

THIAGO DESTRO ROSA FERREIRA

Mitos da Terra-Média

MITOLOGIA E
MODERNIDADE
NA OBRA DE
J.R.R. TOLKIEN

EDUFU

Mitos da Terra-Média:
mitologia e modernidade na obra de
J.R.R. Tolkien



Av. João Naves de Ávila, 2121
Campus Santa Mônica - Bloco 1S
Cep 38408-100 | Uberlândia - MG
Tel: (34) 3239-4293

REITOR

Valder Steffen Jr.

VICE-REITOR

Orlando César Mantese

DIRETOR DA EDUFU

Guilherme Fromm

CONSELHO EDITORIAL

André Nemésio de Barros Pereira

Cristina Ribas Fürstenau

Décio Gatti Júnior

Emerson Luiz Gelamo

Fábio Figueiredo Camargo

Frederico de Sousa Silva

Hamilton Kikuti

Ricardo Reis Soares

Sônia Maria dos Santos

EQUIPE DE REALIZAÇÃO

Editora de publicações

Assistente editorial

Revisão

Revisão ABNT

Projeto gráfico e capa

Diagramação

Maria Amália Rocha

Leonardo Marcondes Alves

Zeila de Sá Abdala

Maira Nani França Moura Goulart

Eduardo Warpechowski

Luís Frederico Serraglia

Mitos da Terra-Média:
mitologia e modernidade na obra de
J.R.R. Tolkien

Thiago Destro Rosa Ferreira



Copyright 2018© Edufu

Editora da Universidade Federal de Uberlândia/MG

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução parcial ou total por qualquer meio sem permissão da editora.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU - MG, Brasil

F383m Ferreira, Thiago Destro Rosa, 1987-.
Mitos da Terra-Média : mitologia e modernidade na obra de J. R. R. Tolkien. Thiago Destro Rosa Ferreira. - Uberlândia : EDUFU, 2018.
173 p. : il.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978.85.7078.476-6

1. História. 2. Literatura e história. 3. Mitologia na literatura. 4. Tolkien, J. R. R. (John Ronald Revel), 1892-1973 - Crítica e interpretação. I. Título.

CDU: 930

Gerlaine Araújo Silva - CRB-6/1408

Sumário

Introdução 9

I. Narrar uma realidade 21

1. Subcriação 21

2. As narrativas de Arda 31

II. A mitologia de Arda 45

1. A música dos sagrados 46

2. A dissonância na melodia: o Mal e o Senhor do Escuro 53

3. Dos poderes do mundo 59

3.1 Os Valar 64

3.2 Os Maiar 70

4. Os filhos de Ilúvatar 73

4.1 Quendi, os primogênitos 73

4.2 Atani, os sucessores 76

5. Tempo e espaço nos círculos do mundo 78

III. Mitos de Arda, mitos da modernidade 87

1. Aulë, ou da arte e do ideal no ofício do artífice 88

2. Melkor e a mitotologia da ciência e do progresso 94

3. O olho de Sauron 101

4. O mago branco e o sentido da história 112

5. Os limites de Arda e as modernidades 120

IV. Mitologia e contemporaneidade 135

1. Os narradores de Arda 135

2. Mitopoesia 145

Obras de J. R. R. Tolkien 153

Referências 155

Apêndice: Breve dicionário da mitologia de Arda 161

Agradecimentos

Nessa minha jornada pela Terra-média, eu devo tanto a tantas pessoas! Meu objetivo não era tão sombrio quanto o de Frodo, mas as minhas dívidas com os companheiros de estrada são ainda maiores que as dele.

À professora Josianne, um agradecimento especial por tantas coisas! Pela orientação sempre atenciosa e instigante, pelo estímulo a autonomia intelectual, por ter aceitado enfrentar esse desafio comigo. Mais do que isso, por ser uma das minhas inspirações profissionais. Muito obrigado mesmo Josi!

Também sou muito grato a toda a contribuição da professora Jacy Seixas e do professor Guilherme Amaral Luz, não só para o desenvolvimento desse trabalho, mas também pela importância que tiveram na minha formação intelectual.

Agradeço também aos meus pais, irmão, tios, tias, primos, amigos e tantos outros, que sempre que encontravam um elfo ou um orc em algum lugar, lembravam de mim e me davam um palpite, ou me passavam uma nova informação sobre o mundo de Tolkien. Aos meus pais agradeço ainda pelo estímulo, pelo carinho e, em especial, pela compreensão nos momentos em que tinha que trocar aquele feriado em família pelos eventos na Vila dos Hobbits.

Por fim, quero agradecer a Cristiane, Gianik, Jaqueline, Thiago e, especialmente, Pedro. Meus companheiros de viagem e aventura, seja pelas profundezas de Moria ou pelas planícies de Valinor. Durante essa jornada, encontrei a habilidade dos anões, a alegria dos hobbits e a majestade élfica em cada um de vocês. De certa forma, foram vocês que possibilitaram esse livro.

Obrigado!

Introdução

“Numa toca no chão vivia um hobbit [...] e seu nome era Bolseiro. [...] Esta é a história de como um bolseiro teve uma aventura, e se viu fazendo e dizendo coisas totalmente inesperadas” (Tolkien, 2009b, p. 1-2. *O Hobbit*). Assim começam as histórias narradas por J.R.R. Tolkien, o criador da Terra-média.

As possibilidades criativas que a ficção permite ao escritor são sedutoramente vastas; por meio dela, é possível conceber personagens e situações diversas, construir ricas paisagens e cenários. Tolkien procurou levar tais possibilidades ao máximo, e acabou concebendo, não apenas uma localidade ou um reino fictício, mas todo um mundo, complexo e vasto, que tem conquistado uma enorme quantidade de leitores desde a publicação de *O Hobbit*, em 1937.

John Ronald Reuel Tolkien nasceu em 1892 em Bloenfontein, África do Sul, mas ainda criança vai para a Inglaterra, país de origem de sua família. Desde cedo desenvolveu um gosto por línguas, tornando-se mais tarde filólogo. Lecionou na Universidade de Leeds, e posteriormente na Universidade de Oxford, onde exerceu a docência até sua aposentadoria. Seu interesse maior eram as línguas antigas, em especial, aquelas do norte da Europa, como o finlandês e o anglo-saxão, tendo exercido a cátedra desse último. Tais interesses fizeram com que ele tivesse um grande contato com os antigos textos desses idiomas de modo que seus estudos acabaram por se concentrar nessas obras. Dentre seus trabalhos acadêmicos, destaca-se o ensaio *Beowulf: The Monsters and the Critics* (1936), até hoje uma referência para os estudos do poema anglo-saxão *Beowulf*¹, e traduções, como a de *Sir Gawain and the Green*

¹ Escrito aproximadamente entre o século VIII e X da era cristã, o *Beowulf* é um poema

Knight (1925)². Além disso, ele reelaborou literariamente alguns desses temas, compondo, dentre outros, *A Lenda de Sigurd e Gudrun* e *A queda de Arthur*³.

Paralelamente ao seu trabalho como professor e pesquisador, Tolkien dedicou-se durante a maior parte da vida à elaboração de uma mitologia. Por ser professor de línguas antigas, possuía vasto conhecimento sobre os temas épicos e míticos registrados nos textos em que estudava e, partindo disso, chegou à conclusão pessoal de que, dado aos poucos textos que haviam sido preservados, a Inglaterra não possuía um conjunto mítico de vulto. Assim, o desejo por uma mitologia propriamente inglesa e o gosto pela criação de línguas fictícias, atividade que sempre o atraiu particularmente, o motivaram a elaborar aquilo que denominou como o *Legendarium* de Arda, seu mundo mitológico.

Seu *Legendarium* foi elaborado principalmente durante a primeira metade do século XX, num processo criativo que se iniciou por volta do início da década de 1910 e estendeu-se até 1973, ano da morte do autor. Essa obra é, portanto, fruto de um trabalho desenvolvido ao longo de quase sete décadas, que começou a ser explorado também pelos leitores em *O Hobbit*.

Nessa obra, somos apresentados à Terra-média e acompanhamos a aventura de Bilbo Bolseiro, o hobbit do título, que deixa o conforto de seu lar e, acompanhado por um grupo de treze anões e um velho mago, parte em busca do tesouro do dragão Smaug. A aventura do Sr. Bolseiro agradou o público infantil, e, ainda em 1937, Tolkien foi incentivado pelos editores a produzir novos escritos sobre os hobbits. Dezessete anos depois, foi publicado *O Senhor dos Anéis*, obra mais densa e dirigida ao público adulto. Publicada em três volumes, *A Sociedade do Anel* e *As Duas Torres* em 1954, e *O Retorno do Rei* em 1955, a obra se tornou um grande sucesso editorial, conferindo grande visibilidade a seu autor.

escrito em anglo-saxão (old-english) de autoria desconhecida. Apesar de ter sido elaborado na Inglaterra, o poema narra os feitos de Beowulf, príncipe dos Geats, esses eventos teriam ocorrido no que hoje são regiões da Suécia e da Dinamarca.

² Texto do século XIV, que se inscreve no chamado círculo arturiano. O poema narra a aventura que Sir Gawain, um dos cavaleiros de Arthur, teve envolvendo o Cavaleiro Verde do título.

³ Textos escritos nas décadas de 1920 e 1930. O primeiro retoma a saga de Sigurd, o Volsung, tema da mitologia nórdica. O segundo trabalha a queda e a morte do legendário Rei Arthur. *Sigurd e Gudrun* foi publicado, postumamente, em 2009, e *A queda de Arthur* foi publicado em 2013.

O *Legendarium* seria composto ainda pelas seguintes obras: *As Aventuras de Tom Bombadil* e outros versos do *Livro Vermelho* (1962), e postumamente, *O Silmarillion* (1977), *Contos Inacabados de Númenor e da Terra-média* (1980), os doze volumes de *The History of Middle-earth* (publicados entre 1983 e 1996) e mais recentemente *Os Filhos de Húrin* (2007)⁴.

Os acontecimentos narrados se passam em Arda, nome dado ao universo tolkieniano, no entanto a maioria das histórias se passa na Terra-média, uma região de Arda, na qual os vários povos habitam e onde os acontecimentos se desenrolam. Esse universo é povoado por homens e também por elfos, anões, hobbits, orcs, dentre outras raças fantásticas criadas por Tolkien inspiradas nas antigas mitologias europeias.

As obras cobrem uma ampla gama de assuntos e acontecimentos, que vão desde o mito cosmogônico de criação, passando por momentos como a introdução do mal na ordem das coisas, a ação dos poderes divinos na formação do cosmo até o relato de grandes guerras e ascensão e queda de grandiosos reinos. Cronologias detalhadas, anais de eventos, dentre outros detalhes esperados de um registro histórico mais tradicional são encontrados em abundância, uma vez que as obras e os textos que compõem o *Legendarium* são apresentados ao leitor como registros de antigas narrativas míticas de um passado remoto da humanidade.

As críticas dirigidas à literatura do professor Tolkien oscilam entre a profusão de elogios e a depreciação total. Quando *O Senhor dos Anéis* foi lançado em 1954, por exemplo, essa obra foi alvo de um acalorado volume das mais variadas críticas. Em um comentário no periódico britânico *Truth*, o jornalista Bernard Levin foi da opinião de que a obra era “uma das mais admiráveis obras da literatura do nosso ou de qualquer tempo” (White, 2002, p. 207), e o poeta W. H. Auden afirmou que não mais confiaria nos julgamentos daqueles que desaprovassem o livro. Por outro lado, o crítico americano Edmund Wilson chegou a caracterizá-lo de “lixo juvenil”.

⁴ Datas de publicação para as edições inglesas. No Brasil *O Senhor dos Anéis* foi lançado em uma primeira edição pela editora Artenova na década de 1970. Em 1994 a editora Martins Fontes lança a obra em três volumes, e em 2000 em volume único. As demais obras foram editadas também pela Martins Fontes nas seguintes datas: *O Hobbit*/1995, *O Silmarillion*/1999, *Contos Inacabados*/2002, *As Aventuras de Tom Bombadil*/2008 e *Filhos de Húrin*/2009. A coleção *The History of Middle-earth* ainda não conta com uma edição brasileira ou em português. Tolkien ainda escreveu obras não diretamente relacionadas com o seu *Legendarium* como *Roverandom* (1998) e *Farmer Giles of Ham* (1949), publicado no Brasil como *Mestre Gil de Ham* (2003).

Outros críticos diziam ainda que a obra só agradaria ao gosto britânico ou criticavam o que chamavam de superficialidade dos personagens. Essa obra teria um conteúdo maniqueísta, já que os personagens representariam estereótipos rasos e pobres. Seriam sempre bons e nobres ou cruéis e sombrios, não havendo espaço para o conflito ou para a profundidade na construção de suas personalidades. Já Edwin Muir disse em uma de suas críticas que “o espantoso é que todos os personagens são garotos mascarados de heróis adultos [...] dificilmente um deles sabe alguma coisa sobre mulheres, a não ser de ouvir falar” (White, 2002, p. 209)⁵.

Apesar disso, um grande público leitor se formou em torno dessas obras. White nos fornece o número de cem milhões de exemplares de *O Senhor dos Anéis* vendidos no mundo todo, desde o seu lançamento até o ano de 2001. As vendas de *O Hobbit* acrescentariam a esse número outros sessenta milhões de exemplares. Estima-se que as duas obras juntas aumentam esse número em três milhões por ano (White, 2002, p. 248-49). A esses, somam-se ainda as demais obras do *Legendarium*, como *O Silmarillion*. Em 1997, *O Senhor dos Anéis* foi eleito o livro do século pelos leitores da editora *Waterstones* (White, 2002, p. 244), resultado que voltou a se repetir em 2003 em votação promovida pela emissora pública britânica de rádio e televisão BBC⁶.

Para além do âmbito da leitura, formaram-se ainda organizações de admiradores e de estudiosos. Em 1969, foi fundada na Inglaterra a Tolkien Society, a primeira dessas organizações. No Brasil, temos grupos como o Conselho Branco e o fórum virtual Valinor. Nos anos 2000, a filmografia baseada em *O Senhor dos Anéis* contribuiu para essa popularização. Se, por um lado, as críticas negativas ao trabalho do autor se avolumam; por outro, é inegável o interesse que sua obra exerce.

Embasado na fantasia e no mítico, o *Legendarium* propõe um mundo fictício aparentemente anacrônico com o século XX. Por meio de sua literatura, Tolkien acabou por se posicionar diante de um século no qual a percepção de que tudo se acelerava de maneira frenética e incessante era marcante; vestígios da crescente importância do ideal do progresso do século XIX, sobretudo de matriz positivista, eram cada

⁵ Ainda sobre as críticas em torno da obra de Tolkien, ver Curry (2005).

⁶ Cf. BBC Brasil (2003). Cabe ressaltar que esse resultado provavelmente se deve um pouco à influência da publicidade em torno da filmografia baseada em *O Senhor dos Anéis* lançada à época da pesquisa.

vez mais notáveis, e as próprias relações pessoais começavam a adquirir novos contornos. Sendo assim, a partir de seus posicionamentos e de sua obra, Tolkien não poderia ter sido apenas um deslocado, um descrente com o tempo em que viveu? Um acadêmico que projetava sua nostalgia em um glorioso passado fictício?

Segundo o filósofo Giorgio Agamben, o contemporâneo não deve ser entendido como aquele que coincide de forma muito próxima com sua própria época, pois essa proximidade impediria o olhar inquiridor e crítico sobre essa época. Pelo contrário:

Pertence verdadeiramente ao seu tempo, é verdadeiramente contemporâneo, aquele que não coincide perfeitamente com este, nem está adequado às suas pretensões e é, portanto, nesse sentido, inatual; [...] exatamente através desse descolamento e desse anacronismo, ele é capaz, mais do que os outros, de perceber e apreender o seu tempo. (Agamben, 2009, p. 58-59).

O “anacronismo” de Tolkien em relação ao seu próprio tempo era algo que ele mesmo reconhecia: “É uma maldição ter o temperamento épico em uma época superlotada dedicada a pedacinhos ligeiros!” (Tolkien, 2006a, p. 91. *As cartas...*), afirmou em uma de suas cartas. Marcado pela vivência de duas guerras mundiais, desconfortável em uma Inglaterra cada vez mais tomada pelas “maravilhas” do maquinário moderno, das quais desconfiava seriamente, e adepto de gostos e valores literários considerados “excêntricos”, Tolkien reconhecia seu deslocamento. Mas é justamente por isso, como afirmado por Agamben, que talvez seu olhar tenha sido mais rigoroso com seu tempo, e sua obra, por sua vez, contenha elementos importantes que respondam aos anseios de nossa época.

Partindo dessa perspectiva, quais contribuições o estudo da obra de Tolkien poderia trazer para a compreensão das sombras de seu tempo? A obra do autor poderia ser lida como uma crítica à época? Que diálogo os mitos de Arda estabelecem com as concepções modernas que seguem orientando a contemporaneidade? Quais os desdobramentos possíveis de uma obra, que se quer não como literatura, mas como registro de uma antiga linhagem narrativa? Em síntese, qual a pertinência de uma mitologia como essa na contemporaneidade? É sobre essas indagações que proponho refletir neste trabalho.

Tais questionamentos se mostram particularmente pertinentes quando pensados a partir das noções de racionalidade científica e progresso sobre os quais se estruturaram a modernidade, não apenas a mais contemporânea, vivenciada por Tolkien. Tais concepções estão naturalizadas e assentadas na certeza do progresso e da ciência, que, elegendo a razão como instrumento “natural” e “lógico” para se pensar a realidade, aparentemente sentenciaram à marginalidade os domínios do sentimento, da imaginação e do sagrado.

Essas noções, tais como são representadas na contemporaneidade, começaram a ser gestadas ainda nos séculos XVI e XVII, durante o Renascimento, consolidaram-se no século XIX, e foram aceitas e ampliadas, não sem grandes questionamentos, ao longo do século XX. Entretanto, a aposta do progresso foi, em certa medida, fortemente abalada no início do último século com as guerras de caráter mundial e as crises, sobretudo da década de 1930, que colocaram em xeque as promessas do perpétuo avanço humano. No entanto, mesmo que as certezas da modernidade tenham sofrido grandes abalos, o imaginário apoiado nessa tríade – razão, ciência e progresso – ainda persiste em nossa contemporaneidade. Contemporaneidade essa, que parece promover um reiterado dualismo: razão/paixão e imaginação, luz/sombra, quase sempre separados, como se não operassem em conjunto no agir, no pensar e no sentir dos homens.

Ao eleger o *Legendarium* como tema de pesquisa, entendo que, de certa forma, abordo um objeto “incomum” quando comparado com trabalhos de outros historiadores, já que a literatura produzida por Tolkien, dita fantástica ou de fantasia, não é comumente analisada a partir de uma perspectiva historiográfica. No entanto, a meu ver, esse tipo de ficção traz ricas possibilidades de reflexão.

Como afirma Clive Staples Lewis⁷, a literatura possibilita ao leitor um deslocamento de olhar, uma possibilidade de enxergar outros pontos de vista.

⁷ Cabe notar aqui que, assim como Tolkien, Lewis também foi escritor e professor em Oxford, além de terem sido amigos durante grande parte da vida. Ambos integraram o chamado grupo dos Inklings, dedicado à leitura e à discussão de literatura, notadamente de textos de conteúdo mítico e de escritos dos próprios membros. Vários textos de Tolkien tiveram nos Inklings seus primeiros ouvintes e leitores. Além de Lewis e Tolkien, foram membros do Inklings autores ingleses tais como: Charles Williams, Owen Barfield, dentre outros.

Aqueles de nós que têm sido leitores verdadeiros durante todas as nossas vidas raramente entendem por completo a enorme extensão do nosso ser que devemos aos autores. [...] Meus próprios olhos não me bastam, eu verei através dos olhos dos outros. Realidade, mesmo vista através dos olhos de muitos, não é o bastante. Verei o que os outros inventaram. [...] Lamento que os brutos não possam escrever livros. Com muita gratidão eu aprenderia qual a face com que as coisas se apresentam a um camundongo ou uma abelha [...] lendo grande literatura eu me torno mil homens e ainda permaneço eu mesmo. (Lewis, 2009, p. 120-121).

No trecho citado, nota-se a sensibilidade de Lewis frente às possibilidades do texto literário. Lendo, “me torno mil homens”, vivencio experiências que não as minhas, me coloco no lugar do outro. Se a literatura nos oferece esse recurso, que possibilidades nos oferecerão, obras criadoras de realidades outras?

Ainda assim, a relação entre História e Literatura permanece conflituosa. Acredito que a Literatura pode dizer muito a respeito dos homens que a produzem e a leem. Por meio dela, as angústias e os anseios humanos são retratados e discutidos. No entanto, os historiadores, muitas vezes, tendem a manter uma postura desconfiada em relação ao texto literário. Admitem-na como campo de estudo e de pesquisa, mas, muitas vezes, creem ser necessário demarcar claramente o limite entre as disciplinas, defendendo-se da ficção, e reafirmando a cientificidade do texto histórico.

A situação torna-se mais complexa quando examinamos a obra de John R. R. Tolkien. O autor concebe Arda como um mundo tão rico em detalhes que poderíamos falar, de certa forma, em uma “historicidade fictícia”, própria das narrativas do *Legendarium*. De um ponto de vista mais ortodoxo, tal obra poderia oferecer muitos obstáculos e empecilhos para um exame do ponto de vista histórico. Seria também perigoso e arriscado entrar em terreno no qual ficção e realidade assumem fronteiras tão movediças.

Encaro as peculiaridades dessa obra de forma diferente. Vejo aqui uma oportunidade para se pensar sobre a relatividade daquilo que entendemos como realidade, contribuindo para os debates feitos em torno dessa questão. A História e a Literatura, guardando-se suas respectivas particularidades, são formas de compreensão e de aproximação em relação ao mundo, por isso o diálogo entre ambas as áreas pode ser extremamente rico.

Dessa forma, analiso aqui o *Legendarium* tolkieniano, em específico as obras *O Silmarillion* e *O Senhor dos Anéis*, que formam o seu conjunto narrativo central. Além disso, *O Silmarillion* é uma espécie de compêndio dos antigos mitos e histórias do passado da Terra-média, sendo, de certa forma, o “pano de fundo histórico” de *O Senhor dos Anéis*. Por isso, o autor insistiu por várias vezes que as duas obras fossem publicadas juntas, por entender que uma complementava e fornecia embasamento a outra. Recorrerei ainda, sempre que necessário, aos demais textos do *Legendarium*, além da coletânea de cartas de J.R.R. Tolkien, publicadas e organizadas por seu filho Christopher Tolkien e seu biógrafo Humphrey Carpenter, nas quais o autor faz esclarecimentos valiosos sobre a constituição e as intenções de sua obra.

Uma vez que o *Legendarium* de Tolkien apresenta a singularidade de ter sido concebido como um mundo verossímil, um estudo que pretenda analisar suas narrativas não pode ignorar suas particularidades constituintes. Desse modo, já que os diversos textos e narrativas que compõem o *Legendarium* de Arda são concebidos como registros míticos e históricos, assim eles são tratados nesse estudo.

Recorro a uma abordagem semelhante a que a historiadora Frances Yates adota em seu trabalho sobre os textos mágico-herméticos do Renascimento europeu. À época do desenvolvimento das tradições herméticas, acreditava-se que o autor de tais escritos, o lendário Hermes Trimegisto, teria sido um sacerdote egípcio contemporâneo aos profetas bíblicos. Os textos herméticos, conseqüentemente, adviriam da antiquíssima sabedoria de seu autor. Entretanto, a real datação dos textos, posteriormente apurada, indicava os primeiros séculos da era cristã como o período mais provável de sua concepção, bem como apontava não um, mas vários autores. Apesar disso,

com referência aos nossos propósitos, são irrelevantes os problemas críticos e históricos da literatura hermética [...] e, assim, abordarei imaginativamente esses documentos, [...] como revelações da antiqüíssima sabedoria egípcia, registradas por um escritor que vivera muito antes de Platão e mais tempo ainda antes de Cristo. [...] Parece-me que, somente aderindo com certo grau de simpatia à imensa ilusão de sua grande antiguidade e caráter egípcio, poderemos esperar compreender o tremendo impacto que essas obras tiveram sobre o leitor da Renascença (Yates, 1990, p. 32-33).

Assim, o objeto de estudo desse trabalho não é apenas a obra literária de J.R.R. Tolkien, mas o próprio mundo de Arda, acessado por meio dos diversos textos que o abordam. Pretendo empreender, juntamente com o leitor, uma incursão por esse mundo, analisando seus mitos e sua história para que possamos compreender as relações que este mantém com nossa própria contemporaneidade.

Nesse trabalho, procuro, primeiramente, compreender o processo criativo e as concepções literárias de J.R.R. Tolkien, fortemente centradas na questão da fantasia como forma artística legítima pela qual o autor pode construir realidades. Nesse sentido, me dedico, também, à importância da narrativa para o *Legendarium*, elemento que, além de contribuir para a criação de Arda, promove uma continuidade entre o passado mítico, construído por meio da literatura de Tolkien, e o momento histórico do autor e de seus vários leitores.

Além disso, me detenho aos aspectos constitutivos da mitologia de Arda, assim procuro proceder tal como um estudo de mitologia comparada, dando atenção a seu mito de criação, às potências divinas que agem no mundo e a sua cosmologia, sempre buscando paralelos com outras tradições mitológicas. Espero que ao fim dessa etapa o leitor possa perceber as características míticas do *Legendarium*, bem como possa obter uma compreensão geral de Arda, de seus mitos e de seus principais temas.

Após esse exame mais geral da mitologia de Tolkien, dedico-me mais detidamente a alguns motivos míticos em especial. Dentre esses, o tema do artífice e sua obra serão o fio condutor a nos guiar nas reflexões acerca do diálogo e da tensão entre os mitos de Arda e o que chamei de mitos modernos. Desde o mito cosmogônico, passando pelas potências divinas que regem o mundo até os principais dramas da história de Arda, encontraremos a questão da criação como um tema central. Por meio dela, é possível abordar alguns temas fundamentais à modernidade ocidental. Dentre esses, dedico especial atenção às questões da ciência e do progresso, além de tecer algumas reflexões acerca dos temas da liberdade e do poder.

Por fim, retomo dois pontos fundamentais: a literatura de J.R.R. Tolkien e as questões da narrativa e do mito, importantes pilares que sustentam toda a sua obra. O *Legendarium* se pretende um conjunto de mitos transmitidos ao longo de uma longuíssima tradição narrativa, que teria se perpetuado do passado remoto de Arda até o

século XX. Mas, afinal, é possível considerá-lo um conjunto mítico e narrativo legítimo?

Está feito, assim, o convite ao leitor. Façamos uma viagem pelas vastas regiões de Arda, sem perder de vista nossa contemporaneidade a fim de tentar compreender as imbricações entre esses dois mundos. “Lá e de volta outra vez”, assim como fez Bilbo Bolseiro em busca do tesouro de Smaug.



I
Narrar
uma realidade

Agora tinha nas mãos um vasto fragmento metódico da história total de um planeta desconhecido, com suas arquiteturas e querelas, com o pavor de suas mitologias e o rumor de suas línguas, com seus imperadores e mares, com seus minerais e pássaros e peixes, com sua álgebra e seu fogo, com sua controvérsia teológica e metafísica (Borges, 2007).

J.R.R. Tolkien possuía concepções muito próprias acerca da literatura e da criação literária. Defendia que a literatura que escrevia, a fantasia, não era nem especialmente dedicada às crianças nem uma forma literária menor; pelo contrário, por meio dela, era possível conceber outros mundos possíveis. Como procurarei analisar, seu *Legendarium* foi concebido não como uma ficção tradicional, mas como subcriação, o resultado da arte do subcriador, aquele que, a partir da linguagem e de suas propriedades, reelabora os seus elementos e constrói outra realidade. Tais questões formam o caminho que nos leva ao mundo de Arda, sendo também fundamentais às relações que esse mantém com a contemporaneidade. Nesse capítulo, as perseguiremos, investigando a teoria criativa de Tolkien e suas relações com o mito.

I. Subcriação

Ao folhear *O Senhor dos Anéis*, o leitor encontrará logo nas primeiras páginas a seguinte inscrição:

Figura 1 – Inscrições encontradas às margens das páginas iniciais d’*O Senhor dos Anéis*



Fonte: Tolkien (2004).

Por meio da nota de tradução da edição brasileira presente na obra, toma-se conhecimento de que essa escrita está registrada em caracteres do chamado alfabeto fëanoriano, cuja tradução seria: “O Senhor dos Anéis traduzido do Livro Vermelho do Marco Ocidental por John Reuel Tolkien. Aqui está contada a história da Guerra do Anel e do retorno do Rei conforme vista pelos hobbits” (Tolkien, 2001b, p. V. *O senhor...*). Incrições semelhantes aparecem em outras obras, como *O Silmarillion* e *O Hobbit*, que traz, inclusive, um esclarecimento: “Naquela época, as línguas e as letras eram muito diferentes das que empregamos hoje” (Tolkien, 2009b, p. XIII. *O Hobbit*).

Tolkien, dessa maneira, recusa o papel de autor, e assume o de tradutor, recurso criativo esse que sustentará toda a sua literatura, uma vez que, a partir dessa concepção, o *Legendarium* deve ser entendido como fruto do estudo e da tradução de antiquíssimos documentos advindos de uma era perdida da história. Inúmeros elementos e detalhes, fornecidos em abundância ao longo dos textos, enriquecem essa postura e demonstram a profundidade com que isso foi elaborado. Esse pequeno trecho traduzido na nota introdutória, por exemplo, nos revelará um conjunto extremamente denso de informações.

Primeiramente somos informados de que a obra foi escrita do ponto de vista dos hobbits, um dentre os vários povos da Terra-média, observação que fica mais clara durante o desenrolar do enredo. O hobbit Frodo, dentre outros de seu povo, participou dos eventos que envolveram a Guerra do Anel e, a partir de seu ponto de vista, registrou os acontecimentos de seu tempo. No entanto, esse registro contempla apenas uma perspectiva desses eventos. Outros sujeitos que atuaram naquela mesma época poderiam fazer ressalvas à narrativa ou poderiam acrescentar algo a partir de suas próprias experiências, entretanto o *Livro Vermelho do Marco Ocidental* foi a única versão que teria se preservado até o nosso tempo¹.

O registro de Frodo teria sido redigido em westron, ou Língua Geral, amplamente falada nas regiões a oeste da Terra-média, onde

¹ Segundo o prólogo da obra, não teria existido apenas o registro original de Frodo, mas várias cópias e até mesmo algumas versões diferentes feitas a partir dele. Para um histórico mais completo dessa questão, ver *Nota sobre os registros do Condado* (Tolkien, 2001b, p. 14-16. *O senhor...*). Terei a oportunidade de voltar a essa questão mais adiante.

se desenrola a trama narrada. Segundo o tradutor, “apenas idiomas alheios à Língua Geral foram mantidos em suas formas originais, mas essas aparecem principalmente em antropônimos e topônimos” (Tolkien, 2001b, p. 1.196. *O senhor...*), e provêm, em sua maioria, das línguas élficas, família idiomática que possuía duas línguas principais: o quenya ou alto-élfico, mais cerimonial e erudito, e o sindarin ou élfico-cinzento. Além dessas, o leitor encontra ainda referências, entre frases, palavras ou apenas menções, a várias outras línguas tais como: o rohirric, idioma dos homens do reino de Rohan, e o khuzdul, a língua dos anões.

Os caracteres empregados na escrita, pertencentes ao assim chamado alfabeto fëanoriano, derivam do primeiro alfabeto conhecido em Arda, elaborado por Rúmil de Valinor, posteriormente aperfeiçoado por Fëanor, tendo tirado daí seu nome. Nas inscrições acima, temos nas duas linhas inferiores os “*Tengwar* ou *Tîw*, aqui traduzidos como ‘letras’ [...] criados para serem escritos com pincel ou pena”. Na primeira linha, por sua vez, temos os *Angerthas*, derivados dos “*Certar* ou *Cirth*, traduzidos como ‘runas’ [...] criados e mormente usados apenas para inscrições gravadas ou entalhadas” (Tolkien, 2001b, p. 1.181. *O senhor...*). Os *certar* foram concebidos por Fëanor, e os *angerthas* foram, mais tarde, rearranjados a partir dos *certar* por Daeron.

Poderia me alongar ainda mais aqui, discutindo vários outros pormenores, mas creio ter sido o suficiente para demonstrar com que profundidade e exaustivo nível de detalhes Tolkien concebeu o seu mundo literário. Ele almejava a concepção de um mundo coerente e crível, criação essa sustentada por concepções literárias muito particulares, que objetivavam a criação daquilo que o autor denominou Mundo Secundário.

Tais concepções são apresentadas e discutidas em seu belíssimo ensaio *Sobre histórias de fadas*², no qual Tolkien se propõe à tentativa

² Esse texto foi elaborado como uma palestra em homenagem a Andrew Lang (1844-1912), escritor e folclorista inglês, apresentada na Universidade St. Andrews em 8 de março de 1939. Dentre a obra de Lang, destaca-se a sua coleção de livros de contos de fada (os doze *Colored Fairy Books*), um dos objetos de discussão de Tolkien nesse ensaio. O texto foi publicado em 1947, integrando a coletânea *Essays Presented to Charles Williams*, e posteriormente republicado em *Tree and Leaf*, juntamente com o conto *Leaf by Niggle*, em 1964.

de responder três questões: O que são as histórias³ de fadas? Qual sua origem? Para que servem?

Responder a essas questões seria uma difícil tarefa, pois implicaria aventurar-se por Faërie, o Belo Reino⁴, local onde as histórias teriam sua origem, cuja natureza é impossível de ser compreendida em sua totalidade.

O reino das histórias de fadas é amplo, profundo e alto, repleto de muitas coisas: todas as espécies de animais e aves se encontram lá; oceanos sem margem e estrelas incontáveis; uma beleza que é um encantamento, e um perigo sempre presente; alegrias e tristezas agudas como espadas. Um homem pode talvez se considerar afortunado por ter vagado nesse reino, mas sua riqueza e estranheza atam a língua do viajante que as queira relatar. E, enquanto ele está por lá, é perigoso que faça perguntas demais, para que não se fechem os portões e não se percam as chaves (Tolkien, 2006c, p. 9-10. *Sobre histórias...*).

Para o autor, as histórias de fadas se passariam no Belo Reino e na interação entre os homens e seus habitantes de modo que a história de fadas diria mais sobre os homens do que sobre os seres encantados. Durante o ensaio, Tolkien não faz distinções muito precisas entre contos de fadas, fantasia e mesmo mitologia. Para ele, “não há distinção fundamental entre as mitologias superior e inferior” (Tolkien, 2006c, p. 30. *Sobre histórias...*). Os próprios termos “superior” e “inferior” são utilizados por ele em um contexto no qual ele comenta, e se opõe, a algumas teorias que acreditaram ver o conto de fadas, bem como outras

³ Cabe fazer um esclarecimento sobre a adoção do termo “história” nesse contexto. Na definição de Le Goff, “uma história é uma narração, verdadeira ou falsa, com base na ‘realidade histórica’ ou puramente imaginária – pode ser uma narração histórica ou uma fábula” (Le Goff, 1990, p. 108). Ainda, segundo ele, a distinção vocabular entre os dois significados só ocorre no inglês que “escapa a esta última confusão porque distingue entre *history* e *story* (história e conto)” (Le Goff, 1990, p. 108). Em seu trabalho, Lopes (2006), que trabalha exatamente a questão da tradução, preferiu a distinção dos vocábulos e traduziu o termo por estória. Pessoalmente, optei por manter o termo história tal como utilizado na tradução publicada, acreditando não haver nenhum prejuízo de sentido ou de compreensão para o texto, pensando principalmente no fato de que a literatura de Tolkien pretende justamente relativizar tais distinções.

⁴ O enredo do conto de Tolkien, intitulado *Smith of Wotton Major* (1967) – recentemente publicado como *Ferreiro de Bosque Grande* (2015) –, se desenvolve justamente em torno das viagens do personagem título ao Belo Reino. Nesse trabalho, Tolkien desenvolve de maneira narrativa muitas das suas ideias expostas de forma teórica em *Sobre História de Fadas*.

formas literárias, como uma forma degradada do mito. Da mesma forma, o termo fantasia diz muito mais respeito a sua própria visão de literatura do que a uma filiação a determinado gênero literário.

Dentre as questões propostas por ele, a da origem é particularmente complexa, uma vez que, segundo ele, “perguntar qual é a origem das histórias (não importa como estejam classificadas) é perguntar qual é a origem da linguagem e da mente” (Tolkien, 2006c, p. 23. *Sobre histórias...*). Essa afirmação indica não apenas a incalculável antiguidade delas, mas também um dos pontos principais da visão de Tolkien sobre o assunto, já que para ele existe uma indissociável relação entre linguagem e narrativa.

Os estudos da linguagem e sua expressão por meio dos inúmeros idiomas eram a paixão e a principal preocupação de J.R.R. Tolkien como estudioso. Interessava-se sobretudo pelo que chamava de estética linguística, ou seja, a capacidade de apreciar as palavras por elas mesmas, sem nenhuma preocupação utilitária, por vezes nem mesmo literária⁵. Além disso, acreditava que a linguagem era um atributo intrinsecamente humano, e teve a intenção de escrever, juntamente com seu amigo e colega C. S. Lewis, uma obra dedicada à natureza, às origens e às funções da linguagem, que teria por título *Language and Human Nature*. Infelizmente tal obra nunca foi concluída⁶.

A elaboração de uma narrativa, especialmente no caso das histórias de fantasia e do conto de fadas, se relacionaria intimamente com as propriedades da própria linguagem. Segundo ele, dentre essas possibilidades da língua, por exemplo, nada é mais poderoso para a fantasia do que o adjetivo.

Nenhum feitiço ou mágica do Belo Reino é mais potente. [...] tais encantamentos de fato podem ser vistos apenas como uma outra visão

⁵ O trecho a seguir, retirado da correspondência do autor, exemplifica um pouco dessa noção: “o tempo que certa vez passei tentando aprender sérvio e russo não me deixou com quaisquer resultados práticos, apenas uma forte impressão da estrutura e estética das palavras” (Tolkien, 2006a, p. 167. *As cartas...*).

⁶ Apesar de Lewis ter chegado a afirmar que essa obra conjunta seria publicada em 1949, ela nunca foi levada a termo. Até recentemente, acreditava-se que o livro não teria sido nem mesmo iniciado, entretanto alguns manuscritos inéditos de C. S. Lewis foram encontrados em 2009, verificando-se que eram na verdade o esboço introdutório de *Language and Human Nature*. O manuscrito foi publicado em 2010 pelo periódico VII: *An Anglo-American Literary Review*. Com relação a Tolkien, até hoje não se conhece nenhum texto produzido por ele que teria sido destinado a essa obra.

dos adjetivos, uma parte do discurso numa gramática mítica. A mente que imaginou leve, pesado, cinzento, amarelo, imóvel, veloz também concebeu a magia que tornaria as coisas pesadas leves e capazes de voar, transformaria o chumbo cinzento em ouro amarelo e a rocha imóvel em água veloz. [...] Quando podemos abstrair o verde da grama, o azul do céu e o vermelho do sangue, já temos o poder de um encantador em um determinado plano, e o desejo de manejar esse poder no mundo externo vem a nossa mente (Tolkien, 2006c, p. 28. *Sobre histórias...*).

As reflexões de Tolkien lembram, de algum modo, a filosofia de Giorgio Agamben para quem a linguagem constitui o principal tema de reflexão. Em seu *Experimentum Linguae*, o filósofo formula a questão fundamental do seu pensamento da seguinte forma: “Existe uma voz humana, uma voz que seja voz do homem como o fretenir é a voz da cigarra ou o zurro é a voz do jumento? E, caso exista, é essa voz a linguagem?” (Agamben, 2005, p. 10). Tal investigação é, como apontada por ele mesmo, uma indagação filosófica duradoura, de difíceis conclusões. Apesar disso, Tolkien, mesmo não tendo formulado a questão tal como faz Agamben, aparentemente indica sua própria resposta, pois para ele a linguagem parece ser uma instância tão fundamentalmente humana, ao permitir que o homem se relacione e apreenda o mundo, que poderia, sim, ser considerada, de certa forma, a voz própria ao homem.

Devido a tais concepções, sua criação literária obedeceu a um preceito muito claro no qual “a invenção de idiomas é a base. As ‘pedras’ foram antes criadas para fornecer um mundo para os idiomas do que o contrário. Para mim, um nome vem primeiro e a história depois” (Tolkien, 2006a, p. 211. *As cartas...*). Dessa forma, ele buscou construir um mundo utilizando como principal ferramenta a língua, cujas propriedades possibilitam a reelaboração e a reconstrução do vivido.

Podemos pôr um verde mortal no rosto de um homem e produzir horror, podemos fazer reluzir a rara e terrível lua azul, ou podemos fazer com que os bosques irrompam em folhas de prata e os carneiros tenham pelagem de ouro, e pôr fogo quente no ventre do réptil frio. Mas numa “fantasia”, tal como a chamamos, surge uma nova forma: O Belo Reino vem à tona, o Homem se torna subcriador (Tolkien, 2006c, p. 28-29. *Sobre histórias...*).

O conceito de *subcriador* e de sua obra, a *subcriação*, são

elementos-chave para a compreensão de toda a teoria de Tolkien. Como subcriador, o homem possuiria, a partir da linguagem, a possibilidade de reelaborar o mundo a sua volta, subcriando uma subrealidade, o resultado desse trabalho, chamado por ele, de Mundo Secundário.

O subcriador age de forma semelhante ao que diz Baudelaire sobre a imaginação. Conforme ele, o mundo pode ser visto aos olhos do artista como uma espécie de dicionário, de forma que “todo universo visível é apenas um armazém de imagens e de signos aos quais a imaginação deverá atribuir um lugar e um valor relativos; é uma espécie de alimento que a imaginação deve digerir e transformar” (Baudelaire, 1988, p. 84). Nas concepções tolkienianas, o mundo primário, ou seja, aquilo que entendemos por “realidade” fornece as bases e o material para a elaboração do universo secundário, assim, se nesse último pôde existir um príncipe sapo, isso só foi possível porque no mundo primário existem sapos e reis. Tais elementos foram reorganizados, dessa forma foi concebida a clássica personagem do príncipe transformado em sapo.

Assim, ao contrário do que se poderia pensar, um mundo de fantasia não nega nem se afasta radicalmente do “real”, pois a “fantasia é uma atividade humana natural. Certamente ela não destrói, muito menos insulta a razão; também não abranda o apetite pela verdade científica nem obscurece a percepção dela. Ao contrário. Quanto mais aguçada e clara for a razão melhor fantasia produzirá” (Tolkien, 2006c, p. 62. *Sobre histórias...*). Dessa forma, a fantasia partiria do vivido e, por meio dele, seria construída.

Além disso, Tolkien considerava a fantasia, entendida como subcriação, uma arte e, segundo ele, essa arte deve promover naquele que lê uma crença secundária, ou seja, durante o tempo que o leitor se dedica à obra, ele deve crer naquela outra realidade. Não é uma simples suspensão da incredulidade, como a apontada por Ricoeur, pela qual “o leitor suspende de bom grado sua desconfiança, sua incredulidade, e aceita entrar no jogo do como se – como se aquelas coisas narradas tivessem acontecido” (Ricoeur, 2007, p. 275), mas uma crença genuína naquele universo criado como realidade secundária. Para isso, o mundo subcriado deve possuir regras e dinâmicas próprias que lhe conferirão uma lógica interna, permitindo que nele adentremos e que ele nos faça sentido. Quando temos um mundo secundário bem sucedido, esse efeito não se desvanece, mas, se ele não é conseguido ou se durante a narrativa essa qualidade se perde,

a arte fracassa. É verdade? “Se você construiu bem seu pequeno mundo, sim, é verdade nesse mundo” (Tolkien, 2006c, p. 79. *Sobre histórias...*).

Foi com a finalidade de conceber um mundo secundário com o maior grau de credibilidade secundária possível, que J.R.R. Tolkien teceu em torno de sua obra uma “atmosfera de realidade”, formada por uma série de características e de detalhes que a compõem.

Em primeiro lugar, como já comentado anteriormente, tem-se o entendimento da obra como uma tradução. Poderíamos falar então de uma “pseudotradução”, ou seja, existe aí uma falsa tradução? O conceito parece não conseguir abarcar o que ocorre na prática, pois o *Legendarium* é composto por textos filosóficos, linguísticos, épicos, explicativos, por poemas, por canções, por narrativas, por cronologias, por árvores genealógicas, por calendários e por outros que ultrapassam a simples simulação. Assim, concordando com a análise de Dircilene Gonçalves,

acreditamos que “pseudotradução” não seja um termo adequado para nos referirmos a *O Senhor dos Anéis* [e por extensão, ao *Legendarium*]. Uma designação mais apropriada é Tradução Fictícia. [...] Há uma diferença fundamental entre os dois, presente nos próprios nomes: um é pseudo – uma falsificação dentro da realidade – o outro é ficção – a criação de uma realidade (Gonçalves, 2007, p. 77).

