a ambas as estórias. É preciso voltar atrás e traçar a estória desse tesouro, que se inicia na mitologia nórdica.

Odin e Loki matam uma lontra, que na realidade é o filho de um rei. Para pagarem o resgate do filho do rei, tiram o tesouro de Andvari, um anão.

Andvari amaldiçoa o tesouro, especialmente um anel de ouro; "Minha maldição sobre esse anel e esse ouro. Ele destruirá quem quer que venha a possuí-lo".⁴³

O tesouro passa às mãos do rei, mas Fafnir, um de seus filhos, mata-o e toma posse do ouro. Fafnir transforma-se no dragão que Siegfried mata.

Agora o tesouro e o anel pertencem a Siegfried. Quando conhece Brunilda, Siegfried lhe dá um anel como lembrança e parte.

Na noite em que domina Brunilda para Gunther, Siegfried tira-lhe o anel do dedo e mais tarde entrega-o à sua esposa, Cremilda.

O anel é a causa da briga entre Brunilda e Cremilda. Por causa da briga das duas rainhas, Siegfried é morto e a maldição do anel continua até que Cremilda também é morta.

Da mesma forma, o anel de *O Senhor dos Anéis* é amaldiçoado e destrói quem o possui. É o anel mestre que dá força a outros anéis (nove pertencentes aos Homens, sete aos anões, três aos elfos) e, ao seu possuidor, o controle total de todos os povos da Terra Média.

⁴³ Crossley-Holland, p. 140.



A posse do anel é a causa de muitas brigas entre Boromir, Frodo, Gollum e Sauron. Todos querem possuí-lo.

Siegfried tem muito em comum com Aquiles. Como Aquiles, tem um ponto vulnerável: Aquiles tem o calcanhar e Siegfried o espaço entre as omoplatas. Em ambos essa vulnerabilidade é devida a um banho: de Aquiles no rio Estígio, de Siegfried no sangue de Fafnir.

Ambos são orgulhosos e auto-confiantes. É por orgulho que Aquiles briga com Agamenon e também é orgulho que faz com que Siegfried tire o anel de Brunilda como se fosse um troféu, e assim causa a briga entre as rainhas.

Aragorn assemelha-se aos heróis épicos pelo porte nobre, pela coragem e pela inteligência. De todos, é mais parecido com Enéias pela própria narrativa e por qualidades que com ele compartilha. De maneira esquemática podemos diferenciá-los assim:

- 1) Aquiles = força física, coragem, orgulho
- 2) Ulisses = força física, coragem, orgulho, astúcia, inteligência
- 3) Enéias = força física, coragem, amor à pátria e a seu povo, inteligência
- 4) Beowulf = força física, coragem, orgulho, excesso de bravata, inteligência
- 5) Siegfried = força física, coragem, orgulho
- 6) Aragorn = nobreza, coragem, amor à pátria e a seu povo, inteligência

Aragorn é realmente uma mistura do herói épico com o cavaleiro medieval. Tem a estatura épica de um e o ideal de cavalaria do outro.

2. ENREDO

Entendemos por enredo a sequência concatenada dos fatos da história, a organização dos acontecimentos da narrativa, ou ainda, a ação dos personagens, isto é, os personagens em ação. Abrams define enredo como "a estrutura da ação da narrativa, enquanto ordenada e transmitida com a finalidade de atingir determinados efeitos emocionais e artísticos".⁴⁴

Abrams como Beckson & Ganz baseiam-se em Aristóteles para afirmar que o enredo deve conter uma unidade de ação com início, meio e fim, elaborada de tal forma que nenhum incidente possa ser deslocado ou omitido sem que a obra fique comprometida. Todas as partes devem ser firmemente unidas para não fragmentar o todo. Esse todo constitui-se do enredo e dos personagens. Não podendo ser separados um do outro; são elementos interdependentes.

O enredo é, geralmente, constituído de: (a) cena inicial com a exposição de um problema, (b) início da ação que vai se intensificando até atingir o clímax, (c) declínio da ação e (d) resolução final, em que todos os segredos são revelados, todos os mistérios resolvidos e o protagonista sai vitorioso ou fracassa.

5 O *Senhor dos Anéis* é uma dessas obras que tornam difícil qualquer tentativa de redução do enredo, pois é mui-

⁴⁴ Abrams, p. 127.



to rica em detalhes; por isso é quase impossível, ou até indesejável, resumir seu enredo. Entretanto, julgamos conveniente apresentar um resumo do enredo, ainda que incompleto, imperfeito e insatisfatório, apenas para darmos uma idéia geral da história e facilitarmos a discussão dos capítulos subsequentes.

Antes, porém, de narrarmos a história de *O Senhor dos Anéis*, convém fazer um resumo de *The Hobbit*, romance anterior de Tolkien, que é uma espécie de introdução de *O Senhor dos Anéis*, pois, como se sabe, este surgiu para dar continuidade àquele. Isto aconteceu porque Tolkien resolveu acatar a sugestão de editores neste sentido.⁴⁵

2.1. *The Hobbit*

A história começa quando Bilbo Baggins, um pacato hobbit, recebe a visita de Gandalf, acompanhado de treze anões, que o convidam a ir em busca de um tesouro. Bilbo aceita o convite e, junto com os anões, parte em direção à Montanha Solitária, onde se encontra o tesouro guardado por um temível dragão.

Ao ultrapassar os limites do Distrito, Bilbo passa por terras desconhecidas e suas "aventuras" começam: um encontro com trolls, lutas com orcs e lobos e um desagradá-

⁴⁵ *The Hobbit* foi publicado em setembro de 1937. Como em dezembro a primeira edição já havia sido esgotada, os editores escreveram a Tolkien pedindo-lhe que desse sequência à história dos hobbits, pois o público queria "saber mais de você sobre Hobbits".

vel confronto com gigantescas aranhas. Conhece também Rivendell e Elrond; Guaihir e as grandes águias, e Beorn, o homem-urso.

A aventura mais marcante ocorre nas Montanhas Brumais quando, atacado por orcos, Bilbo é deixado para trás, por seus companheiros. Vagando perdido pelos túneis nas profundezas da montanha, Bilbo encontra um anel e o coloca no bolso. Pareceu-lhe um sinal de boa sorte e Bilbo não poderia imaginar que sua vida e toda a vida da Terra Média seriam afetadas por esse pequeno objeto.

Bilbo continua tentando encontrar a saída, quando se encontra defronte de um lago escuro e de Gollum. "Uma figura repugnante. Usava os enormes pés largos como pranchas para remar um barquinho, contemplando o mundo através de olhos de uma luminosidade clara, e comendo crus os peixes cegos que apanhava com os dedos compridos. Comia qualquer ente vivo,...". (I, 17) Gollum possuía um "tesouro" que ele chamava de "caríssimo"; era o anel que Bilbo encontrara. Se tivesse o "caríssimo" com ele, talvez já houvesse atacado Bilbo, mas, assim indefeso e vendo a lâmina da espada do hobbit, resolveu propor-lhe um jogo de charadas.

Bilbo aceita o desafio apostando sua vida contra a revelação da saída dos túneis e vence quando pergunta "O que é que eu tenho no meu bolso?". Mas Gollum não está disposto a cumprir sua parte do trato. Foge para buscar seu anel, que o tornaria invisível e lhe permitiria atacar Bilbo. Quando não o encontra, descobre a resposta da charada e solta um grito lancinante. Avisado pelo grito Bilbo foge, colocando a mão acidentalmente no bolso, e o anel lhe entra no

dedo. Agora invisível, com cuidado segue a Gollum que, ao procurá-lo, leva-o à saída. Apesar de ter chance de matar Gollum, Bilbo sente pena da infeliz criatura e foge das cavernas, indo encontrar-se novamente com seus amigos.

Em suas aventuras após o encontro com Gollum, Bilbo usa o anel várias vezes, para salvar seus amigos, assim como no encontro com o dragão, que ajuda a derrotar.

Quando retorna ao Distrito, sua fortuna inclui: um baú cheio de ouro e prata, Sting, sua espada, uma cota de malha de *mithril* e o anel preso a seu bolso por uma corrente.

2.2. O Senhor dos Anéis

2.2.1. Livro I: A Terra Mágica

Começa com a festa de aniversário de Bilbo e de seu sobrinho, Frodo, ocasião em que Bilbo diz adeus ao Distrito e passa seus bens a Frodo. Gandalf também está presente, pois ele quer ter certeza de que Bilbo passará o anel de invisibilidade para Frodo.

Gandalf conta para Frodo a história do anel: de Sauron, que queria transformar todos os habitantes da Terra Média em seus escravos; de Gollum, que conta a Sauron que um hobbit tem o anel; e do poder do anel, que destrói aqueles que o possuem. Gandalf continua dizendo que a única maneira de destruir o anel seria a de levá-lo a Mount Doom, o vulcão de onde foi forjado. Frodo compreende que, para salvar o Distrito, precisa ir embora e levar o anel consigo.



Sam Gamgee, o jardineiro de Frodo, está bisbilhotando quando Gandalf o surpreende. Mas Sam só quer ajudar seu mestre, e ele, Frodo, e mais dois amigos, Merry e Pippin, saem do Distrito, fingindo estar saindo de mudança para Buckland, mas na realidade indo para Rivendell.

No caminho são ameaçados por cavaleiros negros, salvos por elfos e por um fazendeiro. Chegam a Crickhollow e Frodo descobre que seus amigos já sabem da existência do anel e estão dispostos a tudo para ajudá-lo em sua tarefa.

Numa tentativa de se desviarem dos cavaleiros negros, os hobbits entram na floresta, onde são atraídos pelas árvores e uma delas, o Velho Salgueiro, quase os destrói. São salvos por um homem idoso, vestindo roupas brilhantes e cantando alegre. Seu poder está, aparentemente, em suas canções, pois é por meio delas que ele salva os hobbits do Velho Salgueiro. Seu nome é Tom Bombadill e o grupo passa alguns dias descansando em sua casa.

Continuando sua viagem os hobbits são presos pelas almas-de-modorra, espíritos malignos que habitam a terra, e Tom vem ao socorro de seus amigos. É com a ajuda de Tom que Frodo e seus companheiros encontram o caminho certo.

Chegam à cidade de Bree. Passam a noite numa hospedaria, o Pônei Empinado, onde, acidentalmente, Frodo desaparece de repente e revela a presença do anel.

Um viajante alto, chamado Strider, se oferece para ajudar. O dono da taberna lembra-se de uma carta que Gandalf havia deixado para Frodo e a entrega. Na carta Gandalf fala de Strider e diz que tinha negócios urgentes e não podia esperá-los.



Quando saem de Bree, o grupo, agora liderado por Strider, é atacado em Topotempo. Frodo coloca o anel, mas isso o torna mais visível aos atacantes e ele é ferido no ombro. Todos conseguem escapar.

Pouco depois encontram um elfo, Glorfindel, que os ajuda a atravessar o rio para Rivendell. Mais uma vez os cavaleiros negros o atacam, mas uma súbita inundação do rio arrasta-os para longe. Frodo passa à inconsciência.

2.2.2. Livro II: *O Povo do Anel*

Quando acorda, Frodo já está em Rivendell e Gandalf conta-lhe tudo que aconteceu. Ele conhece Elrond, Arwen Evenstar, filha de Elrond, Glóin, o anão, e reencontra Bilbo. Aqui ele descobre que Strider também é conhecido como Aragorn, Homem do Oeste (Dúnedain).

Elrond reúne um conselho, composto de representantes de todas as raças que habitam a Terra Média: Elfos, Homens, Anões e Hobbits. Conta-lhes sobre o anel e a necessidade de destruí-lo. Cada um então explica o motivo de sua presença no conselho.

Primeiro fala Boromir, um homem, filho de Denethor, governante de Gondor. Conta que sua cidade está sendo ameaçada por Sauron e seus habitantes estão prontos para se defenderem, mesmo sem a ajuda de Rivendell, mas que ele e seu irmão haviam tido um sonho que o levou à Rivendell. Sonharam com uma espada quebrada e um homenzinho que estariam em Rivendell. Frodo é o homenzinho e a espada é a de Aragorn.

O próximo a falar é Gandalf, que conta como Gollum foi capturado e aprisionado pelos elfos. Legolas, um elfo, interrompe para contar a fuga de Gollum. Gandalf continua e fala de seu encontro com Saruman, um outro mágico, e de como este está obcecado pela idéia de possuir o anel. Gandalf se recusa a contar a Saruman o paradeiro do anel e este o prende, mas Gandalf consegue escapar com a ajuda de uma águia amiga.

Depois de muita discussão, resolvem que o anel deve ser levado e derretido no fogo de *Mount Doom*. Alguém deve se incumbir dessa missão. Frodo compreende que só ele tem condições de fazê-lo e se oferece para ser o portador do anel. Elrond, então, nomeia mais oito para acompanharem Frodo em sua missão: Sam, Galdalf, Legolas, Gimli, Aragorn, Boromir, Merry e Pippin. Formou-se um grupo de nove, incluindo Frodo, para combater os nove cavaleiros negros.

A espada de Aragorn é reforjada e um novo nome lhe é dado, Andúril. Aragorn e Gandalf lideram a expedição, indo para o sul em direção a Gondor e Mordor. Tentam atravessar as montanhas mas não conseguem e se vêem forçados a ir pelos túneis subterrâneos de Moria.

Nestes túneis, Balin e outros anões haviam desaparecido quando procuravam um metal precioso, o *mithril*. É em Moria que a Confraria descobre a morte de Balin e seus anões nas mãos dos orcos e outra coisa que haviam descoberto em suas escavações. O grupo é atacado por orcos e Gandalf os salva quando destrói o Balrogo, algo feito de sombra e fogo no formato de um homem, mas muito mais poderoso e terrível, o que lhe custa a vida.

Aragorn passa a liderar a companhia que, abalada com a perda de Gandalf, sai de Moria em direção a Lothlórien,

reino dos elfos da floresta. Neste trajeto são seguidos por uma figura sombria de olhos pálidos.

Em Lothlórien conhecem Celeborn e Galadriel, senhor e senhora, rei e rainha dos elfos. Galadriel mostra a Sam e Frodo seu espelho mágico, uma bacia de água capaz de revelar coisas do passado e do futuro.

Sam vê o Distrito destruído por uma indústria e seu pai despojado. Frodo vê várias coisas, começando por alguém com a aparência de Gandalf, mas que vai se transformando até ficar somente seu olho, buscando o próprio Frodo.

Galadriel revela a Frodo que ela também usa um anel mágico, cujo poder é menor que o de Frodo. Ela também dá ao grupo vários presentes que se tornarão úteis durante a jornada.

A companhia continua a jornada em barcos, cedidos por Galadriel, e chega a um ponto em que deve decidir sobre a direção a seguir: para Mordor ou para Gondor. Enquanto Frodo está pensando para que lado ir, Boromir se aproxima dele. Primeiro tenta convencê-lo a levar o anel a Gondor e salvar seu povo na guerra. Quando não consegue que Frodo concorde, tenta tirar-lhe o anel à força. Frodo coloca o anel no dedo e desaparece. Quando tira o anel do dedo já sabe o que fazer e sabe que tem que fazê-lo sozinho; pega um barco e suprimentos e sai sem ser visto. Mas Sam adivinha o que Frodo vai fazer e, quando o encontra, insiste em acompanhá-lo. Ambos descem o rio Anduin.

2.2.3. Livro III: As Duas Torres

Enquanto Sam e Frodo estão navegando sozinhos, um bando de orcos atacam o acampamento, matam Boromir e capturam Merry e Pippin. Aragorn, Legolas e Gimli haviam saído em busca de Frodo e voltam tarde demais para salvar seus amigos. Agora têm que decidir se vão atrás de Frodo ou se vão salvar os hobbits. Resolvem salvar seus amigos, mas antes colocam o corpo de Boromir em um dos barcos e voltam-no no rio, pois é o único enterro que o tempo lhes permite.

Perseguem os orcos por alguns dias e, quando estão atravessando a planície de Rohan, os três são encontrados por Éomer, líder de um grupo de cavaleiros de Rohan. Éomer conta do massacre dos orcos pelos Rohirrim, que o grupo procura perto da floresta, mas nem Merry nem Pippin foram encontrados lá. Éomer empresta cavalos aos três para que continuem a busca. Eles conseguem chegar no local da batalha, mas não encontram os amigos e resolvem acampar por perto. Durante a noite vêem um velho perto do acampamento e, pouco depois, os cavalos fogem.

Enquanto isso, Merry e Pippin, que haviam escapado dos orcos antes da luta com os Rohirrim, estão na floresta, na casa de Treebeard, o habitante mais antigo da Terra Média e o guardião da floresta. Os dois hobbits contam sua história e Treebeard resolve ajudá-los chamando os outros eni-das, para atacarem Isengard, fortaleza de Saruman.

Depois de terem ficado sem seus cavalos, Aragorn, Legolas e Gimli entram na floresta à procura dos hobbits. Lá encontram o velho que haviam visto na noite anterior, que

revela ser Gandalf, agora até mais poderoso. Gandalf conta como derrota o Balrogo e que agora está de volta para terminar sua tarefa. O mágico chama seu cavalo, Shadowfax, que traz consigo os cavalos perdidos. Todos vão para Edoras, onde Théoden reina sobre os Rohirrim.

De início são tratados com frieza, pois Théoden estava sendo influenciado por Gríma, um servo de Saruman. Quando Gandalf quebra o encanto de Gríma em Théoden, o rei bane o traidor. Gandalf e o resto do grupo se unem a Théoden num-ataque à Isengard. Eówyn, irmã de Éomer, fica encarregada dos que ficaram para trás.

Gandalf deixa-os por uma tarefa que não é revelada ainda, e o resto vai para Helm's Deep, uma fortaleza de Rohan sob ataque de Saruman e seus orcos. A batalha é feroz e Théoden resolve atacar, quando aparecem Gandalf e Rohirrim, que cercam o inimigo. Mas o mais assustador de tudo é um grupo de árvores que aparece silenciosamente engolindo orcos e homens que tentam se refugiar nelas.

Quando Gandalf e seus amigos chegam a Isengard, encontram tudo em ruínas e Saruman esconde-se em Orthanc, uma torre impenetrável. Com ele está Gríma. Merry e Pippin saúdam os amigos e contam de como os enidas haviam destruído Isengard.

Em frente à Orthanc, Gandalf tenta convencer Saruman a voltar atrás, mas Saruman recusa. Gandalf então depõe-no no cargo de chefe dos mágicos, fazendo com que sua vara mágica parta-se em dois. Gríma tenta atingir Gandalf jogando algo nele, mas o que ele joga é um palantír, uma pedra mágica.

Pippin não consegue resistir à tentação de dar uma olhadinha na pedra e, quando Gandalf não está olhando, rouba-lhe o palantír. O que ele vê é Sauron, que ao ver o hobbit presume que Saruman o havia capturado e avisa o mágico para entregar-lhe o prisioneiro. Pippin leva um susto enorme e o encontro entre ele e Sauron tem um lado bom. Se o próprio Gandalf tivesse olhado na pedra, Sauron já estaria alerta aos acontecimentos. Gandalf entrega a pedra a Aragorn, a quem pertence por direito, sendo Aragorn o último dos descendentes dos reis de Gondor.

De repente aparece um Nazgûl, um agente de Sauron montado num monstro voador, e Gandalf apressa Théoden e Aragorn, pedindo que voltem à Helm's Deep. Gandalf e Pippin vão direto para a grande cidade de Gondor, Minas Tirith.

2.2.4. Livro IV: A Volta do Anel

Enquanto todos se preparam para a guerra, Frodo e Sam continuam sua caminhada em direção à Mordor. Cientes de que estão sendo seguidos, param e capturam Gollum. Frodo faz Gollum prometer que os guiará a Mordor, mas, apesar de tudo, Gollum tem como objetivo recuperar seu "caríssimo" anel.

Gollum leva os hobbits através do Pântano dos Mortos (Dead Marshes) onde se encontram os corpos dos homens, elfos e orcos mortos em batalha há muitos anos atrás. Ele os leva ao Portão Negro de Mordor, Morannon, mas não conseguem ultrapassá-lo e se vêem forçados a dependerem de Gollum para

levá-los a uma passagem, Cirith Ungol, pela qual poderiam passar sem serem vistos.

No caminho, enquanto Gollum havia se distanciado deles, Frodo e Sam são capturados pelos homens de Gondor, cujo líder é Faramir, irmão de Boromir. Depois de uma pequena briga entre os homens de Gondor e alguns homens vindos do Leste a serviço de Sauron, Faramir, vitorioso, leva Frodo e Sam, de olhos vendados, para uma caverna secreta. Lá Faramir vem a saber do destino de seu irmão e da resposta aos sonhos que eles tiveram.

No dia seguinte Gollum é capturado pelos homens de Gondor e os três continuam a viagem em direção à Cirith Ungol. Gollum os leva até lá, mas só para traí-los, deixando-os à mercê de uma imensa aranha, Shelob. A esperança de Gollum era de que, quando a aranha acabasse com suas vítimas, ele seria capaz de recuperar o anel que Frodo carregava.

Shelob ataca Frodo, aparentemente matando-o. Cheio de tristeza e raiva, Sam ataca a aranha com a espada de Frodo e a fere. Quando Shelob vai atacar Sam, ele levanta o frasco que Galadriel havia lhe dado de presente e a luz que emana dele faz com que Shelob recue e não volte mais.

