
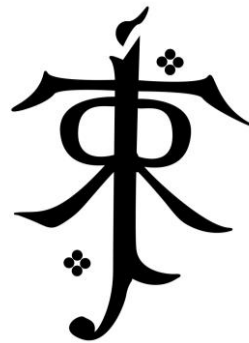


unesp  UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP

STÉFANO STAINLE

GANDALF: A LINHA NA AGULHA DE

TOLKIEN



Araraquara – SP

2016

STÉFANO STAINLE

GANDALF: A LINHA NA AGULHA DE TOLKIEN

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCL-Ar) como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Linha de Pesquisa: Teorias e Crítica da Narrativa

Orientador: Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi

Financiamento: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES

Araraquara - SP

2016

Stainle, Stéfano.

Gandalf: a linha na agulha de Tolkien / Stéfano Stainle – 2016. 135 f.

Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Letras (Campus de Araraquara)

Orientador: Prof. Dr. Aparecido Donizete Rossi

1. J. R. R. Tolkien. 2. O Senhor dos Anéis. 3. Gandalf. 4. Personagem. I. Título.



ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE STÉFANO STAINLE, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LITERÁRIOS, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS E LETRAS.

Aos 25 dias do mês de maio do ano de 2016, às 14:30 horas, no(a) Anfiteatro E, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelas seguintes membros: Prof. Dr. APARECIDO DONIZETE ROSSI - Orientador(a) do(a) Departamento de Letras Modernas / Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Profa. Dra. KARIN VOLOBUEF do(a) Departamento de Letras Modernas / Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Prof. Dr. MARCIO SCHEEL do(a) Departamento de Estudos Linguísticos e Literários / Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas do São José do Rio Preto, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de STÉFANO STAINLE, intitulada **GANDALF: A LINHA NA AGULHA DE TOLKIEN**. Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Prof. Dr. APARECIDO DONIZETE ROSSI

Profa. Dra. KARIN VOLOBUEF

Prof. Dr. MARCIO SCHEEL

“Não são as teses que matam um romance, mas a sua univocidade, a sua indigência de significações latentes.”

(BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 233)

RESUMO

Com essa pesquisa pretende-se, a partir de uma abordagem teórico-crítica de **O Senhor dos Anéis**, obra máxima de J. R. R. Tolkien, analisar o modo de atuação da personagem Gandalf, de forma a esclarecer e melhor compreender como essa personagem atua na narrativa e, com essa atuação, possibilita a existência da narrativa em si mesma, equilibrando ou desequilibrando o compasso do enredo. A forma como ela se movimenta e se manifesta no enredo é que permite concluir que cabe a Gandalf a responsabilidade de ser o urdidor dos elementos narrativos. Ele possibilita que os elementos distintos da obra se conectem e dessa forma impulsionem a narrativa. Para tal análise há a mobilização de teorias que se referem à atuação da personagem e ao contexto literário em questão. Tais teorias são relacionadas aos gêneros romance, épica, contos de fadas, novelas de cavalaria e mito, bem como a psicanálise, religião, personagem e herói. Partindo do estudo da referida personagem, intenciona-se contribuir, em última instância, para uma melhor compreensão do universo ficcional criado pelo autor e um melhor entendimento dos recursos utilizados na composição da atuação da referida personagem na narrativa, aspecto que até o momento não foi adequadamente abordado e analisado pela crítica especializada na obra do autor.

Palavras-chave: J. R. R. Tolkien. **O Senhor dos Anéis**. Gandalf. Personagem. Epopeia. Romance.

ABSTRACT

With this research it is intended to analyse the way of acting of the character Gandalf departing from a theoretical-critical approach of **The Lord of the Rings**, J. R. R. Tolkien's masterpiece, and by this, searching the enlightenment and better understanding of how this character acts on the paths of the narrative and how this acting makes possible the existence of narrative itself, by balancing or even unbalancing the plot's compass. The way he moves and acts in the plot allows us to conclude that Gandalf is the responsible for manipulating the narrative elements. He makes possible the connection among different elements of the plot, boosting the narrative. There is a mobilization of theories concerning the character's performance and the literary context to do such analysis. The theories are related to the genres novel, epic, fairy tale, romance and myth, as well as to the psychoanalysis, the religion, the character and the hero. Departing from the study of the referred character, it is intended to contribute, in the last resort, to a better understanding of the fictional universe created by the author and a better comprehension of the resources used in the composition of the reported character's performance in the narrative, an aspect that was not properly approached and analysed by the critics on the work of the author.

Keywords: J. R. R. Tolkien. **The Lord of the Rings**. Gandalf. Character. Epic. Novel.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
1. FRODO E GANDALF	15
1.1. Romance: mito, mente e linguagem	16
1.2. O gênero romance: a palavra como forma de reinvenção do passado	22
1.3. Do burgo ao olimpo	25
2. INTRODUÇÃO À MITOLOGIA DE TOLKIEN	38
2.1. Uma mitologia para a Inglaterra	39
2.1.1. A hierarquia divina: monoteísmo e politeísmo	43
2.1.2. Eru (Ilúvatar)	44
2.1.3. Ainur, Valar, Aratar, Maiar e Istari	45
2.1.4. Cosmogonia – O verbo: pensamento, canto, fala e materialização da existência.....	54
2.1.5. Eä, Arda e a Terra-média	54
2.1.6. Os Filhos de Ilúvatar e os Filhos de Aulë	57
2.1.7. O maniqueísmo ocidental: bem e mal	62
2.1.8. A queda: Melkor e Satã	65
2.2. O universo de O Senhor dos Anéis	68
2.2.1. <i>O Hobbit</i> – o elo entre <i>O Silmarillion</i> e <i>O Senhor dos Anéis</i>	68
2.2.2. Quem é o Senhor dos Anéis	69
2.2.3. A criação dos Anéis de Poder	74
2.2.4. Ameaça ao equilíbrio da Terra-média	77
3. GANDALF: O ARQUITETO DA NARRATIVA	82
3.1. O Protocolo Istari	83
3.2. Características da personagem	88
3.3. O fogo: a essência da divindade	93
3.4. O poder da palavra	98
3.5. Os antípodas	106
3.6. As faces de Olórin	109
3.7. O catalisador da narrativa	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130
5. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	133

INTRODUÇÃO

O presente trabalho configura-se como o resultado, breve e não acabado (fechado), do estudo da personagem Gandalf no decorrer da narrativa de **O Senhor dos Anéis** [**The Lord of the Rings**, 1954 - 1955]. Antes de iniciar a descrição do trabalho, é preciso entender o motivo pelo qual o autor enveredou-se pelos caminhos da obra de J. R. R. Tolkien. Durante as discussões entre o autor e seu orientador foi a atuação da personagem Gandalf que chamou a atenção e levou a que se pensasse os motivos de suas idas e vindas durante a narrativa; mais do que isso, não só os motivos, mas qual a efetiva realização da mudança causada por sua movimentação dentro do enredo. A primeira preocupação que se teve, antes mesmo do ingresso formal no programa de pós-graduação, foi pesquisar os trabalhos acadêmicos realizadas sobre a obra de Tolkien no Brasil e no exterior. Essa pesquisa preliminar revelou que o aspecto específico desejado não havia ainda sido estudado no meio acadêmico, logo, a proposta de pesquisa aqui realizada mostrou-se como um campo vasto a ser explorado e a responsabilidade de abordar algo tão amplo e tão amado pelo público pesou durante sua realização.

O primeiro aspecto que chamou a atenção na personagem Gandalf foi sua movimentação responsável por equilibrar ou desequilibrar o compasso do enredo e, de uma forma mais lenta, possibilitar a existência da narrativa em si mesma. Essa questão será discutida no terceiro capítulo do presente trabalho, com o intuito de contribuir para o entendimento do modo como Tolkien projetou os elementos de sua obra. Diante do universo por ele criado, e da amplitude, das inter-relações e dos desdobramentos dos elementos da obra, admitiu-se a necessidade de criar uma breve introdução ao universo de **O Senhor dos Anéis**. Optou-se por iniciar essa introdução ao respectivo universo pela descrição da criação dos deuses, ou seja, a forma como os deuses vieram a existir. Essa descrição, comparada à teogonia católica, serviu de base para a redação do segundo capítulo do trabalho. Tentando apresentar a cosmogonia desenvolvida por Tolkien da forma mais didática possível, chegou-se a uma unidade de descrição de fatores relevantes para a compreensão básica de sua teogonia. Essa unidade pode aqui ser chamada, em função do curto espaço destinado a ela, de indivisível, no sentido de que não se poderia ter abordado nada a menos sobre ela sem comprometer a compreensão da unidade básica do universo literário em questão. Tal descrição é fundamental para que se compreenda a totalidade do plano mítico do qual Gandalf é oriundo. Sem a devida compreensão e exposição dos elementos cosmogônicos, não seria possível percorrer o caminho de análise da atuação da personagem objeto.

Não só a comparação entre a cosmogonia do autor e a cosmogonia cristã servirão de base para tentar demonstrar a profundidade da obra, mas também uma breve discussão entre

os gêneros literários romance e epopeia como delimitadores para a construção das personagens que servem de contraponto (não como antítese, mas como complemento; são mais como antípodas, porém ao mesmo tempo em que são protagonistas) e personificam a ideia de tempo. Frodo e Gandalf serão comparados para que se possa entender sua configuração diante da construção do elemento tempo dentro da narrativa tolkieniana.

Desde **O Hobbit** [**The Hobbit**, 1937], Bilbo já apresenta o contraponto temporal com Gandalf, embora isso só fique claro posteriormente, quando da leitura de **O Senhor dos Anéis**. Acompanhando esse aspecto, porém de modo mais complexo e velado, a personagem Frodo acompanha as características, tanto físico-comportamentais quanto psicológicas, adotadas outrora por seu tio Bilbo. Esses aspectos, estabelecidos pela atuação de Frodo no decorrer da saga — em especial no primeiro livro, **A Sociedade do Anel** [**The Fellowship of the Ring**, 1954] — são determinantes para sugerir que a personagem apresenta traços que podem caracterizar, através do tempo, espaço e profundidade psicológica, elementos muito próximos do gênero épico e que no decorrer da narrativa gradualmente se modificam — não de forma totalitária — em direção ao gênero romanesco. Em função disso, a forma como apreende o mundo, enquanto herói em desenvolvimento, o aproxima ou o distancia dos gêneros épico e romanesco.

Tolkien se utiliza dos recursos narrativos para modificar os elementos que configuram o caráter híbrido da saga, ou seja, alguns elementos básicos e notórios de determinados gêneros se enquadram na atuação e até mesmo descrição dos heróis da demanda. A proposta do primeiro capítulo do presente trabalho, além de ser apresentar a fortuna crítica já existente sobre a obra do autor, visa também introduzir essa questão da associação entre alguns heróis e gêneros literários para, no terceiro capítulo, serem lembrados como fundamento dos indícios da atuação da personagem estudada. Se Frodo se associa ao romance e aos contos de fadas, então Gandalf representa o mito, Aragorn personifica os valores imutáveis e imortais do herói épico e Boromir traz a tradição das novelas de cavalaria. Mesmo não aparecendo diretamente como citação nas páginas do trabalho, há que se ressaltar os autores que embasaram as reflexões sobre os gêneros expostos acima. Para fundamentar a discussão sobre o romance os autores chamados à construção da reflexão foram Vítor Manuel de Aguiar e Silva, Mikhail Mikhailovitch Bakhtin, Roland Bourneuf, Réal Ouellet, Ferenc Fehér, György Lukács, Ian Watt, Walter Benjamin, Georges Dumézil, Terry Eagleton, Franco Moretti, Aparecido Donizete Rossi, Donaldo Schüler, Sandra Guardini Vasconcelos e Tzvetan Todorov. Já no campo de reflexão sobre o conto de fadas os autores escolhidos foram Raquel de Vasconcelos Cantarelli, Douglas Allen Anderson, Jared Lobdell, Vladimir Yakovlevich

Propp e Karin Volobuef. Dos aspectos relacionados ao mito, os autores que fundamentaram a reflexão foram Gaston Bachelard, Marjorie Burns, Joseph Campbell, Pedro Paulo Funari, Eleazar Mosséievitch Meletínski, Hugo Francisco Bauzá, Walter Burkert, Ernst Cassirer, Jane Chance, David Day, J. S. Ryan, Tom Shippey, Elizabeth Solopova, Jean-Pierre Vernant, Karin Volobuef e Gilson Sobral. Sobre o gênero épico os autores foram Vítor Manuel de Aguiar e Silva, Mikhail Mikhailovitch Bakhtin, Roland Bourneuf, Réal Ouellet, Ferenc Fehér, György Lukács, Terry Eagleton, Aparecido Donizete Rossi e Luz Pepe de Suárez. Finalizando a lista, os autores que fundamentaram as reflexões sobre as novelas de cavalaria foram Raquel de Vasconcelos Cantarelli, Stuart D. Lee, Elizabeth Solopova e Robert Rorabeck.

Tolkien, em sua posição de professor e pesquisador universitário, estudou por muito tempo os textos antigos e sem autoria, nos quais somente os elementos textuais se apresentavam como possíveis de serem analisados, de forma independente da biografia do autor. A atenção voltada a esses aspectos lhe deu o conhecimento sobre os diferentes gêneros e a forma como utilizar seus motes para a construção dos heróis de sua obra. Essa ideia de texto que fala por si só era a tentativa de Tolkien de não associar sua imensa cosmogonia unicamente aos fatores e acontecimentos da Primeira e Segunda Guerras Mundiais e ao avanço nazista, isso significa que não somente a alegoria deveria ser cogitada como fundamento da história por ele criada. A questão da alegoria lhe era estranha. Sempre afirmou, em entrevistas e cartas, que sua obra não poderia ser simplesmente reduzida ao elemento alegórico. A profundidade de detalhamento e o amalgamento dos elementos que compõem o universo tolkieniano são de enorme importância para a compreensão de sua obra, desde seu início em **O Silmarillion** [**The Silmarillion**, 1977] até seu fim em **O Senhor dos Anéis**. A profundidade de descrição e o detalhamento dos conceitos abordados são a base do projeto estético do autor. A preocupação com a descrição, de modo a oferecer ao leitor um plano imagético dos caracteres que compõem o todo, serve de base para compreender a dificuldade de se criar um universo desde o primeiro deus até seu “fim”, passando por milhares de personagens e por milênios de história.

O Senhor dos Anéis, escrito entre 1937 e 1949, é decorrente de uma mitologia iniciada em 1917 — ainda nas trincheiras da Primeira Guerra Mundial (1914 - 1918) — na qual Tolkien foi combatente. A influência da obra de Tolkien sobre o mundo literário foi tão impactante que seu nome foi adjetivado e incluído no **Oxford English Dictionary** como sinônimo de seu trabalho (o tipo de ficção produzido por ele, a *high fantasy*). Os termos *tolkienesque* (tolkienesco) e *tolkienian* (tolkieniano) descrevem a fantasia moderna inventado

pelo autor. Num contexto vanguardista em busca do rompimento com o antigo em virtude da produção de tendências novas, a obra de Tolkien segue por um caminho improvável, ainda que esperado, tendo em vista que os Pré-Rafaelitas buscavam um retorno saudosista à época medieval, ou seja, queriam redescobrir os valores daquela época em relação à produção da arte. O século XX — período negro na história da Europa — caracterizou-se pelos avanços científicos e tecnológicos, pelas conquistas da civilização, porém os grandes massacres europeus também ocorreram nesse período. As grandes invenções modificaram drasticamente a forma como a humanidade enxergava o mundo, isto é, novas possibilidades foram criadas a partir de novos conceitos científicos que permitiram a criação de novos instrumentos, como a lâmpada, o rádio, o telefone, o avião, a bomba atômica, a televisão, o filme, o computador, a internet, o laser, o reator nuclear, a máquina de lavar, o ar condicionado, o automóvel, a linha de montagem e a produção em massa. Ocorreram muitas mudanças em um período muito curto de tempo e tudo isso esteve aliado às guerras e à grande quantidade de mortes na Europa.

Dentro desse contexto extremamente violento, Tolkien se encontra num posicionamento ímpar em relação aos movimentos de vanguarda que buscavam uma identidade, um novo método de fazer artístico que rompesse com os modelos preestabelecidos pelos moldes tradicionais e instaurasse o gosto pela tentativa, pelo experimentalismo; ao mesmo tempo em que o movimento Pré-Rafaelita defende o conceito de arte pela arte, ligados às temáticas medievais que iam contra a tentativa vanguardista de romper o vínculo com o passado e negar precursores. Nesse contexto entre o rompimento com os modelos e regras anteriores e a busca por uma forma de arte que se identificasse com o traço particular do autor, Tolkien criou uma mitologia que engloba diversas narrativas de diversos estilos, desde o caráter infantil de **O Hobbit** até o toque mais refinado e sério que emprega nas narrativas que compõem **O Silmarillion**. Do início dos tempos, no começo de **O Silmarillion**, até o fim da Terceira Era em **O Senhor dos Anéis**, vários são os estilos encontrados em seus textos. Desde um estilo arcaizante até o estilo lúdico de **O Hobbit**, toda a obra do autor parece uma colcha de retalhos muito bem trabalhada, de forma que diferentes gêneros e diferentes tendências se conciliam para formar algo único. O estilo realista se funde com o tema maravilhoso para dar origem a “*Tolkienian Fantasy*”¹, termo cunhado por Jared Lobdell, um dos grandes estudiosos da obra de Tolkien. Tolkien não é o inventor do gênero *fantasy novel* (romance de fantasia), mas seu estilo literário — com mapas, árvores genealógicas,

¹ Fantasia tolkieniana.

calendários e quadros de caracteres de línguas inventadas — tornou-se a coluna vertebral de uma tendência cultural com parâmetros estéticos diferentes daqueles das Vanguardas modernistas.

O movimento Pré-Rafaelita talvez tenha sido um dos poucos movimentos francamente ingleses, um movimento que não teve desdobramentos fora da cultura inglesa. As Vanguardas “modernistas” tinham uma visão de mundo, uma maneira de produção literária, estética e ficcional contrárias as de Tolkien. Nos movimentos de Vanguarda houve um esvaziamento (abandono) dos deuses, a adoção de uma postura cética, um rompimento com os valores e parâmetros até então adotados. Houve nos movimentos de Vanguarda a tendência a abstração como tentativa de cortar os laços com a realidade social que não era mais percebida e entendida. O indivíduo tornou-se fragmentado e não era capaz de entender nem a si próprio (em crise consigo mesmo). O indivíduo não compreendia o mundo, não compreendia a sociedade e nem a si mesmo. A literatura de Vanguarda (literatura modernista) foi excludente, de elite, intelectualizada, espinhosa, se propôs a desafiar o leitor, foi escrita de forma cifrada como se o leitor tivesse que ser iniciado para poder compreendê-la. Tolkien foi na contramão dos andamentos da história literária e esse foi seu grande feito. Em oposição as Vanguardas, ele afirmou parâmetros, afirmou valores. Ele retomou o realismo do século XIX e, do ponto de vista temático, retomou tópicos da tradição literária de vários movimentos (vários gêneros literários). Ele trouxe, parodiou, rejuvenesceu e amalgamou elementos do passado com aquilo que lhe foi fornecido em seu tempo presente. A literatura de Tolkien não foi excludente como a literatura de Vanguarda, ela foi exatamente o oposto, foi uma literatura que convidou todos os leitores a se enveredarem por seus caminhos. Foi justamente essa abertura que lhe deu a chance de ser acolhido num novo contexto cultural, Tolkien deixou de ser somente literatura e passou a integrar diferentes setores das artes.

Sempre que se pensa em fantasia, RPG (*Role-Playing Game* — jogo de interpretação de papéis ou jogo de representação), maravilhoso, viagem no tempo, *quest fantasy*², comitivas de aventura, etc., a pessoa que vem à mente é sempre J. R. R. Tolkien e sua obra; ele contribuiu para a abertura das portas do imaginário no século XX, as crianças herdaram uma grande quantidade dos aspectos de sua obra através de jogos de tabuleiro e desenhos animados, bandas baseadas em suas temáticas, jogos de computador, vídeo games, card games e uma literatura de fantasia renovada. O equilíbrio de tensões e o hibridismo narrativo do autor serviram como base para a criação de um gênero de difícil delimitação, algo

² A fantasia de busca (busca no sentido de empreitada, empresa, jornada).

flutuante que tangencia o romance, a novela, a epopeia, o mito, e cria um novo tipo de narrativa que resgata as raízes de uma literatura que, segundo o autor, seu país carecia para que se fundamentasse como uma pátria sólida que não só tomou de empréstimo o material primevo de culturas vizinhas, mas que conseguiu, do seio de sua cultura, criar uma versão de imaginário coletivo capaz de cativar várias gerações e fazer-se verossimilhante a ponto de fundar um estilo cultural ao redor do mundo. Não só à literatura de fantasia, mas à toda a nova tendência e capacidade imaginativa de várias gerações, as contribuições da mente criadora de Tolkien se fazem presentes em quase todos âmbitos da vida humana. Seja ouvindo uma música ou lendo **Beowulf**, o legado do autor — que continua atual — é chamado ao palco e desafia o público a se enveredar nos seus múltiplos caminhos.

Levando-se em conta tudo o que foi dito sobre o autor e o contexto em que viveu e produziu, então entende-se que o objetivo fundamental da pesquisa é analisar a forma de atuação da personagem Gandalf no decorrer da narrativa de **O Senhor dos Anéis**. Para analisar essa atuação as teorias mobilizadas são a psicanálise, as teorias sobre mito e religião e as teorias sobre os gêneros romance, conto de fadas, épica e novela de cavalaria. O método de análise consiste em mapear os aparecimentos e desaparecimentos da personagem para daí concluir que, mesmo longe dos holofotes do palco narrativo, Gandalf trabalha no subtexto para manter o curso narrativa. A ideia principal do trabalho é a de mapear, fundamentar e compreender a movimentação e a atuação da personagem Gandalf. Tal atuação é que possibilita a urdidura entre elementos distintos da narrativa.

1. FRODO E GANDALF

1.1. ROMANCE: MITO, MENTE E LINGUAGEM

O Senhor dos Anéis, obra prima do escritor sul-africano J.R.R. Tolkien, trouxe consigo a inovação no cenário da literatura mundial do século XX. Enquanto alguns autores mundo afora se especializavam na ficção científica com robôs e inúmeras invenções futuristas, a obra de Tolkien buscava um resgate mítico das raízes da cultura inglesa através da literatura fantástica. Baseado em textos antigos tais como **Beowulf** [século XI³], **A Volsungasaga** ou **A saga dos Volsungs** [**Völsunga saga**, século XIII], **O Kalevala** ou **Poemas do Distrito de Kaleva** [**Kalevala**, 1835], **A canção dos Nibelungos** ou **A balada dos Nibelungos** ou **O anel dos Nibelungos** [**Das Nibelungenlied**, 1275 a 1300] e **As Eddas** [**Eddas**, século XIII], a proposta do projeto literário-ficcional tolkieniano intencionava a criação de “uma mitologia para o povo inglês que os [ligasse] aos antigos deuses celtas e nórdicos, dando-lhes uma herança divina” (POLACHINI, 1984, f. 24). Em sua cosmogonia Tolkien consegue ir contra o fluxo da literatura fantástica do século XX, que até então preocupava-se em retratar a humanidade e o planeta Terra sob um viés tecnológico e futurista. Ele faz isso resgatando as tradicionais lendas populares de países como Alemanha, Suécia, Finlândia, Escandinávia, Islândia e Dinamarca para chegar a um mito sobre o qual pudesse assentar a tradição histórica da cultura inglesa.

O Senhor dos Anéis, sendo uma narrativa de grandes proporções, incorpora traços característicos de vários gêneros. A maleabilidade da obra máxima de Tolkien é tão marcante que a tentativa de classificação, ou de delimitação de um gênero no qual a narrativa possa ser enquadrada, não é algo fácil de se realizar. Na realidade, pode-se quase dizer que não é realizável, mas isso seria muito generalizante. De acordo com Luz Pepe de Suárez (2006, p. 79), é fundamental dentro da mitologia tolkieniana a relação entre mente, linguagem e História, pois são a base dessa mitologia e a origem de sua ficção. É claro que o amor de Tolkien pela filologia o fez construir diversas línguas e, através dessas línguas, ele teve que inventar um contexto em que elas seriam usadas (povos, costumes, tradições, mitos). Se, como afirma Bakhtin (1998, p. 397), o romance é como o estudo das línguas vivas e o estudo dos outros gêneros é análogo ao estudo das línguas mortas, então o gênero romance apresenta o traço específico da produção literária tolkieniana, no sentido de que as línguas inventadas pelo autor é que deram origem ao mundo ficcional assim como as línguas vivas representadas no romance dão origem ao drama do indivíduo pós ascensão da burguesia.

³ Há controvérsias entre as possíveis datas da composição do texto. Alguns afirmam ser de algum momento entre os séculos V e X e outros afirmam ser do século XI.

Essa manipulação da palavra enquanto instrumento criacional leva ao pensamento de que o fato de fundir vários gêneros em sua obra tenha sido motivado pela necessidade de manipular, também, a percepção do tempo dentro da narrativa. A forma como a palavra é utilizada revela muito sobre a personagem que a enuncia e também qual é seu posicionamento dentro do mundo ficcional. Tolkien escreveu um romance muito extenso e soube aproveitar a maleabilidade do gênero, que

permite trocas recíprocas [e integra], segundo dosagens diversas, os elementos mais díspares — documentos em bruto, fábulas, reflexões filosóficas, preceitos morais, canto poético, descrições —, *a sua ausência de fronteiras, numa palavra, contribui para fazer o seu sucesso* — cada um acaba por nele encontrar o que procura — e para lhe assegurar longa vida: a extrema maleabilidade permitiu-lhe sair triunfante de todas as crises. Estes mesmos traços tornam aventureira toda a tentativa para definir o gênero (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 27, grifo nosso).

Essa integração entre os diferentes tipos de material é facilmente reconhecida na narrativa de Tolkien. Seu romance possui inúmeras canções lúdicas e também canções tradicionais que contam a história dos povos de outrora. Como autênticos recortes de versos épicos, possui o caráter da aventura das novelas de cavalaria, ou mesmo da *quest fantasy* ou *Bildungsroman*⁴, além de inúmeros outros aspectos não tão relevantes. As formas estanques dos gêneros mais antigos que servem de base para o romance levam a questionar a seriedade desse último, pois como forma de integração ele “parodia os outros gêneros [...] revela o convencionalismo das suas formas e da linguagem, elimina alguns gêneros, e integra outros à sua construção particular, reinterpretando-os e dando-lhes um outro tom” (BAKHTIN, 1998, p. 399).

O romance enquanto gênero utilizado para testar as diferentes técnicas narrativas, ou mesmo as diferentes técnicas artísticas de cada autor, moldou-se como uma multiplicidade de fatores e estilos selecionados, recortados, reinterpretados e incluídos ao longo de sua história. Por isso, não se “pode colocar a linguagem do romance num único plano, estendê-la numa única linha. Trata-se de um sistema de planos que se inter cruzam” (BAKHTIN, 1998, p. 370). O romance como gênero já é múltiplo e possui inesgotáveis possibilidades de manipulação. Quando se produz um romance que mescla as características de outros gêneros e sua construção se baseia numa mitologia provinda de línguas inventadas pelo autor, as possibilidades aumentam, posto que “as diferentes formas de linguagem e de estilos pertencem aos diferentes sistemas da linguagem do romance” (BAKHTIN, 1998, p. 370).

⁴ O romance de formação.

As raízes das palavras e do material mítico

misturadas sabiamente no caldeirão criador de Tolkien, produzem a fusão magistral que dará origem a um produto único e original enquanto trabalho de um único indivíduo, pois o resultado é uma autêntica cosmogonia com seu correspondente corpus mitológico. Seu gênese trabalhoso, prolongado, exaustivo, lhe confere características únicas em sua espécie (SUÁREZ, 2006, p. 20).

A obra de Tolkien ainda é incompreendida por parte dos leitores não especializados e pela maioria da comunidade acadêmica brasileira. A extensão e a quantidade de imbricações que a obra revela é, de fato, algo assustador. Quando o leitor começa a se dar conta da magnitude do universo criado pelo autor, duas reações são comuns: ou o leitor se apaixona e busca compreender cada vez mais, ou ele se assusta diante do grande desafio que é compreender a enorme quantidade de detalhes e informações que estruturam a narrativa. A ferramenta essencial para a criação do universo de Tolkien foi a precisão, o detalhamento, a paciência para descrever, quase pintar, tudo aquilo que aparece na narrativa. Criaturas novas e lugares por ele imaginados deveriam ser muito bem descritos para que a história pudesse ser lida e credibilizada sem problemas de coerência interna. Essa característica é fundamental para qualquer romance, a

descrição do espaço revela, pois, o grau de atenção que o romancista concede ao mundo e a qualidade dessa atenção: o olhar pode parar no objeto descrito ou ir mais além. Ela exprime a relação, tão fundamental no romance, do homem, autor ou personagem, com o mundo ambiente: ele foge deste e substitui-o por outro, ou mergulha nele para o explorar, o compreender, o transformar, ou se conhecer a si mesmo (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 163, grifo nosso).

O importante para o leitor é saber distinguir os elementos da obra do autor. Como os elementos da obra de Tolkien são infundáveis, a descrição cumpre seu papel de permitir ao leitor compreender e distinguir tais elementos. Para Watt, essa preocupação do autor mostra-se como traço constitutivo do gênero romance, em virtude de que somente com o nascimento do romance é que as coisas e pessoas começaram a ser descritas minuciosamente, dando importância a cada detalhe que configure sua construção, dos quais dois

aspectos são de especial importância para o romance: *caracterização e apresentação do ambiente*; certamente o romance se diferencia dos outros gêneros e de formas anteriores de ficção pelo *grau de atenção que dispensa à individualização das personagens e à detalhada apresentação de seu ambiente* (WATT, 1990, p. 19, grifos nossos).

Ao fundir diferentes aspectos de diferentes gêneros, Tolkien amplia o horizonte do romance e, mais ainda, da ficção. A mistura tão sutil de aspectos tidos como díspares é que revela a capacidade do autor em resignificar, não só a tradição do gênero romance, mas a forma como os outros gêneros eram vistos. Pioneiro na arte de se aprofundar no conhecimento de tradições antigas e reaproveitá-las em função de um novo recorte literário, Tolkien faz o velho brotar em meio ao novo, ou seja, aquilo que já era conhecido, e até desgastado, passa a se reestruturar na composição de um novo suporte de fantasia. Isso é possível porque o “romance [...] é um gênero sem antepassados ilustres na literatura greco-latina e, por conseguinte, sem modelos a imitar, nem regras a que obedecer” (AGUIAR E SILVA, 1976, p. 256).

A fantasia tolkieniana não só inova durante o ato de narrar, mas traz referências nos apêndices que contribuem para compreender e mesmo acompanhar os destinos e caminhos descritos durante a narrativa. Tolkien não só inventou as línguas para os povos existentes em sua obra, como também deixou, nos apêndices, uma espécie da unidade mínima gramatical para que os leitores pudessem tentar a sorte de aprender tais línguas. Em seu ensaio **Sobre histórias de fadas [Tree and Leaf, 1964]**, Tolkien pergunta: “Quais são as origens das ‘histórias de fadas’? Isso, é claro, deve significar a origem ou as origens dos elementos fantásticos. Perguntar qual é a origem das histórias [...] é perguntar qual é a origem da linguagem e da mente” (TOLKIEN, 2010, p. 23). O que ele pretende dizer é que o ser humano cria por prazer, desde quando adquire a capacidade de compreender uma língua, ou seja, a partir do momento em que o significante não necessita mais de um significado real e palpável para fazer sentido, desde esse momento então a imaginação está criando ficção, ficção no sentido de que reproduz (representa) aquilo que não está presente, a reprodução de algum aspecto da vida. Tolkien afirma que a fantasia “é uma atividade humana natural [...] ela não destrói, muito menos insulta, a Razão [...]. Ao contrário. Quanto mais aguçada e clara for a razão, melhor fantasia produzirá” (TOLKIEN, 2010, p. 62).

Parece que a função da língua é estritamente relacionada ao conceito de fantasia enquanto representação de algo que não está presente, ou mesmo a invenção de algo que não existe. Cada indivíduo se relaciona de forma diferente com a língua e o mundo; falando a mesma língua e descrevendo o mesmo fenômeno, as escolhas do vocabulário de cada um serão diferentes. As descrições serão diferentes em virtude de o uso da linguagem por cada indivíduo ser único; seu idioleto revela a forma como ele depreende o mundo. A forma como a língua de um povo se constituiu revela fatos marcantes da História e desenvolvimento

culturais daquela tradição. Sobre isso, Tolkien diz que:

Da mesma forma alguém poderia dizer que o pensamento é uma doença da mente. Estaria mais próximo da verdade dizer que as línguas, em especial as europeias modernas, são uma doença da mitologia. Mas ainda assim a Linguagem não pode ser descartada. A mente encarnada, a língua e o conto são contemporâneos em nosso mundo. A mente humana, dotada dos poderes de generalização e abstração, não vê apenas *grama verde*, discriminando-a de outras coisas (e contemplando-a como bela), mas vê que ela é *verde* além de ser *grama*. Mas quão poderosa, quão estimulante para a própria faculdade que a produziu, foi a invenção do adjetivo: nenhum feitiço ou mágica do Belo Reino é mais potente. E isso não é de surpreender: tais encantamentos de fato podem ser vistos apenas como uma outra visão 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 (TOLKIEN, 2010, p. 28, grifos do autor).

A constituição da língua como forma de conceber o imaginário popular de determinada cultura, e mesmo como forma de organizar a mente humana, se mostra diretamente responsável pelo poder que representa o ato de nomear algo. Quando se nomeia algo que ainda não possui nome, aquilo passa a existir. Não que não existisse antes, mas sem uma palavra para designá-lo seria preciso levá-lo fisicamente para representá-lo. A partir do momento em que uma palavra designa e representa esse algo, não há mais a necessidade de levar o objeto físico consigo para falar sobre ele. Nesse momento, a palavra já se torna responsável por carregar a definição e a imagem do objeto, quer dizer, a palavra *é* o objeto. Se uma pessoa consegue carregar a ideia, o conceito, a imagem, a definição levando consigo somente um nome, então aquilo vive na palavra que lhe designa. No mundo mítico, a palavra tem poder sobre aquilo que ela designa. Saber o nome de algo é ter poder sobre a sua natureza. No mundo épico as coisas existiam enquanto se nomeavam; já no romance, o caráter efêmero da língua não permite que isso aconteça de forma tão natural. O que motiva essa efemeridade é a velocidade com que a língua se ressignifica para tentar abranger todos os aspectos das mudanças drásticas e quase que diárias das certezas e conceitos que o indivíduo e a sociedade contemporâneos já não compreendem no mundo que os cerca. Tais certezas e conceitos já não fazem sentido em um mundo incerto, instável e com potencial para vira-se ao avesso ao menos sinal de estagnação. Na comunidade épica essas mudanças e ressignificações não existiam, tudo era estável e bem definido. A língua não precisava dar conta de incontáveis mudanças, tudo o que ela poderia definir era fixo e rijo.