Dessa forma, a tradução fictícia de Tolkien se diferenciaria daquele recurso utilizado por outros autores, como Umberto Eco em *O Nome da Rosa*, por conceber uma realidade outra e não apenas introduzir um elemento fictício em nosso “real”.

Tais documentos traduzidos diriam respeito a um mundo inserido em passado remoto da humanidade até então desconhecido, e cobrem desde a criação do universo até o fim da Terceira Era do Sol, período no qual se passa *O Senhor dos Anéis*. A partir das informações encontradas no *Legendarium*, foram feitas até mesmo estimativas de que haveria uma distância de seis a oito mil anos entre aquele passado e o nosso tempo presente (Kyrmse, 2003, p. 37-39).

Esses textos cobrem, dentre outros aspectos, o cenário natural de Arda, sua geografia e geologia, sua fauna, sua flora e seu clima, suas temporalidades mítico-históricas, bem como as variações linguísticas e as diferenças culturais dos vários povos que a habitam. Existem,

também, lacunas e trechos obscuros que indicam informações não conhecidas ou perdidas, pois, como afirma Tolkien, a narrativa ali exposta é como “um holofote, por assim dizer, sobre um breve episódio na História e sobre uma pequena parte da nossa Terra-média, cercada pelo vislumbre de extensões ilimitadas no tempo e no espaço” (Tolkien, 2006a, p. 390. *As cartas...*).

Lopes (2008) denominaria esse efeito de invenção da tradição e da simulação de profundidade. Para Kyrmse, o *Legendarium* possuiria tridimensionalidade, cujas dimensões seriam: a “diversidade”, já que Tolkien “conhece a antropologia, a botânica, a geologia, a fauna e a flora, a história e os mitos, os idiomas, a ética, as crenças, as próprias formas de tratamento do mundo que nos mostra” (Kyrmse, 2003, p. 26); a “profundidade”, pois, se nos pusermos a escavar qualquer ponto da dimensão diversidade, “sempre haverá algo no subsolo” (Kyrmse, 2003, p. 26); por fim, o “tempo”, já que “por trás de cada colina, de cada enseada existe um panorama de vastas extensões temporais, de anos [...] incontáveis como as asas das árvores” (Kyrmse, 2003, p. 27). Dessa maneira, a obra promove, de certa forma, não somente o pacto entre o autor e o leitor de ficção, mas também possibilita aquele acordo estabelecido entre o autor e o leitor do texto histórico, que “convencionam que se tratará de situações, acontecimentos, encadeamentos, personagens que existiram realmente anteriormente, isto é, antes que tenham sido relatados” (Ricouer, 2007, p. 289).

Entretanto, por mais que Tolkien trabalhe no sentido de elaborar um mundo fictício o mais crível possível, defendendo a fantasia como uma forma literária legítima, ele aparentemente não deixa de estabelecer, como os próprios termos sugerem, certa hierarquia entre o vivido, o mundo primário, e Arda, a realidade secundária. Suas concepções parecem ainda partir do pressuposto de que há um real verdadeiro e que, a partir desse, é possível criar uma subrealidade, ou seja, uma realidade dentro da realidade.

A questão do real como uma instância absoluta, aprioristicamente dada, já foi longamente debatida e problematizada. Arthur Schopenhauer, filósofo do século XIX, foi um dos pensadores que questionaram profundamente tal absolutização. Segundo ele, não é possível apreender um real em si, uma vez que o sujeito conhece o mundo por meio da mediação dos instrumentos sensíveis de que dispõe.

Quando imaginávamos que pensávamos a matéria, na realidade só pensávamos o sujeito que percebe a matéria: o olho que vê, a mão que sente, a compreensão que conhece. [...] O que existe para o conhecimento, portanto o mundo inteiro, é tão somente objeto em relação ao sujeito, intuição de quem intui, numa palavra, representação (Shopenhauer, 2005, p. 43).

Dessa forma, o que percebo não é o mundo em sua totalidade, mas a sua representação, elaborada a partir da minha própria percepção. O que posso conhecer do mundo são apenas fenômenos mutáveis e sujeitos ao tempo e ao espaço, existentes num fluxo incessante, no qual o próprio sujeito do conhecimento está inserido.

Mas, ao mesmo tempo em que o mundo é Representação, ele também é Vontade, e é essa que seria a coisa-em-si, o conteúdo essencial do mundo, permanente e imutável, inapreensível pelos meios racionais e pela origem do nosso mundo dos fenômenos. O mundo dos fenômenos é a objetivação dessa Vontade e “acompanhará a Vontade tão inseparavelmente quanto a sombra acompanha o corpo. Onde existe Vontade, existirá vida, mundo” (Shopenhauer, 2005, p. 358).

Relacionadas à Vontade, estão as Ideias que, próximas à concepção platônica, são a sua objetivação imediata e primeira, constituindo-se como os “modelos” de todas as coisas, de todos os fenômenos e, conseqüentemente, da Representação. Os fenômenos observáveis são contingentes e variáveis, enquanto as Ideias, sua fonte e modelo, são transcendententes e imutáveis, acessíveis somente por meio da apreciação estética da obra de arte (Shopenhauer, 2003). Portanto, segundo o pensamento desse filósofo, aquilo que denomino realidade nada mais é do que a minha representação do mundo, desse modo a realidade não é absoluta. Não há um real natural no qual possamos nos apegar, ele é, pelo contrário, variável e histórico.

Com isso, meu intuito é chamar a atenção para o fato de que o que entendemos por realidade também possui uma historicidade. Desse modo, conforme Maia (2010), seria adequado atribuir uma qualificação ao termo e, em vez de realidade, deveríamos falar antes em realidade histórica, adjetivação essa “que retira esse termo do reino das coisas absolutas e atemporais e o coloca no devir” (Maia, 2010, p. 381).

Por outro lado, não partilho aqui das concepções, também já

amplamente debatidas, da limitação do real às práticas discursivas, independentemente de sua exterioridade sócio-histórica. O “método” criativo de Tolkien pode até mesmo levar a crer que se privilegia a linguagem em detrimento da materialidade das coisas, uma vez que o mundo secundário é inteiramente elaborado por meio da língua. Mas, como procuro demonstrar, apesar da elaboração se fazer pela articulação das propriedades da linguagem, essas articulam e reelaboram os elementos do vivido para formular algo novo, e não independente dele.

Por fim, poderíamos entender essa hierarquização estabelecida por Tolkien a partir de sua própria visão de mundo, fortemente marcada por sua religiosidade cristã católica. Segundo suas concepções, a arte da subcriação emula de certa forma o atributo criativo da divindade, e contribui com a Criação. Derivaria daí a noção de que exista um mundo primário e um secundário, o primeiro origina-se de uma atividade criativa sobre-humana, divina, e o segundo seria fruto de uma arte humana. Tal como Deus criou o seu universo, o artista concebe a sua subcriação, e assim “a capacidade humana para a ‘subcriação’ contribui para o enriquecimento incessante da Criação divina da qual ela derivou” (Lopes, 2008, p. 37). A subcriação é, portanto, uma criação dentro da Criação.

Neste estudo, não tomo Arda como uma subrealidade subordinada ao mundo primário do qual teve origem, mas prefiro entendê-la como uma realidade outra, um mundo construído a partir da realidade vivida, fictícia, mas de existência em certa medida autônoma, em constante diálogo com nossa própria realidade histórica. A partir disso, novamente afirmo: o *Legendarium* é fruto de uma organização e de uma tradução de antigos textos que tratam de um passado remoto e nos apresentam os povos daquela época, seus costumes, sua história, suas crenças. Sendo assim, passarei a análise dessa documentação tão rica e diversa a fim de refletir sobre a história e a mitologia de Arda.

2. As narrativas de Arda

O *Legendarium* de Arda é composto por um conjunto de narrativas que teriam sido o legado de uma longa sequência de narradores, que produziram e preservaram testemunhos, relatos, registros, epopeias, canções e poemas, passados ao longo das gerações desde a aurora dos tempos. Esse material está dividido basicamente em duas grandes obras,

O *Senhor dos Anéis* e O *Silmarillion*, que se encontram fortemente inter-relacionadas. O primeiro é uma narrativa sobre os eventos que envolveram a chamada Guerra do Anel, o segundo é um conjunto de textos acerca da mitologia e do passado mais remoto de Arda, de modo que as narrativas d'O *Silmarillion* ocorrem no passado daquela época histórica abordada n'O *Senhor dos Anéis*.

O *Silmarillion* deve seu nome ao *Quenta Silmarillion*, a História das Silmarils, o mais longo dos textos que o compõem. Os demais integrantes desse conjunto são o *Ainulindalë*, o relato da criação do mundo; o *Valaquenta*, que se dedica às potências divinas que governam Arda e, por fim, o *Akallabêth* e *Dos Anéis de Poder e da Terceira Era*, que se relacionam mais intimamente com O *Senhor dos Anéis*. Além de não se constituir como uma narrativa contínua, possui ainda outra particularidade importante, seu autor nunca pode terminá-lo ou organizá-lo satisfatoriamente, de modo que a obra permaneceu inacabada, apesar do vasto material produzido.

Assim, a meu ver, a obra de J.R.R. Tolkien conhecida por esse nome pode ser compreendida de duas maneiras distintas. Primeiramente, temos o volume editado por esse nome, organizado postumamente por Christopher Tolkien, filho e herdeiro literário de Tolkien, e publicado em 1977. Em um plano anterior, temos a obra idealizada, mas deixada inacabada pelo seu autor, nesse sentido O *Silmarillion*, que nem sempre teve esse nome, compreende aquele conjunto de mitos e de histórias concernente aos mais remotos dias de Arda, sustentáculo de todo o *Legendarium*, mas que nunca encontrou uma forma definitiva a ponto de ser publicado. Esse *Silmarillion* é muito mais vasto e complexo que seu homônimo publicado ao final da década de 1970, e possui um histórico de elaboração de mais de meio século.

Os mais antigos registros sobre a existência dessas narrativas remontam à década de 1910. Em 1914, em mensagem a Edith Bratt, sua então futura esposa, Tolkien menciona o texto *A Viagem de Earendel*, a estrela vespertina; em 1915, em outra correspondência do casal, o autor promete a ela uma cópia do poema *Kortirion entre as árvores*. Esses e outros textos foram reunidos no primeiro volume de *The History of Middle-earth* que contempla os escritos do autor formulados entre 1915 e 1918. Esse processo de concepção e de escrita perduraria, mesmo de forma inconstante, até a morte do autor, no entanto, mesmo tendo

tomado forma e substância e sendo considerado pelo seu autor como sua obra principal, ele nunca foi considerado terminado.

Durante seu processo de criação e de composição da obra, as diversas narrativas foram desenvolvidas e expandidas, ao mesmo tempo em que eram modificadas, reescritas ou mesmo abandonadas. Dessa maneira, enquanto, por exemplo, a narrativa de *Earendel* foi sendo desenvolvida ao longo dos anos, aparecendo em versões posteriores como o mito de *Eärendil*; outras, como *Kortirion*, perderam espaço na mitologia do autor. Como afirma Christopher Tolkien

O *Silmarillion* se considerado meramente como uma grande estrutura narrativa, sofreu relativamente poucas mudanças radicais [...]. Estava, entretanto, longe de se fixar como um texto pronto, e não permaneceu inalterado nem mesmo em certas ideias fundamentais relativas à natureza do mundo que retrata, quando as mesmas lendas voltaram a ser relatadas em formas mais longas e mais curtas e em estilos diferentes (Tolkien, 2009c, p. VII-VIII. *O Silmarillion*).

Embora inconcluso, é interessante notar a profusão de textos produzidos pelo autor, já que Tolkien elaborou, na maioria das vezes, duas, três ou mais versões do mesmo texto ou tema, experimentando, aperfeiçoando e multiplicando as possibilidades narrativas. O caso dos temas *A queda de Gondolin*, *Beren e Lúthien* e *Os Filhos de Húrin* são um bom exemplo dessa variedade textual.

Essas três temáticas são desenvolvidas em prosa na edição publicada de *Quenta Silmarillion*, compondo alguns capítulos do texto. As três novamente aparecem no terceiro volume de *The History of Middle-earth*, dessa vez em verso, sendo que Beren e Lúthien, agora sob o título de *A Balada de Leithian*, possui não apenas uma, mas duas longas versões poéticas, ambas inconclusas. Nota-se, também, que tais poemas não são estruturados em um estilo poético único, uma vez que a *Leithian* se estrutura em dísticos octossilábicos⁷, já *Os Filhos* seguem as normas do aliterativo anglo-saxônico⁸. Por fim, esse último ainda possui outra

⁷ Versos que rimam de par em par, contendo oito sílabas poéticas cada.

⁸ Forma poética utilizada não apenas na Inglaterra saxônica, mas também na Escandinávia e na Islândia. Nessa estrutura poética, a unidade do texto não é o verso, e sim o chamado meio-verso, separados entre si por uma pausa. Além disso, o ritmo não é ditado pelas rimas, e sim pelas aliterações, que unem um meio-verso ao outro. O aliterativo também será empregado

versão em prosa com o mesmo título, mais longa, publicada em 2007, atualmente a mais recente publicação do *Legendarium*⁹.

Há de se levar em conta, ainda, a existência de uma infinidade de trechos, de notas, de textos inacabados e de rascunhos que lançam luz sobre vários pontos do *Legendarium*. Se, por um lado, esse montante revela a riqueza da obra de Tolkien, por outro apresenta dificuldades particulares, pois, uma vez que existem várias versões da mesma narrativa, ocorrem, quase que inevitavelmente, divergências e distanciamentos entre elas. Dessa forma, considerando-se todos os textos e suas respectivas variantes, não se pode esperar que o *Legendarium* possua uma coerência e uma consistência interna.

J.R.R. Tolkien estava claramente ciente disso, essa era uma de suas grandes preocupações com a obra. Sua grande ambição fora publicar *O Silmarillion* juntamente com *O Senhor dos Anéis*, mas isso não foi possível à época devido a questões editoriais. Após o grande sucesso do livro, o público e conseqüentemente os editores ansiavam por novas histórias, e Tolkien voltou a ter esperanças de publicar sua obra magna. Para isso, era preciso preencher as lacunas e dar uma forma mais consistente ao corpo de narrativas, no entanto a possibilidade de fazê-lo parecia-lhe cada vez mais distante. Em 1963, em resposta a um leitor ansioso por mais de seu mundo, Tolkien transparece suas preocupações sobre o assunto.

De fato eu poderia dar-lhe outro volume (ou muitos) sobre o mesmo mundo imaginário. Na verdade estou sob contrato para fazê-lo. [...] Ainda assim, receio que a apresentação necessitará de muito trabalho, e eu trabalho muito lentamente. As lendas precisam ser trabalhadas por completo (foram escritas em épocas diferentes, algumas há muito anos) e tornadas consistentes; e precisam ser integradas com O S.A. [*O Senhor dos Anéis*]; e precisam receber um formato progressivo. [...] Eu mesmo tenho dúvidas sobre a tarefa (Tolkien, 2006a, p. 316-317. *As cartas...*).

Diante disso, a edição postumamente publicada de *O Silmarillion* não é, de modo algum, a forma final ou única dos mitos do *Legendarium*.

em vários poemas e versos encontrados em *O Senhor dos Anéis*, especialmente naqueles relativos aos cavaleiros de Rohan, cuja língua e “cultura” aproximam-se, por assim dizer, aos anglo-saxões históricos. Sobre o tema, ver *A Rima Aliterativa Anglo-Saxã*, em Lopes (2006).
⁹ *The Children of Húrin* organizado e publicado por C. Tolkien em 2007, e publicado no Brasil como *Os Filhos de Húrin* pela Martins Fontes Editora em 2009.

É, na verdade, uma proposta de Christopher Tolkien, uma tentativa de ordenamento e de organização do vasto material existente a fim de colocá-lo em uma forma publicável e parcialmente coerente. Ele esclarece esse ponto em seu prefácio.

Tomou-se claro para mim que a tentativa de apresentar, num único volume, a diversidade de materiais – revelar *O Silmarillion* de fato como uma criação contínua e em evolução, que se estendeu por mais de cinquenta anos – levaria na realidade apenas à confusão e ao obscurecimento daquilo que é essencial. Propus-me, por isso, elaborar um texto único, selecionando e organizando trechos de tal modo que me parecessem produzir a narrativa mais coerente e de maior consistência interna. [...] Não se pode aspirar a uma harmonia perfeita (quer no âmbito do próprio *O Silmarillion*, quer entre *O Silmarillion* e outras obras publicadas de meu pai), e ela somente poderia ser alcançada, se fosse possível, a um custo elevado e desnecessário (Tolkien, 2009c, p. VIII. *O Silmarillion*).

O volume de 1977 é, portanto, apenas a forma de organização que Christopher Tolkien considerou mais apropriada ao lidar com os escritos de seu pai, uma seleção. *O Silmarillion* não se resume ao volume publicado nem necessariamente teria de ser estruturado tal como nos foi apresentado.

Os demais textos de Tolkien publicados após a edição de 1977 vieram a confirmar isso. Em 1980, é publicado *Contos Inacabados de Númenor e da Terra-média*, uma coletânea de textos sobre diversos temas, tanto d’*O Silmarillion* como d’*O Senhor dos Anéis*. Mas é a partir de 1983 que as múltiplas variantes e transformações d’*O Silmarillion* começam a vir a público a partir da publicação de *The Book of Lost Tales – Part 1*, o primeiro volume da série *The History of Middle-earth*. Essa série de doze volumes foi um esforço por parte de Christopher Tolkien para ampliar aquela seleção e, principalmente, apresentar o caráter mutável constituinte à obra.

No prefácio desse primeiro volume, Christopher Tolkien repensa algumas de suas posições na organização de 1977, pois para ele “o trabalho publicado não possui um ‘ponto de referência’, nem sugestão do que é e como (interiormente ao mundo imaginário) veio a ser. Atualmente, penso

que isso foi um erro” (Tolkien, 2002a, pt. 1, p. 5, tradução nossa. *The books...*). O *Silmarillion* publicado, composto em sua maior parte pelos textos mais tardios e consolidados do *Legendarium*, foi apresentado como obra acabada e isolada, o que acabou por encobrir aquele outro *Silmarillion*, que

não era estável, mas que existe, “longitudinalmente” no tempo (o tempo de vida do autor) e não apenas “transversalmente” no tempo, tal como um livro impresso que não terá mais nenhuma mudança essencial. Por meio da publicação de “O Silmarillion” o longitudinal foi cortado transversalmente e colocou-se como tendo certo caráter definitivo (Tolkien, 2002a, pt. 1, p. 7, tradução nossa. *The books...*).

Assim, os volumes dessa *História da Terra-média* tentam documentar a história do desenvolvimento criativo do mundo de Arda. Por meio desses escritos, o leitor pode acompanhar o crescimento do *Legendarium*, bem como as transformações pelas quais ele passou. Os dois primeiros volumes¹⁰ tratam d’O *Silmarillion* em suas formas mais antigas quando não havia nem mesmo esse termo por título. A maioria desses escritos era agrupada por Tolkien sob o título de *O Livro dos contos perdidos*. Os três volumes seguintes apresentam desenvolvimentos posteriores, qualificado por C. Tolkien como *The Earliest Silmarillion*, o Antigo Silmarillion. O quinto volume traz também textos que abordam as possíveis ligações entre o tempo mítico do *Legendarium* e a nossa contemporaneidade histórica.

Do sexto ao nono volumes, temos escritos particularmente interessantes do ponto de vista da criação literária, pois se dedicam à concepção d’O *Senhor dos Anéis*. Neles podemos acompanhar parte do processo de escrita da obra, uma vez que reúnem rascunhos, primeiros esboços e variantes dos diversos capítulos que compõem o livro publicado. Ao contrário do que acontece com as demais narrativas, tem-se a possibilidade de comparação entre o desenvolvimento da trama e sua forma final, tal como Tolkien a concebeu.

¹⁰ Os títulos dos volumes da série e suas respectivas datas de publicação são: *The Books of Lost Tales – part 1* (1983), *The Book of Lost Tales – part 2* (1984), *The Lays of Beleriand* (1985), *The Shaping of Middle-earth* (1986), *The Lost Road and Other Writings* (1987), *The Return of the Shadow* (1988), *The Treason of Isengard* (1989), *The War of the Ring* (1990), *Sauron Defeated* (1992), *Morgoth’s Ring* (1993), *The War of the Jewels* (1994) e *The Peoples of Middle-earth* (1996).

O décimo e o décimo primeiro volumes trazem as versões mais maduras d'O *Silmarillion*, o *Silmarillion Tardio*, mais próximas da versão publicada, mas que ainda guardam suas próprias singularidades. Por fim, o último volume traz textos que não se relacionam tão diretamente às tramas cronológicas d'O *Silmarillion*, mas tratam de diversos aspectos do mundo de Arda.

Esse inacabamento d'O *Silmarillion* pode ser aproximado, por analogia, às reflexões de Agamben, para quem “toda obra escrita pode ser considerada como prólogo de uma obra jamais escrita” (Agamben, 2005, p. 9), que provavelmente permanecerá, assim, ausente. O filósofo compara esse processo com a escultura de bronze, que é primeiramente trabalhada e aperfeiçoada em cera, formando um molde, para só então ser moldada definitivamente em metal. No caso da escrita, teremos sempre o molde em cera que anuncia a sua forma em bronze, mas essa sempre estará por ser feita. Tolkien perseguiu intensamente essa obra anunciada em relação à qual todas as versões do *Silmarillion* constituem um esboço em cera, mas, por fim, acabou não conseguindo moldá-la em sua tão desejada forma final.

Após essa exposição sobre a criação e as complexidades que envolvem o *Legendarium*, uma questão se impõe. Como estudar uma obra de tamanha extensão e complexidade, com tantas variantes e incoerências, cuja riqueza narrativa coexiste com a irremediável falta de coesão de conjunto? Como adentrar na subcriação de Tolkien? Uma seleção certamente se impõe, mas como procedê-la?

Por outro lado, uma comparação interessante também pode ser feita. Não esperaríamos algo semelhante de uma mitologia? O estudioso dos mitos, seja o historiador das religiões, seja o antropólogo ou o mitólogo, não se depara constantemente com diversas versões do mesmo relato?

Segundo Jean-Pierre Vernant, um dos grandes historiadores da antiguidade grega e de sua mitologia, o relato mítico

Não está fixado numa forma definitiva. Sempre comporta variantes, versões múltiplas que o narrador tem à sua disposição, e que escolhe em função das circunstâncias, de seu público ou de suas preferências, podendo cortar acrescentar e modificar o que lhe parecer conveniente (Vernant, 2000, p. 13).

Na mitologia grega, um dos mitos de Hefesto, deus das forjas e do fogo, é um dos exemplos dessa pluralidade. O deus tinha por característica marcante a deficiência no andar; manquitolava tal como o raio marca o firmamento com o seu ziguezague. Mas por que o deus era manco? Conta-se que Zeus e Hera discutiram, e tendo tomado o partido da mãe, Hefesto provocou a ira de seu pai, que o arremessou do Olimpo e lhe causou a deficiência. Conforme outra versão, o deus nasceu dessa forma, envergonhada, sua mãe Hera o escondeu no fundo do mar, onde permaneceu guardado pelas ninfas das águas até a maturidade. Ambos os relatos são legítimos, e cada um deles abre novas possibilidades narrativas que vão tecendo e enriquecendo a tradição mitológica.

A mitologia possui essa dinamicidade e esse caráter proteico (Proteu, o de muitas formas, ele próprio também um deus) que lhe conferem riqueza e também abertura, pois, de acordo com Vernant, “enquanto uma tradição oral de lendas estiver viva, enquanto permanecer em contato com os modos de pensar e os costumes do grupo, ela se modificará, o relato ficará parcialmente aberto à inovação” (Vernant, 2000, p. 13). Se, por um lado, as variantes fomentam a contradição no interior de um conjunto mitológico, por outro possibilitam a variedade, a transformação e a inovação.

Ainda conforme Vernant, três são as instâncias que condicionam a existência e a sobrevivência do mito: memória, oralidade e tradição. O mito é transmitido de geração em geração por meio de narrativas orais, preservadas nas memórias individuais. Sem o relato oral não há como ele passar adiante, e sem memória, ancorada na tradição social, não há mito. Se porventura ele for fixado em texto escrito, ele já está ameaçado, pois o texto não comporta todas as variantes, pelo contrário silencia a maioria delas. É por isso que não podemos, por exemplo, contar com toda a vitalidade da mitologia grega, uma vez que nosso acesso a ela está limitado pela documentação disponível. Temos Hesíodo, Homero, as tragédias, obras de arte e outras tantas fontes, mas com elas temos apenas algumas das versões fixadas dos mitos que elas nos contam.

Tal como as mitologias clássicas, a mitologia de Tolkien comporta essa presença de variantes que impede a coesão completa das narrativas, ao mesmo tempo em que a enriquece. Entretanto, não é possível esperar dela essa dimensão da tradição e da oralidade que, segundo Vernant, é essencial a uma mitologia “viva”. O *Legendarium* permanece literatura. Não há como

tais narrativas terem sido transmitidas dentro de um grupo social comum, sedimentadas em uma tradição de sucessivas gerações, até que algumas delas fossem por fim registradas em textos, chegando até nós como documentos históricos. Não há narradores da mitologia de Arda ou há? Esse ponto não é tão simples e, a meu ver, merece um exame mais atento.

Conforme dito anteriormente, na concepção subcriativa de Arda, devemos encarar os textos do *Legendarium* como narrativas transmitidas ao longo de várias gerações, que por fim chegaram, de uma forma ou de outra, às mãos do professor Tolkien. Durante essa longuíssima tradição, admitida em sua maior parte como oral, alguns indivíduos se dispuseram a produzir registros escritos. Assim, Rúmil, o mesmo que inventou as primeiras letras, teria também registrado os primeiros mitos que versam sobre a origem do mundo e sobre os primeiros dias de Arda.

Mas, nesse mundo fictício, mesmo com o registro escrito, o hábito de narrar é uma presença marcante, e não é à toa que grande parte desses registros teria sido feito em verso para a declamação ou o canto. Assim inicia-se uma das versões d'*A Balada de Leithian*, cantada nos dias antigos

Havia um rei nos dias de antigamente:
antes dos homens caminharem na terra
o seu poder era reverenciado na sombra das cavernas,
a sua mão estava sobre os vales e clareiras.
De folhas a sua coroa, o seu manto verde,
as suas lanças prateadas longas e afiadas,
a luz das estrelas no seu escudo era apanhada,
antes da Lua ser feita ou o Sol forjado.

(Tolkien, 2002c, p. 157. *The Lays...*)¹¹

O tempo do poema é referido como “os dias de antigamente”, aquela época remota também evocada por fórmulas como “Houve um

¹¹ Esses são os versos 1-8 da versão B da *Balada de Leithian*, também chamada de *The Lay of Leithian Recommended*, já que Tolkien deixa de lado a primeira versão do texto e o reelabora. Essa obra inacabada conta com 4223 versos escritos, sendo que cerca de 700 deles foram reescritos na sua segunda versão. A tradução aqui utilizada foi realizada por Aegnor, um dos colaboradores do *site* Portal Tolkienianos e está disponível em <<http://www.tolkienianos.com/portal/artigos/33-excertos-de-history-of-middle-earth-home/142-a-balada-de-leithian>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

tempo” ou o consagrado “Era uma vez”. Evocando um tempo ainda mais remoto, o poema evoca uma época anterior à feitura do Sol e da Lua. A história de amor de Beren, o homem mortal, e Lúthien, a elfa, tema da *Leithian*, teria acontecido na Primeira Era do mundo, extremamente remota na contagem dos anos e, mesmo assim, lá estará ela novamente em *O Senhor dos Anéis*, lembrada em verso e em prosa pelo personagem Aragorn. Ainda se mantinha viva, como um exemplo da superação e do sacrifício amoroso, na memória e na tradição daqueles que viviam tempos depois, nos tempos da Guerra do Anel, na Terceira Era de Arda.

Essas narrativas buscam transmitir experiência e sabedoria, dois componentes que Walter Benjamin considera fundamentais à arte do narrar e ao seu artesão, o narrador. No entanto, ambos estariam se encaminhando, segundo ele, para a extinção, pois, no lugar da narrativa baseada na experiência, emergiu o romance, “que nem procede da tradição oral nem a alimenta” (Benjamin, 1987, p. 201), uma vez que sua origem é o indivíduo isolado e seu espaço é o livro que o contém.

Ainda segundo o autor, ambos, narrativa e romance, teriam suas origens na epopeia, mas após um longo processo, cujo ápice está sendo atualmente atingido, o romance finalmente sobrepujou a narrativa, e essa se encontra em vias de desaparecer. Para Benjamin, o romance possui uma existência fechada, pois “não pode dar um único passo além daquele limite em que, escrevendo na parte inferior da página a palavra fim, convida o leitor a refletir sobre o sentido da vida” (Benjamin, 1987, p. 213).

Em termos benjaminianos, não creio que no *Legendarium* exista efetivamente algum romance, ao contrário, todos os seus mitos e suas histórias se entrelaçam e se sustentam uns aos outros, concebidos que são como fruto de uma suposta experiência coletiva inserida numa longa linhagem narrativa. Mais do que isso, o *Legendarium* permanece aberto. Primeiro por ter sido deixado inacabado com a morte de seu autor, o que levou C. Tolkien a continuar narrando, de uma forma ou de outra, o mundo de Arda por meio dos escritos do pai. Há ainda os leitores, que “ouviram” tanto o contador Tolkien como o seu filho e muitos deles, por sua vez, converteram-se eles próprios em contadores, narrando o *Legendarium* em uma multiplicidade de formas. Elfos, homens, hobbits, Tolkien, seu filho e tantos leitores se inserem em uma linhagem que, sendo fictícia, subcriativa diria Tolkien, em uma ponta, comporta contadores de histórias de carne e osso em outra.

De certa forma, Arda possui uma tradição perpetuada pela memória e pela oralidade de elfos e de homens, tal como Vernant postulou como fundamental à existência de uma mitologia, e como Benjamin julgou preciosa e cada vez mais rara. Esses narradores de Arda suscitam implicações e reflexões de grande relevância, mas esse ainda não será o momento que me dedicarei a eles, pois algo ainda escapa: se J. R. R. Tolkien é o narrador/tradutor dessa tradição, como tais registros teriam chegado até às suas mãos? Primeiramente é necessário percorrer a história de Arda, explorar esse mundo, dedicar a atenção a seus mitos e a seus dramas para que a lacuna nessa cadeia possa ser preenchida. Mas por onde começar?

Como orienta Vernant, o estudioso deve ter em mente que, à exceção das mitologias e das crenças ainda professadas por seus adeptos, as mitologias antigas só chegaram até nós na forma de registros estáticos, que trazem apenas algumas das muitas facetas que aquela mitologia outrora possuiu. Hesíodo, por exemplo, tentou em sua *Teogonia* organizar o vasto repertório mítico que circulava em seu tempo, e com isso deu-lhe uma forma mais coesa. Brandão salienta, ainda, que Hesíodo tinha ainda uma perspectiva de justiça que influenciou todo o seu trabalho mitológico (Brandão, 2007, p. 147-182). Assim, a mitologia grega não está na obra de Hesíodo do mesmo modo que não está em Homero. Por isso, ao se propor à análise de um mito, o estudioso de mitologia deveria “alargar sua pesquisa passo a passo. Primeiro, de uma de suas versões a todas as outras [...] sobre o mesmo tema; depois, a outros relatos míticos próximos ou distantes, e até mesmo a outros textos que pertençam a setores distintos da mesma cultura” (Vernant, 2000, p.13).

No entanto, frente ao montante de textos existentes em torno de Arda e às limitações desse estudo, é necessário realizar seleções e escolhas, procedendo tal como Vernant ao recontar os antigos mitos gregos: “é preciso escolher uma versão, ou seja, deixar de lado as variantes, apagá-las, reduzi-las ao silêncio” (Vernant, 2000, p.14). Dessa maneira, trato *O Silmarillion* e *O Senhor dos Anéis* como meus principais focos de análise por conterem os mitos e as narrativas mais próximos aos leitores do *Legendarium*, além de trazerem reflexões muito afins à contemporaneidade. Entretanto, recorro frequentemente aos demais textos do *Legendarium* sempre que necessário e possível, esperando que o silenciamento imposto por minha escolha seja de certa forma amenizado.

Partindo disso, procederei agora aos mitos de Arda como em um exercício de mitologia comparada, analisando-os e refletindo sobre eles em um constante diálogo com outras mitologias. Dentre essas, privilegiarei as tradições míticas grega e nórdica¹². A primeira por ser o universo mítico mais familiar à nossa tradição cultural ocidental, e a segunda por estar próxima à mitologia de Arda.

¹² Entendida aqui como o conjunto de mitos, de crenças e de lendas dos povos escandinavos, aqueles que se estabeleceram nas atuais regiões da Islândia, Noruega e Suécia. Uma de suas principais fontes são os *Edda*, uma coleção de poemas em nórdico antigo preservado no *Codex Regius*, texto islandês escrito no século XIII. Sobre o tema ver Lindow (2002).



II
A mitologia
de Arda

Para Hilda Davidson, estudiosa dos mitos escandinavos, a mitologia pode ser compreendida como “o comentário de homens de uma era ou civilização específica sobre os mistérios da existência e da mente humanas, seu modelo para um comportamento social e a tentativa de definir, em história de deuses e demônios, sua percepção das realidades interiores” (Davidson, 2004, p. 7). A partir dessa afirmação, pode-se dizer que as mitologias não correspondem apenas à esfera religiosa de um povo, mas dizem respeito também às organizações sociais e à dimensão psicológica do homem, historicamente elaboradas pelas sociedades ao longo do tempo.

Devido a essa pluralidade, os mitos têm sido analisados e estudados por meio das mais diversas correntes de pensamento e de matrizes interpretativas, abordados como temática de estudo em diversas disciplinas tais como: a história das religiões, a antropologia, a sociologia e a psicologia¹.

Ainda assim, o mito continua sendo um campo de difícil apreensão, pois “revela uma estrutura do real inacessível à apreensão empírico-racionalista” (Eliade, 2010, p. 339), logo as ferramentas racionais de que nos valemos para explicá-lo são insuficientes. Desse modo, para Eliade, a definição mais ampla, e por isso a menos imperfeita, para o mito seria a de que ele

¹ Desde o pensamento evemerista, que queria ver uma verdade histórica camuflada nos mitos, passando por outros pontos de vista como o alegorismo, as interpretações folcloristas, a interpretação psicanalítica de Freud, o estruturalismo de Lévi-Strauss, dentre outros, a discussão sobre as diversas matrizes interpretativas da mitologia é vasta. Segundo Campbell, “a mitologia tem sido interpretada pelo intelecto moderno como um primitivo e desastrado esforço para explicar o mundo da natureza (Frazer); como um produto da fantasia poética das épocas pré-históricas, mal compreendido pelas sucessivas gerações (Muller); como um repositório de instruções alegóricas, destinadas a adaptar o indivíduo ao seu grupo (Durkheim); como um sonho grupal, sintomático dos impulsos arquetípicos existentes no interior das camadas profundas da psique humana (Jung); como veículo tradicional das mais profundas percepções metafísicas do homem (Coomaraswamy) e como a Revelação de Deus aos seus filhos (a Igreja). A mitologia é tudo isso. Os vários julgamentos são determinados pelo ponto de vista dos juízes” (Campbell, 2007, p. 367-368). Com relação a esse debate, ver ainda, dentre outros, Ruthven (1997) e Vernant (1992).

conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças à façanha dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma “criação”: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. (Eliade, 1972, p. 11).

O mito é uma história sagrada que narra a criação dos elementos que compõem o mundo; narra a criação do próprio mundo: os deuses, os homens, os hábitos e os costumes, a ordem social, o Universo. Conforme Jolles, as narrativas míticas possuem ainda um caráter explicativo, pois “o homem pede ao universo e a seus fenômenos que se lhe tornem conhecidos; recebe então uma resposta [...]. Quando o universo se cria assim para o homem, por pergunta e resposta tem lugar a Forma que chamamos Mito” (Jolles, 1976, p. 82). Ele é, assim, uma resposta e uma forma de conhecimento, pois, por meio dele, o mundo se dá a conhecer aos homens.

J. Campbell destaca que, dentre outras, a mitologia teria uma característica metafísica cuja função seria “despertar e manter no indivíduo uma experiência de espanto, humildade e respeito, em reconhecimento daquele mistério último” (Campbell, 2010, p. 516) da existência. Além disso, os mitos teriam também uma função cosmológica ao “proporcionar uma cosmologia, uma imagem do universo” (Campbell 2010, p. 518). Assim, uma vez que o ato criativo se aplica ao próprio mundo, por meio do mito, se explica, se conhece e se constrói o que se entende por realidade. Por meio de suas mitologias, as sociedades reelaboram o mundo ao seu redor, e instituem uma forma de compreender e agir nele.

A partir desses pressupostos, trato de elaborar um esboço da Mitologia de Arda, buscando a imagem de mundo que os mitos do *Legendarium* nos apresentam.

I. A música dos sagrados

No princípio era o Vazio... No início era o Caos... De acordo com muitas das mitologias conhecidas, assim foi no começo de tudo. Para ser mais preciso, assim era antes mesmo do começo. Não havia

homens, terra ou mar, nem mesmo os deuses existiam, apenas esse estado informe e confuso. Para os antigos gregos, primeiro surgiu o Caos, o abismo insondável, já na tradição nórdica, havia apenas Ginnungagap, o vazio primordial.

Não havia areia, nem mar, nem as frias ondas;
Terra não existia, nem céu acima.
Ginnungagap existia, mas nenhuma relva em lugar algum.

(Völuspá, p. 11-13 apud Lindow, 2002, p. 141, tradução nossa)

De acordo com o *Dicionário de Símbolos* de Chevalier e Ghebrant (2009, p. 183), esse estado inicial é “a personificação do vazio primordial, anterior à criação, quando a ordem ainda não havia sido imposta aos elementos do mundo”. Esse tema também é encontrado no texto bíblico, pois antes da Criação, “a terra estava vazia e vaga, as trevas cobriam o abismo, e um vento de Deus pairava sobre as águas” (Bíblia, 2002, Gn 1:2).

O mundo só surgirá quando ocorrer aquele acontecimento sagrado que precede a todos os outros e que possibilitará o surgimento de tudo o mais. É a Cosmogonia, a criação do cosmo, aquela que é “a criação por excelência” (Eliade, 1972, p. 20).

De acordo com as tradições élficas de Arda, a origem do mundo se deve aos acontecimentos relatados pelo *Aimulindalë*, a narrativa mítica da criação. A *Música dos Sagrados* (do quenya *aina*, sagrado; e *lin*, cantar, emitir um som musical) nos fornece, juntamente com o *Valaquenta*², os fundamentos sobre os quais se assenta toda a mitologia de Arda.

Conta-se que no início “havia Eru³, o Único, que em Arda é chamado de Ilúvatar” (Tolkien, 2009c, p. 3. *O Silmarillion*), o pai de todos. Primeiramente ele criou os “Ainur, os Sagrados, gerados por seu pensamento, e eles lhe faziam companhia antes que tudo o mais fosse criado. E ele lhes falou, propondo-lhes temas musicais; e eles cantaram

² As versões desses textos analisadas aqui são as da versão publicada d’*O Silmarillion*, em 1977.

³ Devido ao grande número de personagens e de conceitos que compõem a mitologia do *Legendarium*, segue, no fim desse trabalho, como um apoio ao leitor, o apêndice *Breve Dicionário da Mitologia de Arda*. Nele, será encontrado grande parte do conteúdo da mitologia aqui exposto, sistematizado em ordem alfabética, com informações mais precisas e aprofundadas, o que é impossível de ser feito ao longo do texto analítico.

em sua presença, e ele se alegrou” (Tolkien, 2009c, p. 3. *O Silmarillion*).

Tal como os anjos das concepções judaico-cristãs, os Ainur de Ilúvatar estão na companhia de seu Criador – “Ele se assenta em querubins” (Bíblia, 2002, Sl. 99:1), como afirma o texto bíblico – e cantam louvores à sua majestade. Como lembra o salmo bíblico, a música, seja ela dos anjos seja dos homens, é um dos meios de louvar e de glorificar a Deus.

Aleluia! Louvai a Deus no seu templo, louvai-o no seu poderoso firmamento, louvai-o por suas façanhas, louvai-o por sua grandeza imensa! Louvai-o com toque de trombeta, louvai-o com cítara e harpa; louvai-o com dança e tambor, louvai-o com cordas e flauta; louvai-o com címbalos sonoros, louvai-o com címbalos retumbantes! Todo ser que respira louve a Iahweh! Aleluia! (Bíblia, 2002, Sl. 150:1-6).⁴

Durante algum tempo, os Ainur cantaram apenas sozinhos ou em pequenos grupos “pois cada um compreendia apenas aquela parte da mente de Ilúvatar da qual havia brotado e evoluía devagar na compreensão de seus irmãos” (Tolkien, 2009c, p. 3. *O Silmarillion*). Mas, aos poucos, “chegaram a uma compreensão mais profunda, tornando-se mais consonantes e harmoniosos” (Tolkien, 2009c, p. 3. *O Silmarillion*) e estavam prontos para um desígnio mais glorioso.

O Criador, então, reuniu os Sagrados e lhes propôs um tema para que compusessem uma grande música em conjunto: “– A partir do tema que lhes indiquei, desejo agora que criem juntos, em harmonia, uma Música Magnífica. [...] vocês vão demonstrar seus poderes ornamentando esse tema, cada um com seus próprios pensamentos e recursos, se assim o desejar” (Tolkien, 2009c, p. 3-4. *O Silmarillion*). E assim, os Ainur cantaram.

E então as vozes dos Ainur, semelhantes a harpas e alaúdes, a flautas e trombetas, a violas e órgãos, e a inúmeros coros cantando com palavras, começaram a dar forma ao tema de Ilúvatar, criando uma sinfonia

⁴ É interessante lembrar, ainda, que a música é parte constituinte da liturgia da Igreja Católica. Após o Concílio Vaticano II, com a revisão do rito de celebração da missa, essa relação se torna menos intensa, no entanto, quando celebrado o antigo ritual tridentino, ela ainda se faz muito presente, especialmente por meio da música gregoriana, considerada, nos dizeres do Papa Pio XI, a mais própria ao culto cristão. Agradeço ao professor Guilherme A. Luz por chamar minha atenção para tais aspectos.

magnífica; e surgiu um som de melodias em eterna mutação, entretecidas em harmonia, as quais, superando a audição, alcançaram as profundezas e as alturas; e as moradas de Ilúvatar encheram-se até transbordar; e a música e o eco da música saíram para o Vazio, e este não estava mais vazio. (Tolkien, 2009c, p. 4. *O Silmarillion*).

E foi assim que antes de tudo houve música, e essa melodia maravilhosa do princípio daria origem ao próprio mundo. Ao fim da canção, Ilúvatar dirigiu-se ao Vazio, e ali, Ele mostrou aos Sagrados o que haviam produzido:

— Contemplem sua Música! — E lhes mostrou uma visão, dando-lhes uma imagem onde antes havia somente o som. E eles viram um novo Mundo tomar-se visível aos seus olhos; e ele formava um globo no meio do Vazio, e se mantinha ali, mas não pertencia ao Vazio, e enquanto contemplavam perplexos, esse Mundo começou a desenrolar sua história, e a eles parecia que o Mundo tinha vida e crescia. [...] Ilúvatar voltou a dizer: — Contemplem sua Música! Este é seu repertório. (Tolkien, 2009c, p. 6. *O Silmarillion*).

O repertório dos Ainur havia sido o próprio Universo, e a visão, que Ilúvatar lhes proporcionava, revelava em imagem sua forma, sua beleza e sua história até então existentes apenas em melodia. Assim, na mitologia de Arda o mundo foi concebido em música.

A meu ver, tais concepções encontram interessantes proximidades com as reflexões de Schopenhauer sobre a sensibilidade estética. Conforme comentado anteriormente, para o filósofo, o mundo é ao mesmo tempo Vontade e Representação. No entanto, o conhecimento racional só consegue apreender os fenômenos que constituem a Representação, sendo que a Vontade e as Ideias escapam à razão, uma vez que o acesso a essas instâncias só seria possível por meio da arte.

Por meio da apreciação da obra de arte, seria possível conquistar um conhecimento não racional, mas intuitivo, já que a apreciação estética interrompe o fluxo constante dos fenômenos do mundo e fornece acesso à Ideia, essa sim universal e imutável. Todas as artes possibilitariam de uma forma ou de outra, em maior ou menor grau⁵, o

⁵ Em sua *Metafísica do Belo*, Schopenhauer discorre sobre as várias manifestações

conhecimento depurado das Ideias. Há apenas uma exceção, a música.