Já que Frodo está morto, Sam agora é o responsável pela missão de levar o anel a Mount Doom. Ele pega o frasco, a espada de Frodo e retira o anel da corrente em volta do pescoço de Frodo, mas não consegue partir. Enquanto hesita, os orcos chegam e encontram o corpo de Frodo, pegam e levam-no com eles. Deixar o corpo de Frodo na mão de seus inimigos é demais para Sam. Ele abandona a idéia de levar o anel e planeja atacar os orcos mesmo que morra na tentativa, mas, an-



tes de atacar, escuta os orcos contando como Shelob paraliza suas vítimas para depois matá-los. Sam entende que Frodo não está morto e que precisa salvá-lo.

Os orcos levam Frodo para a Torre de Cirith Ungol e batem o portão antes que Sam possa passá-lo.

2.2.5. Livro V: *O Cerco de Gondor*

Gandalf chega a Minas Tirith com Pippin e conta a Denethor, o administrador, sobre a morte de seu filho, Boromir. Pippin oferece seus préstimos a Denethor como pequena recompensa pela vida de Boromir. Denethor interroga Pippin numa tentativa de descobrir o propósito da jornada da companhia.

No caminho para se reencontrar com as tropas de Théoden, o grupo de Aragorn é engrossado por mais trinta homens e pelos filhos de Elrond, Elladan e Elrohir. Os príncipes elfos trazem uma mensagem de seu pai, para que Aragorn se lembre dos Caminhos dos Mortos. Também trazem um presente de sua irmã, Arwen.

Théoden se prepara para voltar à Edoras e convida Merry para juntar-se a ele. Merry oferece sua pequena espada a Théoden e torna-se seu escudeiro. Mas Aragorn não retornará a Rohan e se propõe a atravessar os Caminhos dos Mortos para chegar a Minas Tirith o mais rápido possível. Antes de partir, Aragorn conta a Legolas e Gimli como usou o palantír e mostrou-se a Sauron, mostrando também sua espada, que já o havia derrotado antes, e identificando-se como o herdeiro ca-

paz de empunhá-la. Aragorn tinha esperança de que com isso Sauron, na pressa de derrotar seus inimigos, mesmo antes de estar completamente pronto, cometesse algum erro.

Aragorn conta a história de Isildur e do Rei das Montanhas Brancas de Gondor, que jurou lealdade a Isildur. Mas quando este pediu ao rei ajuda para combater Sauron, o Rei e seu povo quebraram a promessa, em parte por medo de Sauron e em parte porque idolatravam o Senhor do Mal. Isildur os amaldiçoou, e por isso seus espíritos vagam pela terra e não poderão descansar enquanto um herdeiro da linhagem de Isildur não venha para convocá-los novamente para honrarem a promessa feita à Isildur.

Todos tentam impedir que Aragorn vá, pois sabem que os que passam por lá não voltam mais. Aragorn sabe o que tem que fazer e não dá ouvidos aos apelos de seus amigos. Ao chegar à entrada fala com uma voz vinda dos Caminhos e oferece paz em troca de seu apoio, conforme o juramento feito a seu antecedente.

Quando volta a Edoras, Théoden recebe um recado urgente de Denethor pedindo ajuda para a batalha que está prestes a ocorrer em Mordor. Enquanto os cavaleiros de Rohan se preparam para partir em auxílio a Denethor, uma imensa nuvem escura vinda de Mordor cobre a terra. Não permitem que Merry vá à batalha, mas um jovem cavaleiro, Dernhelm, oferece-se para levá-lo secretamente em seu próprio cavalo.

Enquanto isso, em Gondor, Pippin, olhando por cima das muralhas, vê Gandalf salvar Faramir do ataque por cinco Nazgûl. Quando Faramir conta a seu pai como ajudou Frodo e Sam, Denethor fica furioso, pois, aparentemente, sabe da mis-

são dos dois, e comenta amargamente que seu filho Boromir teria sido mais leal a seu pai e lhe traria o anel com o poder de que precisa. Denethor então ordena que Faramir saia numa perigosa missão, da qual provavelmente não voltaria com vida.

Gandalf avisa Denethor de que o líder da tropa que se aproxima de Minas Tirith é o Senhor dos Nazgûl, chefe dos espectros, o qual, diz a profecia, jamais será derrotado pela mão de um homem. Denethor despreza as palavras de Gandalf, dizendo que ele sabe de muita coisa que acontece na Torre de Sauron.

Conforme o inimigo fecha o cerco à cidade, Faramir é ferido numa luta heróica do lado de fora, e a esperança de que os Rohirrim cheguem a tempo acaba quando o inimigo joga as cabeças dos gondorianos mortos nos campos de batalha por cima das paredes da cidade. Denethor se arrepende do que fez a seu filho e se recusa a comandar as defesas da cidade. Então Gandalf se torna o comandante.

Denethor se levanta, dispensa Pippin de seu serviço, e pede lenha e óleo para fazer uma pira funerária para ele e Faramir. Pippin busca Gandalf desesperadamente para que possa deter Denethor, mas o encontra no momento em que o portão da cidade é destruído e o Senhor dos Nazgûl entra pela abertura. Gandalf manda-o voltar ao abismo de onde veio, mas o Cavaleiro Negro tira o capuz para revelar uma coroa em cima de uma cabeça invisível, desafiando Gandalf. Nesse instante ouvem-se as cornetas dos Rohan ao longe. Os Rohirrim haviam chegado.

A história continua com o relato das experiências de Merry na batalha. Os Rohirrim atacam, mas quando chegam

mais perto da cidade, o Senhor dos Nazgûl vem da cidade e desce em sua criatura alada sobre Théoden, atacando e derrubando-o.

Quando o rei cai, um jovem guerreiro, Dernhelm, desafia o Senhor dos Nazgûl, mas o Cavaleiro Negro despreza o desafio, dizendo que nenhum homem poderia feri-lo. Dernhelm mostra então quem realmente é. Éowyn, uma mulher, que veio disfarçada de homem entre os Rohirrim. Ela corta a cabeça da montaria do inimigo com sua espada, mas é ferida pelo Cavaleiro Negro e, quando ele se abaixa para acabar com ela, é ferido pela espada de Merry. Conforme ele cambaleia, Éowyn enfia a espada nele e desmaia; o Cavaleiro desaparece com um grito.

Théoden, agonizante, nomeia Éomer seu herdeiro e Éomer lidera os Rohirrim. Mas apesar de tudo parece que estão perdendo terreno. Vindo pelo rio, os navios de Umbar, aliado de Sauron, deixam os gondorianos e os Rohirrim desesperados. Éomer prepara um ataque final e, quando está para dar o sinal, o navio líder desenrola sua bandeira com o emblema de Gondor e da casa de Elendil, o presente que Arwen havia enviado a Aragorn. A luta continua, mas as forças de Sauron se desesperam e sua derrota não tarda.

Enquanto isso, em Minas Tirith, Gandalf é levado por Pippin a Denethor, enlouquecido, e retira Faramir da pira funerária. Mas Denethor, dizendo que recusa entregar a administração de Gondor, proclama a vitória de Sauron, acende o fogo e pula dentro, levando consigo o palantír com o qual tentou sondar a mente de Sauron, mas com a qual Sauron destruiu a sua.

Merry e Pippin se encontram novamente quando Éowyn e Merry são levados com Faramir para as Casas de Cura a fim de tratarem de seus ferimentos. É Aragorn que se mostra capaz de curar, usando uma planta quase esquecida, e confirma um antigo provérbio de Gondor segundo o qual o verdadeiro rei tem o poder de curar.

Gimli conta como Aragorn leva o exército espectral dos mortos para derrotar as forças de Sauron em Umbar, como ele liberta os mortos de sua promessa e como a frota chega a Minas Tirith. Gandalf lembra a todos que a luta não acabou e que eles precisam ir atrás de Sauron e Mordor mesmo que seja uma armadilha.

Os exércitos marcham, mas muitos desistem de medo no meio do caminho. Menos de seis mil homens chegam ao Portão Negro para desafiarem as tropas de Mordor. O tenente da Torre zomba da pequena força contra todo o poder de Sauron. De repente mostra uma capa, um broche e uma cota de malha usados por Frodo e avisa que, se não se entregarem, Frodo será torturado. Gandalf num raio de luz tira os objetos da mão dele e manda-o de volta a Sauron.

O Portão Negro se abre e um enorme exército sai de Mordor. Na batalha que ocorre, quando Pippin tenta salvar um amigo matando um trolo, esta cai em cima dele e, um momento antes de perder a consciência, ouve vozes dizendo que as águias estão chegando. Pippin acha que está se lembrando da história de Bilbo e desmaia.

2.2.6. Livro VI: O Retorno do Rei

A história volta à Sam, impotente perante o portão da Torre de Cirith Ungol, tentando achar uma entrada. Sam coloca o anel no dedo, mas logo o tira, apesar de uma força poderosa que tenta fazê-lo colocar o anel de novo. Ele sabe o perigo que corre se o fizer e resiste.

Usando o poder do frasco de Galadriel para passar pelos Guardiões de Pedra, Sam consegue entrar. Uma vez lá dentro, descobre os corpos de muitos orcos que haviam lutado pela vítima. Somente haviam restado dois orcos que Sam derrotou e manda embora, assim salvando Frodo.

Disfarçados, vestindo uniformes orcos, Frodo e Sam seguem seu caminho em Mordor e depois de quase capturados por um bando de orcos, exaustos, com fome e sede, chegam à base de Mount Doom. O anel está cada vez mais pesado em torno do pescoço de Frodo e Sam tem que carregar Frodo nas costas. Subitamente são atacados por Gollum, que ainda tenta reaver seu anel. Num ímpeto de força Frodo derrota Gollum, mas nem ele nem Sam têm coragem de matá-lo e deixam-no para trás. O anel já havia tomado a mente de Frodo e ele não consegue completar sua missão. Frodo coloca o anel no dedo e lá longe Sauron de repente descobre o paradeiro de seu anel e a possível destruição, voltando todo poder de sua mente contra o perigo. Gollum ataca Frodo invisível e morde o dedo no qual Frodo colocou o anel, gritando extasiado que o tinha de volta, mas cai nas chamas do vulcão, ele e seu "caríssimo". Exausto, Frodo espera junto com Sam pelo fim, quando Mount Doom entrará em erupção.

Voltando à batalha no portão de Mordor, vê-se que é verdade que as águias estão chegando. A força de Sauron dissolve quando o anel derrete e as forças de Mordor fogem aterrorizadas. As águias salvam Frodo e Sam e os levam a seus amigos.

Em Minas Tirith, enquanto Faramir e Éowyn esperam nas Casas de Cura por notícias da guerra, Faramir corteja Éowyn e pede sua mão em casamento. Quando Aragorn volta à cidade, Faramir entrega-lhe Gondor alegremente, pois Aragorn é o verdadeiro rei. Gandalf declara o fim de sua missão na Terra Média e passa a Aragorn a responsabilidade da proteção da terra e do povo. Arwen é trazida para Minas Tirith e ela e Aragorn se casam.

Todo o resto do grupo vai a Rohan para os funerais de Théoden e, após uma breve visita a Treebeard, Gandalf e os hobbits iniciam a viagem de volta para casa. No caminho encontram Saruman, agora um mendigo, e Gríma logo atrás. Mais uma vez Saruman despreza a oferta de ajuda que Gandalf lhe oferece e deseja mais problemas aos vitoriosos.

Quando chegam a Rivendell, Bilbo está tão velho que mal compreende o que aconteceu e entrega seus apontamentos a Frodo, para que ele continue escrevendo a história da época.

No caminho de casa Frodo começa a sentir dor no ferimento que havia recebido há um ano atrás. Quando chegam a Bree, na Hospedaria, conseguem descansar, mas as notícias são perturbadoras: falam de assaltantes e lobos.

Antes de chegarem a Buckland, Gandalf despede-se dos hobbits para poder ir visitar Tom Bombadil. Gandalf



avisa-os de que vão encontrar encresna no Distrito, mas que agora serão capazes de enfrentar o problema sem precisar de ajuda.

Quando vão atravessar o rio, são barrados por guardas que recebem ordens de um homem que chamam de Chefe. Mas Frodo e seus amigos convencem seus captores a unirem-se a eles para que juntos possam derrotar o inimigo que estava destruindo o Distrito. Frodo deixa bem claro que não quer vingança e que não matem ninguém, se possível.

No Distrito os hobbits fazem uma barricada e prendem um grupo de homens que os ameaça. O líder tenta atacar Merry, mas é morto por flechas lançadas pelos hobbits. O resto dos homens se rendem. Durante a noite, os hobbits ficam de guarda, à espera de mais ataques e de reforços de outros hobbits. Aparece Sharkey, que causa mais devastação nos rios, nas árvores e nas casas do Distrito.

Um grupo grande de homens lutam com os hobbits no dia seguinte e são derrotados. Dezenove hobbits morrem e vários ficam feridos, mas a Batalha de Bywater sempre será lembrada no Distrito.

Sharkey não é outro senão Saruman, que depois de ser derrotado se conforma, quando vê o estrago que havia causado no Distrito, algo que levaria uma vida para refazer. Frodo manda-o embora, mas Saruman tenta matar Frodo, que é salvo por Sam. Frodo não deixa que Sam mate Saruman para que este carregue uma dívida amarga: deve a vida a Frodo. Saruman pode apenas profetizar que Frodo não terá nem saúde nem longa vida, se bem que ele não será o culpado.

Saruman chama Gríma, que está escondido, e quando

Frodo oferece santuário à Gríma, Saruman diz que seu ajudante havia matado um hobbit. Gríma, cansado das maldades de Saruman, mata-o e, ao tentar fugir, é morto por flechas dos hobbits.

Na primavera Sam casa-se com Rosie Cotton e vão viver em Bag End para poderem tratar de Frodo. Seis meses depois de ter nascido a primeira filha de Sam, num aniversário de Frodo, este, que havia continuado o diário do Distrito iniciado por Bilbo, passa-o para Sam e ambos, Sam e Frodo, partem.

No caminho os dois hobbits encontram muitos elfos, inclusive Elrond e Galadriel. Estes vão acompanhar Bilbo, agora sendo carregado, e Frodo para os Porto Cinzento (Grey Havens). Frodo diz a Sam que nesta viagem ele não pode acompanhá-lo e prevê seu futuro como prefeito do Distrito e pai de muitos filhos ainda por nascer.

O grupo chega ao Porto onde Gandalf espera por eles num navio, para levá-los ao Oeste. Sam se consola um pouco com a chegada de Merry e Pippin e os três voltam ao Distrito. Frodo e seus amigos são levados ao Reino Abençoado, um lugar de muita beleza e paz. A história termina com a chegada de Sam à sua casa; pegando a filha no colo e respirando fundo, diz: "Bem, cá estou de volta". (IV, 209)

3. PERSONAGENS

3.1. Os Povos da Terra Média

6A

Ao criar o mundo fantástico da Terra Média, Tolkien criou também uma gama de criaturas imaginárias que habitavam esta terra. Divididas em dois polos opostos, havia as que não tinham vontade própria e viviam como escravos do Senhor Negro e as que eram livres; estas tinham a opção e capacidade de regerem seus destinos.

A Sauron serviam criaturas criadas por ele mesmo e por Morgoth, seu antecessor. Comandados por seu senhor, preferindo lugares sombrios e escuros, rondavam todos os cantos da terra matando, pilhando e trazendo notícias de qualquer indício do anel perdido.

Havia os animais, que, por já serem de natureza maléfica, agiam como batedores e espiões: os grandes corvos negros, os falcões, os morcegos vampiros. Havia aqueles que atacavam à noite, espíritos atormentados, fantasmas que assumiam a forma de lobos ou lobisomens, sempre temendo o sol que anulava seus poderes. Havia, também, lugares guardados por monstros estranhos, como o Kraken, um enorme monstro marinho, que guardava o portão de entrada para as cavernas de Moria. Vivendo nas águas escuras de um lago fedorento, este monstro verde-reluzente usava seus longos e sinuosos tentáculos para impedir a entrada de elementos estranhos nas ca-

O aspecto visual dos personagens foi o mais estudado neste trabalho.

vernas.

Destes animais, os mais ferozes e temidos eram as montarias aladas dos Nazgûl. Seres remanescentes de tempos remotos, são descritos:

se se tratava de uma ave, outra maior não haveria, e não tinha penas ou plumagem, e suas asas imensas eram como que formadas por palmuras de couro unindo dedos côneos; e tresandava. Seria talvez uma criatura de um mundo antigo, cuja espécie, demorando-se em frias e esquecidas montanhas sob a Lua, conseguira sobreviver a sua época, e, em hediondos ninhos criara esta última e serodia ninhada, propensa ao mal. E o Lorde Negro tomara-a para si, cevava-a com carnes podres até que o seu tamanho ultrapassasse o de todos os demais seres voadores; e entregara-a ao seu servo para servir-lhe de cavalgadura...Um grito rouco...as garras...longo pescoço nu. (V, 110)

Sauron e Morgoth foram responsáveis pelo aparecimento dos orcos, trolos e o Balrogo. Destes, o mais temido era o Balrogo.

Um espírito maligno, sobrevivente da primeira época da Terra Média, o Balrogo, ficara enterrado nas montanhas por muitos anos até que os anões, na busca de minérios, o libertaram. Descrito como um enorme espírito de fogo e sombra, era temido por todos, inclusive pelos orcos, seus aliados. Era um "vulto tenebroso" que "continha e emanava poder"; parecia ter "uma juba flamejante e trazia na mão direita uma espada qual língua de fogo, na esquerda um chicote terminado em longas e inúmeras correrias". (II, 123) Tinha duas imen-

sas asas e de suas narinas saía fogo. Gandalf, o único que tinha forças para combatê-lo, chamava-o de "chama de Udun" (Udun = Inferno).

Gigantescas criaturas, fortes e ferozes, os trolos foram criados por Morgoth em oposição aos enidas. Tinham uma armadura natural feita de escamas verdes, mas mesmo assim protegidos, os raios do sol podiam transformá-los em pedra. Não eram dotados de inteligência e não eram capazes de aprender uma língua. Sua existência resumia-se em roubar, matar, comer e beber.

Sauron tentou melhorar a raça dos trolos, criando os Olog-hai. Mais ferozes e inteligentes que os trolos comuns, não só podiam suportar a luz do sol como também podiam ser treinados para lutar no exército do Senhor Negro. Eram terríveis na batalha, lutando com enormes martelos e usando as garras e os dentes afiados.

Diziam as lendas da Terra Média que Morgoth havia prendido vários seres em suas masmorras e que, através de torturas, os havia transformado em criaturas deformadas pela crueldade, pelo ódio e pela dor. Estes seres desfigurados formavam uma raça de escravos cruéis e detestáveis, que foram chamados de orcos.

Eram os mais numerosos, mas os menos poderosos dos servos de Sauron. Como soldados, lutavam ferozmente, mas faltava-lhes organização e disciplina e frequentemente brigavam entre si. Como os outros seres criados por Morgoth e Sauron, os orcos tinham receio da luz que os enfraquecia. Sua aparência era horrenda. Tinham a pele preta como madeira torrada pelas chamas do fogo, braços longos, fortes e peludos,

pernas curvas e tortas. Suas caras eram chatas e o nariz também, e os olhos eram fendas vermelhas. As bocas eram largas com grossas línguas vermelhas e presas amarelas. Viviam em poços escuros e cavernas sombrias. Lutavam com cimitarras, facas envenenadas e flechas.

Sauron e Saruman, tentando criar uma melhor raça de orcos, deram vida aos Uruk-hai. Eram maiores e mais fortes que os orcos comuns e não temiam o sol. Não eram tão deformados como os orcos e eram mais inteligentes: muitos se tornaram comandantes e capitães de exército dos orcos.

Os Nazgûl ou Espectros do Anel eram homens que estavam sob o poder de Sauron. Anteriormente haviam sido grandes lordes e reis, mas a ambição, o desejo de poder e de imortalidade corrompeu-os e os prendeu a Sauron pelo poder dos anéis que usavam. Sauron lhes havia prometido poder e longa vida, mas o poder era o do terror e a vida era mais parecida com a morte em vida. Usavam mantos e capuzes negros e elmos prateados, mas suas formas eram invisíveis. Velhos, magros e de cabelos brancos usavam as roupagens dos mortos. Suas armas incluíam espadas e facas com lâminas envenenadas. Tinham como arma o Hálito Negro, que congelava de medo o coração dos inimigos, tirando-lhes a vontade de viver.

O líder dos Nazgûl era o Rei Bruxo de Angmar que só era superado pelo próprio Sauron em capacidade de espalhar terror e desespero. Feiticeiro e guerreiro, era cruel e poderoso e levava uma existência encantada, pois não poderia ser morto pela mão do homem.

Os povos livres, alguns bons outros maus, haviam escolhido de livre e espontânea vontade o lado pelo qual lu-

tariam. Estão incluídos aqui os homens, os elfos, os hobbits, os anões, os enidas e as grandes águias.

As grandes águias, orgulhosas e independentes, estavam sempre alertas para ajudarem na luta contra Sauron. Eram pássaros nobres e velozes, que salvaram Gandalf e os hobbits inúmeras vezes das garras do inimigo. Seu senhor era Gwaihir, o Senhor dos Ventos, o Rei das Águias.