Essa experiência com as línguas inventadas por Tolkien traz o universo ficcional para dentro do mundo “real” do leitor, e mais interessante ainda é o fato de que o autor criou as

línguas de forma que elas se aproximassem de línguas “reais”. Através de sua obra,

J. R. R. Tolkien fixou um padrão para a literatura de fantasia que, mesmo hoje, mais de cinquenta anos após o lançamento de *O Senhor dos Anéis*, ainda não foi superado. Pois em seus livros não encontramos apenas uma história bem urdida e personagens bem delineados: encontramos todo um mundo à parte, criado com absurda minúcia e tantas conexões entre os menores detalhes (MARTINS FILHO, 2006, p. 8, grifos do autor).

Na cosmogonia judaico-cristã, uma das primeiras coisas que Adão faz é nomear os animais. Se Deus cria e nomeia, o ser humano deve imitar o Criador. Tolkien afirma — em seu estudo **Sobre histórias de fadas** — que os homens nomeiam por imitação de Deus. Esse fato, além de ser defendido por ele em seu ensaio teórico sobre o Belo Reino, ainda aparece em sua obra como fato consumado, ou seja, Aulë cria os anões tentando copiar o pai supremo e este não permite que tal ousadia passe impune. A tendência humana é imitar o que os deuses fizeram, mesmo que esses deuses sejam somente uma invenção de um povo ou de um indivíduo. Os seres humanos

não somente conceberam elfos, mas imaginaram deuses, e os adoraram, adoraram até mesmo aqueles mais deformados pelo mal de seu próprio autor. Mas fizeram falsos deuses a partir de outros materiais: suas opiniões, seus estandartes, seus dinheiros — até suas ciências e suas teorias sociais e econômicas demandaram sacrifício humano [...]. A Fantasia continua sendo um direito humano: fazemos em nossa medida e em nosso modo derivativo, porque somos feitos, e não somente feitos, mas feitos à imagem e semelhança de um Criador (TOLKIEN, 2010, p. 63).

Mais uma vez, a fantasia aparece, nas palavras de Tolkien, relacionada à linguagem. A invenção dos deuses de que fala se fez através de textos e a fantasia pode ser transmitida, através da língua, para outros povos e outros tempos. Mais uma vez a imaginação se associa ao poder intrínseco da palavra, a imaginação se associa ao poder, à magia da fantasia por meio das palavras; no entanto, quando a linguagem se defronta com o inominável, as palavras perdem seu poder direto sobre as coisas e somente aquele que presenciou o evento é que pode tangenciar, através da descrição, a natureza original do ocorrido. Parece contraditório que um pesquisador e escritor que dedicou toda a sua vida à pesquisa filológica e ao fazer literário, alguém que conviveu intimamente com as línguas e seus aspectos, saiba que a palavra, infelizmente, é incapaz de representar a totalidade da vida. Contudo, o

Belo Reino não pode ser capturado numa rede de palavras, porque uma de suas qualidades é ser indescritível, porém não imperceptível. Ele tem muitos

ingredientes, mas uma análise não necessariamente revelará o segredo do todo [...]. O próprio Belo Reino talvez possa ser traduzido mais proximamente por Magia – mas uma magia com disposição e poder peculiares, no polo mais afastado dos artifícios vulgares do mágico laborioso e científico (TOLKIEN, 2010, p. 16).

Quando a palavra chega para designar algo, aquilo já não mais é a mesma coisa. A palavra parece estar sempre atrasada ou adiantada em relação ao evento ou objeto que designa. Quando atrasada, chamam-na de História por relatar o que já ocorreu; e quando adiantada, chamam-na de predição, presságio ou profecia, por relatar aquilo que pode vir a ser.

1.2. O GÊNERO ROMANCE: A PALAVRA COMO FORMA DE REINVENÇÃO DO PASSADO

A palavra enquanto descrição do futuro pode se mostrar falha, porém, enquanto descrição do passado, possui a liberdade para manipular os fatos de forma livre através da imaginação. Com a possibilidade de (re)criar um passado, Tolkien

lança um olhar nas profundezas do tempo e da imaginação humana em busca das próprias raízes do material mítico. Assim, ele consegue *forjar* com sucesso toda uma nova mitologia, que atende às expectativas do leitor contemporâneo, consagrando o romance de fantasia como gênero literário (PEREIRA, 2011, f. 28, grifo nosso).

Esse olhar para as profundezas do tempo salientado por Pereira se explica pela magia do Belo Reino, magia essa que “não é um fim em si mesma, sua virtude reside em suas operações – entre elas está a satisfação de certos desejos humanos primordiais. Um desses desejos é inspecionar as profundezas do espaço e do tempo” (TOLKIEN, 2010, p. 19). Sobre esse aspecto temporal na formação do gênero romance, sabe-se que ela se deu

precisamente no processo de destruição da distância épica, no processo da familiarização cômica do mundo e do homem, no abaixamento do objeto da representação artística ao nível de uma realidade atual, inacabada e fluida. Desde o início o romance foi construído não na imagem distante do passado absoluto, mas na zona do contato direto com esta atualidade inacabada (BAKHTIN, 1998, p. 427).

Ou seja, o ser humano, vivenciando o drama próximo à realidade em que vive, se baseia no tempo presente para depreender o mundo ao seu redor, diferentemente do ser humano que vivenciava o mundo formado pelos mitos, em que se venerava um passado

perfeito, imutável e inalcançável composto por heróis perfeitos, os melhores, os mais belos e fortes.

A “contemporaneidade, como novo ponto de partida da orientação literária, não exclui absolutamente a representação do passado heroico, ainda por cima sem qualquer travestização” (BAKHTIN, 1998, p. 418), e é dessa possível integração entre passado épico e presente romanesco que Tolkien se beneficia para criar um universo em que os dois tempos, com todos os seus atributos, se interpenetram e aparecem concomitantemente na superfície do texto. Tendo em mente que a “representação do passado não implica absolutamente a modernização deste passado [...], a representação autenticamente objetiva do passado enquanto tal só se torna possível no romance” (BAKHTIN, 1998, p. 419), é através do gênero romance que a mescla de passado e presente se dá sob a noção de um romance épico, ou um romance com elementos épicos. Como já afirmado anteriormente, Tolkien resgata elementos do passado para compor uma atualidade. Essa atualidade se alinha aos moldes daquela postulada por Bakhtin, posto que se articula também com um caráter “inacabado, considerado como ponto de partida e centro de orientação literário ideológica, marca uma revolução grandiosa na consciência criadora do homem” (BAKHTIN, 1998, p. 426). Partindo dessa atualidade problemática e inacabada ressaltada pelo teórico, percebe-se que seus elementos configuram o “ponto de partida e o centro de interpretação de uma apreciação literária e ideológica do passado” (BAKHTIN, 1998, p. 419). Essa afirmativa vai de encontro à vontade criadora de Tolkien de criar uma mitologia para a Inglaterra. Essa nação, como carente de raízes, precisa configurar um passado para seu próprio povo. Precisa de autenticidade e, de acordo com Tolkien, esse aspecto não existia pelo fato de não haver uma mitologia própria para o povo inglês. Essa necessidade de autenticidade segue a proposição de Bakhtin, sendo essa a de que “toda atualidade importante e séria tem necessidade de uma imagem autêntica do passado” (BAKHTIN, 1998, p. 419).

“A referência e a participação do mundo representado no passado é o traço constitutivo formal do gênero épico” (BAKHTIN, 1998, p. 405), no entanto, a maleabilidade narrativa do gênero romance permitiu a “reinterpretação e a reavaliação permanentes. O centro da dinâmica da percepção e da justificativa do passado [foi] transferido para o futuro” (BAKHTIN, 1998, p. 420). Isso ocorreu porque o “romance, enquanto gênero, desde o início se constituiu e se desenvolveu no solo de uma nova sensibilidade em relação ao tempo” (BAKHTIN, 1998, p. 426 e 427), ou seja, o “enredo do romance [...] se distingue da maior parte da ficção anterior por utilizar a experiência passada como a causa da ação presente” (WATT, 1990, p. 22).

Essas afirmações sobre o caráter do tempo no romance se tornam verdadeiras se analisados o passado mítico de **O Silmarillion** como o tempo épico e o início da narrativa de **O Hobbit** como o tempo presente, isto é, o estilo narrativo (não formal, mas conteudístico) de **O Silmarillion** aproxima-se do caráter épico e as narrativas de **O Hobbit** e de **O Senhor dos Anéis** configuram esse presente aberto e inacabado onde todo o passado se reavalia e se reinterpreta para dar continuidade à história. A narrativa da criação é sempre no tempo passado, no passado absoluto, imutável; a narrativa das jornadas de Bilbo e Frodo também ocorre no tempo passado, porém é um passado que está acontecendo enquanto narrado, algo mais próximo da civilização da Terra-média, não uma narrativa dos deuses, mas uma narrativa dos homens, hobbits, anões, elfos etc.

Durante a narrativa de **O Senhor dos Anéis**, algumas personagens são responsáveis por trazer ao tempo atual da narrativa e ao tempo da leitura (o tempo do leitor) as peripécias do passado mítico, um passado perfeito, absoluto e imutável, no qual os “melhores” viviam. Geralmente, são as personagens imortais que carregam consigo esse caráter épico/mítico, como Galadriel, Celeborn, Saruman, Sauron, Tom Bombadil e Gandalf. São responsáveis por, além de narrar o que já aconteceu, mostrar como esse passado remoto influenciou a história para que se chegasse aos elementos constituintes da situação atual. Essa influência do passado como responsável pelo desenrolar da situação no tempo presente, o “interesse particular pelo ‘o que vem depois’ (o que vai acontecer?) e o interesse pela ‘conclusão’ (como terminará) são característicos unicamente para o romance e possíveis somente na zona de proximidade e de contato (impossíveis numa representação remota)” (BAKHTIN, 1998, p. 421). Não se pode questionar o que foi feito das personagens e das intrigas do tempo mítico, pois esses elementos fazem parte de um passado total, único, perfeito e acabado o qual não se pode modificar e as possibilidades são fechadas, é a representação remota e não a que está na zona de proximidade com o caráter romanesco. Essa característica romanesca de não fornecer todos os elementos, como antes era feito no texto épico, dá ao leitor a chance de suspeitar, deduzir, inferir, concatenar e misturar elementos e características sobre as personagens. Essa representação do rompimento com a mentalidade medieval, um mundo burguês onde uma “importante dinâmica foi introduzida na representação do homem, a dinâmica da incompatibilidade e da discrepância entre seus diversos aspectos: o homem deixou de coincidir consigo mesmo e, portanto, também o enredo deixou de revelar o homem por inteiro” (BAKHTIN, 1998, p. 424), resultou na apresentação de personagens cada vez mais fragmentadas e complexas, com uma profundidade psicológica, muitas vezes, difícil de compreender. Esse caráter aberto, não totalmente descrito, pode ser visto tanto em Frodo

quanto em Gandalf, e isso gera, do ponto de vista analítico, uma aparente inadequação em relação ao que foi falado sobre eles até agora, ou seja, Gandalf foi classificado como personagem portadora dos elementos míticos e Frodo como portador dos romanescos, porém a constituição dessas personagens não é tão simples e a compreensão da fusão desses elementos merece atenção especial.

1.3. DO BURGO AO OLIMPO

Sobre Frodo, sua atuação durante a narrativa de **O Senhor dos Anéis** pode se alinhar ao postulado de que um dos “principais temas interiores do romance é justamente o tema da inadequação de um personagem ao seu destino e à sua situação” (BAKHTIN, 1998, p. 425), melhor dizendo, Frodo não esperava, assim como Bilbo em **O Hobbit**, sair de casa para uma aventura. Ele não contava com o fato de que Gandalf o escolhera para ser um dos portadores do Um Anel e isso implicaria sua partida para Valfenda e mais tarde para Mordor. Frodo aproxima-se da realidade da maioria dos leitores, pessoas comuns que se ocupam de seus afazeres cotidianos e não enfrentam monstros e nem criaturas de outros mundos. Segundo Bakhtin (1998, p. 426), a “entidade épica do homem se desagrega no romance [...], surge uma divergência fundamental entre o homem aparente e o homem interior e, como resultado, leva o aspecto subjetivo do homem a tornar-se objeto de experiência e de representação”. Essa divergência fundamental é experimentada por Frodo durante sua atuação, ele mesmo não acreditando em seu potencial — salvo quando se lembra que depositaram confiança nele ou alguém lhe dá apoio — o que significa que há uma divergência entre o Frodo aparente (fraco, calmo, pacífico, folgado, lento) e o Frodo interior (ágil, esperto, resistente, leal, capaz de lutar com espada).

A trajetória da personagem Frodo desde o início da narrativa de **O Senhor dos Anéis** até o seu fim possibilita uma leitura da construção do herói, de uma mudança de perspectiva que altera e reconstrói o posicionamento adotado por Frodo diante dos fatos do enredo. Dentro do universo criado por Tolkien não há demarcação temporal que possa equivaler a contagem do tempo tal qual o faz a humanidade. Existem anos, meses e eras que dizem respeito somente ao universo em si mesmo, não havendo aproximações possíveis com datas históricas postuladas pela espécie humana. Existe um distanciamento voltado ao passado evidenciado através do discurso do narrador que posiciona o leitor em um passado remoto, um passado dos “tempos imemoriais” (TOLKIEN, 2001, p. 2).

A ideia que se tem sobre tempo e espaço dentro da narrativa, ao menos no início, se

estabelece através do narrador que se posiciona junto aos hobbits na sociedade em que vivem, o Condado. A grande contribuição de Tolkien para o rol de criaturas da literatura fantástica são os Hobbits, que

são (ou eram) um povo pequeno, com cerca de metade da nossa altura [...]. Os hobbits não têm barba [...]. Eles têm tendência a serem gordos no abdome; vestem-se com cores vivas (principalmente verde e amarelo), não usam sapatos porque seus pés já têm uma sola natural semelhante a couro, e também pelos espessos e castanhos parecidos com os cabelos da cabeça (que são encaracolados); têm dedos morenos, longos e ágeis, rostos amigáveis, e dão gargalhadas profundas e deliciosas (especialmente depois de jantarem, o que fazem duas vezes por dia, quando podem) (TOLKIEN, 2001, p. 2).

Os hobbits vivem em uma comunidade conhecida como o Condado, que se situa no extremo oeste da Terra-média. Durante a leitura da saga percebe-se que essa comunidade se encontra, em primeira instância, isolada do restante do “mundo” e dos demais povos e raças (elfos, magos, anões, orcs, entes, homens, wargs, trolls). Esse isolamento se deve ao fato de que a raça dos hobbits chama pouca atenção das demais criaturas que habitam a Terra-média por ser um povo sem grandes poderes e também sem grandes realizações na história do “mundo” em que se desenvolve o enredo. Os hobbits não são considerados relevantes pelos demais povos, porém o que se destaca é o enfoque narrativo que se particulariza ao se iniciar e se desenvolver com vistas aos acontecimentos do Condado. Tal isolamento deve-se, como pretende-se tratar mais adiante, muito mais pela ignorância dos hobbits em relação ao restante do mundo do que pelo simples desinteresse destinado a eles pelas demais criaturas. A perspectiva narrativa se situa de dentro do Condado para fora, ou seja, é com os “olhos” dos hobbits que o narrador começa a descrever os fatos que se iniciam no Condado e que gradualmente, de acordo com o desenvolvimento da narrativa, se projetam para outras extensões territoriais de acordo com a movimentação de Frodo Bolseiro.

Enquanto Bilbo prepara sua festa de 111 anos que será também sua festa de despedida do Condado, o leitor fica limitado, juntamente como as personagens, a assistir passivamente tudo o que se desenvolve no Condado. Frodo, nesse ponto, ainda não dispõe de enfoque narrativo adequado, ou seja, é através dos afazeres de Bilbo que se pode depreender como a “sociedade” dos hobbits se caracteriza. Logo depois da festa, Bilbo desaparece do cenário e o leitor se vê sentado ao lado de Frodo que, agora, passa a emprestar-lhe os “olhos” como forma de capturar os fatos e características que compõem e determinam o tempo, o espaço, suas relações com os demais hobbits e com o “mundo”. O modo de vida dos hobbits assemelha-se aos hábitos de populações rurais, sejam elas de qualquer canto da Terra, ou seja, a forma

pacata e despreocupada como enxergam a passagem dos anos, os fatos da vida e a ligação com a terra como forma de conseguir alimento numa comunidade homogênea que gosta de trabalhos manuais.

Os hobbits foram trazidos ao público leitor com a publicação de **O Hobbit**, obra que conta a aventura de um hobbit chamado Bilbo Bolseiro,

[e]sse hobbit era um hobbit muito abastado, e seu nome era Bolseiro. Os Bolseiros viviam nas vizinhanças da Colina desde tempos imemoriais, e as pessoas os consideravam muito respeitáveis, não apenas porque em sua maioria eram ricos, mas também porque *nunca tinham tido nenhuma aventura ou feito qualquer coisa inesperada* (TOLKIEN, 2001, p. 2, grifo nosso).

Os Bolseiros vivem no Condado desde tempos imemoriais, não se sabe quando foi que eles surgiram e nem de onde vieram. A imprecisão na indicação do tempo remete ao postulado por Bakhtin (1998, p. 405) de que o “mundo épico é isolado da contemporaneidade, isto é, do tempo do escritor (do autor e dos seus ouvintes), pela distância épica absoluta”. Essa distância épica é o que separa o leitor contemporâneo dos fatos que ocorrem na história contada, isto é, o épico remete justamente a um passado/tempo imemorial, a “referência e a participação do mundo representado no passado é o traço constitutivo formal do gênero épico” (BAKHTIN, 1998, p. 405). Esse tempo imemorial que aparece logo no começo de **O Hobbit** já predispõe o leitor a anular toda e qualquer associação, que porventura possa fazer, em analogia com o tempo histórico presente, de modo que essa falta de referência ou associação proposital por parte de Tolkien é mais do que suficiente para criar a distância épica absoluta postulada por Bakhtin. Tal afirmação pode ser questionada por qualquer leitor atento com a argumentação de que todo o universo de Tolkien satisfaz o requisito de Bakhtin em relação a distância temporal e, portanto, não haveria motivo para que se pretendesse tentar mostrar a questão intergêneros da obra.

De fato, toda a narrativa se enquadra nesse postulado de Bakhtin, podendo-se deduzir que em sua totalidade, enquanto classificação temporal, ela se aproxima muito mais da épica do que do romance, porém esse distanciamento temporal deixa de ser o principal elemento de aproximação teórica para dar lugar ao aprofundamento psicológico gradual e contínuo da referida personagem. Retornando à questão temporal, ainda há outra questão que remete à afirmação de Bakhtin, qual seja o fato de Bilbo não sentir a passagem dos anos em função de seu anel mágico. Quando a narrativa de **O Hobbit** se inicia Bilbo tem 50 anos de idade, e quando a narrativa de **O Senhor dos Anéis** volta a retratar Bilbo ele está completando 111 anos. O fato de o tempo ser aparentemente irrelevante para Bilbo é retratado pelo próprio

narrador: “o tempo passava, mas parecia ter pouco efeito sobre o Sr. Bolseiro. Aos noventa anos, parecia ter cinquenta. Aos noventa e nove, começaram a chamá-lo de *bem-conservado*; mas *inalterado* ficaria mais próximo da realidade” (TOLKIEN, 2001, p. 21, grifos nossos). A narrativa, até então, baseia-se única e exclusivamente na perspectiva de Bilbo para orientar-se diante da forma como se dá a passagem do tempo. Bilbo passa a representar, enquanto personagem, a ideia de como o tempo se desenvolve no Condado, e as demais personagens parecem se posicionar temporalmente em função da idade dele. Aqui, o conceito de “Condado” apresentado ao leitor aproxima-se da descrição que Feher faz da comunidade épica, de “seu caráter predestinado e imutável [...] os homens são agraciados com dimensões plasticamente integrais pelo fato de ocuparem um lugar natural no seio da comunidade natural [...] sua única tarefa é cumprir esta função” (FEHER, 1972, p. 26). Diante de tal possibilidade de aproximação é que a personagem Frodo Bolseiro aparece como elemento extremamente relevante para o levantamento de algumas hipóteses. Bilbo não envelhece por motivos mágicos atribuídos ao seu anel, e diante disso o leitor tem uma ideia de dimensão temporal estática, ou seja, a passagem do tempo torna-se irrelevante já que o foco narrativo do autor limita-se a retratar o Condado como o local/comunidade em que Bilbo está inserido. Como que por um processo metonímico, Bilbo representa o posicionamento da comunidade diante da temporalidade. Depois de completar seus 111 anos Bilbo parte do Condado e deixa tudo o que possuía como herança para Frodo e o foco narrativo limita-se, agora, a utilizar-se de Frodo para alcançar o processo metonímico antes comentado. Bilbo parte do Condado e deixa Frodo morando em sua casa. A narrativa, a partir de então, focaliza somente aquilo que acontece ao redor de Frodo. É através desse enfoque específico que as características narrativas possibilitam aproximar alguns elementos desse Condado inicial vivenciado por Frodo com os elementos característicos da comunidade épica.

Enquanto Frodo ainda está no Condado suas principais preocupações, como a de todo hobbit, limitam-se ao conforto de sua casa, ao contato com os vizinhos e principalmente com sua alimentação. Entende-se que não há grandes propósitos para a vida de um hobbit sabendo que suas preocupações não passam de necessidades basicamente fisiológicas, ou seja, o povo do Condado não se questiona sobre o modo de vida que leva, não se questiona sobre o futuro, não se interroga em relação ao futuro, ao tempo, aos problemas da vida e ao restante do mundo. Caracteriza-se aí o distanciamento e isolamento físico do Condado, mas também se caracteriza o distanciamento psicológico de uma comunidade que não tem por objetivos nenhum tipo de realização heroica. O caráter homogêneo do Condado fica evidente para o leitor, residindo aí a unicidade e totalidade do indivíduo com o mundo/sociedade que o cerca.

Não há ainda nenhum problema de ordem individual ou social que impulse um hobbit ao questionamento sobre a vida, sobre o tempo, sobre seu destino ou missão diante do mundo em que se insere. Frodo pode ser classificado como esse “indivíduo épico” (LUKÁCS, 2000, p. 66), já que seu “mundo é intrinsicamente homogêneo, os homens também não diferem qualitativamente entre si [...] o maior dos heróis ergue-se somente um palmo acima da multidão” (LUKÁCS, 2000, p. 66).

Focalizando as características do Condado e o estilo de vida dos hobbits pode-se associar as características sociais às qualidades constituintes da comunidade épica, no entanto, a caracterização psicológica do herói se faz inversamente. Se analisada a condição de vida e as realizações possíveis dos habitantes do Condado, a comunidade se aproxima da descrição teórica defendida por Feher, Lukács e Bakhtin, todavia, quando se descobre, com o decorrer da narrativa, que existem mais histórias antigas por trás da pacata história dos hobbits, então o conceito e as características épicas do Condado deixam de fazer sentido e começam a se dissolver à medida que Gandalf traz informações do mundo lá de fora e Frodo parte para descobrir esse novo mundo (que, na realidade é o velho mundo).

Parece que a análise, especificamente da personagem Frodo, se faz ambígua dependendo da postura adotada, as afirmações podem ser relevantes em ambas as direções. Essas posturas serão aqui brevemente comentadas, no entanto, uma delas prevalecerá sobre a outra para que se possa melhor embasar a atuação de Gandalf. Do ponto de vista espaço-temporal, o Condado, assim como Valfenda e Lothlórien, parece uma porção de terra perdida no tempo e no espaço, de acordo com a descrição que é dada durante **O Hobbit** e no início de **O Senhor dos Anéis**. Apesar de possuir calendário, os hobbits não parecem preocupados em contabilizar o tempo, ou seja, não há a preocupação diária sobre a data e os horários, as obrigações e compromissos desse povo podem ser medidos pelas necessidades mais básicas, ou seja, a cultura de alimentos e todos os requintes de uma vida boa e confortável no campo. Não há uma preocupação com a passagem dos anos, com a correria da vida agitada, a necessidade de produzir e estocar nada. Nesse aspecto, em relação ao tempo, parece que Mordor se alinha ao processo de produção em massa, da produção industrial, que tem a necessidade de resultados rápidos, sem cessar, e os operários — no caso, os orcs de Sauron — não param para se alimentar, nem para dormir, nem para descansar. Os orcs lembram os operários retratados no filme **Tempos Modernos** [**Modern Times**, 1936], de Charlie Chaplin, ou mesmo o Pato Donald na linha de produção nazista no célebre curta-metragem de animação intitulado **A Face do Fuehrer** [**Der Fuehrer's Face**, 1943], produzido pelos estúdios Disney e dirigido por Jack Kinney.

Em suma, o Condado é um local pacato e sem grandes novidades, próximo à descrição da comunidade épica no sentido de que não há surpresas, tudo já é determinado desde o nascimento até a morte, não há intrusões com novas informações que possam modificar o destino dessa comunidade. Nesse aspecto, o Condado se assemelha às descrições da comunidade épica, porém, um pré-requisito fundamental da caracterização dessa comunidade ideal não existe na comunidade hobbit, qual seja o postulado de que o herói épico se realiza única e exclusivamente através da guerra, ou seja, o destino desse herói e de toda a comunidade — visto que ambos são quase a mesma entidade, possuem um caráter uno, homogêneo — só completa seu ciclo com a guerra. O herói épico existe pela guerra, se constitui pela guerra, se realiza pela guerra e tem seu destino heroico na guerra. Isso não ocorre com o mundo hobbit, uma vez que a única coisa que eles parecem prezar é o conforto e se gabam por não fazer parte de aventuras, não participar de loucuras, de coisas insensatas e inesperadas como conflitos e viagens desnecessárias. Eles nunca participaram, ao menos num espaço temporal próximo ao tempo narrado em **O Hobbit**, de grandes batalhas ou aventuras, e quando Bilbo o faz, é praticamente rechaçado pela comunidade e também tido como um estranho, louco, perigoso e não respeitável. O caráter homogêneo do Condado pode ser associado ao contexto épico somente no início da narrativa; logo depois, quando Frodo sai dos seus limites, percebe-se que essa comunidade não era tão próxima às características que definem a comunidade, o herói e as realizações épicas. Frodo, como o herói épico, não tem dúvidas sobre seu destino dentro da comunidade em que vive. Sua vida não possui problemas que possam modificar o que a vida lhe reservou, em resumo, ele, enquanto personagem, não possui questionamentos sobre si mesmo, não se questiona sobre o sentido da vida, nem sobre o sentido daquilo que faz com sua vida. Esse aspecto é outro em que a aproximação se faz possível já que o herói romanesco é aquele que vive em um mundo prestes a se desfazer, não carrega certezas, se questiona o tempo todo, não faz a menor ideia se está agindo corretamente e ignora o resultado futuro de suas ações, sendo um herói desapegado, desabrigado, que não possui vínculos bem delimitados com o destino de sua comunidade. Esse herói romanesco cheio de dúvidas se aproxima à forma como Frodo é apresentado ao leitor durante seu trajeto entre o Condado e a Montanha da Perdição. A partir do momento em que abandona o Condado, a figura de Frodo vai se fragmentando cada vez mais à medida que se distancia de sua comunidade de origem, quanto mais próximo ao destino que escolheu, tanto mais suas dúvidas sobre o sentido da vida e seus objetivos se intensificam.

De acordo com Lukács e Bakhtin, pode-se entender que o herói épico se caracteriza por ter como sua principal realização a participação na guerra nos campos de batalha. O herói

épico realiza-se única e exclusivamente através da guerra, ou seja, todo o seu caráter existencial realiza-se somente nos campos de batalha, não há outros tipos de realizações que aproximem o herói épico de sua essência, essência essa que é predeterminada pelos padrões e costumes da sociedade totalizante na qual se insere. Aproveitando as premissas dos dois teóricos, pode-se perceber que nenhum hobbit satisfaz o quesito existencial de realizar-se unicamente através da guerra. Enquanto Frodo ainda se situa nos limites do Condado, sua existência apresenta características de uma leveza, uma falta de profundidade reflexiva e ausência de questionamentos típicas da sociedade homogênea e totalizante. O

herói da epopeia nunca é, a rigor, um indivíduo. Desde sempre considerou-se traço essencial da epopeia que seu objeto não é um destino pessoal, mas o de uma comunidade. E com razão, pois a perfeição e completude do sistema de valores que determina o cosmos épico cria um todo demasiado orgânico para que uma de suas partes possa tornar-se tão isolada em si mesma, tão fortemente voltada a si mesma, a ponto de descobrir-se como interioridade, a ponto de tornar-se individualidade (LUKÁCS, 2000, p. 67).

Enquanto se insere no Condado, o pensamento de Frodo limita-se a captar somente aquilo que ele tem como uma realidade familiar, ou seja, uma realidade dada e sem grandes perspectivas. O mundo que o cerca, em sua extensão e complexidade, é somente o mundo feito nos limites da comunidade em que se insere. Frodo não tem grandes vicissitudes ou obstáculos que o façam se questionar sobre os motivos da existência de tudo o que o cerca, de modo que sua vida não se constitui senão basicamente pelos atos corriqueiros de um hobbit, sendo eles comer, dormir, fumar e se divertir. Pode-se dizer que, de certo modo, guardadas as devidas proporções, o modo de vida de Frodo e do Condado se assemelham, de modo geral, às perspectivas adotadas pelas crianças durante a infância. A forma despreziosa como Frodo lida com o tempo, o espaço e os afazeres cotidianos remetem ao processo infantil de recepção dos estímulos do mundo, no sentido de que tudo o que o cerca não parece mais do que uma extensão de seu próprio ser e aparentemente nada pode romper com essa harmonia social, a não ser Gandalf.

Em **O Hobbit**, é Gandalf quem traz o desequilíbrio para a homogeneidade do Condado e da vida de Bilbo Bolseiro, fato que se comprova com a voz do narrador quando, no início da obra, define a narrativa: “[e]sta é a história de como um Bolseiro teve uma aventura, e se viu fazendo e dizendo coisas totalmente inesperadas” (TOLKIEN, 2001, p. 2). Bilbo em **O Hobbit**, assim como Frodo em **O Senhor dos Anéis**, não tem nenhuma pretensão de participar de nada que esteja fora dos limites do Condado. Gandalf é quem aparece nos

dois casos com propostas que fazem os dois hobbits abandonarem o conforto de suas casas e partirem em busca do inexplorado. De forma um pouco mais particular, no caso de Frodo, Gandalf conta-lhe sobre o enorme poder de destruição do Um Anel e consegue convencê-lo de que ele mesmo, enquanto herdeiro de Bilbo e dono do anel, é quem deve levá-lo para fora do Condado.

Frodo começa então a se aproximar lentamente da característica que compõe o herói romanesco, “a intenção fundamental determinante da forma do romance objetiva-se como psicologia dos heróis romanescos: eles buscam algo. O simples fato da busca revela que nem os objetivos nem os caminhos podem ser dados imediatamente” (LUKÁCS, 2000, p. 60). Os objetivos dados de imediato, o destino traçado pelos deuses, compõem o sentido de imanência da vida, sentido esse tão discutido por Lukács, que mantém o herói épico como um ser total, uno e social. Pode-se pensar em Frodo como alguém que se aproxima dessas características, com exceção de alguns elementos como a predisposição para a guerra inerente à vida épica ou o destino traçado pelos deuses. Frodo, que até então não se questionava, “[c]omeçou a se sentir inquieto, e as velhas trilhas pareciam marcadas demais. Olhava mapas e se perguntava sobre o que estaria além das suas bordas: a maior parte dos mapas feitos no Condado mostrava espaços em branco além de seus limites” (TOLKIEN, 2001, p. 44); aquele personagem total e uno que existia no Condado começa gradativamente a se questionar, a encher-se de incertezas, a se fragmentar e reconstituir-se de modo diverso à medida que adquire experiência através de suas atividades.

À medida que se afasta do Condado, Frodo começa a questionar o tempo, as decisões a serem tomadas, os caminhos a serem escolhidos, em quem confiar ou não e principalmente o motivo que o levara a sair de sua confortável casa para se arriscar em estranhas aventuras. Analisando a atuação de Frodo ao longo de toda a narrativa, percebe-se que ele não sai do Condado por iniciativa própria. Gandalf, o Mago, é quem o faz decidir iniciar sua jornada, a priori sem objetivo, mas que depois de O Conselho de Elrond o constituirá como o definitivo portador do Anel.

Com a decisão do Conselho de que Frodo deverá destruir o Anel, a busca fica definida enquanto processo de realização heroica, ou seja, Frodo deve guiar-se até a Montanha da Perdição em Mordor para destruir o Anel que coloca em perigo a existência de toda a Terra-média. Retomando a questão da busca, o que se pretende mostrar é que a busca, tal como definida por Lukács, assume um caráter duplo na atuação de Frodo: ao mesmo tempo em que se dirige para Mordor com o intuito de destruir o Anel ele começa a sofrer um aprofundamento psicológico que se assemelha a uma jornada para dentro de sua própria

interioridade. Quanto mais se distancia de sua terra natal (o Condado), mais a personagem se questiona e reflete sobre o seu próprio destino, de forma que essa busca “física” passa a caracterizar, também, o herói que constrói sua própria personalidade no decorrer da narrativa.

Enquanto busca “física”, Frodo aproxima-se do herói épico, já que busca destruir o Um Anel criado por Sauron e que põe em risco toda a Terra-média. Quando se aventura pelos campos de batalha, Frodo carrega consigo a única e frágil esperança de todos os povos livres, inclusive do Condado. Tal aproximação se faz possível graças ao caráter social, para não dizer universal, de sua busca enquanto herói, já que o “destino universal [...] na epopeia, confere conteúdo aos acontecimentos; e o fato de portar tal destino não cria isolamento algum à volta do herói épico; antes, prende-o com laços indissolúveis à comunidade cujo destino cristaliza-se em sua vida” (LUKÁCS, 2000, p. 68). Seu objetivo é salvar o mundo em que vive, e da forma como se desencadeia a narrativa, pode-se perceber que somente ele está apto a realizar tal intento. Desde o Condado até o Montanha da Perdição em Mordor, o objetivo da busca de Frodo se faz claramente comunitária, social, “mundial”.

Ainda no Condado, já há indícios de que Frodo se tornará gradualmente um herói problemático, herói este que está se dissociando do sentido de imanência da vida e se libertando do mundo homogêneo pré-concebido. Esses indícios são fornecidos por Gandalf — quando diz que o lado Tûk⁵ de Frodo está manifestando-se — durante várias visitas em que percebe a curiosidade e a vontade que Frodo tem de viajar e viver aventuras. Outro indício é o fato de que Bilbo o está treinando para ser conhecedor das tradições dos diferentes povos da Terra-média. Bilbo tenta lhe ensinar tudo o que viu e viveu e sobre todos os povos com o qual se relacionou. O único motivo pelo qual Frodo deveria aprender todas essas tradições seria para se enveredar pelas vivências entre os diferentes povos da Terra-média e não somente por curiosidade. Enquanto herói problemático, Frodo inicia sua jornada e ao longo da narrativa começa a se encher de dúvidas e problemas de ordem individual, seja através das decisões que deve tomar em relação as suas ações, seja pela decisão primordial de perseguir no intento de destruir o Um Anel ou guardá-lo para si. Esse mergulho na sua própria interioridade, essa luta binominal entre o que é preciso e o que se gostaria de fazer é o que rege a constituição de Frodo enquanto portador do Anel, o objeto que definirá o destino da Terra-média. Mais do que aprimoramento fisiológico, Frodo tem de forjar seu caráter e sua força moral diante da tentação de sucumbir ao desejo do Anel, vinculado à tentação de possuir o poder de Sauron. O abandono do épico e ingresso no romanesco se dá através da perda da experiência coletiva (o

⁵ Parte da família de Bilbo e Frodo que ficou conhecida por associar-se às aventuras para além dos limites do Condado.