Dentre todas as artes, essa seria a mais majestosa e elevada, pois iria além de todas as outras, uma vez que pela música, não apenas as ideias se dariam a conhecer, mas também a própria Vontade. Segundo o filósofo,

a música, portanto, de modo algum é semelhante às outras artes, ou seja, cópia de Ideias mas CÓPIA DA VONTADE MESMA, cuja objetividade também são Ideias. Justamente por isso o efeito da música é tão mais poderoso e penetrante que o das outras artes, já que estas falam apenas de sombras, enquanto aquela fala da essência. (Shopenhauer, 2005, p. 338-339, grifos do autor).

Aí está a grandeza da música, ela é o único meio possível de apreensão da coisa-em-si, para o filósofo, a essência do mundo. Sendo assim, ela não representa fenômenos, pelo contrário, ela expressa a essência, o “em-si de todos eles, a vontade mesma” (Shopenhauer, 2005, p. 343). Ela transmite:

Não esta ou aquela alegria singular e determinada, esta ou aquela aflição, ou dor, ou espanto, ou júbilo, ou regozijo, ou tranquilidade de ânimo, mas eles MESMOS, isto é, a Alegria, a Aflição, a Dor, o Espanto, o Júbilo, o Regozijo, Tranquilidade de Ânimo, em certa medida in abstracto, o essencial deles. (Shopenhauer, 2005, p. 343).

Uma vez que o mundo pode ser entendido como vontade e, se a música é uma manifestação artística dessa, “poder-se-ia denominar o mundo tanto música corporificada quanto vontade corporificada” (Shopenhauer, 2005, p. 345).

A relação que a *Música Magnífica dos Ainur* mantém com Arda parece ser de algum modo semelhante a essas concepções do filósofo. Com isso, não quero dar a entender que Tolkien tenha se remetido diretamente à filosofia de Schopenhauer ao elaborar seu mito cosmogônico. Minha intenção, além das possíveis aproximações, é refletir a partir de um pensamento que não se pauta em uma explicação racionalista do mundo, assim como o conhecimento mítico e teológico.

artísticas e analisa a capacidade que cada uma delas possui de atingir a intuição das ideias, estabelecendo, a partir disso, uma hierarquia entre elas.

Retornemos à narrativa do *Ainulindalë*. Os Ainur observaram maravilhados aquela visão feita a partir da música, e então:

Ilúvatar os conclamou, e disse: – Conheço o desejo em suas mentes de que aquilo que viram venha na verdade a ser, não apenas no pensamento, mas como vocês são e, no entanto, diferente. Logo, eu digo: Eä! Que essas coisas Existam! E mandarei para o meio do Vazio a Chama Imperecível; e ela estará no coração do Mundo, e o Mundo Existirá; e aqueles de vocês que quiserem, poderão descer e entrar nele. – E, de repente, os Ainur viram ao longe uma luz, como se fosse uma nuvem com um coração vivo de chamas; e souberam que não era apenas uma visão, mas que Ilúvatar havia criado algo novo: Eä, o Mundo que É. (Tolkien, 2009c, p. 9. *O Silmarillion*).

Ilúvatar, valendo-se de seu poder criativo, seu atributo exclusivo, possibilita que a música se torne mundo e, tal como Deus no relato bíblico, realiza esse ato por meio do verbo. Ele pronuncia a palavra Eä, que em élfico significa “É” ou ainda mais significativamente “Que seja”, e assim, o verbo divino estabelece em definitivo a criação. O modelo desse universo concreto, de maneira próxima à filosofia de Schopenhauer, será sempre a música do princípio.

O baixo contínuo é, portanto, na harmonia, o que no mundo é natureza inorgânica, a massa mais bruta, sobre a qual tudo se assenta e a partir da qual tudo se eleva e desenvolve [...]. As vozes mais próximas do baixo correspondem aos graus mais baixos, ou seja, os corpos ainda inorgânicos, porém já se exteriorizando de diversas formas. Já as vozes mais elevadas representam os reinos vegetal e animal. (Schopenhauer, 2005, p. 339).

No entanto, há algumas singularidades nessas concepções que é preciso salientar. O pensamento filosófico de Schopenhauer não concebe uma ação divina como a promotora da existência das coisas, tal como acontece na mitologia de Arda. A vontade é a instância que origina o mundo dos fenômenos, e esse, por sua vez, a tem por modelo. Em Arda, Ilúvatar é a vontade primeira do universo, mas esse não é feito à sua imagem, e sim a partir da música que o Criador indiretamente cria por meio dos Ainur.

Ilúvatar, assim como o criador judaico-cristão, é o único que detém

o dom da criação, de modo que nada pode existir sem a sua vontade e o seu consentimento. Esse dom criativo de Deus é simbolizado pela Chama Imperecível, termo que, segundo Tolkien, “parece querer significar a atividade Criativa de Eru (em certo sentido distinta Dele ou de seu interior), por meio da qual as coisas poderiam ganhar uma existência (embora derivativa e criada) ‘real’ e independente” (Tolkien, 2002g, p. 345, tradução nossa. *Morgoth’s...*). É por meio desse dom e do verbo que é efetivada a existência de Æa, assim toda a Criação tem Nele a sua fonte.

Dessa forma, o único que possui sua divindade reconhecida é Ilúvatar. Os Ainur, mesmo com seus dons fabulosos concedidos pelo seu Criador e tendo exercido um papel essencial na concepção de Æa, não podem ser considerados deuses. Eles são antes os instrumentos e os executores do plano da divindade única.

Por outro lado, essa dinâmica criativa evoca uma parceria. A música, e conseqüentemente Æa, foi concebida, não diretamente por Ilúvatar, mas criada pelos Ainur, entretanto esses derivaram sua existência do pensamento do Criador. Assim, mesmo que Ele não tenha composto diretamente a melodia, teve uma participação fundamental para a sua realização. A criação foi realizada por meio da atividade conjunta entre o Criador e seus subcriadores.

Além disso, Ilúvatar é um criador também no sentido artístico do termo. Ele é o grande regente da orquestra cósmica, que conduziu seus músicos na concepção do Universo. Mas ele também poderia ser visto como um literato, ou ainda um narrador, pois foi com o propósito de realizar o destino dos seus filhos, elfos e homens, que Æa foi criada, possibilitando assim a grande Narrativa do Mundo⁶. Tal concepção, conformando-se e desenvolvendo a teoria da criação literária de Tolkien, estende o status de arte atribuído à subcriação literária, à própria criação primeira, o Universo. Não apenas os Ainur, mas também os homens e elfos, serão os subcriadores dentro dessa grande obra.

Uma vez que tenha sido estabelecida a existência material de Æa, “aconteceu, assim, de entre os Ainur alguns continuarem residindo com Ilúvatar fora dos limites do Mundo, mas outros, e entre eles muitos dos mais fortes e belos, despediram-se de Ilúvatar e desceram para nele entrar” (Tolkien, 2009c, p. 10. *O Silmarillion*). Esses, daí em diante,

⁶ Quando comenta o texto *Athrabeth Finrod ah Andreth* (Tolkien, 2002g. *Morgoth’s...*), Tolkien utiliza as expressões “Tale” e “Drama of Arda”, o Conto ou o Drama de Arda.

ficaram conhecidos como os Valar, os Poderes do Mundo. Mas, quando eles entraram em Æa, “a princípio ficaram assustados e desnorteados, pois era como se nada ainda estivesse feito daquilo que haviam contemplado na Visão” (Tolkien, 2009c, p. 10. *O Silmarillion*) e “perceberam que o Mundo havia sido apenas prefigurado e prenunciado; e que eles deveriam concretizá-la” (Tolkien, 2009c, p. 10. *O Silmarillion*).

Sobre esse período de intenso labor dos Valar, pouco se sabe, mas, por fim, deram forma a mais bela de suas obras. Em meios às vastidões da criação, eles estabeleceram Arda, o reino da Terra, a morada dos filhos de Ilúvatar.

2. A dissonância na melodia: o Mal e o Senhor do Escuro

No entanto, se a música, tal como descrito no *Ainulindalë* e semelhante ao concebido na filosofia de Schopenhauer, foi o modelo do mundo – a ponto de se poder dizer que o mundo é música corporificada – essa deve conter em si todas as características observadas na efetividade das coisas, e isso inclui a mais indesejada, mas, mesmo assim, essencial dessas características: o Mal. Entretanto, estaria ele contido na música perfeita dos Ainur? Ilúvatar é essencialmente justo e bom, como então poderia ter incluído o Mal no tema proposto à canção de seus anjos? Qual a fonte do Mal? Para responder a essas questões voltemos à música.

Ainda no início, dentre os Ainur, havia Melkor, “Aquele que se ergue em Poder”, o maior entre os sagrados, e a ele “havia sido concedidos os maiores dons de poder e conhecimento, e ele ainda tinha um quinhão de todos os dons de seus irmãos” (Tolkien, 2009c, p. 4. *O Silmarillion*). Mas Melkor, apesar de seus dons, não se contentava com o papel a ele destinado na elaboração da música. Ele desejava mais, desejava entremear à melodia temas de sua própria autoria e imaginação. Desejava criar. No entanto, esse é um atributo exclusivo de Ilúvatar, e criar algo a partir de si mesmo sem o concurso do Único era impossível. Melkor, entretanto, não compreendia ou não se conformava com isso, assim, em vez de colaborar com o esforço coletivo dos Ainur, seu canto tomou outra direção:

a dissonância surgiu ao seu redor. Muitos dos que cantavam próximo

perderam o ânimo, seu pensamento foi perturbado e sua música hesitou; mas alguns começaram a afinar sua música a de Melkor, em vez de manter a fidelidade ao pensamento que haviam tido no início. Espalhou-se então cada vez mais a dissonância de Melkor, e as melodias que haviam sido ouvidas antes soçobraram num mar de sons turbulentos. (Tolkien, 2009c, p. 4-5. *O Silmarillion*).

Frente a essa perturbação na música, até então perfeita, Ilúvatar sorriu, e levantando a mão esquerda, um novo tema, semelhante ao primeiro, foi apresentado. A música prosseguiu, “mas a dissonância de Melkor cresceu em tumulto e o enfrentou. Mais uma vez houve uma guerra sonora, mais violenta do que antes, até que muitos dos Ainur ficaram consternados e não cantaram mais, e Melkor pôde dominar” (Tolkien, 2009c, p. 5. *O Silmarillion*). Mais uma vez o Criador entrevistou:

E ele levantou a mão direita, e vejam! Um terceiro tema cresceu em meio à confusão, diferente dos outros. Pois, de início parecia terno e doce, um singelo murmúrio de sons suaves em melodias delicadas; mas ele não podia ser subjugado e acumulava poder e profundidade. E afinal pareceu haver duas músicas evoluindo ao mesmo tempo diante do trono de Ilúvatar, e elas eram totalmente díspares. (Tolkien, 2009c, p. 5. *O Silmarillion*).

Diante da confusão e da disparidade persistente na música, Ilúvatar, extremamente insatisfeito, levantou as duas mãos, e com um acorde “mais profundo que o Abismo, mais alto que o Firmamento”, a música cessou. Foi nesse momento que o Único conduziu os Ainur ao Vazio e mostrou-lhes a visão do mundo que viria a ser.

Como afirma Schopenhauer a respeito da música em sua *Metafísica do Belo*, “as dissonâncias impuras, que não formam nenhum intervalo determinado, são comparáveis às deformações monstruosas situadas entre duas espécies animais, ou entre homem e animal” (Schopenhauer, 2003, p. 231). O filósofo se refere aqui, especificamente, a uma dissonância de tom, no entanto podemos desdobrar esse pensamento e deduzir que toda desarmonia é uma imperfeição, um defeito ou uma degradação da melodia. Sendo a música o modelo do mundo, a sua dissonância constituinte também terá uma inevitável contraparte nesse mundo.

Logo que os Valar entraram em Eä, as consequências dessa perturbação tornaram-se claras: “– Este será o meu reino; e eu o designo

como meu!” (Tolkien, 2009c, p. 10. *O Silmarillion*), afirmou Melkor. Ele entrou em Eä com o seu desejo de possuir e de dominar e, enquanto seus irmãos trabalhavam e construía, moldando as vastidões do Universo, ele se contrapunha a eles desejando sua vassalagem. Manwë, liderando os demais Valar, imediatamente se opôs a ele, e lhe lançou um desafio: “– Este reino tu não tomarás como teu, pois muitos trabalharam aqui não menos do que tu” (Tolkien, 2009c, p. 11. *O Silmarillion*). Dessa forma, antes mesmo que o mundo estivesse completo, surgiram o conflito, a violência e o ódio.

O conflito é marcante e essencial no relato cosmogônico de vários povos. A *Teogonia* de Hesíodo, por exemplo, além de apresentar a longa genealogia dos deuses, tem como tema principal as longas lutas travadas por Zeus a fim de ordenar o cosmo e se consagrar como soberano do Universo. Em primeiro lugar, precisou destronar Cronos, seu pai, e travar uma longa luta contra a estirpe dos Titãs. Depois, veio Tifão, uma criatura monstruosa, gigantesca e primordial, que ameaçava jogar novamente o mundo na confusão indiferenciada de Caos. Por fim, os Gigantes, filhos de Gaia, ameaçaram tomar o Olimpo. Os deuses, com o auxílio de Hércules, o semideus filho de Zeus, prepararam-se para a batalha: Hefesto armou-se com ferro em brasa, os irmãos Apolo e Ártemis se valeram de suas flechas, Hécate combateu com tochas e Zeus preparou seus raios. A batalha foi terrível e alterou até mesmo as formas do mundo. Enfurecida, a deusa Atena lançou sobre um de seus adversários a ilha da Sicília, que acabou por esmagá-lo. Ao fim desses conflitos, Zeus firmou-se definitivamente como o maior dos soberanos e desde então reina inquestionável das alturas etéreas do monte Olimpo.

Da mesma forma, o que os outros criavam com esforço e com cuidado, Melkor destruía ou corrompia, pois desejava que fosse seguida a sua vontade.

Eles criaram terras, e Melkor as destruía; sulcavam vales, e Melkor os erguia; esculpiam montanhas, e Melkor as derrubava; abriam cavidades para os mares, e Melkor os fazia transbordar; e nada tinha paz ou se desenvolvia, pois mal os Valar começavam algum trabalho, Melkor ou desfazia ou corrompia. (Tolkien, 2009c, p. 12. *O Silmarillion*).

Além da discórdia e da violência, a corrupção de Melkor fez com

que o Mal surgisse na ordem das coisas. Mas ele já estava lá, na música do princípio e, como se poderia esperar de um Criador onipotente e onisciente, a desarmonia só veio à existência porque Ilúvatar assim o permitiu.

— Poderosos são os Ainur, e o mais poderoso dentre eles é Melkor; mas, para que ele saiba, e saibam todos os Ainur, que eu sou Ilúvatar, essas melodias que vocês entoaram, irei mostrá-las para que vejam o que fizeram. E tu, Melkor, verás que nenhum tema pode ser tocado sem ter em mim sua fonte mais remota, nem ninguém pode alterar a música contra a minha vontade. [...] e Melkor foi dominado pela vergonha, da qual brotou uma raiva secreta. (Tolkien, 2009c, p. 6. *O Silmarillion*).

Melkor tentou fazer algo alheio ao Criador, mas estava, na verdade, contribuindo para que seu plano fosse ainda mais grandioso. Mas como o Mal que dali adviria poderia engrandecer e contribuir com o plano divino?

Tais questionamentos teológicos e metafísicos também foram elaborados e exaustivamente pensados pelos teólogos cristãos, que procuravam conciliar a figura de um Deus de justiça e bondade absolutas com a existência da maldade no mundo. Se Deus é bom, por que permite que o Mal exista? A resposta desse dilema desenvolvida por Santo Agostinho parece ser a mais próxima àquela que encontramos no *Legendarium* de Arda.

Segundo Agostinho, a origem do mal se encontra numa escolha errada da criatura. Deus dotou as suas criaturas com o livre-arbítrio, pelo qual é possível que essas vivam e ajam tendo por base as suas próprias escolhas. No entanto, quando o homem opta pelas escolhas erradas, distanciando-se de Deus, fonte do sumo Bem, ele corrompe-se. Assim, o Mal poderia ser definido como uma má escolha e um afastamento, que acabam por levar a criatura à corrupção.

O primeiro a cair nesse erro teria sido Satã, que, no começo do mundo, antes de rebelar-se contra Deus, era Lúcifer, o mais belo de seus anjos⁷. Segundo o texto bíblico, no primeiro dia, Deus fez a separação

⁷ Cabe salientar que a figura de Satã foi constituída historicamente, modificando-se sensivelmente desde as tradições hebraicas mais antigas. O Diabo já possuiu diversas personalidades, por vezes coexistentes, como o Acusador, a Sombra de Deus ou o Tentador. Aqui, enfoco Satã por meio do mito de Lúcifer, o Anjo Caído, a face de Satã, que segundo Kelly, começou a tomar forma com a teologia de Orígenes no século III. Essa face de Satã é

entre a luz e as trevas (Bíblia, 2002, Gn 1:4). Tal passagem, de acordo com a interpretação agostiniana, também faria referência à expulsão dos anjos rebeldes da luz de Deus, separando-se, assim, a luz da treva angélica. No entanto, em princípio, Lúcifer era bom, porque “nenhum ser vivo, enquanto tal, é mal” (Agostinho, 2002, p. 46); a sua corrupção originou-se de seu orgulho, e num ato de vontade e de escolha livres, ele saiu do caminho do Bem, afastou-se de Deus e voltou-se contra seu Criador.

Por conseguinte, pela influência de Lúcifer e de seus asseclas, o Mal passou a fazer parte da ordem das coisas, no entanto é importante dizer, eles não obrigam nenhum homem à maldade. Essas entidades malignas podem influenciar e tentar os homens, mas o erro e o pecado sempre são frutos da escolha livre dos homens.

De fato, o pecado é mal voluntário. De nenhum modo haveria pecado se não fosse voluntário. [...] E como não há dúvida sobre a existência do pecado, tampouco se haverá de duvidar do que se segue – que a alma é dotada do livre-arbítrio de sua vontade. (Agostinho, 2002, p. 50-51).

O livre-arbítrio é inerente ao homem, no entanto “a nossa vontade é sempre livre, mas não é sempre boa” (Agostinho, 2002, p. 56), e quanto maior o afastamento promovido pelo livre-arbítrio maior a degradação que acometerá a criatura, a ponto de torná-la irreconhecível.

Melkor, pouco a pouco, se entregou ao ódio e à inveja. Odiava Ilúvatar por repreendê-lo frente aos seus irmãos, invejava os Valar pelas obras que construíram e iria odiar cada um dos filhos de Ilúvatar que lhe contrariasse a vontade. Aos poucos, seus poderes não serviam para outro propósito que não a dominação pela violência. No fim, ele perdeu toda a beleza e a glória de seu início e, se antes podia apresentar-se em diversas e majestosas formas, fixou-se, por fim, em uma forma aterradora e sombria. Finalmente Melkor tornou-se Morgoth, o Sinistro Inimigo do Mundo, o Senhor do Escuro, tal como nos diz a exclamação bíblica: “Como caíste do céu, ó estrela d’alva, filho da aurora!” (Bíblia, 2002, Is. 14:12). O mesmo destino caiu sobre aqueles que o seguiram ou que cederam as suas ofertas mentirosas.

a que mais se aproxima da figura de Melkor, possibilitando reflexões importantes sobre a natureza do Mal no *Legendarium* tolkieniano; é também a concepção de Santo Agostinho. Sobre o assunto ver Kelly (2008) e Nogueira (2002).

Se a natureza do Mal ficou mais clara, há ainda que elucidar o seu papel na ordem das coisas, pois, se ele não estava inicialmente nos planos divinos, é preciso fazer algo a respeito dele já que passou a existir. A solução divina não será sua extinção, mas sim a sua conformação aos seus desígnios, transformando-o, de certa forma, em Bem.

Segundo Agostinho, esse “aproveitamento” é realizado por meio da Divina Providência. Conforme o pensamento do teólogo, “devemos atribuir ao poder e governo divinos tudo o que há de ordem em eventos pequenos e nos pormenores da construção das criaturas também” (Evans, 1995, p. 140). Ou seja, todos os eventos estão inseridos numa ordem da qual Deus está ciente. Não existe, portanto, acaso, e sim a Providência que governa todos os acontecimentos do Universo.

Nessa ordem das coisas, os atos malignos também só podem ocorrer com o consentimento e conhecimento de Deus, sendo assim Ele permite que esses atos ocorram para que, por oposição, a sua glória seja ainda maior. Com relação a Satã,

a intenção de Deus com certeza não era para que seduzisse os eleitos, mas se lhe permitiu travar uma batalha com os que eram suficientemente fortes para resistir-lhe, e desta forma Deus demonstrará o seu poder maligno ao mundo, e manifestará sua glória por contraste. (Evans, 1995, p. 164).

As virtudes dos homens fiéis ao caminho do Bem são ainda mais valorizadas e glorificadas quando os vícios lhes são opostos. Dessa maneira, Deus utiliza o Mal e sua desordem como “o que podemos chamar de ‘recurso estilístico’ do universo” (Evans, 1995, p. 147).

Em Arda, ocorre uma dinâmica similar a essa ação da Providência cristã pensada por Agostinho. A ação de Ilúvatar é sentida a todo o momento, como no caso de Ulmo e sua obra. Na música, ele havia concebido a água e criado suas mais variadas formas, mas não idealizou nem a neve nem a chuva, pois essas só se tornaram possíveis com a intervenção destrutiva de Melkor.

E Ilúvatar falou a Ulmo, e disse: – Não vês como aqui neste pequeno reino, nas Profundezas do Tempo, Melkor atacou tua província? Ele ocupou o pensamento com um frio severo e implacável, mas não destruiu a beleza de tuas fontes, nem de teus lagos cristalinos. Contempla a neve, e o belo trabalho da geada! Melkor criou calores e fogo sem limites, e

não conseguiu secar teu desejo nem sufocar de todo a música dos mares. Admira então a altura e a glória das nuvens, e das névoas em permanente mutação; e ouve a chuva a cair sobre a Terra! [...] Respondeu então Ulmo: – Na verdade, a Água tornou-se agora mais bela do que meu coração imaginava. Meu pensamento secreto não havia concebido o floco de neve, nem em toda a minha música estava contida a chuva que cai. (Tolkien, 2009c, p. 8-9. *O Silmarillion*).

O mal intencional de Melkor, seu frio e seu fogo acabaram por se transformar num Bem, contribuindo para o enriquecimento de Arda; o mal é contido e reutilizado em proveito da Criação. Essa espécie de Providência de Ilúvatar é chamada de “Oienkarmë Eruo (A produção perpétua do Um), que pode ser entendida como ‘A gestão divina do Drama’” (Tolkien, 2002g, p. 329. *Morgoth’s...*), por meio da qual Ilúvatar administra a grande narrativa da qual é o autor.

No entanto, mesmo que tenha sido bem aproveitado por Ilúvatar, o Mal impediu que Arda se realizasse na perfeição com a qual originalmente foi concebida. Ela sofreu uma desfiguração, e o que poderia ter sido, concretizou-se como Arda Desfigurada. Essa imperfeição só poderá ser corrigida no final dos tempos quando Arda será restaurada.

Muito ainda teria o que se falar sobre o Mal e sua ação em Arda, especialmente com relação a sua proximidade com a teologia cristã⁸. Entretanto, gostaria de ressaltar aqui um ponto sobre esse tema que terá fundamental importância para meu estudo. Melkor, bem como seus agentes malignos, não pode, como já dito, criar verdadeiramente por mais que anseie. Desse modo, seus monstros e suas maquinações são sempre degradações de algo já existente. As tentativas de violar esse princípio acarretarão em questões éticas que, como espero demonstrar mais adiante, tocam de perto a nossa contemporaneidade.

3. Dos poderes do mundo

Nossa atenção se voltará agora para aqueles Ainur que entraram em Arda e, tendo colaborado com a sua realização, se estabeleceram como os Poderes do Mundo. Esses Poderes constituem, de certa forma, o que

⁸ Especificamente sobre o tema do Mal na obra de Tolkien e suas relações com o pensamento agostiniano, ver o interessante trabalho de Klautau (2007).

nas mitologias politeístas seriam os panteões divinos. Os Valar possuem áreas de atuação, especialidades e poderes que muito os aproximam daqueles dos deuses olímpicos ou das divindades lideradas por Odin na mitologia do norte da Europa. Segundo o *Legendarium*, alguns povos de Arda os confundiam com deuses em alguns momentos, entretanto, além da já comentada concepção monoteísta que orienta a mitologia de Arda, eles possuem algumas características particulares que os distanciam das divindades mitológicas tradicionais, pensadas aqui principalmente a partir do caso grego⁹.

Antes de mais nada, chama atenção o fato de os Valar serem essencialmente bons, não há neles aquele caráter ambíguo e contraditório que apresentam muitas das divindades politeístas, que, se, em alguns momentos, derramam suas bênçãos sobre a terra; em outros, se enfurecem e mostram uma face sombria e cruel. Tomemos por exemplo Loki, personagem que no panteão do norte europeu mostrava-se particularmente ambíguo e imprevisível. Ele foi o pai de terríveis monstros, tal como o lobo Fenrir, que devorou a mão do deus Tyr, mas também Loki gerou Sleipnir, o mais veloz de todos os cavalos. Também foi graças a sua intervenção que foi possível que a muralha protetora de Asgard, a morada dos deuses, fosse construída. Por outro lado, a morte somente se insinuou entre as divindades pela sua ação, já que ele foi o responsável pela morte do jovem deus Baldur. Além disso, no poema *Lokasenna*, o deus zomba de cada um dos deuses e deusas, salientando seus defeitos e seus vícios.

Outro exemplo interessante, dessa vez das crenças hindus, é a figura de Kali. A deusa é uma das manifestações da mãe divina, mas seu aspecto é terrível, pois é representada como uma mulher de “língua pendurada, ensanguentada, que dança sobre um cadáver” (Chevalier; Ghebrant, 2009, p. 580-581), a fim de ensinar que o movimento do universo comporta, além da criação, a destruição.

Na mitologia de Arda, isso não ocorre, os Valar não comportam um aspecto que poderia ser visto como negativo. Por obedecerem aos desígnios de Eru e serem os arautos da Sua vontade, eles acabam

⁹ Esse esclarecimento se faz necessário uma vez que é preciso lembrar que a noção de “deuses” é muito complexa. Normalmente, quando utilizamos esse termo, pensamos nas divindades gregas, e tendemos a estender esse “modelo” aos demais panteões mitológicos. No entanto, a divindade se expressa com inúmeras particularidades de acordo as diversas concepções religiosas, mesmo entre os diversos politeísmos, não apenas os ocidentais.

refletindo sua bondade e sua justiça. Podem ser severos e, por vezes, a sua fúria será sentida no mundo, mas isso ocorrerá para que o equilíbrio seja atingido. Da mesma forma, a instabilidade de humor, tal como aquelas largamente verificadas entre as divindades gregas, praticamente não existe entre eles. Ossë, como veremos, possui um temperamento tempestuoso, mas isso reflete a sua área de domínio, o mar. Mandos é uma entidade rígida e severa, responsável pelo destino e ligado à morte, mas nunca maligno. Dessa maneira, se, na antiga Grécia, o temperamento volátil aproximava os deuses dos homens, em Arda ele separa os elfos e os homens dos Poderes do Mundo.

A exceção seria Morgoth, que se deleitava com a dominação e com a violência, mas isso, como analisado anteriormente, se deve à degradação pela qual passara, pois sua natureza era inicialmente boa, portanto já havia sido semelhante à de seus irmãos.

Dessa maneira, parece estar presente no *Legendarium* uma forte polaridade entre o Bem e o Mal. Entretanto, não acredito que essa divisão seja tão radical ou desprovida de nuances a ponto de considerar a mitologia de Arda como essencialmente maniqueísta. Os Valar e Morgoth podem até mesmo representar os extremos de uma oposição, no entanto os elfos e os homens, os verdadeiros atores do drama de Arda, não se colocam dessa forma. Sendo o Mal fruto das escolhas, a degradação é gradativa, e não pode ser colocada simplesmente em termos de Bem e de Mal absolutos.

Além disso, o número de Poderes sempre foi o mesmo desde o começo de Æa, mesmo formando casais e exibindo algumas relações de parentesco, aparentemente os Valar não podiam gerar outros de sua linhagem¹⁰. Eles nasceram diretamente do pensamento do Único, dessa forma a geração de outro deles, igual em poder e em hierarquia, só é possível para Ilúvatar. Isso aponta também para o fato de que sua natureza é mais espiritual do que física, as características exibidas por eles, tais como corporalidade e aparência, não lhes são essenciais, bem como o gênero, que entre eles é mais uma questão de temperamento e de personalidade do que de natureza:

¹⁰ Em algumas versões dos mitos, há a menção de filhos dos Valar. Entretanto, isso ocorre em versões mais antigas do *Legendarium*, de forma que a ideia predominante parece ser a exposta acima.

sua forma deriva de seu conhecimento do Mundo visível, em vez de derivar do Mundo em si; e eles não precisam dela, a não ser apenas como as vestes que usamos, e, no entanto podemos estar nus sem sofrer nenhuma perda de nosso ser. [...] Quando os Valar desejam trajar-se, porém, costumam assumir, alguns, formas masculinas, outros, formas femininas; pois essa diferença de temperamento eles possuíam desde o início, e ela somente se manifesta na escolha de cada um, não sendo criada por essa escolha, exatamente como entre nós o masculino e o feminino podem ser revelados pelos trajes, mas não criados por eles. (Tolkien, 2009c, p. 11. *O Silmarillion*).

Tais atributos apresentados pelos Valar, bem como a relação que mantém com o Criador e o cosmo, fazem da mitologia de Arda um conjunto “sincrético” no qual foi possível condensar, de certo modo, o cristianismo e as concepções mitológicas politeístas.

Para Lopes (2005), a mitologia do *Legendarium* compartilha algumas características comuns a alguns textos mitológicos celtas e anglo-saxões produzidos ainda no período da recente conversão desses povos ao cristianismo. Nessas obras, seria possível perceber a coexistência de traços tanto do monoteísmo cristão quanto das crenças pagãs ainda persistentes. É o que aconteceria, por exemplo, com o *Beowulf*, cujo protagonista é um herói pagão, mas, ao mesmo tempo, nobre e honrado, próximo aos valores cristãos.

Ainda, segundo Lopes, se admitirmos a lógica subcriativa que guia a obra de Tolkien, as narrativas do *Legendarium* estariam inseridas em uma época que não conhece os ensinamentos do Cristo, já que, historicamente, se encontraria em um período anterior ao da Encarnação, mas mesmo assim apresenta virtudes admiráveis. Assim, apesar de os homens desse tempo terem supostamente vivido na ignorância do conhecimento formal da palavra de Deus, isso não invalidaria aquelas características cristãs já demonstradas por eles.

Essas possíveis interpretações do *Legendarium* vêm ao encontro de algumas proposições do Concílio Vaticano II, convocado pelo Papa João XXIII, e realizado entre os anos de 1962 e 1965. Nesse Concílio, procurou-se adotar, mesmo com algumas ressalvas, uma postura de abertura e de tolerância por parte da Igreja Católica em relação às demais religiões. A declaração *Nostra Aetate*, redigida durante as discussões desse Concílio, admite que elementos da verdade possam ser encontrados em todas as religiões devotadas a Deus.

A Igreja católica nada rejeita do que nessas religiões existe de verdadeiro e santo. Olha com sincero respeito esses modos de agir e viver, esses preceitos e doutrinas que, embora se afastem em muitos pontos daqueles que ela própria segue e propõe, todavia, refletem não raramente um raio da verdade que ilumina todos os homens (Concílio Vaticano II, 1965a).

Essa é uma mudança de postura extremamente significativa no que tange ao diálogo inter-religioso. Como afirma Faustino Teixeira,

a Declaração *Nostra Aetate* foi um “divisor de águas” no modo de abordagem cristã da questão das outras religiões. Mediante uma clareza desconhecida anteriormente em textos do magistério, explicita-se uma relação novidadeira da igreja com as outras religiões. Há em particular uma mudança na forma de tratamento. Vigora o respeito e a acolhida. (Teixeira, 2004, p. 289).

A postura de maior compreensão com outros credos é estendida também àqueles povos que viveram em período anterior ao advento da Encarnação de Cristo, portanto não teriam como ter acesso ao cristianismo. Segundo o decreto *Ad Gentes*, também do Concílio Vaticano II, mesmo entre esses homens, já poderia haver “uma secreta presença de Deus”, pois “não há dúvida de que o Espírito Santo já atuava no mundo antes de Cristo ser glorificado”. Como afirmado na declaração *Nostra Aetate*,

desde os tempos mais remotos até aos nossos dias, encontra-se nos diversos povos certa percepção daquela força oculta presente no curso das coisas e acontecimentos humanos; encontra-se por vezes até o conhecimento da divindade suprema ou mesmo de Deus Pai (Concílio Vaticano II, 1965b).

Mesmo que alguns dos escritos de Tolkien antecedam às decisões do Concílio, a discussão é contemporânea a Tolkien e encontra possíveis ecos em sua mitologia.

Por fim, há de se distinguir entre duas classes existentes entre os Poderes. Os Valar são os grandes entre eles, considerados os Senhores de Arda. Mas nem todos eram assim, muitos eram menores em poder e em dom, e contribuíram com seus irmãos maiores de acordo com as suas capacidades, e são conhecidos como Maiar.

A seguir, apresentarei, segundo a própria mitologia, os mais relevantes dentre os Valar e Maiar, estudando, mesmo que seletivamente, algumas de suas características. Para tanto, me valerei especialmente do *Valaquenta*, ou o *Relato dos Valar*, no qual temos uma descrição dos Poderes, suas características e campos de ação, de modo semelhante ao que Hesíodo fez com os deuses gregos em sua *Teogonia*.

3.1. Os Valar

De início, quatro dentre os Valar se destacaram por dominar os quatro elementos constituintes do mundo: Manwë concebeu o ar, Ulmo pensou a água, Aulë arquitetou a terra e Melkor trabalhou o fogo. Após a constituição do mundo, oito se sobressaíram em poder e em importância, e foram chamados de Aratar, os Seres Superiores de Arda, grupo composto por Mawë, Varda, Ulmo, Yavanna, Aulë, Mandos, Nienna e Oromë. Nessa análise, darei atenção a alguns deles, referindo-me aos demais quando possível¹¹.

Em ordem de poder e de importância, temos primeiramente Manwë Súlimo, a quem o Criador concedeu a soberania sobre Arda. Seu segundo nome significa o Senhor do Alento de Arda (literalmente “O que respira”), pois seus domínios estão nos céus; “seu prazer está nos ventos e nas nuvens, e em todas as regiões do ar, das alturas às profundezas, dos limites mais remotos do Véu de Arda às brisas que sopram nos prados” (Tolkien, 2009c, p. 16. *O Silmarillion*). Como soberano do panteão, seu trono, tal como Zeus, encontra-se no pico da mais alta das montanhas, Taniquetil, a Montanha Sagrada.

As grandes aves estão consagradas a Manwë, e as águias são suas mensageiras, levando até ele as notícias dos quatro cantos do mundo. A ligação entre o Governante do Mundo e essas aves não é feita sem motivo, e mostra-se extremamente significativa, pois a águia é a “rainha das aves, encarnação, substituto ou mensageiro da mais alta divindade uraniana e do fogo celeste – o sol, que só ela ousa fixar sem queimar os olhos” (Chevalier; Gheebrant, 2009, p. 22). Mensageiras das potências celestes e símbolos da soberania, as águias também foram associadas a Zeus.

Já Odin, líder do panteão escandinavo, mesmo não estando

¹¹ Melkor também era inicialmente contado entre eles, entretanto, após a sua corrupção ter alcançado um grau irreversível, ele deixou de ser assim considerado. *O Breve Dicionário da Mitologia de Arda* traz mais detalhes sobre todas essas entidades.

diretamente ligado ao céu, estava relacionado a outra espécie de ave, o corvo, a qual as funções de mensageiro estavam particularmente ligadas. O deus possuía dois corvos, Hugin e Munin, cujos nomes em nórdico antigo significam respectivamente “pensamento” e “mente” ou ainda “memória”. Por meio deles, o deus tomava conhecimento de tudo o que se passava nas vastidões do mundo.

Dois corvos se postam em seus ombros e dizem em seus ouvidos tudo o que viram e ouviram. Seus nomes são Hugin e Munin. Ele os despacha pela madrugada para voarem ao redor de todo o mundo e eles retornam ao tempo do desjejum. A partir disso, ele torna-se sábio a respeito de muitos assuntos, e por isso ele é chamado de deus-Corvo. (Sturluson apud Lindow, 2002, p. 187-88, tradução nossa).

A ira dos deuses celestes pode ser terrível, e nesses casos o seu aspecto de senhores das tempestades pode se fazer notar em toda a sua potência. São famosos os raios de Zeus, e uma lista de vítimas fulminadas por eles poderia ser facilmente elaborada. A cada vez que os trovões percorriam o céu, os nórdicos sabiam que o deus Thor estava utilizando seu martelo Mjöllnir contra os inimigos dos deuses. Dessa maneira, Manwë não se manifesta apenas pelas benesses atmosféricas. A sua fúria poderia ser sentida como um vento fortíssimo cuja voz era mais alta que o bramido dos mares. Quando a arrogância cresceu entre os homens da ilha de Númenor, por exemplo, as águias de Manwë lá surgiram, levando “raios sob as asas, e trovões reverberavam entre o céu e as nuvens”, prenunciando o castigo que estava por vir.

Se o domínio de Manwë se estende até as alturas, não compreende, entretanto, nem as estrelas da abóboda celeste nem as águas benfazejas das chuvas, já que essas são as áreas de atuação de outros dois Valar, Varda e Ulmo.

Varda é a esposa de Manwë, Rainha dos Valar, cuja “beleza é por demais majestosa para ser descrita nas palavras de homens ou elfos, pois a luz de Ilúvatar ainda vive em seu semblante” (Tolkien, 2009c, p. 16. *O Silmarillion*). Ela também é conhecida como Elentári, a Rainha das Estrelas, e a luz é a sua dádiva. De todos os seres criados por Ilúvatar, seu poder só é inferior ao de Manwë e Melkor.

As principais obras de Varda são as Estrelas, que foram a primeira fonte de luz vista no mundo, antes mesmo do Sol e da Lua. Era

especialmente amada pelos elfos e, quando as dificuldades e as sombras se adensavam sobre eles, era a ela a quem clamavam por ajuda e por proteção. A Varda dedicava muitas canções e nomes poéticos

Branca-de-Neve! Clara Senhora!
Reinas além dos Mares Poentes!
És nossa luz aqui nesta hora
No mundo de árvores onipresentes!

Ó Gilthoniel! Ó Elbereth!
De hálito puro e claro olhar!
Branca-de-neve, a ti nossa voz
Em longes terras, além do Mar.
Estrelas que, no Ano sem Sol,
Pela sua mão fostes semeadas,
Em campos de vento de claro arrebol,
Agora sois flores prateadas.
Ó Elbereth! Ó Gilthoniel!
Inda lembramos, nós que moramos
Nesta lonjura, em matas silentes,
A luz dos astros nos Mares Ponentes.

(Tolkien, 2001b, p. 81-82. *O senhor...*)

De acordo com Silva (2008), Varda poderia ser comparada à figura cristã de Maria tanto por sua compaixão quanto por seu papel como intercessora, aquela que traz conforto na dificuldade e que intervém com Manwë e Ilúvatar. Além disso, era opositora direta de Melkor, que a temia mais do qualquer outro por medo de que sua luz, advinda de Eru, dissipasse sua trama de trevas.

Já todas as águas do mundo, em suas múltiplas formas, estão sob a responsabilidade e controle de Ulmo, o Senhor das Águas, cujo nome significa “O que derrama”, “O Vertedor”, ou ainda “O que faz chover”. Uma vez que sua área de atuação contempla toda a matéria líquida do mundo, talvez fosse de se esperar que de alguma forma ele refletisse em si a inconstância das águas.

Poseidon, o deus dos mares grego, sempre que insatisfeito punia prontamente os mortais: retinha as águas das nascentes, provocando a seca, enviava monstros marinhos aos seus desafetos e fazia valer o seu

título de “sacudidor da terra”, provocando os terremotos. A *Odisséia* nos conta de seu ódio contra Ulisses e dos obstáculos que impôs ao herói em seu retorno a Ítaca. Eliade (2010, p. 167) afirma que “tal como a natureza oceânica, Poseidon é selvagem, desagradável, pérfido”. As divindades marinhas nórdicas também eram temidas por seu temperamento e por sua capacidade destrutiva, e conta-se que ansiavam por hospedar os afogados em seus palácios submarinos.

Entretanto, o Vala das águas está muito longe dessa imagem. Ulmo é recluso e discreto, e raramente manifesta-se em grandes exibições de poder.

Ele vive só. Não mora em lugar algum por muito tempo, mas se movimenta à vontade em todas as águas profundas da Terra ou debaixo dela. [...] raramente foi às assembleias dos Valar, a menos que questões importantes estivessem em discussão. Pois guardava na mente Arda inteira; e não necessita de um local de repouso. Além disso, não gosta de caminhar sobre a terra e raramente se dispõe a se apresentar num corpo, como fazem seus pares. (Tolkien, 2009c, p. 17. *O Silmarillion*).

A explicação para isso é que a instabilidade dos mares se deve não a Ulmo, mas a Ossë, a quem ele designou para a regência dos chamados mares interiores. Enquanto seus subordinados governam os mares conhecidos, ele prefere estar em Ekkaia, o Mar de Fora, que circunda Arda por todos os lados e delimita o mundo. E aqui, sim, temos uma interessante aproximação com outras mitologias.

Segundo as tradições nórdicas, as terras ficam no centro do oceano, e esse a contorna por completo. No fundo das águas, está Jörmungand, a monstruosa serpente filha de Loki, tão imensa que seu corpo contorna o mundo e morde a própria cauda. Já, entre os antigos gregos, o Titã Oceano “era concebido como um imenso rio-serpente, que cercava e envolvia a terra, estendendo-se de norte a sul e de leste a oeste, demarcando as fronteiras extremas do globo terráqueo” (Brandão, 1991, p. 179-180).

Na terra governavam Aulë e Yavanna Kementári, sua esposa. Coube a Aulë dar formas a terra, pois sob o seu domínio estão “todas as substâncias das quais Arda é feita” (Tolkien, 2009c, p. 18. *O Silmarillion*), sendo o artífice por excelência. Como Aulë está intimamente ligado aos mitos que serão abordados mais adiante, por ora me limitarei a descrevê-lo ligado às estruturas do mundo e aos trabalhos que envolvem habilidade. Já Yavanna, sua esposa, é a Provedora de Frutos, aquela que representa

as propriedades maternas da terra. Se Aulë é a divindade dos metais e das pedras preciosas, da estrutura e da solidez da rocha, Yavanna governa as propriedades geradoras e férteis do solo.

Ela ama todas as coisas que crescem na terra, e guarda na mente todas as suas incontáveis formas, das árvores semelhantes a torres nas florestas primitivas ao musgo sobre as pedras ou aos seres pequenos e secretos que vivem no solo. [...] Na forma de mulher, ela é alta e se traça de verde; mas às vezes assume outras formas. Há quem a tenha visto em pé como uma árvore sob o firmamento, coroada pelo Sol; e, de todos os seus galhos, derramava-se um orvalho dourado sobre a terra estéril, que se tornava verdejante com o trigo; mas as raízes das árvores estavam nas águas de Ulmo, e os ventos de Manwë falavam nas suas folhas. Kementári, Rainha da Terra, é seu sobrenome na língua eldarin. (Tolkien, 2009c, p. 18. *O Silmarillion*)

Seus filhos são os olvar (a flora), que crescem com as raízes na terra, e os kelvar (a fauna), os seres vivos que se movem. Como Rainha da Terra e das coisas que nela crescem, Yavanna poderia ser comparada às muitas deusas mães que se relacionam com a fertilidade e a manutenção da vida. É importante salientar que ela não é a fonte apenas das culturas que fornecem alimentação aos homens, como representa a deusa grega Deméter, mas também possibilita toda a vida “civilizada” ou selvagem. Assim, ela aproxima-se de alguma forma da mãe universal grega, Gaia, que é a “reserva inesgotável de fecundidade [...] origem e matriz da vida” (Brandão, 1991, p. 462).

Já Mandos é o juiz, e reina sobre os mortos; ele “nunca se esquece de nada; e conhece todas as coisas que estão por vir, à exceção daquelas que ainda se encontram no arbítrio de Ilúvatar. Ele é o Oráculo dos Valar” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*). Seu verdadeiro nome é Námo, mas é mais conhecido como Mandos, nome dos palácios onde abriga os espíritos que deixaram o corpo. A esposa de Mandos é Vairë, a Tecelã, que “tece em suas telas, repletas de histórias, todas as coisas que um dia existiram no Tempo, e as moradas de Mandos, que sempre se ampliam com o passar das eras, estão revestidas dessas telas” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*).