Guardiães e pastores das florestas, os enidas eram altos, fortes e temidos. Capazes de pulverizar pedras ou metais com as mãos, protegiam seus rebanhos de árvores dos portadores de machado e do mal. Criaturas gentis e sábias, envelheciam lentamente. Aliás, tudo que faziam era feito devagar: meditavam lentamente, nunca tomando decisões precipitadas; o seu falar era lento e arrastado. Sua aparência era a mesma das árvores: altas, grossas, com cascos como dos Carvalhos; tinham braços lisos em forma de galhos e mãos com sete dedos nodosos. Os olhos eram grandes e marrons e a barba era cinzenta, feita de fibras. Apesar de evitarem a pressa, quando necessário, conseguiam mover-se rapidamente com pernas rígidas e pés em forma de raízes. Eram criaturas solitárias que viviam isoladamente nas florestas. Houve uma época em que tinham esposas, mas suas companheiras não gostavam das florestas e aos poucos foram se afastando. Elas preferiam os campos cultivados, lugares onde havia flores e frutas. Gostavam dos elfos, pois estes os haviam ensinado a falar. Apesar de terem uma linguagem própria, entendiam as outras línguas da Terra Média. Não gostavam dos anões, porque estes carregavam machados, e detestavam os orcos. Diziam as lendas da Terra Média que os trolos tinham sido criados por

Sauron em imitação aos enidas, mas eram realmente o oposto.

Entre os enidas havia um que era o mais antigo; Fangorn, ou Barbãrvore, era o senhor e guardião dos enidas. Ele era um aliado importante na Guerra dos Anéis. Responsável pelo movimento dos enidas contra Sauron, causou a destruição da torre de Orthanc e ajudou o grupo de Aragorn, Legolas, e Gimli, assim como os Rohirrim, no Grotão do Elmo, a derrotarem os orcos que os atacaram.

Ao passarem pela floresta após a batalha no Grotão do Elmo, Legolas percebeu que as "árvores" tinham olhos. Tais seres eram

altos como trolos e mediam cerca de quatro metros de altura; seus corpos robustos, rijos como árvores, pareciam estar cobertos por um trajo ou uma pele marrom-e-cinza. Seus membros eram alongados e suas mãos possuíam muitos dedos; suas cabeleiras eram duras e suas barbas tinham uma cor verde acizentada como musgo. Seus olhos, profundos e solenes. (III, 197)

De todas as criaturas de Tolkien, o hobbit foi a mais original. Tolkien não recorreu ao folclore, à mitologia ou a contos e lendas para dar-lhe forma. Foi criado para crianças, o público que Tolkien almejava quando escreveu *The Hobbit*. O hobbit tem traços que levam o público infantil a identificar-se com ele: mais ou menos metade do tamanho de um adulto, os hobbits adoravam festas, especialmente as de aniversário, quando davam e recebiam presentes; gostavam de brincadeiras, comiam seis vezes por dia, além de vários lanches entre as refeições; falavam e riam muito e não davam

muita importância a assuntos sérios.

Depois deste primeiro romance, Tolkien permitiu que seu personagem continuasse as características infantis, mas acrescentou-lhes outras mais ao gosto do adulto: compaixão, lealdade, senso do dever, capacidade de auto-sacrifício em benefício dos outros. Os hobbits de *O Senhor dos Anéis* trocaram a inocência e a imaturidade da vida campestre e isolada pela vida de aventuras, que lhes traria sabedoria, maturidade e capacidade de liderança. Já no prólogo, são descritos como

uma gente discreta, muito antiga, mais numerosa em outros tempos do que hoje;...amam a paz e quietude e a terra fértil e arada...hãbeis no manejo de ferramentas, não compreendem nem gostam [de]...máquinas mais complicadas...Têm ouvido aguçado e olho vivo, e apesar de certa propensão à obesidade e de não se apressarem inutilmente, movem-se com rapidez e agilidade. (I, 7)

Mas também eram

alegres...vestiam-se de cores vivas...raramente calçavam sapatos, uma vez que tinham as plantas dos pés grossas como couro, e revestidas de pelos ondulados e espessos iguais aos cabelos da cabeça, quase sempre castanhos...seus rostos, mais alegres do que bonitos, eram largos, de olhos brilhantes, maçãs rosadas, bocas preparadas para rir, comer e beber. (I, 8)

Além disso, mostravam-se

hospitaleiros e animados nas festas...jamais apreciavam a guerra e jamais lutavam entre si...Apesar de lentos para discutir, e de não matarem por esporte qualquer ser vivente, eram valentes, se encurralados, e ainda sabiam manejar armas, se preciso. (I, 12)

Os hobbits viviam em tocas com túneis compridos e cheios de ramificações. Tinham preferência pelas janelas e portas redondas. Suas habitações assemelhavam-se às todas dos coelhos, e eles assemelhavam-se a esses animais não só quanto ao nome e seu habitat, mas também por serem criaturas dóceis e comilonas. Rabbit, coelho em inglês, modifica-se muito pouco para se transformar em hobbit.

Vivendo uma vida simples e provinciana, junto à terra, os hobbits julgavam seus pares pela capacidade de se adaptarem à vida pacata de suas vilas. Desencorajavam, sempre, qualquer comportamento que levasse a excessos e a empreendimentos aventureiros. Comodistas e auto-suficientes, seu poder residia na "inesperada habilidade em resistir ao mal". (II, 59)

Quatro hobbits, Pippin, Merry, Sam e Frodo, faziam parte da Companhia do Anel e participaram ativamente da derrota de Sauron.

Merry, um hobbit típico, não se destacou por nenhuma qualidade específica. Pippin, o menor e mais jovem hobbit do grupo, apresentava muitas características e atitudes infantis: "o mais jovem, Peregrino Tuque" (II, 76) foi repreendido por Gandalf quando num comportamento típico de criança, jogou uma pedra num poço. Sua curiosidade levou-o

a tomar emprestado o palantír guardado por Gandalf e a fitá-lo "parecendo uma criança gulosa com o nariz enfiado numa travessa de doces". (III, 256)

Aparentemente um rústico jardineiro, Sam era um sonhador que vivia sempre com a cabeça cheia de histórias e poemas. Demonstra amor verdadeiro na lealdade e devoção a seu mestre. Sempre se sacrificando para defender Frodo, Sam suportava qualquer dificuldade sem reclamar. De inteligência limitada, era capaz de usar a cabeça quando necessário, apesar dela não ser o que ele tinha de melhor, como ele mesmo dizia. Para salvar Frodo, seria capaz de dar a própria vida.

Baseando-se nas lendas e mitologia dos nórdicos, Tolkien criou seus anões. Os anões mitológicos eram feios e de baixa estatura, representavam a ganância e a cobiça por metais preciosos, especialmente o ouro. Habitavam cavernas, de onde extraíam o minério para fazerem trabalhos artesanais e de magia. Eram conhecidos como "elfos escuros" (dark elves), talvez por medo da luz do dia, que os transformava em pedra.

Os anões de Tolkien tinham as mesmas características, com exceção do medo do sol que os transformaria em pedra, qualidade que Tolkien atribuiu aos trolos. Tolkien também tirou de seus anões a habilidade de fabricarem objetos mágicos e transferiu essa qualidade aos elfos. Tirando-se essas duas características, os anões, tanto de Tolkien como da mitologia, permanecem semelhantes.

Tolkien enfatizou as habilidades manuais dos anões em fazerem coisas belas. Trabalhavam com o cinzel e a forja, lapidando a pedra e moldando o metal. Eram conhecidos e ad-

mirados justamente por essas habilidades. Eram trabalhadores, persistentes, orgulhosos e teimosos. Tinham ciúme de tudo que lhes pertencia, inclusive a sua língua, defendendo-a com unhas e dentes. Poucos de outras raças conheciam-na ou a entendiam. Trajavam-se com pesadas botas e jaquetas de couro com capuz por cima, cobrindo a cabeça. Quando em guerra, usavam cotas de malha e levavam o machado como arma.

Gimli representou os anões na Companhia do Anel, sendo um anão de coragem e inteligência, ficou conhecido por seus feitos notáveis durante a Guerra dos Anéis.

Havia hostilidade entre elfos e anões devido à disputa pela posse de um colar no qual havia uma pedra encrustada de grande valor, a *sílmariel*. A disputa pela pedra levou a lutas sangrentas, onde muitos anões e elfos perderam a vida. A inimizade gerada nesta época afastou as duas raças. Gimli, portanto, mostrou-se um bom amigo, não só de Legolas, mas de todos os elfos. Fascinado por Galandriel, defendeu-a sempre e com isso as duas raças reconciliaram-se.

De todos os povos da Terra Média, os elfos eram os mais nobres, belos e sagazes. Foram os primeiros a aparecerem e por isso haviam acumulado maior conhecimento e amor pelas coisas que os cercavam. Havia ensinado as demais raças a falarem para que pudessem comunicar-se com as outras. Uma característica lhes era peculiar: eram imortais. Não conheciam doença e não envelheciam, pois não se enfraqueciam com o passar dos anos; isto só os tornava mais belos e sábios. Mas seus corpos podiam ser destruídos com fogo ou aço na guerra, ou poderiam ser assassinados e até mesmo morrer de uma grande tristeza.

Seres de luz que brilhavam com a luz da lua, os elfos eram dotados de vozes melodiosas e de habilidades ímpares nas artes de oratória, música e poesia. Tinham o dom da magia, pois tudo que era feito por suas mãos tinha alguma propriedade mágica: os mantos davam a invisibilidade a seus portadores, a espada avisava quando havia um inimigo por perto, o *lembas*, um pequeno biscoito, dava força e energia como de uma refeição completa.

Os elfos eram assim classificados: (a) os que nunca tinham ido às Terras Imortais e portanto nunca tinham visto a luz das duas Árvores dos Valar, (b) os que tinham ido e lá ficado, e (c) os que tinham ido e retornado à Terra Média. Eles habitavam várias partes da Terra Média; alguns residiam nas florestas, outros, que amavam o mar, moravam na costa, e alguns, como os anões, viviam em cavernas entranhadas nas montanhas. Legolas representava os elfos na Companhia do Anel. Seu nome significava "folha verde" e, como os elfos que habitavam as florestas amava as árvores.

Dois elfos se destacaram entre os muitos que apareceram em *O Senhor dos Anéis*: Elrond e Galadriel. Elrond, pai adotivo de Aragorn, presidiu o conselho que decidiu o destino do anel. Era conhecido por Elrond, meio-elfo, porque era descendente de uma união entre homem e elfo. Quando lhe foi dada a escolha entre homem ou elfo, Elrond escolheu permanecer com os elfos. Talvez por causa desta mistura, Elrond não tinha tanto poder como um elfo de sangue puro, principalmente porque ele usava um dos anéis dos elfos. Seu poder deveria ser amplo, pois Vilya, o Anel do Firmamento, lhe daria esta força; mas o poder de Elrond é limitado.

Elrond era capaz de ordenar ao rio que se levantasse quando precisava barrar a entrada de alguém em Rivendell. Sua cidade era um santuário para os que fugiam do inimigo, onde os povos amigos podiam encontrar paz e ajuda. Richard Mathews disse que Rivendell era "a capacidade horizontal da sociedade dos elfos estender a mão, tocar e influenciar os povos inteligentes da Terra Média".⁴⁶ Em Rivendell o passado, a história da Terra Média estava viva e todos que por lá passavam participavam das lendas e canções dos grandes feitos de homens e elfos em épocas anteriores.

O elemento mágico-divino estava ausente em Rivendell, assim como era restrito em Elrond. Esse poderoso lorde não podia prever o futuro, não podia penetrar as trevas e era impotente para impedir que a Sombra se aproximasse cada vez mais.

Não era assim em Lothlórien e Galandriel mostrou poderes muito superiores aos de Elrond. O reino de Galandriel era um lugar além do tempo, impregnado de elementos mágicos, sobrenaturais, indicadores da verticalidade, da divindade, de uma terra feita por elfos, controlada e habitada por eles e onde estranhos não eram bem-vindos. Lá o tempo havia parado: "transpusera a Ponte do Tempo e entrara num recanto de outras Eras, movendo-se num mundo que não mais existia" (II, 140); "Em Lórien o caminhar é vagaroso" (II, 175); era o que Legolas explicava à companhia quando, ao saírem de Lórien, descobriram que haviam passado um mês lá enquanto acredita-

⁴⁶ Mathews, p. 94.



vam que só tivessem permanecido alguns dias.

Lothlórien fora criada por Galadriel, que controlava tudo em seu reino através do anel que trazia em seu dedo; Nenya, o anel de Adamantina, o Anel das Águas. "O poder de Galadriel prevalece...ela detém o anel dos elfos". (II, 175) Através deste poder Galadriel fez com que Lórien fosse um oásis de beleza e tranquilidade, cercada pelas terras do Lorde Negro, mas impenetrável a ele.

Em Lórien as árvores eram douradas, as flores pareciam estrelas, a grama era perfumada. Era um lugar onde "Não havia mancha, doença ou deformidade em coisa alguma, não havia mácula na terra de Lórien". (II, 141)

Galadriel, alta, nobre, e bela, vestia-se toda de branco. Tinha cabelos dourados e uma voz musical. Seu parceiro era Celeborne, mas Galadriel era de descendência mais nobre que seu marido e de poderes muito superiores. Celeborne fez perguntas que Galadriel respondeu, fez afirmações que Galadriel corrigiu. Ele não tinha a percepção, nem a força, nem a capacidade de Galadriel.

Galadriel tinha uma capacidade que lhe era peculiar: ela era capaz de penetrar na mente de outros seres. Quando a Companhia a conheceu, ela os dominou "com um olhar indagador" (II, 147), que poucos conseguiam resistir. Sam comentou com Pippin que se sentiu despido: ela "parecia olhar dentro de mim". (II, 147)

O que ela fizera fora um teste. A cada membro da Companhia ela havia oferecido uma escolha entre o medo do que os esperava no caminho e alguma coisa que cada um "desejava ardentemente" (II, 147) e que, para obtê-la, só seria neces-

sário desistir de acompanhar o grupo. Ela leu seus pensamentos, colhendo informação, colocando-os à prova.

Essa prova a que Galadriel submeteu seus hóspedes foi repetida, mas com papéis trocados. Agora era Frodo que lhe oferecia o anel, algo que ela desejara, que "durante longos anos pensei no que faria se o Grande Anel viesse parar em minhas mãos". (II, 156) Depois de imaginar o que aconteceria caso aceitasse a oferta de Frodo, resolveu permanecer como ela mesma e passou na prova.

Os poderes de Galadriel também podiam penetrar no reino de Sauron, "vejo o Lorde Negro e sei o que pensa". (II, 156) A luz podia penetrar a escuridão, mas o contrário não ocorria: "Ele está sempre tentando ver-me e ao meu pensamento, mas a porta ainda está cerrada". (II, 156)

Em seu espelho podia ver muitas coisas: as que passaram, as que iriam ser, coisas às vezes estranhas, às vezes úteis. Tudo "isto é a mágica de Galadriel". (II, 151). Através de seu espelho e de sua capacidade mental, Galadriel podia prever o futuro.

Ela prova isso quando deu a cada membro da Companhia uma lembrança de Lórien, que, mais tarde, tornou-se algo de grande valor. A todos ela deu "capuz e capa de sedoso tecido, macio e quente" (II, 159) que os ajudaria a passarem despercebidos; um broche de prata, que Pippin usaria para indicar o caminho a Aragorn. A cada membro deu algo pessoal e de grande utilidade: a Aragorn, deu uma bainha para sua espada que, estando nela "mesmo na derrota não será manchada ou quebrada" (II, 163); para Sam deu uma caixinha que continha o poder de transformar uma terra árida e devastada em terra

fértil num curto espaço de tempo, algo que Sam usaria para reconstruir o Distrito; a Frodo ela deu um frasco que guardava a luz das estrelas para iluminar-lhe as trevas. Todos os presentes tinham poderes mágicos e mostravam que Galadriel sabia o que iria acontecer.

Como os elfos eram imortais, viam o passar da vida dos outros seres e das plantas: que estes adoeciam, envelheciam e deixavam de ser. Ao suspender o tempo em Lórien, Galadriel foi capaz de adiar esses fenômenos, algo que Elrond foi incapaz de fazer. Esse poder -sobre o tempo, sobre a vida, era um poder divino e ressaltava as qualidades místicas e nobres da Lady. Não havia outro elfo na narrativa que tivesse poderes comparáveis ao de Galadriel.

O fim da terceira época da Terra Média foi marcado pela retirada dos seres sobrenaturais e pela ascensão dos homens. Chamou-se de A Era dos Homens, a Quarta Época da Terra Média. Os homens estavam divididos em três grupos: os de origem nobre, os mesclados e os selvagens.

Ao primeiro grupo pertenciam os homens mais nobres, os chamados Homens do Oeste, os Dúnedain. Sua história estava ligada a de seus antecedentes, os Numenoreanos.

Os primeiros homens haviam tido um contato maior com os elfos, aprendendo muito com estes imortais e, desta forma elevando sua cultura. Lutaram lado a lado de seus tutores quando os Valar se levantaram contra Morgoth. Como prêmio por sua ajuda, foi-lhes dado uma ilha ao Oeste da Terra Média, Númenor, onde estariam longe do mal que já havia maculado a Terra.

Viveram bem e felizes por algum tempo. O contato com os elfos foi proveitoso, mas também foi causa da inveja de alguns que desejavam a imortalidade. A sede de poder e a ambição pelo que não poderiam alcançar foi o que os levou à destruição. Tentando velejar para o Oeste, para as Terras Imortais, desobedeceram os Valar e estes afundaram a ilha de Númenor. Só foram salvos os que permaneceram fiéis. Este grupo partiu de Númenor em sete navios e, ao chegarem na Terra Média, fundaram as cidades de Gondor e Arnor.

Sauron, levado como prisioneiro a Númenor, fora responsável por plantar as sementes da inveja e da ambição dos numenoreanos e, quando a ilha afundou, Sauron perdeu sua forma bela. O ódio que Sauron guardou deste nobre povo fez com que ele o perseguisse implacavelmente, constantemente atacando-o e dizimando-o, até que Isildur conseguiu derrotar Sauron, cortando-lhe o anel do dedo. Isildur foi morto por orcos quando o anel lhe escapou do dedo e a caça aos Dúnedain continuou.

Os que conseguiram sobreviver refugiaram-se nas matas e viveram nas florestas. Deixaram de lado suas ricas roupas e suas vidas confortáveis, mas mantiveram as tradições de seus antepassados. Tornaram-se guardiães dos povos livres. Passaram a vestir-se com casacos verde-acizentados, longas botas de couro e roupas surradas. Eram então agora chamados de *rangers* (uma espécie de guardas das florestas e matas) e vagavam a pé por todos os cantos da Terra Média. Sempre silenciosos, conheciam toda a flora e fauna, entendendo inclusive a linguagem dos pássaros de sua terra. Muitos desconfiavam dos *rangers* e de suas maneiras furtivas. Quando

o dono da hospedaria descobriu que Strider, um *ranger*, estava com Frodo, "olhando desconfiado para o Caminheiro", disse: "mas se estivesse na sua situação não me meteria com um Vagundo". (I, 170) Mal sabia ele que este *ranger* não era nada menos que seu futuro rei.

O segundo grupo se compunha de vários homens. Chamados de Homens do Crepúsculo (Men of Twilight), não haviam conhecido Númenor e por esse motivo sua cultura avançava a passo mais lento que a dos Dúnedain. Eram mais numerosos e também capazes de demonstrar nobreza quando necessário.

Deste grupo destacam-se os Rohirrim. Excelentes cavaleiros e valentes guerreiros, esses homens amavam a luta e as demonstrações de força e proezas em batalha. Davam grande valor a seus cavalos e era exímios cavaleiros. Eram descritos como sendo:

muito esguios e de membros alongados; os seus cabelos, de um ouro pálido, derramavam-se em longas tranças sobre os ombros; seus rostos tinham uma expressão severa e arguta. Portavam compridas lanças de freixo, e escudos pendurados às costas; usavam longas espadas à cinta e uma cota de malha lustrosa que descia-lhes até o joelho. (III, 35)

Aragorn disse que eles

são voluntariosos e um tanto orgulhosos, mas sinceros de coração e generosos no pensamento e nos atos; são corajosos mas não são cruéis; sábios porém iletrados que jamais escreveram livros embora cantem muitas canções à maneira dos filhos dos Homens antes dos Anos Negros. (III, 34)

No último grupo, chamado de Homens da Escuridão, estavam os homens do leste, os do sul, os Dunlendings e os Woses.

Os homens do leste e do sul compunham uma grande parte das forças de Sauron. Era uma raça de homens ferozes, divididos em pequenos reinados, que viviam constantemente em guerra. Os homens do leste usavam *Mûmakil*, uma espécie de elefantes, em cujas costas eram montadas torres de onde os guerreiros lançavam flechas.

Os Dunlendings eram incultos, desajeitados e selvagens, descendendo de uma raça irremediavelmente retrógrada. Eram altos e tinham pele e cabelo escuros. Lutaram com os Uruk-hai depois de terem feito um pacto com Saruman e foram derrotados pelos povos livres. Seus maiores inimigos eram os Rohirrim.

Os Woses assemelhavam-se aos aborígenes. De pernas curtas, braços grossos e corpo troncado, esses homens viviam nus entre as árvores e os animais. Viviam embrenhados nas matas, caçando e sempre evitando contato com outros homens. Detestavam os orcos e aliaram-se aos homens na luta contra Sauron. Usavam como armas o arco e a flecha e a zaratana.

Entre os homens, além de Aragorn, destacaram-se Éomer, Éowyn, Théoden, Denethor, Boromir, Faramir e Beorn.