Condado) e o início da experiência pessoal (Frodo).

Enquanto jovem sobrinho de Bilbo, Frodo não se questiona sobre o espaço, sobre o tempo e sobre os seus objetivos de vida. Gandalf introduz, de forma abrupta, um destino ao qual Frodo deve seguir, e esse rompimento com a totalidade do “Eu” marca as demais mudanças psicológicas que Frodo encontrará futuramente. Uma das questões que marcam esse rompimento ocorre quando o mago leva a Frodo a problemática do tempo, “[t]udo o que temos de decidir é o que fazer com o tempo que nos é dado” (TOLKIEN, 2001, p. 53), problemática que permeará toda a narrativa influenciando todas as decisões de Frodo e a própria constituição de seu pensamento, pensamento este que se torna mais fragmentado à medida que se afasta de seu lar (o Condado) e se aproxima de seu objetivo (A Montanha da Perdição em Mordor).

Migrando brevemente da postura adotada na análise anterior — sendo somente uma das leituras possíveis — pretende-se agora abordar uma outra postura complementar e oposta à leitura anterior. Essa postura destoa da anterior, o que não quer dizer que a leitura anterior esteja equivocada, nem que seja irrelevante, mas sim que a obra, através de sua profundidade e riqueza, permite algumas diferentes leituras em torno de elementos comuns, embora essas leituras se complementem e sejam, ao mesmo tempo, diametralmente opostas. Em se tratando de uma personagem ambígua, tal como Frodo o é, pode-se traçar inúmeras leituras que se complementem. A segunda linha de análise propõe aproximar a comunidade hobbit ao mundo burguês, com exceção da necessidade absurda de comércio e acúmulo de riquezas: esquecer o caráter subjetivo de realização do herói tal como postulado por Lukács e seguir uma nova análise fundamentada no conceito temporal total da obra do autor, levando-se em conta desde o tempo inicial onde tudo foi criado até o tempo final (sendo esse o final da narrativa de **O Senhor dos Anéis** e o final da Terceira Era). Se, na primeira análise, Frodo abandona a experiência coletiva (o Condado) para ingressar na experiência pessoal, ou seja, se abandona o mundo épico para ingressar no romanesco, então pode-se também, como na segunda análise, dizer que Frodo abandona a experiência individual (o Condado) e ingressa na experiência coletiva — posto que carrega o destino de todos os povos da Terra-média — Frodo abandona o mundo romanesco e ingressa no épico.

Se o foco narrativo que acompanha os passos de Frodo no início da narrativa leva a uma leitura épica da comunidade orgânica em que ele se insere, o foco narrativo que acompanha a constituição da personagem Gandalf dilui toda a certeza de que essa comunidade carrega consigo algum caráter épico. A ciência de que existem povos muito mais antigos na história da Terra-média e que esses, efetivamente, participaram do começo de tudo,

esses eram guerreiros, eram auxiliados pelos deuses e sua realização só seria possível através da batalha, da honra na guerra, coloca em cheque o caráter épico do Condado. Um exemplo simples é a história dos númenorianos, que tinham contato direto com os deuses primordiais, os criadores de tudo o que existe, esses deuses que se posicionaram junto aos heróis nos campos de batalha. Quem introduz, como dito anteriormente, essa noção de que o Condado é uma parcela mínima dentro da história da Terra-média, é Gandalf. Se o leitor se identifica com os hobbits e no início da narrativa a impressão que se tem é que **O Senhor dos Anéis** é uma história sobre hobbits, é a chegada da personagem Gandalf que faz a grande reviravolta do conceito adquirido e então tanto os hobbits quanto o leitor passam a compreender que existe uma dimensão temporal e espacial, com proporções astronômicas, ainda desconhecidas. Eis a função de Gandalf, como será abordado no terceiro capítulo desse trabalho, de trazer à superfície do texto os elementos míticos esquecidos pelos povos da Terra-média. Se Frodo empresta seus olhos para que o leitor acompanhe os acontecimentos narrados, então Gandalf é quem empresta todo o conhecimento, sabedoria, tradição, história e magia esquecidos pela superfície do texto e retomados, de acordo com a necessidade e em situações muito bem escolhidas, daquele estrato mitológico aparentemente esquecido no subtexto, nas partes mais sublimes ou pavorosas das profundezas da mitologia de Tolkien. Gandalf faz esse resgate mítico ao mesmo tempo em que Frodo representa a contraparte romanesca durante a narrativa. Quando Gandalf introduz esse passado mitológico durante suas visitas ao Condado no início de **O Senhor dos Anéis**, fica evidente a função do espaço e do tempo na obra, considerando-se que o deslocamento de Gandalf e Frodo pelo foco narrativo, distanciando-os do Condado, traz inúmeras mudanças que afetam tanto a estrutura quanto os temas da narrativa. Quando a narrativa se inicia, percebe-se que o Condado é um local que se assemelha ao mundo burguês — seguindo a segunda linha analítica comentada anteriormente — quer dizer, é um mundo prosaico, sem grandes acontecimentos ou expectativas, um mundo sem graça, muito próximo ao mundo em que se situam os leitores, o mundo humano em que a industrialização e a tecnologia da informação substituíram, de alguma forma, a capacidade imaginativa das crianças.

Com as visitas de Gandalf, Frodo vai se informando sobre as coisas do mundo de fora do Condado, sobre os diferentes tipos de criaturas, os diferentes poderes, as terras, os líderes, as possibilidades de realizações no grande mundo externo ao Condado. Em um mundo sem magia nem encanto, não é de se espantar que Sam questione se os elfos realmente existem e que sua grande realização pessoal seria encontrar um deles. Essa vontade de Sam se alinha à vontade de toda criança, a vontade de dar vida ao inanimado ou mesmo de dar vida à

imaginação, dar vida aos desenhos e filmes. No mundo capitalista, a função do brinquedo é, mais do que ser manipulado, ser idolatrado como algo imaginário que se materializou. Como se as fadas dos contos viessem ao mundo humano e pudessem interagir com as crianças. Alguns brinquedos são tão reais que parecem vivos, alguns chegam a dar medo. Essa vontade das crianças e de Sam tem a mesma raiz: descobrir se aquilo que era tido como lenda, fictício, maravilhoso, irreal, pode se tornar real, ou seja, se manifestar no mundo físico tido como real (a realidade).

Quando Frodo sai do Condado, à medida que se afasta de sua terra, mais maravilhoso o mundo se torna, as criaturas começam a manifestar poderes e efeitos que são percebidos pelos quatro hobbits (Frodo, Sam, Merry e Pippin). A primeira impressão dos hobbits nesse sentido se dá quando eles entram na estalagem Pônei Saltitante e encontram Passolargo (Aragorn), ou mesmo antes, a primeira impressão sobre as maravilhas do mundo externo ao Condado se dá quando Frodo percebe que o Um Anel que herdou de seu tio tem poderes. O anel, como seu próprio formato, diz respeito a um ciclo sem começo nem fim, um eterno retorno ao início de tudo. Engraçado como a figura do anel, representando tanto o presente como o passado e o futuro, seja responsável por unir o presente da narrativa com seu passado mítico e seu futuro incerto. O Anel leva Frodo a conhecer o mundo de fora do Condado, a tomar contato gradativamente com o mundo mágico, mítico, maravilhoso, passado. Em Valfenda, Lothlórien, ou mesmo na presença de qualquer personagem remanescente da Primeira Era do mundo, a palavra falada ganha poder, o pensamento ganha poder. O ato de pronunciar as palavras se investe de um significado realizador, ganha peso e poder, ganha vida e ação. O mundo ainda habitado, não pelos próprios, mas pelos poderes dos antigos deuses, é o mundo de fora da comunidade hobbit, o mundo em que a palavra não só representa e designa, mas também age e modifica; enfim, esse mundo aos moldes, como postulados por Tolkien, do Belo Reino.

Muito se falou, até agora, sobre o passado mítico intimamente relacionado à personagem Gandalf, no entanto, nenhum elemento foi até agora exposto. O capítulo seguinte tem como pressuposto orientar este trabalho partindo de início da mitologia de Tolkien até seu desenlace na final de **O Senhor dos Anéis**. Para que se possa plasmar, como dito anteriormente, uma unidade mínima dessa complexa cosmogonia, o número de elementos da mesma foi reduzido — tentando não empobrecer e não excluir os elementos básicos — para esclarecer as bases míticas do trabalho do autor. Além de orientar o presente trabalho, o capítulo sobre a mitologia de Tolkien também poderá servir, espera-se, como guia para outros trabalhos acadêmicos voltados à obra do autor. Dos trabalhos acadêmicos sobre Tolkien

existentes no Brasil, nenhum se preocupou, até agora, em explicar como se deu a criação dos deuses e como isso influenciou o restante da obra do autor.

2. INTRODUÇÃO À MITOLOGIA DE TOLKIEN

2.1. UMA MITOLOGIA PARA A INGLATERRA

Publicado pela primeira vez⁶ em 1977, cronologicamente depois de **O Hobbit** e de **O Senhor dos Anéis**, **O Silmarillion** constitui-se de uma série de manuscritos desorganizados que foram postumamente editados e publicados sob a orientação de Christopher Tolkien, o filho caçula do autor, com a colaboração do escritor canadense de ficção de fantasia Guy Gavriel Kay. No decorrer da criação do Condado e do restante da Terra -média, Tolkien precisou pensar em como seria a cosmogonia de Eä⁷ e de Arda⁸, a qual deveria descrever como se originaram os seres e as tramas que culminaram nas ações descritas em **O Hobbit** e em **O Senhor dos Anéis**. **O Silmarillion** constitui essa cosmogonia. Composto por cinco partes ou capítulos, sendo elas “Ainulindalë”, “Valaquenta”, “Quenta Silmarillion”, “Akallabêth” e “Dos Anéis de Poder e da Terceira Era”, trata-se do “fundamento mitológico e histórico das obras anteriores: uma espécie de livro de referência, que explica a cosmologia da Terra Média” (POLACHINI, 1984, f. 1), comparável ao Gênesis bíblico: “Iniciando, como o Gênesis, com a criação do Universo, termina com o resumo da Guerra dos Anéis: o fim da Era Mágica e o início da era dos Homens” (POLACHINI, 1984, f. 1).

A comparação à cosmogonia do livro sagrado judaico-cristão não limitou-se à análise de Polachini. Pereira também salienta a proximidade estilística da cosmogonia de Tolkien com a do texto bíblico que relata a criação do mundo e dos seres, diz ele que “[e]m *The Silmarillion*, encontra-se uma coleção de textos relativamente curtos, escritos em um estilo bastante conciso e arcaizante, semelhante ao texto bíblico” (2011, f. 18, grifo do autor) e ainda ressalta, semelhante ao que diz Polachini, que essa coleção de textos inclui “desde o mito de criação de *Middle-earth* até um breve relato dos dias finais da Terceira Era, ponto para além do qual a narrativa tolkieniana não se estende” (2011, f. 18, grifo do autor).

Observando-se as datas da primeira publicação de **O Hobbit**, em 1937, de **O Senhor dos Anéis**, em 1954/1955, e **O Silmarillion**, em 1977, questiona-se o motivo dessa inversão entre a continuidade da história da mitologia tolkieniana e as publicações. Situando os relatos na ordem dos acontecimentos, o primeiro a ser publicado deveria ser **O Silmarillion**, o segundo **O Hobbit** e por fim **O Senhor dos Anéis**. Tal inversão deve-se ao fato de que o primeiro trabalho escrito pelo autor foi **O Hobbit**, que surgiu em um contexto muito específico em relação às demais obras. Os filhos de Tolkien pediam, antes de dormir, que ele

⁶ Publicado pela editora inglesa Georg Allen & Unwin.

⁷ Termo que designa o Universo que engloba a mitologia de Tolkien.

⁸ Termo que designa o Mundo em que se situam a Terra-média e o Condado.

contasse histórias diferentes dos tradicionais contos fadas alemães e contos folclóricos dos povos nórdicos que estavam acostumados a ouvir. Atendendo ao pedido dos filhos, ele começou a inventar as aventuras de Bilbo⁹ e a contá-las a eles. Quando chegou ao fim de seu relato, decidiu escrevê-lo em forma de livro e publicá-lo. Esse primeiro livro escrito por Tolkien nasceu de uma iniciativa essencialmente oral e despretensiosa em que o objetivo maior era o deleite dos filhos, já que

[d]urante alguns anos — talvez já em 1935 — ele vinha divertindo seus filhos contando histórias do mundo imaginário que tinha inventado. Esse mundo fantasioso da Terra-média, como ele o chamava (nome emprestado da mitologia nórdica), e suas línguas e paisagens, seus heróis e suas histórias, passaram a ocupar sua atenção cada vez mais. Foi a pedido de alguns de seus colegas de Oxford que ele começou a escrever um livro infantil baseado no material dessas histórias (CARTER, 2003, p. 23).

Nesse aspecto, de forma mais marcante, é que se difere **O Hobbit**, estilisticamente falando, dos demais livros. **O Senhor dos Anéis** foi escrito depois, a pedido do enorme público leitor de **O Hobbit**, com a intenção de que apresentasse uma continuação para as aventuras de Bilbo. A respeito disso, Tolkien escreveu em uma de suas cartas¹⁰ ao Sr. Furth, da editora Allen & Unwin, que

[a] continuação para o *Hobbit* permaneceu onde havia parado. Ela perdeu minha estima, e não tenho ideia do que fazer com ela. Em primeiro lugar, o *Hobbit* original não estava destinado a ter uma continuação — Bilbo ‘permaneceu muito feliz até o fim de seus dias, que foram extraordinariamente longos’: uma frase que considero um obstáculo quase insuperável para um vínculo satisfatório. Em segundo lugar, praticamente todos os ‘motivos’ que posso usar foram comprimidos no livro original, de maneira que uma continuação ou parecerá ‘mais diluída’, ou meramente repetitiva. Terceiro: divirto-me pessoal e imensamente com os hobbits tal como o são, e posso contemplá-los comendo e fazendo suas piadas tolas indefinidamente; mas acho que esse não é o caso mesmo com meus ‘fãs’ mais fiéis (TOLKIEN, 2006, p. 42, grifo do autor).

Em **O Hobbit** e nos seis livros que compõem **O Senhor dos Anéis**, o universo ficcional criado por Tolkien não pode ser apreendido de forma rápida e totalitária devido aos seus inúmeros detalhes e minúcias. A quantidade de nomes, tanto de personagens (seres de todas as espécies e raças) quanto de acidentes geográficos é infindável, bem como a quantidade de acontecimentos e objetos que compõem as narrativas. Devido à essa riqueza de elementos constitutivos, o leitor se questiona sobre as origens de todo esse vasto material

⁹ Bilbo Bolseiro é o hobbit protagonista da obra.

¹⁰ A referida carta é a de número trinta e um.

apresentado ao longo da jornada do Um Anel. Para satisfazer a curiosidade de seus leitores que questionavam essa origem, Tolkien sentiu a necessidade de organizar e transformar em relato o material “primevo”, material esse que culminou nos acontecimentos de sua obra prima (**O Senhor dos Anéis**). Tolkien criou um universo completo em si mesmo e povoado por diversos tipos de criaturas. Esse universo foi criado sob influência das tradições literárias e culturais nórdica, germânica e celta, e guarda profundas e complexas relações com o mundo “real” dos leitores, visto que a proposta do projeto literário tolkieniano previa a criação de “uma mitologia para o povo inglês que os [ligasse] aos antigos deuses celtas e nórdicos, dando-lhes uma herança divina” (POLACHINI, 1984, f. 24).

Seguindo essa vontade de criar uma raiz mitológica — até certo ponto ligada à divindade — o escritor

lança um olhar nas profundezas do tempo e da imaginação humana em busca das próprias raízes do material mítico. Assim, ele consegue forjar com sucesso toda uma nova mitologia, que atende às expectativas do leitor contemporâneo, consagrando o romance de fantasia como gênero literário (PEREIRA, 2011, f. 28).

Utilizando-se de todo o seu conhecimento sobre religião, língua, literatura, gêneros literários e mitologia, Tolkien conseguiu se apropriar de forma exemplar de inúmeras fontes de material mítico, filológico e literário para dar forma à sua cosmogonia, a qual culminou na existência de todos os seres da Terra-média. Esse espaço ficcional

não é, contudo, nenhum planeta distante ou um mundo cuja existência se dá unicamente no reino da fantasia; pelo contrário, trata-se de uma recriação mítica (ou antes subcriação) de nosso próprio planeta em uma época muito antiga, anterior até mesmo aos épicos que nos transmitem as mitologias (PEREIRA, 2011, f. 17).

Sobre a questão da alegoria em **O Senhor dos Anéis**, Tolkien recusa-se a aceitar tal associação, como se pode observar em uma de suas cartas¹¹ a Stanley Unwin:

Quando falei, em uma carta anterior ao Sr. Furth, que essa continuação¹² estava ‘saindo do controle’, não o fiz gratuitamente. O que eu realmente quis dizer é que a história está seguindo seu curso e esquecendo-se das ‘crianças’, tornando-se mais assustadora do que o Hobbit. Ela pode mostrar-se bastante inadequada. É mais ‘adulta’ [...] embora não seja uma ‘alegoria’. (Já recebi uma carta dos Estados Unidos pedindo uma explicação peremptória da alegoria de O Hobbit) (TOLKIEN, 2006, p. 45).

¹¹ A referida carta é a de número trinta e quatro.

¹² Continuação de **O Hobbit**, ou seja, **O Senhor dos Anéis**.

Seria deveras arriscado atribuir toda a obra de Tolkien a uma alegoria de sua fervorosa fé católica, porém em alguns pontos as influências de sua religião mostram-se de forma quase cristalina. Tolkien perdeu seu pai, Arthur Reuel Tolkien, quando tinha somente três anos de idade. Por volta de 1900, a mãe do escritor, Mabel Suffield Tolkien, converteu-se ao catolicismo e isso implicou no corte da ajuda financeira que recebiam dos parentes – protestantes –, levando a família à uma séria dificuldade econômica. Em 1904, a mãe do escritor, que contraíra diabetes, faleceu e em seu leito de morte concedeu a tutela dos dois filhos ao Padre Francis Xavier Morgan. Tolkien, aos doze anos de idade, passou a ser educado pelo padre. Tal criação católica foi muito bem recebida pelo escritor, que deixa claro sua fé na religião católica ao afirmar, em uma carta enviada a Robert Murray, que “*O Senhor dos Anéis* obviamente é uma obra fundamentalmente religiosa e católica; inconscientemente no início, mas conscientemente na revisão” (TOLKIEN, 2006, p. 167, grifo do autor). Apesar do autor rejeitar a ideia de que seu texto seja uma alegoria a qualquer coisa, parece inevitável traçar paralelos com a cultura ocidental religiosa judaico-cristã, posto que os temas presentes na **Bíblia** já fazem parte da cultura popular e servirão para analisar aspectos em comum entre ambas, o que ajudará a clarificar os meandros da obra do autor. Como acima demonstraram Polachini e Pereira, esse elemento popular se fez evidente.

A comparação entre as duas cosmogonias parece mesmo inevitável se considerada a forte tradição judaico-cristã que permeia toda a cultura ocidental. De forma sucinta e clara, espera-se que as comparações sirvam como ponto reflexivo da amplitude e complexidade da mitologia de Tolkien, que se utilizou de elementos da mitologia judaico-cristã e também foi influenciada pelo politeísmo presente nas mitologias nórdica e celta.

Pode-se, mesmo não sendo o intento do presente trabalho, traçar diversos paralelos entre as divindades da mitologia tolkieniana e o Deus Primordial cristão, Odin, Freyja, Loki, Thor, Ogum, Oxóssi, Yemanjá, Oxum, Zeus, Júpiter, Posêidon, Netuno, Ceres, Cibele, Apolo, Hermes, Shiva, Afrodite, Hebe, Tupã e mais uma enorme quantidade de deuses que compõem o panteão das mais diversas culturas. A maestria com que o autor mescla características pagãs (pré-cristãs) e o cristianismo para constituir os elementos basilares de seu projeto literário fica evidente em um estudo sistemático de sua obra. Por ser somente a título de exemplificação não convém perseguir aqui os paralelos diversos propostos acima. Todavia, somente como forma de situar a proposta literária do autor, serão realizadas comparações com a cultura ocidental judaico-cristã. Além do mais, à primeira vista, parece que o universo ficcional do autor se alinha muito bem ao maniqueísmo platônico ocidental: a questão dos binômios é facilmente identificável em determinadas passagens da obra de Tolkien, porém a

ambiguidade, mais velada e sutil, aparece como uma das ferramentas a que o autor lança mão para constituir seu universo.

2.1.1. A hierarquia divina: monoteísmo e politeísmo

A cosmogonia de Tolkien difere-se da cosmogonia bíblica no quesito relacionado ao número de deuses criadores. Em contraponto ao Deus Único judaico-cristão, o universo ficcional do autor só existe graças à comunhão dos esforços de Eru e dos Ainur. Não se sabe quantos são, precisamente, os Ainur que participaram da composição da Música Magnífica, porém ao menos quinze são descritos na narrativa. A pluralidade de deuses em Tolkien se deve às fortes tradições nórdica e celta na cultura inglesa, mas não se deve deixar de dizer que ele teve contato com inúmeros outros textos antigos, tais como poemas épicos e sagas presentes em outras culturas.

A primeira formação acadêmica de Tolkien foi em línguas clássicas e a isso se deve seu enorme conhecimento sobre as mitologias grega e romana. Ainda enquanto estudioso, filólogo e leitor apaixonado, ele estudou diversos idiomas, como o Gaélico, Anglo-Saxão, Gótico, Finlandês, Islandês, Inglês-Médio, Alemão, Italiano, Francês, Espanhol, entre outros. O vasto conhecimento sobre as línguas lhe deu acesso a inúmeros textos antigos relacionados aos primórdios das civilizações nos quais estavam envoltas essas línguas. A busca natural do filólogo pela raiz das palavras surtiu efeito não só no campo linguístico, mas também no campo literário, religioso, antropológico, social e cultural. Tolkien buscava as raízes das mitologias e através desse contato pôde ser influenciado por essas narrativas primordiais e seus deuses.

Apesar de se utilizar de diversas divindades, o autor também cria uma hierarquia que as organiza, o que resulta na retomada da condição de um deus único que, embora não seja realmente único, centraliza as tomadas de decisão no momento da criação do universo. De forma muito genérica e arriscada, pode-se comparar Eru com o Deus cristão, os Valar com os Arcanjos e os Maiar com os Anjos, sendo hierarquizados com o Deus principal acima, os arcanjos ao meio e os anjos no plano inferior. Dentro dessa perspectiva, que não pretende igualar as duas personagens, mas que atenta para as semelhanças entre ambos, um paralelo entre Melkor e Satã também parece pertinente, enfocando as características subversivas de ambos.

2.1.2. Eru (Ilúvatar)

Eru é o deus primordial da cosmogonia de Tolkien, aquele a quem se deve a criação de tudo e de todos. No *Ainulindalë* relata-se que “Havia Eru, o Único, que em Arda é chamado de Ilúvatar” (TOLKIEN, 2009, p. 3). Antes que qualquer coisa existisse Eru já estava lá. A primeira criação de Eru foram os Ainur, depois pediu a eles que cantassem e através de seu canto deu vida àquilo que fora cantado. Sabe-se que Eru

gerou de seu *pensamento* os Ainur; e eles criaram uma *Música magnífica* diante dele. Nessa Música, o Mundo teve início; pois Ilúvatar tornou visível a canção dos Ainur, e eles a contemplaram como uma luz nas trevas [...]. Então, *Ilúvatar deu Vida* a essa visão e a instalou no meio do Vazio; e o *Fogo Secreto foi enviado* para que ardesse no coração do Mundo; e ele se chamou Eä (TOLKIEN, 2009, p. 15, grifos nossos).

Como se observa no excerto acima, ele deu vida através do Fogo Secreto, e essa centelha divina gerou-se através da fala. Eru disse aos Ainur:

— Conheço o desejo em suas mentes de que aquilo que viram venha na verdade a ser [...]. Logo, eu digo *Eä!* Que as coisas Existam! E mandarei para o meio do vazio a Chama Imperecível; e ela estará no coração do Mundo, e o Mundo Existirá (TOLKIEN, 2009, p. 9, grifo do autor).

Dessa forma, “Ilúvatar havia criado algo novo: Eä, o Mundo que É” (TOLKIEN, 2009, p. 9). A palavra Eä designa tanto o Universo que foi criado quanto o ato de Ser, de Existir, como se fosse Assim Seja ou É. Eä é aquilo que veio a ser, o que foi feito, que passou a existir.

Voltando à imagem de Eru, não se sabe qual é sua real aparência, porém há indícios de que o autor o tenha criado com elementos antropomórficos, como quando sabemos (sobre Eru) que “em volta de *seu trono* bramiam uma tempestade violenta” (TOLKIEN, 2009, p. 5, grifo nosso) ou quando se diz “diante do *trono* de Ilúvatar” (TOLKIEN, 2009, p. 5, grifo nosso). O fato de Eru possuir um trono remete aos deuses antropomórficos como o Deus cristão, Odin ou Zeus, que ficam sentados em seus tronos. Outra indicação da aparência antropomórfica de Eru é “sua expressão era severa” (TOLKIEN, 2009, p. 5) ou mesmo “Ergueu-se então Ilúvatar, e os Ainur perceberam que ele sorria. E ele levantou a *mão esquerda*” (TOLKIEN, 2009, p. 5, grifo nosso). Com expressões faciais tipicamente humanas, Eru parece se assemelhar ao ser humano, e quando levanta sua mão, indica a constituição

física humana de forma mais clara. Pode-se concluir a partir daí que a imagem de Eru é a de um humano sentado em seu trono e a partir desse local vigia a criação.

Há uma distinção clara de hierarquia entre Eru e os Ainur. Quando Melkor destoou da canção proposta por Eru, sabe-se que

falou Ilúvatar e disse: — 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, essa melodia 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 aquele que tentar, provará não ser senão *meu instrumento* na invenção de coisas ainda mais fantásticas, que ele próprio nunca imaginou (TOLKIEN, 2009, p. 6, grifos nossos).

2.1.3. Ainur, Valar, Aratar, Maiar e Istari¹³

O pequeno número de trabalhos acadêmicos dedicados ao estudo da obra de Tolkien ainda não distinguiu de forma satisfatória a essência — mesmo que puramente terminológica e conceitual — que diferencia os Ainur dos Valar e esses dos Aratar. Sabe-se que os Ainur são criações do pensamento de Eru, “Ele criou primeiro os Ainur, os Sagrados, gerados por seu pensamento, e eles lhe faziam companhia antes que tudo o mais fosse criado” (TOLKIEN, 2009, p. 3). Esses seres divinos foram as primeiras criações de Eru. Há que se ressaltar que na cosmogonia proposta pelo autor existe uma inovação: dois tipos de criação são propostos, a criação através do pensamento e a criação através da palavra (cantada e falada). Aqueles que foram criados através do pensamento são chamados de Ainur e a criação através da palavra adquire uma conotação dupla, ou melhor, tanto a fala quanto o canto são capazes de criar a vida. É necessário compreender que somente os Ainur cantam, enquanto Eru materializa a criação através da palavra falada. A criação do universo do autor se dá através de três atos de criação: Eru cria os Ainur através do pensamento, os Ainur cantam e moldam o universo e Eru, através da fala e da música dos Ainur, manda para o vazio a Chama Imperecível.

Voltando à distinção entre Ainur, Valar e Aratar, entende-se que os Ainur são um tipo de categoria para designar os seres Sagrados que foram, primordialmente, criados pelo pensamento de Eru. Sobre os Ainur, pode-se dizer que eles compõem uma classe divina. Essa classe de seres Sagrados subdivide-se hierarquicamente em Valar, Aratar e Maiar. Entende-se que a diferença básica entre os Ainur e os Valar é sua condição espacial. Todos os seres que

¹³ Ainur (plural) — Ainu (singular); Valar (plural) — Vala (singular); Aratar (plural) — Arata (singular); Maiar (plural) — Maia (singular); Istari (plural) — Istar (singular).

habitavam ao lado de Eru eram os Ainur, porém

[a]conteceu, 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*. No entanto, essa condição Ilúvatar impôs, ou talvez fosse consequência necessária de seu amor, que o poder deles a partir daí fosse contido no Mundo e a ele restrito, e nele permaneceria para sempre, até que ele se completasse, para que eles fossem a vida do mundo; e o mundo, a deles. E por esse motivo *foram chamados de Valar, os Poderes do Mundo* (TOLKIEN, 2009, p. 10, grifos nossos).

Eru sugeriu aos Ainur que permanecessem no mundo eternamente e que seus poderes se limitassem a esse espaço. Os Ainur que desejaram habitar a criação foram chamados de Valar, ou seja, os Poderes do Mundo, em função disso “caminhavam sobre a Terra como forças visíveis, trajados com roupas do Mundo, e eram lindos e gloriosos ao olhar, além de jubilosos” (TOLKIEN, 2009, p. 11). Os Ainur que agora habitam a criação

os elfos denominam Valar, os Poderes de Arda; e os homens com frequência os chamaram deuses. Os Senhores dos Valar são sete; e as Valier, as Rainhas dos Valar, são também em número de sete. Estes eram seus nomes no idioma élfico falado em Valinor, embora eles tenham outros nomes na fala dos elfos da Terra-média, e entre os homens seus nomes sejam numerosos. Os nomes dos Senhores na ordem correta são Manwë, Ulmo, Aulë, Oromë, Mandos, Lórien e Tulkas; e os das Rainhas são Varda, Yavanna, Nienna, Estë, Vairë, Vána e Nessa. Melkor não é mais incluído entre os Valar, e seu nome não é pronunciado na Terra (TOLKIEN, 2009, p. 16).

Originalmente, como listado acima, havia quinze Valar, porém somente catorze continuaram sob esse estatuto, sabendo-se que Melkor,

[a]quele que se levanta Poderoso [...]. Grande poder lhe foi concedido por Ilúvatar [...]. Dispunha dos poderes e conhecimentos de todos os outros Valar, mas os desviava para objetivos perversos e desperdiçava sua força em violência e tirania. Pois cobiçava Arda e tudo o que nela existia (TOLKIEN, 2009, p. 23),

foi excluído do grupo por tentar se apoderar de toda a criação.

Não há somente distinções entre Ainur e Valar, pode-se traçar as características que distinguem Valar e Aratar. Dentre os Valar que habitavam a criação,

nove gozaram de maior poder e reverência; mas um foi excluído do grupo¹⁴ e oito permaneceram, os Aratar, os Seres Superiores de Arda: Manwë e Varda, Ulmo,

¹⁴ O excluído foi Melkor.

Yavanna e Aulë, Mandos, Nienna e Oromë. Embora Manwë seja seu Rei e tenha a lealdade de todos sob as ordens de Eru, *em majestade eles são semelhantes, ultrapassando de longe todos os outros, sejam Valar, sejam Maiar, sejam de qualquer outra ordem que Ilúvatar tenha enviado para Eä* (TOLKIEN, 2009, p. 21, grifos nossos).

Entende-se, a partir daí, que os Ainur eram todos os seres Sagrados que habitavam ao lado de Eru. Os Valar são quinze desses Ainur que decidiram habitar a criação, a saber: Manwë, Melkor, Ulmo, Aulë, Oromë, Mandos, Lórien, Tulkas, Varda, Yavanna, Nienna, Estë, Vairë, Vána e Nessa. Entre os quinze Valar, nove tornaram-se mais poderosos e foram chamados de Aratar (Seres Superiores de Arda), a saber: Manwë, Varda, Ulmo, Yavanna, Aulë, Mandos, Nienna, Oromë e Melkor.

Melkor merece atenção especial por pertencer às classes de Valar e Aratar, porém foi excluído das duas e então o número de Valar tornou-se catorze, e o número de Aratar tornou-se oito. É interessante saber que tipo de poderes e domínios abarcavam cada um dos Aratar, seus atributos podem ser comparados aos do panteão da mitologia nórdica ou mesmo greco-romana.

Sobre Manwë, sabe-se que

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 Véu de Arda às brisas que sopram nos prados. Súlmo é seu sobrenome, Senhor do Alento de Arda. Ele ama todas as aves velozes, de asas fortes; e elas vão e vêm, atendendo às suas ordens (TOLKIEN, 2009, p. 16, grifo nosso).

Com Manwë

mora Varda, Senhora das Estrelas, que conhece todas as regiões de Eä. Sua beleza é por demais majestosa para ser descrita nas palavras de homens ou elfos, pois a luz de Ilúvatar ainda vive em seu semblante. *Na luz estão seu poder e sua alegria*. Das profundezas de Eä, veio ela em auxílio a Manwë; pois conhecia Melkor antes do início da Música e o rejeitava; e ele a odiava e temia mais do que qualquer outro ser criado por Eru (TOLKIEN, 2009, p. 16, grifo nosso).

Sobre Varda sabe-se também que “De todos os Grandes Seres que habitam o mundo, os elfos sentem maior reverência e amor por Varda. O nome que lhe dão é Elbereth, e eles o invocam das sombras da Terra-média, elevando-o em hino quando nascem as estrelas”

(TOLKIEN, 2009, p. 17). Sobre Ulmo é dito que “*é o Senhor das Águas. 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*” (TOLKIEN, 2009, p. 17, grifo nosso). Sobre sua aparência é dito que

[s]e 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 [...]. A voz de Ulmo é profunda, como as profundezas do oceano que só ele viu (TOLKIEN, 2009, p. 17, grifo nosso).

Ulmo fala “com vozes que são ouvidas apenas como a música das águas. Pois *tem sob seu domínio todos os mares, lagos, fontes e nascentes* [...] o espírito de Ulmo corre em todas as veias do mundo” (TOLKIEN, 2009, p. 17 e 18, grifo nosso).

Yavanna é

a Provedora dos Frutos. *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. Em reverência, Yavanna vem logo após Varda entre as Rainhas dos Valar. 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 (TOLKIEN, 2009, p. 18, grifo nosso).

Seu marido é Aulë, que

[g]overna todas as *substâncias* das quais Arda é feita. No início [...] a criação de todas as *terras* foi sua tarefa. Ele é ferreiro e *mestre de todos os ofícios*; deleita-se com trabalhos que exigem perícia, por menores que sejam, e também com a poderosa construção do passado. São suas 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, 2009, p. 18, grifos nossos).

“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, 2009, p. 19), então entende-se que o nome Mandos serve para designar o local onde Námo vive. Dentre os irmãos ele é

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. Vairë, a Tecelã, é sua esposa, e 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, 2009, p. 19, grifo nosso).

Nienna é a

irmã dos fëanturi, que 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*. Sua morada fica a oeste do Oeste, nos limites do mundo; e ela [...] Prefere visitar a morada de Mandos, que fica mais perto da sua; e todos os que esperam em Mandos clamam por ela, pois ela traz força ao espírito e *transforma a tristeza em sabedoria* (TOLKIEN, 2009, p. 19 e 20, grifos nossos).