A seu respeito, há uma interessante passagem no *Legendarium* que nos faz lembrar o mito grego de Orfeu e Eurídice. O casal se amava

profundamente, no entanto Eurídice sofreu uma morte prematura ao ser picada por uma serpente. Inconformado, Orfeu desceu até o reino dos mortos a fim de suplicar a Hades, o deus do submundo grego, que sua amada voltasse a viver. O deus era terrível e inflexível, e nunca havia concedido graças a um mortal. Mas o canto de Orfeu e a melodia de sua cítara eram tão belos e tristes que o soberano dos mortos pela primeira vez se comoveu, e concedeu o pedido. Eurídice poderia voltar à vida, desde que Orfeu não olhasse em seu rosto até que os dois voltassem à luz do dia. Orfeu, próximo de alcançar seu objetivo, olhou para Eurídice, mas ela ainda estava sob as sombras do Hades, e se perdeu para sempre.

Em Arda, quem implorou a Mandos foi Lúthien, elfa que havia perdido seu amado Beren, um homem mortal.

A canção de Lúthien diante de Mandos foi a mais bela canção jamais criada em palavras, e a mais triste que o mundo um dia ouvirá. [...] E, enquanto estava ajoelhada diante dele, suas lágrimas caíram sobre os pés de Mandos como chuva sobre as pedras. E Mandos se comoveu, ele, que nunca se comovera, desse modo até então, nem depois. (Tolkien, 2009c, p. 235-236. *O Silmarillion*).

Beren e Lúthien tiveram um destino mais feliz do que o de Orfeu e o de Eurídice. Mandos, com a permissão de Manwë e Ilúvatar, aceitou a súplica da elfa, que abriu mão de sua imortalidade em troca de mais um tempo de vida junto a Beren.

O irmão de Mandos é Irmo, mais conhecido como Lórien, e juntos eles são conhecidos como os Fëanturi, os Senhores do Espírito, pois, enquanto Mandos reina sobre as almas dos mortos, Lórien está relacionado ao sono e ao repouso, sendo o senhor dos sonhos e das visões. Sua esposa é Estë, a Suave, “curadora de ferimentos e da fadiga [...]. Cinzentos são seus trajes, e o repouso é seu dom” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*). Os jardins de Lórien, dos quais também se origina seu nome, estão entre os mais belos lugares do mundo, e lá aqueles que necessitam encontram o descanso, a cura e o refazimento.

Os deuses gêmeos Tânatos e Hipnos, que entre os gregos encarnavam a morte e o sono, guardam semelhanças com esses Fëanturi. Eram irmãos porque ambos ofereciam, de certa forma, repouso e liberação do espírito, um momentaneamente, o outro em definitivo.

Restam ainda entre os Valar, Nienna, irmã dos Fëanturi que “conhece a dor da perda e pranteia todos os ferimentos que Arda sofreu pelos estragos provocados por Melkor [...] Não chora, porém, por si mesma; e quem escutar o que ela diz, aprende a compaixão e a persistência na esperança” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*). Por fim, Oromë, o poderoso caçador de monstros e de feras que “adora cavalos e cães de caça, ama todas as árvores, motivo pelo qual é chamado de Aldaron” (Tolkien, 2009c, p. 20. *O Silmarillion*); Tulkas guerreiro poderoso que “aprecia a luta corpo a corpo e as competições de força; não cavalga nenhum corcel, pois supera em velocidade todas as criaturas providas de patas, além de ser incansável” (Tolkien, 2009c, p. 20. *O Silmarillion*), e ainda Vána e Nessa, respectivamente as esposas desses últimos.

3.2. Os Maiar

Os Maiar, mesmo existindo desde antes de o surgimento das coisas, são inferiores aos Valar, e atuam como seus auxiliares e servos. Poucos receberam nomes particulares, e apenas alguns indivíduos entre eles mereceram destaque nos mitos ou na história de Arda, esses, no entanto, merecem nossa atenção e serão abordados aqui.

Destacam-se, inicialmente, alguns daqueles espíritos que compunham as fileiras de Ulmo, como Salmar, que fabricou as Ulumúri, as trompas do Senhor das Águas. Tais trompas foram feitas de concha branca e sua música exercia um efeito particular naqueles que as ouviam, pois “passam a ouvi-la para sempre em seu coração, e o anseio pelo mar nunca mais os abandona” (Tolkien, 2009c, p. 17. *O Silmarillion*).

Mais importantes que Salmar foram Ossë e Uinen, a quem, como comentando anteriormente, Ulmo conferiu o domínio sobre os mares interiores. Se Ulmo possuía uma postura mais reservada, o mesmo não acontecia com Ossë e Uinen. Enquanto o Senhor das Águas se afasta das divindades dos mares apresentadas pelas mitologias, esses seus servidores encontram muitas semelhanças com elas, particularmente com Egir e Ran, outro casal de regentes do mar.

Entre os nórdicos, Egir, ou ainda Ægir, era a personificação do Mar, e agia ora a favor ora contra os homens. Com Ran, sua esposa, teve nove filhas, as ondas do oceano. Os perigos da navegação, especialmente quando em condições climáticas desfavoráveis, conferiram uma fama

ambivalente ao casal. Segundo Davidson (2004), a poesia viking responsabilizava Egir por muitas perdas humanas, já que com suas “mandíbulas” o deus devorava os navios. Além disso, era dito que sua esposa Ran possuía uma rede com a qual arrastava os navegantes para o fundo do mar. Por outro lado, acreditava-se, também, que os mortos por afogamento acabavam nos palácios de Egir e Ran, que os acolhiam de bom grado.

De forma semelhante, Ossë “não mergulha nas profundezas, mas ama as costas e as ilhas, e se deleita com os ventos de Manwë. Pois, com a tempestade, ele se deleita e ri em meio ao bramir das ondas” (Tolkien, 2009c, p. 21-22. *O Silmarillion*). Seguiu Melkor durante um período, causando grande confusão e destruição, no entanto, sob a influência de Uinen, arrependeu-se e jurou fidelidade a Ulmo. Já Uinen possuía um temperamento mais doce e não partilhava das características traiçoeiras de Ran. A senhora dos mares interiores “ama todas as criaturas que habitam as correntes salgadas e todas as algas que ali se desenvolvem. Por ela clamam os marinheiros, pois Uinen pode impor a calma às ondas, restringindo a ferocidade de Ossë” (Tolkien, 2009c, p. 22. *O Silmarillion*).

Na mitologia nórdica, esse caráter apaziguador era exercido por Njord, deus das embarcações, que “controlava os ventos e o mar, e trazia riqueza àqueles que ele ajudava na pescaria e na navegação” (Davidson, 2004, p. 112). Sua intercessão era extremamente importante e bem-vinda, pois, contrapondo-se ao temperamento instável de Egir, possibilitava, além da navegação, a alimentação por meio da atividade pesqueira.

Ossë também possui esse caráter benfazejo. Ele ensinou aos elfos a arte da fabricação de barcos, se tornando amigo de muitos deles, e “os instruía sentado numa rocha perto da praia e, com ele, eles aprenderam todos os tipos de histórias e de canções do mar” (Tolkien, 2009c, p. 22. *O Silmarillion*). No entanto, por conta de seu temperamento inconstante, era mais sensato manter certo cuidado, assim “os que moram junto ao mar ou que navegam em barcos podem amá-lo, mas nele não confiam” (Tolkien, 2009c, p. 22. *O Silmarillion*).

Além desses, havia dois Maiar de grande destaque: Arien e Tilion. Em Arda, houve algumas tentativas de trazer a luz ao mundo antes que esse fosse definitivamente iluminado pelo Sol. Primeiramente Varda ascendeu as Estrelas. Depois disso, Aulë construiu duas grandes

lâmpadas, colocadas uma ao norte e a outra ao sul do mundo, para que as terras fossem iluminadas. Melkor as destruiu e o mundo voltou à escuridão. Então Yavanna concebeu sua obra máxima e criou as duas árvores, Laurelin e Telperion, que possuíam brilho próprio e, por algum tempo, foram a luz para os elfos e para os Valar. No entanto, novamente Melkor interveio e as árvores morreram.

Delas, sobraram apenas um último fruto dourado de Laurelin e uma única flor prateada de Telperion. Sendo assim, Aulë concebeu duas naves que contivessem o brilho da flor e do fruto e que pudessem cruzar os céus a fim de iluminar o mundo. Para conduzir o fruto, foi escolhida Arien, uma poderosa entidade ligada ao fogo e, para a flor, foi eleito Tilion, um caçador dentre os Maiar. Assim, quando Tilion subiu aos céus foi a primeira noite de luar de Arda, sete noites depois, Arien ascendeu, e foi o primeiro amanhecer. Essa é o mito de criação do Sol ou Anar, o Ouro de Fogo, ou ainda Vása, o Coração de Fogo; e da Lua ou Isil, o Esplendor, e ainda Rána, a Inconstante.

Ainda com relação a esse mito, é interessante notar que Rána, a Inconstante, um dos nomes em élfico para a lua, refere-se a uma de suas principais características. Diz-se que, enquanto Arien mantinha-se firme no curso determinado para ela, Tilion era instável e vacilava. Por vezes, demorava-se ou apressava-se no caminho, além de sentir-se atraído pelo esplendor de Arien. Acontece assim que “com frequência, os dois podem ser vistos acima da Terra, juntos; ou pode acontecer que Tilion se aproxime tanto do Sol, que sua sombra esconda o brilho de Arien, e surja a escuridão no meio do dia” (Tolkien, 2009c, p. 119. *O Silmarillion*).

Assim, como acontece de maneira similar em outras mitologias, as fases da Lua, os eclipses e outros fenômenos a ela relacionados acabam por serem contemplados pelo mito de Tilion e Arien.

Há também aqueles Maiar que se aliaram a Melkor, e corrompidos, tornaram-se seus comandantes e seus soldados. Dentre eles, destacam-se os Balrogs, os Demônios da Força, cujos “corações eram de fogo, mas eles se ocultavam nas trevas, e o terror ia à sua frente, com seus açóites de chamas” (Tolkien, 2009c, p. 45. *O Silmarillion*) e Ungoliant, uma monstruosidade em forma de aranha. Dentre esses Maiar corrompidos, o maior foi Sauron, que sucedeu Melkor após a sua derrota pelos Valar, e tornou-se o segundo Senhor do Escuro e também o Senhor dos Anéis.

4. Os Filhos de Ilúvatar

Se os Valar e os Maiar foram aqueles que ordenaram o cenário cósmico, os Filhos de Ilúvatar são os atores principais do drama nele encenado. É a esses Filhos, elfos e homens, que dedicarei minha atenção agora.

4.1. Quendi, os Primogênitos

Conta-se que, quando Varda colocou no firmamento as últimas de suas estrelas, “Menelmacar foi subindo pelo céu e a chama azul de Helluin cintilou nas névoas acima dos limites do mundo, nessa hora os Filhos da Terra despertaram, os Primogênitos de Ilúvatar” (Tolkien, 2009c, p. 47. *O Silmarillion*). Dessa maneira, às margens do lago Cuiviénen, a “Água do Despertar”, acordaram os primeiros elfos, e por terem sido os primeiros são também chamados de Primogênitos.

Segundo a *Cuivienyarna*, a Lenda do Despertar dos Quendi¹², esses primeiros elfos despertaram já adultos, por isso ficaram conhecidos por não nascidos ou, ainda, nascidos de Eru. Cento e quarenta e quatro elfos ganharam vida dessa forma e foram os ancestrais de todo o povo élfico, formando as três principais linhagens da raça: os Vanyar, os Noldor e os Teleri. Logo inventaram muitas palavras para nomear todas aquelas coisas que percebiam no mundo, e chamaram a si mesmos de quendi, “aqueles que falam com vozes”.

Nesse ponto, poderíamos pensar sobre a natureza e sobre as características desses elfos apresentados pelo *Legendarium*. Os elfos mais popularmente conhecidos derivam do folclore dos mitos europeus, no entanto existem distinções importantes entre eles e os elfos de Arda.

Os elfos mitológicos são de origem nórdica e, mesmo nessa mitologia, fazem apenas algumas aparições obscuras e lacunares. Por vezes, são associados, e confundidos, com os anões, outra categoria de seres míticos, associados aos subterrâneos e aos trabalhos com metais. Outros mitos os relacionam a Frey, deus do Sol e da fertilidade, e a sua morada, Alfheim, cujo nome significaria terra ou mundo dos elfos. Em sua *Edda em Prosa*, uma das mais importantes fontes sobre os

¹² *The Legend of the Awakening of the Quendi*, relato mítico encontrado em Tolkien (2002h. *The War...*).

mitos nórdicos, Snorri Sturluson nos fala de Alfheim.

Há ainda aquele lugar, que é chamado Alfheim (Mundo-Elfo). Lá vivem aquelas pessoas as quais são chamadas de elfos-da-luz, enquanto que os elfos-sombrios habitam abaixo da terra, e eles são diferentes na aparência e muito mais diferentes na vivência. Os elfos-da-luz são mais belos que o sol na aparência, mas os elfos-sombrios são mais negros do que o piche. (Sturluson apud Lindow, 2002, p. 110) Tradução nossa.

Como podemos ver, Snorri não apenas qualifica os elfos e sua morada, como também os diversifica em “raças”. Para ele, os elfos de Alfheim são belos e luminosos, já seus “parentes” habitam o subterrâneo, e somente esses estariam associados aos anões. Essa diversidade élfica se torna ainda mais complexa quando se tem em vista as transformações e os desenvolvimentos do tema.

Segundo Monaghan (2008), a crença e os mitos sobre os elfos chegaram às ilhas britânicas com os vikings e outros povos escandinavos que migraram para região a partir do século IX. Ali se somaram às tradições sobre fadas e demais seres maravilhosos já existentes, aproximando-os miticamente desses. Os elfos passaram a integrar, dessa forma, a já numerosa corte composta por fadas, leprechauns, brownies, banshees dentre outras tantas entidades, entre as quais se inclui ainda as inúmeras variantes regionais de toda a Europa¹³.

Assim, incluídos entre os demais seres feéricos, os elfos passaram a partilhar não só de suas qualidades, de seu encanto, de sua beleza e habilidades mágicas, de suas moradas maravilhosas, mas também de seu caráter ambivalente, já que por vezes era atribuído a eles um temperamento ardiloso, capazes de iludir, de ameaçar e até mesmo prejudicar os homens¹⁴. De maneira geral, essa imagem parece ter persistido, trabalhada também pela literatura em geral, como em Shakespeare¹⁵.

¹³ O tema é realmente vasto, e a obra de Monaghan conta com verbetes sobre cada um dos seres mencionados acima, além de diversos outros e vários tópicos dedicados às fadas e à temas correlatos. Esses seres encantados se relacionariam ainda com um antigo grupo de divindades celtas, os Tuatha Dé Danann, que teriam sobrevivido nas tradições como o povo das fadas, “presenças imortais que ainda interagem com seus vizinhos humanos” (Monaghan, 2008, p. 457, tradução nossa).

¹⁴ No *Dicionário de Símbolos* (Chevalier; Gheerbrant, 2009, p. 363-364), o verbeito *elfo* salienta o aspecto maligno dessas entidades. No trabalho de Monaghan, encontraremos verbetes tais como: *cores das fadas*, *rapto das fadas e glamour* que discorrem sobre alguns artifícios utilizados pelo povo encantado.

¹⁵ Penso aqui, especificamente na peça *Sonho de Uma Noite de Verão*, na qual, além dos

Os elfos de Arda estão muito distantes dessas representações; se devem algo aos seus homônimos lendários, é com aqueles elfos da luz encontrados em Sturluson que devemos compará-los. Em Arda, eles são grandiosos e nobres, representando uma idealização dos atributos humanos. Em uma de suas cartas, J. R. R. Tolkien afirma que

eles são representados como uma raça similar em aparência [...] aos Homens e, em dias antigos, da mesma estatura. [...] Mas suponho que os *Quendi* nestas histórias sejam de fato muito pouco relacionados aos Elfos e Fadas da Europa; e se eu fosse pressionado a racionalizar, eu diria que eles representam realmente Homens com faculdades estéticas e criativas aprimoradas em grande medida, maior beleza e vida mais longa, e nobreza. (Tolkien, 2006a, p. 170-171. *As cartas...*).

Além de serem mais nobres, mais belos e mais habilidosos, eles ainda são imortais. Sua morte só ocorreria por meios violentos, como no caso de um assassinato, ou pela perda da vontade de viver. Essa foi a dádiva que Ilúvatar lhes deu, eles estariam intimamente associados ao mundo e, mesmo morrendo, seus espíritos permaneceriam de uma forma ou de outra em Arda, não existindo um paraíso ou um local de punição transcendente e espiritual reservados a eles.

No entanto, permanecer eternamente não é algo inteiramente positivo. Enquanto a imortalidade impõe aos elfos certa indiferença diante das consequências da passagem do tempo, o mundo ao seu redor não desfruta igualmente dessa dádiva, assim tudo aquilo que amaram, que cultivaram e a que devotaram suas energias, mais cedo ou mais tarde, acaba por desaparecer. O mundo segue mudando, eras incontáveis se passarão e no fim tudo estará alterado, e eles terão permanecido os mesmos. Esse é o pesar e o sofrimento dos elfos, estavam fadados à saudade e à lembrança, por isso valorizavam tanto a memória.

Além disso, essa pode ser uma “imortalidade finita”. Do ponto de vista élfico, diante do dilema existencial da morte, os homens de Arda podem ser consolados pela esperança da imortalidade de suas almas. A

soberanos das fadas, Oberon e Titânia, personagens como Semente-de-Mostarda e Flor-de-Ervilha, ora apresentados como fadas ora como elfos, atuam com certa comichão e iludem a todo momento os personagens humanos da peça. São, além de tudo, diminutos e delicados, características essas que, cabe salientar, Tolkien abominava na representação desses seres.

vida no corpo termina aqui e agora, mas a alma ou o espírito se encaminha para outro nível de existência. Por meio de uma crença no além-morte, a nulidade do ser não é um fim necessário, pois existe a possibilidade de se continuar existindo em algum lugar além.

O “dilema existencial” élfico não pode contar com isso. Eles são obrigados a assistir à mudança e à degradação de todas as coisas, sofrendo lentamente com a perda, por fim, estando intimamente ligados ao mundo, sua imortalidade irá durar apenas enquanto o próprio mundo existir. E isso ocorrerá, pois foi previsto desde o seu início na Música do princípio. A espera pode ser longa, mas, como afirmou o rei elfo Finrod à sábia humana Andreth, “o fim virá. Isso todos nós sabemos. Assim, deveremos morrer; deveremos perecer completamente, aparentemente, pois pertencemos a Arda [...]. E além disso, o quê?” (Tolkien, 2002g, p. 312, tradução nossa. *Morgoth's...*).

4.2. Atani, os Sucessores

O *Legendarium* é de certa forma “elfocêntrico”, ou seja, a maioria de seus mitos e tradições advém daquilo que o leitor poderia considerar como cultura élfica, assim muitos dos mitos e das histórias dos homens não teriam sido registrados e retratados com a mesma riqueza de detalhes que os temas concernentes aos elfos. A origem dos homens é uma delas, um mistério perdido na aurora do tempo. Sabe-se apenas que o despertar dos pais dos Atani, os homens, ou ainda os Sucessores, se deu a grandes distâncias a leste da Terra-média, e, ao contrário dos elfos, eles sempre foram marcados pela mortalidade.

Se o sofrimento dos elfos ocorria por sua longevidade e por seu laço indissolúvel com Arda, o pesar dos filhos mais novos de Ilúvatar provinha da brevidade de sua passagem pelo mundo. Os homens são irrevogavelmente mortais, suas vidas não passariam de um piscar de olhos quando comparados ao tempo que seus irmãos mais velhos dispunham no mundo. No entanto, por mais paradoxal que isso seja, a dádiva dos homens foi justamente a morte.

Os homens, quando morriam, também se encaminhavam, tal como os elfos, aos palácios de Mandos, mas aí terminavam as semelhanças com o pós-vida de seus irmãos. Eles não permaneciam ali, não se sabe para onde iam, sabia-se apenas que seus espíritos partiam dos círculos

do mundo, pois não estavam limitados a eles. Daí provinha a inveja dos elfos, pois, se eles eram imortais enquanto durasse o mundo, os homens poderiam continuar a existir para além dele. Por esse motivo, os homens também eram chamados de Estrangeiros, pois eram como se viessem ao mundo somente de passagem.

Apesar disso, devido a algum misterioso evento ocorrido nos primórdios da sua história, os Atani não compreendiam esse presente. Acreditava-se que, após terem despertado no mundo, Melkor, o Morgoth, os tenha corrompido, ocultando-lhes o verdadeiro conhecimento sobre a morte. Assim eles acreditavam que ela não era algo natural, mas imposta sobre eles¹⁶, desde então, a angústia dos homens está na brevidade. Assim, Andreth retruca Finrod no diálogo anteriormente citado: “Morrendo nós morremos, e partimos para não mais retornar. A morte é um fim absoluto, uma perda irremediável. E isso é abominável, pois também é um mal que foi feito contra nós” (Tolkien, 2002g, p. 311. *Morgoth's...*).

Dessa forma, elfos e homens fornecem um ao outro o espelho no qual podem mirar-se e observar suas qualidades e habilidades, mas principalmente refletir sobre suas limitações e sobre seus temores. Próximos e, ao mesmo tempo, distantes,

Elfos e Homens são representados como biologicamente aparentados nesta “história”, pois os Elfos são certos aspectos dos Homens e talentos e desejos destes, encarnados no meu mundinho. Possuem certas liberdades e poderes que gostaríamos de ter, e a beleza, o perigo e o pesar da posse dessas coisas são mostrados neles... (Tolkien, 2006a, p. 183. *As cartas...*).

Em seu texto *Tempo e História: crítica do instante e do contínuo*, Agamben faz algumas reflexões sobre as diferentes concepções existentes sobre o tempo. Conforme ele, “toda cultura é, primeiramente, uma certa experiência do tempo” (Agamben, 2005, p. 111). Desse modo, poderíamos compreender muito da história e da tradição dos Filhos de Ilúvatar a partir dessa relação, pois, apesar das diferenças entre eles, a luta de homens e de elfos se dá contra um mesmo inimigo, o tempo. Os Primogênitos procuraram de todas as formas lidar com a sua

¹⁶ Essa versão do mito é encontrada em *O Conto de Adanel*, encontrado em *Morgoth's Ring* (Tolkien, 2002g), e colocada como uma possibilidade dentre vários outros mitos possivelmente existentes ou esquecidos.

passagem, buscaram apreendê-lo e dominá-lo por meio de suas obras; assim se tornaram exímios artesão e artistas, escritores e guardiões do conhecimento daquilo que foi. Aos poucos se tornaram deslocados, peças vivas de um passado remoto que não mais voltará. Os Sucessores também lutaram contra a sua passagem, mas não tentaram apreender o seu fluir para que o mundo permanecesse o mesmo, mas para que eles próprios permanecessem fazendo parte desse mundo, se não fosse possível pela presença física, que fosse pela imortalidade da memória.

5. Tempo e espaço nos círculos do mundo

Tendo conhecido os principais personagens do Drama do mundo, restaria ainda examinar o cenário no qual se desenrola o grande Conto de Arda. Essa é uma tarefa difícil, dada à complexidade e ao grande número de detalhes sobre o tema. Além disso, nessa realidade, o espaço passou por importantes transformações que acompanharam a história do mundo. Dessa forma, procurarei abordar aqui apenas alguns aspectos gerais desse tópico, dedicando atenção especial à interrelação entre tempo e espaço¹⁷.

Como vimos, o *Ainulindalë*, a narrativa mítica de criação, conta que, a partir da música dos Ainur, o Criador deu existência à Éa, ao Mundo que é. Por esse termo, devemos compreender, portanto, o Universo em toda a sua extensão. Os Valar trabalharam na efetivação desse Todo, mas, ao fim de suas atividades demiúrgicas, passaram a dedicar sua atenção a Arda, a Morada dos Filhos de Ilúvatar.

As informações mais completas sobre suas estruturas estão no *Ambarkanta*¹⁸, ou “Da forma do Mundo”, texto no qual se encontra uma descrição das estruturas de Arda. Segundo as informações nele contidas, os limites do mundo são dados pelas Ilurambar, as Muralhas do Mundo, que envolvem Arda e a separam de Kúma, o Vazio. Elas são como “gelo e vidro e aço, estando além de toda a imaginação dos Filhos da Terra, frias, transparentes e duras. [...] não podem ser vistas, nem podem ser

¹⁷ Para mais informação sobre o tema, ver o trabalho de Karen Fonstad (2004), no qual a cartógrafa elabora, na forma de atlas, um estudo extremamente detalhado sobre o assunto, acompanhando a geografia de Arda desde as suas origens até o início da chamada Quarta Era do Sol, o limite temporal a que chegam as narrativas do *Legendarium*.

¹⁸ Texto encontrado em Tolkien (2002d. *The Shaping...*).

ultrapassadas, a não ser pela Porta da Noite” (Tolkien, 2002d, p. 235, tradução nossa. *The Shaping...*). Dentro das muralhas, está Ekkaia, o mar circular que envolve o mundo por todos os lados, mesmo acima do céu e abaixo da terra, tal como o rio Oceano dos antigos gregos. Finalmente, em posição inferior a Ekkaia, temos o ar que compõe a atmosfera da terra, no entanto essa encontra-se dividida em duas camadas. Acima está Ilmen, “aquele ar que é claro e puro, permeado de luz” (Tolkien, 2002d, p. 236, tradução nossa. *The Shaping...*), assim como o Éter grego, “personifica o céu superior, onde a luz é mais pura que na camada mais próxima da Terra” (Brandão, 1991, p. 400). Essa camada comporta o curso do Sol, da Lua e das estrelas. Mais abaixo está Vista, a camada da atmosfera que abriga os pássaros e as nuvens.

Dessa forma, o mundo é estruturado em círculos concêntricos, cujo interior abriga os mares e as terras que elfos e homens habitam. Essas foram distribuídas basicamente em três grandes porções. A leste, situava-se um continente sobre o qual pouco se sabe, chamado no Ambarkanta de Terra Oriental, ou Terra do Sol, por localizar-se na direção da aurora. No centro, localizava-se a Terra-média, palco da maioria dos mitos e das histórias do *Legendarium*. É nesse continente que se desenrola grande parte das narrativas d’O *Silmarillion* além de ser o cenário de *O Hobbit* e de *O Senhor dos Anéis*. A Terra-média teria sido, também, a primeira habitação dos Valar, entretanto, com o assédio de Melkor, eles estabeleceram-se em Aman, o continente do oeste. Ali os Valar edificaram suas moradas, e estabeleceram o reino de Valinor.

Essa terra abençoada dos Valar era como Arda teria sido se não fosse a corrupção e a destruição de Melkor. Ali os Valar puderam dedicar-se ao engrandecimento e ao embelezamento da terra.

Valinor foi abençoada, pois os Imortais ali moravam; e ali nada desbotava nem murchava; não havia mácula alguma em flor ou folha naquela terra; nem nenhuma decomposição ou enfermidade em coisa alguma que fosse viva; pois as próprias pedras e águas eram abençoadas. (Tolkien, 2009c, p. 30-31. *O Silmarillion*).

Para chegar até Valinor, era necessário percorrer a Terra-média até as costas do Mar Ocidental, para depois atravessar a sua considerável extensão. Tempestades em alto-mar, nevoeiros desorientadores, dentre

outros obstáculos dificultavam a travessia. Além disso, um cinturão de ilhas encantadas foi disposto como proteção adicional ao litoral de Valinor.

Todos os mares ao redor foram preenchidos com sombras e desorientação. E essas ilhas foram dispostas como uma rede nos Mares Sombrios, de norte a sul [...]. E, naquela penumbra, um enorme cansaço se abatia sobre os marinheiros, acompanhado de ódio ao mar; mas quem chegasse a pisar nas ilhas ali ficaria preso, e dormiria até a Mudança do Mundo. (Tolkien, 2009c, p. 121. *O Silmarillion*).

As características e a localização de Valinor conservam muitas semelhanças com algumas tradições e crenças dos antigos celtas. O paraíso entre esses povos não era um local espiritual apartado do mundo dos homens. Acreditava-se que o Outro Mundo poderia ser acessado ainda em vida, estando localizado, em uma de suas versões, em alguma ilha ou terra encantada a oeste, no oceano Atlântico (Monaghan, 2008). Essas ilhas maravilhosas eram a morada dos antigos deuses.

Uma parte deles escolheu [...] buscar refúgio num paraíso além-mar, situado em alguma desconhecida e, exceto para mortais privilegiados, impenetrável ilha do oeste [...] uma terra de prazer perpétuo e festejos, descrita variadamente como “Terra da Promissão” [...], a “Planície da Felicidade” [...], a “Terra dos Vivos” [...], a “Terra da Juventude” [...] e “Ilha Breasal” (Hy-Breasail). (Squire, 2005, p. 112-113).

Tais tradições ainda permaneceram de alguma forma no imaginário cristão, mesmo após a conversão dos territórios celtas, como a Irlanda, ao cristianismo. A lenda de São Brandão, por exemplo, foi muito divulgada e conhecida durante a Idade Média, e narra a viagem marítima que esse santo irlandês teria feito através do oceano Atlântico, onde teria descoberto ilhas maravilhosas e presenciado vários milagres. Ao fim de sete anos, São Brandão teria finalmente chegado ao Paraíso, ao Éden perdido de Adão e Eva, e retornou à Irlanda com a certeza de sua salvação¹⁹.

¹⁹ São Brandão teria vivido entre os séculos V e VI. A *Navigatio Sancti Brendani*, a narrativa de sua viagem, remontaria a tradições orais dos séculos VI e VII, e teria ganhado o registro escrito no século X. Sobre o tema, ver Deus (2003).

Vários acontecimentos, grandes cataclismos, no entanto, promoveram transformações sensíveis na configuração desse mundo. A primeira delas ocorreu ao fim da Primeira Era, quando os Valar, atendendo às súplicas daqueles que viviam na Terra-média, marcharam contra Melkor. Esse conflito ficou conhecido como a Guerra da Ira, e foi tão terrível que abalou mares e terras de modo que a região de Beleriand, que até então abrigava grande parte dos reinos élficos, foi inundada e desapareceu. Com a vitória dos Valar, o Senhor do Escuro foi finalmente derrotado e lançado ao Vazio, onde ficará até o fim dos tempos.

Até então Arda era um mundo plano, mas a segunda grande transformação iria alterar definitivamente essa configuração. Durante a Segunda Era, os homens do reino de Númenor tentaram invadir Valinor, a Terra Abençoada. Diante dessa ousadia, Ilúvatar e os Valar retiraram Valinor dos círculos do mundo. Nesse processo, Arda deixou de ser plana e, tal como a Terra, passou a ter uma forma esférica: “E aqueles que navegaram mais do que todos, apenas circundaram a Terra e voltaram cansados ao local de onde haviam partido, e diziam: ‘Todas as rotas agora são curvas’” (Tolkien, 2009c, p. 358. *O Silmarillion*).

Desse modo, Valinor não é apenas o paraíso do mundo de Arda, aquela “morada da imortalidade [...] o centro imutável, o coração do mundo, o ponto de comunicação entre o Céu e a Terra” (Chevalier; Gheerbrant, 2009, p. 889), mas um paraíso perdido, inacessível aos homens. Comum a várias religiões e mitologias, o tema do Paraíso está acompanhado, muitas vezes, por esse motivo mítico da perda, a “nostalgia do paraíso” de que fala Eliade (2010).

De acordo com o *Gênesis*, Adão e Eva originalmente desfrutavam de todas as benesses do Éden, já, de acordo com os mitos gregos, no início, os homens viviam em uma Idade de Ouro, na qual partilhavam da mesa dos deuses. No entanto, algo acontece e esse vínculo com o Paraíso é perdido para sempre. O desrespeito à interdição que pesava sobre o fruto proibido promoveu a queda de Adão, e desde então os homens devem lutar diariamente pelo seu sustento, “com o suor de teu rosto comerás teu pão até que retournes ao solo, pois dele foste tirado. Pois tu és pó e ao pó tornarás” (Bíblia, 2002, Gn 3:19). No caso grego, os homens acabam por se degradarem, e a Idade de Ouro, como nos conta Hesíodo, dá lugar à época do Ferro, na qual prevalecem o ódio e a violência e os deuses se encontram afastados do homem (Brandão, 2007).

Em Arda, os homens e elfos também foram, em algum momento, afastados da Terra Abençoada. No início, todos os elfos foram convidados a se juntarem aos Valar em Valinor e, por algum tempo, viveram na paz e na luz dos poderes de Arda. Mas muitos deles se rebelaram contra os Valar instigados pelas intrigas de Melkor e, tendo deixado o Reino Abençoado, por muito tempo foram condenados a não mais alcançá-lo. No entanto, esses exilados, mesmo tendo erguido grandes reinos e proliferado na Terra-média, sempre acabavam por desejar o retorno à luz de Valinor.

Quanto aos homens, Valinor nunca esteve realmente acessível a eles. Isso acontecia pelo fato de serem essencialmente mortais, de modo que as características imortais do Reino Abençoado não lhes trariam nenhum bem verdadeiro, apenas uma morte mais rápida e amarga.

Apesar disso, a busca pelo Paraíso era mais um dos aspectos da luta que elfos e homens empreendiam contra o tempo. Os primeiros buscavam a perenidade que caracterizava todas as coisas do Reino Abençoado. Somente lá suas obras e os elementos que amavam no mundo não feneceriam até o desaparecimento. Já os homens eram atraídos pela imortalidade dos que lá habitavam, e tinham a esperança de que, quando lá chegassem, escapariam definitivamente do fardo da morte. No entanto, mesmo com a existência de Valinor, os desejos dos elfos e dos homens só poderiam ser plenamente realizados ao fim da história de Arda quando o plano de Ilúvatar fosse realizado em toda sua plenitude.

No *Legendarium*, a história, tal como nas concepções teológicas cristãs, segue um curso linear e contínuo, rumando para um fim determinado, que culminaria com a efetivação da vontade divina. Ela possui, portanto, um caráter escatológico, caracterizada por “crenças relativas ao destino final do homem e do universo” (Le Goff, 1990, p. 325). Além disso, os sujeitos da história, homens ou elfos, são os protagonistas dos acontecimentos, mas o Criador aparece como causa primeira da história, mesmo que não violente o livre-arbítrio de seus filhos. Ele estipula seus rumos e, por meio daquela Providência próxima à teologia agostiniana, se vale de todos os acontecimentos para que o fim último seja atingido.

Segundo as tradições do *Legendarium*, o fim previsto para a história de Arda seria marcado pela Dagor Dagorath, a Última Batalha, na qual as potências do Bem e do Mal se enfrentariam pela última vez.

Quando o mundo estiver velho e os Poderes cansados, Morgoth retornará

através da Porta da Noite Eterna; e ele destruirá o Sol e a Lua, [...]. Então a última batalha será travada nos campos de Valinor. (Tolkien, 2002d, p. 165. *The Shaping...*).²⁰

Essa grande batalha remete ao Ragnarök, a grande batalha por meio da qual, segundo a mitologia nórdica, os deuses pereceriam diante das forças do caos, e o mundo seria destruído. No entanto, o mito nórdico não encerra aí a história do universo, pois, após o caos e a destruição, haveria o renascimento. Uma nova geração de deuses surgiria e o mundo seria reconstruído, inaugurando um novo ciclo cósmico. O Ragnarök representa um tema comum àquelas mitologias guiadas por uma concepção cíclica do tempo, nas quais a batalha do fim ou o desastre último é umas das mais significativas expressões da criação e da destruição que se alternam na dinâmica cósmica. O mundo é destruído para que um novo cosmo possa nascer.

Já a escatologia que guia a história de Arda recusa essa concepção cíclica, e aproxima-se das concepções judaico-cristãs, para as quais a história se encaminha para um fim que transcende ao tempo.

O Cosmo que ressurgirá após a catástrofe será o mesmo Cosmo criado por Deus no princípio dos Tempos, mas purificado, regenerado e restaurado em sua glória primordial. Esse Paraíso terrestre não será mais destruído, não terá mais fim. (Eliade, 1972, p. 48-49).

Na Dagor Dagorath, os Valar, juntamente com os maiores heróis da história de Arda, conseguirão destruir Melkor definitivamente, livrando o mundo do mal e da corrupção, assim Arda poderá ser restaurada, concretizando o intento de Ilúvatar em sua plenitude. As vicissitudes do tempo deixarão de existir, e Arda Restaurada permanecerá na eternidade.

outra [música] ainda mais majestosa será criada diante de Ilúvatar pelos coros dos Ainur e dos Filhos de Ilúvatar, após o final dos tempos. Então, os temas de Ilúvatar serão desenvolvidos com perfeição e irão adquirir

²⁰ A série *The History of Middle-earth* apresenta duas versões da Dagor Dagorath, ambas presentes em Tolkien (2002d. *The Shaping...*). O trecho aqui citado integra a segunda versão do texto.

Existência no momento em que ganharem voz, pois todos compreenderão plenamente o intento de Ilúvatar para cada um, e cada um terá a compreensão do outro; e Ilúvatar, sentindo-se satisfeito, concederá a seus pensamentos o fogo secreto. (Tolkien, 2009c, p. 7. *O Silmarillion*).



III

Mitos de Arda,
mitos da
modernidade

Em uma de suas cartas, Tolkien afirmou que os temas da morte e da imortalidade estavam no centro de sua obra. Ele pensava na angústia existencial que homens e elfos experimentam em sua relação com o tempo, ou seja, “o mistério do amor pelo mundo nos corações de uma raça ‘fadada’ a deixá-lo e aparentemente perdê-lo; a angústia nos corações de uma raça ‘fadada’ a não deixá-lo até que toda a história deste mundo estimulada pelo mal esteja completa” (Tolkien, 2006a, p. 236. *As cartas...*).

Dessa forma, é possível afirmar que, em meio ao rico conjunto narrativo apresentado pelo *O Silmarillion*, existe um fio que amarra toda a trama: o drama do artífice e de sua obra. Seja na arquitetura do mundo estabelecida pelos Valar ou nas obras realizadas por elfos e por homens, encontramos o artesão e suas obras como protagonistas frequentes. O modelo para todos eles foi Aulë, o ferreiro dos Valar; mas o mais renomado foi Fëanor, o criador das Silmarils, as três joias cuja história deu origem ao próprio *Silmarillion*. Em *O Senhor dos Anéis*, o artífice e sua obra novamente estão presentes no centro dos acontecimentos, afinal toda a trama se desenrola em torno do Um Anel, obra de Sauron, o segundo Senhor do Escuro. Mas, nesse caso, como se verá mais adiante, o artesão abandona a arte e busca o poder.

Tais narrativas, que assumem em certo sentido a forma de mitos, tencionam a todo momento certos pressupostos que orientaram o projeto de modernidade das sociedades ocidentais, projeto esse que se baseava, dentre outros fatores, na crença do perpétuo progresso humano, orientado pelo adequado uso da razão. Procurarei refletir agora sobre algumas relações existentes entre os mitos de Arda e essa, como denominou Paolo Rossi, mitologia moderna do progresso.

I. Aulë, ou da arte e do ideal no ofício do artífice

Dentre todos aqueles poderes que trabalharam na construção de Arda, Aulë teve um papel especialmente importante, pois foi ele que estabeleceu os alicerces do mundo e modelou a terra em suas texturas e formas, tendo concebido “as pedras preciosas que jazem nas profundezas da Terra, e o ouro que é belo nas mãos, não menos do que as muralhas das montanhas e as bacias dos oceanos” (Tolkien, 2009c, p. 18. *O Silmarillion*). Seus feitos e habilidades, sempre envolvendo o trabalho criativo, lhe conferiram a fama de ferreiro dos Valar e de artífice divino.

A figura mitológica do divino ferreiro é uma constante em várias mitologias. Conforme Eliade (1974), entre as chamadas sociedades arcaicas, o ofício de ferreiro foi, muitas vezes, associado a rituais e a práticas religiosas. Cercados de mistérios, os detentores dos segredos da metalurgia gozavam de grande prestígio e reconhecimento¹. Entre os povos celtas, “todo ferreiro era uma figura mágica [...], transformando a pedra bruta primeiramente em metal e depois em objetos belos e úteis como joias e armas” (Monaghan, 2008, p. 222, tradução nossa). Dentre os seus deuses, havia um ferreiro maravilhoso, Goibniu, que juntamente com Credné, especialista em trabalhos envolvendo metais preciosos, e Luchtainé, o carpinteiro, formavam a *Na trí deé Dána*, a tríade dos deuses artesãos. Eram eles que armavam as divindades para a batalha.

Goibniu forjava pontas de lança com três golpes de seu martelo, enquanto Luchtainé cortava hastes para elas com três golpes do seu machado, e Credné unia as duas partes tão habilidosamente que seus pregos de bronze dispensavam o uso do martelo. (Squire, 2005, p. 95-96).

Entre os gregos, Hefesto, como já comentado, era o deus das forjas e do fogo. Trabalhava o metal em suas oficinas estabelecidas no interior dos vulcões, criando maravilhas para deuses e homens: forjou a armadura que protegeu Aquiles na Guerra de Tróia, construiu Talos, o gigante de bronze que guardava a ilha de Creta, e modelou Pandora, a primeira mulher, a partir do barro.

¹ Nessa obra, *Ferreiros e Alquimistas*, M. Eliade discute em profundidade os mitos, os rituais e os símbolos ligados aos ofícios do mineiro e do forjador sob o olhar da história das religiões, atentando-se ainda para as práticas alquímicas.

No entanto, a importância desses deuses artesãos não se limita às suas maravilhosas obras, pois foram essas divindades que, em várias mitologias, concederam à humanidade os conhecimentos necessários ao desenvolvimento de ofícios fundamentais à vida em sociedade. “Pelo martelo operário, a violência que destrói é transformada em potência criadora”, afirmou o filósofo Gastón Bachelard (1991, p. 107) sobre o trabalho do ferreiro, de modo que tais divindades possuem uma característica, por assim dizer, “civilizadora”. Nos hinos, que dedica aos deuses, Homero celebra Hefesto justamente por tais dádivas concedidas aos homens.

Musa melodiosa, canta a Hefesto, de talento notável,
que com Atena de olhos brilhantes obras admiráveis
ensinou aos homens que povoam a terra, eles que outrora
habitavam em antros e montanhas, como animais.
agora, instruídos para o trabalho por Hefesto, célebre artesão,
com facilidade levam vida tranquila o ano todo,
em casas por eles próprios construídas.
Sê-nos propício Hefesto! Dá-nos excelência e riqueza.

(Homero, 2010, p. 364).

Desse modo, o deus ferreiro não se ligava unicamente aos trabalhos com o metal e com o fogo, mas também a diversas atividades e ofícios, manuais ou não. Segundo Vernant (1990, p. 314), na antiga cidade de Atenas, Hefesto simbolizava, juntamente com Prometeu e a deusa Atena, “uma função técnica, e uma categoria social, a dos artesãos”.

De forma análoga, além de metalúrgico e de arquiteto do mundo, Aulë é considerado o “mestre de todos os ofícios”, aquele que “deleita-se com trabalhos que exigem perícia, por menores que sejam, e também com a poderosa construção do passado” (Tolkien, 2009c, p. 18. *O Silmarillion*)². Sua área de atuação é extremamente ampla, pois sob sua

² “Mighty building of old”, no original em inglês, que poderia ser traduzida também por a poderosa construção de outrora. A partir dessa expressão poderiam ser inferidos alguns desdobramentos interessantes. O trecho parece se referir aqui aos grandiosos trabalhos e obras dos primeiros tempos, à criação do mundo, remetendo a uma ancestralidade. Mas, a partir da tradução da edição brasileira, “poderosa construção do passado”, parece ser possível relacionar Aulë às atividades de guarda da memória e da escrita da história, que reelaboram o passado vivido. Ambas as interpretações parecem serem complementares, uma vez que os “trabalhos” dos tempos idos é justamente o objeto da história.

tutela estão não só aqueles que fazem, que produzem materialmente algo, mas também aqueles que buscam o entendimento das coisas, estudiosos e pensadores.

Dele vêm as tradições e os conhecimentos da Terra e de tudo o que ela contém – tanto as tradições dos que nada fazem, mas buscam o entendimento do que seja, quanto às tradições de todos os artífices: o tecelão, aquele que dá forma à madeira, aquele que trabalha os metais; aquele que cultiva e também lavra (Tolkien, 2009c, p. 33).³

Dessa maneira, a concepção de artífice esboçada pelos mitos de Arda é ampla, próxima àquela trabalhada por Richard Sennett, para quem o artífice não é definido apenas por seu campo de ação ou pela atividade que exerce, mas por aquilo que ele entende como habilidade artesanal.

impulso humano básico e permanente, o desejo de um trabalho benfeito por si mesmo. Abrange um espectro muito mais amplo que o trabalho derivado de habilidades manuais; diz respeito ao programa de computador, ao médico e ao artista; os cuidados paternos podem melhorar quando são praticados como uma atividade bem capacitada, assim como a cidadania. (Sennett, 2009, p. 19).