Théoden e Denethor eram reis; o primeiro era o líder dos Rohirrim, o último era o vedor de Gondor. Théoden tivera um filho, Théodred, que fora morto por orcos aos quarenta anos de idade, defendendo as fronteiras de suas terras. Boromir, filho mais velho de Denethor, também tinha aproxima-



damente quarenta anos quando fora morto por orcos ao tentar defender seus companheiros. Ambos seriam os futuros herdeiros da coroa de seu país, caso tivessem sobrevivido.

As semelhanças entre os dois reis não pararam aí. Seus nomes eram quase anagramas um do outro: D E N E T H O R — T H E O D E N. Ambos eram regentes idosos, benquistos pelo povo. Ambos os povos davam valor ao guerreiro, sendo Théodred e Boromir exemplos típicos (Éomer substituiu Théodred, assim como Faramir substituiu Boromir). A cada rei servia um hobbit: Merry jurou lealdade a Théoden, Pippin a Denethor. Ambos os hobbits salvaram um parente próximo do rei: Merry salvou Éowyn, sobrinha de Théoden; Pippin salvou Faramir.

Tanto Théoden como Denethor estiveram sob o poder de um agente do mal. Théoden era controlado por Saruman através de seu conselheiro Gríma. O servo de Saruman fazia com que o rei se sentisse velho e fraco, para que Saruman pudesse continuar a controlá-lo e para que ele não pudesse reunir suas tropas para lutar. Mas Théoden conseguiu se livrar da influência de Gríma e Saruman e participou ativamente na luta contra Sauron. Foi morto por um Nazgûl durante o cerco de Gondor.

Denethor era controlado por Sauron através do palantír. Diferente de Théoden, Denethor não conseguiu escapar do controle do Senhor Negro, foi levado ao desespero e suicídio.

Orgulho excessivo, vaidade e busca sem limites da sabedoria foram as causas da queda de Denethor. Orgulhoso de sua sabedoria e de seu poder, busca saber mais ainda através da pedra mágica. Sua vaidade fez com que ele acreditasse que estava à altura de conseguir controlar a pedra. Conhe-



cendo suas vontades e limitações, Sauron lhe dera o que procurava mas também lhe forneceu informações falsas que trouxeram a Denethor o desespero da suposta derrota de Gondor pelas forças de Mordor.

O mito grego de Teseu tem semelhanças com a história de Denethor. Teseu parte em um navio, ostentando velas negras, e combina com seu pai que, se fosse vitorioso na luta contra o Minotauro, trocaria as velas negras por brancas. Na pressa de retornar a sua casa, Teseu se esquece do acordo feito com o pai, que, ao ver as velas negras, acredita que seu filho estava morto e se mata.

Denethor viu no palantír os navios corsários com suas velas negras descendo o rio para atacarem Gondor. Aragorn, voltando vitorioso da conquista dos corsários, usou seus navios de velas negras para aproximar-se de Gondor, mas logo trocou as velas negras pelas velas com o emblema de Gondor. Denethor, vendo somente parte do que realmente aconteceu, se desespera.

Éomer e Éowyn eram irmãos e sobrinhos de Théoden, que os criou como filhos. Após a morte de Théodred, único filho de Théoden, o rei nomeou Éomer seu herdeiro.

Éomer, o valente e corajoso alcaide de Ridermark, era leal a seu rei; fazia o que acreditava ser o certo mesmo que às vezes isso fosse contra as ordens do rei, quando este estava sob o domínio de Gríma. Agia de acordo com seus princípios e seguia a sua intuição.

Éowyn, irmã de Éomer, tinha "uma beleza suave como uma pálida manhã de Primavera". (III, 152) Tinha um belo rosto emoldurado por grossas tranças de seus cabelos doura-



dos. "Alta e esguia" (III, 152), vestia-se de branco e tinha o porte que demonstrava sua descendência nobre. Éowyn, porém, não era somente uma bela mulher; era também guerreira. Orgulhosa e corajosa, manejava a espada e cavalgava tão bem como qualquer guerreiro de Rohan. Levava uma vida doméstica, cuidando do velho rei, o que lhe causava frustração, pois Éowyn ansiava poder ir à batalha. Apaixonou-se por Aragorn e, quando seu amor não foi retribuído, resolveu ir à batalha disfarçada e morrer gloriosamente na luta.

Boromir, o filho mais velho de Denethor, era um bravo e honrado guerreiro, dedicado a lutas e desafios com armas. Atraído pelo poder, acreditava no uso da força para obter o que queria. Orgulhoso, não aceitava facilmente ceder seu trono a Aragorn mesmo que este provasse a ele que era o legítimo rei e tinha direito ao trono. Boromir era como Denethor; acreditava que era poderoso bastante para controlar qualquer coisa. Não aceitou a decisão tomada em Rivendell de destruir o anel e por isso estava sempre pressionando os companheiros para que passassem primeiro por sua cidade. Assim tentaria tirar o anel de Frodo à força. Ele acreditava que era capaz de controlar o anel da mesma forma que Denethor acreditava que controlava o palantír. Tanto o pai como o filho morreram porque seu orgulho e vaidade não permitiam que eles vissem suas próprias limitações. No caso de Denethor a morte foi mais trágica, pois, ao expor a mente à Sauron, sua destruição foi total. Boromir foi tocado pelo poder do anel, mas não foi dominado por ele; por isso foi capaz de reconhecer o erro e arrepender-se do que fez. Morreu heroicamente ao tentar salvar Merry e Pippin de um ata-

que dos orcos.

Faramir era bem diferente de seu irmão, Boromir. Não era guerreiro por prazer:

não costumo matar homens ou animais desnecessariamente, e nem sinto prazer em fazê-lo, mesmo quando necessário". (IV, 78) A guerra é necessária se temos que defender as nossas vidas... Mas eu não admiro a espada reluzente pelo seu gume afiado, nem a flecha pela sua rapidez, nem o guerreiro pela sua glória. Eu admiro apenas aquilo que eles defendem: a cidade dos Homens de Númenor; e eu gostaria de vê-la admirada, pela sua memória, pela sua atual sabedoria". (IV, 85).

Faramir tirou a espada e lutou corajosamente não porque buscava a glória como guerreiro nem porque sentia prazer em matar, mas porque era preciso defender sua cidade. Era preciso preservá-la com toda sua beleza, suas lembranças, seu passado.

Os dois irmãos eram parecidos quanto ao físico, à coragem, e às habilidades guerreiras, mas aí cessavam as semelhanças. Faramir entendia o irmão e sabia por que agiu como agiu. Foi o próprio Faramir que o descreveu a Frodo como sendo "orgulhoso e destemido...precipitado e sempre ansioso por obter uma vitória...(e a sua própria glória com isso)". (IV, 85) Seria próprio de Boromir desejar e deixar-se seduzir pelo anel, acreditando que este era uma arma terrível, capaz de lhe dar alguma vantagem na batalha. Faramir também revelou a Frodo que Boromir queria que seu pai fosse rei. Ser vedor não o satisfazia. Se Boromir tivesse sobrevivido,

ele provavelmente desafiaria Aragorn quanto ao direito à coroa.

O sangue numenoreano também corria nas veias de Boromir e Faramir, mas os dois herdaram atributos diferentes: Boromir herdou o porte e a aparência, os atributos físicos apenas; Faramir herdou, além disso, a sabedoria de seus antepassados. Faramir era um líder mais completo e mais leal às virtudes de seus antepassados: era mais culto, nobre, cortez e bom.

Faramir conta de sua amizade com os Cavaleiros de Rohan, de como as duas casas (de Rohan e de Gondor) haviam se aproximado e seus membros se tornaram mais semelhantes uns aos outros. A união se completaria no casamento de Faramir com Éowyn após o enterro de Théoden.

Os Beornings, homens rudes mas honrados, eram aliados dos povos livres. Esses homens de cabelos e barbas negras, musculosos e de roupas grosseiras, receberam o nome de seu líder, Beorn.

Beorn era um guerreiro feroz, um homem poderoso, que tinha a capacidade de se transformar em urso. Sua obrigação era manter as rotas comerciais seguras e não hesitava em usar sua força "ursina" para atingir seu objetivo. Imprevisível e vingativo, tinha um temperamento belicoso, sendo facilmente irritado. Suspeitava de tudo e de todos. Quando se transformava em urso, absorvia todas as qualidades, tanto naturais como sobrenaturais, do animal, mas sem que isso mudasse sua personalidade. Era solitário, detestava os orcos e os combatia com ferocidade. Era capaz de demonstrar senso de humor e ternura humana.

Os Istari, ou Magos, tinham a aparência de homens velhos de chapéu pontudo, casaco e botas altas e carregavam um longo bastão. Cada um usava uma só cor, que o diferenciava e identificava seus poderes e talentos.

Dizia a história da Terra Média que eles eram Maiar, espíritos poderosos, que vieram à Terra Média na forma de homens. Seus poderes haviam sido limitados e não lhes era permitido usá-los diretamente contra o inimigo. Havia cinco Istari, mas destes, somente três foram mencionados em *O Senhor dos Anéis*: Gandalf, o Cinzento, Saruman, o Branco, Radagast, o Marrom.

Saruman, o Branco, também conhecido como Curunír (o homem de habilidade), tinha um conhecimento profundo de todas as coisas e suas mãos eram habilidosas. Era chefe do Conselho Branco, um grupo formado pelos magos e alguns elfos com a função de combater o inimigo.

Inicialmente a intenção de Saruman era estudar Sauron para poder combatê-lo. Conforme estudava as artes do inimigo, seu próprio poder aumentava e com isso cresceu seu orgulho. Suas habilidades se multiplicaram, mas sua sabedoria diminuiu. Na busca da destruição de Sauron, foi seduzido pelo mal e passou a desejar o poder para si. Tornou-se presa de Sauron porque passou a assemelhar-se a ele; acreditavam na mesma coisa: supremacia através do poder absoluto.

Saruman buscou superar Sauron e o que conseguiu foi se tornar seu servo. Sua sede faustiana de sabedoria o escravizou e fez com que ele imitasse o Senhor Negro: morava numa torre de onde observa tudo a sua volta, criou seu

exército de orcos para servi-lo, destruiu e corrompeu tudo em que tocou.

Imitando Sauron, Saruman perde a própria identidade. Essa perda foi simbolizada pela troca do branco pelo furtacor. O branco, geralmente símbolo de pureza, fragmenta-se em cores variadas, não sendo possível dar-lhes um único nome.

Gandalf não tinha a habilidade de Saruman e nem, inicialmente, seu prestígio. Quando Saruman renunciou ao branco, Gandalf tomou seu lugar, passando do cinza para o branco.

Aparentemente seus poderes eram equivalentes, mas Saruman se mostrou mais traiçoeiro e com certa ascendência sobre Gandalf, o Cinza; era capaz de enganá-lo e prendê-lo à sua torre. Quando Gandalf voltou à Terra, agora de branco, ele passou a ter mais força que Saruman. Isso ocorreu também porque Gandalf usou o anel de fogo, Narya. O fogo era seu símbolo, era seu poder. Mas sua característica principal era a compaixão. Gandalf estava sempre pronto para dar outra chance ao ofensor; quando Saruman foi derrotado, tratou-o com misericórdia oferecendo-lhe liberdade, não condenou Gollum e advertiu Frodo para que tivesse compaixão de uma criatura tão miserável.

Gandalf era líder e conselheiro dos povos livres. Foi através de sua ajuda, aparecendo sempre quando era mais necessário e menos esperado, que derrotaram o Senhor Negro. Na narrativa funciona como historiador e profeta. Gandalf aproveitou todas as oportunidades para relatar algo sobre o passado da Terra Média, para cantar uma canção antiga ou

recitar um poema. Ele narrou a história do Anel, de Isildur, de Gollum, cantou sobre os elfos de antigamente, mostrou a sabedoria dos versos de tempos remotos. Como profeta, aconselhou sobre o que poderia acontecer sem contar abertamente tudo que sabia.

Existe uma grande semelhança entre Gandalf e Merlin. Vestia-se como o mago medieval, era velho e sábio, tinha poderes sobrenaturais e o dom da profecia. Ambos aconselharam um rei (Merlin a Artur, Gandalf a Aragorn) que, por sua vez, decidiu o destino de uma nação: Artur, o da Inglaterra, Aragorn, o da Terra Média.

Saruman era como um alter ego de Gandalf, como o lado negativo de uma força positiva, e compartilhava, como Gandalf, semelhanças com Merlin. Saruman também aconselhava um rei, Théoden, só que o fez de forma negativa e indireta através de seu servo, Gríma. O destino de uma nação, a de Rohan, estava em suas mãos. Saruman utilizou-se de uma torre (Orthanc) para observar as estrelas e para prender visitantes indesejáveis. Saruman e Gandalf possuíam um bastão mágico, instrumento de sua magia. O palantír, a pedra mágica, era semelhante à bola de cristal; ambas eram capazes de mostrar coisas do passado, do presente ou do futuro.

3.2. Sméagol-Gollum e Frodo

Sméagol-Gollum, uma criatura ambivalente, representa um personagem dividido. Inicialmente havia sido um hobbit, Sméagol, que ao sucumbir ao Anel, transformara-se em Gollum. Era assim chamado por causa do barulho que fazia na



garganta.

Gollum carregara o Anel por quase quinhentos anos, uma vida longa e miserável. Vivía em lugares escuros, em cavernas profundas, longe da luz do sol e da lua. Sua cabeça era semelhante a uma caveira, com grandes olhos esbugalhados e dentes afiados. Seus pés eram palmados com uma membrana entre os dedos, parecendo-se com pés de pato. Os braços eram compridos e as mãos, grandes e muito fortes. Foi imediatamente seduzido pelo Anel: quando seu amigo Déagol encontrou o Anel e se recusou a dá-lo a Sméagol, este o mata. Sméagol passa a agir sorrateiramente; aproveitando-se da invisibilidade causada pelo uso do anel, começou a bisbilhotar a vida de seus companheiros até que eles o expulsaram. Passou assim a sua existência solitária, no interior das montanhas, longe da luz e de todos.

O anel alongou-lhe a vida consideravelmente, mas não o dominou por completo: prova disso é que o Anel não o transformou num espectro. Isso ocorreu por dois motivos: primeiro, vivendo no escuro, não tinha necessidade de colocá-lo sempre no dedo; segundo, por ser um hobbit, era resistente e não sucumbiu totalmente ao poder do Anel, o que sempre provocava conflito. Seu tormento era justamente gerado por essa ambivalência, que dividiu a sua personalidade em Sméagol e Gollum. Pode-se notar isso nas falas do personagem: quando era Sméagol que falava, ele usava a primeira pessoa do singular, "eu", e quando era Gollum-Anel, a primeira pessoa do plural, "nós". "Deixa-me em paz, gólum! Você me atormenta. Oh, minhas pobres mãos, gólum Eu...(Sméagol) Nós... (Gollum) eu não quero voltar. Não consigo encontrá-lo. Es-

tou exausto. Eu (Sméagol)...nós não conseguimos encontrá-lo, gôlum, gôlum, não, em alguma parte. Eles estão...(Gollum)". (IV, 21) O anel não conseguiu dominá-lo completamente; deixou permanecer alguns instintos bons, que causavam um debate de Sméagol-Gollum consigo mesmo. Tudo em Gollum eram contradições: ele odiava a sombra e a luz, odiava e amava a si mesmo.

Loki, um dos deuses do Asgard, na mitologia germânica, poderia ser comparado a Gollum. Ambos eram figuras ambivalentes, ora bons, ora maus. Ambos foram se tornando cada vez mais nocivos: Loki dirigiu a seta de Hoder para que esta matasse Balder; Gollum levou Sam e Frodo à gruta de Shelob para que a aranha os matasse. Loki tinha a capacidade de se transformar em vários animais: pássaro, mosca, salmão...Gollum foi comparado várias vezes com sapo, aranha e peixe. Ambos causaram o fim de uma era: Loki e seus filhos foram líderes no Ragnarok, o fim do mundo; Gollum, ao destruir o anel, fez com que a terceira época chegasse ao fim.

Gollum também tinha algumas características dos anões, especialmente o amor pelo tesouro. Assim como o anão Andvari, Gollum vivia uma vida solitária e possuía um anel de valor. Andvari era capaz de se transformar em peixe, vivendo ora na terra, ora na água. Ao que tudo indica Gollum também era uma criatura semi-aquática, capaz de pescar usando somente as mãos, que eram palmadas como as de um anfíbio (o sapo), ou como as de um animal nadador (o pato). Tanto Andvari como Gollum tiveram seus anéis tomados por outro e, em ambos os casos, o anel só foi portador de desgraça.

Doppelgängers são seres da literatura de vários países, "que representam dois aspectos psíquicos de uma mes-



ma personagem, objetivada para dar clareza dramática".⁴⁷ De acordo com uma definição de dicionário *doppelgänger* é: "cópia espectral de uma pessoa viva, especialmente a que assombra sua própria contraparte corpórea".⁴⁸ Um exemplo é o "golem" do folclore judaico: um ser criado artificialmente e dotado de vida por poderes sobrenaturais. A semelhança entre Gollum e golem começaria pelo nome. Gollum fora criado artificialmente pela força do Anel, que poderíamos considerar o elemento sobrenatural.

As duas definições de *doppelgänger* incluem dois aspectos psíquicos de uma personagem ou uma duplicidade: uma parte era espiritual e a outra era física. Há uma estreita ligação entre Gollum e Frodo; alguns autores citam Gollum como a contraparte de Frodo.

Frodo era capaz de presentir a presença de Sméagol-Gollum antes que qualquer outro e em ocasiões em que ninguém o tinha ouvido. Esse senso de audição aguçado era possível por meio do Anel. Sam sentiu isso quando colocou o anel no dedo ao sair da toca de Shelob: "O mundo modificou-se...ele percebeu que a sua audição aguçara-se... as coisas à sua volta pareciam-lhe não escuras, mas vagas". (IV, 158)

O que havia entre Frodo e Gollum era uma semelhança, um reconhecimento mútuo: "ambos eram de algum modo semelhante, e não de todo estranhos um ao outro: pareciam compreender-se mutuamente". (IV, 24) Eram unidos por uma experiência comum: a posse do Anel. Gollum que já o possuía não con-

⁴⁷ Scholes & Rabkin, p. 183.

⁴⁸ Morris (ed.), p. 391.

seguia viver sem o seu "caríssimo" e queria tê-lo de volta. Frodo, que o possuía agora, não havia usado o Anel o bastante para ficar subordinado a ele, mas já o tinha o tempo suficiente para não querer entregá-lo. Ambos sabiam o que era possuir o Anel e esse saber que compartilhavam era que os aproximava, que os tornava parecidos.

O anel gerou conflito dentro de Frodo e de Gollum. Era por isso que Gollum vivia atormentado; o Anel não o dominou completamente, a resistência de Gollum, típica dos hobbits, persistiu na parte dele que ainda era Sméagol. Frodo também lutou para não se entregar ao poder do Anel e por isso compreendeu e apiedou-se de Gollum.

Patrick Grant diz que Gollum era uma faceta de Frodo, que era sua "figura sombra".⁴⁹ Rose Zimbardo já o chamava de "correlativo escuro"⁵⁰ de Frodo, que mostrava uma dualidade, uma "sombra" do personagem. "Frodo como o self, Gollum como o outro. Frodo é o personagem reconhecido. Gollum é seu lado escuro, a personificação de seu desejo crescente e esmagador pelo anel".⁵¹

Sendo assim, a luta entre Gollum e Frodo torna-se uma luta de Frodo consigo mesmo. Gollum passaria a representar uma projeção de seus desejos íntimos. Nesta luta Frodo perde: não conseguiria destruir o Anel. Mas o mal tinha a tendência de se auto-destruir, de se anular como se fosse uma fórmula matemática: $- x - = +$. Helms definiu uma das

⁴⁹ Grant *apud* Isaacs & Zimbardo, p. 94.

⁵⁰ Zimbardo *apud* Isaacs & Zimbardo, p. 70

⁵¹ *Op. cit.* p. 59.

leis da Terra Média assim: uma ação negativa com intuito negativo daria resultado positivo.⁵² Gollum arrancou o Anel do dedo de Frodo para apoderar-se do seu "caríssimo" e ao fazer isso salvou Frodo e o ajudou a concluir sua tarefa. Gollum deu a vida para que seu outro "eu" pudesse sobreviver.

Fliegler disse que na narrativa medieval havia sempre um monstro, aqui representado por Gollum, cuja função era ser o oponente do herói. Colocado como um mal palpável, precisando ser superado, Gollum era o monstro de Frodo, foi seu oponente. A idéia de Gollum como oponente de Frodo enfatizou o conflito interno do herói que lutava consigo mesmo, lutava para que seu lado negativo e destrutivo não superasse o positivo e construtivo.

3.3. Sauron

Sauron, o Grande, era o "Soberano da Terra Média e...Inimigo dos Povos Livres; servo de Morgoth nos Tempos Antigos e força suprema do Mal por duas Eras subseqüentes; Mestre Negro da terra de Mordor, Olho da Torre Escura, Sedutor, Traidor e Sombra do Desespero; Senhor dos Anéis do Poder".⁵³ Toda a força do mal existente na Terra Média concentrava-se nele.

Mas Sauron não foi sempre assim "porque a princípio nada é mau e mesmo a Sauron isso se aplica". (II, 68)

⁵² Helms, pp. 79-80.

⁵³ Tyler, p. 422.

O Senhor Negro havia sido um Maia que servia Aulë, o ferreiro, um ser divino e belo. Seduzido pelo mal e corrompido por Morgoth, o Vala rebelde, Sauron passou a ser o braço direito de seu novo mestre e por fim tornou-se seu sucessor.