O último dos oito Aratar é Oromë, que

é um senhor poderoso [...] temível em sua ira; [...] amava as terras da Terra-média e as deixou a contragosto, sendo o último a chegar a Valinor. [...] 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 (TOLKIEN, 2009, p. 20, grifos nossos).

Esclarecidas as atribuições de cada um dos Aratar, pode-se conceituar a natureza dos Maiar. Sabe-se que eles pertencem à mesma classe dos Valar, ou ainda, compartilham com eles a classe de Ainur. À criação, junto com

os Valar vieram outros *espíritos cuja existência também começou antes do Mundo*, e da mesma ordem dos Valar, mas de *grau inferior*. São os Maiar, o povo dos Valar, seus *criados e auxiliares*. Seu número não é conhecido entre os elfos, e poucos têm nomes em qualquer dos idiomas dos Filhos de Ilúvatar. Pois, embora seja diferente em Aman, na Terra-média os Maiar raramente apareceram em forma visível a elfos e homens (TOLKIEN, 2009, p. 21, grifos nossos).

Os Maiar eram emissários ou subordinados dos Valar, não possuindo formas determinadas. Dentro do esquema hierárquico divino, eles estão logo abaixo dos Valar. Entre os Maiar, aqueles destacados como mais importantes em **O Silmarillion** são Ilmarë, que é “a criada de Varda” (TOLKIEN, 2009, p. 21); Eönwë, “o porta-estandarte e arauto de Manwë, cujo poder em armas ninguém supera em Arda” (TOLKIEN, 2009, p. 21); Ossë, que “é

vassalo de Ulmo e é o senhor dos mares que banham as praias da Terra-média” (TOLKIEN, 2009, p. 21); Uinen, “a 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, 2009, p. 22); Melian, que “servia tanto a Vána quanto a Estë. Morou muito tempo em Lórien, cuidando das árvores que florescem nos jardins de Irmo” (TOLKIEN, 2009, p.22); Olórin, que é o “mais sábio dos Maiar [...] ele também mora em Lórien, mas sua natureza o levava com frequência à casa de Nienna, e com ela aprendeu a compaixão e a paciência” (TOLKIEN, 2009, p. 22); e Sauron,

ou Gorthaur, o Cruel. No início, ele *pertencia aos Maiar* de Aulë e continuou poderoso na tradição daquele povo. Em todos os atos de Melkor, o Morgoth, em Arda, em seus imensos trabalhos e nas trapaças originadas por sua astúcia, Sauron teve participação; e era menos maligno do que seu senhor somente porque por muito tempo serviu a outro, e não a si mesmo. No entanto, nos anos posteriores, ele se elevou como uma *sombra de Morgoth* e como um espectro de seu rancor, e o acompanhou no mesmo caminho desastroso de *descida ao Vazio* (TOLKIEN, 2009, p. 23, grifos nossos).

Dentre os Maiar, alguns decidiram se rebelar e seguir Melkor,

muitos foram atraídos por seu esplendor em seus dias de majestade, permanecendo fiéis a ele em seu mergulho nas trevas. E outros ele corrompeu mais tarde atraindo-os para si com mentiras e presentes traiçoeiros. Horrendos entre esses espíritos eram os valaraukar, os flagelos de fogo que na Terra-média eram chamados de balrogs, demônios do terror (TOLKIEN, 2009, p. 23).

Continuando a linha hierárquica definida anteriormente, pode-se traçar uma pequena lista, em ordem de importância, das categorias de deidades que compõem a cosmogonia do autor: Eru; os Ainur; os Valar; os Aratar; os Maiar; os Istari.

Os Istari são, ao mesmo tempo, um tipo de criatura e uma ordem que congrega indivíduos que têm um objetivo em comum. Segundo Pereira (2011, f. 116 e 117), esses seres “eram Maiar, divindades de estatura um pouco menor que os Valar” que “tiveram de assumir a forma de homens e manter a sua identidade em segredo, só revelando o seu verdadeiro nome para poucos”. Os

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

Dizia a história da Terra Média que eles eram Maiar, espíritos poderosos, que vieram à Terra Média na forma de homens. Seus poderes haviam sido limitados e não lhes era permitido usá-los diretamente contra o inimigo. Havia cinco Istari, mas destes, somente três foram mencionados em *O Senhor dos Anéis*: Gandalf, o Cinzento, Saruman, o Branco, Radagast, o Marrom (POLACHINI, 1984, f. 85, grifo

do autor).

No Apêndice B de **O Senhor dos Anéis** (2001, p. 1148) é dito que havia originalmente cinco Istari, os quais vieram para a Terra-média com a missão de unir seus povos para combater o mal trazido por Sauron, o Senhor dos Anéis referido no título da obra e o vilão do enredo. Desses cinco aparecem apenas três: Saruman, tido como o líder da ordem; Radagast, mencionado apenas *en passant* na obra; e Gandalf, um dos nove heróis da trama e o objeto de análise da presente pesquisa.

A função básica dos Istari, como arautos dos Valar e como Maiar dotados de grande poder, era tentar reestabelecer o equilíbrio da Terra-média, porém “os magos estavam proibidos de enfrentar o poder dele [Sauron] com o seu poder, ou de procurar dominar os elfos ou os homens usando de força ou medo” (TOLKIEN, 2001, p. 1148). Com o veto de seus poderes, as únicas armas de que dispunham para combater o desequilíbrio trazido por Sauron eram a sabedoria e o discurso (a habilidade com a linguagem, seja a fala ou a escrita). Tão bem delineada na obra, essa proibição do uso da magia mereceu a atenção do crítico Noble Smith para nomear um dos capítulos de seu livro¹⁵ de “O Protocolo Istari”. Certamente Smith conseguiu captar a essência das funções e proibições dos Istari para poder utilizar o termo “protocolo”, que se tornou muito pertinente para definir a situação desses Maiar no contexto da Terra-média e, mais especificamente, durante as narrativas de **O Hobbit** e de **O Senhor dos Anéis**.

Os Istari já existiam na Primeira Era (Era da criação de Eä) ainda somente como Maiar, porém é mais a frente, na Terceira Era, que sua intervenção (manifestar-se na Criação como matéria) nos acontecimentos da Terra-média será necessária e, sendo assim, os Cinco Istari aparecerão “pela primeira vez na Terra-média por volta do ano 1000 da Terceira Era” (TOLKIEN, 2002, p. 425 e 426).

Retomando-se seus atributos e começando pela etimologia da palavra,

*Mago*¹⁶ é uma tradução do quenya¹⁷ *istar* (sindarin *ithron*): um dos membros de uma ‘ordem’ (como eles a chamavam), que alegava possuir e demonstrava eminente conhecimento da história e natureza do Mundo. A tradução (apesar de adequada, por relacionar-se com ‘wise’ e outras antigas palavras de conhecimento, de modo semelhante a *istar* em quenya) talvez não seja feliz, visto que a *Heren Istarion* ou ‘Ordem dos Magos’ era bem diversa dos ‘magos’ e ‘mágicos’ de lendas posteriores (TOLKIEN, 2002, p. 425, grifos do autor).

¹⁵ “O Protocolo Istari” (SMITH, 2012, p. 139 – 146).

¹⁶ *Wizard* no original em inglês, cuja raiz etimológica está na palavra *wise* (sábio/a).

¹⁷ Uma das línguas inventadas por Tolkien. Era falada pelos elfos.

Sua natureza é tão misteriosa que pouco se sabe sobre sua origem: “Eles pertenciam unicamente à Terceira Era e depois partiram, e ninguém, exceto talvez Elrond, Círdan e Galadriel, descobriu de que espécie eram ou de onde vieram” (TOLKIEN, 2002, p. 425). Em **Contos inacabados: de Númenor e da Terra-média** [*Unfinished tales of Númenor and Middle-earth*, 1980] há um capítulo dedicado somente aos Istari e cada um deles é identificado com uma cor. O Branco é Saruman, o Cinza é Gandalf, o Castanho ou Marrom é Radagast e os dois Azuis chamam-se “Alatar” e “Pallando” (TOLKIEN, 2002, p. 432). O próprio nome dos Magos Azuis serve para exemplificar o papel dos anexos da obra, posto que em nenhuma das três narrativas¹⁸ aparece os nomes deles.

Os Valar, com o

consentimento de Eru, enviaram membros de sua própria elevada ordem, 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 (TOLKIEN, 2002, p. 426, grifos nossos).

Como afirma o autor, dessa “Ordem o número de membros é desconhecido; mas daqueles que chegaram ao Norte da Terra-média [...] os principais eram cinco” (TOLKIEN, 2002, p. 427), ou seja, não havia somente cinco Istari, mas cinco era o número de Istari conhecidos na narrativa de **O Senhor dos Anéis**. A chegada desses cinco à Terra-média também descreve as características básicas de cada um deles. A ordem de chegada é um fator muito importante e as cores também são carregadas de valor simbólico e hierárquico. De acordo com o relato,

[o] *primeiro* a chegar tinha nobre semblante e porte, com cabelos negros e uma bela voz, e trajava *branco*. Tinha grande habilidade nos trabalhos das mãos, e era considerado por quase todos [...] o chefe da Ordem. Também havia outros: *dois trajados de azul* do mar, e *um do castanho* da terra; e por *último* chegou um que parecia o menos importante, menos alto que os demais, e de aspecto mais idoso, de cabelos grisalhos, *trajado de cinza* e apoiado em um cajado (TOLKIEN, 2002, p. 427, grifos nossos).

O primeiro a chegar foi Saruman, seguido de Alatar e Pallando. Depois vieram Radagast e Gandalf. Cada um desses cinco foi enviado sob a influência de algum dos Aratar.

¹⁸ **O Silmarillion**, **O Hobbit** e **O Senhor dos Anéis**.

É importante destacar que cada um dos cinco tem um nome que era usual na terra dos deuses¹⁹ e, quando chegam à Terra-média, são investidos de novos nomes, simbolizando as novas características corpóreas de que lhes foram atribuídas. O primeiro a chegar foi “Curumo, que foi enviado por Aulë” (TOLKIEN, 2002, p. 432), o segundo e o terceiro foram “Alatar, que foi enviado por Oromë [...] levou Pallando como amigo” (TOLKIEN, 2002, p. 432) relacionando esse último, também, com Oromë. O terceiro a chegar foi Aiwendil, tendo sido trazido por Curumo “porque Yavanna lhe implorou que o fizesse” (TOLKIEN, 2002, p. 432) e o último a chegar foi Olórin e seu nome está relacionado à Manwë e Varda.

A partir da afirmativa de que “eles [os Istari] eram todos Maiar, isto é, pessoas de ordem ‘angelical’, mas não necessariamente da mesma classe. Os Maiar eram ‘espíritos’, porém capazes de auto-encarnação, e podiam assumir formas ‘humanoides’” (TOLKIEN, 2002, p. 433 e 434), pode-se entender que os Istari passaram, ao entrar na Terra-média, de uma condição espiritual para uma condição carnal, e isso se reflete nos diferentes nomes pelos quais eram conhecidos em Valinor (a terra abençoada em que habitavam os Valar) e na Terra-média. Então vale listar os nomes, na ordem em que chegaram à Terra-média, dos cinco Istari, sendo o primeiro nome o utilizado para a condição espiritual em Valinor e o segundo nome o utilizado para a condição material na Terra-média. Curumo passa a se chamar Saruman, Allatar e Pallando talvez nunca tenham recebido nenhum nome na Terra-média, pois nela nunca foram vistos. Aiwendil passou a se chamar Radagast e Olórin tornou-se Gandalf.

Apesar de terem sido enviados pelos Valar,

cada um deles era livre para fazer o que podia nessa missão; que não eram comandados nem se esperava que agissem *juntos* como um pequeno corpo central de poder e sabedoria; que cada um tinha poderes e inclinações diferentes, e que foram escolhidos pelos Valar com essa intenção (TOLKIEN, 2002, p. 434, grifo do autor)

e, mesmo sendo divindades, ainda que menos poderosas, os Istari tinham o livre-arbítrio para opinar e atuar, sendo essa liberdade um dos temas centrais da obra de Tolkien. As personagens são obrigadas a fazer escolhas, durante toda a narrativa, e a se responsabilizar pelas decisões tomadas. Desde o mais poderoso dos Valar até o mais simples dos Hobbits, todos recebem as recompensas (ou castigos) pelas ações perpetradas a partir de suas escolhas.

¹⁹ Os Ainur (Aratar e Maiar).

2.1.4. Cosmogonia - O Verbo: Pensamento, Canto, Fala e Materialização da existência

A questão verbal permeia tanto a cosmogonia de Tolkien quando a cosmogonia bíblica, de forma que tudo passa a existir através da palavra falada. Tanto o Deus cristão quanto Eru e os Ainur se utilizaram do som da voz para moldar o universo. A voz adquire um caráter construtivo e também apareceu como sinônimo de existência, criatividade e inteligência. Tanto Eru quanto o Deus cristão se utilizaram da fala para criar o universo. A palavra falada, desde o começo da criação, carrega consigo uma conotação divina e criadora, uma forma de dar existência às coisas.

No **Gênesis** bíblico aparece inúmeras vezes o ato enunciativo de Deus. Deus fala para que as coisas existam e elas passam a existir. Em **O Silmarillion**, porém, a fala não é o único elemento presente no ato criador. Desde o título do primeiro dos cinco textos que o compõem, o **Ainulindalë**, que significa o Canto dos Ainur, sabe-se que a criação se dá tanto pela palavra falada quanto pela palavra cantada. Diferentemente do **Gênesis** bíblico, em que Deus faz tudo sozinho, na criação de Tolkien o deus Primordial (Eru) cria primeiramente outros seres parecidos com ele, unicamente através do pensamento. O primeiro ato criacionista deve-se ao ato de pensar. O segundo ato criacionista é a composição (harmonia) que Eru pede aos Ainur para cantar (compor). O terceiro ato, a fala, se dá como forma de criação da matéria e do universo propriamente dito. O ato de criar a matéria e animá-la ocorre somente no terceiro ato criacionista, quando Eru mostra aos Ainur que sua Magnífica Música se transformou em algo visível e Ele, através da fala, termina de criar o universo enviando (através da fala) a Chama Imperecível para o centro da criação.

O ato criacionista cristão se dá em somente um ato, a fala, enquanto que o ato criacionista do universo tolkieniano divide-se em três etapas claramente distintas. Essa é uma das evidências do hibridismo da obra de Tolkien, que se utiliza ora de elementos exclusivamente cristãos, ora de elementos de outras mitologias.

2.1.5. Eä, Arda e a Terra-média

Eä é a primeira parte criada por Eru. Corresponde ao que se chama de Universo na cultura humana. Eä em élfico significa “É” ou “Que seja”. No sentido mais abrangente da palavra, ela denota o próprio Universo criado por Eru. Em outros casos a palavra também designa “mundo”, no sentido de que é um mundo onde existem as coisas que se materializaram.

Fica claro que a palavra serve tanto para designar um espaço dentro da criação como também é a palavra que serve de instrumento para realizar a vontade de Eru. Quando Eru fala “Eä”, as coisas passam a existir, o que lembra as palavras do Deus bíblico quando esse diz “Que se faça isso ou aquilo” e as coisas passam a existir. Através da palavra “Eä” é que Eru consegue imbuir as coisas com a Chama Imperecível e dar-lhes vida. Eä não é só a palavra que designa o que foi criado, Eä é a própria palavra que designa o ato criador, é o sopro verbal da criação.

Arda — o Mundo — é uma parte de Eä que foi criada pelos Ainur e

aqueles dos Ainur que assim desejaram, levantaram-se e entraram no Mundo do início dos Tempos; e foi sua missão realizar esse Mundo e, com seus esforços, concretizar a visão que haviam tido. Foi longa sua labuta nas regiões de Eä, que são vastas para além do alcance de elfos e homens, até que, *no momento previsto, foi criada Arda, o Reino da Terra*. Eles então vestiram os trajes da Terra, desceram até ela e a habitaram (TOLKIEN, 2009, p. 15, grifo nosso).

Pode-se pensar que Arda e Eä são exatamente a mesma coisa, ou seja, somente dois termos diferentes para designar o mesmo espaço ficcional criado pelo autor. Segundo essa teoria, Eä seria o Mundo das coisas existentes ou o Universo da criação, enquanto Arda seria o mesmo espaço que Eä, com a única diferença de que Manwë teria designado o espaço de Eä sob o nome de Reino de Arda. Esse tipo de especulação parece empobrecer o tratamento de dois conceitos e nomes diferentes como designando uma mesma coisa. É preciso lembrar que Tolkien não fez distinções puramente nominais entre os espaços e criaturas de sua obra. Cada vez que se aplica uma nova terminologia para designar um espaço ou personagem já conhecido, é preciso que ele tenha se modificado de forma significativa. As mudanças de nome em Tolkien não ocorrem sem uma fundamentação minuciosa e profunda, fato que deve ser considerado com muito cuidado. Na própria língua criada pelo autor, o quenya, falada pelos elfos, Arda significa tanto Terra quanto Reino, melhor dizendo, a Terra que deve ser habitada pelos Filhos de Ilúvatar. Em contraste com a palavra Mundo, utilizada para designar Eä, que quer dizer o mundo em que as coisas existem materialmente em oposição à existência puramente abstrata.

Conta-se, em **O Silmarillion**, que Arda era redonda e chata (plana), semelhante a um disco. Mais à frente, Arda se arredonda como forma de evitar que os Filhos de Ilúvatar acessassem a terra habitada pelos Valar, que anteriormente se situava em uma posição mais acessível aos seres de Arda. Os indícios do arredondamento da terra estão nos relatos daqueles

que muito navegavam, chegavam a novas terras apenas para descobrir que elas eram parecidas com as terras conhecidas e sujeitas à morte. 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, 2009, p. 358, grifo nosso).

Assim, “fosse com as viagens marítimas, fosse com as tradições e os conhecimentos dos astros, os reis dos homens souberam que *o mundo com efeito se arredondara*” (TOLKIEN, 2009, p. 359, grifo nosso). Embora o mundo tenha se arredondado, as vias planas anteriores ainda existiam, como nos “relatos e rumores, ao longo das costas do mar, sobre marinheiros e homens perdidos nas águas, que, por alguma sina, graça ou concessão dos Valar, haviam entrado pela Rota Plana e visto a superfície do mundo sumir abaixo deles” (TOLKIEN, 2009, p. 359).

A Terra-média, palco de todos os acontecimentos de **O Hobbit** e **O Senhor dos Anéis**, aparece como uma parte de Arda, localizada ao nordeste em relação ao centro de Arda. Não ocupando toda a extensão de Arda, a Terra-média se afigura como uma vastíssima extensão de terras que se assemelha às extensões dos continentes do planeta Terra. Segundo a crítica de Carter, a Terra-média “é *o nosso próprio mundo* em alguma era incrivelmente remota anterior à história — antes mesmo daqueles épicos pré-históricos cujos feitos e acontecimentos são em parte lembrados na mitologia” (CARTER, 2003, p. 37, grifo nosso), a escolha da expressão “Terra-média” se deve, pois, ao fato de que

Tolkien usa a expressão mais ou menos para representar ‘as terras dos homens’, no sentido em que os mitos nórdicos usam a palavra *Midgard*. Mas *Midgard* não significa ‘Terra-média’. O Webster’s nos diz que *Midgard* (do islandês *midhgardhr*) significa literalmente ‘meia jarda’, isto é, o local intermediário entre o céu e o inferno, onde moram os seres humanos (CARTER, 2003, p. 38, grifos do autor).

Dentro dos padrões da cultura humana, a Terra-média seria um espaço primordial presente em um tempo mítico, um passado absoluto, inacessível. A descrição do próprio Condado, no início de **O Hobbit**, como moradia de seres simples e de uma cultura totalmente agrária e rural, faz lembrar dos tempos feudais em que as populações viviam da política econômica de troca de excedentes. As preocupações básicas dos hobbits que vivem no Condado são simplesmente a alimentação e o conforto, o que remete à Idade Média Europeia, com exceção da influência do clero (religião) e a hierarquia entre as classes da nobreza e vassalagem. Ainda sobre essa semelhança geológica e social, pode-se dizer que

[a] imagem de Tolkien para a Terra-média durante a Terceira Era não é muito diferente da *Europa durante a Idade Média*. É composta principalmente de florestas grandes e antigas onde espreitam coisas sombrias, tendo aqui e ali fragmentos de vida caseira — pequenas fazendas, campos plantados e pequenas cidades — formando ilhas de pacata *sociedade rural* em meio à escuridão do ermo. É um mundo que está seguindo em direção ao meio-dia da civilização, explorando gradualmente seus limites e domando seus lugares selvagens, lembrando-se vagamente das civilizações elevadas e nobres de eras distantes das quais sobrou a perda Númenor em meio ao Mar, a orgulhosa Arnor ao norte e Gondor nas terras do sul.

Mas é um mundo medieval com a seguinte diferença: como a Grécia na era mitológica antes do início de sua história, *os homens ainda compartilham o mundo com seres que não são homens*, como os personagens da mitologia grega se movem por paisagens ainda habitadas por dríades e ninfas, tritões, faunos, sátiros, centauros e estranhos monstros híbridos (CARTER, 2003, p. 39, grifos nossos).

Através dos conceitos que permeiam as definições de Eä, Arda e Terra-média pode-se entender melhor a amplitude ideológica em que o autor se baseou para criar sua cosmogonia num universo ficcional extremamente vasto. Tolkien criou um universo ficcional, dentro de seu projeto literário, tão denso e extenso que fica praticamente impossível tentar plasmar, nesse trabalho, todas as etapas e desdobramentos de ações que compõem a cosmogonia do autor, porém, o que não pode ser esquecido é que tudo no universo em questão está intimamente relacionado, seja através de acontecimentos próximos ou distantes entre si. Em **O Senhor dos Anéis**, como desfecho da obra do autor, todos os elementos de sua extensa obra são chamados ao palco das ações e figuram como uma retomada para que haja a resolução de todas as pendências.

Semelhante ao Ragnarök da mitologia nórdica ou a Batalha do Apocalipse bíblico, o capítulo denominado *A batalha dos Campos de Pelennor* como parte de **O Retorno do Rei** [**The Return of the King**, 1955], figurativizada como o último embate entre as forças do Bem e do Mal, é o confronto definitivo que norteará o destino da Terra-média, o fim da Terceira Era e o Início da Quarta Era. Assim como a visão nórdica e a bíblica, o Mal é expulso do mundo e o equilíbrio primordial é retomado, ou seja, o fim não é exatamente um final absoluto, mas sim um recomeço em tempos de paz.

2.1.6. Os Filhos de Ilúvatar e os Filhos de Aulë

Os Ainur, apesar de serem filhos do pensamento de Ilúvatar, não são contabilizados entre os Filhos de Ilúvatar, pois esses são também fruto das canções dos Ainur, então considera-se que os Filhos de Ilúvatar são as criações que surgiram com a música dos Ainur

em conjunto com o fogo secreto (Eä – a palavra que é) de Ilúvatar. Entre seus filhos estão os elfos, também chamados de Primogênitos, e os homens, também chamados de Sucessores, Forasteiros ou Hóspedes. Os Filhos de Ilúvatar são fruto da terceira melodia proposta por ele, ao passo que as duas primeiras propostas serviram para moldar Eä. Os próprios Ainur não sabiam, de forma completa, quais eram os propósitos das propostas de Eru, então não sabem precisa e detalhadamente como os elfos e homens foram idealizados nos temas das canções.

No **Quenta Silmarillion (A História das Silmarils)**, conta-se que

a pedido de Manwë, Mandos falou, dizendo: — Nesta era, os Filhos de Ilúvatar de fato virão, mas não neste momento. Além disso, está escrito que os Primogênitos chegarão nas trevas e contemplarão primeiro as estrelas. Grande luz está reservada para seu declínio. A Varda eles sempre irão recorrer em momentos de necessidade (TOLKIEN, 2009, p. 46).

Varda ficou encarregada de criar todas as estrelas que iluminariam a chegada dos primogênitos, então ela começou “nesse instante um enorme trabalho [...]. Apanhou os orvalhos de prata dos tonéis de Telperion e com eles fez estrelas novas e mais brilhantes para a chegada dos Primogênitos” (TOLKIEN, 2009, p. 46 e 47). Quando Varda terminou seus trabalhos, “os Filhos da Terra despertaram, os Primogênitos de Ilúvatar [...] iluminados pelas estrelas [...] acordaram do sono de Ilúvatar. E enquanto permaneciam, ainda em silêncio [...] seus olhos contemplaram antes de mais nada as estrelas dos céus” (TOLKIEN, 2009, p. 47).

Ao despertarem na Terra-média, os Primogênitos ainda não falavam. Apesar de maravilhados por tudo que viam, eles ainda tinham a necessidade de “criar a fala e [...] dar nomes a todas as coisas que percebiam” (TOLKIEN, 2009, p. 47). Assim, a “si mesmos, chamaram quendi, querendo dizer aqueles que falam com vozes. Pois até então não haviam conhecido nenhum outro ser vivo que falasse ou cantasse” (TOLKIEN, 2009, p. 47 e 48). Ainda sobre os Primogênitos, “Oromë amou os quendi²⁰ e os chamou em sua própria língua de eldar, o povo das estrelas. Esse nome, entretanto, mais tarde só foi usado por aqueles que o seguiram na estrada para o oeste” (TOLKIEN, 2009, p. 48). Algum tempo depois do despertar dos Primogênitos vieram os Sucessores, que nasceram ao primeiro raiar do Sol, ou seja,

os Filhos Mais Novos de Ilúvatar despertaram na terra de Hildórien, nas regiões orientais da Terra-média; mas o primeiro Sol raiou no Oeste, e os olhos dos homens que se abriam se voltaram para ele; e seus pés, quando perambularam pela Terra, acabavam indo naquela direção. Atani foi como os eldar os chamaram, o Segundo Povo; mas também os chamavam de Hildor, os Sucessores, entre muitos outros

²⁰ Os primeiros elfos a habitar a Terra-média.

nomes: Apanónar, os Posteriores; Engwar, os Enfermiços; e Fírimar, os Mortais. Ainda os chamavam de Usurpadores, Desconhecidos, Inescrutáveis, Malditos, Desajeitados, Temerosos-da-noite, Filhos do Sol (TOLKIEN, 2009, p. 123 e 124).

As inúmeras alcunhas dadas à raça dos homens se deve ao fato de terem sido agraciados por Eru com o dom da Morte. O fato de morrer era visto pelos Primogênitos como algo anormal, que revelava fragilidade e ignorância, no sentido de que não tinham muito tempo para aprender e observar os fatos da vida e as coisas da criação. Sempre houve, como se vê, desde o primórdio dos tempos, uma desigualdade natural entre os Primogênitos e os Sucessores, e isso se intensificou com o decorrer do tempo a ponto de, em **O Senhor dos Anéis**, a desconfiança dos elfos para com os homens chegar ao clímax devido às más ações cometidas por eles. Ao se pensar nos elfos na obra de Tolkien, imediatamente uma atmosfera de sabedoria, mistério e astúcia envolve as descrições, porém, por outro lado, quando os elfos falam sobre os homens, os pontos principais são sempre a impaciência, a ignorância, a arrogância e a cobiça pelo poder.

São considerados os Filhos de Ilúvatar os elfos e homens que primeiro habitaram a Terra-média. Não se pode, nesse curto trabalho, tentar abordar toda a infinidade de aspectos que cercam a história desses dois povos. São inúmeras as aparições dos elfos e homens no decorrer da história da Terra-média e seria demasiadamente demorado relatar as profundas implicações de todos os conflitos e acordos realizados entre eles.

Os anões, Filhos de Aulë — um dos Valar, como visto anteriormente — foram feitos

na escuridão da Terra-média. Pois, tão grande era o desejo de Aulë pela vinda dos Filhos, para ter aprendizes a quem ensinar suas habilidades e seus conhecimentos, que *não se dispôs a aguardar a realização dos desígnios de Ilúvatar*. E Aulë 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, 2009, p. 39, grifos nossos).

A impaciência de Aulë pode ser comparada à impaciência de Melkor diante do Vazio, porém o desfecho de cada caso tem implicações diferentes. Melkor se revolta com Eru por não concordar com a demora desse para destinar algo ao Vazio. Melkor subestima a capacidade criadora e o poder de Eru ao entender que o Vazio fora esquecido. Diante do caso de Aulë, a situação afigura-se diferente, pois

Ilúvatar soube o que estava sendo feito e, no exato momento em que o trabalho de Aulë se completava [...] dirigiu-lhe a palavra; e Aulë ouviu sua voz e emudeceu. E a

voz de Ilúvatar lhe disse: — 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 (TOLKIEN, 2009, p. 39, grifo nosso).

Aulë, como se sabe, é o Vala ferreiro, considerando-se esse fato é que se pode entender por qual motivo ele teve vontade de construir criaturas com as próprias mãos, todas as habilidades manuais eram atributos dele. Como breve exemplo disso, há a habilidade nata dos anões com trabalhos manuais e outro exemplar desse dom é Saruman, o Istar enviado à Terra-média por Aulë e conhecido, entre outros atributos, pela sua habilidade com as mãos. Eru discute com Aulë as consequências e os motivos daquilo que fez. Como já dito por Eru, Aulë não pode dar vida aos seres sozinho, seu poder não o habilita para tal, e diante desse impasse Eru o questiona: “as criaturas de tua mão e de tua mente poderão viver apenas através dessa existência, movendo-se quanto tu pensares em movê-las e ficando ociosas se teu pensamento estiver voltado para outra coisa. É esse teu desejo?” (TOLKIEN, 2009, p. 39).

Através da fala de Eru, é possível deduzir que os anões dependeriam totalmente do pensamento de Aulë para realizar qualquer coisa, quer dizer, não foram dotados de vontade própria. Diante de tal questão, ele responde com humildade:

— 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. Pois me pareceu que há muito espaço em Arda para vários seres que poderiam nele deleitar-se; e, no entanto, em sua maior parte ela ainda está vazia e muda. E, 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 criança de pouco entendimento, que graceja com os atos de seu pai, pode estar fazendo isso sem nenhuma intenção de zombaria, apenas por ser filho dele. E agora, o que posso fazer para que não te zangues comigo para sempre? Como um filho ao pai, ofereço-te essas criaturas, obras das mãos que criaste. Faze com elas o que quiseres. Mas não seria melhor eu mesmo *destruir* o produto de minha presunção? (TOLKIEN, 2009, p. 40, grifos nossos).

Diante dessa situação, Aulë

apanhou um enorme martelo para esmagar os anões, e chorou. Mas Ilúvatar apiedou-se de Aulë e de seu desejo, em virtude de sua *humildade*. E os anões se encolheram diante do martelo e sentiram medo; baixaram a cabeça e imploraram clemência. E a voz de Ilúvatar disse a Aulë: — Tua oferta aceitei enquanto ela estava sentida. 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 (TOLKIEN, 2009, p. 40, grifos nossos).

Como apiedou-se diante da humildade e arrependimento de Aulë, Eru concedeu aos

anões o livre-arbítrio: os anões se esconderam do martelo de seu pai e tornaram-se independentes do pensamento de seu pai. Aulë agradeceu Eru por não ter que destruir seus próprios filhos e ainda propôs que ele corrigisse e abençoasse seu trabalho, porém

Ilúvatar voltou a falar, entretanto, e disse: — Exatamente como dei existência aos pensamentos dos Ainur no início do Mundo, agora adotei teu desejo e lhe atribuí um lugar no Mundo; mas de nenhum outro modo corrigirei tua obra; e, como tu fizeste, assim ela será. Contudo não tolerarei o seguinte: que esses seres cheguem antes dos Primogênitos de meus desígnios, nem que tua impaciência seja premiada. *Eles agora deverão dormir na escuridão debaixo da pedra, e não se apresentarão enquanto os Primogênitos não tiverem surgido sobre a Terra;* e até essa ocasião tu e eles esperareis, por longa que seja a demora. Mas quando chegar a hora, eu os despertarei, e eles serão como filhos teus; *e muitas vezes haverá discórdia entre os teus e os meus,* os filhos de minha adoção e os filhos de minha escolha (TOLKIEN, 2009, p. 40 e 41, grifos nossos).

Os Filhos de Aulë foram os primeiros que receberam forma material, porém, em respeito a Eru, ele aceitou que os Primogênitos, de fato, fossem os primeiros a chegar à Terra-média. Então Aulë

pegou os Sete Pais dos Anões e os levou para descansar em locais bem afastados; voltou em seguida a Valinor e esperou os longos anos transcorrerem.

Como fossem surgir na época em que Melkor prevalecia, Aulë fez os anões *resistentes*. Por isso, eles *são duros como a pedra, teimosos, firmes na amizade e na inimizade, e conseguem suportar fadiga, fome e ferimentos com mais bravura do que todos os outros povos que falam; e vivem muito, bem mais do que os homens,* embora não para sempre. Antigamente, dizia-se entre os elfos na Terra-média que os anões, ao morrer, voltavam para a terra e a pedra da qual eram feitos; no entanto, não é essa a crença entre eles próprios. Pois dizem que Aulë, o Criador, que chamam de Mahal, gosta deles e os acolhe em Mandos em Palácios separados; e que ele declarou a seus antigos Pais que Ilúvatar os abençoará e lhes dará um lugar entre os Filhos no Final. Então, seu papel será servir a Aulë e auxiliá-lo na reconstrução de Arda depois da Última Batalha. Dizem também que os Sete Pais dos Anões voltam a viver em seus próprios parentes e a usar de novo seus nomes ancestrais: dos quais Durin foi o mais célebre em épocas posteriores, pai daquela família mais simpática aos elfos, cujas mansões ficavam em Khazad-dûm (TOLKIEN, 2009, p. 41, grifos nossos).

A diferença básica entre a desobediência de Aulë e Melkor reside no arrependimento e humildade do primeiro diante de Eru. Somente a título de curiosidade, a desobediência desses dois Valar, futuramente, acarretará na maldição que acompanha a tentativa de dar vida, porém o que se obtém diante dessa tentativa é somente uma cópia malfeita da criação de Eru. Entre todos os Valar, somente dois desobedeceram diretamente Eru na presença do Pai Criador. Essa característica de subversão aparecerá futuramente em Sauron (como discípulo de Melkor) e em Saruman (como Istar enviado por Aulë). Melkor julgava que Eru havia se esquecido do Vazio, em certo momento Sauron também julgará que os Valar se esqueceram

da Terra-média.

2.1.7. O maniqueísmo ocidental: bem e mal

Dentro da cultura ocidental os pares conceituais são muito utilizados em inúmeros setores da vida humana. Na filosofia, nas ciências exatas, nas artes e acima de tudo na religião, a questão binominal — pode-se dizer a composição binária dos fatores — parece dominar a vida prática dos indivíduos. Há inúmeras classes, grupos, estereótipos e etiquetas que são utilizados para enquadrar tudo que abarca o conhecimento humano em uma divisão binominal e excludente baseada em jogos de oposições e hierarquias. Há uma distinção clara entre os opostos que se mostra falha em inúmeras ocasiões e que, mesmo que funcionasse, não seria de grande proveito para o progresso do conhecimento humano. Inúmeros conceitos abstratos são estipulados e alocados em oposição de acordo com clichês comportamentais que dizem respeito à sociedade contemporânea. Essa mesma sociedade apresenta, também, a necessidade, em termos práticos, de rotular tudo o que permeia a abstração do pensamento. É necessário que se classifique o que é Belo, Feio, Sagrado, Profano, Moral, Imoral, Correto, Incorreto, todos esses quase geralmente associados à tradição judaico-cristã e à metafísica ocidental, que difundiram no inconsciente coletivo ocidental a dicotomia primordial entre Bem e Mal.