A aspiração pelo “fazer bem” é a qualidade essencial do artesão, que não visa apenas à realização de seu trabalho ou ao cumprimento de uma meta, mas também preocupa-se principalmente com a qualidade daquilo que realiza e como o faz. Assim, suas “atividades têm caráter prático, mas sua lida não é apenas um meio para alcançar um outro fim” (Sennett, 2009, p. 30), pois o seu trabalho também lhe é motivo de orgulho. Além disso, o trabalho do artesão se aproxima da arte, pois não é uma atividade que se submete apenas à utilidade, mas comporta também uma dimensão estética.

William Morris⁴, um dos principais expoentes do movimento Arts

³ Esse trecho parece corroborar, de certa forma, as interpretações da nota anterior.

⁴ A proximidade entre o pensamento de Morris (1834-1896) e de Tolkien é extremamente interessante. Além de concepções próximas a que se referem ao artesão e à arte, ambos se dedicaram ao trabalho com as antigas sagas nórdicas. Ambos, por exemplo, reelaboraram e dedicaram obras ao ciclo narrativo de Sigurd, o Volsung. Tolkien compôs *A Lenda de Sigurd e Gudrum*, já Morris escreveu *The Story of Sigurd the Volsung and the Fall of the*

and Crafts⁵ da Inglaterra no final do século XIX, já salientava a relação entre o prazer do trabalho e a arte. Por arte, ele não compreendia apenas

pinturas e esculturas, não apenas estas e arquitetura, [...] essas são apenas uma parte da arte, que compreende, tal como eu entendo a palavra em sentido mais amplo; a beleza produzida pelo trabalho do homem tanto mental como fisicamente, [...], em outras palavras o prazer da vida humana é o que eu quero dizer com arte. (Morris, 1988, p. 1, tradução nossa).

Além disso, Morris se opunha ao sistema de trabalho do ambiente fabril, considerado por ele opressivo e alienante, incapaz de proporcionar ao operário as mesmas possibilidades criativas tão caras ao trabalho artesanal. Como alternativa a ele, propunha justamente o artesanato e o trabalho manual, instâncias nas quais o trabalhador poderia ser também um artista, encontrando prazer e realização em suas obras.

A despeito das diferentes abordagens e proposições entre os autores e épocas, Bachelard afirma em sua *Psicanálise do Fogo*, de modo semelhante a Sennett e Morris, que o trabalho não necessariamente precisa estar condicionado a um princípio de finalidade ou utilidade. Segundo o filósofo, “saber e fabricar são necessidades que é possível caracterizar em si mesmas, sem colocá-las necessariamente em relação com a vontade de poder” (Bachelard, 1999, p. 18).

O ensinamento do ferreiro dos Valar a seus aprendizes é muito semelhante a tais pressupostos, uma vez que “a alegria e o prazer de Aulë estão no ato de fazer e no resultado desse ato, não na posse nem em sua própria capacidade; motivo pelo qual ele dá, e não acumula, é livre de preocupações e sempre se interessa por alguma nova obra” (Tolkien, 2009c, p. 18. *O Silmarillion*). Em Arda, o artífice é um artista e, mais do que um ato artístico, o trabalho artesanal é também entendido como um ato subcriativo. Entretanto, para além de uma dimensão estética, a atividade subcriativa do artífice, como procurei discutir adiante, deve ser realizada, tendo por pressupostos alguns direcionamentos éticos muito claros.

Nibelungs (1876). Em suas cartas, Tolkien faz referências a ele, e admite que suas obras o inspiraram de alguma forma.

⁵ Movimento estético atuante na Inglaterra durante a segunda metade do século XIX, que defendia o artesanato e o trabalho manual como uma alternativa ao alienante trabalho fabril já dominante na época, decorrente do processo cada vez maior de industrialização.

Bachelard, desenvolvendo a questão do saber e do fabricar mencionada anteriormente, definiu aquilo que chamou de complexo de Prometeu como “todas as tendências que nos impelem a saber tanto quanto nossos pais, mais que nossos pais, tanto quanto nossos mestres, mais que nossos mestres” (Bachelard, 1999, p. 18). Da mesma forma, o artesão é impulsionado sempre a fazer o melhor trabalho possível, realizando novas obras e feitos. Aulë não se opõe a tais empreendimentos, pelo contrário, o mestre de todos os ofícios estimula a criação e a originalidade, e se entusiasma com novas obras.

Entretanto, em Arda, a atividade subcriativa estará sempre acompanhada de uma questão fundamental: até onde o artífice subcriador, seja ele Vala, elfo ou homem, poderá trilhar esses caminhos sem desrespeitar a soberania de Ilúvatar, o Criador Único? Novamente, o exemplo será dado por Aulë.

Conta-se que, no início, Aulë ansiava imensamente pela vinda dos Filhos de Ilúvatar, pois desejava enormemente “ter aprendizes a quem ensinar suas habilidades e seus conhecimentos” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*), e tão grande era esse seu desejo que ele não suportou a espera.

criou os anões, exatamente como ainda são, porque as formas dos Filhos que estavam por vir não estavam nítidas em sua mente e, como o poder de Melkor ainda dominasse a Terra, desejou que eles fossem fortes e obstinados. Temendo, porém, que os outros Valar pudessem condenar sua obra, trabalhou em segredo e fez em primeiro lugar os Sete Pais dos Anões num palácio sob as montanhas na Terra-média. (Tolkien, 2009c, p. 39. *O Silmarillion*).

Ao criar os anões, a intenção de Aulë não foi má em si mesma, egoísta talvez, mas não maligna. Mesmo assim, foi uma clara violação dos princípios estabelecidos pelo Criador, o único com a real capacidade de dar existência e vida a seres pensantes e conscientes de si. Aulë sabia disso, tanto que escondeu sua obra, temendo a represália de seus irmãos, mas isso nada valeu, pois Ilúvatar tomou conhecimento do fato no instante em que era realizado, interveio:

— Por que fizeste isso? Por que tentaste algo que sabes estar fora de

teu poder e de tua autoridade? Pois tens de mim como dom apenas tua própria existência e nada mais. E, portanto, as criaturas de tua mão e de tua mente poderão viver apenas através dessa existência, movendo-se quando tu pensares em movê-las e ficando ociosas se teu pensamento estiver voltado para outra coisa. É esse teu desejo? (Tolkien, 2009c, p. 39. *O Silmarillion*).

Aqui as limitações de Aulë e dos demais Valar se mostram muito claras. Eles poderiam criar toda a sorte de objetos e de maravilhas; poderiam dar vida até mesmo a seres como os animais de Yavanna, mas esses não exercem efetivamente o livre-arbítrio, não têm consciência ou alma. Sendo assim, os anões criados por Aulë seriam como o golem que, na mística e literatura judaica, é uma espécie de homem artificial, criado por meios mágicos, concebido pelo cabalista na tentativa de imitar o ato criativo de Deus. Entretanto, por meio dessa criação, consegue-se apenas “um ser sem liberdade, inclinado para o mal, escravo das paixões”, pois “a vida humana só procede de Deus” (Chevalier; Gheebrant, 2009, p. 474).

Consciente de seus atos, o ferreiro dos Valar procurou justificar-se:

— Não desejei tamanha ascendência — respondeu Aulë. — Desejei seres diferentes de mim, que eu pudesse amar e ensinar, para que também eles percebessem a beleza de Eä, que tu fizeste surgir. [...] na minha impaciência, cometi essa loucura. Contudo, a vontade de fazer coisas está em meu coração porque eu mesmo fui feito por ti. E a criação de pouco entendimento, que gracieja com os atos de seu pai, pode estar fazendo isso sem nenhuma intenção de zombaria, apenas por ser filho dele. [...] Como um filho ao pai, ofereço-te essas criaturas, obra das mãos que criaste. Faze com elas o que quiseres. Mas não seria melhor eu mesmo destruir o produto de minha presunção? (Tolkien, 2009c, p. 40. *O Silmarillion*).

Em prantos, ergueu seu martelo e preparou o golpe para destruir a obra insensata. Nesse momento, os anões encolheram-se, pedindo clemência, e Ilúvatar falou novamente:

— Tua oferta aceitei enquanto ela estava sendo feita. Não percebes que essas criaturas têm agora vida própria e falam com suas próprias vozes? Não fosse assim, e elas não teriam procurado fugir ao golpe nem a nenhum comando de tua vontade. [...] — Exatamente como dei existência

aos pensamentos dos Ainur no início do Mundo, agora adotei teu desejo e lhe atribuí um lugar no Mundo. (Tolkien, 2009c, p. 40. *O Silmarillion*).

Por meio desse mito, a ideia da justa medida do artesão torna-se mais clara. A humildade e a submissão de Aulë frente à autoridade do Um possibilitaram a incorporação de seus filhos aos planos da Criação. Desse modo, percebe-se que a atividade criativa não deve almejar apenas a sua própria glória nem atender exclusivamente a seus próprios interesses, mas contribuir para a grandeza e para o enriquecimento do próprio mundo. Ela é o resultado da cumplicidade criativa entre o Criador e a criatura investida de potencial subcriador. O artífice deve contribuir para a obra máxima, a Criação, e nunca buscar suplantá-la.

Dessa maneira, a desobediência redimida de Aulë deu origem a um povo inteiro, com cultura, com história e com obras singulares, sem as quais Arda, a obra máxima de Ilúvatar, seria mais pobre. As obras da cultura anã foram inúmeras, uma vez que eles herdaram de seu pai o amor pelos ofícios do metal e da pedra, e tornaram-se grandes escultores, joalheiros e engenheiros, governando grandes reinos subterrâneos⁶.

O mito fornece o modelo, o artífice, o subcriador, deve seguir Aulë, o ferreiro-artista e seu ideal. Por outro lado, há Melkor, que também é um artífice talentoso e competente, mas cujo objetivo último era tomar a Criação para si, moldando-a a sua necessidade e a sua vontade. Como veremos, essa pretensão do Senhor do Escuro não é outra senão aquela que se encontra intrínseca ao projeto de modernidade a que o Ocidente se propôs a partir do século XVII e XVIII.

2. Melkor e a mitologia da ciência e do progresso

Originária dos questionamentos do início do período moderno e desenvolvida no decorrer dos três séculos seguintes, a ciência propôs uma nova forma de se compreender o conhecimento e o mundo. Nesse

⁶ Os anões de Arda são semelhantes àqueles presentes nos mitos nórdicos. Esses eram “habilidosos artesãos [...] que forjaram os grandes tesouros dos deuses” (Davidson, 2004, p. 23) tais como: a lança de Odin, o martelo de Thor e Draupnir, um anel mágico que, a cada nove noites, produzia outros oito anéis de ouro iguais a ele. Muitos deles aparecem como importantes figuras nas sagas e nos mitos nórdicos.

período, pensadores, como Francis Bacon e René Descartes, começaram a elaborar e a propor uma nova forma de produção e de aplicação do conhecimento.

Até então, os renascentistas europeus olhavam para a antiguidade clássica com grande reverência e admiração, buscando nela os grandes modelos do conhecimento e da arte, atribuindo-se aos pensadores ilustres do período, tais como Cícero e Aristóteles, a autoridade nos diversos campos do saber. Entretanto, aos poucos, esse saber, baseado na imitação e na emulação dos antigos, passou a não mais corresponder às exigências e às transformações intelectuais que surgiam.

Nas palavras de Bacon, era “preciso extrair a ciência da luz da natureza e não tentar obtê-la das trevas da Antiguidade” (1967 apud Rossi, 2000, p. 63). Os antigos certamente mereceriam reverência pelo que haviam pensado e produzido, mas tais obras não poderiam imobilizar a ação dos modernos. Pelo contrário, por meio da experiência acumulada pelos homens através dos séculos, noção essa até então inédita, os modernos estariam em condições de superá-los. Em seus escritos, Blaise Pascal sintetiza de forma muito esclarecedora os anseios e as demandas de sua época.

Não só todo homem progride dia após dia nas ciências, mas todos os homens juntos executam nelas um contínuo progresso à medida que o universo envelhece, porque na sucessão dos homens acontece a mesma coisa que nas diversas idades de um indivíduo. De modo que toda a série dos homens, no curso de tanto séculos, deve ser considerada como um homem que sempre existiu e aprendeu continuamente. (Pascal, 1959 apud Rossi, 2000, p. 73).

Assim, o conhecimento passa a ser considerado uma construção contínua e cumulativa a partir da qual a compreensão do mundo pode ser aperfeiçoada na sucessão das gerações humanas. Além disso, ao mesmo tempo em que Pascal afirma que o conhecimento é o patrimônio de uma experiência histórica coletiva, também formula a noção de História como uma linearidade ininterrupta, um aperfeiçoamento progressivo e positivo do gênero humano.

A História já havia sido tomada como linear pelo cristianismo medieval, mas esse também havia postulado seu fim, uma vez que a

segunda vinda de Cristo encerraria o domínio do tempo. Além disso, não havia avanço, de modo que a noção de progresso era totalmente estranha a essa filosofia da História. É no período moderno que pela primeira vez a História passa a ser pensada não apenas como contínua, mas também como progressiva.

Com base numa nova imagem de ciência como construção progressiva – uma realidade nunca finita mas cada vez mais perfectível – foi formando-se também um novo modo de considerar a história humana. Esta podia agora aparecer como o resultado do esforço de muitas gerações, cada uma delas utilizando os trabalhos das gerações anteriores, como o lento acumular-se de experiências perfectíveis. (Rossi, 2000. p. 73).

A nova ciência e a concepção de progresso acabam por fornecer sustento uma a outra, desenvolvendo-se em conjunto nesse novo momento. No entanto, a ciência de Bacon e Pascal não era a única proposta para o conhecimento presente em seu tempo. Ela dialogava a todo momento com uma tradição mágico-hermética, que propunha uma forma de saber diversa, calcada em outra noção de compreensão do tempo.

Para os herméticos, a verdadeira sabedoria não era algo ainda por alcançar, pelo contrário, ela já havia sido estabelecida no passado, um passado ancestral que remetia a Moisés, aos patriarcas bíblicos e até mesmo a Adão. Em seus estudos sobre Giordano Bruno e a tradição hermética, Frances Yates (1990, p. 13) afirma que, para os herméticos,

a história do homem não representa uma evolução da primitiva origem animal para a complexidade e progresso, sempre crescentes; o passado era sempre melhor que o presente, e o progresso era a revivescência, o renascimento da Antiguidade.

Enquanto a ciência lançava um olhar entusiasmado para o futuro, a filosofia mágico-hermética orientava sua atenção para o passado, na esperança de recuperar esse conhecimento ancestral, oculto nos primórdios do tempo. Desse modo, as concepções da História na qual se sustentavam a tradição hermética diferiam enormemente daquelas ideias que eram construídas paralelamente pelos defensores da nova ciência.

A verdade não emerge da história e do tempo: é a perene revelação de um logos eterno. A história é um tecido apenas aparentemente variado: nela está presente uma única e imutável *sapientia*. A diversidade das formas em que ela se manifesta é apenas aparente. (Rossi, 2000, p. 78).

No entanto, apesar de remontar ao início dos tempos, tal saber ainda seria acessível por meio do estudo de alguns textos, supostamente antiquíssimos, cujas palavras encerrariam a sabedoria primordial, uma vez que seus supostos autores teriam sido contemporâneos desse conhecimento arquetípico. Dentre essas obras, destaca-se o *Corpus Hermeticum*, um conjunto de textos atribuído a Hermes Trismegisto, suposto sacerdote egípcio contemporâneo de Moisés, traduzido para o latim à época do Renascimento Europeu por Marsílio Ficino (1433-1499).

Os conhecimentos, que os textos e os estudos herméticos revelavam, eram para poucos. Seu ensino deveria se dar pela via iniciática, passando do mestre para o aprendiz. Tais verdades não estariam acessíveis à compreensão de todos os homens e sua utilização demandaria preceitos éticos e de responsabilidade muito rigorosos. Devido a isso, os escritos dos adeptos da filosofia hermética não eram claros ou objetivos, pelo contrário, eram elaborados a partir de linguagem e simbologia próprias, cujos sentidos eram apreendidos apenas pelos que nelas eram iniciados.

Somente para vós, filhos da doutrina e da sapiência, escrevemos esta obra. Perscrutai o livro, recolhei o saber que dispersarmos em vários lugares. [...] Escrevemos somente para vós, que tendes o espírito puro, cuja mente é casta e pudica, cuja fé ilibada teme e reverencia a Deus... Somente vós encontrareis a doutrina que só a vós reservamos. Os arcanos, velados por muitos enigmas, não podem tornar-se transparentes sem a inteligência oculta. Se conseguirdes essa inteligência, então toda a ciência mágica penetrará em vós. (Agrippa, s/d apud Rossi, 2000, p. 81-82).

Nessa passagem do *De occulta philosophia de Agrippa*, o caráter cifrado da linguagem hermética se mostra não apenas intencional, mas até mesmo justificado. A mensagem se destina a um leitor educado nessas tradições, possuidor dessa “inteligência oculta”, que o possibilitava compreender todo o conhecimento ali encerrado. A menção a essa habilidade, além de se referir, possivelmente, ao conhecimento prévio da tradição hermética necessário ao correto entendimento dos textos, poderia

ser ainda uma referência à intuição, pois, para os herméticos, embora a razão fosse uma ferramenta legítima do conhecer, o conhecimento intuitivo era, muitas vezes, superior ao racional.

Esse caráter iniciático e oculto defendido pela tradição mágico-hermética foi duramente criticado pelos partidários da nova ciência, que defendiam um conhecimento que pudesse ser acessível a todos. Não sem razão, é nesse contexto que Comenius elabora sua *Didática Magna* (1631), cujo objetivo era poder ensinar todo o tipo de conhecimento ao maior número de pessoas possível.

No entanto, apesar de seus vários pontos discordantes, essas duas tradições coexistiam e se imbricavam, de modo que “em muitos expoentes da nova ciência – desde Kepler até Newton e outros – são facilmente identificáveis temas e motivos característicos da tradição hermética” (Rossi, 2000, p. 79). Dentre esses temas em comum, uma das concepções da filosofia mágico-hermética foi particularmente importante para a constituição da ciência tal como ela é entendida e como é exercida até os dias de hoje.

A magia, de certa forma, pode ser compreendida como uma forma de ação sobre o mundo, visando, na maioria das vezes, modificar, dominar ou transformar algum de seus aspectos. Assim, para os magos herméticos, “o saber não é apenas contemplação da verdade, mas é também potência, domínio sobre a natureza, tentativa de prolongar sua obra para submetê-la às necessidades e às aspirações do homem” (Rossi, 2000, p. 48). É justamente a concepção do conhecimento como possibilidade de dominação e de transformação do mundo que acabou por ser apropriada também pelo discurso da nova ciência, que passou a ver na natureza um grande laboratório repleto de potencialidades criativas.

Entretanto, esse domínio sobre o mundo se fazia dentro de uma lógica que não poderia ser reduzida a mero utilitarismo, pois “para os expoentes da revolução científica, a restauração do poder humano sobre a natureza e o avanço do saber só têm valor se realizados num contexto mais amplo que concerne à religião, à moral, à política” (Rossi, 2000, p. 99). Mesmo que seja possível dominar alguns de seus aspectos, a natureza ainda é encarada com respeito e com reverência. A subordinação da natureza ao homem, empreendida por meio da ciência e da técnica, não é uma concepção desses primeiros modernos.

Tais concepções viriam a se constituir, mais tarde, em outra configuração do projeto moderno, que encontra seu ápice no século XIX. Nesse momento, a ciência assume a função de promotora não só do progresso material, mas também humano. A filosofia positivista desenvolvida por Auguste Comte nesse período, por exemplo, pretendeu ver uma lógica progressiva não só nas ciências como também no conhecimento filosófico, alçando a razão à suprema autoridade nos assuntos físicos, espirituais e humanos. Segundo Eric Hobsbawn, os “homens cultos do período não estavam apenas orgulhosos de suas ciências, mas preparados para subordinar todas as outras formas de atividade intelectual a elas” (Hobsbawn, 2012, p. 379-380). O progresso passou a ser encarado como uma lei natural e intrínseca à História.

Tais homens não tinham sérias dúvidas quanto à direção que estavam seguindo ou deveriam seguir, assim como em relação aos métodos teóricos ou práticos para lá chegar. Ninguém duvidava do progresso, tanto material como intelectual, pois parecia óbvio demais para ser negado. Esse era, sem dúvida, o conceito dominante da época, embora houvesse uma divisão fundamental entre aqueles que pensavam que o progresso seria mais ou menos contínuo e linear e aqueles (como Marx) que sabiam que ele precisaria e seria descontínuo e contraditório. (Hobsbawn, 2012, p. 381-382).

Guiada pela racionalidade científica e pelo ideal da perfectibilidade e do progresso, pela primeira vez, uma sociedade concebeu a si mesma como capaz de um crescimento infinito. A modernidade do progresso pretendeu-se universal, a vanguarda da história humana, no entanto, talvez não tenha sido capaz de perceber sua negatividade.

É com esse aspecto da modernidade do progresso que Melkor partilhará alguns traços. Antes de sua queda, o domínio inicial de Melkor dava-se, tal como Hefesto, sobre o fogo e sobre suas possibilidades criativas. Dessa forma, era Aulë “o que mais se assemelhava a ele em ideias e poderes” (Tolkien, 2009c, p. 18. *O Silmarillion*). Ambos ansiavam por criar coisas de sua própria imaginação e autoria, mas a semelhança não se estendia além desse ponto, pois Melkor inverteu a medida do artesanato; a realização de seus trabalhos e de suas obras estava condicionada à eficiência e ao cumprimento de seus objetivos.

Recorramos novamente a uma comparação com a figura de Hefesto. Por um lado, ele é o benfeitor da humanidade, tendo por companheira de ideal Atena, a deusa da sabedoria, que, conforme Brandão (1991, p. 140), simboliza a “criação psíquica, a síntese por reflexão, a inteligência socializada”. No diálogo *Protágoras*, Platão os coloca trabalhando num mesmo ateliê, aliança que voltará a aparecer no *Crítias*. Além disso, assim como o engenho e a beleza se encontram unidos em seu trabalho, o deus teve por amantes as mais belas imortais, dentre elas Afrodite, deusa do amor e da beleza.

Mas, em outra de suas facetas, Hefesto também pode ser aquele que abusa “do poder criador para impor sua vontade em outros domínios além do seu” (Chevalier; Gheerbrant, 2009, p. 485). Esse é Melkor, para quem Arda não é uma obra conjunta, mas um mundo a ser conquistado. Ele não contribui, tal como Aulë e os demais subcriadores, com a obra de Ilúvatar, mas compete diretamente com ele.

Melkor utilizou-se dos recursos do mundo para forjar armas e munir exércitos; manipulou os animais de Yavanna, transformando muitos deles em bestas selvagens para servi-lo; criou os terríveis dragões como campeões de guerra; envenenou cursos d’água e maculou grandes áreas de espaço natural. Manipulou até mesmo as formas da terra para que melhor se adequassem a seus propósitos, erguendo as Thangorodrim, as Montanhas da Tirania, como proteção à sua fortaleza Angband.

Aulë teve filhos pelo desejo de ter aprendizes com quem compartilhar seus conhecimentos. Melkor criou soldados. Seus servos eram os desprezíveis orcs, um povo belicoso e deformado, que dirigia seu ódio aos demais seres vivos. Mas, apesar de monstruosos, não eram simples bestas, pois “tinham vida e se multiplicavam da mesma forma que os Filhos de Ilúvatar; e nada que tivesse vida própria, nem aparência de vida, Melkor jamais poderia criar desde sua rebelião no Ainulindalë antes do Início” (Tolkien, 2009c, p. 42. *O Silmarillion*). Não sendo capaz de criar vidas que lhe servissem, foi necessário perverter aquelas que já existiam. Logo que os elfos surgiram, muitos deles caíram em suas mãos e foram levados às suas fortalezas,

foram lá aprisionados, e, por lentas artes de crueldade, corrompidos e escravizados; e assim Melkor gerou a horrenda raça dos orcs, por inveja dos elfos e em imitação a eles, de quem eles mais tarde se tornaram os

piores inimigos. [...] E, no fundo de seus corações negros, os orcs odiavam o Senhor a quem serviam por medo, criador apenas de sua desgraça. Esse pode ter sido o ato mais abjeto de Melkor, e o mais odioso aos olhos de Ilúvatar. (Tolkien, 2009c, p. 43. *O Silmarillion*).

A criação dos orcs foi, sem dúvida, a obra mais abjeta a que Melkor se dedicou. O artesão tenta criar a vida por meio de suas próprias mãos, numa atitude de desafio aberto à interdição do Criador. Não conseguindo, transforma os filhos de Ilúvatar em criaturas odiosas e servis.

Melkor e Aulë representam dois caminhos possíveis para o artífice. Melkor procurou alçar sua liberdade de ação ao limite, mas essa não era um fim em si mesmo, era apenas o meio utilizado para a conquista de seus objetivos. Aulë fornece um exemplo orientado por um ideal estético e ético muito claro, que busca situar-se entre a livre ação de suas potencialidades e os limites impostos à sua própria condição subcriativa. Retomando o complexo de Prometeu esboçado por Bachelard, a recomendação de Aulë seria: saber e poder tanto quanto nossos pais e mestres, mas nunca almejar saber e poder mais que o Artífice último, Eru Ilúvatar. Para a modernidade, e mesmo nossa contemporaneidade, talvez essa trama possa ser lida como uma recomendação de comedimento e de cautela, um modo de entender os riscos da criação.

3. O Olho de Sauron

Melkor figura nas narrativas de Tolkien como um tirano cruel, cujo objetivo último é tomar Arda para si. Já as ambições de seu sucessor, Sauron, o segundo Senhor do Escuro, aparentemente são mais modestas, afinal, até onde é possível perceber em *O Senhor dos Anéis*, sua influência limita-se à Terra-média, de modo que ele não parece ser uma ameaça tão fundamental à Criação como seu mestre o fora.

No entanto, a ação e a influência de Sauron serão particularmente perversas sobre outro dos fundamentos de Arda, pois é contra a liberdade dos Filhos de Ilúvatar que ele se levanta. Seu desejo é dominar corações e mentes, escravizar vontades; para além do domínio sobre a Terra-média, ele deseja e se delicia com a servidão de todos que a habitam. Como afirma Gandalf, ele escraviza pelo simples fato de que “hobbits

miseravelmente escravizados seriam muito mais do agrado dele do que hobbits felizes e livres” (Tolkien, 2001b, p. 50. *O senhor...*).

Como discutido anteriormente, a liberdade de homens, elfos, e de demais seres que habitam Arda não deve ser manipulada ou controlada quer seja por outros seres iguais a eles quer seja pelos Valar organizadores do mundo. Liberdade, mais do que um direito, é um atributo intrínseco à essência das criaturas.

Muitas vezes, tomada como um dos valores mais fundamentalmente humanos, a liberdade é um dos pilares do pensamento moderno. Durante o Renascimento europeu, as ideias referentes a uma pretensa natureza humana foram extensamente discutidas, e muitos dos pensadores da época concordavam que a essência do homem estava justamente na liberdade de ação e de juízo, inerente a toda a humanidade, independentemente do lugar e do momento histórico em que os homens vivessem. Conforme os estudos de Agnes Heller (1984, p. 342), foi nesse momento “que ‘liberdade, igualdade, fraternidade’ surgiu pela primeira vez como, simultaneamente, uma exigência política e um fato antropológico, ontológico”.

O livre-arbítrio já era uma noção comum ao ambiente intelectual da Europa, no entanto, como perspectiva teológica, a possibilidade de ação atribuída ao homem estava condicionada apenas à escolha entre o Bem e o Mal. É no início do período moderno que pela primeira vez a ação livre do homem é entendida não apenas como uma questão moral, mas como algo que diz respeito a todos os campos da atividade humana. A livre escolha passa a compreender também possibilidade e potencialidade de ação, recursos esses entendidos como inerentes a todos os membros da humanidade (Heller, 1984).

Para Pico Della Mirandola, um dos pensadores desse período, o homem pode ser considerado “o mais feliz de todos os seres animados [...] invejável não só pelas bestas, mas também pelos astros e até pelos espíritos supramundanos” (Pico Della Mirandola, 1989, p. 49). E isso era devido a sua liberdade, que lhe confere possibilidades infinitas.

Ó Adão, não te demos nem um lugar determinado, nem um aspecto que te seja próprio, nem tarefa alguma específica, a fim de que obtenhas e possuas aquele lugar, aquele aspecto, aquela tarefa que tu seguramente desejares, tudo segundo o teu parecer e a tua decisão. (Pico Della Mirandola, 1989, p. 51).

As palavras que o pensador atribui ao Criador demonstram o quão longe ela iria. O homem não é livre apenas em relação à sua própria individualidade, mas também é livre para agir no mundo como bem entender. Suas escolhas não se limitam ao Bem e ao Mal, mas se desdobram ao agir, ao pensar e ao portar-se no mundo.

Para Etienne de La Boétie, pensador do século XVI, sendo a liberdade um bem essencial, só haveria uma explicação admissível para o fato de que um homem fosse submetido a outro: o consentimento do próprio oprimido, que aceita essa submissão, tese essa defendida por ele em seu *Discurso sobre a servidão voluntária*.

Para ele, a liberdade é uma condição tão natural que tal condição seria demonstrada até mesmo pelos animais, muitos dos quais “se negam a viver sem a liberdade que lhes é natural” (La Boétie, 2009, p. 24). Da mesma forma, sempre se pode optar pela liberdade e recusar a tirania. Mesmo que a única alternativa à opressão seja a morte, o homem ainda é capaz de escolher, podendo optar por recusar a vida e morrer como um homem livre. A liberdade seria um atributo tão essencialmente humano, que nenhum esforço é necessário para obtê-la: “Que mais é preciso para possuir a liberdade do que simplesmente desejá-la?” (La Boétie, 2009, p. 16).

Sendo naturalmente livre, é possível afirmar que o homem será o que suas escolhas o levarão a ser, ou seja, valendo-se de suas opções ele é fruto de uma autocriação. Nem todas as suas escolhas, no entanto, são as melhores ou mais proveitosas, e dependendo das escolhas feitas, os homens poderão perverter-se.

Todos os homens podiam, devido à sua liberdade, desperdiçar a sua humanidade essencial. [...] Assim, a maldade do homem não fazia parte da essência do homem, mas sim da sua essência como agente livre; constituía um atributo essencial da sua liberdade o fato de poder ser mau, de durante algum tempo – talvez toda a duração de uma vida – poder perverter-se irreparavelmente. (Heller, 1984, p. 347).

Foi em decadência autoimputada semelhante a essa que teriam caído figuras como Melkor e Sauron. Como vimos na análise do *Ainulindalë*, Melkor não tinha por função representar o Mal em Arda, mas optou por fazê-lo. No caso de Sauron, como veremos, a degeneração chegou ao ponto de ameaçar a sua própria existência. Se o seu objetivo

era ser o senhor de todas as vontades, no fim sua ambição acabou por enredá-lo numa armadilha.

Sauron, o Abominável, era originalmente um dos Maiar de Aulë, mas corrompeu-se ao serviço de Melkor logo nos primeiros tempos de Arda. Após a derrota de seu mestre, estabeleceu-se ao sul da Terra-média, em uma região que, sob sua influência, foi chamada de Mordor, a Terra Negra, ou ainda a Terra da Sombra (do sindarin *mor*, escuro, variação do quenya *morë*, negro, preto e *dôr*, terra). Era uma região mais ou menos plana, totalmente cercada, à exceção de seus limites a leste, por duas altas cadeias de montanhas, as Montanhas da Sombra e as Montanhas de Cinza. É provável que algum dia Mordor tenha sido uma terra tão boa para se viver quanto as outras, entretanto, ao tempo da narrativa de *O Senhor dos Anéis*, é uma região já totalmente corrompida pela presença de Sauron.

Assim, tal como uma enorme fortaleza, inexpugnável e terrível, erguia-se a Terra da Sombra ao sul da Terra-média. A paisagem era desolada e árida, “tudo parecia arruinado e morto, um deserto queimado e sufocado” (Tolkien, 2001b, p. 978 *O senhor...*), principalmente ao norte, onde as forças bélicas de Sauron se concentravam. Ao sul, havia grandes campos de trabalho escravo que proporcionavam o necessário ao sustento dos soldados de Mordor. No extremo norte, estava a entrada do reino, Morannon, o Portão Negro, guarnecido pelos orcs do Senhor do Escuro.

Dois pontos da Terra da Sombra merecem destaque especial. O primeiro deles é o vulcão Orodruin, a Montanha da Perdição, onde Sauron forjou o Um Anel. Mas era próximo a ela que se localizava o coração de Mordor:

Muralhas e mais muralhas, parapeito sobre parapeito, negra, incomensuravelmente forte, montanha de ferro, portão de aço, torre de diamante, ele a viu: Barad-dûr, a Fortaleza de Sauron. Perdeu todas as esperanças. E, de repente, sentiu o Olho. Havia um olho na Torre Escura que nunca dormia. (Tolkien, 2001b, p. 419. *O senhor...*).

Construída em um ponto central da região norte de Mordor, a Torre Escura não era apenas o centro de poder da Terra da Sombra, era também o lugar por meio do qual Sauron mantinha vigilância irrestrita sobre todos os seus comandados. Mais do que isso, Barad-dûr lançava seu olhar vigilante e faminto sobre as vastas distâncias da Terra-média, desejando possuir e

controlar seus reinos e povos. Ela abrigava o Senhor do Escuro sob uma forma peculiar, pois ele não possuía mais um corpo. No topo de Barad-dûr, o Olho, que é Sauron, queimava, “emoldurado por fogo, [...] amarelo como o de um gato, vigilante e atento”, sua pupila era “um abismo, uma janela que se abria para o nada” (Tolkien, 2001b, p. 386. *O senhor...*).

O Olho de Sauron, e sua qualidade de tudo ver e vigiar, pode nos remeter, por analogia, às análises que Michel Foucault realizou sobre o panoptismo disciplinador. Com isso, não pretendo defender a hipótese de que Tolkien elaborou a imagética do Olho de Sauron como uma metáfora ou referência ao panóptico idealizado por Jeremy Bentham ou às instituições de punição e de disciplina que se desenvolveram e se disseminaram nos séculos XVIII e XIX. Minha intenção é discutir algumas questões que sua obra literária tem a capacidade de suscitar a respeito dos temas do poder e da liberdade nos contextos moderno e contemporâneo.

Em seus estudos, Foucault analisa o projeto que Jeremy Bentham, jurista e reformador inglês, propôs em relação à questão da disciplina social. Em uma série de escritos que datam de 1787 a 1791, Bentham idealizou um projeto, caracterizado por ele, como um novo princípio de construção, “aplicável a qualquer sorte de estabelecimento, no qual pessoas de qualquer tipo necessitem ser mantidas sob inspeção” (Bentham, 2008, p. 15). O panóptico, ou casa de inspeção, o fruto dessa proposta, teria, segundo a descrição de Foucault, a seguinte configuração:

O princípio é: na periferia, uma construção em anel; no centro, uma torre; esta possui grandes janelas que se abrem para a parte interior do anel. A construção periférica é dividida em celas, cada uma ocupando toda a largura da construção. Estas celas têm duas janelas: uma abrindo-se para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, dando para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de um lado a outro. Basta então colocar um vigia na torre central e em cada cela trancafiar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um estudante. Devido ao efeito de contraluz, pode-se perceber da torre, recortando-se na luminosidade, as pequenas silhuetas prisioneiras nas celas da periferia. Em suma, inverte-se o princípio da masmorra; a luz e o olhar de um vigia captam melhor que o escuro que, no fundo, protegia. (Foucault, 1979, p. 201-201).

Esse novo construto arquitetônico teria por objetivo colocar seus ocupantes em um sistema de vigilância irrestrita. A visibilidade para o vigia da torre seria total, já que do centro poderiam se ver todos os confinados dispostos no círculo, de modo que, teoricamente, nada poderia ser oculto da torre. O contrário, no entanto, não ocorreria, pois os vigias se mantêm incógnitos na penumbra do interior da torre e nunca são vistos pelos seus vigiados. Dessa forma, conforme Foucault, “o panóptico é uma máquina de dissociar o par ver-ser visto: no anel periférico, se é totalmente visto, sem nunca ver; na torre central, vê-se tudo, sem nunca ser visto” (Foucault, 1987, p. 167).

As consequências dessa dissociação são fundamentais para o sistema de vigilância. Uma vez que, ao observado, não é dada a possibilidade de ver quem o observa, ele nunca poderá afirmar com certeza se está sendo vigiado ou não. Não poderá nem mesmo saber se a torre encontra-se ocupada. Diante dessa dúvida, nunca é seguro realizar qualquer ato de indisciplina, pois sempre existe a possibilidade de estar sendo efetivamente observado. Assim, cria-se uma situação na qual a disciplinarização é realizada de modo eficiente, sem o emprego de violência física e mesmo sem a necessidade da presença efetiva e ininterrupta do agente disciplinador.

O essencial é que ele se saiba vigiado, [...] porque ele não têm necessidade de sê-lo efetivamente. Por isso Bentham colocou o princípio de que o poder devia ser visível e inverificável. Visível: sem cessar o detento terá diante dos olhos a alta silhueta da torre central de onde é espionado. Inverificável: o detento nunca deve saber se está sendo observado; mas deve ter certeza de que sempre pode sê-lo. (Foucault, 1987, p. 167).

Diante dessa situação, temendo a presença física da torre e a possibilidade de onisciência que ela representa, o observado acaba por policiar a si mesmo. Essa é a condição sobre a qual se assenta a eficiência do mecanismo disciplinador. O trunfo do panóptico de Bentham está no fato de proporcionar a interiorização da disciplina ao próprio sujeito, que “retoma por sua conta as limitações do poder; fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo; inscreve-se em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; torna-se princípio de sua própria rejeição” (Foucault, 1987, p. 168).

A Barad-dûr de Sauron exerce alguns efeitos muito semelhantes à torre panóptica de Bentham. Do alto de sua torre, Sauron podia manter uma vigilância incessante sobre todos os seus comandados, imprimindo-lhes um medo terrível que os impele a cumprir as ordens do Senhor do Escuro sem hesitar. No entanto, em Barad-dûr não havia dúvidas de que o vigia estivesse observando, pois ele sempre estava lá. O Olho de Sauron observava ininterruptamente tudo a sua volta, não é sem razão que em sua descrição não há menção de pálpebras. Ele também não se preocupava em ocultar-se, não havia necessidade. Entre os seus servos, não havia ninguém que pudesse fazer frente a ele, dessa forma exibia-se como o grande olho em chamas em mais uma demonstração de poder. A disciplina desse panóptico sombrio desdobrava-se sobre a forma de uma opressão declarada sobre os disciplinados.

Sua ação, no entanto, vai ainda mais longe, extrapolando os limites de Mordor, já que sua influência era sentida muito além dos limites físicos de seu campo de visão. O Olho podia ainda sondar as mentes e as emoções daqueles para os quais voltava o seu olhar, devassando a vontade e os pensamentos dos seus alvos. Durante todo *O Senhor dos Anéis*, encontramos expressões tais como: o Olho de Sauron, o Olho de Mordor, o Olho Vermelho, o Olho de Bard-dûr, que referenciam à ideia de que o Olho tudo é capaz de ver e devassar, independentemente, dos limites físicos da visão.

O Olho de Sauron era “uma vontade hostil que lutava com grande força para penetrar todas as sombras de nuvens, e a terra e a carne, para vê-lo: para cravá-lo sob seu olhar mortal, nu, imóvel” (Tolkien, 2001b, p. 662. *O senhor...*). Dessa forma, a Torre Escura se pretendia o panóptico absoluto. Ela não só vigiava e atemorizava, observando a exterioridade das coisas, como também violava a intimidade dos sujeitos e impunha-se a ela.

Quando Bentham concebeu o panóptico, atribuiu-lhe um uso muito diversificado e prático. Afinal, a disciplina não era algo necessária apenas em prisões, mas desejável também em instituições variadas, como hospitais e escolas.

A moral reformada; a saúde preservada; a indústria revigorada; a instrução difundida; os encargos públicos aliviados; a economia assentada, como deve ser, sobre uma rocha; o nó górdio da Lei sobre os Pobres não cortado, mas desfeito - tudo por uma simples ideia de arquitetura! (Bentham, 2008, p. 17).

A disciplinarização era tomada como algo positivo, a serviço de melhorias. O panóptico, apesar de seu uso no exercício do poder e de todas as demais facetas abordadas pelas análises de Foucault, foi concebido por seu criador como promotor daquilo que ele pensava ser um bem.

Não é o que ocorre com Barad-dûr, já que seu propósito sempre foi sediar um poder que desejava dominar a tudo e a todos sem distinções. Bentham afirmou que o panóptico era um “modo de garantir o poder da mente sobre a mente, em um grau nunca antes demonstrado; e em um grau igualmente incomparável” (Bentham, 2008, p. 17). Sobre o Olho de Sauron tal afirmação não poderia ser mais acertada, mas num grau nunca pensado por ele. Pois o poder que a mente de Sauron realizava sobre outras ia além da coerção física, almejando a anulação de suas vontades em prol unicamente da sua. Foi com esse objetivo que ele forjou a mais poderosa de suas armas, o Um Anel.

Como descrito nos versos de abertura d’O *Senhor dos Anéis*, existiram vários Anéis de poder na Terra-média. Nove foram destinados a reis entre homens, sete aos senhores dos anões e os três mais poderosos foram guardados pelos príncipes élficos. A exceção dos três últimos, Sauron teve participação direta na confecção de todos eles. Mas, acima de todos, criado por último, estava o Anel Mestre, forjado por ele em segredo, nas chamas da Montanha da Perdição. Com esse Anel, Sauron era capaz de controlar todos os outros, além de seus respectivos portadores, tornando-se o legítimo Senhor dos Anéis. Com todo esse poder, Sauron esteve a um passo de dominar toda a Terra-média, mas, se o Anel era sua arma de conquista, também era a chave para a sua derrota. Para conferir-lhe poder, Sauron teve de depositar no Anel muito de sua própria essência e vitalidade, de modo que sua vida se ligou em definitivo ao objeto. No período em que a trama do Anel se desenrola, Sauron já não mais possuía uma forma física convencional, pois, em uma primeira derrota, havia perdido o Anel. Desde então, o Senhor do Escuro não era mais capaz de assumir uma forma física. É essa condição que permitirá que a trama d’O *Senhor dos Anéis* se desenvolva.

O *Senhor dos Anéis* narra a história de Frodo Bolseiro, um hobbit do Condado que repentinamente se vê envolvido em uma história muito maior e mais antiga que a sua. Frodo era herdeiro do anel mágico de seu tio Bilbo, que o conseguiu em suas antigas aventuras. Com o tempo, o mago Gandalf, amigo de ambos, descobre que o anel não é simplesmente

mágico, mas o Um Anel. Coube, então, a Frodo e seus companheiros da Sociedade do Anel viajarem por toda a Terra-média para, enfim, destruir o Anel, e com ele a ameaça que pairava sobre o mundo. Destruindo o Anel, a obra e seu mestre seriam simultaneamente destruídos. É por isso que o mago Gandalf afirma que o Anel é “o alicerce de Barad-dûr, e a esperança de Sauron”, sem ele não há Senhor do Escuro.

O Anel do Poder é uma joia relativamente simples, um anel de ouro comum, liso, sem adornos ou inscrições visíveis. Quando colocado no fogo, entretanto, revela as palavras que guiam sua verdadeira natureza: “Um Anel para todos governar, um Anel para encontrá-los, Um Anel para todos trazer e na escuridão aprisioná-los” (Tolkien, 2001b, p. 50, 52, tradução nossa. *O senhor...*).⁷

Os objetivos a que se dedica o Um Anel de Sauron não poderiam ser mais explícitos. Quando na posse de seu mestre, o Anel controla os demais, transformando seus portadores em marionetes da vontade do Senhor do Escuro. Foi assim que, por meio de ofertas de poder e de riqueza, o Senhor do Escuro conquistou para sua causa nove reis dos homens, ofertando-lhes os nove anéis, que acabaram por escravizá-los a sua vontade.

Totalmente corrompidos, tais homens perderam-se na escuridão e no mal, sem chance alguma de redenção. Transformaram-se em criaturas sombrias e cruéis, cuja simples presença provoca medo e desespero. Seu grito spectral provoca horror, sua figura parece ser feita de uma escuridão mais profunda que a noite. São os Nazgûl, os Espéctros do Anel.

O Cavaleiro Negro jogou para trás o capuz e todos ficaram atônitos: ele tinha uma coroa real, e mesmo assim ela não repousava sobre nenhuma cabeça visível. [...] De uma boca invisível veio uma risada mortal. - Velho tolo! Esta é a minha hora. Não reconhece a morte ao deparar com ela? Morra agora e pragueje em vão! (Tolkien, 2001b, p. 877. *O senhor*).