Quando Númenor foi destruída, Sauron perdeu sua bela forma e, através do poder do Anel, assumiu uma nova aparência. Tornou-se o Lorde Negro: um terrível guerreiro de armadura negra, pele negra e terríveis olhos brilhantes. Quando o Anel foi cortado de seu dedo esta forma também foi destruída e somente seu espírito sobreviveu.

Ao fazer o Anel, Sauron precisou colocar nele parte de sua própria força; enquanto o Anel existisse Sauron também existiria, pois ele e o Anel eram um só; mas divididos, separados, a força de cada um era reduzida. Então Sauron tornou-se vulnerável e, sem o seu anel, era incapaz de retornar à forma física, como já havia feito antes. E foi com a força deste Anel que Sauron voltou, desta vez sem uma força palpável; seu espírito continuou como uma sombra negra e sua nova figura se manifestou como um enorme olho que não fechava. Era um olho envolto em chamas, "uma janela aberta para o nada" (II, 153), um olho inteiramente maligno.

Sauron como a personificação do mal era um personagem impressionante, envolto em mistério. Aparecia somente como uma sombra, uma força negativa, um olho incansável à procura de seu anel. Não havia outro personagem que fosse mais forte do que ele, que fosse mais antigo, mais traiçoeiro, mais terrível ou mais fascinante.

O Senhor dos Anéis seria indestrutível e não haveria força na Terra Média que pudesse derrotá-lo se ele e seu

anel se unissem. Somente poderia ser combatido com sua própria força e por isso era preciso que se destruísse o Anel: Sauron derrotaria Sauron.

O que o levaria a fazer um anel que poderia perder e com ele ser destruído? O orgulho, a arrogância e o desprezo pelos povos livres foram as causas do seu desejo de dominar tudo e todos. Estava sempre na ofensiva, sempre subjugando outros à sua vontade. W.H. Auden disse que, em seu desejo de dominar Sauron, "não está satisfeito se um outro ser faz o que ele quer; ele (Sauron) tem que forçá-lo a fazê-lo contra sua vontade".⁵⁴

Sauron, na busca do poder, buscou ser como Deus. Desejou reinar sobre toda a Terra Média, dominar os vivos e os mortos. Como Deus-Criador, Sauron tentou criar, mas em vez disso só conseguiu deformar e destruir; em vez de libertar só conseguiu escravizar e em vez de curar só conseguiu ferir. Não só não conseguiu criar como só conseguiu arruinar: o solo de suas terras fora fértil; depois de seu domínio, tornou-se improdutivo; suas criações: orcos e trolos, só conseguiam ser tristes paródias de elfos e enidas. Fangorn disse a Merry e Pippin: "os trolos são apenas um arremedo grosseiro dos Enidas...assim como os Orcos são uma versão ridícula dos Elfos". (III, 111) Tudo que Sauron fez era cópia de outras coisas, até mesmo o anel foi feito como cópia dos outros anéis feitos pelos elfos.

Uma das falhas de Sauron era a falta de imaginação. Ele estava tão envolvido consigo mesmo que não podia imaginar

⁵⁴ Auden *apud* Kocher, p. 59.

como seria se ele fosse outro. Esta falta de visão foi a causa de sua derrota. Como era ambicioso, esperava que todos também o fossem e não imaginou que pudesse existir alguém que recusasse o poder do anel e que pudesse tentar destruí-lo pelo bem de uma coletividade. Sauron não entendia esse tipo de auto-sacrifício, não conseguia enxergar além de seu egoísmo e egocentrismo.

Sua impaciência também foi responsável por sua derrota; na pressa de atacar, cometeu erros. Quando Pippin olhou no palantír, Sauron já poderia ter descoberto todo o plano do grupo, mas apressou-se em tentar levar o hobbit para a masmorra e assim tirar a informação que queria, torturando-o. Temos outro exemplo quando Aragorn se revelou como o legítimo herdeiro de Isildur, fazendo com que Sauron lançasse seu ataque antes de estar realmente pronto. Gandalf disse a Pippin "eu sinto de longe a sua pressa e o seu receio. Ele começou mais cedo do que pretendia". (V, 83)

São essas falhas que fizeram de Sauron uma figura viva e não somente uma personificação impessoal do mal. Foram seus temores, suas dúvidas, suas tolices, seus erros, suas lembranças de derrotas passadas, que o tornaram palpáveis. Podíamos sentir seu desespero quando sentiu a presença de Frodo em Orodruin e percebeu seu erro. Mesmo sabendo que tudo estava perdido, "estendeu em direção a eles uma longa e ameaçadora mão, terrível porém impotente...um forte vento soprou-a para longe, e o vulto desapareceu". (VI, 87)

Sauron, belo e dotado de boas qualidades, com sua queda moral teve a visão reduzida, passando a enxergar somente aquilo que lhe servia para obter o que ele queria.

Perdeu assim o poder de percepção. É irônico que, trocando a luz pela escuridão e diminuindo a capacidade de enxergar qualquer coisa além de seus interesses, seu símbolo seja um olho. Conforme Sauron foi decaindo, não só foi perdendo a beleza física, como também a sua existência física foi diminuindo: de ser belo passa a lorde negro e depois a olho que não fecha. Foi se fechando num mundo solitário, isolado de seus pares, sem convívio com outros, para ter uma existência sem forma e sem vida.

Kocher cita Tomás de Aquino para dizer que essa gradual deterioração de Sauron seria igual ao que o santo chamou de perda do Ser. O mal não teria existência própria, mas seria uma diminuição do Ser que levou Sauron ao ponto mais baixo que uma criatura poderia chegar, subexistindo, sem se tornar o absoluto não Ser. Tudo que simbolizava Sauron levava ao nada. Seu olho era descrito como uma "janela para o nada" (II, 153), a torre de Cirith Ungol era descrita como contendo "incontáveis buracos negros dando para o vazio" (IV, 124), Gandalf disse ao Lorde dos Nazgûl que "Volte para o abismo que está preparado para Você! Vá embora! Caia no vazio que aguarda você e o seu Amo!" (V, 98)

A imagem de Sauron estava ligada a seu olho, um olho que nunca se fechava, estava sempre de guarda, vasculhava toda a terra. A mitologia, a lenda e o conto de fadas sempre falaram de criaturas cujo aspecto físico estava centrado no olho. Na *Odisséia*, Ulisses enfrentou um gigante de um olho só. Perseu, procurando seu caminho, consultou as Gréias, três criaturas que compartilhavam de um único olho e um só dente. Os irmãos Grimm contaram várias histórias em

que vários personagens possuíam olhos diferentes dos normais: "Um Olho, Dois Olhos, e Três Olhos", "Os Seis Servos". Nesta última história um dos personagens usava uma venda porque tinha um olhar tão penetrante que tudo que olhava estourava e se fazia em pedacinhos. No *Mabínogion*, o Opressor Negro só tinha um olho.

Sauro assemelhava-se a Odin, ambos tinham um olho só. Odin perdeu o olho quando o entregou a Mimir em troca de sabedoria: sabedoria traria poder. Sauron também buscava sabedoria e poder, mas, ao canalizar sua força e seu conhecimento para algo negativo, foi se dissolvendo até restar-lhe somente a imagem do olho.

A semelhança entre Odin e Sauron não parou aí. Odin e Sauron não iam ao campo de batalha; usavam seus poderes para guiarem seus soldados, controlando-os à distância. Ambos tinham como servos o corvo e o lobo. Possuíam anéis mágicos de grande valor: Odin possuía Draupnir, Sauron o Um. Ambos sacrificaram-se para obter algo: Odin pendurou-se numa árvore perfurado por uma lança, em busca de conhecimento; Sauron trocou sua forma física pelo poder.

Talvez Sauron tenha sido mais parecido com Balor, uma divindade gaélica conhecida por seu olho. Conta sua história que, quando olhava pela janela de uma casa, onde as feiticeiras de seu pai preparavam uma poção mágica, a fumaça venenosa do caldeirão chegou a seu olho, infeccionando-o com tanta malignidade que se tornou mortal aos outros. Seu olho era capaz de matar quem olhasse nele. Balor era o rei dos Fomoirs, espíritos malignos que usavam corpos horrendamente deformados, e reinava sobre uma terra infértil. Sauron também

tinha um corpo deformado e sua terra era árida. Diferente de Sauron, o olho de Balor trazia a morte; o do Senhor Negro trazia o desespero e a maldição.

O olho de Sauron era sinônimo de seu poder: com ele procurava, ameaçava e se fazia sentir. Seu olho era como um vigia, sempre atento a tudo que ocorria a seu redor. Estendeu-se, em proporções menores, às suas criaturas:

Grishnakh, o orco de Sauron, tinha olhos dos quais emanavam uma pálida luz quente como o fogo; Shelob tinha vários olhos como se fossem janelas; a alma-de-modorra tinha dois olhos frios de brilho pálido; o Capitão dos Nazgûl tinha o brilho mortal de olhos; os olhos de Gollum brilhavam com uma pálida luz verde. Todas as criaturas e todas as coisas que cercavam Sauron estavam sempre de guarda, de olhos atentos: os guardas de Mordor, as Torres Escuras, as Duas Sentinelas de Cirith Ungol.

Todos os olhos de Mordor eram sinistros. Eram como os olhos das caveiras, janelas para o vazio: o olho de Sauron, as janelas das torres, as entradas das cavernas e os olhos de pedra das Duas Sentinelas. É irônico que Sauron, com todos a olharem e ele mesmo com o olhar voltado para o anel, não enxergue a verdadeira situação. Estava tão preocupado com a destruição de seus inimigos que, em sua ansiedade, não viu os dois hobbits penetrando em suas terras. Viu tudo menos o que realmente interessava.

Sauron poderia ser comparado com os deuses dos infernos, Lugh, Balor e Odin, associados com a escuridão, a morte e a crueldade. Lugh produzia uma bruma mágica comparável à sombra escura causada pela fumaça negra saída de Mordor.



Balor causava a morte àqueles que viam seu olho. Odin reinava sobre os guerreiros mortos que trazia a Valhalla. Sauron era visto como um olho que trazia pânico e desespero a quem o fitasse, como Odin, reinava sobre os mortos: os Nazgûl, as almas-de-modorras. Vestido de preto, como Plutão, Sauron era a morte-viva que tinha como seguidores, demônios, almas e criaturas sobrenaturais malignas.

Ruth Noel notou na história do anel de Sauron uma semelhança com costumes de tribos que acreditavam que a alma era separável do corpo. Alguns povos primitivos acreditavam que a alma poderia ser preservada em algum objeto mágico, num amuleto, que guardaria a força vital do corpo.⁵⁵

Na história do pássaro de fogo, a alma do feiticeiro estava escondida em um ovo. Quando o ovo foi destruído, o feiticeiro e seus demônios também ficaram exterminados. Um exemplo da mitologia grega estaria na história de Meléagro que morreu quando sua mãe jogou ao fogo o tição pelo qual sua vida estava ligada. Semelhante também foi a história de Niso, cuja vida dependia de um cabelo púrpura que, ao ser arrancado pela filha, causou a sua morte. Da mesma forma a força de Sauron estava em seu anel, que, ao ser destruído, causou a aniquilação de seu dono.

Tolkien acreditava que o homem moderno havia se tornado como Sauron, pois usava a tecnologia para criar, sem conseguir mais do que uma imitação da natureza e, nesta tentativa, destrói o que há de natural:

⁵⁵ Noel, *The Mythology of Middle-Earth*, pp. 136-138.

Do fim da Idade Média até a primeira explosão nuclear (para ser bem preciso) nossos impulsos espirituais mais profundos têm sido faustianos, dirigindo nossas energias emocionais e intelectuais numa infundável busca do conhecimento da natureza e poder sobre ela e sobre o mundo. Agora nos tornamos como Sauron; podemos controlar a natureza, mas descobrimos que neste processo todo toque controlador estraga e corrompe. Como Sauron, nós podemos escurecer o céu, secar a vegetação, perverter e controlar até mesmo a mente dos homens.⁵⁶

3.4. Heróis e Anti-Heróis

"A história medieval convencional, seja ela épica, novela, conto de fadas ou alguma combinação destas, geralmente focaliza uma figura: o herói da narrativa".⁵⁷ O herói da novela ou da épica é um homem de grande estatura, assim como Artur, Beowulf e Siegfried. No conto de fadas ele pode ser um belo príncipe ou um cidadão comum, o "herói improvável que tropeça numa aventura heróica e faz o melhor que pode".⁵⁸ Das mais variadas profissões, após receberem algum objeto mágico ou dom especial, partem para uma série de provas, na forma de uma jornada cheia de aventuras, que finda em casamento e fortuna, e onde "todos viveram felizes para sempre". Fliegler afirma que Tolkien escreveu uma história medieval

⁵⁶ Helms, p. 60.

⁵⁷ Fliegler, *apud* Isaacs & Zimbardo, p. 41.

⁵⁸ *Ibid.*

na qual colocou ambos os tipos de herói: o homem extraordinário, Aragorn, que admiramos; e o homem comum, Frodo, com quem podemos nos identificar.⁵⁹

Aragorn como herói clássico, tem todas as características admiráveis mencionadas por Beckson & Ganz⁶⁰, preenche dezoito dos vinte e dois requisitos propostos por Lord Raglan⁶¹ e é o poderoso herói de superior aparência, qualidades excepcionais, envolto em mistério, que, através de seus feitos históricos, alcança a glória que Bowra descreve.⁶²

Kocher dedica um capítulo de seu livro a Aragorn dizendo que é "inquestionavelmente o personagem principal... provavelmente sobre quem se escreve menos, a quem é dado menos valor e o mais mal interpretado de todos os personagens principais".⁶³ Para Ruth Noel é um "personagem complexo", o típico herói mítico.⁶⁴ Para Fliegler é o herói tradicional da épica e da novela.⁶⁵ E Morrison diz que sua função é a de preencher o lugar do herói-líder tradicional.⁶⁶

Aragorn já foi comparado aos antigos heróis épicos: Ulisses, Enéias, Beowulf e Siegfried. Vejamos agora como Aragorn se ajusta aos padrões do herói medieval, mesmo que nestes padrões ainda persista algo dos heróis greco-latinos.

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ Beckson & Ganz, p. 94.

⁶¹ Raglan, apud Noel, *The Mythology of Middle-Earth*, pp. 68-71.

⁶² Bowra, pp. 91-131.

⁶³ Kocher, p. 130.

⁶⁴ Noel, *The Mythology of Middle-Earth*, p. 68.

⁶⁵ Fliegler, apud Isaac & Zimbardo, p. 41.

⁶⁶ Morrison, p. 37.

Raglan, baseando-se nas histórias de figuras como Siegfried, Artur, Perseu e Moisés, chama atenção para vinte e dois pontos comuns nas histórias desses heróis, que também se aplicam a Aragorn:

1. A mãe do herói é uma nobre virgem.
2. Seu pai é o rei e
3. Geralmente um parente próximo da mãe, mas
4. As circunstâncias de sua concepção são incomuns, e
5. Supostamente também é filho de um deus.
6. Ao nascer, há uma tentativa de matá-lo, geralmente pelo pai ou avô materno, mas
7. Ele é levado, e
8. Criado por pais adotivos num país longínquo.
9. Nada sabemos sobre sua infância, mas
10. Ao atingir a maturidade vai ou volta a seu futuro reinado.
11. Depois de uma vitória na qual domina o rei e/ou um gigante, dragão ou fera selvagem
12. Casa-se com a princesa, freqüentemente a filha de seu predecessor, e
13. Torna-se rei.
14. Por um tempo reina tranqüilamente, e
15. Determina leis, mas
16. Posteriormente perde a estima dos deuses e/ou de seus súditos,
17. É retirado do trono e da cidade, depois do que
18. Morre misteriosamente,
19. Em geral, no cume de uma elevação.
20. Seus filhos não o sucedem.
21. Seu corpo não é enterrado, mas mesmo assim
22. Ele tem uma, ou mais, sepulturas sacras.⁶⁷

⁶⁷ Raglan apud Noel, *The Mythology of Middle-Earth*, pp. 68-71.

De acordo com a relação proposta, Aragorn é filho de um rei (2), descendente de Aranarth, o último rei de Arnor. Sua mãe, Gilraen, é uma nobre dama (1) que, também sendo descendente de Aranarth (3), casa-se por causa de uma profecia (4). Seu pai morre e Aragorn é levado a Rivendell (7) e criado por Elrond (8) em segredo, pois o inimigo o procurava (6). Nada mais se sabe sobre Aragorn (9), até que ele aparece como Strider, um homem em busca de sua terra, de sua coroa (10). Derrota Sauron quando se revela a ele no palantír (11) e, finalmente, com a reconquista do trono após a destruição do anel. Casa-se com Arwen (12) e torna-se rei (13). Vive tranqüilamente (14) determinando leis (15) e re-organizando seu reinado. Morre por sua própria vontade (18) na Casa dos Reis no topo de Minas Tirith (19). Eldarion, seu filho, o sucede. Seu corpo fica exposto (21) por vários dias.

De todos os reis-heróis, Aragorn se parece mais com o Rei Artur. Ambos são levados de suas casas quando crianças para que suas vidas fossem protegidas e são criados por pais adotivos: Artur por Sir Ector e Aragorn por Elrond. Ao atingirem a maioridade recebem uma famosa espada e uma bela dama os presenteia com uma bainha encantada: Artur recebe Excalibur e a bainha da Dama do Lago, que Mallory assim descreve: "a bainha vale dez espadas, pois enquanto tiveres a bainha contigo, jamais perderás sangue, e nunca serás gravemente ferido".⁶⁸ Aragorn recebe a espada das mãos de Elrond e é presenteado por Galadriel com uma bainha cuja

⁶⁸ Priestley & Spear, p. 99.



"espada mesmo na derrota não será manchada ou quebrada". (II, 163)

A Inglaterra e a Terra Média, sem um legítimo rei no trono, estão em desordem, atormentadas pela violência e indisciplina. Artur e Aragorn são informados de suas heranças, seus direitos ao trono, são desafiados e vêm-se obrigados a provar seu valor em batalha antes de assumirem seus lugares.

Como conselheiro têm um velho mago (Artur tem Merlin, Aragorn tem Gandalf) que os orienta, guia e interpreta profecias. Ambos destacam-se por vários feitos heróicos e não por um único ato de heroísmo.

Há algumas semelhanças entre Aragorn e Carlos Magno. Ambos foram reis que reergueram reinos decadentes por meio de guerras. Em ambas as guerras, a vitória deveu-se a um pequeno grupo que entrou às escondidas por uma passagem de montanha, em território inimigo. Tanto Aragorn como Carlos Magno foram coroados com uma famosa coroa, amaram uma mulher-elfo e tinham o dom de curar doenças ou ferimentos por meio de uma erva muito especial: *athelas* para Aragorn, *serralha* para Carlos Magno.

Tolkien adota uma bipartição maniqueísta em toda sua narrativa, utilizando-se de oposições elementares: "o dualismo das forças do bem e do mal, em choque".⁶⁹ Desta mesma forma, apresenta seus protagonistas opondo-se uns aos outros, ou traçando paralelos entre eles, e assim torna-se

⁶⁹ Noel, *The Mythology of Middle-Earth*, p. 73.

necessário confrontá-los, às vezes, com alguns personagens secundários, para podermos conhecê-lo melhor.

O Chefe dos Nazgûl mostra a Aragorn o que ele se tornaria se, por ambição ou sede de poder, tivesse sucumbido aos apelos de Sauron. O Nazgûl havia sido um poderoso rei mas, ao colocar um dos anéis no dedo, se transforma num espectro, sem vontade própria, servindo eternamente seu mestre. Longa vida lhe havia sido prometida, mas essa "vida" torna-se uma torturada semi-existência de um morto vivo cujo único objetivo é o de trazer desespero e morte, que infligia através do "hálito negro".

Aragorn, sabendo do poder do anel, recusa tal poder. Sua vida é longa, estendendo-se além do normal para um mortal, devido a sua descendência numenoreana. Torna-se um poderoso rei, com o poder de curar através da *athelas*, inclusive combatendo o "hálito negro".

Aragorn e Sauron são, de início, inimigos políticos: ambos almejam o mesmo trono, a mesma cidade: Minas Tirith. Aragorn a quer por ser sua de direito e porque, ao conseguí-la, terá a mulher amada. Sauron deseja possuí-la para destruí-la; seria sua vitória pessoal contra quem o havia derrotado anteriormente. São forças opostas: Aragorn representa a força do amor, a vida, a criação, a reconstrução, um novo começo numa nova era; Sauron é movido pela força do ódio que traz consigo morte e desolação. Sauron domina, subjugando seus vassalos a sua vontade. Aragorn tem um poder equivalente, mas usa-o para libertar.

É Aragorn a quem Sauron mais teme. Um mortal de sangue nobre, descendente de Isildur, portador da espada que



o derrotara antes, havia sobrevivido e agora o desafiava. Aragorn tem poderes equivalentes aos seus e demonstra-os em dois episódios diferentes. O primeiro é na luta pela posse do palantír, que Aragorn vence. O segundo é o poder de controlar não só os vivos mas também os mortos. Sauron controla as almas-de-modorra, mas somente Aragorn pode comandar os mortos, como o faz ao atravessar o Caminho dos Mortos.