Esses dois conceitos abstratos permeiam toda a cultura da Europa e das Américas, no sentido de que todos os outros conceitos que regem as ações sociais neles se baseiam. Sabe-se que a **Bíblia**, com a disseminação e supremacia do cristianismo, desempenhou um papel basilar na fundamentação ética e moral dos povos que compõem as culturas ocidentais. Segundo a escritura sagrada, aquilo que é relativo ao Bem sempre esteve relacionado à imagem do Deus Criador. Não havendo espaço em branco nas bases culturais binominais, alguém deveria se opor a Deus e constituir a origem de seu oposto, ou seja, carregar consigo a culpa pela origem do Mal. A personagem que desempenhou esse papel fundamental para o andamento da cosmogonia cristã foi Satã, e dentro da cosmogonia de Tolkien esse papel é desempenhado, a priori, por Melkor. Os valores antagônicos necessitam de explicações tais como sua origem, desenvolvimento, função e consequência. Tanto Melkor quanto Satã são, de acordo com as respectivas cosmogonias, os causadores do desequilíbrio, da ruptura espaço-temporal, primordial, seja ela a do Paraíso cristão ou a da Ilha de Almaren²¹. A unidade

²¹ Uma Ilha situada no Grande Lago. Serviu como primeira morada dos Valar em Arda. Assemelha-se, esteticamente, à Avalon na tradição Arturiana.

primordial, situada no plano da criação e habitada pelas duas personagens em ambas as cosmogonias, é rompida pelos dois enquanto personificam o Mal, ou seja, Melkor e Satã descontinuam, através de sua subversão, a unidade eterna, homogênea, sagrada e primordial. Contando com uma descontinuidade de tempo e espaço, entende-se que se faça necessário criar outro tempo e outro espaço que se contraponham à essa unidade primordial e abarquem elementos opostos que personifiquem a terrível perda dessa unidade.

Melkor e Satã são responsáveis pela criação do tempo e do espaço não sagrados, mundanos e, portanto, profanos em oposição ao sagrado. Com a **Bíblia** em mãos pode-se encontrar, assim como em **O Silmarillion**, o paradoxo da existência desses dois conceitos. No livro sagrado cristão pode-se encontrar logo no início a afirmação “E Deus viu tudo o que havia feito, e tudo era muito bom” (Gênesis 1: 31), isto é, tudo pertencia ao Bem e ainda não existia o Mal. Entendendo a **Bíblia** da forma que seu próprio texto a apresenta, Deus disse:

Eu sou Javé, e não existe outro; fora de mim não existe deus algum. Eu armei você, ainda que você não me conheça, para que fiquem sabendo, desde o nascer do sol até o poente, que fora de mim não existe outro: eu formo a luz e crio as trevas; sou o autor da paz e crio a desgraça. Eu, Javé, faço todas essas coisas (Isaías 45: 5 - 7).

Ainda na escritura sagrada, Jó questiona o fato de que, “Se aceitamos de Deus os bens, não devemos também aceitar os males?” (Jó 2: 10). Tudo indica que foi Deus que criou o Mal também, e a personificação do Mal na figura de Satã parece falha, ou seja, se ele conseguisse criar uma força tão vasta e poderosa capaz de se opor à criação Divina (o Bem), então ele seria melhor ou igual à Divindade Primordial. No entanto, mais indícios apontam, sobre Jesus Cristo (como encarnação de Deus), que “nele foram criadas todas as coisas, tanto as celestes como as terrestres, as visíveis como as invisíveis [...]. Tudo foi criado por meio dele e para ele. Ele existe antes de todas as coisas, e tudo nele subsiste” (Colossenses 1: 16 - 17). Aqui, fala-se sobre Jesus Cristo, porém, o enfoque não é no Cristo humano e sim no Filho de Deus que também é parte de Deus.

No Livro das Lamentações e no Livro de Amós outras evidências textuais sobre a origem do Mal se fazem presentes. Sobre a desgraça: “Quem mandou que acontecesse, se não foi o Senhor que ordenou? Não é da boca do Altíssimo que vêm o mal e o bem?” (Lamentações 3: 37 - 38), e também, sobre o mesmo tema, questiona-se o profeta Amós: “Soa a trombeta na cidade, sem que a população se alarme? Vem alguma desgraça sobre a cidade, sem que Deus a tenha mandado?” (Amós 3: 6). Sobre esses questionamentos cabem outros: se Deus é onipresente, onisciente e onipotente, porque não saberia das desgraças que assolam a

humanidade? Se ele sabe e não faz nada para ajudar, não seria uma faceta do mal ser conivente com o sofrimento ou mesmo ser omisso em face dos que sofrem? Caso Deus queira que as pessoas paguem pelos pecados, não seria uma forma de castigá-las ou mesmo de vingança divina? Outro trecho do início da escritura sagrada, na Introdução do **Gênesis** (p. 13) que trata da origem do Bem e do Mal, coloca o leitor em face de um paradoxo mais amplo ao relatar que “Tudo o que Deus cria é bom [...] o mal entra no mundo através da auto-suficiência do homem”.

É importante entender que a **Bíblia** retrata um espaço temporal imenso, porém o que realmente interessa é que desde o **Gênesis** até o **Apocalipse** o mote principal é a perda da imanência divina e os efeitos do Mal entre os seres humanos, sendo que no livro do juízo final, Deus consolará a humanidade e fará novas coisas. Se pensada como um livro comum, ela relata a origem do Mal e depois o fim de tudo, inclusive do Mal, para um novo recomeço. O Mal aparece somente como um estágio a ser superado, pois a narrativa bíblica começa com o equilíbrio primordial e termina com a tentativa de restauração desse equilíbrio. Se comparada à narrativa bíblica, a composição narrativa principal do projeto literário de Tolkien segue o mesmo trajeto estrutural e temático, isso significa, em **O Silmarillion** perde-se o equilíbrio primordial que compõe imanentemente tudo aquilo que é Bom (Bem) para se entrar na estadia do Mal sobre a criação, e em **O Retorno do Rei** — cronologicamente, o último livro escrito pelo autor e também o que relata os últimos fatos ocorridos no universo que criou — esse Mal representado pelas personagens antigas se dissipa e o equilíbrio se reestabelece na Era governada somente pelos homens. Vale retomar a questão da criação do Bem e do Mal dentro da obra do autor. Isso se dá em **O Silmarillion**, quando ocorre a cosmogonia, e no fim de **O Retorno do Rei** toda a paz se reestabelece na criação e o mundo volta ao seu equilíbrio de forças.

Sobre a origem do Bem na obra de Tolkien, não há exatamente a palavra que descreve que tudo o que foi criado por Eru era Bom, porém a harmonia articulada durante o canto dos Ainur no momento em que criam a Música Magnífica encontra equivalência nos conceitos de perfeição e bondade da metafísica ocidental. Quando Melkor cria a dissonância na música dos demais Ainur, subentende-se que, mesmo em todos os sentimentos Maus de Melkor, Eru exerce algum tipo de influência. Semelhante à afirmação bíblica de que nada existe fora de Deus, o próprio Eru afirma relação semelhante:

Então, falou Ilúvatar e disse: — 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, essa melodia 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 aquele que tentar, provará não ser senão meu instrumento na invenção de coisas ainda mais fantásticas, que ele próprio nunca imaginou (TOLKIEN, 2009, p. 6, grifo nosso).

Entende-se que até mesmo o Mal criado pela desobediência, inveja e ódio de Melkor já pertencia a Eru, tendo em vista que cada um dos Ainur conseguia acessar somente uma parcela da mente do deus supremo. Como Melkor era o mais poderoso e perfeito de todos eles, talvez tenha acessado parte dos pensamentos de Eru que nenhum outro tenha conseguido vislumbrar: a face Maléfica do deus-pai criador.

Sobre a concessão da morte — tido como um dom de liberdade concedido aos filhos dos homens — sabe-se que

[i]nclui-se, nesse dom de liberdade, que os filhos dos homens permaneçam vivos por um curto intervalo no mundo, não sendo presos a ele, e partam logo, para onde, os elfos não sabem. Ao passo que os elfos ficam até o final dos tempos [...] não morrem enquanto o mundo não morrer, a menos que sejam assassinados ou que definhem de dor (e a essas duas mortes aparentes eles estão sujeitos); nem a idade reduz sua força, a menos que estejam fartos de dez mil séculos; e, ao morrer, eles são reunidos na morada de Mandos, em Valinor, de onde podem depois retornar. Já os filhos dos homens morrem de verdade, e deixam o mundo; motivo pelo qual são chamados de Hóspedes ou Forasteiros. A morte é seu destino, o dom de Ilúvatar, que, com o passar do tempo, até os Poderes hão de invejar. Melkor, porém, lançou sua sombra sobre esse dom, confundindo-o com as trevas; e fez surgir o mal do bem; e o medo, da esperança (TOLKIEN, 2009, p. 36-37, grifos nossos).

Sobre Melkor ter criado o Mal a partir do Bem, sabe-se que tal afirmativa colocaria, como no caso bíblico de Satã comentado anteriormente, Melkor em pé de igualdade com Eru e traria complicações ainda maiores para a narrativa de **O Senhor dos Anéis**. Cabe ainda salientar que, embora alguns críticos queiram afirmar o contrário, a obra de Tolkien não se baseia única e exclusivamente em oposições binárias. A ambiguidade permeia vários de seus temas e personagens a ponto de não poder expor de forma conclusiva qual o lado que melhor se encaixariam.

2.1.8. A queda: Melkor e Satã

Tanto Melkor quanto Satã se igualam no quesito subversão. Eles são os mais poderosos, os filhos pródigos, os mais perfeitos e mesmo assim discordam das atitudes e opiniões de seus pais criadores (os deuses primordiais Javé e Eru, respectivamente). Na **Bíblia**, Satã aparece sob inúmeras formas e alcunhas, tanto como anjo, cobra, estrela ou

dragão. Percebe-se que Satã é um anjo quando se relata que “[c]erto dia, os anjos se apresentaram a Javé e, entre eles, foi também Satã. Então Javé perguntou a Satã: ‘De onde você vem?’ Satã respondeu: ‘Fui dar uma volta pela terra’” (Jó 1: 6 - 7). Essa personagem multifacetada tem todas as suas formas, com exceção da estrela, retomadas no livro do **Apocalipse de São João**,

[a]pareceu, então, outro *sinhal no céu*: um grande Dragão, cor de fogo. Tinha sete cabeças e dez chifres. Sobre as cabeças setes diademas. Com a cauda ele varria a terça parte das estrelas do céu, jogando-as sobre a terra. Esse *grande Dragão é a antiga Serpente, é o chamado Diabo ou Satanás* (Apocalipse 12: 3 – 9, grifos nossos).

No livro de **Isaías**, Satã é tido como a “estrela da manhã”, “filho da aurora” e ainda é chamado de “agressor das nações” (Isaías 14: 12).

Melkor, como um ser que em sua essência original era um dos seres superiores (Valar), também pode assumir diversas formas materiais (ou terrenas) para conseguir seus intentos. Uma passagem de **O Silmarillion** revela essa capacidade de todos os Valar, inclusive a capacidade de Melkor de contrariar os demais Valar até mesmo no momento de assumir uma forma material. Talvez, como parece explícito no trecho a seguir, Melkor não tenha escolhido a forma com que iria se transformar, e essa seja somente um reflexo de seus sentimentos. Conta-se que

Melkor então viu [...] que os Valar caminhavam sobre a Terra como forças visíveis, trajados com roupas do Mundo, e eram lindos e gloriosos ao olhar, além de jubilosos; [...]. Cresceu-lhe então muito mais a inveja; e ele também assumiu forma visível; mas, em virtude de seu ânimo e do rancor que nele ardia, essa forma era escura e terrível (TOLKIEN, 2009, p. 11, grifos nossos).

A capacidade de assumir formas físicas variadas é um dos pontos em comum entre ambos, porém esse não é o mais importante aspecto que caracteriza as duas personagens. A perfeição, superioridade e a subversão são os principais aspectos dos quais eles compartilham. Sobre Satã, sabe-se que

era um *modelo de perfeição*, cheio de *sabedoria e beleza perfeita* [...] morava no paraíso, no jardim de Deus, coberto de pedras preciosas de todas as espécies [...] *era perfeito em todos os seus passos*, até que [...] *encontrou a maldade* [...] se exaltou com sua beleza, e sua sabedoria *se corrompeu por causa do seu esplendor* (Ezequiel 28: 12 – 17, grifos nossos)

e, ainda em forma de serpente, “era o mais astuto de todos os animais do campo que Javé

Deus havia feito” (Gênesis 3: 1). Sobre a arrogância de Satã, fala-se, como lição de moral, que todo aquele que “se eleva será humilhado, e quem se humilha será elevado” (Lucas 14: 11).

Ressaltando os mesmos aspectos em Melkor, sabe-se que “*O mais poderoso* daqueles Ainur que vieram para o Mundo foi inicialmente Melkor” (TOLKIEN, 2009, p. 16). “A Melkor, entre os Ainur, haviam sido concedidos os *maiores dons de poder e conhecimento*, e ele ainda tinha um quinhão de todos os dons de seus irmãos” (TOLKIEN, 2009, p. 4, grifos nossos). O próprio deus primordial assume perante os demais Ainur que “o mais poderoso dentre eles é Melkor” (TOLKIEN, 2009, p. 6). A rebeldia de Satã o leva a ser expulso do céu, e o mesmo acontece com Melkor, que é expulso não só do local onde surgiu, mas também do seio da espécie divina a qual pertencia (os Valar).

A queda de Melkor parece ser simbólica na cosmogonia de Tolkien, enquanto que na **Bíblia** o sentido da queda de Satã aparece de forma tanto simbólica quanto física. Sobre a queda desse último, há uma fala de Javé direcionada a ele: “Seu coração se exaltou com sua beleza, e sua sabedoria se corrompeu por causa do seu esplendor. Por isso, *eu o atirei no chão*, fazendo de você um espetáculo para os reis” (Ezequiel 28: 12 – 17, grifo nosso). A queda literal também aparece quando se entende que “O esplendor dele [Satã] foi *atirado na sepultura*, junto com a música de suas harpas. Debaxo de você [Satã] há um colchão de podridão, seu cobertor é feito de vermes [...] aí está você *precipitado na mansão dos mortos, nas profundezas do abismo*” (Isaías 14: 11-15, grifos nossos). Conta-se ainda que “Deus não poupou os anjos que haviam pecado, mas *lançou-os nos tenebrosos abismos do inferno*” (Pedro 2: 4, grifo nosso), porém o relato mais literal sobre a queda de Satã é o de Jesus, que, quando questionado sobre o assunto, “respondeu: ‘Eu vi *Satanás cair do céu como um relâmpago*” (Lucas 10: 18, grifo nosso).

Um pouco diferente da queda de Satã, a expulsão de Melkor — do espaço que pode ser comparado ao paraíso bíblico — é menos literal. Ele enfrenta Eru desde o momento da criação, “pois ardia nele o desejo de dar Existência a coisas por si mesmo; e a seus olhos Ilúvatar não dava atenção ao Vazio, ao passo que [ele, Melkor] se impacientava com o vazio” (TOLKIEN, 2009, p. 4), e para mostrar esse desejo escuso

ele agora entrelaçava em sua música, e logo 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 à 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. Ilúvatar, entretanto,

escutava sentado até lhe parecer que em volta de seu trono bramia uma tempestade violenta, como a de águas escuras que guerreiam entre si numa fúria incessante que não queria ser aplacada (TOLKIEN, 2009, p. 4 e 5).

Esse desejo de se igualar ao criador leva Melkor à ruína devido à sua arrogância e desobediência. Através de sua dissonância ele rivaliza seu canto com o dos demais Ainur que cantam harmoniosamente para alegrar Eru. Satã também, dentro das passagens bíblicas, tenta se igualar ao criador. É dito que Satã “pensava: ‘Vou subir até o céu, vou colocar meu trono acima das estrelas de Deus; vou sentar-me na montanha da Assembléia, no cume da montanha celeste. Subirei até as alturas das nuvens e *me tornarei igual ao Altíssimo*’” (Isaías 14: 13 – 14, grifo nosso). A vontade de Melkor em criar seus próprios seres é muito semelhante à vontade de Satã de se igualar ao criador. Esse impulso criativo inspirado no criador, elemento comum em ambos os casos, leva também à queda de Melkor, “aquele que se levanta Poderoso [...]. E os noldor, entre os elfos os que mais sofreram com sua perversidade, se recusam a pronunciá-lo e o chamam de Morgoth, o Sinistro Inimigo do Mundo” (TOLKIEN, 2009, p. 23). Como efeito de seus atos, Melkor “não é mais incluído entre os Valar, e seu nome não é pronunciado na Terra” (TOLKIEN, 2009, p. 16).

O Vazio, ainda como espaço de inércia e imutabilidade, o incomoda, pelo fato de que Melkor deseja ver as criaturas ocupando a criação e não se contenta com o tempo estipulado pelo criador primordial para que as coisas comecem a acontecer na cosmogonia. A perfeição e a eternidade incomodam Melkor da mesma forma que incomodam Satã, ainda em forma de serpente, nos Jardins do Éden.

2.2. O UNIVERSO DE O SENHOR DOS ANÉIS

2.2.1. *O Hobbit* – O elo entre *O Silmarillion* e *O Senhor dos Anéis*

O Hobbit, apesar de ter sido o primeiro texto criado por Tolkien, a priori em caráter oral e posteriormente escrito, é o texto que se insere no limiar entre os demais textos que compõem a totalidade da obra do autor. Sobre os tempos antigos existem os relatos de **O Silmarillion** e sobre o desfecho da Terceira Era existem os relatos de **O Senhor dos Anéis**. A criação do Um Anel, o anel mais poderoso de todos, se dá ainda nos tempos antigos e sua destruição é relatada junto com os acontecimentos do fim da Terceira Era. Existe uma lacuna entre a história da produção dos Anéis de Poder e a pacata existência de Frodo Bolseiro no Condado. É na narrativa de **O Hobbit** que se conta como o Um Anel (o mais poderoso) foi

aparecer nas mãos do tio de Frodo, Bilbo Bolseiro e de como as personagens ficam sabendo, mais adiante, que esse Anel era realmente o Um Anel que outrora pertencera a Sauron. Em **O Silmarillion**, a narrativa é interrompida no início da Terceira Era, sendo que dentro dessa narrativa encontram-se relatos das histórias completas da Primeira e Segunda Eras. Já a narrativa de **O Hobbit** se inicia no final da Terceira Era.

Outra diferença temporal importante é a que separa a jornada de Bilbo da jornada de Frodo. Durante a narrativa de **O Hobbit**, Bilbo está com 50 anos de idade e no início de **O Senhor dos Anéis** ele está para completar 111 anos, ou seja, o lapso temporal entre o fim do primeiro e o início do segundo é de 60 anos do calendário utilizado para contar os anos na narrativa. Se não fosse pela figura do Anel encontrado por Bilbo na Montanha Solitária, não haveria uma ligação direta entre as narrativas de **O Silmarillion** e de **O Senhor dos Anéis**. Por esse motivo, pode-se dizer que, não só o Anel está presente na narrativa de **O Hobbit**, como também é o elo entre os dias antigos e os tempos modernos narrados na Terceira Era. Isso é muito apropriado para a simbologia atribuída ao objeto, como a representação de um ciclo cuja origem se entrelaça ao fim. Em **O Hobbit** é o Anel que liga o fio narrativo de ambos. Como **O Hobbit** foi o primeiro a ser escrito, fez-se necessária a utilização de um elemento comum para conectar essa narrativa à narrativa de **O Senhor dos Anéis** e, mais tarde, conectar **O Silmarillion** sutilmente à trama de **O Hobbit**. O elemento utilizado para esse fim é o Anel mágico encontrado por Bilbo durante sua aventura em busca dos tesouros da Montanha Solitária que eram vigiados pelo dragão Smaug. Resumindo a figura desse Anel às três narrativas, têm-se os relatos de: como os anéis foram feitos (**O Silmarillion**); como o Um Anel foi encontrado depois de perdido (**O Hobbit**); e como ele se tornou uma ameaça à Terra-média e foi destruído (**O Senhor dos Anéis**).

2.2.2. Quem é o Senhor dos Anéis

Dentre os inúmeros servos de Melkor “o maior era aquele espírito que os eldar chamavam de Sauron, ou Gorthaur, o Cruel. No início, ele pertencia aos Maiar de Aulë e continuou poderoso na tradição daquele povo” (TOLKIEN, 2009, p. 23). Conta-se que em tudo que foi realizado por Melkor em Arda Sauron participou e que “era menos maligno do que seu senhor somente porque por muito tempo serviu a outro, e não a si mesmo” (TOLKIEN, 2009, p. 23). Posteriormente, Sauron “se elevou como uma sombra de Morgoth e como um espectro de seu rancor, e o acompanhou no mesmo caminho desastroso de descida ao Vazio” (TOLKIEN, 2009, p. 23) servia a Melkor e entre seus servos era o melhor. Com o

mesmo intuito de seu mestre, ele tornou-se seu braço direito no caminho do mal, tanto que seu senhor construiu uma fortaleza batizada de Angband e essa “cidadela era comandada por Sauron, lugar-tenente de Melkor” (TOLKIEN, 2009, p. 46).

Sauron é um Maia, discípulo de um Vala, que gozava de total confiança de seu mestre, tanto é que durante a guerra entre Melkor e os Valar que “ele próprio saiu de Angband e penetrou na Terra-média, deixando o comando da guerra nas mãos de Sauron” (TOLKIEN, 2009, p. 175). Mais à frente, conta-se que com

o tempo, entretanto, depois da queda de Fingolfin, *Sauron, o mais terrível e mais poderoso dos servos de Morgoth*, que no idioma sindarin era chamado de Gorthaur, levantou-se contra Orodreth, o guardião da torre sobre Tol Sirion. Sauron agora se tornara um *feiticeiro de poder tremendo, mestre das sombras e dos espectros, torpe na inteligência, cruel na força, deformando tudo o que tocava, confundindo o que governava, senhor de lobisomens*. Seu domínio era um tormento. Tomou Minas Tirith de assalto, pois uma negra nuvem de terror se abateu sobre os que a defendiam; e Orodreth foi expulso e fugiu para Nargothrond. Sauron transformou-a então num posto de vigia para Morgoth, uma fortaleza do mal e uma ameaça. E a bela ilha de Tol Sirion foi amaldiçoada, passando a se chamar Tol-in-Gaurhoth, a Ilha dos Lobisomens. Nenhuma criatura viva podia passar pelo vale sem que Sauron a avistasse da torre onde ficava. E Morgoth agora controlava a passagem ocidental, enchendo com seu terror os campos e os bosques de Beleriand (TOLKIEN, 2009, p. 194 e 195, grifos nossos).

Dois aspectos da passagem anterior chamam a atenção na personagem de Sauron: sua capacidade de observar tudo o que está acontecendo ao redor de si e a capacidade de dominar os animais e deformar a natureza de tudo o que encontra. O aspecto do olhar e dos olhos de Sauron serão retomados durante toda a extensão da narrativa de **O Senhor dos Anéis** a ponto de, no final, ser reduzido a somente uma parte de seu corpo, seu olho ameaçador. Na descrição entre a luta de Huan, o cão de Valinor, ou melhor, o cão dos Valar e Sauron, seu caráter transformista se revela de forma surpreendente:

— Huan está lá! – disse a seu mestre enquanto morria.

Ora, Sauron bem conhecia, como todos naquela terra, o destino que estava determinado para o cão de Valinor, e lhe ocorreu que ele mesmo seria o instrumento desse destino. Assumiu, portanto, a *forma de um lobisomem* e se fez o mais poderoso que já havia pisado no mundo. E se apresentou para conquistar a passagem da ponte.

Foi tal o horror de sua chegada, que Huan saltou de lado. Sauron, então, atacou Lúthien; e ela desmaiou diante da ameaça do espírito cruel em seus olhos e do vapor imundo de seu hálito. Mas, enquanto ele vinha, ela, ao cair, lançou uma dobra de seu manto escuro diante dos olhos do agressor. E ele tropeçou, pois uma sonolência passageira o acometeu. Então Huan atirou-se. Ocorreu assim a luta entre Huan e o *Lobo-Sauron*. Os uivos e os latidos ecoaram nas colinas, e os vigias nas muralhas das Ered Wethrin do outro lado do vale ouviram tudo de longe e se admiraram.

Contudo, nem feitiço nem encanto, nem garra nem veneno, nem arte demoníaca nem

força animal, nada conseguiu derrubar Huan de Valinor. E ele pegou o adversário pela garganta e o dominou. *Sauron, então, mudou de forma, de lobo para serpente, e de monstro para sua forma costumeira*, mas não conseguiu se livrar de Huan sem abandonar totalmente seu corpo. Antes que seu espírito imundo deixasse sua casa sinistra, Lúthien veio até ele e disse que ele perderia sua vestimenta de carne, e seu espectro seria mandado trêmulo de volta a Morgoth.

— Lá para todo o sempre – disse-lhe Lúthien – teu eu nu suportará o tormento do escárnio de Morgoth e será perfurado pelos seus olhos, a menos que me cedas o comando de tua torre (TOLKIEN, 2009, p. 220, grifos nossos).

Assumindo diferentes formas, Sauron mostra-se capaz de se transformar em praticamente qualquer coisa que queira exceto, talvez, em coisas que contribuam com o bem. Identificando-se com o elemento pagão, tanto o lobo quanto a serpente fazem lembrar dos lobos de Odin na mitologia nórdica e a serpente do mar, capaz de destruir a humanidade e que representa o mal primordial, posto que as águas do mar indicam o retorno ao caos primordial da existência, antes de o mundo tomar uma forma precisa e lógica. A serpente pode ser aproximada também ao mito do pecado original constante na **Bíblia**. Ainda sobre as formas de Sauron, na mesma batalha o leitor fica sabendo que ele “assumiu a forma de um vampiro, imenso como uma nuvem escura que encobre a lua” (TOLKIEN, 2009, p. 221).

Inúmeros são os poderes de Sauron, tanto os conhecidos e facilmente localizáveis quanto os desconhecidos do leitor e das demais personagens. Em sua busca por poder ele faz vários investimentos que mais adiante lhe serão de enorme serventia, como por exemplo ter “fortificado a terra de Mordor e lá construído a Torre de Barad-dûr” (TOLKIEN, 2009, p. 340). Além da capacidade de transformação física, uma das características de Sauron que mais se destaca é sua astúcia e relata-se em uma de suas conversas com os númenorianos que “Sauron era astucioso, bem treinado para conquistar o que quisesse pela sutileza quando a força pudesse não lhe ser útil” (TOLKIEN, 2009, p. 344 e 345) e ele “Humilhou-se, portanto, [...] e controlou sua língua ferina. E os homens ficaram admirados, pois tudo o que ele disse parecia justo e prudente” (TOLKIEN, 2009, p. 345).

Assim como o poder retórico de Melkor, seu fiel servo Sauron também possuía o dom da palavra e do convencimento. Sauron foi levado para as terras do rei de Númenor sob o falso pretexto de ter se rendido a ele. O rei o havia levado para lá com o intuito de que esse fosse vigiado mais de perto, podendo assim se prevenir de qualquer que fosse o plano traçado pelo inimigo, no entanto,

tal era sua *astúcia em raciocínio e palavras*, e tal a força de sua determinação oculta, que, antes que se passassem três anos, ele já se tornara íntimo dos pensamentos secretos do Rei. Pois *elogios doces como o mel* estavam sempre na ponta de sua língua, e Sauron conhecia muitos fatos ainda não revelados aos homens. E, ao ver o

privilégio de que ele gozava junto a seu senhor, todos os conselheiros começaram a adular-lo [...]. Então, lentamente, operou-se na terra uma transformação, e os corações dos amigos-dos-elfos se perturbaram profundamente, e muitos se afastaram cheios de medo. E, embora os que permanecessem ainda se intitulassem fiéis, seus inimigos os chamavam de rebeldes. Pois, agora, *tendo acesso aos ouvidos dos homens, Sauron com muitos argumentos negava tudo o que os Valar haviam ensinado*. E disse aos homens que pensassem que no mundo, no leste e mesmo no oeste, ainda havia muitos mares e muitas terras a serem conquistadas, que possuíam tesouros sem conta. E, no entanto, se eles acabassem chegando ao final dessas terras e desses mares, para além de tudo ficava o Escuro Ancestral. – E dele o mundo foi feito. Pois somente o Escuro é digno de adoração, e seu Senhor pode ainda criar outros mundos para doar àqueles que lhe prestarem serviços, de modo que *seu poder não terá limites* (TOLKIEN, 2009, p. 345, grifos nossos).

Ao longo da narrativa do **Akallabêth**, o plano de Sauron se realiza de forma demorada, enquanto que o plano do rei de Númenor começa a ruir na mesma velocidade em que o poder de convencimento de Sauron se alastra entre os homens daquele povo. Num diálogo entre o rei e Sauron, o primeiro pergunta:

— Quem é o Senhor do Escuro? – perguntou, então, Ar-Pharazôn.

E a portas fechadas Sauron falou ao Rei, dizendo-lhe *mentiras*.

— É aquele cujo nome não se pronuncia mais, pois os Valar os enganaram a respeito dele, apresentando em seu lugar o nome de Eru, um espectro criado pela insensatez de seus corações, que procura acorrentar os homens em servidão aos Valar. Pois eles são o oráculo desse Eru, que fala apenas o que eles querem. Mas aquele que é senhor dos Valar ainda vencerá, e os libertará desse fantasma. E seu nome é *Melkor, Senhor de Todos, Doador da Liberdade*, e ele os tornará mais fortes do que os Valar.

Então, Ar-Pharazôn, o Rei, voltou-se para o *culto do Escuro e de Melkor*, seu Senhor, a princípio em segredo; mas dentro em pouco abertamente e diante de seu povo. E eles em sua grande maioria o imitaram (TOLKIEN, 2009, p. 346, grifos nossos).

Através de seu poder de convencimento Sauron conseguiu o que queria, enganou os homens e através de suas palavras sabiamente escolhidas convenceu os homens de Númenor a seguir seu mestre Melkor. A partir desse tempo o

poder de Sauron crescia e, naquele templo, com derramamento de sangue, tormentos e crueldade imensa, os homens faziam sacrifícios a Melkor para que ele os liberasse da Morte. E o mais frequente era que escolhessem suas vítimas entre os Fiéis. Porém, eles nunca eram acusados abertamente de não adorar Melkor, o Doador da Liberdade, mas o motivo para persegui-los era seu ódio ao Rei, o fato de serem rebeldes ou de tramar contra sua gente, inventando mentiras e venenos. Essas acusações eram em sua maioria falsas. Contudo, aqueles foram dias amargos, e ódio gera ódio (TOLKIEN, 2009, p. 348).

Apesar de seguir os conselhos de Sauron, o povo do Númenor regrediu, ainda que o

rei pensasse que tivessem progredido, pois suas riquezas materiais e bélicas prosperavam sob o comando velado do servo de Melkor. Aqueles que não gostavam da atitude do rei em venerar o senhor do escuro permaneceram contra essa ideologia, ainda que não pudessem fazer isso abertamente sob o risco de serem mortos, e a esses o povo que cultuava Melkor dava o nome de fiéis, quer dizer, aqueles que ainda acreditavam nos Valar. O poder de Sauron crescia de acordo com o aumento do número de homens a cultuar Melkor e,

no entanto, apesar de tudo isso, a Morte não se afastou da Terra. Pelo contrário, passou a vir mais cedo, com maior frequência e com muitas roupagens terríveis. Pois, enquanto no passado os homens envelheciam lentamente e se deitavam no final para dormir, quando finalmente se cansavam do mundo, agora a loucura e a doença os acometiam. E mesmo assim, *eles sentiam medo de morrer e entrar no escuro, o reino do senhor que haviam escolhido*; e se amaldiçoavam em sua agonia. E os homens se armavam naquela época e se matavam uns aos outros por motivos insignificantes; pois se haviam tornado irritadiços, e Sauron, ou aqueles que ele recrutara para si, percorria a Terra, instigando um homem contra o outro, de modo que o povo murmurava contra o Rei e os senhores, ou contra qualquer um que tivesse algo que eles não possuísem. E os homens dotados de poder se vingavam com crueldade (TOLKIEN, 2009, p. 348 e 349, grifo nosso).

São inúmeros os tipos de ações maléficas protagonizadas por Sauron e tais ações lhe conferiram o título de Senhor do Escuro, ou seja, os próprios povos da Terra-média — anões, elfos, homens, hobbits, orcs, entre outros — esqueceram-se de que ele era somente um servidor do primeiro Senhor do Escuro, o primeiro a cometer um ato subversivo à vontade divina de Eru. Sauron conseguiu superar seu mestre dentro de tudo aquilo que era conhecido como sendo a criação, isto é, Melkor conseguiu realizar seus atos diante dos deuses, porém seu servo é quem conseguiu se aproximar das criaturas para influenciá-las a tomar decisões. O maior exemplo da influência de Sauron é a ira dos Valar e de Eru quando se enraivecem com os númenorianos, pois esses começaram a venerar Melkor e pensavam somente nas riquezas e poder. Contando inúmeras mentiras sobre os Valar aos homens, Sauron conseguiu convencê-los de que os Valar eram seres ruins e egoístas. Como resultado disso, os Valar e Eru decidiram afundar as terras de Númenor:

o próprio Sauron foi dominado por um medo enorme diante da fúria dos Valar e da condenação que Eru lançou sobre terras e mares. Era muito maior do que qualquer coisa que ele podia ter desejado, pois só esperava pela morte dos númenorianos e pela derrota de seu rei arrogante. E Sauron, sentado em sua cadeira negra no centro do Templo, havia rido ao ouvir os clarins de Ar-Pharazôn soando para a batalha; e mais uma vez havia rido ao ouvir os trovões da tempestade; e uma terceira vez, no momento em que ria da sua própria ideia, pensando no que iria fazer agora no mundo, já que estava livre dos edain para sempre, foi apanhado no meio de seu júbilo; e *sua cadeira e seu templo caíram no abismo*. Sauron, entretanto, não era de carne morta; e, embora estivesse agora destituído dessa forma no qual havia

cometido tamanho mal, para nunca mais voltar a parecer simpático aos olhos dos homens, mesmo assim *seu espírito se elevou das profundezas* e passou como uma sombra e um vento escuro por cima do mar, voltando à Terra-média e a Mordor, que era seu lar. Ali [...] *permaneceu, sinistro e mudo, até inventar para si uma nova aparência, uma imagem de perversidade e ódio tornados visíveis*; e poucos conseguiam encarar o Olho de Sauron, o Terrível (TOLKIEN, 2009, p. 357, grifo nosso).

Mais uma vez, o poder de Sauron se demonstrou enorme, mesmo contra seres mais poderosos que ele próprio e sua arrogância permaneceu. Ele se transfigurou para a forma com a qual será apresentado em **O Senhor dos Anéis** na Terceira Era do Mundo.

O título da “trilogia”²² de Tolkien é baseado na história da personagem Sauron. Depois de muito estudar, conhecer e vivenciar os sentimentos e vontades dos povos da Terra-média, Sauron se torna o Senhor dos Anéis. Com a ajuda dos elfos ele conseguiu convencer os melhores artífices da Terra-média e construírem os vinte anéis que compõem o subtexto da narrativa tanto de **O Hobbit** quanto de **O Senhor dos Anéis**.