Se Sauron é o mal incorpóreo que paira como uma ameaça constante, seus cavaleiros são o mal que age concretamente no mundo. São as garras cruéis do seu Senhor que a tudo podem alcançar e corromper,

⁷ “One Ring to rule them all, One Ring to find them, One Ring to bring them all, and in the darkness bind them” (Tolkien, 2001b, p. 50, 52. *O senhor...*). Em inglês, o verbo *to rule* pode significar ainda dominar, exercer controle ou influência sobre algo ou alguém, além de governar, o que torna a passagem ainda mais expressiva.

assim como é descrito o mais terrível dentre eles: “Rei de Angmar de outrora, Feiticeiro, Espectro do Anel, Senhor dos Nazgûl, uma lança de terror na mão de Sauron, sombra de desespero” (Tolkien, 2001b, p. 866. *O senhor...*).

Essa é a única motivação que lhes restou, pois o Anel, além de tê-los transformado em abominações, destruiu-lhes totalmente a vontade. Nem vivos nem mortos, os Nazgûl foram reduzidos a uma pseudoexistência vazia com apenas um propósito, a servidão a Sauron e ao Anel. Se a Torre Negra estabelece sua vontade pela disciplina e pela opressão, o Anel a todos aprisiona pela oferta e pela sedução do poder. O desejo do poder acaba por tornar-se a prisão perpétua de seu portador.

Entretanto, é importante ressaltar que Sauron não lhes impôs tal destino, foram eles que, por meio de sua própria liberdade de escolha, seduzidos pela promessa de poder, aceitaram a submissão. Nas palavras de La Boétie (2009, p. 59), “ao cederem ao tirano, que outra coisa não fizeram, senão afastarem-se da liberdade, darem (por assim dizer) ambas as mãos à servidão e abraçarem a escravatura?”. Tornaram-se, como o mago Gandalf afirma, sombras a serviço da grande Sombra; sua degradação, oriunda de sua própria liberdade mal utilizada, foi completa.

O Anel foi feito apenas para o uso de Sauron, no entanto, quando usado por outras criaturas que não ele, o objeto adotava um método de ação particularmente insidioso. A influência do Anel lentamente minava a vontade de seu novo usuário, instigando-lhe desejos de poder e sentimentos de avareza. Prolongava a vida do portador, mas degradava gradativamente a sua mente e espírito, trabalhando sempre para que, de alguma forma, pudesse voltar a seu mestre de origem. Em caso de posse prolongada, o usuário se degradava até a total exaustão mental ou mesmo a insanidade.

Foi o que ocorreu com Gollum, que outrora fora um hobbit, mas, após anos com o Anel, degradou-se em uma criatura subterrânea e selvagem, avessa à luz e consumida pela culpa. Sméagol, o futuro Gollum, havia achado o objeto por acaso, junto com seu amigo Déagol, enquanto pescavam em um rio. O amigo achou o Anel, e Sméagol imediatamente o cobiçou. Como não conseguiu que a joia lhe fosse dada espontaneamente, acabou por assassinar Déagol para se apossar do Anel. A ação do Anel estimulou a já dúbia natureza de Sméagol, que logo foi expulso de sua

comunidade e encontrou refúgio nos subterrâneos, como Gollum. É por meio dele que mais tarde o Anel chega até Bilbo e Frodo.

Gollum é uma das personagens mais trágicas de todo o *Legendarium*. Os longos anos em posse do Anel do Poder o fizeram se tornar dependente do objeto, numa relação doentia com o “Seu Precioso”. Quando, em *O Hobbit*, Bilbo consegue o Anel, Gollum se vê obrigado a partir em uma busca cheia de conflitos. Ele “odiava a escuridão, e ainda mais a luz: odiava tudo, e acima de tudo o Anel. [...] Ele o odiava e o amava, da mesma forma que odiava e amava a si mesmo. Não podia se livrar dele. Nessa questão, não tinha mais vontade própria” (Tolkien, 2001b, p. 55, 57. *O senhor...*).

Quando Frodo e Sam o encontram em seu caminho, percebem que Gollum possui graves problemas psicológicos. Ele havia desenvolvido duas personalidades, Sméagol-Gollum, que lutavam em seu interior para assumir o controle. O lado Gollum desejava ardentemente o seu precioso, o Anel de Poder, já Sméagol tentava ainda de alguma forma preservar a humanidade do hobbit que ele um dia fora.

— Não, minha doçura. Veja bem, meu precioso: se nós o tivermos, então poderemos escapar, até mesmo d’Ele, hein? Talvez nós fique [sic] muito forte, mais forte que os Espectros. Senhor Sméagol? Gollum, o Grande? O Gollum! [...] Preciosíssimo Gollum! Nós quer ele, nós quer ele, nós quer ele! [sic]

— Mas tem eles dois. Eles vão acordar rápido demais e nos matar, choramingou Sméagol num último esforço. — Não agora. Ainda não.

— Nós quer ele! [sic] Mas — e aqui houve uma longa pausa, como se um novo pensamento tivesse acordado. — Não, ainda não, é? Ela pode ajudar. Ela pode, sim.

— Não, não! Desse jeito não! — gemeu Sméagol.

— Sim, nós quer ele! [sic] Nós quer ele! Cada vez que o segundo pensamento falava a mão comprida de Gollum se estendia lentamente, procurando Frodo, e depois era retirada de supetão, quando Sméagol falava de novo. (Tolkien, 2001b, p. 665-666. *O senhor...*).

A vontade do Anel se mostra tão poderosa e corruptora, que, ao fim da demanda do Anel, já nas Fendas da Perdição, Frodo hesita em destruí-lo. O Anel finalmente o domina e, numa das cenas mais

dramáticas da trama, ele e Golum lutam por sua posse. Gollum arranca o dedo e o Anel de Frodo, caindo em seguida no magma do vulcão, onde o Anel finalmente é destruído. Gollum acaba por ter, involuntariamente, participação fundamental para a derrota de Sauron, no entanto ele morre ainda consumido pelo objeto. Também destituído de sua vontade, o Anel acaba por devorá-lo.

A escravidão da liberdade promovida pelo Anel, de certa forma, é uma ambição ainda maior que o domínio do mundo almejado por Melkor. A submissão de outras vontades, fundindo-as à vontade única de Sauron, significaria a eliminação das potencialidades criativas inerentes a elas. Quão grave aos olhos de Ilúvatar não seria esse crime, que viola o princípio fundamental da liberdade e ainda elimina uma infinidade de possibilidades criativas em potencial?⁸

Melkor precedeu Sauron no tema da escravidão e da opressão. Afinal, o que foi a criação dos orcs senão uma violação fundamental à liberdade daqueles elfos transformados em tais monstros? O primeiro Senhor do Escuro também almejava que sua vontade prevalecesse e anulasse todas as outras. No entanto, em Sauron esse tema parece estar desenvolvido como nunca antes na história de Arda. Sua satisfação está precisamente no fato de suprimir a vontade do outro; o Anel é, por excelência, o inimigo dos Povos Livres da Terra-média.

4. O Mago Branco e o sentido da História

Durante a Terceira Era, os magos, ou os *istari* como também eram chamados, fizeram sua primeira aparição nas tramas de Arda. Vindos do Oeste, viajando pelo mar, foram tomados pelos habitantes da Terra-média por homens de grande sabedoria e habilidades, supostamente adquiridos por meio de longos estudos secretos. Entretanto, a verdade a respeito deles era bem mais complexa.

Eram emissários dos Senhores do Oeste, os *Valar* [...]. Pois, com o consentimento de Eru, enviaram membros de sua própria elevada ordem,

⁸ Gostaria de agradecer as orientações e as sugestões da prof.^a Josianne F. Cerasoli fundamentais ao desenvolvimento dessa questão.

porém vestidos de corpos como os dos homens, reais e não ilusórios, mas sujeitos aos medos, às dores e à exaustão da terra, capazes de sentirem fome e sede, e de serem mortos; embora, por causa de sua nobreza de espírito, não morressem, e só envelhecessem em decorrência das preocupações e labutas de muitos e muitos anos. [...] vindos em formas débeis e humildes, tinham a incumbência de aconselhar e persuadir os homens e os elfos para o bem, e procurar unir no amor e na compreensão todos aqueles que Sauron, caso retornasse, tentaria dominar e corromper. (Tolkien, 2009a, p. 426-427. *Contos inacabados...*).

Os magos eram, portanto, da ordem dos Maiar, mas limitados em sua natureza divina por estarem encarnados em corpo mortal⁹. Pelo menos cinco deles atravessaram o mar e chegaram à Terra-média, formando a *Heren Istarion*, a Ordem dos Magos. Eram eles: Saruman, o Branco; Gandalf, o Cinzento; Radagast, o Castanho, e Alatar e Pallandos, os Azuis¹⁰. No que concerne às reflexões a serem realizadas aqui, me interessarão os três primeiros, especialmente Saruman.

O mago branco foi, originalmente, um dos Maiar de Aulë, portanto seus poderes se relacionavam diretamente ao ofício do artífice. O nome Saruman explicita essa relação, significando “homem habilidoso”, “homem de talento”. Sua denominação em sindarin é ainda mais significativa, sendo chamado de Curunír, “o das invenções astuciosas” ou ainda o “dos ardis inteligentes”. Saruman é hábil, mas também é astuto e ardiloso, um artesão mais dedicado aos engenhos mentais e técnicos do que aos aspectos estéticos de seu ofício.

⁹ Desse modo, eu acredito que apenas aparentemente tais personagens podem ser aproximados àqueles magos da tradição mágico-hermética, mencionados no tópico anterior, e mesmo a outros magos da literatura, como Merlin do ciclo arturiano. Os magos de Arda não são homens dotados de conhecimentos ocultos e poderes mágicos, mas semidivindades encarnadas.

¹⁰ Tolkien não nos dá muitas informações sobre essas últimas figuras. Em *O Senhor dos Anéis*, podemos apenas presumir sua existência por referências tímidas, como a menção que Saruman faz aos “Cajados dos Cinco Magos” (Tolkien, 2001b, p. 611. O senhor...). As principais fontes de informação sobre os Azuis estão no ensaio *Os Istari, em Contos Inacabados*, e em algumas notas rápidas de Tolkien. Sabe-se apenas que sua missão se relacionava ao leste da Terra-média para onde se dirigiram e de onde nunca mais retornaram. Em notas, Tolkien relacionou ambos como dois Maiar do povo do Valar Oromë, em outra anotação, relaciona Alatar com Oromë e Pallando com Mandos e Nienna. Nada mais é conhecido sobre ambos, o que faz dos Magos Azuis, ou os *Ithryn Luin*, um daqueles pontos do *Legendarium* sobre os quais paira um mistério e uma curiosidade especial por parte dos leitores.

Inicialmente, o mago branco foi o líder de sua Ordem, dedicando-se ao estudo do tema da feitura dos Anéis de Poder a fim de melhor combater Sauron. Entretanto, deixou-se envolver pelo que sabia, transformando-se pouco a pouco, como salientado por Barbárvore:

Houve um tempo em que estava sempre perambulando por minhas florestas. Era educado naquela época, sempre pedindo minha permissão (pelo menos quando me encontrava), e sempre ansioso por escutar. Eu lhe disse coisas que ele nunca descobriria por conta própria, mas nunca me retribuiu da mesma forma. Não consigo recordar de ele me ter contado qualquer coisa. E ficou cada vez mais assim, o rosto, pelo que me lembro [...] ficou parecido com janelas numa muralha de pedra: janelas, vedadas por dentro. (Tolkien, 2001b, p. 495. *O senhor...*).

Barbárvore é um ent, um pastor de árvores, ser que se assemelha a uma grandiosa árvore consciente e com feições mais ou menos humanas. A função dos ents é zelar pelo espaço natural, especialmente as florestas, promovendo uma relação harmoniosa entre o mundo natural e as demais raças¹¹. O desrespeito a Barbárvore significa que Saruman havia perdido o apreço e a veneração pela natureza, passando a se julgar superior ao senhor dos ents. Seu modo de pensar adquire contornos muito específicos: “Tem um cérebro de metal e rodas, e não se preocupa com os seres que crescem, a não ser enquanto o servem” (Tolkien, 2001b, p. 495. *O senhor...*). Saruman começa a simpatizar com os planos de Sauron, e passa a desejar o Anel para si.

Instalando-se na torre de Orthanc, em Isengard, Saruman estabeleceu um domínio voltado à indústria bélica, arrematando exércitos e produzindo armas:

Olhei para ele e vi que, embora já tivesse sido verde e belo, estava agora cheio de poços e forjas. Lobos e orcs estavam alojados em Isengard [...]. Sobre todas as suas construções, uma fumaça escura pairava e se

¹¹ Os ents são os representantes masculinos da espécie, já as entesposas são as fêmeas. Enquanto os ents resguardam o espaço natural selvagem, as entesposas se afinam mais com a terra cultivada e seus frutos. É interessante notar como a característica maternal feminina é associada ao nascimento e a provisão dos recursos indispensáveis à vida. A ideia nada mais é do que um desdobramento da figura de Yavanna, a Vala provedora de Frutos, mãe de todos os animais e plantas, e criadora dos ents e entesposas.

adensava em torno das paredes de Orthanc. (Tolkien, 2001b, p. 270-271. *O senhor...*).

Isso o fará entrar em oposição direta aos magos Radagast e, principalmente, Gandalf. *O Senhor dos Anéis* não dedica muito espaço ao mago castanho, mas sua pequena participação deixa entrever que sua preocupação não é com homens ou com elfos, mas com a fauna e com a flora. Sua cor, o castanho, parece ser bem adequada a quem se liga ao solo terrestre, ao que cresce e ao que vive nele. Ele foi um enviado de Yavanna, a Rainha da Terra, que pediu a Saruman que o levasse como um acompanhante. Essa informação não deixa de ser significativa, talvez Yavanna já previsse a necessidade de uma compensação à personalidade de Saruman. O fato é que esse último parece nunca ter considerado o companheiro como igual. Ao tempo dos acontecimentos da trama do Anel, ele finalmente deixa isso claro:

— “Radagast, o Castanho!”, riu Saruman, não mais escondendo o desprezo que sentia. “Radagast, o Domador de Pássaros! Radagast, o Simplório! Radagast, o Tolo! Mas pelo menos teve a capacidade de desempenhar a função que lhe designei”. (Tolkien, 2001b, p. 270-269. *O senhor...*).

A rejeição a Radagast representa também a recusa a tudo aquilo que o mago, tal como Barbárvore, representa. O castanho defende a preocupação com o mundo natural, o amor e o respeito às obras de sua senhora Yavanna. O branco não partilha mais de tais concepções, para ele a natureza deve ser tratada objetivamente como uma extensa reserva de recursos e de possibilidades a serem utilizadas conforme o necessário. Saruman se aproximaria, assim, de uma imagem recorrente na modernidade, não daquela modernidade de Bacon, mas do técnico que aparecerá com o projeto moderno desenvolvido durante o século XIX.

Já Gandalf, o mago cinzento, era um enviado de Manwë e Varda, os Valar que efetivamente governavam Arda. Chegou com uma aparência já avançada em idade, vestindo discretos trajes cinzentos. Como um dos Maiar, era chamado de Olórin, nome cujo significado é particularmente esclarecedor. Em quenya, olo, a raiz de seu nome, possui a seguinte definição:

olo-s: visão, “fantasia”: Nome élfico comum para “construção da mente” não realmente (pré-) existente em Eä à parte da construção, mas capaz de ser tornada visível e sensível pelos eldar [elfos], através da Arte (Karmë). Olos normalmente se aplica a construções belas que têm somente um objetivo artístico (isto é, não têm o objetivo do engano, ou de adquirir poder). (Tolkien, 2009a, p. 436. *Contos inacabados...*).

O nome do mago se relaciona à capacidade que a mente possui de conceber novas coisas, e de essas serem efetivadas no plano concreto. Essa visão da mente, que o termo *olo* designa, também poderia ser traduzida, no meu entender, por imaginação, direcionada especificamente para a criação artística. Olórin é uma entidade que não só se ocupa com a imaginação e com suas possibilidades, como também com a concretização efetiva de tais elaborações mentais, com o fazer artístico.

Em um de seus comentários sobre ensaio *Os Istari*, Christopher Tolkien lança mais alguma luz sobre esse ponto ao fornecer algumas informações retiradas de notas de Tolkien sobre a ação de Olórin entre os elfos em um período que antecede sua vivência como Gandalf:

caminhava invisível em seu meio ou na forma de um deles, e eles não sabiam de onde vinham as belas visões ou as sugestões de sabedoria que ele instilava em seus corações. Em uma versão anterior desse trecho consta que Olórin era “conselheiro de Irmo”, e que no coração daqueles que o escutavam despertavam pensamentos “de coisas belas que ainda não haviam existido, mas podiam ainda ser feitas para o enriquecimento de Arda”. (Tolkien, 2009a, p. 436. *Contos inacabados...*).

Olórin era conselheiro de Irmo, ou Lórien, o Valar dos sonhos, atuando entre os Filhos de Ilúvatar como um agente inspirador invisível, insuflando-lhes imagens e ideias que pudessem contribuir com a beleza do mundo. Se os poderes conhecidos como Maiar pudessem ser definidos pela sua área de atuação, tal como acontecia com os Valar, seria possível dizer que Olórin era o Maia da inspiração e da imaginação criativa. Temos, dessa forma, mais um personagem estritamente relacionado à subcriação.

Uma vez que Olórin zelava por esses domínios, a opção por mandá-lo à Terra-média como um auxílio à luta contra Sauron, um artífice da desmedida, fica plenamente justificada. Da mesma forma,

sua oposição a Saruman também ganha contornos mais bem definidos. Gandalf, como Olórin, não poderia concordar com o caminho pelo qual o companheiro começara a trilhar.

Para Saruman, deve-se trabalhar não em conjunto com a natureza, mas dispor dela, contornando os obstáculos que por ventura ela possa impor, aperfeiçoando, modificando, transformando conforme o propósito da obra.

aliou-se a seres maus, aos orcs. Bem, hum! Pior que isso: vem fazendo alguma coisa a eles, alguma coisa perigosa. [...] Os seres malignos que vieram na Grande Escuridão têm como marca a característica de não suportarem o sol, mas os orcs de Saruman suportam, mesmo que o odeiem. Fico imaginando o que ele terá feito. Seriam eles homens que ele arruinou, ou teria ele misturado as raças dos orcs e dos homens? Isso seria uma maldade negra! (Tolkien, 2001b, p. 495. *O senhor...*).

Pelo trecho acima, é possível afirmar que Saruman não se contentou em estudar a natureza dos seres e da matéria, mas aventurou-se a decompor e a reformular os seus elementos naturais. Nessa sua nova fase, ele não se contenta mais com o branco e o abandona.

Pois sou Saruman, o Sábio, Saruman, o Fazedor de Anéis, Saruman de Muitas Cores! – Olhei então e vi que as roupas que vestia, que tinham parecido brancas, não eram dessa cor, mas de todas as cores, e se ele se mexia, mudavam de tonalidade e brilhavam, de modo que os olhos ficavam confusos. (Tolkien, 2001b, p. 269. *O senhor...*).

É curioso notar as imagens construídas aqui. Trocar o branco por essa espécie de furta-cor não altera os elementos que compõem o conjunto, mas modifica a visão que se tem dele. O branco funde harmoniosamente todas as cores em sua essência, a nova veste de Saruman é composta desses mesmos tons, no entanto o efeito é outro, brilha e impressiona, mas confunde o olhar.

Em um diálogo entre ele e Gandalf, o último admite sua predileção pelo branco original, e Saruman responde: “– Branco!”, zombou ele. “Serve para começar. O pano branco pode ser tingido. Pode-se escrever sobre a página em branco; a luz branca pode ser decomposta” (Tolkien, 2001b, p. 269. *O senhor...*). E Gandalf replica: “– E nesse caso deixa de

ser branca. [...] E aquele que quebra uma coisa para descobrir o que ela é deixou o caminho da sabedoria” (Tolkien, 2001b, p. 269. *O senhor...*).

Com essa afirmação, estaria o mago cinzento se opondo ao cientista e ao estudioso que pretende devassar os mistérios da natureza e do funcionamento do Universo? Opor-se a isso não é resistir à construção do conhecimento? Os limites ao trabalho dos subcriadores parecem ser nebulosos e tênues. Os artífices de Aulë possuem todo o direito de dispor dos componentes do mundo para realizar suas obras, mas quando parar? Os dois pontos de vista demonstram como o trabalho e a lida com os mesmos elementos podem resultar em posturas e em caminhos diferentes, desde que a justa medida discutida anteriormente não fosse ultrapassada. Como reconhecer esses limites, como conceber essa tão comentada harmonia, defendida por vários mitos do *Legendarium*?

A resposta a essas questões parece estar orientada pela relação entre subcriação e liberdade, os principais temas discutidos aqui. Os dois temas aparecem muito próximos e indissociáveis. A atividade subcriativa encontra seus limites quando ameaça entrar em conflito como o princípio do livre-arbítrio de outrem, ameaçando seja uma vontade individual seja uma vontade coletiva ou mesmo a ordem do todo e do bem comum, como nos casos em que a obra de um artesão, como Melkor, pretende se impor sobre a própria natureza de Arda.

Restaria abordar, ainda, uma última questão acerca de Saruman, que o relaciona de modo muito particular a certas ideias da modernidade configurada no século XIX. Quais foram, afinal, as razões que levaram Saruman a se aliar a Sauron? O mago branco não desejava se submeter verdadeiramente ao Senhor do Escuro, nem pretendia simplesmente derrubá-lo e tomar o seu lugar.

Os Valar enviaram os magos à Terra-média a fim de preservar a liberdade dos povos livres frente a uma vontade tirana. Segundo o modo de pensar de Saurman, mesmo se aliando ao Senhor do Escuro, seria possível cumprir a missão que lhe havia sido confiada, apenas os meios para isso é que seriam alterados. Seu plano é revelado no discurso que dirige a Gandalf:

Pôs-se de pé e então começou a declamar, como se estivesse fazendo um discurso longamente ensaiado. “Os Dias Antigos se foram. Os Dias Médios estão passando. Os Dias Mais Jovens estão começando. A época dos elfos acabou, mas nosso tempo está chegando: o mundo dos homens,

que devemos governar. Mas precisamos de poder, poder para ordenar as coisas como queremos, para o bem que apenas os Sábios podem enxergar. E ouça bem, Gandalf, meu velho amigo e ajudante! [...] Eu disse nós, pois poderá ser nós, se quiser se unir a mim. [...] A vitória dele se aproxima, e haverá grandes recompensas para aqueles que o ajudarem. Enquanto o Poder crescer, os que se mostrarem seus amigos também crescerão; e os Sábios, como você e eu, poderão, com paciência, vir finalmente a governar seus rumos, e a controlá-lo. Podemos esperar nossa hora, podemos guardar o que pensamos em nossos corações, talvez deplorando as maldades feitas incidentalmente, mas aprovando o propósito final e mais alto: Conhecimento, Liderança, Ordem; todas as coisas que até agora lutamos em vão para conseguir, mais atrapalhados que ajudados por nossos amigos fracos e inúteis. Não precisaria haver, e não haveria, qualquer mudança em nossos propósitos, só em nossos meios”. (Tolkien, 2001b, p. 269. *O senhor...*).

A fala de Saruman traz algumas noções e conceitos que formulam concepções de História diversa daquela até então “natural” ao *Legendarium*. Concepções essas, que, a meu ver, se aproximam de algum modo à filosofia da História de matriz hegeliana, desenvolvida ainda no século XIX.

Para Hegel (1770-1831), a História humana nada mais é, grosso modo, do que a progressiva realização do Absoluto por meio da efetivação gradual da liberdade entre homens. A efetivação dessa liberdade era realizada por meio dos feitos de grandes homens, heróis, que, acreditando estarem realizando suas vontades individuais, realizavam, na verdade, os intuitos do Absoluto, levando a humanidade adiante de mais uma etapa da sua História. Tais figuras realizam o universal por meio de seus atos particulares, no entanto haveria um conflito entre esse plano maior e as inúmeras paixões individuais discordantes. Devido a isso, o herói não poderia hesitar em suprimir tais individualidades em nome de seu objetivo final.

Uma personalidade histórica do mundo não é tão desprovida de imaginação que não possa adaptar sua ambição às circunstâncias, mas também não é muito ponderada. Está dedicada a um objetivo, aconteça o que acontecer. Uma personalidade tão poderosa tem de pisar em muita flor inocente, esmagando muitas coisas em seu caminho. (Hegel, 2001, p. 81).

Essa parece ser umas das principais características do ponto de vista defendido por Saruman. De uma maneira distorcida, Saruman enxerga em Sauron, e talvez em si mesmo, a figura desse promotor da história. As atrocidades e as injustiças cometidas nesse processo, como ele mesmo diz, são um preço menor a pagar em nome do objetivo último.

Como colocado no capítulo anterior, a “filosofia da história”, que predomina em Arda, admite que a ação conjunta das vontades dos sujeitos contribui para a construção do Drama do Mundo, mesmo o Mal é “aproveitado” pela providência divina, administrada por Ilúvatar. Teleológica, ela prediz que, ao final dos tempos, os planos do Criador serão plenamente concretizados e Arda será restaurada, e todos terão contribuído por isso.

Não quero dizer com isso que Tolkien tenha se preocupado em elaborar no seu *Legendarium* uma filosofia da história pautada nas concepções teológicas cristãs, nem que essa se oponha intencionalmente a essas concepções defendidas por Saruman. Penso apenas que o discurso e as ações do Mago Branco permitem uma aproximação com essa filosofia da história pensada por Hegel. Para Hegel, em nome da efetivação plena da Liberdade, objetivo último da História da humanidade, o sacrifício de vontades individuais era plenamente legítimo. Saruman certamente concordaria.

5. Os limites de Arda e as modernidades

Melkor, Sauron e Saruman foram todos artífices talentosos que poderiam ter direcionado sua arte e suas obras para o enriquecimento de Arda. Subcriadores, dotados de dons únicos e preciosos, assim como todas as criaturas de Eru Ilúvatar, mas que optaram por um caminho que, além de nocivo aos seus semelhantes, os levou à ruína.

Como relatado n’O *Silmarillion*, Melkor foi finalmente derrotado pelos Valar e expulso para o Vazio. Ao fim de *O Senhor dos Anéis*, Frodo consegue levar o Um Anel até as Fendas da Perdição, que consomem o objeto; a Torre Negra cai, e o Olho de Sauron se apaga para sempre. Quanto a Saruman, esse acaba sendo derrotado por aquela força que acreditou dominar. Os ents liderados por Barbárvore invadem seus domínios e põem fim à sua indústria de guerra. Mais tarde o mago branco acaba sendo assassinado por um de seus próprios servos. Todos

desrespeitaram os principais fundamentos que regiam a harmonia de Arda, e acabaram, de uma forma ou de outra, sendo punidos por isso. Dessa forma, a noção de limite e respeito a leis fundamentais parece ser um tema constituinte às narrativas do *Legendarium*.

A noção do limite também era fundante para as concepções de mundo dos antigos gregos. O homem grego compreendia o mundo como uma totalidade, *Kósmos*, composto por três esferas, que, apesar de distintas, estavam indissociavelmente relacionadas. Primeiramente, tinha-se o plano divino, relativo aos deuses imortais, descritos por Vernant (2002, p. 236), como “sempre vivos, sempre presentes em seu invisível esplendor, como os astros que brilham no céu, os deuses são os bem-aventurados sempre jovens, os *athánatoi*, os não-mortais”. Havia ainda o domínio da *phýsis*, conceito que poderíamos compreender como natureza ou mundo natural, entendida como uma potência animada e viva. Por fim, havia a sociedade dos homens, essencialmente mortais.

Apesar de essas três instâncias se relacionarem harmoniosamente, havia também uma hierarquia muito clara. Se por um lado deuses e homens mantinham certa proximidade e parentesco por compartilharem e integrarem o mesmo cosmo; por outro havia diferenças fundamentais entre eles. A primeira delas está no fato de que os olímpicos gozam da imortalidade. Não são eternos, tiveram um princípio, mas suas existências não terão um fim. Os homens, pelo contrário, são passageiros e efêmeros, suas vidas não passam de momentos fugazes quando comparados à vida imortal. Além disso, as sensações e as experiências que os homens vivenciam não passam de um reflexo apagado se comparadas à beatitude e aos prazeres divinos. Devido a isso, os homens possuem uma natureza limitada, que os impede de adentrar à esfera divina, por isso não devem nunca reivindicar o que é próprio dos deuses.

Afrodite, por exemplo, possuía a beleza como um de seus atributos divinos, Apolo era um patrono da poesia e da música e, como todos os deuses, eles concediam parte de seus dons aos mortais. No entanto, eram as expressões máximas desses, insuperáveis. Afrodite poderia abençoar as mulheres com seus dons, mas essa beleza terrena nunca se compararia à beleza divina da deusa. Os mortais poderiam desfrutar das artes de Apolo, mas nunca poderiam almejar se igualarem à arte do deus. Abundam, na mitologia grega, os casos de terríveis punições lançadas sobre aqueles que ofenderam ou pretenderam tomar dos deuses aquilo

que lhes era de direito. Assim foi com Aracne, que se pretendeu melhor tecelã que Atena. Ofendida, a deusa transformou-lhe em aranha para que fiasse pelo resto da vida. A punição viria mesmo que a falta tivesse sido cometida involuntariamente, como no exemplo do caçador Actéon, que inadvertidamente surpreendeu a deusa Ártemis se banhando nua em uma fonte. A beleza da deusa não deveria ser contemplada por olhos mortais, por isso ela o transformou em um cervo, sendo devorado pelos seus próprios cães.

Ultrapassar tais limites significava que o homem havia ocorrido em um crime, a *hýbris*. Segundo Brandão, por *hýbris* compreende-se “tudo quanto ultrapassa a medida, o excesso, o descomedimento, *démesure*”; no campo religioso, “uma *violência*, uma *insolência*, uma *ultrapassagem do métron* (na medida em que o homem quer competir com o divino)” (Brandão, 1991, p. 558). Se por um lado não havia entre os gregos a noção de pecado, por outro, essa era uma interdição imperativa que deveria ser respeitada, pois todo descomedimento colocava em “perigo a estabilidade do cosmo, a ordem do mundo” (Brandão, 1991, p. 163). Dessa maneira, a *hýbris* é uma violação cósmica, um atentando à ordem das coisas.

O castigo cabia a divindades implacáveis, as Erínias, que puniam os crimes de excesso pelos quais “o *homo*, o homem, se esquece de que é *humus*, barro, argila, um simples mortal” (Brandão, 1991, p. 353). Conta-se que não deviam obediência nem mesmo a Zeus, servindo apenas à manutenção do equilíbrio e da ordem das coisas. Eram comumente representadas como três terríveis irmãs.

Aleto, que significaria [...] *a que não para, a incessante, a implacável*; [...] *Tisífone, a que avalia o homicídio, a vingadora do crime*; *Megera, a que inveja, a que tem aversão por*. Apresentam-se como verdadeiros monstros alados, com cabelos entremeados de serpentes, com chicotes e tochas acesas nas mãos, prontas para castigar na terra e nos infernos [...]. *Tisífone* açoita os culpados; *Aleto* os persegue ininterruptamente com fochos acesos; *Megera* grita-lhes, dia e noite, no ouvido, as faltas cometidas. (Brandão, 1991, p. 353).

Além de perseguir os criminosos, elas ainda faziam a guarda de sua prisão, o Tártaro, aquele “vasto abismo [...] terrível até para os

Deuses imortais” (Hesíodo, 2007, p. 141-142). Lá estavam aprisionados os principais inimigos dos deuses tais como: os titãs derrotados na guerra no início do cosmo e mortais particularmente insolentes por seus crimes descomedidos. Ali estava, por exemplo, Sísifo, condenado a rolar um bloco de pedra montanha acima, de modo que, quando se aproxima do objetivo, o bloco rola e o condenado tem de recomeçar o trabalho. Passará, assim, a eternidade, pois foi o homem que aprisionou Tântatos, a personificação da morte, tentando viver para sempre.

Como salientado, em Arda o desrespeito aos limites causou a queda de figuras como Melkor ou Sauron. Mas não apenas essas figuras reconhecidamente malignas e tirânicas estão sujeitas a isso. O descomedimento também espreita os Filhos de Ilúvatar, os elfos e os homens. Seu desregramento terá por motivação a angústia existencial de cada uma das raças em sua relação com o tempo.

Os homens mortais sempre buscaram respostas para a limitação de suas existências no mundo, e alguns deles tentaram, num ato impensado, alcançar a imortalidade à força.

Um dos diálogos incompletos de Platão, *Crítias*, bem como algumas passagens do *Timeu*¹², se refere a um magnífico reino insular, cuja riqueza “foi de tal proporção que acúmulo semelhante jamais fora visto antes em qualquer casa real, ou dificilmente será visto no futuro” (Platão, 2010, p. 277). Majestosa e abençoada pelos deuses, essa era Atlântida. Entretanto, aos poucos, seu povo, inicialmente de origens divinas, foi gradativamente sendo tomado pelo orgulho de sua própria grandeza, e por fim a arrogância os levou à perdição. Tal como Atlântida¹³, também houve um reino glorioso na história de Arda e, da mesma forma, a queda foi seu destino¹⁴.

Na batalha em que Morgoth foi finalmente derrotado pelos Valar e expulso para o Vazio fora de Arda, muitos homens também lutaram ao lado dos Poderes do Mundo, se opondo à sombra do Senhor do Escuro. A esses homens valorosos, os Valar concederam “sabedoria, poder e vida mais longa do que a de quaisquer outros da raça mortal”

¹² 24e, 25a-d.

¹³ Sobre o mito de Atlântida e suas reelaborações e suas reapropriações, ver o trabalho de Vidal-Naquet (2008).

¹⁴ O paralelo entre os dois mitos foi admitido abertamente por Tolkien. Em uma de suas cartas, ele afirma que o mito de Númenor é “uma variedade especial da tradição da Atlântida” (Tolkien, 2006a, p. 191. *As cartas...*).

(Tolkien, 2009c, p. 331. *O Silmarillion*), e mais do que isso, uma terra foi preparada especialmente para eles. Na forma de uma fabulosa ilha, essa terra é mencionada pelas narrativas do *Legendarium* como o maior reino humano que já existiu.

Foi erguida por Ossë das profundezas das Grandes Águas, e foi estabelecida por Aulë e enriquecida por Yavanna; [...]. Essa terra os Valar chamaram de Andor, a Terra da Dádiva [...]. E [os homens] chamaram essa terra de Elenna, que significa Na Direção da Estrela; mas também Anadûnê, que significa Ponente, Númenorê no idioma alto-eldarin. (Tolkien, 2009c, p. 331. *O Silmarillion*).

Sua localização geográfica era privilegiada e muito significativa, pois Númenor foi estabelecida em meio a Belegaer, o grande mar do oeste. Era, portanto, a mais ocidental das terras habitadas pelos homens, de modo que não pertencia completamente à Terra-média, regiões nas quais a morte e a perecibilidade marcavam todas as coisas, mas lançava-se em direção ao oeste para as terras imortais de Valinor, nas quais habitavam os Valar e os elfos, sem, no entanto, fazer parte delas. Dessa forma, Númenor estava em um “meio caminho”, acomodando-se entre a passageira existência mortal e a glória perpétua dos imortais; o limite máximo que os homens poderiam chegar da imortalidade.

Enquanto viviam, os númenorianos eram gloriosos, “sábios e ilustres; e sob todos os aspectos, eram mais semelhantes aos Primogênitos do que qualquer outra linhagem dos homens. Eram altos, mais altos do que os mais altos dos filhos da Terra-média. E a luz de seus olhos era como a das estrelas brilhantes” (Tolkien, 2009c, p. 332. *O Silmarillion*). No entanto, mesmo que suas vidas fossem extremamente longas, eles também deveriam, por fim, encontrar a morte.

A experiência da morte é inerente a todos os homens, além disso a consciência de sua inevitabilidade faz com que vivamos cientes da iminência do fim, do deixar de existir. Daí a necessidade de que os homens tiveram de engendrar respostas e posturas frente ao inevitável, respostas essas que poderiam ser resumidas a duas posturas principais. A primeira delas se assenta na concepção de que morte não é um fim, mas a passagem para outra vida, esse é o recurso oferecido por grande parte das religiões. A segunda solução seria a perpetuação do homem por meio da memória

e da fama, que compensando o fim da existência física, oferece uma imortalidade mais tênue, estabelecida a partir da lembrança dos vivos.¹⁵

Em Arda, essas duas soluções eram perfeitamente aceitáveis. A morte, como dádiva de Ilúvatar, não se tratava do fim verdadeiro, pois o destino final dos homens é um mistério, e se encontra em uma existência para além dos círculos do mundo. Além disso, uma vez que em Arda as tradições narrativas, orais ou escritas, eram de extrema importância, as canções, a poesia e a história eram meios de se imortalizarem os mortos, cujas lembranças seriam mantidas e reverenciadas pelos vivos.

Dentre o povo de Númenor, a postura diante da inevitabilidade da morte não envolvia, ao menos inicialmente, medo e angústia, pois, amparados na confiança de que depositavam na dádiva do Criador, ela parecia-lhes mais como o descanso do que como um mal, e raramente vinha de modo abrupto, e nunca pela enfermidade.

Entretanto, sobre o povo de Númenor pesava uma interdição. Estando limitados fisicamente a uma ilha, eles logo aperfeiçoaram suas técnicas náuticas, e “acima de todas as artes, prezavam a construção de barcos e a habilidade na navegação; e se tornaram marinheiros semelhantes aos quais nunca mais existirá nenhum” (Tolkien, 2009c, p. 333. *O Silmarillion*), desse modo exploraram todos os mares e terras que lhes eram possíveis, chegando a “entrar nos mares interiores, a velejar pela Terra-média e a avistar do alto de suas proas os Portões da Manhã no leste” (Tolkien, 2009c, p. 334. *O Silmarillion*). Havia apenas uma direção para o qual não podiam se dirigir.

Os Senhores de Valinor proibiram os dúnedain [númenorianos] de navegar para o ocidente a tal distância que não pudessem mais avistar o litoral de Númenor. [...] A intenção de Manwë era que os númenorianos não se sentissem tentados a procurar o Reino Abençoado, nem desejassem superar os limites impostos à sua bem-aventurança, apaixonando-se pela imortalidade dos Valar, dos eldar e das terras em que tudo persiste. (Tolkien, 2009c, p. 313, 333. *O Silmarillion*).

¹⁵ Essa categorização é proposta por Bauman (2008, p. 46), para quem “todas as culturas humanas podem ser decodificadas como mecanismos engenhosos calculados para tornar suportável a vida com a consciência da morte”, mas dessa infinidade poderíamos chegar àquelas duas soluções principais. Para análises mais profundas e especializadas sobre o tema, ver Ariès (2003), em seu clássico estudo sobre as atitudes em relação à morte no Ocidente; Delumeau (2009), que também aborda a morte em seu estudo sobre a história do medo e Huizinga (2010) que estudou alguns aspectos da morte no imaginário medieval.

Durante muito tempo, eles respeitaram essa proibição, mesmo que não a compreendessem, da mesma forma mantiveram uma longa amizade com os elfos, que frequentemente vinham até eles das Terras Imortais, e ambos os povos mantinham uma forte amizade. No entanto, com o crescimento da majestade de Númenor, pareceu crescer também uma inquietação íntima em seu povo.

E quanto mais cresciam seu poder e sua glória, mais aumentava sua inquietação. [...] E diziam entre si: – Por que os Senhores do Oeste ficam lá, sentados em paz eterna, enquanto nós precisamos morrer e ir não se sabe para onde, deixando nossa casa e tudo o que fizemos? E os eldar [elfos] não morrem, nem mesmo os que se rebelaram contra os Senhores? [...] Por que não deveríamos chegar a Aman, e ali provar nem que fosse por um dia, a bem-aventurança dos Poderes? Será que não nos tornamos poderosos entre a gente de Arda? (Tolkien, 2009c, p. 335-336. *O Silmarillion*).

De nada adiantaria alcançar ou habitar essas terras abençoadas, pois eram os Valar e os elfos que consagravam a terra com a sua imortalidade, e nela os homens apenas encontrariam uma amargura ainda maior diante da morte. A mortalidade é inerente ao homem, por isso eles são os Estrangeiros, aqueles que passam brevemente pelo mundo e partem para um destino desconhecido, restando apenas a sua lembrança.

Mas, para o povo de Númenor, esse consolo não era mais suficiente. A dádiva de Ilúvatar exigia confiança e esperança em um destino incerto, e, a seu ver, não era compensação suficiente para a efêmera presença humana sobre a terra; além disso a imortalidade oferecida pela memória não parecia mais suficiente quando comparada à imortalidade de corpo e espírito desfrutada pelos elfos. Diante da angústia e do medo, a morte precisava ser evitada a todo custo, era preciso anulá-la e derrotá-la, a ponto desse objetivo se transformar em uma obsessão.

Contudo, o medo da morte cada vez mais se adensava sobre eles; e eles procuravam adiá-la por todos os meios a seu alcance. Começaram então a construir casas imensas para os mortos, enquanto seus sábios trabalhavam sem cessar para descobrir, se possível, o segredo de fazer voltar a vida ou, no mínimo, prolongar os dias dos homens. Conseguiram apenas aprender a arte de preservar inalterada a carne morta dos homens;

e encheram toda a terra com túmulos silenciosos, nos quais a ideia da morte ficava encerrada na escuridão. Já os que estavam vivos se voltavam ainda com maior avidez para o prazer e a folia, desejando cada vez mais bens e riquezas. (Tolkien, 2009c, p. 318, 339. *O Silmarillion*).

Aos poucos, Númenor se tornou um estado imperialista, estabelecendo um jugo opressor sobre suas colônias em vários pontos da Terra-média; sob a influência de Sauron, iniciou-se um culto perverso ao primeiro Senhor do Escuro. Os desatinos se estenderam até o reinado de Ar-Pharazôn, o último dos reis númenorianos, que, num ato de suprema arrogância e ousadia, instigado por Sauron, acreditou ter o poder e a força suficientes para conquistar a imortalidade, mesmo que fosse arrancada à força dos Valar. Os elfos ainda procuraram, em vão, alertá-los: “Cuidado! A vontade de Eru não pode ser contrariada” (Tolkien, 2009c, p. 337. *O Silmarillion*). No entanto, a soberba de Númenor por fim venceu a prudência, e o rei ordenou o ataque.

A frota dos númenorianos escurecia o mar a oeste da Terra e se assemelhava a um arquipélago de mil ilhas. Seus mastros eram como uma floresta sobre as montanhas; suas velas, como uma nuvem melancólica; e seus estandartes eram dourados e negros. [...] E elas desrespeitaram a Interdição dos Valar, e entraram em águas proibidas. para guerrear contra os Imortais, a fim de roubar deles a vida eterna dentro dos Círculos do Mundo. (Tolkien, 2009c, p. 332-333, 353-354. *O Silmarillion*).

Diante dessa violação, o próprio equilíbrio do cosmo estava em jogo, os Valar recorreram à intervenção direta do Único, e então Ilúvatar despejou sua ira sobre Númenor. Assim, a arrogância desses homens foi punida e a Terra da Dádiva afundou no mar. Númenor se tornou “Mar-nu-falmar, tragada pelas ondas; Akallabêth, a Derrubada; Atalantë¹⁶, no idioma eldarin” (Tolkien, 2009c, p. 358. *O Silmarillion*). Engolida pelas ondas, Númenor levou consigo a *hýbris* dos homens.

Já os elfos sofriam pelo fato da passagem do tempo levar tudo no mundo que lhes era mais caro, de modo que tentavam a todo custo

¹⁶ É interessante notar aqui a semelhança entre os vocábulos Atalantë e Atlântida, certamente intencional por parte de Tolkien a fim de filiar seu mito à tradição do mito filosófico de Platão.

aprender o fluxo do tempo por meio de suas obras de arte¹⁷. Os três anéis do elfos tinham como uma de suas principais funções, buscar justamente isso, manter afastado os efeitos do tempo. Já a maior das obras élficas aprisionou em si a possibilidade de redenção do próprio mundo e motivou todos os acontecimentos d'*O Silmarillion*.

Os Noldor eram, dentre as três principais linhagens élficas, os mais sábios e habilidosos, dedicando-se a toda sorte de trabalhos e estudos. Entre eles destacaram-se, por exemplo, Rúmil, criador das primeiras letras e dos primeiros registros escritos, e Míriel, elfa de “extraordinária competência no tear e no bordado” (Tolkien, 2009c, p. 68. *O Silmarillion*). Mas ninguém nunca conseguiu, ou conseguirá, superar Fëanor, o “Espírito de Fogo”, como o mais habilidoso.

Fëanor se dedicou a muitas artes e trabalhos, mas o seu talento como joalheiro foi notável. Suas mais majestosas criações foram as Silmarils, três joias confeccionadas, não a partir da mera lapidação de algum mineral da terra, mas produzidas pelo próprio joalheiro. Seu brilho adivinha das duas árvores que iluminaram o mundo nos Dias Antigos, cuja luz Fëanor conseguira capturar no interior das pedras:

Como três magníficas pedras preciosas eram elas na forma. [...] Aparentemente do cristal dos diamantes e, no entanto, mais duras do que ele, de tal modo que nenhuma violência pudesse danificá-las ou quebrá-las no Reino de Arda. [...] mesmo na escuridão do cofre mais profundo, as Silmarils brilhavam com luz própria, como as estrelas de Varda; e, no entanto, como se de fato fossem seres vivos, elas se deleitavam na luz e a recebiam e refletiam em matizes mais maravilhosos do que antes. (Tolkien, 2009c, p. 73-74. *O Silmarillion*).