No centro de sua épica, Tolkien iniciou a colocação de uma ética de esforço heróico: o Portador do Anel contra toda a força de Sauron. Porém, não escolheu um herói convencional. Nenhum Beowulf, ou Enéias ou Rolando de honra e coragem quase indispensáveis, mas um homenzinho de pouco mais de um metro de altura de uma raça mais feliz em comer e dormir. A idéia é de dar-nos em Frodo um protagonista que se transforma num ser heróico, conforme a jornada prossegue.⁷⁰

Frodo, um homenzinho, figurativa e literalmente, é o herói com quem o leitor se identifica e de cujas aventuras compartilha. Tolkien o reduz em tamanho e proporções, para engrandecê-lo no final; é um homenzinho capaz de um feito que nenhum grande homem conseguiria realizar. Como Elrond diz, "assim se praticam os atos essenciais que movem as rodas do mundo: mãos frágeis os executam, porque é seu dever, enquanto os olhos dos grandes se voltam para outras coisas". (II, 70)

⁷⁰ Manlove, pp. 174-175.

Aos poucos vai se despidendo da inocência e do comportamento infantil. Cada experiência faz com que Frodo se desenvolva, adquira conhecimento, e assuma uma qualidade espiritual, até então exclusiva de Elrond, Galadriel, e Gandalf, seres divinos ou semi-divinos. Seu heroísmo está em aceitar uma tarefa quase impossível, ter resistência e resignação para continuar mesmo frente aos obstáculos não esperados e habilidade para resistir ao poder e à tentação do Anel.

Para ser o portador do Anel, Frodo é primeiramente testado e fortalecido por seis pequenas aventuras iniciais que o preparam, dando-lhe coragem, força e auto-confiança. Ele aprende que é capaz de cumprir a missão que o espera. O propósito destas aventuras, que ocorrem no primeiro livro, é apresentar Frodo e permitir que aos poucos adquira qualidades heróicas e aprenda o bastante sobre o mundo que o cerca, para que possa tomar a decisão necessária no Conselho de Elrond. Quando assume a responsabilidade do Anel, Frodo comporta-se como um agente livre e compreende perfeitamente o significado de sua opção.

No primeiro episódio Frodo enfrenta um Cavaleiro Negro. Por pouco não coloca o anel do dedo. É salvo por um elfo e aprende que o Distrito não lhe oferece proteção e que, para ser o portador do Anel, precisa de muita coragem.

No segundo episódio aprende sobre a maldade que existe no cosmos, independente de Sauron. Vê que há coisas boas e más, amigáveis e hostis, cruéis e bondosas e muitos segredos desconhecidos. O Velho Salgueiro usa seu encantamento para prender os hobbits, como fez com Merry e Pippin,

ou para executá-los, como aconteceu com Frodo, mas não serve a Sauron; é um ser maligno independente do Senhor Negro. Os hobbits são salvos por Sam e Tom Bombadill; ainda são incapazes de salvarem a si próprios.

Em Mundas-Modorras Frodo já se desenvolveu bastante, mostrando uma nova coragem que agora se desperta nele. Enfrenta a alma-de-modorra com "raiva e medo" (I, 51), mas consegue colocar de lado o medo para salvar seus amigos. Apesar de tomar a iniciativa, ainda não consegue dominar a situação sozinho e ainda precisa da ajuda de Tom Bombadill neste terceiro episódio.

Quando Frodo cantava e dançava no salão repleto de pessoas, na hospedaria "O Pônei Empinado", "o Anel entrava em seu dedo quando tirara a mão para aparar a queda" (I,162), e Frodo desapareceu na frente de todos. Seu descuido teria consequências terríveis, não fosse a ajuda de Strider.

Atacado por Cavaleiros Negros e Topotempo, Frodo tolamente coloca o Anel no dedo, tornando-se assim mais visível aos espectros. Na luta, Frodo corajosamente os ataca, ferindo um deles, mas também sai ferido. Frodo ainda cede aos apelos de colocar o Anel no dedo, mas agora toma a iniciativa sem depender da ajuda de outro.

O último episódio antes da chegada a Rivendell ocorre quando Frodo, ao atravessar o rio, apesar de debilitado pelo ferimento, controla a vontade de colocar o Anel no dedo e resiste aos apelos dos Cavaleiros Negros para levá-lo a Mordor. Frodo mostra capacidade de heroísmo, que vem crescendo desde as aventuras anteriores, quando desafia os Cavaleiros Negros: "Vão embora!...Vocês não terão nem ao

Anel nem a mim". (I, 216) Quando finalmente chega a Rivendell, Frodo já controla o medo, reconhece que "ao colocar o Anel, obedecera não à sua vontade, mas ao comando de seus inimigos" (I, 200) e deixa de lado a auto-satisfação, a inocência e a despreocupação.

A posse do Anel gera o conflito interno de Frodo. Dentro dele trava-se uma luta entre o consciente e o inconsciente. Conscientemente ele não quer se entregar ao poder do Anel, mas seu subconsciente (manifestado toda vez que coloca a mão no Anel) o deseja. Frodo inicia sua jornada com a convicção de que precisa sacrificar-se, levando o Anel, para que seus valores possam ser preservados. É corajoso, sabe o que tem que fazer e o faz apesar de seus temores.

Patrick Grant⁷¹ afirma que em sua caminhada Frodo encontra "arquétipos" que o ajudam ou o atrapalham. Para cada figura boa e positiva existe um equivalente mau e negativo; o lado bom representa a compreensão e a amizade, o lado mau representa a morte, o isolamento e a perda de identidade: Gandalf, o arquétipo do velho sábio, tem Saruman como seu oposto; os companheiros da Confraria do Anel se opõem aos Espectros do Anel; Galadriel, que Grant chama de "anima", a figura feminina positiva, se contrapõe à Shelob, uma figura feminina negativa; e ainda existe Gollum, um ser ambivalente, que representa a "figura sombra" (shadow figure), a contraparte de Frodo.

Um dos interrelacionamentos mais importantes para

⁷¹ Grant, *apud* Isaacs & Zimbardo, pp. 87-99.

Frodo é o de Gollum. Frodo é indulgente e clemente para com Gollum por sentir pena dele. Sabe o que é ter possuído e imagina o que seria ter perdido o Anel. Conhece o desejo que impulsiona Gollum a buscar seu "caríssimo", compartilha com ele desse desejo subconsciente e, para livrar-se dessas amarras, precisa morrer, terá que ser sacrificado. Como Gollum é sua contraparte, representando seu lado negro, Gollum é destruído para que Frodo possa viver.

A jornada inicial de Frodo, que o leva a Rivendell, transforma o inocente hobbit em um ser maduro e forte; dá-lhe qualidades que ultrapassam os limites do Distrito, tornando-o mais semelhante aos homens. À medida que prossegue, vai desenvolvendo qualidades espirituais que somente os seres divinos possuem. Seus sonhos e sensações permitem que ele perceba melhor as situações e as pessoas que o cercam, dão-lhe a capacidade de saber o que aconteceu longe de seus olhos e o que irá acontecer futuramente. São dons que somente os elfos e Gandalf possuem.

Frodo passa a assumir também as características físicas destes seres. Após ser ferido em Topotempo, uma pálida luz emana de seu corpo e, na caminhada à Montanha do Fogo, Sam nota que a luz brilha com mais intensidade e que o rosto de Frodo havia se tornado envelhecido e belo, assim como o dos elfos. Ele precisa estar à altura deles para poder ocupar o lugar de Arwen e tornar-se imortal.

Vários autores, ao analisarem Frodo, comparam-no a outras figuras conhecidas. Helms⁷², comparando-o com Faus-

⁷² Helms, p. 60



to, denomina-o de anti-Fausto, pois Frodo renuncia ao poder e à sabedoria que o Anel lhe oferece. Ruth Noel⁷³ considera o nome Frodo como uma forma do nome Frey, o deus escandinavo da fertilidade. Com a destruição do Anel, Frodo permite que o rei legítimo assuma o trono, que uma nova era se inicie e que a terra volte a ser frutífera, não só em Gondor mas também no Distrito. Morrison⁷⁴ já o acha semelhante a Cristo devido ao seu auto-sacrifício, à pureza de seu propósito e à generosidade de seu amor, que determinam a missão solitária de salvar seus amigos.

Para Fliegler⁷⁵, Frodo é o herói do conto de fadas, insignificante e despretensioso, que, através do sofrimento e da privação, transforma-se no herói épico-medieval. Aqui as histórias de Frodo e Aragorn se mesclam, transformando os dois em personagens que representam aspectos diferentes do herói: em Frodo há uma qualidade infantil, em Aragorn o poder e a nobreza. Tolkien, ao traçar paralelos, ressalta o contraste entre os dois.

Frodo inicia como o herói do conto de fadas, um jovem inocente que sai pelo mundo em busca de aventura e fortuna. Aragorn não aparece inicialmente em todo seu esplendor real, mas como um surrado caminheiro, cansado de tanto vagar e lutar.

As histórias dos dois heróis são muito semelhantes,

⁷³ Noel, *The Mythology of Middle-Earth*, p. 61.

⁷⁴ Morrison, p. 57.

⁷⁵ Fliegler, *apud* Isaacs & Zimbardo, pp. 60-61.

sendo que os acontecimentos paralelos na história de Frodo são diminuídos para acompanharem seu tamanho reduzido. Como Aragorn, Frodo é um órfão, criado por seu tio Bilbo. Ao atingir a idade adulta, recebe do tio um símbolo de poder (o Anel) e uma tarefa a cumprir (destruí-lo). Aragorn recebe, de Elrond, um anel, jóia ancestral e marca de sua descendência nobre, um símbolo do poder (a espada) e uma tarefa a cumprir (a reconquista da coroa).

A entrega de uma espada é tema de lendas e mitos; Artur retira a sua de uma pedra, Odin envia a Sigmund a espada que crava numa árvore. Frodo também recebe uma espada, uma espada pequena para um homem pequeno. Num ato semelhante ao de Odin, Bilbo arremessa a espada numa viga, de onde Frodo deve retirá-la. A espada quebrada de Aragorn é reforjada, a espada quebrada de Frodo é trocada pela espada usada por Bilbo em suas aventuras. Bilbo presenteia-o com uma bainha para sua nova espada, mas é "uma surrada bainha de couro". (II, 77)

Um começo extraordinário, um objeto mágico poderoso, uma jornada perigosa caracterizam o herói do conto de fadas, das novelas e das épicas. Além disso, há uma busca na qual o herói passa por uma série de provas. A busca de Aragorn é típica da novela e do conto de fadas, onde, ao findar a jornada, o herói recebe a princesa em casamento e a coroa de um reinado. A de Frodo é uma anti-busca, pois ele não vai para conquistar nada, e sim para jogar algo fora.

A jornada de Aragorn leva-o para o Oeste, para a luta e a vitória; é uma jornada que culmina no final feliz do conto de fadas. Frodo caminha para o Leste, numa jornada

perigosa que o afeta imensamente, levando-o à desilusão e à derrota, ao amargo final típico do épico como *A Ilíada*, *Beowulf* e mesmo a história de Artur. O final é semelhante ao de Artur pelo fato de ser levado por um navio a um lugar desconhecido.

Thomson⁷⁶ classifica *O Senhor dos Anéis* como uma novela medieval tradicional e exemplifica usando as seis fases da novela de acordo com Northrop Frye.

Na primeira fase está o nascimento do herói: de uma forma estranha ou com características sobrenaturais. Aragorn é fruto de um casamento realizado por consequência de uma profecia. Os pais de Frodo morrem afogados: um fato curioso já que os hobbits têm pavor de água e são criaturas fixadas na terra. É como se Frodo tivesse renascido e sido salvo, assim como Moisés ou o menino em "Os Três Cabelos de Ouro do Gigante".⁷⁷

Uma juventude pacífica e inocente ocorre na segunda fase. Aragorn vive tranquilamente em Rivendell e Frodo leva uma vida pacata no Distrito.

A terceira fase é a da busca, da jornada. Aragorn enfrenta seus oponentes com bravura, numa série de confrontos, mas todos no nível humano-heróico. Sua luta é com seres comuns à Terra Média, soldados do inimigo. Sua única realização em nível sobrenatural é a derrota imposta ao controle de Sauron sobre o palantír, mais uma luta psicológica do

⁷⁶ Thomson, pp. 45-48.

⁷⁷ Grimm, pp. 132-140.



que física.

As aventuras de Frodo levam-no a lugares sinistros e labirínticos, numa terra sombria e desolada. Seus adversários são seres sobrenaturais: uma aranha gigante e espectros. A luta de Frodo é mais épico-medieval do que a de Aragorn.

A cidade sitiada e o monstro controlado pela donzela é a quarta fase de Frye. Minas Tirith está cercada pelo inimigo, este é liderado pelo Chefe dos Nazgûl, e Éowyn é a única capaz de derrotá-lo.

Há um ciclo natural que liga o rei a sua terra: se o rei for legítimo, a terra será produtiva e fértil. Esta é a quinta fase. A fertilidade da terra está ligada a uma série de casamentos que ocorrem no final do sexto livro: Aragorn e Arwen, Sam e Rosie, Faramir e Éowyn. Aragorn inicia o reinado com o plantio de "um broto da mais antiga das Árvores" (IV, 120), Sam restaura o Distrito plantando novas árvores, e Faramir e Éowyn unem dois reinos que haviam se separado.

A última fase, Frye chama de "penseroso": a época da contemplação. É o marco final da aventura, quando a sociedade retorna à paz, chegando ao fim da época de lutas e aventuras: é o fim da terceira época da Terra Média e o início de uma nova era.

Aragorn e Frodo se fundem, portanto, para representarem o herói. Como a narrativa se baseia em oposições, para conhecermos melhor o herói, é preciso que vejamos o vilão também.

Na cosmologia do mundo de Tolkien, Eru cria os Ainur para ajudá-lo na criação do mundo. O vácuo se enche de música, e todos cantam a mesma canção em uma só voz, isto é, todos menos Melkor. Por trazer confusão e discórdia, Melkor é repreendido por Eru, que diz:

Poderosos são os Ainur, e o mais poderoso entre eles é Melkor; mas que ele e todos os Ainur saibam que eu sou Iluvatar e que revelarei essas coisas que vós tendes cantado para que possais ver o que tendes feito. E vós, Melkor, vereis que não há tema que possa ser tocado que não tenha em mim a fonte suprema e ninguém pode alterar a música sem meu consentimento. Pois quem tentar isso apenas provará que é o instrumento da criação de coisas mais maravilhosas, que ele próprio jamais imaginou.⁷⁸

No maior ato criativo da história do Universo nem todas as forças foram positivas. A força negativa, destrutiva, é inicialmente representada por Melkor e depois por Sauron, seu discípulo. É o mal necessário. Deve haver um equilíbrio entre duas correntes que se opõem, o que é coerente com o tema de morte e renascimento. Para que haja criação, deve haver renovação; e para haver renovação, o velho deve dar lugar ao novo.

Sauron, visto como representante da força contrária do Universo, é o antagonista de Aragorn e Frodo; é um herói-vilão. É o Senhor dos Anéis, o herói do título, e ocupa uma posição de destaque na narrativa, apesar de não aparecer pessoalmente. É vilão porque é "um personagem mau que age em oposição ao herói".⁷⁹

⁷⁸ Tolkien, *The Silmarillion*, pp. 17-18.

⁷⁹ Beckson & Ganz, p. 271.



Se Sauron for analisado através do conceito de Bowra, veremos que se enquadra no padrão de herói. O Senhor Negro possui qualidades admiráveis: é corajoso, forte, poderoso, inteligente e habilidoso. Sua aparência inspira o respeito que todos têm por alguém poderoso como ele. Seu nascimento é envolto em mistério; nasce de um poder divino e sobrenatural. Sabemos que estava presente na criação do mundo e que é um ser divino, mas nada sabemos dele entre seu nascimento e sua sedução por Melkor.

Sauron também parte numa busca, na qual se destaca por seu poder e sua força. Como Aragorn, deseja obter glória e possuir o trono e as terras de Gondor. Assemelha-se a Ulisses, quando arrisca a vida numa tarefa difícil: penetra em território inimigo, quando vai a Númenor como um obediente e arrependido artesão que só queria trabalhar para que a Terra Média voltasse ao esplendor de antes das guerras. Vive entre os elfos, aprende seus segredos e os trai quando forja o Anel para ter poder sobre eles. Luta até o fim de suas forças; mesmo sabendo que tudo está perdido, que se encontra numa situação desesperadora e sem esperança, volta toda a atenção para a Montanha do Fogo, para onde envia os Nazgûl "num último e desesperado vôo". (VI, 83)

Pode-se comparar Sauron não só a Aragorn, mas especialmente a Gandalf. Ambos são seres divinos, Maiar, dotados de poderes mágicos e que não se prendem ao tempo, isto é, renascem várias vezes em várias épocas. Sauron possui um Anel e Gandalf controla Narya, o Anel do Fogo. Aqui acabam as semelhanças e começam as divergências. Gandalf é conhecido por suas qualidades morais, sempre tratando os ini-

migos derrotados com compaixão. Sauron não é dotado de qualidades morais e trata os inimigos impiedosamente. Gandalf tem tal discernimento que lhe permite enxergar o que vai acontecer no futuro. Isto o ajuda a planejar sua estratégia, que traz a vitória aos povos livres. Sauron tem uma visão limitada, não sendo capaz de imaginar algo que vá além de seu mundo e de sua meta.

Sauron, assim como Gandalf, assemelha-se muito com Odin; mas da mesma forma que Sauron se opõe a Gandalf, ele demonstra uma faceta de Odin e Gandalf, a outra. Sauron e Odin, chamados de "necromantes", haviam perdido um olho na busca de sabedoria. Ambos eram traiçoeiros e, usando seus poderes à distância, provocavam conflitos que sempre causavam a morte e a destruição.

Gandalf e Odin eram fisicamente parecidos: velhos, de longa barba grisalha, vestiam-se com chapéu de aba larga e um manto azul. Ambos conheciam as runas e os encantamentos mágicos. Sleipnir, o cavalo de Odin, e Shadowfax, o cavalo de Gandalf, eram altos, brancos e mágicos.

Thomson⁸⁰ diz que a realização principal de Tolkien é a caracterização e que com isso cria tipos convencionais. Para ele, Gandalf e Sauron não são vistos como indivíduos em si, mas como representações de algo. Sauron representa toda a potencialidade do mal, em oposição a Gandalf (junto com Galadriel) que é a contraparte. Sauron é a escuridão, a sombra; Gandalf — Galadriel é toda a luminosidade.

⁸⁰ Thomson, p. 50.



Gandalf e Sauron são figuras contínuas; Sauron renasce do passado e Gandalf recebe nova vida após a morte na luta contra o Balrogo. Só que, ao voltar, Sauron sempre se desfaz, perdendo algo de seu aspecto físico, e Gandalf adquire mais força e sabedoria.

A relação de oposição entre Galadriel e Sauron está ligada à visão. Seus olhares são capazes de ver dentro de alguém, de saber sem que nada seja dito. Quando Galadriel olha para cada um da companhia que chega a Lothlórien, ela os encara e os domina "com um olhar indagador". (II, 147) Sam diz que ela parecia despi-lo com o olhar. O mesmo acontece com Pippin, quando olha no palantír e encara Sauron: "Ele então olhou-me fixamente. Senti-me desfazer em pedaços". (III, 258) Galadriel cria em Lothlórien um mundo particular de onde vê tudo que acontece a sua volta através de seu espelho. Sauron tem um mundo paralelo a Lothlórien em Mordor, de onde perscruta tudo que acontece do outro lado dos portões de suas terras.

Sauron pode também ser comparado com Frodo, quando, ao chegar à Montanha de Fogo, Frodo toma posse do Anel, reivindicando-o para si. O Anel lhe é arrancado do dedo e, assim como aconteceu com Sauron, o portador do Anel perde o poder, o Anel e o dedo. Por isso Frodo chega quase a ser o próprio inimigo, para cuja derrota havia arriscado a própria vida.

4. OS TEMAS E SÍMBOLOS

Dos temas desenvolvidos em *O Senhor dos Anéis*, destacamos os quatro que serão abordados a seguir.

4.1. Valorização do Passado

Com o avanço da ciência e da tecnologia, o homem foi desprezando suas lendas e seu folclore e, por conseguinte foi se distanciando do que era natural, para dar valor ao artificial. Passou a dar maior importância à construção de novos prédios do que à restauração dos antigos; as novas descobertas tomaram o lugar da magia do passado; o mundo passou a ser explicado por fórmulas e teorias, e a explicação sobrenatural e mística foi abandonada. O mundo passou a ser frio e impessoal.

Quando um colega seu de Oxford alegrava-se dizendo que agora a Cidade de Oxford estava se tornando viva e progressista, com o céu fechado e esfumaçado pelo tráfego de veículos motorizados, Tolkien perguntou-lhe quanto mais vivos eram esses carros do que os veículos puxados a cavalo que os precederam. Para a maioria dos homens há mais vida num carro do que em seres vivos.⁸¹

⁸¹ Ready, p. 92.



Todos os heróis de Tolkien lembravam e eram constantemente lembrados de velhos ditados e lendas do passado. Alguns personagens, como Aragorn, eram lembranças vivas do tempo de glória e da história da Terra Média. É o que Tolkien denomina recuperação (recovery). Ao retomar as lendas, a mitologia, a cultura popular dos séculos anteriores e vestilas com roupa nova, Tolkien faz o leitor voltar-se para a Inglaterra ou a Europa Pré-Cristã. Recuperação é "ver as coisas mais claramente...vê-las com nova atenção".⁸² É livrá-las da trivialidade do dia a dia e olhá-las novamente de outro ângulo.