2.2.3. A criação dos Anéis de Poder

Aproveitando-se de sua amizade com os elfos, Sauron conseguiu conquistar a confiança dessas criaturas.

Foi em Eregion²³ que os *conselhos de Sauron* foram acolhidos com maior prazer, pois naquela terra os noldor sempre desejaram aumentar a perícia e a sutileza de suas obras. Além do mais, eles não estavam em paz em seu íntimo, já que se haviam recusado a voltar para o oeste e desejavam tanto permanecer na Terra-média, que amavam, quanto gozar da bem-aventurança dos que haviam partido. Por isso, *deram ouvidos a Sauron e com ele muito aprenderam, pois seu conhecimento era imenso*. Naquela época, os artífices de Ost-in-Edhil superaram tudo o que haviam criado antes. Refletiram, e fizeram Anéis de Poder. Contudo, Sauron guiava seus esforços e estava a par de tudo o que faziam; pois *seu desejo era impor uma obrigação aos elfos e mantê-los sob vigilância* (TOLKIEN, 2009, p. 366, grifos nossos).

De forma inocente e pura, os elfos forjaram os Anéis de Poder sem saber que futuramente eles poderiam causar algum mal a todos os seres da Terra-média. Sauron, porém,

fez Um Anel para governar todos os outros; e o poder dos outros estava vinculado ao dele, de modo a submeter-se totalmente a ele e a durar somente enquanto ele durasse. E *grande parte da força e da vontade de Sauron foi transmitida àquele Um*

²² Chama-se comumente de trilogia, porém essa é a forma como os editores ingleses (Georg Allen e Stanley Unwin da Allen & Unwin) quiseram publicar a obra do autor que, originalmente, havia sido feita para ser publicada em seis volumes.

²³ Eregion foi a morada dos elfos durante a Segunda Era da Terra-média.

Anel. Pois o poder dos anéis élficos era enorme, e aquele que deveria governá-los deveria ser um objeto de potência extraordinária. E *Sauron o forjou na Montanha de Fogo na Terra da Sombra*. E, enquanto usava o Um Anel, ele conseguia perceber tudo o que era feito pelos anéis subalternos, e ler e controlar até mesmo os pensamentos daqueles que os usavam (TOLKIEN, 2009, p. 366 e 367, grifos nossos).

Enquanto os elfos forjavam os dezenove anéis em Eregion, Sauron assistia a tudo de perto e forjava o Um Anel em segredo na Montanha da Perdição em Mordor. Seus planos, a priori, deram certo: seu Anel governante controlava todos os demais e também os portadores de cada um deles; os elfos “[a]ssim que Sauron pôs o Um Anel no dedo [...] se deram conta dele, reconheceram-no e perceberam que ele queria ser senhor deles e de tudo o que eles criavam” (TOLKIEN, 2009, p. 367). Depois de terem percebido o controle de Sauron, pararam de usar os anéis, Sauron enfureceu-se e declarou guerra aos elfos “exigindo que todos os anéis lhe fossem entregues, já que os joalheiros élficos não poderiam tê-los executado sem seus conhecimentos e conselhos. Mas os elfos fugiram dele” (TOLKIEN, 2009, p. 367). Os três anéis que estavam em posse dos elfos, por ser os últimos a terem sido confeccionados, eram os que possuíam maior poder. Eram eles Narya (Anel de Fogo – engastado com rubi), Nenya (Anel da Água – engastado com diamante) e Vilya (Anel do Ar – engastado com safira). Dentre todos os anéis, esses três eram os mais cobiçados por Sauron, ele não conseguiu encontrá-los, “pois eles haviam sido entregues nas mãos dos Sábios, que os ocultaram e nunca mais os usaram abertamente enquanto Sauron manteve o Anel Governante [...] os três permaneceram imaculados, pois [...] a mão de Sauron nunca os tocou” (TOLKIEN, 2009, p. 367).

Apesar de não conseguir recuperar os três anéis dos elfos, Sauron

acumulou nas mãos todos os Anéis de Poder que restavam. E os distribuiu a outros povos da Terra-média, esperando assim atrair para sua influência todos os que desejassem um poder secreto maior do que o atribuído à sua espécie. *Sete anéis deu ele aos anões; mas aos homens deu nove*, pois os homens se revelaram, nesse aspecto como em outros, os mais propensos a se submeter à sua vontade (TOLKIEN, 2009, p. 367 e 368, grifos nossos).

Reforçando seu aspecto de amigo dos povos da Terra-média e doador de presentes (Annatar), Sauron consegue convencer os anões e os homens a usar seus presentes e “todos esses anéis que ele controlava ele perverteu, ainda com maior facilidade por ter participado de sua confecção; e eles eram amaldiçoados e acabavam por trair todos os que os usavam” (TOLKIEN, 2009, p. 368). Os anões, filhos de Aulë, feitos para resistir às maldades de

Melkor, “[u]savam seus anéis somente para a obtenção de riquezas; mas a cólera e uma cobiça avassaladora por ouro foram despertados em seu íntimo [...] a origem de cada um dos Sete Tesouros dos Reis Anões de outrora foi um anel de ouro” (TOLKIEN, 2009, p. 368). Nesse aspecto da obra de Tolkien, como prévio desequilíbrio da harmonia narrativa que irá culminar na história de **O Senhor dos Anéis**, há a retomada da temática do anel amaldiçoado já presente nas literaturas nórdica e germânica. O anão Andvari aparece tanto em **Saga dos Volsungos** quanto em **O anel dos Nibelungos**.

Esses presentes de Sauron retomam a temática do tesouro amaldiçoado, presente em **O anel dos Nibelungos**. Nessa narrativa o anão Advari, tendo seu tesouro roubado pelo deus Loki, amaldiçoa todo o tesouro o qual incluía o anel mágico Andvarinaut forjado pelo próprio anão; tal anel conseguia atrair outros metais preciosos e ajudava a encontrar ouro. O anão,

deu toda essa riqueza a Loki, reservando para si somente um *pequeno anel*, que tinha o poder de lhe proporcionar a *aquisição de outros*. Mas o deus astuto apoderou-se também do anel. Então, Andvari lançou-lhe uma *terrível maldição*. — Esse ouro — disse ele — causará a morte de dois irmãos e levará dois chefes à prisão. *Desses bens que me são extorquidos, ninguém tirará proveito* (PRADO, 1984, p. 22, grifos nossos).

Como um presente de grego, os anéis presentes na obra de Tolkien trazem riquezas e outros benefícios, mas também condenam seus portadores ao declínio. Dentre os povos que ganharam os anéis, os homens foram os mais fracos e os que mais declinaram sob sua influência. Usando os Nove Anéis, os nove homens

tornaram-se *poderosos* no seu tempo, reis, feiticeiros e guerreiros do passado remoto. Conquistaram *glória* e enorme fortuna, mas elas acabaram sendo sua *desgraça*. Ao que parecia eles tinham vida eterna, mas a vida se tornou insuportável para eles. Podiam caminhar, se quisessem, sem serem vistos por nenhum olhar neste mundo sob o sol; e podiam enxergar coisas em mundos invisíveis para os mortais. Mas com enorme frequência viam apenas os espectros e as ilusões de Sauron. E um a um, mais cedo ou mais tarde, de acordo com sua força inata e a bondade ou a maldade de suas vontades no início, eles *caíam sob a escravidão do anel que portavam e sob o domínio do Um, que era o de Sauron*. E se tornavam invisíveis para sempre, menos para ele, que usava o Anel Governante, e *passavam para o reino das sombras*. Os nazgûl eram eles, os espectros do Anel, os mais terríveis servos do Inimigo. A escuridão ia com eles, e seus gritos eram dados com a voz da morte (TOLKIEN, 2009, p. 368, grifos nossos).

Esses homens ficaram conhecidos, na narrativa de **O Senhor dos Anéis**, como os Espectros do Anel. Tornaram-se os nove serviçais de Sauron, e também lembram os nove dedos do Senhor do Escuro, sendo que um ele perdeu (o dedo em que usava o Um Anel). A

perda de sua corporeidade faz ressaltar o aspecto controlador que exercia sobre os Nove Nazgûl e pode-se associá-los, agora de forma mais nítida, aos dedos controladores de seu mestre. Outro ponto interessante é que, em **O Senhor dos Anéis**, o grupo de heróis, ou seja, a Comitativa de Anel, também é composta por nove membros. Nove contra nove é a fórmula utilizada por Tolkien para conceder igualdade à intriga do enredo. Eram os nove Nazgûl contra os nove membros da Comitativa do Anel (A Sociedade do Anel), sendo eles Gandalf (Mago), Aragorn (Homem – Dúnedain²⁴), Boromir (Homem – Gondor²⁵), Legolas (Elfo), Gimli (Anão), Meriadoc, Peregrin, Samwise e Frodo, sendo esses quatro do povo dos hobbits.

2.2.4. Ameaça ao equilíbrio da Terra-média

As principais armas de Sauron eram a beleza e a dom do convencimento através da palavra falada, utilizando-se desses atributos “procurou convencer os elfos a lhe prestarem serviço, pois sabia que os Primogênitos tinham maior poder. E andava livremente em meio a eles, e sua aparência ainda era de alguém belo e sábio” (TOLKIEN, 2009, p. 365). Por parecer um amigo fiel, “os elfos o recebiam com prazer [...] [p]ois Sauron adotou o nome de Annatar, Senhor dos Presentes, e a princípio muito proveito eles tiraram da amizade com ele” (TOLKIEN, 2009, p. 365 e 366). Essa prática de conceder presentes aos amigos era muito comum nas tribos nórdicas que se situavam, principalmente, nos territórios onde hoje ficam a Noruega, a Escandinávia e a Dinamarca. Uma prática muito comum entre os chefes vikings (doadores dos presentes) e os agricultores do clã (recebedores dos presentes), a doação de presentes firmava o poder financeiro do chefe e estreitava os traços de irmandade entre eles e os demais homens. Esse ato de doação era intimamente relacionado ao funcionamento político e bélico dessas sociedades por não haver cargos sociais. Em **Beowulf** o rei homônimo ao título é tido como um grande distribuidor de presentes. Quando queria agradar seus guerreiros ele lhes distribuía anéis de ouro e, dessa forma, ressaltava a coragem e valentia de cada um deles.

A distribuição de anéis se iniciou com as tribos nórdicas (vikings) e se propagou para o território anglo-saxão. Tolkien reaproveitou esse aspecto clássico e muito conhecido da literatura e cultura nórdica para moldar a personagem Sauron. A distribuição dos presentes, no caso os dezenove anéis de ouro, serve para ressaltar o poder e estreitar os laços entre essa

²⁴ Raça de homens descendentes dos númenorianos. Esses sobreviveram à catástrofe da Ilha de Númenor e vieram à Terra-média.

²⁵ Reino situado ao sul da Terra-média. Os homens desse povo descendiam dos númenorianos. A capital do reino era Minas Tirith.

personagem e os demais povos da Terra-média (Homens, Elfos e Anões). Depois de ter forjado os anéis, “a cobiça e o orgulho de Sauron aumentaram até ele não respeitar nenhum limite e decidir tornar-se senhor de todas as coisas na Terra-média” (TOLKIEN, 2009, p. 368). Como Melkor havia suposto que Eru se esquecera do Vazio, Sauron também pensou que os Valar haviam se esquecido da Terra-média. Antes da batalha com Isildur, Sauron “não tolerava nenhuma liberdade nem rivalidade e se intitulou Senhor da Terra. Uma máscara ainda conseguia usar para poder enganar os olhos dos homens, se quisesse, parecendo-lhes sábio e belo. Ne entanto, governava mais pela força e pelo medo” (TOLKIEN, 2009, p. 369).

Após ter sido derrotado por Isildur durante a Guerra da Última Aliança, Sauron permaneceu um bom tempo escondido e sem demonstrar seus poderes. Depois da metade da Terceira Era continuou conquistando espaço na Terra-média, “ele voltou a reunir sob seu comando todos os seres nefastos dos tempos de Morgoth que permaneciam na terra ou debaixo dela; e os orcs eram seus súditos e se multiplicavam como moscas. Assim começaram os Anos Escuros” (TOLKIEN, 2009, p. 369). Agindo de forma cautelosa e planejada, ele reestabelecia parte de seu poder, e nesse período

o mal voltou a entrar na Terra Negra, em segredo. As cinzas de Gorgoroth foram agitadas como que por um vento frio, pois formas sinistras ali se reuniam. Diz-se que essas eram de fato os úlairi, que Sauron chamava de nazgûl, os Nove Espectros do Anel, que por muito tempo haviam permanecido ocultos, mas agora voltavam para abrir caminho para seu Senhor, pois ele começava a crescer novamente (TOLKIEN, 2009, p. 378).

Próximo à Erebor²⁶, ao nordeste do Condado, existia uma grande floresta e

desde tempos remotos o nome daquela floresta era Grande Floresta Verde, e seus amplos salões e corredores eram o abrigo de muitos animais e de pássaros de canto belíssimo. [...]. Entretanto, depois de muitos anos, quando quase um terço daquela Era do mundo se passara, uma escuridão foi cobrindo lentamente a floresta a partir do sul; e o medo ali caminhava em atalhos sombrios. Animais ferozes vinham ali caçar, e criaturas cruéis e nefastas ali instalavam suas armadilhas.

Mudou então o nome da floresta, e ela passou a se chamar Floresta das Trevas, pois era ali densa a sombra da noite, e poucos ousavam passar por ela, à exceção apenas do norte, onde o povo de Thranduil ainda mantinha o mal a distância. De onde vinha, poucos saberiam dizer, e demorou muito até que os próprios Sábios descobrissem o que era. Eram *a sombra de Sauron e o sinal de seu retorno*. Pois, vindo dos ermos do leste, ele fixou residência no sul da floresta; e aos poucos foi voltando a crescer e a adquirir forma. Numa colina escura, ele fez sua morada e ali criava seus feitiços. E todo o povo temia o Feiticeiro de Dol Guldur, e no entanto de início eles não sabiam como era enorme o risco que corriam (TOLKIEN, 2009, p. 381, grifo nosso).

²⁶ Erebor é o nome da Montanha Solitária em Sindarin (língua élfica criada pelo autor).

Os indícios apresentados pela floresta assustaram os grandes sábios da Terra-média, indicando o retorno do Mal personificado por Sauron, os povos se assustaram e os Istari, como comentado anteriormente, já haviam sido enviados à Arda para descobrir e investigar as melhores formas de se combater o poder de Sauron. Diante desse problema, tais sábios formaram um conselho com o intuito de proteger a Terra-média e os Povos Livres. Não se sabe ao certo quais eram todos os membros do Conselho Branco. Sabe-se somente sobre alguns que o compunham, entre eles os mais importantes eram Elrond, Galadriel, Celeborn, Saruman e Gandalf.

A Floresta das Trevas aparece de forma breve em **O Silmarillion** e mais detalhadamente em **O Hobbit** e em **O Senhor dos Anéis**. Gandalf, como arauto dos Valar, seguindo o Protocolo que lhe fora imposto e

correndo enorme perigo, voltou a Dol Guldur e às minas do Feiticeiro, descobriu a veracidade de seus temores e escapou.

— Infelizmente, nossa suposição é verdadeira – disse ele, ao voltar a Elrond. — Não se trata de um dos úlairi, como muitos há muito imaginam. *É o próprio Sauron que voltou a assumir uma forma e agora cresce rapidamente. E ele está recolhendo de novo todos os Anéis em suas mãos.* E está sempre à procura de notícias do Um, e dos herdeiros de Isildur, se ainda sobrevivem na terra.

— Na hora em que Isildur tomou o Anel e não quis entregá-lo – respondeu Elrond – esse desfecho ficou determinado; que Sauron voltaria.

— Contudo, o Um foi perdido – disse Mithrandir – e, enquanto permanecer oculto, podemos controlar o Inimigo se unirmos nossas forças e não nos demorarmos demais (TOLKIEN, 2009, p. 383, grifo nosso).

O retorno de Sauron agora havia sido descoberto, e o Conselho Branco foi convocado por Gandalf. Durante a reunião, Gandalf

lhes recomendou que agissem com urgência, mas Curunír se manifestou contra ele e os aconselhou a ainda esperar e a observar.

— Pois não creio – disse ele – que o Um jamais volte a ser encontrado na Terra-média. Nas águas do Anduin ele caiu, e há muito tempo, creio eu, rolou para o Mar. Lá ficará até o final, quando todo este mundo será destruído, e os mares mudarão de lugar (TOLKIEN, 2009, p. 383 e 384).

A discrepância de opinião entre Gandalf (Mithrandir²⁷) e Saruman (Curunír) já fornece indícios do que futuramente ocorrerá em **O Senhor dos Anéis**, quando Saruman atrapalha o Conselho ao invés de ajudá-lo, e aqui é Gandalf quem parece ser o mais sábio e sensato,

²⁷ Mithrandir e Curunír são os nomes pelos quais Gandalf e Saruman são conhecidos entre os elfos.

apesar de não ser, como Saruman, o líder do Conselho. Ao contrário do que pensa Saruman, Gandalf se dá conta da iminência do perigo representado por Sauron. Seus conselhos se mostram pertinentes, pois ele sabe que:

— Não é necessário que o Anel seja encontrado; pois, enquanto ele estiver na Terra e não for desfeito, ainda persistirá o poder que contém; e Sauron crescerá e terá esperanças. O poder dos elfos e dos amigos-dos-elfos é agora menor do que antigamente. Em breve Sauron estará forte demais para vocês, mesmo sem o Grande Anel; pois ele domina os Nove; e dos Sete já recuperou três. Devemos atacar. (TOLKIEN, 2009, p. 385).

Diante dessa discrepância de opiniões, Gandalf age com a ajuda de elfos e homens. Suas descobertas não foram, em sua totalidade, comunicadas à Saruman, tendo em vista que Gandalf já sabia, ou desconfiava, de muitas coisas sobre o destino do Um Anel, o Anel Governante. Agindo de forma rápida e solitária, Gandalf busca informações que lhe serão úteis futuramente, ao desempenhar seu papel na Terra-média. Mantendo-se informado e em permanente contato com todos os Povos Livres,

*Mithrandir soube do Anel primeiro, antes que Sauron dele tivesse notícias. Ficou, porém, consternado e em dúvida. Pois era demasiado o poder maligno desse objeto para que qualquer um dos Sábios o usasse, a menos que, como Curunír, ele desejasse por sua vez se tornar um tirano e um sinistro senhor. Entretanto, o Anel nem poderia ficar escondido de Sauron para sempre; nem poderia ser desmanchado pela arte dos elfos. Portanto, com a ajuda dos dúnedain do norte, *Mithrandir montou guarda sobre a terra dos periannath*²⁸ e deu tempo ao tempo. Sauron, porém, tinha muitos ouvidos, e logo ouviu rumores do Um Anel, que desejava acima de todas as coisas, e despachou os nazgûl para pegá-lo (TOLKIEN, 2009, p. 386, grifos nossos).*

Em face ao perigo da descoberta do Um Anel é que a atenção do leitor transfere-se da cosmogonia representada em **O Silmarillion** para a problemática instaurada pelo poder maligno de Sauron em **O Senhor dos Anéis**. Da Primeira para a Terceira Era, a “trilogia” do autor retoma problemas apresentados tanto no tempo presente da narrativa de **O Senhor dos Anéis** quanto dos tempos antigos e primordiais de **O Silmarillion**. Nessa contenda entre Sauron tentando reestabelecer seu poder e o Conselho Branco tentando impedi-lo de realizar seu intento é que a narrativa de **O Senhor dos Anéis** se inicia.

Tendo sido estabelecido o problema a ser resolvido no universo ficcional do autor, o equilíbrio da narrativa caminha sobre uma linha instável e o papel desempenhado por Gandalf, que será aprofundado no próximo capítulo, é que permite propor as futuras reflexões

²⁸ “Periannath” é o mesmo que “hobbit”.

sobre essa mesma personagem e a obra do autor.

3. GANDALF: O ARQUITETO DA NARRATIVA

3.1. O PROTOCOLO ISTARI

Gandalf aparece pela primeira vez em **O Silmarillion** como uma personagem que pertence à hierarquia divina, como um emissário dos Valar. Sendo membro da classe dos Maiar, Gandalf é também um Ainu. Neste livro conta-se somente que Gandalf era o mais sábio dos Maiar, que morava em Lórien e aprendeu a compaixão e a paciência com Nienna. Conta-se também que “embora ele amasse os elfos, 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” (TOLKIEN, 2009, p. 22, grifos nossos). Essas três qualidades de Gandalf se mostram importantíssimas para os acontecimentos da Terceira Era, o período temporal em que se passa a narrativa de **O Senhor dos Anéis**. O uso de Sabedoria, Paciência e Compaixão acompanhará as escolhas de Gandalf por toda a extensão da narrativa, e muitas das demais personagens também conseguirão aprender essas qualidades por intermédio de sua atuação.

Na narrativa de **O Silmarillion** Gandalf ainda é uma criatura incorpórea, ou seja, ele existe no plano divino (Valinor), mas ainda não se fixa em determinada forma física. Conhecido apenas como Olórin, a personagem aparece como secundária na narrativa cosmogônica. Entre as divindades e seus afazeres, é tido somente como o Maia mais sábio e aquele que aconselha os elfos.

Como comentado anteriormente, entre os Maiar havia aqueles que foram chamados de Istari. Estes foram enviados à Terra-média para cumprir a missão de fazer frente ao poder de Sauron, O Senhor do Escuro. Um dado importante diante das condições apresentadas nas narrativas do autor são as mudanças de espaço e como essas mudanças acarretam alterações dos nomes das personagens. Um exemplo de tais mudanças é a mudança de nome de cada um dos Istari quando enviados à Terra-média. Saindo das terras imortais, local habitado pelas divindades, os Istari ingressam na Terra-média e seus nomes antigos são abandonados para dar lugar aos novos. A complexidade e riqueza de mudanças de espaços e nomes faz com que as mesmas passem despercebidas em algumas ocasiões. É somente em **O Senhor dos Anéis** que a ligação entre esses diferentes nomes e espaços se correlacionam.

A mudança de nomes dos Cinco Istari que foram enviados à Terra-média proporcionam uma ideia de como a situação espacial marca a diferenciação dos períodos transcorridos dentro da demarcação temporal do projeto literário do autor. Durante a cosmogonia em **O Silmarillion**, os Cinco são chamados de Curumo (Saruman), Alatar (Azul), Pallando (Azul), Aiwendil (Radagast) e Olórin (Gandalf). Em **O Hobbit**, os outros

quatro não são tão claramente mencionados como Gandalf, que somente é conhecido como Gandalf ou por nomes mais recentes, ou seja, ainda não é dito que ele é Olórin. Somente na narrativa de **O Senhor dos Anéis** é que se pode tecer relações entre os nomes primitivos e os nomes terrenos que lhes foram dados pelos diferentes povos da Terra-média. A mudança do estado divino, puramente, se é que se pode chamar de espiritual ou etéreo, para o estado material e corpóreo assumido por cada um deles no mundo terreno é marcada pela mudança de nome, que mais do que uma faceta de cada um, ajuda o leitor a compreender o deslocamento espacial, temporal, a mudança na condição existencial de cada criatura e também o ingresso na criação sob as regras do Protocolo Istari.

A mudança de nome de cada um dos Istari implica na mudança de seu *modus operandi* diante do universo criado pelo autor. Essa mudança implica que os Maiar (divindades) se deslocaram da morada das divindades (num tempo primordial) para a morada das criaturas (num tempo histórico) e assumiram formas corporais tão frágeis quanto as formas que envolvem tais criaturas. De divindades para criaturas, eles assumem uma forma um tanto quanto débil e limitada. Ao mudar de nome, os Maiar enviados à Terra-média continuam sendo Maiar, porém seus poderes ficam limitados à forma física assumida no plano da criação. De Maiar para Istari, os novos nomes implicam uma barreira para o exercício da totalidade de seus poderes divinos. Durante a narrativa de **O Senhor dos Anéis**, poucas personagens sabem o que são os Maiar ou os Istari, e por isso eles são chamados de Magos ou Sábios de acordo com o senso comum da Terra-média.

A limitação imposta aos Cinco Istari é de suma importância para a administração da cadência narrativa. Caso não houvesse tal limitação, os Istari resolveriam todos os problemas que acometem os povos da Terra-média com o simples exercício de seus poderes divinos, o que configuraria o efeito de *Deus ex machina* e empobreceria de forma devastadora toda a obra do autor. A não utilização desse efeito transfere a responsabilidade do desfecho da obra às personagens, que devem dar o melhor de si para equilibrar a situação de desequilíbrio instaurada na narrativa. É justamente essa a função dos Istari, eles devem persuadir os Povos Livres a fazer frente ao poder do Inimigo (Sauron) que deseja reencontrar o Anel Governante para escravizar todos os Povos Livres da Terra-média. Apesar de parecer uma tarefa relativamente fácil, um Protocolo de ação é imposto aos Magos, de forma que a tarefa fique extremamente complicada e o equilíbrio de forças opostas na narrativa se torne extremamente delicado.

Dentre os Cinco Istari enviados para a Terra-média os dois mais importantes são Gandalf e Saruman, pois os outros três quase não aparecem nas narrativas. Radagast

desempenha um breve papel de mensageiro logo no início da narrativa de **O Senhor dos Anéis**, porém os outros dois (os Azuis) não são mencionados. Sendo assim, toda a tensão de equilíbrio das forças que se contrastam no enredo recai sobre os dois únicos Istari ativos na narrativa, sendo eles Saruman e Gandalf. O envio desses seres pelos Valar configura a última tentativa de restaurar algo próximo ao equilíbrio primordial no plano da criação. A responsabilidade do destino de toda a criação fica a cargo da capacidade de Saruman e Gandalf em organizar os Povos Livres e ordenar uma investida contra Sauron.

A narrativa de **O Senhor dos Anéis** se inicia com a festa de despedida de Bilbo Bolseiro (tio de Frodo Bolseiro) e logo após isso é Gandalf quem introduz, de forma concomitante, a Frodo e ao leitor a situação de desequilíbrio que norteará todas as ações e objetivos dos heróis da narrativa: Sauron deseja reencontrar o Um Anel que está em posse de Frodo para que consiga controlar e escravizar todas as criaturas da Terra-média. Para conseguir tal feito ele dispõe de exércitos de criaturas horríveis, feitas como cópias malsucedidas das criaturas de Ilúvatar, tais como os orcs e trolls, que são tentativas de reproduzir a criação dos elfos e ents. É na Terceira Era que as forças do Inimigo e dos Povos Livres devem derradeiramente definir qual será o destino de toda a criação, se a paz ou o terror é que dominarão a Terra-média.

Cabe aos Istari tentar persuadir os Povos Livres a lutar para que os objetivos de Sauron não sejam alcançados. As condições preestabelecidas pelos Valar para que os Istari exercitem sua função é o que, de fato, permite o impulso da narrativa através da liberdade de escolha dos heróis. Tais condições definem o que se pode chamar de Protocolo Istari, sendo esta uma concepção desenvolvida por Noble Smith (2012). O Protocolo não permite aos Istari que utilizem de força ou medo para dominar os povos e também não permite que utilizem seu poder abertamente para fazer frente ao poder de Sauron. Sua natureza também não pode ser revelada, bem como seu verdadeiro nome e poder. A melhor forma encontrada, tanto por Saruman quanto por Gandalf, para atingir seus objetivos sem quebrar o Protocolo é o aconselhamento e a sugestão. São chamados de sábios e conselheiros por sempre ter algum bom conselho para que as coisas se resolvam da melhor maneira.

Quando Pippin questiona: “— E se Sauron não vencer? O que você fará com ele? — perguntou Pippin. — Eu? Nada! — disse Gandalf. — Não lhe farei nada. Não quero dominar as coisas” (TOLKIEN, 2001, p. 613). Através da fala de Gandalf é que se pode entender que ele segue o Protocolo e não deseja dominar as outras personagens nem a situação. Ele não pode assumir o poder que possui e tomar a frente dominando as demais criaturas da Terra-média, pois caso isso aconteça, ele se tornará uma criatura egoísta e dominadora como

Saruman, que desejou criar seu próprio exército de criaturas comandadas e, agindo assim, rompeu com o Protocolo. Se desrespeitar o Protocolo Gandalf se tornará como Sauron, porém, será um tirano muito mais devastador pelo fato de ter enorme conhecimento sobre a história da Terra-média. Esse conhecimento, por vezes se mostra muito superior ao que Sauron demonstra ter, caso contrário já teria dominado toda a Terra-média.

Em sua essência Sauron é um Maia, assim como os Istari. Se fosse permitido aos Istari utilizar seu poder divino abertamente contra Sauron, a narrativa se configuraria como uma guerra divina, o que excluiria a participação dos Filhos de Ilúvatar (as criaturas/ a criação). Levando-se em conta o projeto estético do autor, essa anulação da atuação das criaturas configuraria a ruína de sua proposta temática também. A função dos deuses na narrativa de **O Senhor dos Anéis** é justamente fornecer ajuda para que os Filhos de Ilúvatar consigam provar que seus corações não foram corrompidos e o Fogo Secreto ainda brilha em seus olhos. Basta lembrar que Tolkien faz referência à **Bíblia** durante inúmeras vezes no decorrer de sua obra, uma dessas referências é o fato de que Gandalf — assim como Jesus — foi designado para orientar os povos e não para obrigá-los a seguir o caminho ao qual apontava. Justamente por ter de seguir o Protocolo é que o papel daqueles que fazem parte da criação se faz tão importante e, como forma de retratar a importância do conceito de livre-arbítrio, as criaturas devem fazer escolhas e participar da manutenção e restauração do mundo em que vivem. Os Valar já participaram diretamente de fatos que se desenvolveram no plano da criação, agora sua participação acontece de forma indireta e toda a responsabilidade recai nos habitantes da Terra-média. Sauron, enquanto Maia, usa seu poder abertamente e de forma desmedida, dessa forma é que sua descrição transmite ao leitor uma noção de poder inatingível e de que seus horrorosos feitos são de natureza inigualáveis.

Considerando-se a confronto de forças na narrativa, as do Bem e as do Mal, percebe-se facilmente que a injustiça e as chances diminutas acompanham as personagens que representam o lado do Bem, posto que suas limitações são inúmeras, enquanto que as que representam o Mal não têm limitações de nenhuma ordem, não respeitam a hierarquia divina primordial e não se importam com os desígnios dos Valar.

Semelhante ao posicionamento de Georg Lukács em **A teoria do romance** [*Die Theorie des Romans*, 1916], os heróis de **O Senhor dos Anéis** pertencentes à Terceira Era já não compartilham do mesmo espaço das divindades primárias (os Valar). Esses heróis seriam muito próximos ao herói romanesco descrito pelo teórico, quer dizer, esse herói já não compartilha seus feitos com os deuses e se sente abandonado por eles. Diferentemente do herói da epopeia que consulta os deuses e atua ao lado deles, o herói do romance se vê

obrigado a guiar seus passos de acordo com sua própria escolha. Essa escolha é extremamente relevante para a narrativa de Tolkien já que cada um dos nove heróis, diante de impasses, é levado a trilhar um caminho que somente eles mesmos poderiam decidir. O livre-arbítrio configura-se como uma enorme responsabilidade a qual o herói do romance sofre por exercer. O fato de ter que decidir o que fazer e o que pensar já lhe configura como senhor de si mesmo e, sendo senhor de si, não haverá meios de responsabilizar ninguém por seus insucessos, o que leva a uma situação de sofrimento. As escolhas configuram, para o herói romanesco, sua única chance de acertar no intuito de realizar seu objetivo, quando o possui.

A Comitativa do Anel, composta por nove membros, se separa em dado momento da narrativa. Essa separação é o que leva cada um dos membros a prestar mais atenção às suas escolhas e aprender com seus próprios erros. Esse aprendizado presente na obra de Tolkien traz à tona os conceitos de *Quest Fantasy* e *Bildungsroman* (o romance de formação/aprendizado). Cada um dos heróis se desenvolve e se aprimora de acordo com o decorrer da narrativa e com os obstáculos que lhes são impostos. Talvez o maior exemplo desses dois conceitos seja a própria personagem Frodo. Ele sai de casa sem saber quase nada sobre o mundo e os perigos externos ao território em que vive (o Condado) e, de acordo com cada desafio ou dificuldade, vai moldando seu caráter de herói, até que no final da narrativa ele passa a ser, realmente, visto pelo leitor como um herói de fato e de direito, realizador de grandes feitos e detentor de grande sabedoria.

Seguindo o Protocolo, não podendo usar seu poder abertamente, os dois Istari mais ativos da narrativa, Gandalf e Saruman, utilizam de alguns poderes que não deixam tanta evidência de seu uso. A capacidade de ler pensamentos e de persuasão através da voz são alguns deles, a capacidade de falar com todos os animais é outro. Dessa forma, eles conseguem se comunicar de forma mais rápida que os homens, elfos ou anões e não deixam que estes percebam sua verdadeira natureza e sua missão na Terra-média. Apesar de serem deuses encarnados, seu papel foi muito bem desempenhado, de forma que os povos não os conhecem de outra forma a não ser por sábios, velhos e magos, e o

porquê de terem que assumir tal forma está relacionado com a ‘mitologia’ dos Poderes ‘angelicais’ do mundo desta fábula. Neste ponto da história fabulosa, o propósito era precisamente de *limitar e retardar a exposição de seus ‘poderes’ no plano físico*, de modo que deveriam fazer aquilo pelo qual foram enviados em primeiro lugar: *treinar, aconselhar, instruir, incitar os corações e as mentes daqueles ameaçados por Sauron a uma resistência com suas próprias forças, e não simplesmente fazer o trabalho por eles*. Apareceram, assim, como figuras de ‘velhos’ sábios. Mas, nesta ‘mitologia’, todos os poderes ‘angelicais’ preocupados com este mundo eram capazes de muitos graus de erro e de fracasso entre a rebelião e o mal satânicos absolutos de Morgoth e de seu seguidor Sauron e a ociosidade de

alguns dos outros poderes elevados ou ‘deuses’ (TOLKIEN, 2006, p. 195, grifos nossos).

Eles conseguiram manter seu disfarce tão bem que algumas das personagens até se acham mais poderosas e sábias que eles.

Talvez a mais importante característica e implicação do respeito ao Protocolo seja o fato de que sem o uso aberto de seu poder, Gandalf deve tentar fazer frente ao poder de Sauron sem chamar a atenção sobre si. Essa atuação velada é a principal característica do mago, sendo que ele aparece e desaparece inúmeras vezes durante toda a narrativa, sem dar sinais de quando vai ou volta e de onde vem ou para onde vai. Sempre cuidando de outros assuntos — assuntos esses que durante a narrativa nem as personagens e nem o leitor sabem quais são — as idas e vindas do mago se tornam frequentes e previsíveis, ou seja, o fato de que ele sairá ou chegará sem avisar já é esperado pelo leitor, que vai se habituando a essa característica ao longo da narrativa, o detalhe é que não se sabe qual o exato momento em que isso ocorrerá e também quais os motivos que o levaram a partir ou regressar. A quantidade de informações que o mago carrega também é um fato relevante para todo o desenrolar da narrativa. Acontece que, como um lago profundo e escuro, o mago não deixa que as demais personagens saibam todas as camadas de informação que ele carrega. Dessa forma, ele se assemelha a um recipiente repleto de informações, mas que só as deixa fluir aos poucos e de acordo com a necessidade de cada personagem. Gandalf é quem controla o quanto cada uma das personagens sabe a respeito daquilo que somente ele sabe.