Como afirma Sennett, o “orgulho pelo próprio trabalho está no cerne da habilidade artesanal, como recompensa da perícia e do empenho” (Sennett, 2009, p. 328) e o próprio trabalho, bem como seus frutos, acaba por adquirir uma existência própria, de forma que “a obra transcende o autor” (Sennett, 2009, p. 328). Desse modo, as Silmarils tornaram-se o

¹⁷ Tendo por foco *O Senhor dos Anéis*, Pereira (2011) trabalha especificamente essa relação com o tempo já salientada por diversas vezes aqui. Ele analisa essa estética da finitude, como ele denomina, preocupando-se com “o papel da arte e da técnica como artigo de valor e fonte de memória para seres cuja existência é finita ou seres ligados a um universo em constante transformação” (Pereira, 2011, p. 7).

tesouro mais precioso e belo dos elfos, e as gemas acabaram no centro de alguns acontecimentos que marcaram profundamente a história de Arda.

As joias e a bem-aventurança dos elfos acabaram por despertar a inveja e a cobiça de Melkor, e ele, então, arquitetou uma terrível ofensa contra eles e o próprio mundo. Primeiramente ele matou as já citadas Laurelin e Telperion, as duas árvores que iluminavam o mundo. As trevas se abateram sobre os Valar e os elfos, e só havia uma forma de lhes devolver a vida, era preciso quebrar as Silmarils, que continham a última luz das árvores em seu interior. Mas Fëanor não estava disposto a isso, não sacrificaria o mais belo de seus trabalhos mesmo que fosse para o bem comum.

Entretanto, sua recusa de nada valeu, pois Melkor acabou roubando as gemas, e após matar o pai de Fëanor, fugiu. Amaldiçoado pelo criador das gemas ele passaria a ser chamado dali em diante de Morgoth, o Sinistro Inimigo do Mundo. Enganado pelas intrigas de Morgoth, Fëanor e grande parte dos Noldor rebelaram-se contra os Valar e, realizando um terrível juramento, partiram em busca das gemas. A afronta de Morgoth precisava ser vingada, as Silmarils precisavam ser recuperadas, e do orgulho do artesão desonrado advieram inúmeras desgraças; a traição, o crime e o assassinato se insinuaram entre os elfos.

O furto de Melkor foi perpetrado contra a mais sublime das obras do artífice, e mais do que isso, roubando as Silmarils ele não rouba apenas as joias, mas tudo aquilo que elas representam, ou seja, o último vestígio daquela bem-aventurança; rouba a possibilidade de que o tempo seja revertido e que a luz das árvores volte a brilhar no mundo.

Esses mitos, dedicados ao tema do limite entre homens, elfos e subcriadores, nos permite uma aproximação com certas forças em disputa na modernidade. A modernidade do século XIX e início do século XX conheceu um período de otimismo que garantia que o progresso ininterrupto da humanidade estaria assegurado pela racionalidade científica. Aquilo que parecia seu desdobramento natural, a tecnologia, assegurava um progresso material cada vez maior. Como afirma Hobsbawn, “de fato, às vezes chegaram a pensar que essas conquistas não eram apenas impressionantes, mas também finais” (Hobsbawn, 2012, p. 381). Os discursos mítico e sagrado chegaram a ser considerados superados, pois teriam sido uma mera etapa do pensamento humano, supostamente fadados desde o início a desaparecer com o decorrer do desenvolvimento da História do homem.

Entretanto, “a guerra e a crise destruíram o mundo de segurança; a Ciência, o Progresso, a Europa não aparece mais como o centro da história humana; a história aparece privada de tendências, de perspectivas de direção” (Rossi, 2000, p.96-97). Assim, a crença do progresso foi fortemente abalada no início do século XX, com as guerras de caráter mundial e a crise da década de 1930, que colocaram em cheque as promessas do perpétuo avanço humano.

A ciência e a tecnologia foram colocadas a serviço da guerra e do extermínio em massa, governos totalitários ascenderam ao poder e procuraram eliminar a individualidade e a livre ação dos indivíduos. Diante do poder destrutivo da bomba atômica, Robert Oppenheimer, diretor do projeto que possibilitou a construção do armamento nuclear, recordou-se de uma antiga passagem da tradição hindu: “Eu tornei-me a Morte, o destruidor de mundos”. Os excessos e os enganos dos artífices do progresso se mostraram danosos, a ciência e a tecnologia se mostraram igualmente eficientes no uso negativo de suas possibilidades.

Diante disso, caberia retomar a reflexão sobre o antigo preceito grego, “Conhece teus limites, saibas que és um homem mortal, não tentes igualar-te aos deuses” (Vernant, 2002, p. 183). Da mesma forma, poderia ser retomada aqui a indagação de Ilúvatar: “Por que fizeste isso? Por que tentaste algo que sabes estar fora de teu poder e de tua autoridade?”

Nesse diálogo que se estabelece entre o *Legendarium* e a modernidade, um diálogo no qual os mitos de Arda questionam a todo o momento muitos aspectos dessa contemporaneidade, Melkor, Sauron e Saruman parecem espelhar muitos dos artífices de nosso tempo. As narrativas de Arda, ao mesmo tempo, propõem também uma retomada do equilíbrio, como compensação a essa *hýbris* moderna, pensada a partir da subcriação.

Em Arda, o livre-arbítrio, quando considerado como a livre atividade do artífice, não se restringe, tal como a concepção de liberdade dos primeiros modernos, a uma escolha moral, mas é uma escolha de ação. O artífice pode livremente optar por uma infinidade de propósitos e feitura de obras. No entanto, deve-se manter fiel a um compromisso estético e ético em sua ação no mundo.

Conforme Sennett, no ofício do artífice, além de se almejar belas obras, é importante se “fazer perguntas éticas ao longo do processo de trabalho [...] fazer uma pausa no trabalho e refletir sobre o que está

fazendo”, desse modo “como a pessoa avalia ao mesmo tempo que faz, o resultado pode ser mais satisfatório do ponto de vista ético” (Sennett, 2009, p. 329). Está claro que “muitas vezes não é possível prever consequências éticas e mesmo materiais [...] Ainda assim, esse empenho de olhar para a frente é a maneira ética de se orgulhar do próprio trabalho” (Sennett, 2009, p. 329).



IV
Mitologia e
contemporaneidade

No início desse trabalho, propus ao leitor que me acompanhasse em uma incursão por Arda, a fim de examinar e refletir sobre alguns aspectos de sua mitologia e de sua história. Iniciamos nosso percurso nas remotas origens mitológicas do Universo tolkieniano e examinamos as potências divinas que regem esse mundo. Buscamos compreender a existência dos habitantes dessas terras, elfos e homens, na tentativa de tecer relações entre as ações dos artífices subcriadores de Arda e nosso próprio tempo. Pudemos nos deter em alguns momentos específicos da história de Arda, como a Queda de Númenor e a Demanda do Anel. Ao fim de nossa jornada, o Anel foi finalmente destruído e Sauron derrotado. Para mais longe que isso as narrativas do *Legendarium* não nos informam muito, sabemos apenas que, dentro dessa dinâmica ficcional, Arda teria seguido adiante até nossa contemporaneidade.

No entanto, algumas questões ainda permanecem em aberto, e, por isso, ainda não darei por encerrada nossas incursões pelas terras dos elfos. Até este ponto do trabalho, a literatura dos mitos de Arda foi abordada a partir de uma comparação com outros conjuntos mitológicos e de suas relações com certos aspectos da modernidade e da contemporaneidade ocidental. Minhas reflexões finais serão alguns últimos apontamentos sobre os aspectos narrativos e míticos da obra de J. R. R. Tolkien.

I. Os narradores de Arda

Na primeira parte deste trabalho chamei atenção para o fato de que os mitos e histórias que compõem o *Legendarium* reivindicam o pertencimento a uma longa tradição narrativa, cuja origem remontaria a um passado indefinido, quando elfos e homens surgiram no mundo, e teria se perpetuado ao longo de incontáveis gerações, através da oralidade e dos registros escritos. Creio que agora, após termos percorrido a mitologia e a história de Arda, seja mais adequado voltarmos à questão deixada em aberto: como essa tradição chega até o conhecimento do tradutor J. R.

R. Tolkien? E acrescento outra: como essa tradição fictícia, pertencente ao mundo secundário, extrapola esses limites e ganha, como pretendo problematizar, uma existência efetiva no que seria o mundo primário? Novamente voltarei minha atenção para o já citado Livro Vermelho do Marco Ocidental que nos ajudará a formular algumas respostas.

Segundo Tolkien, essa obra, apesar do nome, foi originalmente composta não por um, mas por cinco volumes. O primeiro deles seria o diário pessoal de Bilbo Bolseiro, no qual ele teria registrado as suas aventuras com o mago Gandalf e os anões. Esse seria o relato que originou *O Hobbit*. Bilbo teria passado o seu diário a seu sobrinho, Frodo, que após sua participação nos eventos envolvendo o Anel, o teria levado de volta consigo para o Condado, dando prosseguimento à escrita do tio. A folha de rosto do original traria:

A queda do Senhor dos Anéis
e o retorno do rei

(segundo as Pessoas Pequenas; contendo as memórias de Bilbo e Frodo do Condado, suplementadas pelos relatos de seus amigos e pelos ensinamentos dos Sábios).

Juntamente com excertos de Livros da Tradição traduzidos por Bilbo em Valfenda.

(Tolkien, 2001b, p. 1.088. *O senhor...*).

Frodo teria realizado quase todo o trabalho, mas, antes de sua viagem final para o Mar Ocidental, teria repassado o livro a Sam, recomendando sua finalização: “as últimas páginas são para você” (Tolkien, 2001b, p. 1.088. *O senhor...*). Dessa forma, esse volume passou a registrar não apenas *O Hobbit*, como também *O Senhor dos Anéis*.

Restariam ainda quatro volumes. Um deles continha “comentários, genealogias e vários outros materiais relacionados aos membros hobbits da Sociedade [do Anel]”, e teria sido composto posteriormente, pelos descendentes de Sam, hobbit que acompanhara Frodo em sua demanda. Sobre os três restantes, Tolkien fez algumas considerações esclarecedoras no prólogo d’*O Senhor dos Anéis*:

Anexados a este e preservados juntamente com ele, provavelmente num

único estojo vermelho, estavam os três grandes volumes, encapados com couro vermelho, que Bilbo lhe deu como um presente de despedida. [...] Esses três volumes foram considerados um trabalho de grande habilidade e erudição durante o qual, entre 1403 e 1418, ele usou todas as fontes disponíveis em Valfenda, tanto vivas quanto escritas. Mas como elas foram pouco usadas por Frodo, por se tratar quase que inteiramente dos Dias Antigos, não serão mais comentadas aqui. (Tolkien, 2001b, p. 15. *O senhor...*).

Esses três volumes, portanto, também seriam obras de Bilbo, porém dessa vez não diriam respeito a suas próprias memórias, mas eram como que uma coletânea das antigas tradições élficas provenientes dos “Dias Antigos”. Assim, esse conjunto não seria outro que não o próprio *O Silmarillion*, ou mais provavelmente, uma de suas versões. Dessa maneira, o *Livro Vermelho* é como que uma síntese do *Legendarium* de Arda, sendo um ponto chave para compreendermos a transmissão de sua tradição. Assim, partindo do *Livro Vermelho* há como “rastrear” a tradição de Arda em duas direções.

Primeiramente, é possível partir do *Livro* rumo às fontes de suas narrativas, à ponta subcriada dessa tradição, elaborada tendo por pressupostos os elementos característicos do narrador tradicional, baseados naquela experiência que, de acordo Jeanne Marie Gagnebin (1999, p. 57) em seus estudos sobre Walter Benjamin, “se inscreve numa *temporalidade* comum a várias gerações”, e pressupõe “uma tradição compartilhada e retomada na continuidade de uma palavra transmitida de pai a filho”.

Bilbo compilou os antigos registros da morada élfica de Valfenda, bem como se valeu da memória de seus próprios habitantes. Esses por sua vez, tomaram conhecimentos dos antigos mitos e histórias por seus antepassados, que remontam até os primeiros elfos e homens, bem como a partir do estudo de registros escritos, que refazem seu percurso até Rúmil, o mítico elfo que teria sido o responsável pelas primeiras letras e também pelos primeiros textos que registram os mitos de Arda. Ele e tantos outros¹, contribuíram para que, ao longo dos séculos, a tradição se perpetuasse de uma geração à outra.

Os relatos de Bilbo e Frodo seriam, portanto, frutos dos relatos de

¹ O texto de Fernando Castelli (2005), intitulado *Os cronistas da Terra-média*, discorre sobre vários desses “sábios” que teriam produzido os vários textos do *Legendarium*.

suas experiências de viagem e aventuras, ao mesmo tempo em que seriam apoiados por essa sabedoria mais “sedentária”, que havia fincado raízes em locais como Valfenda. No Condado, a terra dos hobbits, valorizava-se em especial essa última, esse conhecimento que os velhos camponeses haviam herdado de seus pais e que por sua vez, transmitiam aos filhos. Para Benjamin, essas duas fontes de experiência são indispensáveis à figura do narrador:

“Quem viaja tem muito que contar”, diz o povo, e com isso imagina o narrador como alguém que vem de longe. Mas também escutamos com prazer o homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu país e que conhece suas histórias e tradições. Se quisermos concretizar esses dois grupos através dos seus representantes arcaicos, podemos dizer que um é exemplificado pelo camponês sedentário, e outro pelo marinheiro comerciante. (Benjamin, 1987, p. 198-199, grifo do autor).

Ainda segundo Benjamin, esses dois tipos fundamentais se interpenetram a todo o momento, gerando uma infinidade de tipos híbridos que enriquecem a arte do narrar. Em Arda, o rei Aragorn tem uma vida de viagens incessantes antes de finalmente fixar-se em Minas Tirith como o soberano de Gondor e dos homens; os hobbits possuíam uma vida muito estável e pacata antes de serem impelidos a se aventurarem pela Terra-média; e que falar de Elrond e Galadriel, mestres elfos nas antigas tradições, que por séculos a fio teriam vivenciado os mais diversos acontecimentos da história de Arda, seja na paz ou na guerra?

Tomando outra direção, temos a transmissão do *Livro* até a edição publicada das obras do tradutor Tolkien. Frodo o teria passado a Sam, que o legou a sua filha Elanor, que por sua vez o teria repassado aos seus filhos. Com o tempo, o original do *Livro Vermelho* perdeu-se, mas, paralelamente a isso, várias versões da obra já teriam sido feitas, mais ou menos completas, e, assim, as tradições nelas contidas também teriam sido passadas adiante. No entanto, haveria entre esse momento e a tradução de Tolkien uma lacuna gigantesca; milênios separariam nosso tempo do *Livro Vermelho do Marco Ocidental* e dos acontecimentos d’*O Senhor dos Anéis*. De lá para cá, os elfos e seu encanto teriam deixado o mundo dos homens, as terras teriam mudado de forma e de lugar, teria havido o grande dilúvio bíblico, a era cristã teria tido início e Arda foi

finalmente esquecida. Infelizmente, apesar de ter se dedicado longamente sobre o tema, Tolkien não conseguiu definir com precisão a solução para essa lacuna, o que não significa que não tenha deixado algumas explicações possíveis. Dentre essas, admitirei como plausível aqui a história de Ælfwine da Bretanha, o navegante².

Ælfwine teria sido um marinheiro anglo-saxão do século X ou XI que em determinado momento de sua vida empreendeu uma viagem pelo Atlântico rumo a oeste. Após muitos desafios, ele consegue, por acaso ou pela graça dos Valar, alcançar a chamada Rota Plana, o único caminho ainda existente para o Valinor, o reino abençoado. Ali, ele é acolhido pelos elfos da ilha de Tol Eressëa:

Nesse lugar vivia também Pengolod, e Ælfwine aprendeu muito com ele. Pengolod ensinou-lhe a *Ainulindalë*, e viu o *Lhammas*, o *Quenta Silmarillion*, o *Livro Dourado*, a *Narn i Hîn Húrin* e os anais de Aman e de Beleriand. Ælfwine aprendeu essas obras de cor e traduziu o *Silmarillion*, os Anais e o *Narn* para o inglês arcaico (a maior parte após ele ter retornado para a Bretanha), comentando e explicando os muitos nomes. (Castelli, 2005, p. 2).

O citado Pengolod foi outro renomado cronista da Terra-média, autor de vários textos presentes no *Legendarium*. Tendo instruído Ælfwine, este retorna a sua terra com as fontes da então perdida mitologia de Arda, dentre as quais, poderíamos supor, *O Livro Vermelho do Marco Ocidental*,

² As ligações entre a temporalidade mítica literária de Arda e a nossa contemporaneidade foram trabalhadas em textos publicados apenas na série *The History of Middle-earth*. Em primeiro lugar temos o tema do marinheiro Ælfwine exposto nesse trabalho, que conta com pelo menos duas versões. Há ainda uma variante na qual o nome do personagem é Eriol (presentes em Tolkien (2002a, pt. 1-2. *The books...*), Tolkien (2002c. *The Lays...*) e Tolkien (2002d. *The Shaping...*). Curiosamente, Tolkien também trabalhou a ligação entre essas temporalidades utilizando-se do recurso da Viagem no Tempo, tema que aparece em dois de seus contos inacabados: *The Lost Road* (1937) e *The Notion Club Papers* (1946-1947). Em ambos os casos, a viagem se dá rumo a Númenor no momento de sua queda, no entanto, ela não é realizada através de máquinas ou meios físicos, mas através dos sonhos e do inconsciente dos personagens. No primeiro caso, Alboin e Audoin, pai e filho, são transportados fisicamente a Númenor por meio de um sonho de Audoin (Tolkien, 2002e. *The Lost...*). Já no segundo conto, um grupo de estudiosos de Oxford discute a possibilidade da visualização de outros tempos a partir dos sonhos, sendo que a partir de determinado momento o passado começa a se manifestar no presente: alguns personagens de Númenor falam por meio dos estudiosos, enquanto que uma grande tempestade se abate sobre a Inglaterra, lembrando a grande tragédia que afundou a ilha no passado (Tolkien, 2002f. *Sauron...*).

mesmo que esse não tenha sido listado explicitamente. Independentemente dessas suposições, temos aqui uma continuação da linhagem narrativa dos mitos de Arda. Ælfwine traduz os textos para o inglês-antigo, ou anglo-saxão, que mais tarde seria a especialidade linguística de J.R.R. Tolkien. Tolkien organiza o material de Ælfwine durante grande parte de sua vida, e mesmo após a sua morte, seu filho Christopher continua seu trabalho, e a linhagem narrativa de Arda segue em diante.

Da temporalidade ficcional para a contemporaneidade, a arte de narrar Arda se manteve. Seria o caso então de considerar Tolkien um narrador nos moldes propostos por Benjamin, mesmo que este tenha previsto o seu fim?

Benjamin aponta a Primeira Guerra Mundial como um marco dessa história da perda da capacidade de narrar. O conflito teria sido tão terrível que os combatentes sobreviventes não conseguiam elaborar as suas vivências no conflito, e em vez de se tornarem mais ricos de experiência, voltaram para casa mais pobres. Curiosamente, J. R. R. Tolkien também participou como soldado desse conflito, e dele voltou, não formulando suas vivências nas trincheiras, corroborando parcialmente a opinião de Benjamin, mas formulando poemas sobre Arda. Tolkien contrariaria, dessa forma, a suposição de Benjamin?

Apesar de ter analisado vestígios indicando que o fim do narrador estava próximo, Benjamin ainda considerava possível a sua existência, no entanto, não seria mais o narrador clássico, mas com novas características, o narrador contemporâneo seria próprio ao seu tempo. A própria configuração da relação com o tempo havia se alterado, tendo se acelerado assustadoramente, de modo que já não seria mais possível a “lenta superposição de camadas finas e translúcidas, que representa a melhor imagem do processo pelo qual a narrativa perfeita vem à luz do dia, como coroamento das várias camadas constituídas pelas narrações sucessivas” (Benjamin, 1987, p. 206).

Até mesmo Proust, cuja obra, *Em Busca do Tempo Perdido* (1913-1927), traz em seu cerne os temas da experiência e da reminiscência, não teria conseguido reviver a antiga arte do narrar, uma vez que ele “tenta reproduzir, por meios sintéticos, artificiais portanto, a grande experiência que fundava naturalmente a narração tradicional e que nossa sociedade moderna aboliu definitivamente” (Gagnebin, 1999, p. 71). Segundo Benjamin, Proust é um narrador, mas não por recuperar a

arte de narrar tal como existiu. Ele, e também Kafka, seriam narradores por contemplarem em suas obras uma característica de seu tempo, não a experiência, mas o esquecimento.

Seriam as narrativas de J. R. R. Tolkien, então, uma retomada artificial, e em grande parte nostálgica da tradição clássica do narrador? Esse modo de olhar o *Legendarium* se torna ainda mais contundente se nos lembrarmos de que uma das intenções iniciais de seu autor era elaborar uma mitologia para a Inglaterra. Esse caráter nacionalista, parece reforçar ainda mais uma “invenção das tradições” com tom nostálgico. Ademais, a sua obra foi constantemente apontada como uma renúncia a aspectos contemporâneos como a tecnologia e a indústria, construindo um passado maravilhoso, marcado pela valorização da natureza. Creio que estes sejam olhares perfeitamente justificáveis e sustentáveis, mas não únicos.

A linhagem narrativa de Arda inicia-se com o autor Tolkien, e, retorna, fechando o círculo, ao tradutor Tolkien, inserindo a si mesmo na linha da temporalidade narrativa. Dessa forma, ele acaba por forjar para si, ou em torno de si, outro anel de poder, cuja matéria prima, creio, é uma temporalidade constituída pelos tempos fictício e histórico, que acabam por se dobrar e se coincidir sobre o mesmo ponto, o senhor desse anel. No entanto, essa dinâmica anelar do tempo não fica restrita a si própria, pois, assim como Frodo passou a Sam, que repassou à sua filha, a narrativa precisa ser passada adiante. Assim, ela volta a Tolkien, mas segue adiante, pois, além de seu filho Christopher Tolkien ter dado continuidade às histórias de Arda, elas foram transmitidas a uma infinidade de leitores, que exercem, até hoje, um papel especialmente importante como narradores de Arda, uma vez que a perpetuação de seus mitos não se dá apenas através da leitura e releitura que estes fazem das diversas obras do *Legendarium*.

Como já notado, Benjamin considerou que o romance é uma obra fechada em si mesma, a qual não existe para além do fim determinado por seu autor. As narrativas, ao contrário, são sempre abertas, sempre suscetíveis ao enriquecimento e à continuação, não se esgotam. Da mesma forma, retomando aqui a metáfora do holofote utilizada por Tolkien, o exposto nos textos do *Legendarium* dá conta apenas de uma pequena parte da história de Arda, aqueles momentos que por ventura nos são iluminados pela voz de seus narradores.

Dessa maneira, se aceitarmos os pressupostos literários de Tolkien, a verdade e coerência internas próprias ao seu mundo criado literariamente, o caráter lacunar e incompleto de muitas das narrativas de Arda abrem as brechas para a continuação de suas histórias. A Guerra do Anel relatada por Frodo privilegia apenas uma região da Terra-média, e poderíamos nos perguntar o que teria ocorrido em outros lugares, distantes ou deixados de lado. Ao fim de *O Senhor dos Anéis*, somos informados de que se inicia a Quarta Era, quais poderiam ter sido suas histórias? Através dos *Contos Inacabados* sabemos que foram cinco os principais magos que chegaram à Terra-média ao tempo da segunda investida de Sauron, mas temos informações concretas sobre apenas três deles. E quanto aos misteriosos magos azuis, Alatar e Pallandos, que aventuras poderiam ter vivido, que missões tinham por cumprir? E que falar então d'*O Silmarillion*? É certo que nele encontramos muitas histórias sobre os homens, mas sempre do ponto de vista dos elfos, e não de quaisquer elfos, pois *O Silmarillion* seria o trágico épico dos elfos Noldor. E quanto à linhagem dos Teleri e dos Vanyar, não haveria nada mais a saber? E os homens? Não poderiam ter eles próprios suas próprias tradições e mitos, antes e depois do seu contato com os elfos?

Lacunas, silêncios, versões perdidas... Diante desse quadro, os leitores não se contentaram em receber a narrativa, decidiram que também poderiam ser narradores. Lamentei, anteriormente, o fato de Tolkien ter deixado um vazio no histórico das transmissões das fontes de Arda, mas é justamente essa característica presente em vários pontos da obra que se transformará em um potencial de possibilidades. Trabalhando, principalmente, com essas brechas, os leitores formularam novas histórias, novas versões, novos mitos não contemplados por aquilo que foi deixado por Tolkien. Essa é uma produção que impressiona, e citarei aqui apenas algumas, que, a meu ver, são particularmente interessantes.

Em primeiro lugar temos a produção em torno das línguas, especialmente as élficas, encontradas no *Legendarium*. A partir do material esboçado nos textos de Tolkien foi possível não só organizar “gramáticas” de élfico, como também compor textos em prosa e verso nessas línguas. Os fundamentos do quenya, o alto-élfico, podem ser compreendidos, por exemplo, a partir do estudo do *Curso de Quenya: a mais bela língua dos elfos*, elaborado por Helge Fauskanger, enquanto que para o sindarin, ou élfico-cinzento, pode-se recorrer ao *Curso de*

Sindarin: Pedin Edhellen, de Thorsten Renk³. Tem-se ainda, desde as traduções de textos literários em outras línguas versados para o élfico, como a tradução para o quenya de parte do Gênesis bíblico realizada por Fauskanger, até textos originais escritos por diversos autores, como o poema *Lindë Roccalassen (Canção à Éowyn)* de Ales Bican, ou o *Hríveressë (Em um dia de inverno)* de Vicente Velasco⁴.

Os leitores e admiradores da obra de Tolkien produzem ainda os chamados *fanfics*, ou *fan fictions*⁵, que seriam contos, breves ou longos, sobre vários aspectos da obra de Tolkien. Dentre os vários assuntos abordados pelo portal digital tolkieniano Valinor há uma sessão especialmente dedicada a esse tipo de produção⁶. Ainda nessa vertente, o Conselho Branco, uma sociedade tolkieniana brasileira, promove com certa regularidade o concurso *Runas de Daeron* que tem por objetivo premiar “Contos e Poemas originais idealizados ou situados na criação de J.R.R. Tolkien”⁷.

Outros projetos são mais grandiosos, reelaborando e expandindo consideravelmente alguns temas do *Legendarium*. Há, por exemplo, o *Último Anel*, de Kiril Yeskov, e *O Livro Negro de Arda*, de N. Vassilyeva e N. Nekrasova⁸, que partem da premissa da história dos vencidos. No livro de Yeskov temos a versão de *O Senhor dos Anéis* contada pelo lado perdedor, ou seja, Sauron e seus servos. Já em *O Livro Negro de Arda*, ou *O Silmarillion Negro*, temos a versão de Melkor sobre todos os acontecimentos desde a criação até a sua ação no mundo. Segundo essa

³ Publicados no Brasil pela editora Arte & Letra, respectivamente em 2004 e 2005. O *Curso de Quenya* já foi publicado em uma nova edição, atualizada a partir das novas publicações e conhecimentos do *Legendarium* que vieram a público desde então.

⁴ O site Ardalambion (<http://folk.uib.no/hnohf>) – e também o Ardalambion em português (<http://www.ardalambion.com.br/>) – especializado em filologia e linguística dos idiomas tolkienianos possui um material muito interessante sobre o tema. Ele contém a íntegra dos textos aqui citados, além de vários outros.

⁵ É importante salientar que a *fan fiction* não é um gênero de modo algum dedicado exclusivamente à obra de Tolkien. As *fan fictions* podem ser feitas a partir das mais variadas fontes literárias e mídias diversas, com destaque para os mangás e animes de origem japonesa. A produção *fan fictional* sobre esses últimos é particularmente volumosa.

⁶ Conferir a página <http://www.valinor.com.br/category/producao-dos-fas/fanfics/>, na qual podem ser apreciados vários desses textos.

⁷ Ver <http://conselhobranco.com.br/concursos/>. A sociedade conta ainda com os concursos *Livro Vermelho*, dedicado a ensaios e estudos sobre o *Legendarium*, e *Celebrimbor de Azevim*, que contempla ilustrações e desenhos de temática tolkieniana.

⁸ De autoria russa, tais obras tem um acesso limitado, já que os autores não possuíam as devidas permissões dos detentores dos direitos autorais da obra de Tolkien, de modo que suas publicações e traduções em outros países ficaram restritas.

versão, Melkor está longe de ser o Inimigo do Mundo, ao contrário, ele é um libertário que tenta agir de maneira autônoma frente a um criador opressivo e seus emissários, os Valar. É interessante notar que Arda teve até mesmo uma releitura a contrapelo de sua história!

Além da literatura, as narrativas de Arda encontraram também expressão e continuidade através da filmografia. Para além das versões hollywoodianas de *O Senhor dos Anéis*, dirigidas por Peter Jackson⁹, existem ainda produções independentes que cobrem outros momentos do *Legendarium*. Dentre elas destacam-se *The Hunt for Gollum (A Caça por Gollum)*, dirigida por Chris Bouchard, que aborda as buscas que Aragorn e Gandalf realizaram a fim de encontrar Gollum, antes que ele pudesse ser capturado pelo Senhor do Escuro. Tais acontecimentos são apenas mencionados no livro publicado, e o filme contribui para que o tema seja desenvolvido em maior profundidade¹⁰. Outro projeto semelhante, ainda em fase de produção é o alemão *The Silmarillion – Arda: A World is Rising*, cujo objetivo é:

filmar um curta-metragem baseado no Silmarillion para mostrar às pessoas de fora do universo de Tolkien sobre o que se trata o Silmarillion. Não só para ganhar o seu interesse por este assunto, mas para motivar algum tipo de entusiasmo também. Nosso curto (fã)filme é sobre alguns dos principais elementos do Silmarillion: a criação de Arda, seu povo e o papel dos Valar e dos Maiar na criação do mundo, especialmente a criação da luz e de seu significado. (tradução nossa)¹¹

Poderia me alongar ainda em outros exemplos como esses, mas creio que os expostos até aqui sejam suficientes¹². Tolkien não consegue,

⁹ A trilogia cinematográfica de Jackson relativa a *O Senhor dos Anéis* foi composta por *A Sociedade do Anel* (2001), *As Duas Torres* (2002) e *O Retorno do Rei* (2003), sendo um sucesso de bilheteria. Recentemente, Jackson lançou um novo projeto envolvendo a obra de Tolkien, dessa vez uma trilogia cinematográfica abordando *O Hobbit (Uma Jornada Inesperada)*, em 2012, *A Desolação de Samug*, em 2013, e *Lá e de Volta Outra Vez*, em 2014).

¹⁰ O filme tem cerca de trinta minutos de duração e não objetivou fins lucrativos. A obra pode ser vista na íntegra em <http://www.thehuntforgollum.com/>.

¹¹ Mais sobre esse projeto pode ser lido em www.project-silmarillion.com.

¹² Poderia ser citada ainda, a presença da obra de Tolkien em outros campos, como a música. Como exemplos, tem-se a banda alemã *Blind Guardian* que possui um álbum inteiro, *Nightfall in Middle-earth*, dedicado ao *Legendarium*, e a brasileira *Lothlóryen*, que em seu nome já deixa claro sua homenagem a Tolkien (*Lothlórien* é uma floresta élfica da

nem poderia, estabelecer efetivamente uma tradição narrativa nos moldes clássicos apontados por Benjamin, mas consegue estabelecer uma dinâmica que se perpetua até os dias de hoje.

Em *Folha, de Migalha*, um pequeno conto escrito por Tolkien mais ou menos na mesma época (1938-1939) em que é elaborado o ensaio *Sobre Histórias de Fadas*, há uma bela alegoria desse processo. Nele, Migalha, um homem comum, luta com as preocupações cotidianas a fim de se dedicar ao que, para ele, realmente importa: a pintura de um quadro de uma majestosa árvore. Ele se dedica arduamente a cada uma das folhas em seus mínimos detalhes, mas o quadro não para de crescer, de modo que a obra acabada fica cada vez mais distante. Esse conto é visto geralmente como uma metáfora da vida do próprio Tolkien, que dividia o tempo entre suas obrigações acadêmicas em Oxford e sua obra literária. Detalhista e exigente, ele trabalhou minuciosamente nos detalhes de suas narrativas, a ponto de no fim não conseguir terminá-las. O mesmo ocorre com Migalha, que é obrigado a realizar uma viagem sem volta, deixando sua obra inacabada.

No entanto, como o conto deixa claro, mesmo que Migalha acabasse aquela árvore, ainda haveria a floresta na linha do horizonte do quadro e, mais além, altas montanhas nevadas, e ainda mais além...quem sabe? O pintor estruturou a árvore e pintou muitas de suas folhas, assim como Tolkien com seu *Legendarium*. Mas há sempre folhas brotando de seus ramos, e mesmo novos ramos brotando da árvore. E a história continua... Cada qual contribuindo a seu próprio modo, nutrindo uma ou duas folhas dessa grande Árvore de Histórias.

2. Mitopoese

O conteúdo mítico é parte fundamental da grande Árvore que é o *Legendarium*, afinal, a literatura de Tolkien se pretende mitológica. No entanto, seria possível considerá-lo um conjunto mitológico de fato?

Terra-média). É interessante observar ainda que os Role Playing Games (RPGs) tiveram, dentre outras inspirações, a obra de Tolkien. O primeiro deles, *Dungeons & Dragons*, contém vários elementos que remetem ao *Legendarium*. Além disso, cabe salientar que a dinâmica dos RPGs envolve justamente a narrativa de aventuras e histórias vividas pelos personagens-jogadores. Já no campo das ilustrações e expressões imagéticas artistas tais como John Howe, Alan Lee e Ted Nasmith se destacam por desenvolver em forma de imagem vários dos temas e narrativas concebidos por Tolkien.

No decorrer desse estudo procurei demonstrar como os temas e certas características das narrativas de Tolkien se aproximam das mitologias tradicionais, mas isso seria suficiente? A literatura consegue efetivamente criar mitos?

Tolkien respondeu positivamente a essa questão em um de seus textos mais singulares, *Mythopoeia*, um poema escrito no início da década de 1930, cuja origem remonta às suas conversas com o seu colega C. S. Lewis. Em certa ocasião, a discussão entre os dois professores de Oxford versava sobre a questão do mito, tema que gerava discordâncias profundas entre eles. Lewis era da opinião de que os “mitos eram mentiras, e, portanto inúteis, mesmo se ‘bafejados através da prata’”¹³. As narrativas míticas poderiam ser belas e sedutoras, mas seu conteúdo não guardava nenhuma utilidade prática ou intelectual verdadeira. Tolkien tinha uma opinião oposta a essa, já que em sua visão, a mitologia se constitui como uma forma de conhecimento legítima sobre o homem e o mundo. Provocado pelas afirmações do amigo, Tolkien escreveu *Mythopoeia*.

Do mesmo modo que ocorre com os textos do *Legendarium*, a autoria desse texto não é atribuída a Tolkien, e sim a Philomythus (cuja tradução a partir do grego poderia ser “aquele que ama os mitos”) que o compõe como uma resposta em verso ao comentário pejorativo que seu amigo, Misomythus (“aquele que rejeita, odeia, os mitos”), teria feito à natureza do mito. Os pseudônimos são uma clara inferência ao diálogo entre os dois escritores e reforçam a postura que Tolkien pretende combater com o poema, defendendo uma visão que inter-relaciona a fantasia, a subcriação e as narrativas míticas.

Os pressupostos subcriativos aqui esboçados são aqueles já presentes no ensaio *Sobre História de Fadas* e no *Legendarium* como um todo, os quais defendem a subcriação como um modo legítimo de se contribuir com a Criação divina:

homem, sub-criador, luz refratada
em quem a cor branca é despedaçada
para muitos tons, e recombinada
forma viva mente a mente passada.
Se todas as cavas do mundo enchemos
com elfos e duendes, se fizemos

¹³ “Myths were lies and therefore worthless, even though ‘breathed through silver’” (*Mythopoeia* apud Lopes, 2006, p. 151, 152). Em sua dissertação, Reinaldo Lopes trabalha com a tradução de alguns textos de Tolkien, dentre os quais *Mythopoeia*. Como o texto não conta com uma tradução nem publicação brasileira, optei por adotar a tradução proposta no trabalho de Lopes, que, além da tradução, conta ainda com o original em inglês.

deuses com casa de treva e de luz,
se plantamos dragões, a nós conduz
um direito. E não foi revogado.
Criamos tal como fomos criados.

(*Mythopoeia* apud Lopes, 2006, p. 156).

Ao criar mitos, ao preencher o mundo com deuses e criaturas fantásticas, o homem segue o exemplo de seu próprio Criador; esse dom criativo de Deus que teria sido repassado ao homem na forma dessa possibilidade subcriativa. A subcriação permite a reelaboração do mundo, mas não comete os abusos que a racionalidade moderna corre o risco de empreender. Desse modo, *Mythopoeia* possui um tom combativo, confrontando a visão de Misomythus, que longe de restringir-se apenas a opinião pessoal de Lewis, acaba por representar a tendência dominante da modernidade da racionalidade científica, que tende a considerar o mito e o sagrado como formas menores de se conhecer e se relacionar com o mundo:

Não seguirei seus símios progressivos,
erectos e sapientes. Caem vivos
nesse abismo ao qual seu progresso tende –
se por Deus o progresso um dia se emende
e não sem cessar revolva o batido
curso sem fruto com outro apelido.
Não trilharei sua rota sem vacilo,
que a isto e aquilo chama isto e aquilo,
mundo imutável onde não tem parte
criadorzinho ou de criar a arte
Eu não me curvo à Coroa de Ferro,
nem meu cetrozinho dourado enterro.

(*Mythopoeia* apud Lopes, 2006, p. 160, 162).

Philomythus reivindica espaço para outros discursos que não o da ciência legitimadora, e expõe suas dúvidas quanto ao projeto do progresso. Ele recusa a curvar-se à Coroa de Ferro, que no *Legendarium* de Arda é símbolo da tirania e da dominação de Melkor, colocando como alternativa a ela o Cetro Dourado do subcriador, repleto de possibilidades criativas. É significativo pensar ainda a forma pela qual ele escolhe se expressar. A poesia e a oralidade, não se pode esquecer, são

características importantes do discurso mítico, que tende a ser declamado e contado em voz alta. Dessa forma a opção pelo verso, parece não ter sido feita sem razão.

Dentre todos os temas abordados pelo poema, gostaria de salientar aqui a relação que Tolkien tece entre a subcriação e a narrativa mítica. Tal ponto de vista é claro desde o título, uma vez que com o termo *Mythopoeia*, Tolkien quis designar a “criação ou formação dos mitos” (do grego *mythos*, mito, e *poiesis*, fazer, produzir), em português poderia ser mitopoética, ou ainda mitopoese. A atividade subcriativa possibilitaria a capacidade de criar mitos, de modo que as duas atividades se encontram, do ponto de vista de Tolkien, tão intimamente relacionados a ponto de confundirem-se. Nesse sentido, a subcriação, por meio da arte, ainda conservaria ao menos uma parcela daquela criatividade mitopoética tradicional.

Tolkien não foi o único a considerar essa possibilidade, alguns estudiosos do mito chamam a atenção para as características míticas presentes nas diversas artes. Para Eliade, os domínios do mito e do sagrado são instâncias ontológicas do homem, de modo que mesmo que as sociedades ocidentais tenham se proclamado laicas e altamente intelectualizadas, ainda é possível identificar nelas alguns traços míticos:

Alguns ‘comportamentos míticos’ ainda sobrevivem sob os nossos olhos. Não que se trate de ‘sobrevivências’ de uma mentalidade arcaica. Mas alguns aspectos e funções do pensamento mítico são constituintes do ser humano (Eliade, 1972, p. 127).

A literatura seria um meio privilegiado para se perceber isso, de modo que, por exemplo, “a paixão moderna pelos romances trai o desejo de ouvir o maior número possível de ‘histórias mitológicas’ dessacralizadas ou simplesmente camufladas sob formas ‘profanas’” (Eliade, 1972, p. 133).

Já para a teoria mitológica de Campbell, “o artista é aquele que transmite os mitos hoje” (Campbell, 1990, p. 105). Segundo ele, é possível que novos conjuntos mitológicos sejam elaborados, por meio não só da literatura, mas por meio das artes em geral. Essa seria uma característica de nosso momento histórico, no qual, apesar daquele desencantamento do mundo, para usar o termo clássico cunhado por Max Weber, a necessidade do mito persiste, e assim, a arte assume uma

função mitológica. Dessa forma, surgem “não uma, ou mesmo duas ou três, mas uma galáxia de mitologias – tantas, poderia se dizer, quanto a multidão de seus gênios” (Campbell, 2010, p. 19). Tal forma sob a qual se reveste o mito é definida por ele como mitologia criativa:

No contexto de uma mitologia tradicional os símbolos apresentam-se em ritos socialmente preservados [...] No que chamo “mitologia criativa”, por outro lado, essa ordem se inverte: o indivíduo tem uma experiência própria – de ordem, horror, beleza, ou até de mera alegria – que procura transmitir mediante sinais; e se sua vivência teve alguma profundidade e significado, sua comunicação terá o valor e a força de um mito vivo. (Campbell, 2010, p. 20).

Do ponto de vista da psicologia analítica desenvolvida por Carl G. Jung, existem temas arquetípicos comuns às estruturas psicológicas de todos os homens, que, tradicionalmente, foram expressos por meio dos símbolos e mitos das diversas tradições míticas:

A imagem primordial, ou o arquétipo, é uma figura – seja ela demônio, ser humano ou processo – que reaparece no decorrer da história, sempre que a imaginação criativa for livremente expressa. É portanto, em primeiro lugar, uma figura mitológica (Jung, 1985, p. 69).

Uma vez que os arquétipos são instâncias constituintes da psique humana elas estão presentes em todos os indivíduos, ao longo de toda a trajetória histórica do homem, dessa forma, o simples fato de uma recusa do sagrado, ou uma desvalorização do mítico, não significa que eles deixaram de existir ou atuar sobre a psicologia individual e coletiva¹⁴.

¹⁴ Apesar de a teoria dos arquétipos de Jung ser, muitas vezes, tomada como universal e generalista, penso não ser exatamente esse o caso. Os arquétipos são elementos universais, porém os meios e as formas pelos quais se expressam variariam sensivelmente desde um nível cultural e histórico até um nível pessoal e subjetivo. Jung também não postulava que os homens partilhavam da psique como uma instância estática e invariável ao longo do tempo, pelo contrário, muitos de seus trabalhos, tais como os textos que compõem os volumes *Psicologia e Religião oriental* e *Aspectos do Drama Contemporâneo*, revelam as particularidades históricas e culturais da psicologia humana. Os homens partilham de estruturas psíquicas da mesma forma que compartilham imperativos fisiológicos, no entanto, tanto em um caso quanto em outro, o modo como as diversas sociedades e indivíduos se relacionam com eles e os reelaboram é diverso.

Eles persistem, revestidos de outras formas e significações próprias a cada época, e em nossa contemporaneidade, as artes seriam uma forma especialmente propícia para isso.

A partir dessas concepções, o *Legendarium* de Tolkien não está isolado quando a questão é a criação, e também recriação e reelaboração, do mito por meio da literatura. Muitas obras literárias modernas e contemporâneas partilhariam com ele esse ponto comum. Jung, por exemplo, realizou um estudo de *Ulisses* de James Joyce a partir dessa perspectiva, enquanto Campbell dedicou sua atenção a *Finnegans Wake*, outro dos trabalhos do mesmo autor. Outras obras, talvez mais próximas às intenções de Tolkien, dedicam-se intencionalmente à construção de novas mitologias. Dentre essas mitopoeses, poderiam ser citadas *As Crônicas de Nármia*, do próprio C. S. Lewis, que tendo se convertido ao anglicanismo, reviu seus posicionamentos em relação ao sagrado e ao mito¹⁵.

É claro que tais narrativas literárias não podem ser consideradas totalmente equivalentes às grandes tradições que sustentaram a espiritualidade de tantas sociedades precedentes, no entanto, essas mitopoeses continuam a exercer algumas funções das antigas mitologias. Assim, de forma semelhante ao que ocorre com a questão da narrativa e do narrador, o *Legendarium* de Arda pode ser considerado sim uma forma de mitologia, literária, desenvolvida por meio da arte, um meio possível e característico do período contemporâneo.