4.2. Livre-Escolha e Identidade

O homem é responsável por suas ações, capaz de escolher livremente. É essa capacidade de livre escolha que lhe dá sua identidade, que o torna um ser consciente. Aragorn, Frodo, Gandalf, Éomer são capazes de tal escolha e assim preservam suas identidades. São donos do seu próprio "eu". O Aragorn que vai a Minias Tirith assumir seu trono, é Aragorn, filho de Arathorn, herdeiro de Isildur.

A falta de liberdade na escolha de seu destino torna o ser uma sombra de quem o domina. Os cavaleiros negros não têm rostos e representam a perda total de identidade. Não têm nome, nem vontade própria; são meras extensões de Sauron, cujas ordens cumprem cegamente.

⁸² Tolkien, *The Tolkien Reader*, p. 77.



Saruman é outro exemplo. Deixando de ser Saruman, o Branco, e adotando o furtacor, renuncia à própria identidade e perde o sobrenome que o diferencia de outro ser.

Os antigos egípcios acreditavam que o nome era o receptáculo da alma, que nele estaria o poder do homem. Guardavam-no com cuidado, pois poderiam ser destruídos por influências malignas ou encantamentos através dele. É o que acontece em *O Senhor dos Anéis*; quando um ser é dominado, sua vontade e sua identidade são eliminadas.

4.3. O Amor

O amor como força construtiva e unificadora é outro tema fundamental de *O Senhor dos Anéis*. Galadriel, através de seu amor pelo povo e pela terra, é capaz de criar um mundo belo e forte em Lothlórien. Sauron, com seu ódio, só consegue destruir ou deformar formas de vida já existentes, seu mundo é árido e estéril.

Há várias formas de amor na narrativa. O amor de Aragorn por Arwen se parece com o das histórias de cavalaria em que o cavaleiro vai à luta pelo amor de uma bela dama. Sam demonstra um amor paternal, está sempre protegendo Frodo. E é somente através deste amor e da dedicação de Sam a seu mestre que Frodo consegue atingir o seu objetivo. Os elfos amam sua terra e fazem o possível para mantê-la bela e produtiva. Todas as suas ações são motivadas e feitas com amor: "colocamos tudo que amamos no que fazemos". (II, 159)

4.4. O Bem e o Mal

O mundo de Tolkien é nitidamente dividido em duas partes, uma positiva e outra negativa: de um lado, tudo que é bom, criação e vida; do outro, tudo que é mau, destruição e morte. Tudo está interligado, e as duas forças opostas apresentam-se em conflito.

Todos os temas mencionados anteriormente estão ligados a este aspecto. O mal é estéril e inibe as lendas, canções ou lembranças do passado, assim como não permite a existência de arte, criação ou registro histórico. Subjugados à vontade de Sauron, os Cavaleiros Negros não têm personalidade própria; são meros reflexos dos desejos do Senhor Negro. O ódio, não o amor é a emoção que impele os servos do mal.

Como os seres são livres, com capacidade de escolherem os próprios caminhos, estão também sujeitos à queda, da mesma forma que Lúcifer, quando foi expulso do Céu. Os elfos, apesar de serem criaturas de luz e mais fortes que os outros habitantes da Terra Média, não estão livres da tentação. Fëanor, quando lapida os *sílmariilli*, os guarda para si cometendo o pecado do egoísmo e da ambição. Os elfos falham por excesso de orgulho, quando permitem que Sauron os engane para tirar-lhes o segredo dos Anéis.

De todos os seres da Terra, o mais vulnerável à tentação é o homem: Gríma, Bill Ferny e até mesmo Denethor. Todos estão sujeitos à sedução do caminho mais fácil. Não ocorre somente com os homens, mas também com os magos, como



Saruman, que com todo seu conhecimento torna-se vítima dos próprios defeitos. Até de Sauron pode-se dizer o mesmo, pois "a princípio nada é mau e mesmo a Sauron isto se aplica". (II, 68)

Toda forma de vida da Terra Média está sujeita às mesmas regras. As árvores da floresta podem ser transformadas em aliadas ou inimigas. Um exemplo de árvore maligna é o Velho Salgueiro, que prende Merry e Pippin em seu tronco. A montanha Caradhras não permite que a Companhia do Anel passe por lá, provocando tempestades e frio intenso, forçando-a a procurar outro caminho.

O mal representa uma força destruidora e incapaz de criar. Sauron não consegue gerar vida; os seres que o servem são deformações de seres já existentes. Mordor é um exemplo típico da devastação de que Sauron é capaz. Sua terra é uma área coberta de desertos, pântanos ou pura pedra. Além disso, tudo que é feito por Sauron é artificial e não consegue sobreviver sem a fonte emanadora que os impulsiona. Não têm vida própria. São meros escravos da vontade de seu mestre e, quando este cai, eles o acompanham.

O bem, sendo o oposto do mal, é uma força geradora de vida e está sempre em equilíbrio com a natureza. Como os elfos são a força criadora mais sensível, são capazes de fazer viver até o que está aparentemente morto. É o caso da caixa que Galadriel dá de presente à Sam: com ela Sam é capaz de reconstruir o Distrito que havia sido devastado e poluído por Saruman. Em Lothlórien Galadriel faz com que o tempo passe mais devagar e com isso é capaz de deter a morte dos seres e da terra que ela tanto ama.



Entre os homens, Aragorn também demonstra ter esse poder. Ele é capaz de curar e de reavivar os amigos feridos em batalha: Éowyn, Faramir, Frodo e Merry.

O bem é superior ao mal. Quando Sauron forja o Anel que subjugaria os outros a ele, ao colocar o Anel no dedo, Celebrimor, que havia feito os outros anéis, percebe sua intenção e esconde os três anéis dos elfos. Outro exemplo da superioridade do bem sobre o mal está em Lothlórien. A luz de Lórien não pode ser perturbada pela escuridão que a cerca. Galadriel pode ver o que se passa no coração da terra de Sauron, mas Sauron não pode fazer o mesmo em Lothlórien.

O mal está voltado para si mesmo, é centralizado em si mesmo, é egocêntrico e não pode imaginar-se como o inimigo. Não consegue imaginar como seria se fosse bom. Crabbe diz que "a maior fraqueza do mal é a falta de imaginação".⁸³ Essa falta de imaginação é justamente a incapacidade de se colocar no lugar do outro. Sauron é vencido por isso. Ele não pode conceber que o possuidor de um Anel tão poderoso possa querer destruí-lo em vez de usá-lo para si.

Morte e renascimento são motivos que estão ligados ao tema. Os hobbits iniciam a viagem de que participam de modo inocente, ou até infantil. Com cada aventura crescem e amadurecem um pouco. Após cada "morte" renascem com mais força, com mais experiência. A história está carregada de incidentes, alguns somente simbólicos, outros não.

No início da viagem os hobbits param na casa de um fazendeiro chamado Maggot e dele recebem ajuda, informação

⁸³ Crabbe, p. 91.



e uma cesta de cogumelos. "Maggots" (gusanos) a exemplo de cogumelos, são encontrados em lugares escuros e vivem de matéria em decomposição. Mas o fazendeiro Maggot, símbolo de morte, oferece proteção e alimento (vida) aos hobbits. É a primeira experiência dos hobbits e é como um prólogo do que está para vir.

O próximo episódio ocorre quando os hobbits em Mundas-Modorras são presos por uma alma-de-modorra. Deitados sobre uma pedra fria, os hobbits estão enfeitados com jóias e armas, ornamentados como os mortos que jazem nestes túmulos. "Estavam estirados, de costas, e seus rostos tinham um palor mortal; estavam amortalhados de branco...traziam diademas na fronte, cintos de ouro e muitos anéis nos dedos; descansavam espadas ao lado dos corpos e escudos aos pés". (I, 142) Frodo recuperando os sentidos, vê uma mão espectral buscando seus amigos, e corta-a com a espada, enquanto chama por Tom Bombadill. Tom aparece através de um buraco que havia feito na modorra, enchendo o ambiente com a luz do sol. Tom traz os hobbits à luz depois de estarem adormecidos na escuridão e recomenda-lhes: "Atirem fora os farrapos frios! Corram nus na grama". (I, 145) É como um parto; a criança sai do útero escuro para a luz da vida em seu estado natural, sem roupas.

O próximo incidente ocorre somente com Frodo. No caminho para Rivendell o grupo de hobbits, agora com Strider, é atacado por cavaleiros negros que ferem Frodo. Um estilhaço de faca envenenada fica no ombro de Frodo, que é salvo quando o grupo chega a Rivendell. Frodo acorda três dias depois. Agora seu renascimento não é mais simbólico, nem co-

mo um parto; é um ressuscitar como o de Cristo, que ressuscita três dias após ser sepultado.

A jornada a Rivendell é necessária e serve de provação para os hobbits, especialmente para Frodo. Para conseguirem levar sua missão até o fim, e para o seu amadurecimento, precisam destas experiências.

Somente dois personagens realmente morrem e renascem. Quando Gandalf luta com o Balrogo, ele dá a vida para salvar as de seus companheiros. Nas Minas de Moria, Gandalf, o Cinzento, morre. É levado de Moria por Guaihir, a Águia, que ao carregá-lo diz sentir que Gandalf está "mais leve que uma pena de cisne...O sol parece mesmo passar através do seu corpo". (III, 134) Neste estado ele é levado a Lothlórien. Lá se restabelece e passa a ser vestido de branco.

O outro personagem é Sauron. De certa forma, o que acontece com Sauron é o oposto do que acontece com Gandalf. Sauron realmente não renasce, "re-morre". A cada nova vida o Senhor Negro vai perdendo a forma. Inicialmente, Sauron era belo. Quando morre em Númenor, perde sua bela forma e passa a viver, como o Senhor Negro, na escuridão. Ao ser derrotado por Isildur, morre outra vez, mas ao renascer não tem mais forma alguma. Na realidade falta-lhe substância; só lhe resta a maldade, sua sombra e um olho maligno.

Alguns outros incidentes ocorrem na narrativa. Na toca de Shelob, Frodo é envolvido pela teia da aranha e fica em estado de morte aparente, sendo mais tarde salvo por Sam. Na Casa de Cura Faramir, Éowyn e Merry são curados de seus ferimentos e retornam à vida.

Essa série de morte e renascimento chega ao fim quando o rei volta ao trono. Ele simboliza a restauração da ordem e a fertilização da terra. O povo se unirá, o rei se casará, a rainha terá muitos filhos. O aparecimento de um broto da Árvore Branca indica que a terra será produtiva novamente.

O Distrito também terá que renascer. Sam é responsável pela restauração do dano causado por Saruman, que havia transformado o Distrito num lugar sujo e poluído. Através do presente de Galadriel, Sam traz de volta ao Distrito toda sua beleza natural.

O renascimento não fica só restrito a seres e terras, há também o renascimento de uma nova era na Terra Média: A Era dos Homens. Os seres sobrenaturais partem ou escondem-se, dando lugar aos seres humanos, aos mortais.

Em *O Senhor dos Anéis*, assim como nas narrativas épicas e medievais, uma série de objetos mágicos e de dons naturais simbolizam o herói e o marcam como o verdadeiro rei. Quando há disputa por um trono, há também uma prova pela qual os pretendentes devem passar para que o verdadeiro rei possa surgir do anonimato. Artur é o único que consegue tirar a espada cravada na pedra; somente Ulisses enverga o arco e acerta a flecha através dos anéis; a décima terceira cadeira da Távola Redonda só pode ser ocupada por Sir Galahad e somente ele pode obter o Santo Graal.

Quando Númenor é destruída, os que continuaram leais aos Valar são salvos em sete navios, cada um trazendo uma pedra mágica, o palantír. Parecida com uma bola de cristal, essa pedra tem o poder de transportar quem olhar

para dentro dela a qualquer lugar independente do tempo ou do espaço. Algumas destas pedras foram destruídas e as que restaram estavam sob o controle do inimigo. Quando Isengard é destruída, a pedra da Torre de Orhtanc é jogada por Gríma, que desconhecia o seu valor e que com ela pretendia atingir Gandalf. Devolvida a Aragorn, somente ele consegue dominá-la e tirá-la do controle de Sauron.

No mundo épico-medieval da Terra Média as armas assumiam imenso valor, tanto que recebiam nomes como se fossem seres vivos. Da mesma forma que Artur tinha uma espada famosa, Excalibur, Rolando possuía Durindana. O Cid tinha Colada, Siegfried carregava Balmung, Beowulf usava Nagling e Aragorn tinha Andúril. Para esse povo guerreiro, a espada tinha poderes mágicos.

Andúril era uma espada ancestral, que havia se quebrado na batalha em que Sauron fora derrotado. Em Rivendell é reforjada pelos elfos e entregue a Aragorn. Quando Aragorn é obrigado a deixá-la para poder conferir com Théoden, diz, "Neste cinturão élfico está a Espada Partida que foi novamente forjada...morto será aquele que ousar tocá-la, salvo o próprio herdeiro de Elendil". (III, 146)

Existem outras espadas na narrativa, todas de valor, mas nenhuma como Andúril. Gandalf, por exemplo, possuía Glamdring, feita pelos elfos e de valor inestimável. Frodo recebe de Bilbo uma pequena espada, Sting (Ferrão), que também havia sido forjado por elfos. As armas fabricadas pelos elfos indicavam a presença de um inimigo: quando havia um orco, ou trolo, por perto, um brilho azulado indicava não só a presença, mas também a distância do inimigo.

A planta *athelas*, apesar de ser uma planta comum, tinha a capacidade de curar os males do corpo e da alma se fosse administrada pela mão do legítimo rei. Crabbe⁸⁴ afirma que a função da planta era ajudar o enfermo a encontrar seu verdadeiro eu, a tornar-se um indivíduo, a libertar-se. Cada vítima trazida de novo a vida responde o tratamento de forma diferente; algumas reagem de modo racional, outras emocionalmente e outras ainda de acordo com o apetite. O que Aragorn faz através da *athelas* é dar a cada um a liberdade de serem eles mesmos. Faz com que os três (Faramir, Éowyn e Merry) renasçam, cada um com sua própria personalidade, com sua identidade.

Quando Aragorn sobe ao trono ele usa tudo que o marca como rei, apresentando-se em todo o esplendor dos reis de épocas passadas. Com os constantes ataques de Sauron, os povos vão se afastando um dos outros, Aragorn então os une, especialmente os reinos de Gondor e Arnor. Aragorn usa a coroa de Gondor, a estrela de Elendil (diadema que simbolizava Arnor), o cetro e o anel de Barahir. Ao rei também cabe o plantio e o cuidado da Árvore Branca, símbolo de fertilidade e prosperidade.

No romance medieval o mundo dos cavaleiros continha não só espadas mágicas, bolas de cristal, ricas coroas, velhos magos e belas damas: havia também castelos e torres. Havia sempre um corajoso cavaleiro disposto a arriscar a vida para resgatar a bela dama aprisionada na torre por um

⁸⁴ Crabbe, pp. 95-96.



rei tirano ou por uma feiticeira poderosa.

A torre como símbolo de prisão é comum não só na literatura medieval, mas também no conto de fadas, na épica e até mesmo na história da Inglaterra. Rapunzel, do conto dos irmãos Grimm, era uma linda moça, prisioneira de uma torre guardada por uma bruxa. Siegfried encontra Brunilda adormecida em uma torre. A Torre de Londres era usada como prisão onde ficavam os presos condenados à morte. Thomas More, Walter Raleigh e Ana Bolena foram alguns dos prisioneiros famosos que estiveram na Torre.

A Torre de Babel ficou conhecida, não por ser uma prisão, mas por ser uma tentativa do homem em alcançar o céu. Em *O Senhor dos Anéis* as torres combinam a simbologia da Torre de Babel com a utilidade da torre dos castelos medievais.

Feitas por homens orgulhosos, as torres tornam-se símbolos da tentativa do homem obter conhecimento divino. Do topo da torre o homem poderia ter uma visão mais ampla; acreditava que poderia controlar tudo estando mais perto do céu. Saruman usou sua torre para prender Gandalf e a usava para observar as estrelas. Da Torre Negra de Mordor Sauron observava tudo que ocorria na Terra Média.

Richard Mathews⁸⁵ expande essa idéia da torre como tentativa de ascensão ao comparar a torre com a árvore. A árvore, apesar de estar fixa no chão, ergue sua copa aos céus. É o símbolo natural da vida. A torre não passa de imitação: uma criação artificial e desprovida de vida. Tolkien

⁸⁵ Mathews, p. 36.



ênfatiza a árvore como símbolo de vida ao transformá-la no enida: criaturas arbóreas que se locomovem, pensam e falam, como se fossem humanas.

De todos os símbolos, nenhum é comparável ao Anel, o símbolo do poder.

Aos Reis Elfos sob o céu três Anéis são;
Sete para os Lordes Anões,
Abrigados em seus salões;
Nove para o Homem: a morrer condenado;
Ao Lorde Negro Um, em seu trono sentado,
Na Terra de Mordor onde as sombras vão repousar.
Um Anel para achá-los, para todos governar,
Um Anel para reuni-los e para, na treva, os atar
Na Terra de Mordor onde as sombras vão repousar".

(I, 52)

Os nove anéis dos homens foram dados aos chefes dos Dúnedain, que não foram a Númenor. Nove lordes orgulhosos e ambiciosos foram seduzidos e aprisionados, tornando-se escravos de Sauron. Acreditaram que os anéis lhes trariam poder e imortalidade, mas o poder era aterrador, e a longa vida, uma existência torturada como espectros do anel.

Os sete anéis dos anões seduziram seus portadores através de promessas de riquezas. Já era conhecido o amor dos anões por ouro. Nos anões os anéis não produziram o efeito de escravizá-los; só conseguiram aumentar sua fome e ganância por ouro. O único efeito foi aumentar qualidades que os anões já possuíam.

Na mitologia nórdica os anões são maravilhosos artesãos, capazes de fazerem inúmeros objetos com poderes



mágicos: o martelo de Thor, os cabelos de ouro de Sif, a lança de Odín, o navio de Freyr, e até um grilhão "feito das coisas secretas e impalpáveis do mundo — as raízes de uma montanha, o som de um gato em movimento, e a respiração de um peixe".⁸⁶ São conhecidos por seus trabalhos ricos em anéis, colares, elmos e por guardarem tesouros.

Alberich guarda o tesouro dos Nibelungos. Siegfried apodera-se de seu tesouro e de uma capa de invisibilidade. Neste tesouro está um anel que Siegfried dá a Brunilda e que é a causa da discórdia que termina na morte de Siegfried.

Andvari é um anão que guarda um grande tesouro. É capturado por Loki e Odín enquanto está na forma de um peixe e é obrigado a entregar seu tesouro aos dois deuses. Quando pede que deixem um pequeno anel e os deuses recusam, Andvari amaldiçoa o tesouro, especialmente o anel.

Os três anéis dos elfos foram feitos para trazer vida, cura e compreensão. A Gandalf pertencia Narya, o Anel de Fogo, que era identificado por uma pedra vermelha, da cor do fogo. Narya, o Anel da Água, foi dado a Galadriel por Celebrimbor. Era feito de *mithril* e tinha uma pedra branca que brilhava como estrela. O terceiro Anel, Vilya, o Anel do Firmamento, feito de ouro com uma safira azul, era o mais poderoso dos três e pertencia a Elrond. Nenhum dos três fora usado enquanto Sauron tinha o seu no dedo; só apareceram depois que Sauron perdeu o seu "Um"; por esse motivo não escravizaram seus donos.

⁸⁶ Davidson, p. 171.

O anel "Um" é ao mesmo tempo um poderoso instrumento de coerção sobre todos os que entram em contato com ele e um agente da tentação para coagirem outros. Somente funciona desta forma e qualquer um que o use, mesmo que seja por uma boa causa, acabará traindo seu intento original. Usar um meio maligno para uma boa causa transforma o bem desejado em mal.

Sauron moldou o Anel com sua vontade e seu poder: o Anel e Sauron são um só, são complementos um do outro. A vontade de Sauron é dominar e escravizar: subjugar a vontade de todos à sua. É assim também que o Anel funciona; implanta e amplia o desejo de dominar, de possuir, de subjugar.

Ninguém que já teve o Anel na mão consegue largá-lo: todos desejam tê-lo. Quem acreditar que possui o Anel está enganado; é o Anel que o possui. É o Anel que escapa do dedo de Isildur, causando sua morte. É o anel que aparece para Déagol e inflama a cobiça de Sméagol para possuí-lo. É de Gollum que o Anel se afasta para encontrar Bilbo.