3.2. CARACTERÍSTICAS DA PERSONAGEM

Em **O Hobbit**, a personagem Gandalf aparece como aquele que organiza uma aventura em busca de um tesouro. A busca é o pretexto para ditar a cadência narrativa e o desenrolar de todas as ações que acompanham a Companhia de Thorin²⁹. A narrativa se inicia com a chegada de Gandalf à porta da casa de Bilbo e com um breve diálogo. Embora pareça somente um velho versado em truques de mágica e na fabricação de maravilhosos fogos de artifício, as descrições do mago ajudam o leitor da obra de Tolkien a completar suas referências sobre o papel da personagem num sentido mais amplo, sendo esse o espaço de toda a Terra-média e a história do Anel. Não há um aprofundamento das características de Gandalf, pois o enfoque da narrativa recai sobre a personagem Bilbo e seus aprendizados

²⁹ Thorin Escudo de Carvalho é o líder da Companhia que parte em busca do tesouro existente na Montanha Solitária e guardado pelo dragão Smaug.

sobre o mundo que existe fora dos limites do Condado. Sendo uma narrativa de curta extensão em relação a quantidade de fatos e personagens que engloba, **O Hobbit** não fornece mais do que uma breve descrição e aparição de Gandalf. Fica claro, após o término da leitura, que nessa narrativa existem inúmeros fios soltos, assim como na de **O Silmarillion**, que serão todos rearranjados e costurados e culminarão com o fim da Terceira Era da Terra-média que também culmina com o final da narrativa de **O Senhor dos Anéis**. Se analisada mais detidamente, a narrativa de **O Hobbit** parece curta demais para fazer a ligação entre as histórias de **O Silmarillion** e de **O Senhor dos Anéis**, porém há de se salientar, como visto anteriormente, que essa narrativa foi a primeira a ser escrita, e que as outras duas tiveram de se adaptar a ela de alguma forma para que o todo ficasse coerente.

Nessa narrativa Gandalf é descrito como “um velho com um cajado [...] um chapéu azul, alto e pontudo, uma capa cinzenta comprida, um cachecol prateado sobre o qual sua longa barba branca caía até abaixo da cintura, e imensas botas pretas” (TOLKIEN, 2001, p. 4), e Bilbo lembra-se dele como “o mago errante [...] camarada que costumava contar histórias maravilhosas nas festas, sobre dragões, orcs e gigantes e sobre resgates de princesas [...] o homem que costumava fazer fogos de artifício especialmente maravilhosos!” (TOLKIEN, 2001, p. 5).

Ao final da narrativa, quando a Batalha dos Cinco exércitos estava prestes a se iniciar, Bilbo foi até o acampamento élfico e lá “um velho, embrulhado numa capa escura, levantou-se da porta de uma tenda onde estava sentado e foi na direção deles” (TOLKIEN, 2001, p. 264). Esse velho era Gandalf. São somente essas descrições físicas da personagem que se encontram em toda a narrativa de **O Hobbit**, as demais descrições são sobre seus poderes. A figura arquetípica do velho ou andarilho aparece inúmeras vezes associada à imagem de Gandalf, bem como sua capa que, por diversas vezes, é usada para ocultar sua identidade, aproximando-o, nesse aspecto, ao caráter misterioso de Merlin e Odin.

A ideia de Gandalf ser velho não é suficiente para se ter a exata noção de quantos anos ele tem. Sua chegada na Terra-média ocorreu, como dito no capítulo anterior, por volta do ano 1000 da Terceira Era. A narrativa de **O Hobbit** se inicia em 2941 com a chegada da Companhia de Thorin à casa de Bilbo, e a narrativa de **O Senhor dos Anéis** se inicia com a festa de despedida de Bilbo no ano 3001, ou seja, se contabilizados somente os anos que separam uma narrativa de outra, sabe-se que Gandalf tem mais do que os 60 anos existentes entre uma e outra. Quando visita Bilbo pela primeira vez ele já é um velho. No ano de 3001, quando Bilbo comemora seus 111 anos e Frodo possui 33 anos, Gandalf já está na Terra-média há aproximadamente 2001 anos. É interessante ressaltar que Gandalf possui essa idade

na Terra-média, mas Olórin, enquanto ser divino, não possui idade alguma, considerando-se que surgiu antes da criação do universo e é imortal.

Dois outros componentes de sua vestimenta chamam a atenção, sendo eles o chapéu azul e pontudo e seu cajado. O chapéu aparece como símbolo de sabedoria, já que aponta aos céus e representa a busca pela ascensão em direção à divindade. Sua ponta alongada também representa o símbolo da força masculina, como um objeto fálico. A forma cônica e ascendente representa a busca pelo aperfeiçoamento e pela sabedoria. O cajado é representado em inúmeras culturas e tradições como um apoio. Entre turistas, religiosos, exploradores, a antiga aristocracia e os anciões, todos fazem uso de um apoio, seja ele simplesmente uma ajuda em função da idade e das condições geográficas, ou mesmo uma peça que permite ao seu dono usá-la para fins ritualísticos, mágicos e espirituais. Esse último é o caso de Gandalf. Seu cajado representa a sabedoria adquirida com a experiência.

Seu cajado se relaciona inúmeras vezes com o elemento mágico, que ele utiliza principalmente para as artes que envolvem o fogo. Em várias passagens do texto existem relatos de como Gandalf “acendeu uma luz na ponta de seu cajado mágico, e nesse brilho de fogo de artifício” (TOLKIEN, 2001, p. 16), ou mesmo “acendeu o cajado” (TOLKIEN, 2001, p. 59). Por diversas vezes ele utiliza os poderes de seu cajado para enfrentar o inimigo. Na caverna dos trolls, “quando os orcs vieram agarrá-lo, um terrível clarão, feito relâmpago, tomou a caverna, depois um cheiro de pólvora, e vários deles caíram mortos” (TOLKIEN, 2001, p. 60), os orcs “foram feridos por raios na caverna [...] e eles estão mortos feito pedras” (TOLKIEN, 2001, p. 64). Em outro momento, sabe-se que ele “soltou um de seus clarões ofuscantes” (TOLKIEN, 2001, p. 93). Certa feita, quando os anões não estavam conseguindo acender o fogo, relata-se que Gandalf “também estava deitado, depois de ter feito sua parte acendendo o fogo” (TOLKIEN, 2001, p. 110), e, um pouco antes de a narrativa atingir seu desfecho com a Guerra dos Cinco Exércitos, ele gritou “numa voz como o trovão, e seu cajado reluziu como um relâmpago” (TOLKIEN, 2001, p. 272).

A passagens mais intrigantes envolvendo os poderes de seu cajado ocorre quando a Companhia do Thorin é encurralada em um círculo de pinheiros à beira de um penhasco. Para conseguir derrubá-los das árvores, fogueiras foram feitas pelos orcs ao redor dos pinheiros em que eles estavam e os *wargs*³⁰ somente esperavam que eles caíssem no chão para matá-los;

³⁰ *Wargs* são uma espécie de lobo, mas um lobo muito maior e mais feroz. Ao molde dos *trolls* e *orcs* que são ents e elfos deformados, os *wargs* são as deformações dos lobos. A palavra *warg* pertence ao inglês arcaico e provém do norueguês antigo *vargr* (lobo) e no sueco moderno a palavra para lobo é *Varg*. Na mitologia nórdica os *wargs* são uma espécie de lobos demoníacos, sendo gigantes e extremamente ameaçadores, entre eles estão *Fenrir*, *Hel*, *Skoll* e *Hati*.

diante desse impasse, Gandalf apanhou grandes pinhas da árvore em que estava e

ateou em uma delas um *fogo azul e brilhante* e arremessou-a zunindo no meio do círculo de lobos. Acertou um nas costas, e imediatamente seu pelo emaranhado pegou fogo, e ele começou a saltar de um lado para o outro com ganidos horríveis. Então veio outra, e mais outra, uma com *fogo azul*, outra com *fogo vermelho*, outra ainda com *chamas verdes*. *Explodiram* no chão no meio do círculo e se apagavam em *faíscas coloridas e fumaça*. Uma especialmente grande acertou o focinho do chefe dos lobos, que deu um pulo de dez pés e depois começou a correr em volta do círculo, mordendo e tentando abocanhar até mesmo os outros lobos em sua fúria e medo [...] *aquele fogo era terrível e estranho demais. Quando uma faísca atingia o pelo, grudava nele e queimava-lhes a carne* e, a menos que rolassem rápido no chão, logo estavam completamente em chamas. Em pouco tempo, havia por toda a clareira lobos rolando no chão tentando apagar as faíscas das costas, enquanto os que estavam queimando corriam por todos os lados, uivando e ateando fogo aos outros, até que seus próprios amigos passaram a acossá-los, e eles fugiram descendo as encostas gritando e gemendo à procura de água (TOLKIEN, 2001, p. 102, grifos nossos).

Somando-se todas as evidências textuais apresentadas até então, pode-se afirmar, assim como o narrador, que “sem dúvida, Gandalf fizera um estudo especial de encantamentos com fogo e luzes” (TOLKIEN, 2001, p. 95). Suas habilidades com o fogo, tanto em sua expressão mais bruta quanto em sua expressão mais límpida, dão a evidência de seu domínio sobre o fogo enquanto elemento tanto de destruição quanto de purificação. O fogo enquanto destruidor seria a forma mais bruta, e o fogo enquanto luz seria a forma mais límpida de sua expressão. No episódio em que os membros da Companhia de Thorin são mantidos como prisioneiros dos orcs, Gandalf utiliza-se novamente de sua habilidade para salvar os amigos, e, com

uma *nuvem de fumaça azul e brilhante*, que subia até o teto e espalhava *faíscas brancas e lancinantes* por entre os orcs [...] faíscas abriam buracos nos orcs, e a fumaça que caía do teto deixava o ar espesso, tornando a visão difícil até para eles. Logo estavam caindo uns sobre os outros, rolando aos montes no chão, mordendo, chutando e lutando como se estivessem todos enlouquecidos (TOLKIEN, 2001, p. 64, grifos nossos).

Mais à frente, esse domínio norteará uma discussão mais aprofundada sobre as implicações dessa relação entre a personagem e o elemento fogo. É ainda durante a história da busca do tesouro que Gandalf encontra uma espada na caverna dos trolls, espada que lhe acompanhará até o final da Terceira Era como fiel companheira. Elrond examina a espada encontrada e diz a Gandalf que aquela “era Glamdring, Martelo do Inimigo, que o rei de Gondolin usava outrora” (TOLKIEN, 2001, p. 51). Essa espada era feita pelos elfos e sua composição fazia com que brilhasse com uma leve luz azul quando se aproximasse de orcs.

Enquanto os anões e Bilbo eram prisioneiros dos orcs, Gandalf “sacou a espada [...] ela brilhou no escuro. A espada queimava com uma fúria que a fazia brilhar quando havia orcs por perto; agora brilhava como uma chama azul, pelo prazer de ter matado o grande senhor da caverna. [...]. O nome da espada era Glamdring, Martelo do Inimigo [...]. Os orcs chamavam-na simplesmente Batedora, e a odiavam” (TOLKIEN, 2001, p. 65).

Outra característica de Gandalf, apresentada muito brevemente em **O Hobbit**, mas aprofundada durante a história de **O Senhor dos Anéis**, é seu domínio sobre as línguas faladas pelos povos e animais de toda a Terra-média. Diz-se que o lobo que comandou o ataque à Companhia dava ordens aos demais, e dirigia-se a “eles na terrível língua dos Wargs. Gandalf a entendia” (TOLKIEN, 2001, p. 100). Não só conhecedor das diferentes línguas, mas também de inúmeros canções, tradições, poesias, charadas, senhas e profecias, Gandalf era conhecedor de “vários encantamentos” (TOLKIEN, 2001, p. 41).

Na busca de Bilbo e da Companhia de Thorin já existem vários fios soltos prontos à serem retomados futuramente pela narrativa que abarca a formação e destino da Comitiva do Anel. Aqui elas serão brevemente apresentadas, pois a atuação de Gandalf, embora seja mais relevante durante a história retratada em **O Senhor dos Anéis**, somente tem sua conclusão junto com o término da mesma, porém seus trabalhos se iniciaram muito antes do período temporal que abarca tanto a história de **O Hobbit** quanto a de **O Senhor dos Anéis**. Como evidência disso existem, como comentado no capítulo anterior, todos os dados extra narrativos que foram incluídos em extensos anexos, tidos pelo autor como necessários para o entendimento de muitos aspectos da obra que não constam no texto narrativo.

Seguindo a linha de raciocínio acima apresentada, tem-se que a história do achado do Um Anel serve somente como forma de ligação entre o lapso temporal existente entre a chegada dos Istari e a formação da Comitiva do Anel. Logo no início da narrativa de **O Hobbit** fica claro que Bilbo não quer se envolver em nenhuma espécie de aventura e se não fosse pela insistência de Gandalf ele jamais teria ido à Montanha Solitária junto com os anões. Cabe salientar que Gandalf tenta de todo modo fazer com que Bilbo vá junto com os anões, porém, como parte do Protocolo, ele não obriga o hobbit a ir, a decisão cabe somente ao pequeno. Gandalf é a personagem incumbida de ligar a narrativa de **O Hobbit** à narrativa de **O Senhor dos Anéis**. De todos os Istari enviados à Terra-média, somente ele é que segue o Protocolo até o desfecho da saga do Anel. Os azuis não aparecem, Radagast quase não influencia a história do Anel e Saruman deixa-se levar pela cobiça e tenta dominar as criaturas, ou seja, a única salvação para os Povos Livres, além de si mesmos, é a ajuda de Gandalf. Quando os Istari foram enviados pelos Valar, a condição de que não usariam seu

poder abertamente e que respeitariam a vontade dos povos criou a situação necessária para que o livre-arbítrio dos Povos Livres se manifestasse e ajudasse Gandalf a concluir com êxito sua missão no plano da criação.

Quando Gandalf decide influenciar Bilbo a partir em busca do tesouro guardado por Smaug, ele está modificando profundamente todo o destino de todos os povos da Terra-média. Se Bilbo não tivesse partido em busca do tesouro, o Um Anel talvez jamais tivesse sido reencontrado. Se o Anel não tivesse sido encontrado por Bilbo e passado a Frodo, as chances de Gandalf cumprir seu papel na Terra-média seriam ainda menores, quiçá inexistentes. Graças ao reencontro do Anel é que Gandalf pode planejar como o ataque a Sauron seria feito.

Outra característica determinante da personagem Gandalf é sua capacidade de influenciar as demais para que sigam o caminho que resultará na maior chance de êxito contra o poder de Sauron. Sempre orientando as demais, a personagem Gandalf desempenha um excelente papel de orientador, guia, guru, conselheiro, mas não um manipulador dos destinos, característica fundamental de Sauron. Os destinos são influenciados pelas belas e sábias sugestões de Gandalf, de modo que, seguindo seus passos, cada uma das personagens que se relaciona com ele se depara com um leque de possibilidades e, ponderando as suas sugestões, acaba por decidir os melhores caminhos. Por muitas vezes Saruman e Gandalf são confundidos. Suas semelhanças são muitas tanto nos aspectos físicos quanto em seus poderes. O que realmente difere um do outro é a capacidade de compreender e orientar as demais personagens. Gandalf orienta, Saruman ordena.

Uma das características mais sutis de Gandalf é a sua capacidade de lidar com todas as línguas da Terra-média. Tanto as inúmeras línguas utilizadas pelos diferentes povos quanto a linguagem dos animais fazem parte do seu repertório de conhecimentos. Essa característica — comentada anteriormente — reafirma sua condição de divindade encarnada, sabendo que ele é guardião de inúmeros saberes que seriam humanamente impossíveis de se adquirir, mesmo sendo muito velho. Ele sabe todas as senhas dos sete portões de Gondor, entende a língua dos animais e consegue ler pensamentos, como revela a Frodo em Valfenda, depois que Frodo acorda de seu coma.

3.3. O FOGO: A ESSÊNCIA DA DIVINDADE

Retomando o que foi falado anteriormente sobre Gandalf, percebe-se que sua relação com o fogo não se dá de forma superficial e que guarda profundas relações com outras

conexões desse fino tecido que é a narrativa de Tolkien. Pode parecer não muito evidente ao olhar desatento, mas a matriz da personagem é o elemento fogo. Desde **O Hobbit**, em que o fogo aparece somente com um caráter lúdico, quando Gandalf confecciona fogos de artifício para animar a festa de Bilbo, até **O Senhor dos Anéis**, no qual sua relação com o fogo deixa de ser algo simplório e passa a constituir suas principais características físicas e comportamentais, é sempre em relação ao fogo que sua presença torna a ser caracterizada.

O fogo, tradicionalmente associado às divindades, seja no campo literário, mítico ou no campo religioso, dá a Gandalf o caráter místico e divino próprio das personagens que têm alguma relação com algum dos elementos divinos da obra, elementos esses utilizados por Eru para a criação do universo, sendo eles o Pensamento, o Canto (música), a Fala (som) e o Fogo Secreto. Pensando em alguns dos significados e utilizações do fogo, pode-se compreender um pouco de sua complexidade: é provedor de calor e luz, responsável por consumir (destruir) a matéria, mas também responsável por gerar o carvão e as cinzas que enriquecem o solo; quando relacionado à destruição, o fogo se apresenta no fenômeno do fogo fátuo, o que remete tanto à vida quanto à morte, à criação e à decomposição, a tudo aquilo que se faz inominável, não palpável, incontável e indizível.

Costuma-se associar o fogo ao que ele fornece enquanto vivo e quase nunca se vê associações com o que ele fornece quando extingue-se. Se provém luz, quando extinto se torna responsável pela escuridão; se provém calor, quando ausente se torna responsável pelo frio; se permite a cocção do alimento, sua ausência não deixa que se sacie a fome com o sabor do assado, que é mais palatável que o cru, e se permite a destruição (consumação) da matéria, quando ausente se torna responsável pela durabilidade e não extinção da matéria. Levando-se em conta tudo o que o fogo pode fornecer estando presente, mas também tudo o que ele pode causar em sua ausência, é que se pode questionar a sua utilidade. De que forma o fogo se faz mais útil, estando presente ou ausente? Acredita-se que a resposta seja bem simples. O fogo é mais útil à medida que se faz necessário e de forma controlada, deve ser usado de forma adequada a cada tipo de situação em que se apresenta. Entende-se que a humanidade não pode viver sem o fogo, mas também não pode sobreviver a um incêndio. Utilizando-o de forma controlada, ele traz os benefícios necessários àqueles que dele se servem. Quando no frio intenso se acende uma lareira, o fogo traz conforto e representa a vida. Quando em uma floresta um incêndio se alastra, o fogo requer respeito e representa o medo da morte.

Dentre os elementos naturais, o fogo é o que se associa mais facilmente às “duas valorizações contrárias: o bem e o mal. Ele brilha no Paraíso, abrasa no Inferno [...]. O fogo é bem-estar e respeito. É um deus tutelar e terrível, bom e mau. Pode contradizer-se, por isso é

um dos princípios da explicação universal” (BACHELARD, 2008, p. 11 e 12). O fogo, além de representar os opostos, também pode ser fracionado de acordo com sua intensidade e uso. O fogo baixo aquece, o fogo alto queima, o fogo na extremidade de suas chamas ilumina e o resultado do pós fogo é a fertilidade e a renovação. O fogo que aquece pode ser associado à cor amarela, o fogo que queima e destrói à cor vermelha, o fogo que ilumina é quase branco e o pós fogo no que resta o carvão negro e as cinzas é associado ao fim do ciclo e à renovação. Essa fragmentação da representação do fogo é muito explorada por Tolkien para compor as figuras mais importantes de seu universo e também contém a explicação de como o universo foi criado. No início de **O Silmarillion**, Eru cria o universo através do canto dos Ainur e com o Fogo Secreto fornece a vida ao universo. Esse Fogo Secreto criador está intimamente relacionado à palavra falada utilizada para dar vida às coisas. Ambos os elementos são abstratos, tanto o fogo quanto o som. Pode-se sentir o calor e ouvir a música, mas não se pode guardá-los na mochila.

Segundo os tipos de fogo expostos anteriormente, pode-se pensar no fogo amarelo como o fogo que Gandalf distribui a cada criatura com a qual conversa na Terra-média, o fogo que aquece os corações dos Povos Livres e dá a eles a esperança de salvação do mundo em que vivem, como pretendia Círdan — fundador de Mithlond, os Portos Cinzentos — quando recebeu Gandalf vindo do mar e lhe deu Narya, o Anel de Fogo, “ — Tome este anel, Mestre – disse ele –, pois seus trabalhos serão árduos; mas ele irá ajudá-lo na cansativa missão que você tomou para si. Pois este é o Anel de Fogo, e com ele você poderá reacender corações num mundo que se esfria” (TOLKIEN, 2001, p. 1149). O fogo vermelho, aquele que queima e destrói, é representado por Sauron, pelo seu Olho Flamejante e sua Montanha da Perdição (Montanha de Fogo). Seu intento de dominar e destruir a tudo e a todos faz lembrar do fogo que causa medo e dor. O fogo branco é o mais espiritual de todos, é aquele que ilumina os caminhos, mas quando se torna muito intenso é capaz de cegar muito mais do que a escuridão. Esse fogo era representado por Saruman até que seu orgulho se tornou muito intenso e ele acabou cegando-se com sua arrogância e sua própria luz. Depois de morrer e voltar à Terra-média, Gandalf é quem assume o lugar de Saruman e passa e se vestir de branco, deixa de ser Gandalf, o Cinzento, e torna-se Gandalf, o Branco. Finalmente, o fogo depois de extinto — o carvão, a cinza, o pó — representa o fim de um ciclo e o início de outro, a vida e a morte, a mudança. Esse fogo é o fogo que era representado por Gandalf, o Cinzento, antes de sua morte. Depois é reenviado à Terra-média como Gandalf, o Branco, e isso exemplifica a maleabilidade do fogo, que pode, se habilmente manejado, sair do estado de cinza e voltar a se tornar o fogo branco mais límpido, aquele que ilumina; o “fogo era seu

símbolo, era seu poder. Mas sua característica principal era a compaixão” (POLACHINI, 1984, f. 86).

Nem todo fogo gera luz e nem toda luz queima. Essa é a diferença básica entre o domínio que Sauron e Gandalf possuem do fogo. Sauron, embora já conheça, não se aproxima mais da “região onde o fogo é puro [...] na ponta da chama, onde a cor dá lugar a uma vibração quase invisível [...] se desmaterializa, se desrealiza; torna-se espírito” (BACHELARD, 2008, p. 153), talvez por ter se tornado um tirano ou talvez por nunca ter tentado utilizar-se do fogo como forma de purificar ao invés de destruir. Gandalf era o Cinzento, o fogo quase apagado, no início da narrativa, e mais à frente se torna luz, pois lutou com um balrog (servidor do fogo) e depois de morrer pelo fogo tornou-se mais poderoso, a “razão do princípio de purificação [...] é que o fogo separa as matérias e aniquila as impurezas materiais [...] o que passou pela prova do fogo ganhou em homogeneidade, portanto em pureza” (BACHELARD, 2008, p. 151 e 152). O retorno de Gandalf assemelha-se ao fenômeno ocorrido quando o fogo está quase extinto, apenas com cinzas visíveis e uma bafurada de oxigênio lhe devolve a bela chama capaz de iluminar.

O indício mais revelador de que o fogo de Gandalf é mais puro do que o de Sauron e seus servidores se dá no momento em que encontra o balrog em Moria.

O inimigo parou outra vez, enfrentando-o, e a sombra à sua volta se espalhou como duas grandes asas. Levantou o chicote, e a correias zuniram e estalaram. Saía *fogo* de suas narinas. Mas Gandalf ficou firme.

— Você não pode passar – disse ele. Os orcs estavam quietos, e fez-se um silêncio mortal. — *Sou um servidor do Fogo Secreto, que controla a chama de Anor. Você não pode passar. O fogo negro não vai lhe ajudar em nada, chama de Udûn. Volte para a Sombra! Não pode passar* (TOLKIEN, 2001, p. 344, grifos nossos).

Quando Gandalf diz que é um servidor do Fogo Secreto, ele mostra ao balrog que é um servo que mantém sua lealdade à Ilúvatar. O Fogo Secreto só pode ser controlado por Eru e se compara à chama Imperecível, à pureza do espírito. Aqueles que seguiram Melkor em sua rebelião contra Eru estão distantes desse fogo. Quanto a ser o controlador da chama de Anor, pode-se tentar aproximar Anor a “sol” em sindarin — “Anor” significa “sol” nessa língua — de modo que a chama de Anor poderia significar a Luz do Sol. Essa Luz tem sua origem no ardente fruto de Laurelin, uma das árvores de Valinor. Quando Gandalf fala sobre o fogo negro, a chama de Udûn e a sombra, ele refere à antiga fortaleza utilizada por Melkor para se esconder na Terra-média. Essa fortaleza chamava-se Utumno, e sua tradução para o idioma sindarin é Udûn — foi nesse lugar que Melkor criou os balrogs. Outro indício do que seria a chama de Anor está num trecho da canção que Frodo fez para homenagear Gandalf

após a sua morte em Moria: “De pé na ponte estava só, *a Fogo e Sombra em desafio;*” (TOLKIEN, 2001, p. 375, grifo nosso). Observa-se que o par conceitual da sombra é o fogo, o que indica que é o fogo mais puro, aquele que se aproxima da luz, que tradicionalmente, na metafísica ocidental, deveria ser o par conceitual de sombra; luz *versus* escuridão.

Pensando no universo em questão, tudo o que de importante se passa está relacionado ao fogo. Os Anéis de Poder foram feitos no fogo. Sauron é um olho de fogo e possui uma Montanha de Fogo na qual o Um Anel deve ser destruído. Saruman e Gandalf, quando associados à luz e sabedoria, são criaturas de fogo. Gandalf se relaciona mais de perto com o fogo por possuir o Anel de Fogo e por ter mais habilidade com esse elemento. Enfim, o universo foi criado pelo Fogo Secreto e o medo dos Povos Livres é de que esse universo seja destruído pelo fogo de Sauron. O conceito do fogo ao longo de toda a obra parece ser associado à mudança. Todo o universo se movimenta — literalmente, no sentido de que ganha existência pelo fogo — em função do fogo. Gandalf é o arauto das mudanças na trama da narrativa, ele instaura e amaina os picos narrativos que impulsionam as células do enredo e essas “diversas células, que têm de ser religadas umas às outras [...] necessitam de um princípio de unidade geral que lhes assegure a progressão, o movimento, e lhes dê uma orientação: a *acção* (inglês: *action*)” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 44). Esse impulso ígneo da personagem faz pensar que, se “tudo o que muda lentamente se explica pela vida, tudo o que muda velozmente se explica pelo fogo” (BACHELARD, 2008, p. 11).

Na cena do conflito entre Gandalf e o balrog, Gandalf coloca em conflito os dois tipos de fogo, o negro e o branco, o primeiro relativo a Melkor e o segundo relativo a Ilúvatar. É nesse momento da narrativa que o leitor fica sabendo que a antiga, mítica e épica, desavença entre Ilúvatar e Melkor presentifica-se na Terceira Era da Terra-média. Gandalf, com seu caráter mítico, traz ao momento atual da narrativa o resgate de questões cosmogônicas há muito esquecidas pelos povos mais novos da Terra-média e por um momento deixa de ser Gandalf, o portador do fogo lúdico, e resgata sua face mítica através do fogo divino de Olórin. Nesse sentido, o novo e o velho estão dialogando durante toda a narrativa, o mítico e o romanesco. É “tradicional este processo, que consiste em começar o livro com a ação já determinada, *in media res*, para em seguida voltar atrás, mais ou menos longamente com fins explicativos sobre uma época anterior” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 58), porém, é *in media res* para Gandalf e os elfos — para a história da Terra-média — mas para Bilbo, Frodo e a raça dos Homens a história está apenas se iniciando juntamente com a composição da Sociedade do Anel. A composição da Sociedade do Anel é o que vai culminar na destruição do Um Anel e na restauração da paz para os povos livres. O ápice dessa conquista é

representado pela cena da coroação de Aragorn — o rei de todos os homens — pelas mãos de Gandalf, que realizando tal ato acaba por fundar a Quarta Era, a Era dos Homens. É depois da coroação de Aragorn que a história realmente se inicia para a raça dos homens.

Quando se pensa no fogo, há dois tipos de oscilação que o envolvem. A oscilação de intensidade e a oscilação horizontal que faz com que ele bruxuleie com o vento. A oscilação de intensidade é facilmente observada se notados os diferentes aspectos do fogo controlado por Gandalf. A oscilação de intensidade (vertical; brilho) acontece quando Gandalf morre e retorna mais poderoso e também na forma como ele utiliza o fogo que controla, seja através de palavras de conforto para aquecer os corações aflitos ou através de raios e explosões para matar centenas de orcs. A oscilação lateral (espacial) pode facilmente ser comparada com o movimento de ir e vir da personagem, levando e trazendo informações relevantes e que contribuem para que o objetivo comum dos Povos Livres seja alcançado e Sauron derrotado.

A relação do fogo apresentada anteriormente, utilizando-se de seus matizes para associá-los às personagens, merece aprofundamento, pois como dito também, o elemento ígneo permeia toda a complexa rede de tramas da narrativa em questão. Sauron, Saruman e Gandalf apresentam relações com o fogo, cada um à sua maneira, mas ainda que muito diferentes entre si eles compartilham a mesma origem. Como divindades que são, os três compartilham uma centelha, ainda que minúscula, do Fogo Secreto utilizado por Eru para dar vida à matéria. É preciso lembrar que o a Palavra Criadora de Eru também se associa a esse Fogo já que ambos foram necessários para completar a Criação. Fogo e Palavra andam juntos, o poder da palavra falada é um aspecto divino complementar ao poder do fogo.

3.4. O PODER DA PALAVRA

Sauron, Gandalf e Saruman têm o domínio sobre o poder da palavra falada. Sob sua utilização a palavra (som) torna-se palpável, ou seja, o abstrato influencia a mundo físico. Quando a palavra é dita a outra pessoa ela pode gerar uma atitude por parte dessa pessoa, mas há também outro tipo de influência da palavra, a que ocorre quando as personagens utilizam sua magia, seu poder divino e velado para modificar a matéria.

A palavra falada de Gandalf é o ponto chave de sua atuação, embora seus atos também tenham enorme importância para a cadência narrativa. Noble Smith afirma que

[e]m vez de servir como *instigador da ação*, Gandalf é o *mensageiro arquetípico*, ou o *guia*, que coloca os habitantes da Terra-média em seus caminhos e *reaparece*, em *períodos cruciais*, em suas aventuras ou para *conduzi-los* à direção certa, ou para,

literalmente, *tirá-los do fogo* (SMITH, 2012, p. 141, grifos nossos).

É certo que Gandalf atua como guia, como mensageiro, como aquele que vaga coletando as informações e as dispersando de forma a contribuir para o progresso da Comitiva do Anel, mas dizer que ele não serve como instigador da ação é algo que não parece ser verdade. Gandalf é quem organiza a viagem de Bilbo e dos anões em busca do tesouro de Smaug. Foi por indicação dele que o hobbit foi incluso no grupo, ou seja, se Gandalf não tivesse incluído Bilbo na aventura talvez ele nunca tivesse encontrado o Um Anel. Se Gandalf não tivesse convencido Bilbo de que já era a hora de parar de usar o Um Anel e doá-lo a Frodo não haveria um motivo para que este fosse incluído entre as personagens que realizam algo de importante na narrativa de **O Senhor dos Anéis**. É Gandalf quem descobre que o anel de Frodo — herdado de Bilbo — é o Um Anel, e a partir dessa descoberta é ele quem organiza todos os fatos e possibilita que a narrativa siga seu rumo. Muito mais do que um instigador da ação, Gandalf é um organizador dos fatos que possibilitam que a ação siga seus caminhos em rumo ao objetivo maior, que é a destruição do Um Anel. Quem diz a Frodo que ele deve ir até Valfenda com o Um Anel é Gandalf, ele é o provocador da partida de Frodo.

A viagem fornece “o tema e o princípio de unidade, a matéria das peripécias, o ritmo; por ela se revelam ou se realizam as personagens” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 131), ou seja, sem as peripécias as fábulas não podem se realizar; é necessário que um catalizador cumpra o papel de acender o fogo que dará movimento à trama. Na narrativa, todo “o conflito é provocado por um condutor do jogo, uma personagem que dá à ação o seu «primeiro impulso dinâmico»” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 215). Tal como teorizado acima, esse impulso, em **O Senhor dos Anéis**, é quase sempre dado por Gandalf em sua presença ou ausência, como afirma Pippin em uma conversa com Beregond: nenhum “golpe teria sido desferido em Rohan [...] se não fosse por Gandalf” (TOLKIEN, 2001, p. 810). Quando Gandalf decide avançar pelo interior de Moria é por sua presença que a ação se desenrola. Quando Frodo chega a Bri, Carrapicho e Aragorn já estão lhe esperando a pedido de Gandalf. Outro momento em que Gandalf impulsiona a ação sem estar presente é quando Frodo e Sam estão sozinhos com Gollum e Frodo lembra dos conselhos de Gandalf a todo momento, o que lhe dá esperanças para concluir seu intento, lhe impulsiona.

Esse domínio do discurso, do poder da palavra falada, como artifício para sugerir as ações de outras personagens é uma herança divina (de Eru) compartilhada por Gandalf, Saruman e Sauron. Apesar de compartilhar tal habilidade, as finalidades para as quais cada um se utiliza dela não são nem um pouco semelhantes. Gandalf utiliza a palavra — o discurso

— como meio de contribuir para o intento dos Povos Livres e do supremo criador (Eru), ou seja, para dar conforto e esperança aos povos de bem, impulsionar-lhes rumo à destruição de Sauron e à restauração do equilíbrio e da paz na Terra-média. Saruman e Sauron utilizam-se dessa mesma habilidade somente para conseguir ajudar a si mesmos. O egoísmo e a busca pelo poder lhes cegaram de forma tão violenta que ambos não conseguem pensar em mais nada a não ser no domínio do mundo e na conquista da supremacia. Nesse aspecto, Gandalf seria o oposto de Saruman e Sauron.

Tolkien, no entanto, também utiliza as divisões e a multiplicidade das personagens de formas muito mais complicadas. Isto é particularmente evidente para Gandalf e Galadriel. Como Frodo e Théoden, Gandalf e Galadriel opõe-se e equilibram-se com figuras negativas da própria obra de Tolkien, Gandalf se contrapõe muito mais a Saruman, mas também a Sauron, o Senhor do Escuro (bem como ao espírito de fogo, o Balrog, em uma breve cena) (BURNS, 2005, p. 94).

Essa característica da obra pode passar despercebida, bem como a complexa teia criada por ela. Essa teia pode servir para compreender grande parte da narrativa quando se busca suas origens. A forma como Tolkien se utiliza dessa ferramenta foi profundamente explorada por Marjorie Burns, quando ela constata que

Gandalf e Galadriel (e suas contrapartes negativas) não são produtos da imaginação isolada de Tolkien. Eles devem boa parte de sua apresentação e comportamento às figuras – particularmente as figuras altamente ambíguas – tiradas da mitologia e das obras literárias anteriores a época de Tolkien (BURNS, 2005, p. 94 e 95).