Como exposto no início desse trabalho, acredito, como Agamben, que o contemporâneo não deve coincidir perfeitamente com a sua própria época, pois ele é “aquele que mantém fixo o olhar em seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro” (Agamben, 2009, p. 62). O contemporâneo “percebe o escuro de seu tempo como algo que lhe concerne e não cessa de interpelá-lo, algo que, mais do que toda luz, dirige-se direta e singularmente a ele” (Agamben, 2009, p. 64). Partindo disso,

¹⁵ Ainda sobre tema, é particularmente interessante notar as atividades da *Mythopoeic Society*. Registrada na Califórnia, a sociedade se define como “uma organização nacional/internacional que promove o estudo, a discussão e a satisfação da literatura fantástica e mitopoética por meio de livros, de periódicos, de conferências anuais, de grupos de discussão e de prêmios”. Por literatura mitopoética, essa organização entende a “literatura que cria uma nova e transformada mitologia, ou incorpora e transforma material mitológico já existente. Transformação é a chave - mera referência estática a elementos mitológicos, inventados ou pré-existentes, não é o suficiente” (Mythopoeic Society, 1967-2017). Dentre os principais autores estudados pela sociedade, estão Tolkien e Lewis.

procurei investigar como a literatura de Tolkien não apenas dialoga, mas também, de alguma forma, coloca em relevo as sombras de seu tempo, sombras estas formadas pelo projeto de modernidade levado a cabo no século XIX, mas que se estenderam até o século XX, e persistem ainda, de algum modo, na penumbra de nossa contemporaneidade.

Segundo Ítalo Calvino, lançar luz às sombras é justamente uma das funções possíveis da literatura moderna:

A linha de força da literatura moderna está no fato de que ela tem consciência de dar a palavra a tudo que ficou não-dito no inconsciente social ou individual. Tal é o desafio contínuo que ela lança. Quanto mais nossas casas são iluminadas e prósperas, tanto mais suas paredes ressudam de fantasmas; os sonhos do progresso e da racionalidade estão repletos de pesadelos. (Calvino, 1977, p. 77).

Essas reflexões, no entanto, parecem conduzir a uma interpretação que coloca a relação entre o *Legendarium* e a Contemporaneidade nos termos de uma oposição. A literatura de Tolkien seria uma crítica e um contraponto as características e ao projeto moderno remanescente à Contemporaneidade. Os mitos de Arda colocariam em evidência aquelas sombras de que nos fala Agamben, o inconsciente da época como formula Calvino, ideia com o qual, creio, concordaria também Jung (1985).

Esse pode ser um ponto de vista interessante, pois enxergar as sombras leva à relativização e a crítica de nossa própria época, noções fundamentais ao próprio historiador e ao conhecimento histórico. Através disso, a ideia de que a fantasia de Tolkien é mero escapismo também perde força. Por outro lado, por meio dessa visão corre-se o risco de se reduzir a pluralidade de interpretações e sentidos suscitados pelo *Legendarium* a essa relação de mera oposição crítica. Entretanto, é importante perceber que a literatura de Tolkien é mais do que isso; mais do que essas reflexões, ou do que essa viagem pôde apontar.

Obras de J. R. R. Tolkien

TOLKIEN, J. R. R. *As cartas de J.R.R. Tolkien*. Organizado por de Humphrey Carpenter e Christopher Tolkien. Traduzido por Gabriel O. Brum. Curitiba: Arte & Letra, 2006a.

_____. *Contos inacabados de Númenor e da Terra-Média*. Editado por Christopher Tolkien. Traduzido por Ronald E. Kyrmse. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009a.

_____. *The Book of Lost Tales*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002a. (History of Middle-earth, 1).

_____. *The Book of Lost Tales*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002b. (History of Middle-earth, 1).

_____. *The Lays of Beleriand*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002c. (History of Middle-earth, 1).

_____. *The Shaping of Middle-earth*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002d. (History of Middle-earth, 1).

_____. *The Lost Road and Other Writings*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002e. (History of Middle-earth, 1).

_____. *Sauron Defeated*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002f. (History of Middle-earth, 2).

_____. *Morgoth's Ring*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002g. (History of Middle-earth, 3).

_____. *The War of the Jewels*. Edited by Christopher Tolkien. London: Harper Collins, 2002h. (History of Middle-earth, 3).

_____. *O Hobbit*. Traduzido por Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009b.

_____. *The Hobbit*. London: HarperCollins Publishers, 2012.

_____. *The Lord of the Rings*. 50. ed. Boston: Houghton Mifflin, 2004.

TOLKIEN, J. R. R. Mythopoeia. In: Lopes, R. J. *A árvore das estórias: uma proposta de tradução para *Tree and Leaf**, de J. R. R. Tolkien. 2006. 230f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006b.

_____. On Fairy Tales. In: _____. *Tree and Leaf*. London: HarperCollins Publishers, 2001a. p. 1-82.

_____. *O senhor dos anéis*. Volume único. Traduzido por Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2001b.

_____. *The Silmarillion*. Editado por Christopher Tolkien. London: HarperCollins Publishers, 2008.

_____. *O Silmarillion*. Organizado por Christopher Tolkien. Traduzido por Waldéa Barcellos. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009c.

_____. *Sobre histórias de fadas*. Traduzido por Ronald Kyrmse. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006c.

_____. *Unfinished Tales from Númenor and Middle-earth*. Editado por Christopher Tolkien. Boston: Houghton Mifflin, 2001c.

Referências

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- AGAMBEN, G. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Traduzido por Henrique Burigo. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2005.
- _____. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Traduzido por Vinícius N. Honnesko. Chapecó: Argos, 2009.
- AGOSTINHO, Santo. *A Graça II: a graça e a liberdade; A correção e a graça; A predestinação dos santos; O dom da perseverança*. Traduzido por de Agostinho Belmonte. Introdução e notas de Roque Frangiotti. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2002.
- ALVAREZ, R. G. H.; VOLOBUEF, K.; WIMMER, N. (Org.). *Vertentes do fantástico na literatura*. São Paulo: Annablume, 2012.
- ARDALAMBION. *Of the Tongues of Arda, the invented world of J.R.R. Tolkien*. Disponível em: <<http://folk.uib.no/hnohf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.
- ARDALAMBION BRASIL. Disponível em <<http://www.ardalambion.com.br/>>. Acesso em: 10 jan. 2012.
- ARIÈS, P. *História da morte no Ocidente*. Traduzido por Priscila Viana de Siqueira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- BACHELARD, G. *A psicanálise do fogo*. Traduzido por Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. *A terra e os devaneios da vontade: ensaio sobre a imaginação das forças*. Traduzido por Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- BBC BRASIL. *Britânicos elegem "O Senhor dos Anéis" o melhor livro da história*. 14 dez. 2003. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/story/2003/12/031214_senhoron.shtml>. Acesso em: 5 ago. 2010
- BAUDELAIRE, C. Salão de 1859. In: COELHO, T. *A modernidade de Baudelaire*. Traduzido por Suely Cassal. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988. p. 59-74.
- BAUMAN, Z. O pavor da morte. In: _____. *Medo líquido*. Traduzido por Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2008. p. 35-73.

BENJAMIN, W. Experiência e pobreza; O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. *Obras escolhidas I: Magia e Técnica, Arte e Política*. Traduzido por Sérgio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 114-119, 197-221.

BENTHAM, J. O panóptico ou a casa de inspeção. In: TADEU, T. (Org.). *O panóptico*. 2. ed. São Paulo: Autêntica, 2008.

BÍBLIA. Português. *A Bíblia de Jerusalém*. 4. ed. São Paulo: Paulus, 2002.

BORGES, J. L. Tlön, Uqbar, Orbis Tertius. In: _____. *Ficções*. Traduzido por Davi Arriucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 13-33.

BRANDÃO, J. de S. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1991. 2 v.

_____. *Mitologia grega*. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. 3. v.

CALVINO, Í. *A combinatória e o mito na arte da narrativa*. In: LUCCIONI, G. (Org.). *Atualidade do mito*. Traduzido por Carlos Arthur R. Nascimento. São Paulo: Duas Cidades, 1977. p. 75-80.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. Traduzido por Adail U. Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

_____. *As máscaras de Deus*. Vol. 4: *Mitologia criativa*. Traduzido por Carmen Fischer. São Paulo: Palas Athena, 2010.

_____. *O poder do mito*. Traduzido por Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CASTELLI, F. *Os cronistas da Terra-média*. 2005. Disponível em <http://duvendorf.com.br/portal/index2.php?option=com_content&task=view&id=218&pop=1&page=0>. Acesso em: 15 jun. 2011.

CAUSO, R. de. *Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.

CHEVALIER, J.; Gheerbrant, A. *Dicionário de símbolos*. Traduzido por Vera da Costa e Silva et al. 23. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2009.

CONCÍLIO VATICANO II (1962-1965). *Declaração Nostra Aetate*. Sobre a igreja e as religiões não-cristãs. Roma, 28 out. 1965a. Disponível em <http://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/index_po.htm>. Acesso em: 19 dez. 2012.

CONCÍLIO VATICANO II (1962-1965). *Decreto Ad Gentes*. Sobre a atividade missionária da igreja. Roma, 7 dez. 1965b. Disponível em <http://www.vatican.va/archive/hist_councils/ii_vatican_council/index_po.htm>. Acesso em: 19 dez. 2012.

CONSELHO BRANCO. Disponível em: <conselhobranco.com.br>. Acesso em: 20 jan. 2012.

CURRY, P. Tolkien and his critics: a critique. In: HONEGGER, T. (Org.). *Root and Branch: Approaches towards Understanding Tolkien*. 2. ed. Zurich: Walking Tree Publishers, 2005. p. 75-139.

DAVIDSON, H. E. *Deuses e mitos do Norte da Europa*. Traduzido por Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2004.

DELUMEAU, J. *História do medo no ocidente (1300-1800): uma cidade sitiada*. Traduzido por Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DEUS, P. R. S. de. Folclore e cultura clerical na Idade Média: a viagem de São Brândão. *Brathair*, v. 3, n. 2, p. 3-13, 2003. Disponível em <<http://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/viewFile/636/557>>. Acesso 25 nov. 2012.

DUVENDOR. Disponível em: <www.duvendor.com.br>. Acesso em: 10 dez. 2012.

ELIADE, M. *Herreros y alquimistas*. Madrid: Alianza, 1974.

_____. *Mito e realidade*. 6. ed. Traduzido por Pola Civelli. São Paulo: Perspectivas, 1972.

ELIADE, M. *Tratado de história das religiões*. Traduzido por Fernando Tomaz e Natália Nunes. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

EVANS, G. R. *Agostinho sobre o mal*. Traduzido por João R. Costa. São Paulo: Paulus, 1995.

FAUSKANGER, H. K. *Curso de Quenya: a mais bela língua dos elfos*. Traduzido por Gabriel O. Brum. Curitiba: Arte & Letra, 2004.

FONSTAD, K. W. *O atlas da Terra-média*. Traduzido por Ronald Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FOUCAULT, M. *Microfísica do poder*. Traduzido e organizado por Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

_____. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Traduzido por Raquel Ramallete. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

GAGNEBIN, J. M. *História e narração em Walter Benjamin*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

GONÇALVES, D. *Pseudotradução, linguagem e fantasia em O Senhor dos Anéis de J.R.R. Tolkien: princípios criativos da fantasia tolkieniana*. 2007. 229f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

HEGEL, G. W. F. *A razão na história: uma introdução geral à filosofia da história*. Traduzido por Beatriz Sidou. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2001.

HELLER, A. *O homem do Renascimento*. Traduzido por Conceição Jardim e Eduardo Nogueira, 1966. Lisboa: Ed. Presença, 1984.

HOMERO. *Hinos homéricos: tradução notas e estudo*. Ed. e org. de Wilson Alves Ribeiro Jr. São Paulo: Ed. Unesp, 2010.

HESÍODO. *Teogonia: a origem dos deuses*. Tradução e estudo de Jaa Torrano. 7. ed. São Paulo: Iluminuras, 2007.

HOBBSAWN, E. J. *A era do capital*. Traduzido por Luciano C. Neto. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

HUIZINGA, J. A imagem da morte. In: _____. *O outono da Idade Média*. Traduzido por Francis P. Janssen. São Paulo: Cosac Naify, 2010. p. 221-245.

JOLLES, A. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Traduzido por Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Traduzido por Maria L. Appy e Dora M. R. F. da Silva. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. *O espírito na arte e na ciência*. Traduzido por Maria de Moraes Barros. Petrópolis: Vozes, 1985.

KELLY, H. A. *Satã: uma biografia*. Traduzido por Renato Rezende. São Paulo: Globo, 2008.

KLAUTAU, D. G. *O bem e o mal na Terra Média: a filosofia de Santo Agostinho em O Senhor dos Anéis de J.R.R. Tolkien como crítica à modernidade*. 2007. 255f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Religião) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

KYRMSE, R. *Explicando Tolkien*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LA BOÉTIE, E. *Discurso sobre a servidão voluntária*. Tradução e apresentação de Manuel J. Gomes. Brasília, DF: LGE, 2009.

LE GOFF, J. *História e memória*. Traduzido por Bernardo Leitão et al. Campinas, SP: Ed. Unicamp, 1990.

LEWIS, C. S. *Um experimento na crítica literária*. São Paulo: Ed. Unesp, 2009.

LINDOW, J. *Norse mythology: a guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs*. New York: Oxford University Press, 2002.

LOPES, R. J. *A árvore das estórias: uma proposta de tradução para Tree and Leaf, de J. R. R. Tolkien*. 2006. 230f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

_____. A invenção da tradição: pseudomanuscritos hobbits e simulação de profundidade cultural na obra de J. R. R. Tolkien. *Revista Eutomia*, [s.l.], v. 1, n. 2, p. 454-466, 2008. Disponível em: <<http://www.revistaeutomia.com.br>>. Acesso em: 23 abr. 2011.

_____. *Quid Inieldus cum Christo: a obra de J.R.R. Tolkien como mediação entre paganismo e cristianismo germânicos*. *Brathair*, [s.l.], v. 5, n. 1, p. 26-31, 2005. Disponível em: <<http://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair>>. Acesso em: 23 abr. 2011.

MAIA, C. A. Crise da história ou crise dos historiadores no *Linguistic Turn*, o Caso Brasileiro. *Projeto História*, São Paulo, v. 41, p. 351-382, ago./dez. 2010. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/6545/4744>>. Acesso em: 19 out. 2011.

MONAGHAN, P. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore*. New York: Checkmark Books, 2008.

MORRIS, W. *Art and Labour*. 1988. Disponível em: <<http://www.marxists.org/>>

- archive/morris/works/index.htm>. Acesso em: 27 set. 2012.
- MYTHOPOEIC SOCIETY, 1967-2017. Disponível em: <<http://www.mythsoc.org>>. Acesso em: 10 nov. 2012.
- NOGUEIRA, C. R. F. *O diabo no imaginário cristão*. Bauru: EDUSC, 2002.
- PICO DELLA MIRANDOLA, G. *Discurso sobre a dignidade do homem*. Traduzido por Maria de Lourdes Sirgado Ganho. Lisboa: Edições 70, 1989.
- PLATÃO. *Diálogos V: O Banquete, Mênon (ou da virtude), Timeu, Crítias*. Tradução, textos complementares e notas de Edson Bini. Bauru: EDIPRO, 2010.
- PEREIRA, A. L. R. M. *The Lord of the Rings e a estética da finitude*. 2011. 175f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Universidade Estadual Paulista, Araquara, 2011.
- RENK, T. *Curso de Sindarin: Pedin Edhellen*. Traduzido por Gabriel O. Brum. Curitiba: Arte & Letra, 2008.
- RICOEUR, P. *A memória, a história, o esquecimento*. Traduzido por Alain François et al. Campinas, SP: Ed. Unicamp, 2007.
- ROSSI, P. *Naufrágios sem espectador: a ideia de progresso*. Traduzido por Álvaro Lorencini. São Paulo: Ed. Unesp, 2000.
- RUTHVEN, K. K. *O mito*. Traduzido por de Esther E. H. de BeerMann. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- SHOPENHAUER, A. *Metafísica do Belo*. Tradução, apresentação, notas e índices de Jair Barboza. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.
- _____. *O mundo como vontade e como representação*. Tradução, apresentação, notas e índices de Jair Barboza. São Paulo: Ed. Unesp, 2005.
- SENNETT, R. *O artífice*. Traduzido por Clóvis Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.
- SILVA, M. S. e. *A caracterização do feminino em The Silmarillion*, de J. R. R. 2008. 116 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual Paulista, Assis, 2008.
- SQUIRE, C. *Mitos e lendas celtas: Rei Arthur, deuses britânicos, deuses gaélicos e toda a tradição dos druidas*. Traduzido por Gilson B. Soares. Rio de Janeiro: Nova Era, 2005.
- TEIXEIRA, F. L. C. O Concílio Vaticano II e o diálogo inter religioso. In: Gonçalves, P. S. L. e BOMBONATTO, V. I. (Org.). *Concílio Vaticano II: análise e perspectivas*. São Paulo: Paulinas, 2004. p. 273-291.
- TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. Traduzido por Maria Clara C. Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- VALINOR. Disponível em: <www.valinor.com.br>. Acesso em: 10 jan. 2012.
- VERNANT, J. P. *Entre mito e política*. Traduzido por Cristina Murachco. 2. ed. São Paulo: EDUSP, 2002.

VERNANT, J. P. *Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica*. Traduzido por Hainaguch Sarian. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

_____. *Mito e sociedade na Grécia Antiga*. Traduzido por M. Campello. Rio de Janeiro: José Olympio, 1992.

_____. *O universo, os deuses, os homens*. Traduzido por Rosa F. d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VIDAL-NAQUET, P. *Atlântida: pequena história de um mito platônico*. Traduzido por Lygia A. Watanabe. São Paulo: Editora Unesp, 2008.

WHITE, M. *Tolkien: uma biografia*. Traduzido por Alda Porto. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

YATES, F. *Giordano Bruno e a tradição hermética*. Traduzido por Yolanda S. de Toledo. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1990.

Apêndice:

Breve dicionário da mitologia de Arda

As informações que compõem os verbetes deste dicionário foram obtidas dos vários textos que compõem o *Legendarium*, principalmente, d'O *Silmarilion* publicado. Quanto às informações etimológicas, foram utilizados, além dos textos de Tolkien, os trabalhos de Fauskanger (2004) e Renk (2008), que se dedicaram aos idiomas quenya e sindarin, respectivamente. Quando possível, os verbetes explicativos são seguidos de trechos significativos retirados das obras consultadas.

Ainur

Os *Sagrados*, (do quenya *aina*, “sagrado”; forma singular *Ainu*). Primeiros seres criados por *Ilúvatar* antes mesmo do Universo ou da existência. Os *Ainur* cantaram num majestoso coro e, a partir de sua música, *Ilúvatar* deu existência ao mundo. Aqueles que desejaram puderam entrar na existência e passaram a ser conhecidos como os *Valar*, os Poderes do Mundo.

Anões

Os filhos de Aulë, filhos adotivos de Ilúvatar. Os anões possuíam baixa estatura, mas uma constituição física forte e resistente. Dedicavam-se, principalmente, aos trabalhos com a pedra, com o metal e com as gemas da terra, tornando-se excelentes artesãos, armeiros e construtores. Suas peças mais valiosas eram feitas de *mithril*, a prata verdadeira, um metal raro, belo e muito resistente. Sua sociedade era reclusa se comparada a dos elfos e a dos homens, pois preferiam erguer vastos

reinos subterrâneos. Viviam duas ou três vezes mais que os homens, mas não eram imortais como os elfos. Entre os demais povos de Arda, muitas vezes, contava-se que nasciam diretamente da terra, já que as anãs eram raramente vistas por outros povos. A aparência delas também contribuía para isso, uma vez que, tal como os homens, as mulheres da raça também possuíam barba.

Aratar

Os Enaltecidos (do quenya *ar-*, *arat-*, “alto”, “nobre”, “majestoso”), os Seres Superiores de Arda. Grupo que compreende os oito Valar mais poderosos da mitologia de Arda. A saber, em ordem de importância: *Mawë e Varda*, *Ulmo*, *Yavanna e Aulë*, *Mandos*, *Nienna* e, finalmente, *Oromë*.

Arien

Maia escolhida para guiar a nave do Sol pelos céus de *Arda*. Seu nome provém do radical *as-*, encontrado também em *árë*, “luz do Sol”; o significado do nome, no entanto, não é claro.

“era um espírito de fogo que Melkor não havia conseguido enganar nem atrair para seu serviço. Os olhos de Arien eram brilhantes demais até mesmo para os elfos contemplarem” (Tolkien, 2009c, p. 117. *O Silmarillion*).

Árvores de Valinor, As

Laurellin e Telperion foram as duas árvores de luz, as criações máximas de Yavanna, a Rainha da Terra. Antes do Sol e da Lua, a luz do mundo provinha dessas duas maravilhosas árvores que existiam em *Valinor*: a mais velha, Telperion, brilhava em prata; Laurellin brilhava em dourado. No entanto, *Melkor*, com a ajuda da monstruosa *Ungoliant*, destruiu as árvores e as trevas caíram sobre o mundo. Só então os *Valar* conceberam o Sol a partir do último fruto da árvore dourada, e a Lua, a partir da última flor de Telperion. Conta-se que, após a Dagor Dagorath, a Última Batalha, elas serão revividas com a luz das gemas Silmarils.

Aulë

O ferreiro e mestre artífice dos Valar. Trabalhava o metal, a pedra

e as gemas, instruindo de bom grado aqueles interessados nas mais diversas artes. Ansiava por seres a quem pudesse ensinar, assim não esperou pelo despertar dos *Filhos de Ilúvatar*, decidindo ele mesmo dar vida a seres a quem pudesse instruir, criando, com o concurso de *Eru*, os *anões*. Dentre suas criações, destacam-se Illuin e Ormal, as lâmpadas que, por um breve período, iluminaram Arda, as embarcações do Sol e da Lua e a corrente Angainor com a qual *Melkor* foi aprisionado em *Valinor* por certo tempo. Entre os *anões*, era conhecido como Mahal.

“Melkor sentia inveja de Aulë, pois era Aulë o que mais se assemelhava a ele em idéias e poderes; e houve um longo conflito entre os dois, no qual Melkor sempre desfigurava ou desfazia as obras de Aulë; e Aulë se exauria a reparar os tumultos e as desordens de Melkor. Os dois também desejavam criar coisas que fossem suas, novas e ainda não imaginadas pelos outros, e gostavam de ter sua habilidade elogiada. Aulë, porém, mantinha-se fiel a Eru e submetia tudo o que fazia à sua vontade; e não invejava os feitos dos outros, mas procurava conselhos e os dava.” (Tolkien, 2009c, p. 18. *O Silmarillion*).

Balrogs

Balrogs são os “Demônios da Força” (do sindarin *bal-*, “poder”, e *raug*, *rog*, “demônio”); em quenya, são chamados de *Valaraukar* (*val-*, “poder”, e *rauko*, “demônio”; forma sing. *Valarauko*). Esses demônios eram aqueles espíritos de fogo dentre os *Maiar* que foram atraídos para a causa de *Melkor* e passaram a servi-lo. Seu capitão era Gothmog, Senhor dos *Balrogs*.

Eä

A Existência, o Universo. Enquanto Arda denomina aquilo que apreendemos como Terra, *Eä* corresponde ao Universo de forma mais ampla. Foi também a palavra exclamada por *Eru* no ato criador que instituiu o início dos Tempos. Em élfico, significa “É” ou ainda, “Que seja”.

Elfos

Também chamados de Quendi, “aqueles que falam com vozes”, Eldar, “o Povo das Estrelas”, e ainda Primogênitos, por terem sido os primeiros *Filhos de Ilúvatar* a despertarem no mundo. Os elfos eram belos

e imortais, morrendo apenas por morte violenta ou pela perda da vontade de viver. As principais linhagens élficas eram Noldor, os Sábios; Vanyar, os Louros e Teleri, os Relutantes, chamados ainda de Lindar, os Cantores.

Eru

O *Um*, O *que é só* (do quenya *er*, “único”, “sozinho”), também denominado *Ilúvatar*, Pai de Todos. Deus único, criador de *Ëa*.

Estë

Estë, a Suave, é a esposa de *Lórien* (ou *Irmo*) e reside nos Jardins de *Lórien* com seu companheiro. Seu nome significa “Descanso”.

“Estë, a Suave, curadora de ferimentos e da fadiga [...]. Cinzentos são seus trajes, e o repouso é seu dom. Ela não se movimenta de dia, mas dorme numa ilha no lago sombreado de árvores de *Lórellin*. Nas fontes de *Irmo* e *Estë*, todos os que moram em *Valinor* revigoram suas forças; e com frequência os *Valar* vêm eles próprios a *Lórien* para ali encontrar repouso e alívio dos encargos de *Arda*” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*).

Fëanturi, Os

Os *Senhores dos Espíritos* (do quenya *fëa*, “espírito”, e *tur*, “poder”, “domínio”). Denominação que faz referência aos *Valar* irmãos, *Mandos* (ou *Námo*), o mais velho, e *Lórien* (ou *Irmo*). São ainda irmãos de *Nienna*.

Os *fëanturi*, senhores dos espíritos, são irmãos; e são geralmente chamados de *Mandos* e *Lórien*. Contudo, esses são de fato os nomes dos locais onde moram, sendo verdadeiros nomes *Námo* e *Irmo* (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*).

Filhos de Ilúvatar, Os

Os *Híni Ilúvataro* (*híni*, “filhos”), e também *Eruhíni*, os Filhos de *Eru*. Também chamados de *Filhos da Terra* e *Filhos do Mundo*, ou simplesmente, *Os Filhos*. Ao contrário da Música do Princípio e, conseqüentemente, do mundo, os Filhos, elfos e homens, foram concebidos apenas por *Ilúvatar*, destinados a serem os protagonistas do Drama de

Arda. Os elfos são chamados de Primogênitos por terem sido os primeiros a vir ao mundo, e os homens, chamados de Sucessores. Esse termo parece não ser aplicado aos anões, apesar de esses terem sido adotados por Ilúvatar. Quanto aos *hobbits*, eles aparentemente mantêm parentescos com os homens, e provavelmente devem ser incluídos entre eles.

Hobbits

O *Povo do Condado*, o *Povo Pequeno*, os *Pequenos*, os *Periannath* (significando em sindarin “os pequenos”, forma sing. *perian*). Os hobbits eram um povo assemelhando-se aos homens, mas de baixa estatura, de hábitos simples, mas amantes do conforto, que viviam numa região conhecida como Condado, ao noroeste da Terra-média. Eram avessos a aventuras ou a qualquer atividade que alterasse em demasia o seu pacato cotidiano. As habitações desse povo eram construídas no subsolo, e eram chamadas de Tocas. Ao contrário do que o nome pode indicar, as Tocas eram residências muito aconchegantes e limpas, sempre guarnecidas com comida variada, uma paixão dos hobbits. Os membros mais famosos dessa raça foram Bilbo e Frodo Bolseiro, os portadores do Anel, e também Samwise Gamgee, Merriadoc Brandebuque e Peregrin Tûk, que acompanharam Frodo durante os eventos ocorridos em *O Senhor dos Anéis*.

“Os hobbits são um povo discreto mas muito antigo, mais numeroso outrora do que é hoje em dia. Amam a paz e a tranquilidade e uma boa terra lavrada. [...] São um povo pequeno, menores que os anões [...] Quanto aos hobbits do Condado, enfocados nesses contos, nos tempos de paz e prosperidade eram um povo alegre. [...] Em geral seus rostos eram mais simpáticos que bonitos; largos, com olhos brilhantes, bochechas vermelhas e bocas prontas para rir e comer e beber. [...] Eram hospitaleiros e adoravam festas e presentes, que ofereciam sem reservas e aceitavam com gosto” (Tolkien, 2001b, p. 1-2. *O senhor...*).

Ilúvatar

O *Pai de Todos* (do quenya *ilúvë*, “o todo”, “o tudo”; e *atar*, “pai”), também chamado de *Eru*. Deus criador e único. Criador dos *Ainur* e do Universo; os elfos e os homens são denominados *Os Filhos de Ilúvatar*.

Irmo

Irmo é o verdadeiro nome do Valar *Lórien*, que acabou por ser identificado com o local em que residia, os Jardins de Lórien. *Irmo* significa “Aquele que deseja” ou “Senhor do Desejo”. Seu domínio se dava sobre os sonhos e as visões. Era um dos *Fëanturi*, os Senhores do Espírito, sendo o irmão mais novo de *Mandos*.

“Irmo, o mais novo, é o senhor das visões e dos sonhos. Em Lórien estão seus jardins na terra dos Valar, repletos de espíritos, são os mais belos locais do mundo” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*).

Istari

Os magos enviados à Terra-média pelos *Valar* a fim de auxiliarem elfos e homens em sua luta contra *Sauron*. Apesar de terem a aparência de homens, os *istari* eram, na verdade, *Maiar* encarnados em corpos mortais. Nessa forma, eles não poderiam usar toda a grandeza de seu poder, estando sujeitos às necessidades e às privações humanas, tal como fome, sede, frio e medo. Seus corpos poderiam morrer, mas, caso isso acontecesse, voltariam à sua existência original. Tolkien nos apresenta cinco deles, os quais formaram a *Heren Istarion*, a *Ordem dos Magos*: Saruman, Gandalf, Radagast, Alatar e Pallando.

Maiar

Os *Maiar* (sing. Maia) eram, da mesma forma que os *Valar*, *Ainur*, potências angélicas pré-existentes a criação, no entanto, eram de ordem inferior e estavam subordinados a eles. São mencionados no *Valaquenta* como o povo dos *Valar*. Seu número exato é desconhecido, apenas alguns deles tiveram maior destaque na história de Arda, tais como *Sauron* e *Olórin*.

Mandos

Námo, o *Juiz*, e também o *Oráculo dos Valar*. Raramente referido por seu verdadeiro nome, *Námo*, sendo mais conhecido como Mandos, em referência a seus domínios, os Palácios de Mandos. Ele acolhe em sua morada os espíritos dos elfos mortos, que ali residem até o fim dos tempos. Foi ele que predisse que o destino das *Silmarils* estava ligado

à morte e ao sofrimento e que amaldiçoou os Noldor, que partiram do Reino Abençoado em busca das joias. Mandos também previu o fim dos tempos, quando acontecerá a Dagor Dagorath.

“Námo, o mais velho, mora em Mandos, que fica a oeste, em Valinor. Ele é o guardião das Casas dos Mortos; e o que convoca os espíritos dos que foram assassinados. Nunca se esquece de nada; e conhece todas as coisas que estão por vir, à exceção daquelas que ainda se encontram no arbítrio de Ilúvatar. Ele é o Oráculo dos Valar; mas pronuncia seus presságios e suas sentenças apenas em obediência a Manwë” (Tolkien, 2009c, p. 19. *O Silmarillion*).

Manwë

Manwë (do quenya *man*, “bom”, “abençoado”, “imaculado”), também *Súlimo*, o “Senhor do Alento de Arda” (literalmente “O que respira”), o *Antigo Rei*, o *Governante de Arda*. O mais poderoso dentre os Valar e também o seu rei, relacionado aos céus e aos ventos. As águias eram suas mensageiras e lhe davam notícias de tudo o que se passava na Terra-média. Residia no topo da montanha Taniquetil, com *Varda*, sua esposa.

“Manwë e Melkor eram irmãos no pensamento de Ilúvatar. O mais poderoso daqueles Ainur que vieram para o Mundo foi inicialmente Melkor. Já Manwë tem a maior estima de Ilúvatar e compreende com mais clareza seus objetivos. Ele foi designado para ser, na plenitude do tempo, o primeiro de todos os Reis: senhor do reino de Arda e governante de todos os que o habitam. Em Arda, seu prazer está nos ventos e nas nuvens, e em todas as regiões do ar, das alturas às profundezas, dos limites mais remotos do Vêu de Arda às brisas que sopram nos prados. [...] Ele ama todas as aves velozes, de asas fortes, e elas vão e vêm, atendendo às suas ordens” (Tolkien, 2009c, p. 16. *O Silmarillion*).

Melkor

O mais poderoso dos *Ainur* criados por *Ilúvatar*, e o maior dentre os *Valar* que entraram em Arda. Em quenya, seu nome significa “Aquele que se ergue em poder”, em sindarin *Belegûr* (*beleg*, “forte”, “grande”, “poderoso”). Movido pelo desejo de ser o senhor soberano de Arda, rebelou-se contra *Ilúvatar*, declarou guerra a seus irmãos e deixou de ser considerado um Vala. Devido a isso, passou a ser chamado de *Morgoth*,

“O Sinistro Inimigo do Mundo”; *Belegurth*, “A Grande Morte” (do sindarin *beleg* e *gurth*, “*morte*”), Senhor do Escuro e Inimigo.

Nessa

Irmã de Oromë e esposa de Tulkas.

“Sua esposa é Nessa, a irmã de Oromë, e também ela é ágil e veloz. Ama os cervos, e eles acompanham seus passos onde quer que ela vá aos bosques; mas ela corre mais do que eles, célere como uma flecha com o vento nos cabelos. Adora dançar, e dança em Valimar em gramados eternamente verdes” (Tolkien, 2009c, p. 20. *O Silmarillion*).

Nienna

Senhora da compaixão e do luto, irmã dos *Fëanturi*.

“Nienna, irmã dos *fëanturi*, [...] vive sozinha. Ela conhece a dor da perda e pranteia todos os ferimentos que Arda sofreu pelos estragos provocados por Melkor. Tão imensa era sua tristeza, à medida que a Música se desenvolvia, que seu canto se transformou em lamento bem antes do final; e o som do lamento mesclou-se aos temas do Mundo antes que ele começasse. Não chora, porém, por si mesma; e quem escutar o que ela diz, aprende a compaixão e a persistência na esperança.” (Tolkien, 2009c, p. 19-20. *O Silmarillion*).

Oromë

O *Grande Caçador*, seu nome significa “Som de Trompas” ou “Sopro de Trompas” (em quenya, o radical *rom-* designa o som desse instrumento); também chamado de *Aldaron*, “O Senhor das Florestas” (do quenya *alda*, árvore), *Tauron*, “O Mateiro” (do sindarin *taur*, bosque), *Araw* (sindarin) e ainda *Béma* (em idioma rohirrim). Além de comandar suas hostes contra as criaturas de *Melkor*, *Oromë* foi ainda o primeiro Vala a ter conhecimento da chegada dos Primogênitos de *Eru* quando os encontrou às margens do lago Cuiviénen.

“Oromë é um senhor poderoso. [...] É caçador de monstros e feras cruéis e adora cavalos e cães de caça, ama todas as árvores, motivo pelo qual

é chamado de Aldaron e, pelos sindar, Tauron, o Senhor das Florestas. Nahar é o nome de seu cavalo, branco à luz do sol e prateado à noite. Valaróma é o nome da sua enorme trompa, cujo som se assemelha ao nascer do Sol escarlate, ou ao puro relâmpago que divide as nuvens. Mais alto que todas as trompas de suas hostes, ela era ouvida nos bosques que Yavanna fez surgir em Valinor; pois ali Oromë treinava sua gente e seus animais para perseguir as criaturas perversas de Melkor” (Tolkien, 2009c, p. 20. *O Silmarillion*).

Ossë

Ossë é um Maia vassalo de *Ulmo*, seu domínio são os mares que banham as costas da Terra-média.

Salmar

Maia que servia a *Ulmo*. *Salmar* fez as Ulumúri, as grandes trompas de concha branca do Senhor das Águas.

Sauron

O Abominável, Gorthaur (em sindarin), *O Senhor dos Anéis, O Senhor do Escuro*. Quando Melkor ainda habitava e aterrorizava Arda, Sauron era seu principal comandante. Depois que o primeiro Senhor do Escuro foi expulso para o Vazio, *Sauron* assumiu o seu lugar e tornou-se a nova Sombra sobre a Terra-média. Foi definitivamente derrotado ao final de Terceira Era, quando o Um Anel foi destruído.

Tilion

O provido de chifres (do quenya *til*, “ponta”, “chifre”). *Maia* do povo de Oromë que possuía um grande apreço pela beleza da prata. Foi escolhido como o condutor da Lua.

Tulkas

O Forte, conhecido também como *Astaldo*, o Valente, “cuja ira circula como um vento poderoso, afastando a nuvem e a escuridão à sua frente” (Tolkien, 2009c, p. 27. *O Silmarillion*). *Tulkas* é um *Vala* dedicado especialmente às artes bélicas. Entretanto, não é um guerreiro severo ou sanguinolento, e sim corajoso, que “sempre ri tanto na luta

por esporte quanto na guerra; e, mesmo diante de *Melkor*, ele riu em batalhas ocorridas antes do nascimento dos elfos” (Tolkien, 2009c, p. 20. *O Silmarillion*). Foi o último *Vala* a chegar a Arda, vindo ao socorro dos demais que lutavam contra *Melkor*.

“O maior na força e nos atos de bravura é Tulkas, cujo sobrenome é Astaldo, o Valente. Chegou a Arda por último, para auxiliar os Valar nas primeiras batalhas contra Melkor. Aprecia a luta corpo a corpo e as competições de força; não cavalga nenhum corcel, pois supera em velocidade todas as criaturas providas de patas, além de ser incansável. Seu cabelo e sua barba são dourados; e sua pele, corada. Suas armas são suas mãos. Presta pouca atenção ao passado ou ao futuro, e não tem serventia como conselheiro, mas é um amigo destemido” (Tolkien, 2009c, p. 20. *O Silmarillion*).

Uinen

Uinen, a Senhora dos Mares, é a esposa de *Ossë* e também presta vassalagem a Ulmo, sendo considerada protetora dos marinheiros.

“Senhora dos Mares, cuja cabeleira se espalha por todas as águas sob os céus. Ela ama todas as criaturas que habitam as correntes salgadas e todas as algas que ali se desenvolvem.” (Tolkien, 2009c, p. 22. *O Silmarillion*).

Ungoliant

Uma monstruosidade em forma de aranha, eternamente faminta. A sua origem é desconhecida. Supõe-se que tenha sido uma *Maia* corrompida por *Melkor*, mas, tendo se rebelado, passou a seguir suas próprias vontades. Em associação com Melkor, destruiu as Árvores de *Valinor*.

“Ali, abaixo das muralhas escarpadas das montanhas e junto ao mar frio e negro, as sombras eram as mais profundas e densas do mundo; e ali, em Avathar, em total segredo, Ungoliant havia feito morada. [...] Numa ravina, morava ela sob a forma de uma aranha monstruosa, tecendo suas teias negras numa fenda nas montanhas. Ali, sugava toda a luz que conseguia encontrar e passava a tecê-la em redes sinistras de uma escuridão sufocante, até que nenhuma luz conseguiu mais chegar à sua morada; e ela estava faminta” (Tolkien, 2009c, p. 81-82. *O Silmarillion*).

Ulmo

O nome *Ulmo* é interpretado como “O que derrama”, “O que faz chover”, “o Vertedor” (do quenya *ulya-*, verter, derramar). Também chamado de *Senhor das Águas e Rei do Mar*. Domina a água em todas as suas formas e manifestações, do humilde regato às vastidões dos mares.

“Se os Filhos de Eru o avistassem, eram dominados por intenso pavor; pois a chegada do Rei dos Mares era terrível, como uma onda que se agiganta e avança sobre a terra, com elmo escuro e crista de espuma, e cota de malha cintilando do prateado a matizes do verde. As trombetas de Manwë são estridentes, mas a voz de Ulmo é profunda, como as profundezas do oceano que só ele viu. Às vezes, ele vem despercebido ao litoral da Terra-média, ou entra terra adentro, subindo por braços de mar para aí criar música com suas grandes trompas, as Ulumúri, que são feitas de concha branca; e aqueles que a escutam, passam a ouvi-la para sempre em seu coração, e o anseio pelo mar nunca mais os abandona” (Tolkien, 2009c, p. 17. *O Silmarillion*).

Vairë

A *Tecelã, Valië* esposa de *Mandos* (ou *Námo*). Tece incontáveis telas nas quais registra a história de Arda.

“Vairë, a Tecelã, [...] tece em suas telas, repletas de histórias, todas as coisas que um dia existiram no Tempo; e as moradas de Mandos, que sempre se ampliam com o passar das eras, estão revestidas dessas telas” (Tolkien, 2009c, p. 17. *O Silmarillion*).

Valar

Os *Poderes*, “Aqueles que têm o poder” (do radical quenya *bal- val*, “poder”, forma sing. *Vala*; feminino, *Valië/Valier*), também conhecidos como os *Grandes, Governantes de Arda, Senhores do Oeste, Senhores de Valinor*. Os Valar são aqueles maiores dentre os Ainur, espíritos angélicos anteriores à criação, que desceram ao mundo e trabalharam para realizá-lo. Eram inicialmente: *Melkor, Manwë, Ulmo, Aulë, Oromë, Mandos, Lórien, Varda, Yavanna, Nienna, Estë, Vairë, Vána, Nessa*. Com a rebelião e com a oposição de *Melkor*, ele deixou de ser considerado um Vala. Mais tarde, *Tulkas*, o último a chegar a Arda, passa a integrar esse grupo de entidades.

Valier

Feminino de *Valar*, forma singular *Valië*. Designa as companheiras dos Valar, *Varda*, *Yavanna*, *Nienna*, *Estë*, *Vairë*, *Vána* e *Nessa*. A diferenciação de gênero aplica-se somente à aparência e à personalidade desses *Poderes* uma vez que, por serem de natureza espiritual, categorias como masculino e feminino não se aplicavam a eles.

Valinor

O *Reino Protegido*, o *Reino Abençoado*, a morada dos Valar no continente abençoado de *Aman*. Localiza-se após o grande mar do Oeste, inacessível por meios mortais.

“Por trás das muralhas das Pelóri, os Valar estabeleceram seu domínio na região chamada Valinor; e ali ficavam suas casas, seus jardins e suas torres. [...] E Valinor foi abençoada, pois os Imortais ali moravam; e ali nada desbotava nem murchava; não havia mácula alguma em flor ou folha naquela terra; nem nenhuma decomposição ou enfermidade em coisa alguma que fosse viva; pois as próprias pedras e águas eram abençoadas” (Tolkien, 2009c, p. 30-31. *O Silmarillion*).

Vána

A *Sempre-jovem*, irmã mais nova de *Yavanna* e esposa de *Oromë*.

“Todas as flores brotam à sua passagem e se abrem se ela as contemplar de relance. E todos os pássaros cantam à sua chegada” (Tolkien, 2009c, p. 20. *O Silmarillion*).

Varda

A *Enaltecida*, A *Sublime*, *Elentári* (do quenya *êl*, *elen*, “estrela”), em sindarin *Elbereth*, a “Rainha das Estrelas”, *Tintallë* (*tin-*, “cintilação”; *tinta*, “fazer cintilar”), a “Inflamadora”. *Valië* esposa de *Manwë*, a mais poderosa dentre as *Valier*. Varda era relacionada à luz e considerada a criadora das estrelas. Os elfos a reverenciam mais do que qualquer outro Vala.

“ela, cujo nome desde as profundezas do tempo e da construção de

Eä era Tintallë, a Inflamadora, foi mais tarde chamada pelos elfos de Elentári, Rainha das Estrelas. Camil e Luinil, Nénar e Lumbar, Alcarinquë e Elemmirë ela criou naquela ocasião, e muitas outras das estrelas mais antigas ela reuniu e dispôs como sinais nos céus de Arda: Wilwarin, Telumendif, Soronúmë e Anarríma; e Menel-macar, com seu cinturão cintilante, prenúncio da Última Batalha, que ocorrerá no final dos tempos. E bem alto ao norte, como um desafio a Melkor, ela pôs a balançar a coroa de sete estrelas poderosas, Valacirca, a Foice dos Valar e sinal do destino” (Tolkien, 2009c, p. 47. *O Silmarillion*).

Yavanna

A *Provedora de Frutos* (do quenya *yávë*, “fruto” e *anna*, “presente”), também chamada de *Kementári*, Rainha da Terra (do quenya *kemen*, “terra”, “o chão”, “o piso abaixo do céu”; e *tar*, “a enaltecida”, “rainha”). Senhora poderosa entre os Valar e esposa de Aulë. É criadora dos *olvar*, “seres que crescem com raízes na terra” e dos *kelvar*, “animais, seres vivos que se movem”.

Sobre o livro

Formato 16cm x 23cm

Tipologia Sabon

River Avenue

Papel Sulfite 80g

Ano de impressão: 2018

Ao eleger o *Legendarium* como tema de pesquisa abordo um objeto “incomum” quando comparado com trabalhos de outros historiadores, já que a literatura produzida por Tolkien, dita fantástica ou de fantasia, não é comumente analisada a partir de uma perspectiva historiográfica. No entanto, a meu ver, esse tipo de ficção traz ricas possibilidades de reflexão [pois] a Literatura pode dizer muito a respeito dos homens que a produzem e a leem. [...] Encaro as peculiaridades dessa obra de forma diferente. Vejo aqui uma oportunidade para se pensar sobre a relatividade daquilo que entendemos como realidade, contribuindo para os debates feitos em torno dessa questão. A História e a Literatura – guardando-se suas respectivas particularidades – são formas de compreensão e de aproximação em relação ao mundo, por isso o diálogo entre ambas as áreas pode ser extremamente rico.



Middle
Earth