O Anel é a personificação do mal. Corrompe todos aqueles que anseiam por ele, seja o motivo bom ou mau. Ele é responsável pela compulsão de Gollum: "Sem o Caríssimo nós morreremosss, sssim, viraremosss pô". (IV, 80) "É preciso tomá-lo...Talvez nosss tornemosss fortesss,...É preciso tomá-lo. Nós queremos, queremosss!"(IV, 42) "O Caríssimo era nosso, era meu..."(IV, 53);pela queda de Boromir:"O Anel me daria o domínio".(II, 185) "Necessito do Anel,...Empreste-me o Anel...Por que não se livrar dele? Por que não se livrar da dúvida e do medo? Pode culpar-me de tudo. Pode di-

zer que sou mais forte e que o tirei à força". (II, 185); pela incapacidade de Frodo em completar sua missão: "Ele é meu. Afaste-se...O Anel me pertence". (VI, 69); e até mesmo pela longevidade de Bilbo:

"sinto-me todo fino, como se estivesse esticado, ...como manteiga espalhada por muito pão". (I, 33) "O Anel é meu. Eu o achei. Ele veio para mim... Só meu — minha preciosidade". (I, 34) "...seria uma tranquilidade poder esquecer o Anel. Ultimamente não penso em outra coisa. Às vezes, tenho a impressão que é um enorme olho me fixando. E vivo querendo colocá-lo no dedo e desaparecer... Tentei trancá-lo mas não encontrei sossego sem ele no meu bolso". (I, 35)

Mesmo os mais poderosos não conseguiriam controlar o anel e por isso recusam ser seus portadores. Gandalf recusa: "Não! ...me daria uma força grande e terrível demais. E sobre mim o Anel teria um predomínio ainda maior e mortífero". (I, 63) Galadriel rejeita-o:

Você me dá o Anel livremente! No lugar do Lorde Negro entroniza uma Rainha. Não serei negra, mas bela e terrível como a manhã e a noite. Bela como o mar, o sol e a neve nas montanhas! Terrível como a tempestade e o raio! Mais forte que as fundações da terra. Todos me amarão e cairão no desespero...Vou...seguir para o Oeste e continuar a ser Galadriel. (II, 155)

Aragorn nega qualquer direito sobre ele: "Não pertence nem a você nem a mim". (II, 48)

O Anel não é mau porque torna seu portador poderoso; ele já nasceu maléfico, seu mal é inerente a ele. E como nasceu de uma força maligna, não pode ser transformado em algo bom.

A invisibilidade que o Anel confere a quem o usa nada mais é que uma perda de identidade. Traz o usuário ao mundo das sombras, ao mundo dos seres dominados pelo poder de seu dono, o Lorde Negro, o Senhor dos Anéis.

Alguns comuns, outros com poderes mágicos, anéis são freqüentes na literatura nórdica, na mitologia escandinava e germânica, nas novelas de cavalaria e nas lendas de Artur. Em *Beowulf* o rei é chamado de "ring-giver" (doador de anéis), para se mostrar sua generosidade. A prática de distribuir anéis se tornara sinônimo de um bom rei para os anglo-saxões.

Na mitologia nórdica dois anéis são semelhantes ao Um de Sauron: o anel de Andvari e Draupnir, o anel de Odin. O anel de Andvari tinha o poder de produzir riqueza. Quando Loki e Odin lhe tiram o anel, Andvari amaldiçoa-o para que traga desgraça a quem o possuir. A maldição do anel logo produz efeito: o filho do Rei Hreidmar mata-o pelo tesouro e se transforma no dragão Fafnir. Fafnir é morto por Siegfried, que entrega o anel a Brunilda. Quando Brunilda briga com Cremilda, o pivô é o anel que Siegfried havia dado e depois tirado de Brunilda quando a conquistou para Günther. Indiretamente o anel é a causa da morte de Siegfried.

Thor e Odin possuíam Anéis poderosos. Draupnir, o anel de Odin, era capaz de produzir oito anéis iguais a ele mesmo a cada nove noites. Já o anel de Thor era usado para se

fazer juramentos.

O Um é parecido com o anel de Odin não só pelo valor do anel em si, feito de um metal precioso, mas por ser capaz de produzir outros anéis, assim como o Um é capaz de controlar os outros nove, sete ou três. Gollum jura pelo seu "caríssimo" e só assim Frodo pode confiar nele. Nisso o Um torna-se semelhante ao anel de Thor.

Mas o Anel é mau por natureza. A maldição de Andvari é igual à força negativa de que Sauron imbuíu seu Anel ao fabricá-lo. O Um se parece com o anel de Andvari por trazer destruição a quem possuí-lo.

Nas novelas de cavalaria há vários anéis mágicos. A Dama de Lyonesse, numa história do ciclo Arturiano, dá a Sir Gareth um anel que o disfarça, durante um torneio, mudando a cor de suas vestes.

No *Mabinogion*, na história da Dama da Fonte (Lady of the Fountain), Owain recebe um anel, que, ao ser colocado no dedo com a pedra virada para dentro da mão, tornaria seu portador invisível. A diferença é que em ambos os casos o anel salva o herói e não o destrói como o Anel de Sauron.

O apego a seus bens torna o homem uma presa fácil do Anel. Quando se tem algo valioso, acaba-se tornando escravo de seus bens. O Anel oferece ao portador tudo que deseja, todos os seus sonhos são realizados. Não é o anel do conto de fadas ou da novela; é um depósito da força e da inteligência destrutiva do mal; é o poder sem limites.

CONCLUSÃO

Como sugerimos na Introdução, a finalidade deste trabalho é apresentar uma análise da obra máxima de J.R.R. Tolkien com vistas a sua melhor compreensão ou a elucidação de alguns de seus aspectos fundamentais. Ao abordarmos a questão dos gêneros literários e da literatura comparada, e ao estudarmos o enredo, os personagens, os temas e os símbolos, cremos ter cumprido nossa tarefa, sem a pretensão de esgotar o assunto.

Vimos então que o enquadramento da obra num determinado gênero literário é praticamente impossível e contraproducente, pois seria uma tentativa simplista, em virtude da riqueza da obra, que combina vários gêneros. Vimos ainda que o tratamento da obra à luz da literatura comparada possibilitou a identificação de suas raízes e da tradição literária que inspirou o autor. 8

Partindo do estudo do enredo, com os conflitos que motivam o seu desenvolvimento, e analisando os personagens, os temas e os símbolos, verificamos que *O Senhor dos Anéis* é uma narrativa construída sobre uma série de oposições, que demonstram a dupla natureza do homem, sempre colocado entre as forças do bem e do mal, do amor e do ódio, da luz e das trevas, da vida e da morte.

Os personagens interagem dentro dessa dualidade e também apresentam oposições que são realmente o seu "eu" dividido. Da mesma forma que Eru tinha dentro dele um ele-

mento negativo, uma força oposta, os personagens apresentam um "eu" positivo e seu equivalente negativo: Sméagol-Gollum, Frodo-Gollum, Gandalf-Saruman, Gandalf-Sauron, Aragorn-Sauron.

O Senhor dos Anéis apresenta um grande número de personagens, dentre os quais se destacam os heróis, pois Tolkien não centralizou a ação da narrativa em um único herói. Repartiu as qualidades heróicas entre vários.

Esses heróis obedecem a uma hierarquia, variando de grau entre o humano e o divino. No degrau mais baixo está Éomer, representando o homem guerreiro cujo mérito está nas qualidades meramente físicas. Acima dele encontra-se Faramir, que, como Éomer, é a imagem do herói-guerreiro, mas a vida de Faramir não se restringe a lutas e batalhas. Lutava porque era preciso, como ele mesmo diz: "eu não admiro a espada reluzente pelo seu gume afiado, nem a flecha pela sua rapidez, nem o guerreiro por sua glória...admiro apenas aquilo que eles defendem". (IV, 85) Há algo mais em Faramir do que a capacidade e a habilidade de guerreiro; há uma busca de cultura e conhecimento e um interesse pela lenda e pela música, que o transformam num herói mais completo. Faramir ultrapassa Éomer, não só por suas atitudes e ideais, mas também por ser descendente dos numenoreanos, o povo considerado como "pai" dos homens.

Aragorn ocupa a posição seguinte. Como Éomer, é um bravo guerreiro; como Faramir, suas atitudes e ideais transcendem o mero desejo de saber lutar bem e, como ambos, depende da ajuda e da orientação de outros, como Elrond e Gandalf. Seu saber e sua força espiritual são maiores do

que os de qualquer outro herói no nível humano. O sangue dos numenoreanos que corre em suas veias havia sido misturado com o sangue dos elfos. Apesar do parentesco com seres imortais, Aragorn continua humano, e essa posição intermediária torna-o um elo entre a era mágica que passou e a era dos homens que se inicia.

A posição de Frodo é inconstante, pois não tem características de herói no início da narrativa e se mostra à altura de qualquer grande herói ao chegar a seu fim. Como um hobbit comum, assume uma tarefa que, apesar de ser contrária a sua vontade, precisa ser feita. Ao aceitar a tarefa do herói, adquire uma condição divina, uma aura espiritual, que o transforma de homenzinho imaturo em ser consciente, maduro e sobrenatural. Essa transformação aliena-o a tal ponto que não consegue mais voltar para sua casa ou ser o mesmo: "na verdade não há uma volta. Embora eu possa chegar ao Distrito, ele não parecerá o mesmo pois eu não serei o mesmo". (VI, 146) Frodo transcende o humano e recebe a imortalidade como presente de Arwen. Não pode mais permanecer na Terra, pois a época dos seres imortais chegou ao fim.

Gandalf, enviado pelos deuses para servir de conselheiro do herói, é o elemento divino. Não pode ser realmente considerado como herói; é o elemento mágico-divino que guia e orienta o herói e frequentemente age como sua consciência.

Como a ação está centrada nos heróis, estes são os portadores dos ideais, representam os valores da Terra Média. Corroboram os temas e os símbolos já abordados. Re-

presentam a dualidade do bem e do mal, são capazes de criar e dar vida, lutam pela preservação de seu passado e agem através do amor. 9

O herói de Tolkien, portanto, é um herói mais humano, que tem um lado bom e um lado mau, que precisa ser dominado e controlado. É um herói que comete erros, tem dúvidas, que segue a sua intuição e nem sempre acerta.

Com Aragorn e Frodo surge uma nova forma de heroísmo que requer moderação e preocupação com o bem-estar de todos, colocando de lado a vontade pessoal. O herói de Tolkien requer mais qualidades, além de força, astúcia e coragem. Deve haver nele uma reverência pelo passado cultural de seu povo, pela preservação de seus valores: o que é bom deve ser preservado, e o herói deve estar disposto a se sacrificar para proteger as coisas a que ele dá valor. 10

O herói não é do tipo tradicional que se impõe pela força física. Sua coragem transcende a isso. É perseverante, tem compaixão pelos que sofrem e compartilha de sua dor. É sua capacidade de sentir e compreender a dor que o distingue do vilão. Ao apiedar-se do outro, acredita que ele não nasceu mau, mas que assim se tornou por influências externas e, por isso, dá-lhe outra oportunidade de regeneração.

BIBLIOGRAFIA

1. Bibliografia Ativa (Obras de J.R.R.Tolkien)

The Tolkien Reader. New York: Ballantine, 1966.

The Hobbit. London: Unwin, 1979.

The Silmarillion. London: Unwin, 1979.

The Lord of the Rings: I. The Fellowship of the Ring, II. The Two Towers, III. The Return of the King. London: Unwin, 1979.

O SENHOR DOS ANÉIS: I. A Terra Mágica, II. O Povo do Anel trad. Antonio Ferreira da Rocha; III. As Duas Torres, IV. A Volta do Anel, V. O Cerco de Gondor, VI. O Retorno do Rei trad. Luiz Alberto Monjardim. Rio de Janeiro: Artenova, 1974, 1975, 1976, 1979, 1979, 1979.

2. Bibliografia Passiva

ANÔNIMO. "Azares de Uma Obra-Prima". *Jornal do Brasil*, 12/7/1980.

AUDEN, W.H. "Good and Evil in *The Lord of the Rings*". *Critical Quarterly*: X(1968): 138-142.

BECKER, Alida ed. *The Tolkien Scrapbook*. Philadelphia: Running, 1978.

CARPENTER, Humphrey. *J.R.R.Tolkien: A Biography*. Boston: Houghton-Mifflin, 1977.



- CRABBE, Katherine F. *J.R.R.Tolkien*. New York: Ungar, 1981.
- DAY, David. *A Tolkien Bestiary*. New York: Ballantine, 1979.
- FLIEGLER, Verlyn. "Medieval Epic and Romance Motifs in J.R.R. Tolkien's *The Lord of the Rings*". *Dissertations Abstracts International* 38(1978): 4157A.
- GROTTA-KURSKA, Daniel. *J.R.R.Tolkien: Architect of Middle Earth*. New York: Warner, 1976.
- HELMS, Randel. *Tolkien's World*. Boston: Houghton-Mifflin, 1974.
- HILLEGAS, Mark R. ed. *Shadows of Imagination: The Fantasies of C.S.Lewis, J.R.R.Tolkien and Charles Williams*. Southern Illinois University Press, 1969.
- ISAACS, Neil D. & ZIMBARDO, Rose A. ed. *Tolkien, New Critical Perspectives*. University Press of Kentucky, 1981.
- KOCHER, Paul H. *Master of Middle Earth, the Achievement of J.R.R.Tolkien*. London: Thames and Hudson, 1972.
- _____. "The Tale of the Noldor". *Mythlore* 4(March 1977): 3-7.
- KORN, Eric. "Doing Things by Elves". *Times Literary Supplement* (September 30, 1977): 1097.
- LENSE, Edward. "Sauron is Watching You: the Role of the Great Eye in *The Lord of the Rings*". *Mythlore* 4(September 1976): 3-6.
- MANLOVE, C.N. *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge University Press, 1975.
- MATHEWS, Richard. *Lightning from a Clear Sky*. California: Borgo Press, 1978.



- MONTGOMERY, Marion. "The Prophetic Poet and the Loss of Middle-Earth". *The Georgia Review* 33(1979): 66-83.
- MORRISON, Louise D. *J.R.R. Tolkien's 'The Fellowship of the Ring' a Critical Commentary*. New York: Monarch Press, 1976.
- NOEL, Ruth S. *The Mythology of Middle-Earth*. Boston: Houghton-Mifflin, 1977.
- _____. *The Languages of Tolkien's Middle-Earth*. Boston: Houghton-Mifflin, 1980.
- PACE, David Paul. "The Influence of Vergil's Aeneid on *The Lord of The Rings*". *Mythlore* (Spring 1979): 37-38.
- PALMER, Bruce. *Of Orc-Rags, Phials and a Far Shore*. Bran's Head, 1981.
- READY, William. *The Tolkien Relation*. New York: Warner, 1968.
- RUBEY, Daniel. "Identity and Alterity in the Criticism of J.R.R. Tolkien and D.W. Robertson, Jr.". *The Literary Review* (1980): 577-611.
- SHIPPEY, T.A. "The Foolhardy Philologist". *Times Literary Supplement* (May 13, 1977): 583.
- _____. "The Philologist in Purgatory". *Times Literary Supplement* (August 28, 1981): 975.
- STEVENS, C.D. "High Fantasy versus Low Comedy: Humor in J.R.R. Tolkien". *Extrapolation* XXI, 2(1980): 122-129.
- ST. CLAIR, Gloriana. "*The Lord of the Rings* as Saga". *Mythlore* (Spring 1979): 11-16.
- THOMSON, George H. "*The Lord of the Rings*: The Novel as Tradition Romance". *Wisconsin Studies in Contemporary Literature* VIII(1967): 43-57.
- TYLER, J.E.A. *The Tolkien Companion*. New York: Bell, 1979.



WOJCIK, S.J. "Tolkien and Coleridge: Remaking of the 'Green Earth'". *Renascence* XX(Spring 1968): 134-146.

3. Obras Gerais

ABRAMS, M.H. *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1957.

AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel. *Teoria da Literatura*. Coimbra: Almedina, 1979.

ALLEN, David L. *Science Fiction, an Introduction*. Lincoln, Nebraska: Cliff Notes, 1973.

BATESON, R.W. & MESEROLE, H.T. *A Guide to English and American Literature*. London: Longman, 1976.

BECKSON, Karl & GANZ, Arthur. *Literary Terms: a Dictionary*. New York: Farrar, Straus & Giroux, 1975.

BEER, Gillian. *The Romance*. London: Methuen, 1970.

BETTELHEIM, Bruno. *A Psicanálise do Conto de Fadas* trad. Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

BLAMIRE, Harry. *A Short History of English Literature*. London: Methuen, 1974.

BOWRA, C.M. *Heroic Poetry*. London: McMillan, 1952.

BRADBURY, Malcolm. *What is a Novel*. London: Edward Arnold, 1969.

BRANSTRON, Brian. *Mitologia Germânica Ilustrada* trad. Juan G. Larraya. Barcelona: Vergara, 1960.

_____. *Gods of the North*. New York: Thames and Hudson, 1980.



- BRIGGS, Katharine. *A Dictionary of Fairies*. Harmondsworth, England: Penguin, 1977.
- BULFINCH, Thomas. *Bulfinch's Mythology*. New York: Modern Library, s.d.
- CARTER, Paul A. *The Creation of Tomorrow*. Columbia U. Press, 1977.
- CARVALHO, Bárbara Vasconcelos de. *Literatura Infantil: Estudos*. São Paulo: Lotus, s.d.
- CHESTERTON, G.K. *The Man Who Was Orthodox*. London: Dennis Dobson, 1963.
- COELHO, Nelly Novaes. *A Literatura Infantil*. São Paulo: Edições Quíron, 1981.
- COUCH, William T. ed. *Collier's Encyclopedia*. New York: Collier, 1958.
- CROSSLEY-HOLLAND, Kevin. *The Norse Myths*. New York: Pantheon, 1980.
- DAVID, Alfred & DAVID, Mary Elizabeth. *The Twelve Dancing Princesses and other Fairy Tales*. New York American Library, 1964.
- DAVIDSON, H.R.Ellis. *Gods and Myths of Northern Europe*. Harmondsworth, England: Penguin, 1964.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da Literatura: Formalistas Russos* trad. Ana Mariza Ribeiro. Porto Alegre: Globo, 1971.
- ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade* trad. Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.



FRYE, Northrop. *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton University Press, 1957.

GRIMM, Jacob & Wilhelm. *The Frog King and other Tales of the Brothers Grimm*. Selected and translated by Alfred & Mary Elizabeth David, New York: New American Library, 1964.

GUNN, James. *Alternate Worlds*. New Jersey: A. & W. Visual Library, 1975.

HATTO, A.T. trad. *The Nibelungenlied*. Harmondsworth, England: Penguin, 1969.

HOFFMAN, Hester R. *The Reader's Adviser*. New York: Bowker, 1964.

HOMERO. *Odisseia I-II* trad. E. Dias Palmeira e M. Alves Correia. Lisboa: Livraria Sã da Costa, 1956.

JACKSON, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Methuen, 1981.

KOSTELANETZ, Richard ed. *American Writing Today II*. Washington D.C.: Forum, 1982.

LOOMIS, Julia Wolfe. *Mythology*. New York: Monarch Press, 1965.

MAGILL, Frank N. ed. *Masterplots IV*. New York: Harper & Row, 1969.

MERCHANT, Paul. *The Epic*. London: Methuen, 1971.

MILCH, Robert J. *The Iliad: Notes*. Lincoln, Nebraska: Cliff Notes, 1966.

_____. *The Aeneid: Notes*. Lincoln, Nebraska: Cliff Notes, 1966.



MILCH, Robert J. *The Odyssey: Notes*. Lincoln, Nebraska: Cliff Notes, 1966.

MITCHELL, Steven O. "Alien Vision: The Techniques of Science Fiction". *Modern Fiction Studies* IV, 4 (Winter 1958-1959): 346-356.

MORRIS, William ed. *The American Heritage Dictionary of the English Language*. Boston: Houghton-Mifflin, 1970.

NICHOLLS, Peter. *The Encyclopedia of Science Fiction*. London: Granada, 1979.

PARRINDER, Patrick. *Science Fiction: A Critical Guide*. London: Longman, 1979.

_____. *Science Fiction: It's Criticism and Teaching*. London: Methuen, 1980.

POLLARD, Arthur ed. *New World Companion to English and American Literature*. New York: Popular Library, 1976.

PREECE, Warren E. ed. *Encyclopaedia Britannica*. University of Chicago, 1974.

PRIESTLEY, J.B. & SPEAR, Josephine. *Adventures in English Literature*. New York: Harcourt, 1963.

RABKIN, Eric S. *The Fantastic in Literature*. Princeton University Press, 1976.

_____. *Fantastic Worlds: Myths, Tales and Stories*. Oxford University Press, 1979.

RAFFEL, Burton trad. *Beowulf*. New York: New American Library, 1963.

ROSE, Mark ed. *Science Fiction, a Collection of Critical Essays*. New York: Prentice-Hall, 1976.



ROTTENSTEINER, Franz. *The Fantasy Book*. New York: Collier, 1978.

_____. *The Science Fiction Book*. New York: New American Library, 1975.

SAINZ DE ROBLES, Frederico Carlos. *Ensayo de un Diccionario Mitológico Universal*. Madrid: Aguillar, 1958.

SCHOLES, Robert & RABKIN, Eric S. *Science Fiction, History, Science and Vision*. Oxford University Press, 1977.

SMITH, Lillian H. *The Unreluctant Years*. Chicago: American Library Association, 1953.

SPALDING, Tassilo Orpheu. *Dicionário de Mitologia Greco-Latina*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1965.

SQUIRE, Charles. *Celtic Myth and Legend, Poetry and Romance*. New York: Bell, 1979.

TAVARES, Hênio Último da Cunha. *Teoria Literária*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1978.

TEMPLE, Ruth Z. & TUCKER, Martin ed. *A Library of Literary Criticism, Modern British Literature III*. New York: Ungar, 1966.

TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

TUCKER, Martin & STEIN, Rita ed. *A Library of Literary Criticism, Modern British Literature IV*. New York: Ungar, 1975.

VIRGÍLIO. *Eneida*. trad. David Jardim Jr. Rio de Janeiro: Tecnoprint, s.d.

WARD, Sir A.W. & WALLER, A.R. *The Cambridge History of English Literature I (From the Beginnings to the Cycle of Romance)*, Cambridge University Press, 1949.



WILKINS, Cary. *A Treasury of Fantasy*. New York: Avenal Books, 1981.