É exatamente isso que chama a atenção na obra de Tolkien, essa forma de absorver e fundir as referências mais tradicionais ao seu texto. O ir e vir de Gandalf pode facilmente ser associado aos corvos de Odin como fonte de movimento e distribuição de informações. Não só Odin, mas Merlin vive em Gandalf na sua função de conselheiro, que remete aos druidas. O mesmo ocorre com Saruman, mas de forma inversa, lembrando que ele é a contraparte negativa de Gandalf. Os druidas eram indivíduos “dotados de talento [...] responsáveis pela preservação e transmissão da cultura, principalmente nas sociedades sem escrita [...] responsáveis pela disseminação das tradições destes povos por meio de narrativas” (CANTARELLI, 2011, f. 22). Essa é exatamente a função dos Istari na Terra-média. Outro ponto em comum entre os Istari e Merlin é o fato de que Merlin é “aquele que veio pelo mar” (FUNARI, 2009, p. 122) e os Istari chegaram à Terra-média vindos do mar também. O caráter druídico de Gandalf e Saruman não passou despercebido e sua função é bem evidente, pois

Gandalf era líder e conselheiro dos povos livres. Foi através de sua ajuda, aparecendo sempre quando era mais necessário e menos esperado, que derrotaram o Senhor Negro. Na narrativa funciona como historiador e profeta. Gandalf aproveitou todas as oportunidades para relatar algo sobre o passado da Terra Média, para cantar uma canção antiga ou recitar um poema. Ele narrou a história do Anel, de Isildur, de Gollum, cantou sobre os elfos de antigamente, mostrou a sabedoria dos versos de tempos remotos. Como profeta, aconselhou sobre o que poderia acontecer sem contar abertamente tudo que sabia.

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

Saruman era como um alter ego de Gandalf, como o lado negativo de uma força positiva, e compartilhava, como Gandalf, semelhanças com Merlin. Saruman também aconselhava um rei, Théoden, só que o fez de forma negativa e indireta através de seu servo, Gríma (POLACHINI, 1984, f. 86 e 87).

“A descrição serve para, no interior da narrativa, comunicar informação, do autor ao leitor, por meio de uma personagem informada a uma outra que não o está” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 157), e essa personagem informada, que tem por obrigação comunicar o que se passa ao leitor e às demais personagens, é quase sempre Gandalf em **O Senhor dos Anéis**, com sua narrativa sempre no tempo passado e que resgata o que há de mítico na obra de Tolkien. É por esse motivo que Gandalf deve manter-se informado, por esse motivo que ele está sempre em movimento, levando e trazendo informações, costurando a teia dos fatos e através de seu movimento, balançando-a. Os corvos de Odin, Huginn (pensamento) e Munninn (memória) também fazem esse movimento, podendo ser associados a Gandalf a medida que ele é chamado de Corvo da Tempestade, acusado de sempre trazer a informação de que algo ruim se aproxima. Os corvos espiões de Saruman também desempenham a mesma função, são mensageiros que viajam a Terra-média em busca de informações valiosas para o seu senhor.

Odin serviu de base para a criação de Gandalf, Sauron, Saruman e Manwë no sentido de que compartilham semelhanças cruciais. Com Sauron, Odin compartilha a semelhança dos lobos, quer dizer, os wargs de Sauron são a deformação dos lobos, em **O Silmarillion** ele se transforma em lobo, ressaltando ainda mais o caráter transformista em relação aos *Úlfhéðnar*³¹ presentes entre os guerreiros vikings. Outra característica comum a Sauron e Odin é a simbologia do olho. Odin trocou um de seus olhos para beber na fonte de Mimir e obter sabedoria. Sauron sacrificou todo o seu corpo em busca de sabedoria e poder a ponto de

³¹ Termo nórdico para designar um guerreiro com os mesmos atributos que um *Berserker*. Ambos, historicamente, poderiam ser inflados com o espírito de um animal e realizar feitos acima da capacidade dos humanos comuns. A diferença entre um *Berserker* e um *Úlfhéðnar* é que o primeiro seria investido das capacidades de um urso (*bear* em inglês) e o segundo das capacidades de um lobo (*wolf* em inglês).

ser reduzido a figura de um Olho em chamas. Tolkien devolve o olho perdido de Odin através da história da personagem Sauron. Para conseguir obter o segredo das runas, o alfabeto mágico dos nórdicos, Odin enforcou-se transpassado por uma lança. A imagem da lança romana com a qual Jesus Cristo foi ferido também pode ser associada a esse momento de dor e ambas as lanças se apresentam na espada de um dos Nazgûl quando atinge Frodo. O ferimento de Frodo carrega a significação de autosacrifício da lança que feriu Jesus, mas também carrega o peso de aprendizado e da sabedoria adquiridas por ele, associando-se assim ao ato de aprender, como no caso de Odin.

Gandalf, além de ser a personagem sempre mais informada sobre os assuntos relativos à necessidade de se opor ao avanço do poder maligno sobre a Terra-média, ainda consegue ser o primeiro a saber que o anel de Bilbo é o Um Anel, o que fornece esperanças para que Sauron seja derrotado. A construção da personagem Gandalf compartilha características com a figura de Odin, sendo tais características mais numerosas do que as compartilhadas com Sauron ou Saruman e isso se deve a alguns fatores. Tanto Gandalf quanto Odin quando no mundo dos mortais, são investidos com o corpo de um ancião, um velho caminhante, aparentemente frágil, com uma capa azul e um chapéu. Ambos são conhecidos por inúmeros nomes ou apelidos que revelam, cada um deles, uma característica física ou psicológica diferente. Como já apresentado, se assemelham à imagem do corvo, Odin com suas aves e Gandalf sendo chamado de Corvo da Tempestade. Outro aspecto importante é que ambos cavalgam seus cavalos transcendentais com poderes divinos, cavalos esses capazes de transitar entre o mundo físico e espiritual. Scadufax, o cavalo de Gandalf, é o líder dos Mearas, os cavalos de Rohan que descendiam de Felaróf, o cavalo de Eorl que matou seu pai Léod. Quando Scadufax corria saía “fogo de suas patas” (TOLKIEN, 2001, p. 629). Os Mearas compreendiam a língua dos homens. Spleinir, o cavalo de Odin, tinha oito patas e podia viajar velozmente pelo ar ou pela água, e muitas vezes é retratado em pinturas com as patas flamejantes.

Deixando um pouco de lado as relações mais evidentes, a relação entre Odin, Manwë e Gandalf merece atenção aprofundada. Manwë é o mais poderoso entre os Valar — depois de Melkor — é filho do pensamento de Eru e controlador dos ventos. Um dos significados de seu nome composto, Manwë Súlimo, é Vento Abençoado ou Vento Imaculado. Como citado no segundo capítulo do presente trabalho, 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 [...] ama todas as aves

velozes, de asas fortes; e elas *vão e vêm*, atendendo às suas ordens (TOLKIEN, 2009, p. 16, grifo nosso).

Como tem maior compreensão sobre os propósitos de Eru, há de se entender que sua sabedoria o tenha permitido ser delegado como o primeiro Rei, o senhor de Arda. Ele habitava a montanha mais alta de toda a Terra-média, chamada Taniquetil, a Montanha Sagrada, e governava as aves. Entre as aves estão as Águias Gigantes enviadas por Manwë à Terra-média, cuja função era fornecer informações e vigiar Melkor. A águia, segundo Burns (2005, p. 100), é uma das três bestas associadas à batalha na tradição nórdica, sendo as demais o corvo e o lobo. A pesquisadora afirma também que as águias representam, na mitologia nórdica, as escolhas. As Águias Gigantes da Terra-média são orgulhosas e não gostam de ser vistas. Vivem suas vidas nas alturas isoladas, não interferem nos destinos dos homens, no entanto, como em certa feita Gandalf curara seu líder, elas ficaram lhe devendo um favor e em função disso ele conseguiu a ajuda das águias em diversas ocasiões desde **O Hobbit** — na Batalha dos Cinco Exércitos — até quando resgata Frodo e Sam na Montanha da Perdição ao término de **O Senhor dos Anéis**.

Manwë é o Vala responsável por enviar Gandalf à Terra-média, é sob sua tutela que esse Istar tenta cumprir o que lhe foi designado. Como “filho” de Manwë, Gandalf e ele possuem algumas características em comum, assim como Saruman, “filho” de Aulë, compartilha características com o Vala que lhe enviou para a Terra-média. Gandalf consegue compreender as coisas com mais profundidade do que Saruman, seguindo o princípio de que Manwë também conseguia entender Eru mais profundamente do que Aulë³². As Águias devem obediência a Manwë e por isso ajudam Gandalf a cumprir sua missão na Terra-média, seja carregando-o ou ajudando durante as batalhas, como Gandalf conta sobre sua conversa com o senhor das águias:

Então, finalmente, Gwaihir, o Senhor do Vento, *me encontrou novamente*, e me *carregou* para longe.

— ‘Meu destino é sempre ser uma *carga* para você, *amigo* das horas difíceis’, disse eu.

— ‘Você foi uma carga’, respondeu ele, ‘mas não é agora. Está leve como a pluma de um cisne em minhas garras. O sol brilha através de seu corpo. Na realidade, acho que não precisa mais de mim: se o deixasse cair, você flutuaria no vento’ (TOLKIEN, 2001, p. 525, grifos nossos).

Essas características das Águias Gigantes de Manwë estão associadas às características dos corvos de Odin. Ambos servem como informantes e mensageiros. E o fato

³² Os respectivos Valar responsáveis por enviar Gandalf e Saruman à Terra-média.

de as Águias de Tolkien entrarem na guerra e ajudarem os povos livres faz com que elas se associem ao elemento mítico nórdico das bestas da guerra. Associando as Águias às Escolhas, percebe-se que Gandalf é o único dos Istari que realmente faz a escolha de tentar ajudar a salvar a Terra-média. Saruman se corrompe e Radagast, Alatar e Pallando não atuam na narrativa. Como amigo e enviado do Pai das Águias, Gandalf mostra que suas escolhas são muito bem direcionadas. Quando Frodo tenta lhe dar o Um Anel ele escolhe recusá-lo:

— Mas tenho tão pouco dessas coisas! Você é sábio e poderoso. Você não ficaria com o Anel?

— Não! – gritou Gandalf, levantando-se de repente. — Com esse poder eu teria um *poder grande e terrível demais*. E comigo o Anel ganharia uma força ainda maior e mais fatal [...] — Não me tente! Pois *eu não quero ficar como o próprio Senhor do Escuro*. Mas *o caminho do Anel até meu coração é através da piedade, piedade pela fraqueza e pelo desejo de ter forças para fazer o bem*. Não me tente! Não ousou tomá-lo, nem mesmo para mantê-lo a salvo, sem uso. O desejo de controlá-lo seria grande demais para minhas forças (TOLKIEN, 2001, p. 63, grifos nossos).

Desse modo, a personagem que mais se aproxima dos elementos que caracterizam Odin é Gandalf, através das características físicas, da função de caminhante peregrino, dos animais que lhes servem e do caráter xamanístico. Por fim, para refletir sobre a última característica em comum, ambos lutam contra um lobo no fim dos tempos. Se Odin luta com Fenrir no Ragnarök, Gandalf também conduzirá a força de deuses e humanos contra o caos durante a Batalha dos Campos de Pelennor, representado pela personagem Sauron, que outrora já fora conhecido, em uma de suas facetas, como Lobo-Sauron. Sauron também se associa aos lobos de Odin ou mesmo a Fenrir através de seu imenso aríete denominado Grond — “O Martelo do Sub-Mundo” — utilizado para derrubar os portões de Gondor. Esse aríete de Mordor tinha a forma de um enorme lobo feroz e sua cabeça brilhava com uma luminosidade infernal.

Voltando às semelhanças entre Gandalf, Frodo, Odin e Jesus Cristo, pode-se compreender que, como heróis que são, devam passar por algumas provações e dentre elas “uma das mais importantes é a descida ao mundo das sombras ou *κατάβασις*”³³ (SUÁREZ, 2006, p. 176). Embora o termo seja utilizado para a descida literal, ou seja, para a ação de descer a algum lugar, na jornada do herói essa descida pode ser literal ou não, em função de muito se falar na *katábasis* de Ulisses e nesse episódio terem sido os mortos a subir, enquanto ele permaneceu no mesmo local. Em virtude disso, a personagem pode descer fisicamente ao

³³ *Katábasis*: termo grego que designa o movimento de descida. A preposição *katá* indica a trajetória de cima para baixo e a raiz *ba* corresponde ao verbo de movimento (*βαίνω* = ir; marchar).

mundo das sombras ou pode passar por sentimentos ou sensações espirituais que lhe aproximam desse mundo. A *katábasis* parece mesmo figurar entre os pré-requisitos da jornada iniciática do herói. Nesses casos, a iniciação “implica isolamento temporário da comunidade, contatos com outros mundos e seus habitantes demônicos, provações dolorosas e mesmo a morte temporária e a subsequente ressurreição, sob novo *status*” (MELETÍNSKI, 1998, p. 57, grifo do autor). Essa ressurreição pode associar-se a *anábasis* que é a subida, o retorno, em complemento ao trajeto iniciado pela *katábasis*. O retorno do mundo dos mortos. O trajeto iniciático do herói implica em passar pela *katábasis* e retornar através da *anábasis* para cumprir seus feitos enquanto herói.

Se a personagem busca se aperfeiçoar ou purificar-se, a *katábasis* parece plasmar essa possibilidade. A questão da morte, ou mesmo o contato com a morte ou os mortos, traz a noção da contemplação do mundo das sombras, o que basta para compreender que há, ao menos, dois mundos diferentes. “O último ato da biografia do herói é a morte ou partida. Aqui é resumido todo o sentido da vida. Desnecessário dizer, o herói não seria herói se a morte lhe suscitasse algum terror; a primeira condição do heroísmo é a reconciliação com o túmulo” (CAMPBELL, 2007, p. 339), e é justamente esse elemento que une Odin, Gandalf, Frodo e Jesus Cristo, ou seja, a passagem pelo sacrifício, pela morte, de forma voluntária. Odin sacrificou-se por enforcamento, trespassado por uma lança, em troca de conhecimento. Frodo sacrifica-se durante toda a narrativa em busca de seu objetivo de destruir o Um Anel e Sauron. Esse sacrifício de Frodo acontece quase o tempo todo, desde a separação da Comitiva do Anel até o último momento antes da destruição do Um Anel. Esse sofrimento foi voluntário e em prol de todos os habitantes da Terra-média. Frodo se aproxima de Jesus, que escolheu sofrer e ser morto por crucificação para salvar toda a humanidade. Gandalf também escolhe se sacrificar em prol da Terra-média, e isso ocorre quando luta com o balrog e cai no abismo, passando por água e fogo. A morte e o retorno purificado de Gandalf realizam o pré-requisito postulado por Meletínski (1998, p. 57), sendo esse a necessidade de passar por “morte temporária e a subsequente ressurreição, sob novo *status*”. Morre como o Cinzento e renasce como o Branco. Olórin, o Maia, é imortal e extremamente poderoso, porém Gandalf, que é apenas uma das facetas de Olórin, é investido de um corpo mortal e privado de grande parte de seus poderes. Com a purificação e o retorno à Terra-média, Gandalf já não é mais o mesmo; como O Branco ele tem acesso a uma parcela maior da totalidade do poder de Olórin, que é puramente espiritual e imaterial.

3.5. OS ANTÍPODAS

Frodo e Gandalf são duas espécies distintas de heróis, começando pelas características físicas. Frodo é aparentemente frágil, delicado e de pequena estatura; parece não gostar de atividades físicas e odeia, como todo hobbit, ser privado do conforto de sua casa. Gandalf é o típico velho caminhante, que nunca está trajado de forma elegante, está sempre aos farrapos e sua aparência não é das melhores; sua barba e seus cabelos são enormes, sua roupa surrada e seu aspecto é estranho. Frodo é o herói improvável, aquele que pode ser facilmente associado a maioria dos leitores. Gosta de comer, beber, dormir e descansar. Quem é que não gosta disso? É o tipo de herói de quem não se espera grandes feitos heroicos, não é belo, nem robusto, tampouco porta armas e se o fizesse nem saberia como manejá-las. Nesse aspecto, Frodo se contrapõe a Aragorn, Gimli, Legolas e Boromir, já que cada um representando seu povo e são extremamente hábeis com as armas que portam. Os hobbits não nasceram para a guerra, eles nasceram para ser agricultores e desfrutar das melhores condições de alimentação e conforto imagináveis. Frodo sabe que não possui qualidades de guerreiro e se questiona inúmeras vezes sobre o motivo pelo qual Gandalf o “escolheu” para ser o portador do Um Anel:

— É claro que quero destruí-lo! – gritou Frodo. — Ou, bem..., fazer com que ele seja destruído. Não sou talhado para buscas perigosas. Gostaria de nunca ter visto o Anel! Por que veio a mim? Por que fui escolhido?

— Perguntas desse tipo não se podem responder – disse Gandalf. — Pode ter certeza de que não foi por méritos que outros não tenham: pelo menos não por poder ou sabedoria. Mas você foi escolhido, e portanto deve usar toda força, coração e esperteza que tiver (TOLKIEN, 2001, p. 63).

Diferentemente dos demais povos da Terra-média, os hobbits não são conhecidos por se envolverem em guerras com outros povos e não possuem a tradição bélica entre seus costumes. A paz parece ser o mote da vida no Condado. Muito semelhante ao mundo do leitor, mais ainda ao mundo da burguesia, o Condado não fornece expectativa sobre nenhuma novidade que possa ocorrer. A impressão que se tem é que o Condado será para sempre o mesmo espaço, com as mesmas tradições. Não há dinamismo e muito menos diálogo com o mundo externo ao Condado — o restante da Terra-média — a não ser por intermédio de Bri. Parece um vilarejo perdido e esquecido pelo tempo, onde os problemas de todos os hobbits só dizem respeito a eles mesmos e concernem algo sobre a vida comum de agricultores; um local onde o tempo não demonstra seus efeitos e a alegria é o elemento básico de sua cultura. Um mundo prosaico e sem novidade. Tão escondidos do restante dos povos, o Condado e os

hobbits chegam a ser desconhecidos por quase todas as espécies de criaturas que não eles próprios. Sabe-se que, por intermédio de Gandalf, o Condado permaneceu vigiado e protegido por Guardiões durante bastante tempo. Sua função era garantir que nada prejudicasse o andamento monótono dos afazeres dos hobbits e também garantir que ninguém fizesse mal a eles.

Gandalf, além de seguir o Protocolo Istari e não revelar sua verdadeira identidade, ainda consegue proteger o Condado do “mundo de fora”. Esse desconhecimento dos povos acerca da existência desse vilarejo e da espécie dos hobbits foi planejado por Gandalf desde o momento em que suspeitou que Saruman pudesse se corromper e desde que desconfiou que o anel de Bilbo pudesse ser o Um Anel de Sauron. Voltando a Frodo, ele não possui nenhuma característica heróica inata. Assemelha-se ao típico herói romanesco, vive um dia após o outro, vive conforme atua, se constrói e se desenvolve na superfície e no tempo presente da narrativa. Seu aprendizado sobre o mundo só se dá conforme ele o vivencia, ou seja, possui muito pouca sabedoria sobre o mundo que o cerca e só consegue aprender através do empirismo.

O foco narrativo volta-se a Frodo e Sam ou a Aragorn, Legolas e Gimli ou a Merry e Pippin, isto é, narra os feitos dos membros da Comitativa do Anel que atuam na superfície do texto e no tempo presente. Gandalf, assim como as personagens mais velhas que habitam a Terra-média, carrega consigo o caráter mítico, as características dos seres que chegaram à Terra-média há muito tempo. Ele sempre narra os feitos do passado, do tempo mítico, das lendas. O mundo de além dos limites do Condado carrega um forte traço mítico, em oposição à vida dos hobbits; existem criaturas magníficas e surpreendentes, tipos de seres que encantam os jovens hobbits e só eram conhecidos por eles como lendas. Sam questiona inúmeras vezes sobre a veracidade da existência dos elfos. A mudança de ambiente muda também todo o olhar que o leitor lança ao universo tolkieniano e assim as palavras perdem seu caráter puramente literal e passam a exercer poderes mágicos. Conhecer a palavra e o que ela designa não quer dizer que se conhece a coisa em si. O jogo monótono de adjetivação entre significantes e significantes deixa, lentamente, de existir e os hobbits começam a associar suas vivências aos significados que outrora não possuíam correspondência empírica.

A narrativa não acompanha Gandalf em seus feitos, justamente por ter que acompanhar os outros oito ou sete heróis que compõem a Comitativa do Anel. Enquanto são narrados os feitos dos demais, Gandalf trabalha na profundidade do texto e só volta à superfície quando precisa modificar o rumo da narrativa. Um claro exemplo dessa característica pode ser observado na passagem em que Frodo, logo no início da narrativa, se

vê obrigado a abandonar o Condado e partir em direção a Bri. Enquanto a narrativa acompanha o trajeto de Frodo, isto é, desde sua partida do Bolsão³⁴, o encontro com Gildor³⁵, Merry e Pippin, a chegada a casa de Tom Bombadil³⁶, a luta com as criaturas tumulares³⁷, a chegada a Bri, o encontro com Carrapicho, com Aragorn, a fuga dos Espectros do Anel³⁸ e a chegada a Valfenda. Frodo parte do Bolsão em 23 de setembro e acorda em Valfenda em 24 de outubro, durante todo esse tempo — em que o foco narrativo somente acompanhou Frodo — Gandalf também realizava seus feitos, embora isso tenha se dado no subtexto, num foco paralelo, complementar e tão importante quanto o foco que se fixa em Frodo.

Os feitos de Gandalf, como é de praxe, são relatados por ele mesmo e sempre no tempo passado, no tempo mítico que já se foi. Ele desaparece enquanto o foco recai sobre outros eventos e seus afazeres serão revelados (ou não) futuramente por ele mesmo. Desde meados do mês de abril — quando Gandalf parte do Condado — a narrativa só retrata as realizações de Frodo até quando ele desperta em Valfenda. Durante todo esse período não se sabe o que aconteceu com Gandalf. Enquanto o foco permanecia em Frodo, Gandalf encontrou-se com Aragorn e lhe avisou que o plano visava a partida de Frodo (em setembro) para Bri carregando o Anel consigo. Também se encontrou com Radagast e descobriu que os Espectros do Anel estavam andando livremente. Partiu para Isengard a fim de consultar Saruman, foi feito prisioneiro no alto da torre, no pináculo de Orthanc. Gandalf foi resgatado por Gwaihir — o senhor das águias —, visitou Théoden e domou Scadufax. Visitou o Feitor³⁹ em Cricôncavo⁴⁰ e Carrapicho em Bri. Partiu para o Topo do Vento, enfrentou os Nove Espectros do Anel e escapou. Em 18 de setembro chegou em Valfenda e em 24 de setembro estava ao lado de Frodo quando ele despertou. Desde sua separação em meados de abril, os dois só se reencontram depois de cinco meses.

É como se a narrativa fosse uma linha constante na superfície e cada sumiço e aparição de Gandalf traçasse uma parábola. Os fatos ocorridos durante o trajeto dessa curva são desconhecidos do leitor e das demais personagens e só serão conhecidos quando Gandalf, por ele mesmo, relatar tudo o que fez, porém, como seu reencontro com a superfície do texto não é constante, ele sempre narra os fatos no tempo passado. Os momentos em que toca a superfície do texto, em que vem à tona, coincidem, mais do que isso, determinam os picos de

³⁴ É o lar de Bilbo e posteriormente de Frodo. É uma toca hobbit.

³⁵ Elfo encontrado por Frodo quando partia do Condado.

³⁶ Personagem que acolhe, salva e hospeda os hobbits durante sua jornada.

³⁷ Seres fantasmagóricos, espíritos malignos que habitavam a Colina dos Túmulos.

³⁸ São os Nazgûl.

³⁹ Pai de Samwise Gamgee (Sam).

⁴⁰ Terra dos Buques. A leste do Condado.

suspense, ação e desenvolvimento da narrativa. Ele é a verdadeira mola que impulsiona a Comitiva, e não só ela, através da utilização de todas as suas habilidades já ressaltadas. Claros exemplos dos picos de suspense, como comentados anteriormente, são a chegada de Gandalf ao Condado para certificar-se de que o anel de Frodo é o Um Anel de Sauron e seu retorno próximo ao Conselho de Elrond em Valfenda, quando o destino do Anel — e de toda a Terra-média — será discutido. Esses dois momentos são, como comentado acima, os pontos em que Gandalf toca a superfície do texto enquanto seus feitos permanecem intocados no subtexto.

3.6. AS FACES DE OLÓRIN

Gandalf é uma personagem onipresente, mas envolto em mistério, característica essa que foi das mais relevantes para conquistar seu intento e corroborar com seu *modus operandi*. A questão da identidade era fundamental para que o Um Anel não fosse encontrado por Sauron e era também por isso que Gandalf possuía inúmeros nomes em diferentes línguas e também várias alcunhas.

Gandalf — “Elfo da Vara” — é o nome da faceta de Olórin conhecida pelos Homens do Norte. Seu nome verdadeiro nas terras ocidentais abençoadas, ou Valinor, é Olórin, nome esse que não aparece em nenhum momento da narrativa de **O Senhor dos Anéis**. Pelos elfos era chamado de Mithrandir — “Peregrino Cinzento” — e, pelos anões, de Tharkûn — “Homem do Cajado”. No Sul, entre os Haradrim, era Incánus e em Rohan é chamado de Greyhame — “Manto Cinzento”. Depois de renascer como O Branco Gandalf passou a ser chamado de O Cavaleiro Branco em contraste com Os Cavaleiros Negros de Mordor. Fato fundamental é saber que Gandalf não só possui nomes nas diversas línguas dos diferentes povos, mas que ele domina, por ter estudado os textos, costumes e tradições, a língua de todos os povos da Terra-média, inclusive a linguagem de todos os animais, das árvores e também a língua negra de Mordor. Ele é conhecedor dos segredos e histórias das antigas tradições dos elfos, anões, homens, ents, troca-peles, cavalos, corvos, águias, orcs, wargs, trolls e diversos outros tipos de criaturas.

Olórin é um todo misterioso que só se deixa mostrar por partes conforme necessário. Cada faceta se apresenta sob um nome e sob característica particular, quase sempre associada ao nome, e isso, além de contribuir para seu *modus operandi*, ainda contribui para o cumprimento, com excelência, da exigência de sigilo do Protocolo Istari. O cumprimento do Protocolo associado a seu *modus operandi* contribuiu para deixá-lo em vantagem estratégica em relação ao inimigo, conseguindo assim um pouco mais de tempo para ajudar a Comitiva

do Anel a cumprir seu intento, ou seja, contribuiu para que o equilíbrio das tensões fosse restaurado e, fundando a Quarta Era — a Era dos homens — declarados tempos de paz e harmonia.

Como relatado acima e como Smith (2012, p. 140, grifos do autor) bem observa,

[q]uando Bilbo se encontra com Gandalf, do lado de fora de sua porta da frente, no começo de *O Hobbit*, ele vê o mago como uma espécie de mágico ordinário [...]. Gandalf é conhecido por seus maravilhosos fogos de artifício, é claro, mas ele parece suspeito para Bilbo. Não muito respeitável. Mas tudo isso faz parte do *modus operandi* de Gandalf. Se ele dissesse às pessoas quem e o que ele era de verdade, ou elas ficariam apavoradas com ele ou pensariam que ele era louco. Ele esconde o seu poder e a sua inteligência para que possa se entrosar e observar todos sem chamar atenção para si mesmo.

A atuação de Gandalf é o que proporciona o desconhecimento dos costumes dos hobbits e a localização do Condado. Isso dá um tempo a mais para que Frodo consiga chegar a Valfenda em relativa segurança. Os sábios estudaram, por muito tempo, os costumes de todos os povos, com exceção dos hobbits, talvez por terem sido considerados insignificantes; mas Gandalf sabia que eles tinham valentia e coragem quando cativados. Através de suas inúmeras facetas, Gandalf manipulou, de forma pacífica, todo o destino da Terra-média e em função disso é que Aragorn o escolheu para coroá-lo e assim fundar a Quarta Era, a Era dos Homens:

Então Aragorn pegou a coroa e a ergueu, dizendo:

Et Eärello Endoreenna utúlien. Sinome maruvan ar Hildinyar tenn' Ambar-metta!

E essas foram as palavras que Elendil disse quando chegou do Mar nas asas do vento: 'Do Grande Mar vim para a Terra-média. Neste lugar vou morar, e também meus herdeiros, até o fim do mundo'.

Então, para a surpresa de muitos, Aragorn não colocou a coroa sobre a própria cabeça, mas devolveu-a a Faramir, dizendo: — Pelo trabalho e pelo valor de muitos tomo posse do que é meu por herança. Em sinal disto gostaria que o Portador do Anel trouxesse a coroa até mim, e que *Mithrandir a colocasse sobre minha cabeça, se assim desejar; pois foi ele o promotor de tudo o que foi realizado, e esta vitória lhe pertence.*

Então Frodo veio à frente e tomou a coroa de Faramir e levou-a para Gandalf; Aragorn ajoelhou-se, e *Gandalf colocou-lhe a Coroa Branca sobre a cabeça dizendo:*

— *Agora chegaram os dias do Rei, e que sejam bem-aventurados enquanto perdurarem os tronos dos Valar!* (TOLKIEN, 2001, p. 1026, grifos nossos).

Se Merlin funda a Inglaterra ao coroar Artur, Gandalf então funda a Terra-média exclusivamente para a raça humana quando coroa Aragorn. Aragorn afirma que Gandalf foi o promotor de tudo o que aconteceu durante a narrativa e que a vitória sobre o Inimigo e a vinda dos tempos de paz são créditos de sua atuação. É claro que Gandalf não teria feito tudo

sozinho, pois “os magos estavam proibidos de enfrentar o poder dele [Sauron] com o seu poder, ou de procurar dominar os elfos ou os homens usando de força ou medo” (TOLKIEN, 2001, p. 1148), porém os povos da Terra-média, sem ninguém que os organizassem e unissem também não conseguiriam derrotar o poder do Escuro sozinhos. Gandalf atua ao lado de Tolkien. Se Tolkien é o costureiro e se a trama é uma colcha de retalhos, então Gandalf é o responsável por emendar esses retalhos e dar continuidade ao trabalho de Tolkien. Ele é a personagem porta voz do autor, é o catalisador e modificador de tudo o que ocorre na obra. Quanto mais a linha se estica com o balançar da trama, mais a agulha se torna certa, e quando a linha se rompe, nem tudo o que já foi costurado pode ser desfeito. É por esse motivo que Gandalf está sempre num contínuo movimento de ir e vir, levando e trazendo consigo os motivos que impulsionam as demais personagens, tanto em sua presença quanto em sua ausência. Quando por motivos maiores ele não vem ao encontro dos hobbits no vilarejo de Bri — em *A Sociedade do Anel* — estes continuam a jornada, mesmo que guiados por outra personagem (Aragorn). Nota-se que é sempre Gandalf quem costura os diferentes caminhos narrativos abertos por Tolkien ao final do primeiro volume da saga — *A Sociedade do Anel* —, quando a Comitativa do Anel acaba se separando, sendo o próprio mago o primeiro a desconectar-se do grupo quando cai no abismo de Khazad-dûm, nas minas de Moria. Novamente, nesse momento a Comitativa continua sua jornada sem a presença do mago, porém seguindo seus planos mesmo sem sua presença.

3.7. O CATALISADOR DA NARRATIVA

O caráter de guia, instrutor, mentor, auxiliador, estrategista de Gandalf não é conhecido de todas as personagens da narrativa, justamente por ele não demonstrar isso, mas os mais sábios entre os sábios sabem que ele é o organizador de tudo. Ele mesmo deixa subentendido, nas entrelinhas, que seu papel é reger o destino do universo ficcional em questão. Quando se diz regente, não é à imagem de um ditador, de um tirano, que se espera aludir, mas à imagem de um organizador dos elementos, alguém que rege por amor, compaixão, sugestão e não pelo terror, ganância e intimidação. Isso fica implícito quando Gandalf conversa com Denethor:

— Se entende, então fique feliz – respondeu Denethor. — O orgulho seria tolice, se desdenhasse ajuda e aconselhamento na necessidade, mas você distribuiu essas dádivas de acordo com seus próprios desígnios. Apesar disso, o Senhor de Gondor não deve ser transformado na ferramenta dos propósitos de outros homens, não importa quanto sejam valorosos. E para ele não há propósito mais alto no mundo,

como ele se apresenta agora, do que o bem de Gondor; e a lei de Gondor, meu senhor, é minha e de nenhum outro homem, a não ser que o rei retorne.

— A não ser que o rei retorne? — disse Gandalf. — Bem, meu *senhor Regente*, é sua tarefa manter ainda algum reino tendo em vista esse evento, posta a pedir. Mas vou lhe pedir isto: *a lei de nenhum reino é minha*, nem a de Gondor nem a de qualquer outro, grande ou pequeno. Mas *todas as coisas que correm perigo no mundo como ele agora se apresenta, estas são a minha preocupação*. E, de minha parte, não terei *fracassado* inteiramente em minha missão, mesmo que Gondor venha a perecer, se alguma coisa atravessar esta noite e ainda puder crescer bela e dar flores e frutos de novo nos dias vindouros. *Pois também sou um regente. Você não sabia?* — E com isso virou-se e se afastou do salão, com Pippin correndo ao seu lado (TOLKIEN, 2001, p. 801, grifos nossos).

Como visto anteriormente — na passagem em que Gandalf coroa Aragorn — Aragorn — Rei de todos os Homens da Terra-média — declara ser Gandalf o grande responsável pelo triunfo dos povos livres e o próprio Gandalf, como visto na conversa entre ele e Denethor, sabe que o destino de todas as coisas que correm perigo no mundo está em suas mãos. Aragorn é um dos poucos que sabe quase tudo sobre os planos de Gandalf; sendo um guardião antes de ser coroado Rei, vigia os povos e muitas vezes durante a narrativa é ele quem substitui Gandalf quando o mago se ausenta, seguindo todos os seus conselhos e sabendo o que deve ser feito para lograr êxito na função que lhe foi designada. Esse caráter de Gandalf é um de seus atributos que não são explícitos, pois ele vai e vem sem avisar, porém há sempre alguém sabendo sobre o que deve ser feito. Gandalf não conta sobre seus assuntos, o que lhe rende a característica de ser fechado, misterioso como todos os magos, os quais só se interessam pelos seus assuntos. Na realidade, Gandalf não conta abertamente, pois durante o ato de narração não há evidências de que isso ocorre, porém, é a única forma de explicar o fato de que alguma personagem saiba o que deve ser feito. Até mesmo Frodo e Sam, acompanhados por Gollum, solitários a caminho de Mordor, sabem o que deve ser feito quando lembram-se das instruções do mago.

Sempre que os outros heróis da saga — Frodo, Sam, Pippin, Merry, Legolas, Gimli, Aragorn e Boromir — estão em algum tipo de situação perigosa, Gandalf parece surgir repentinamente trazendo não a solução, mas as possibilidades de solução dos problemas que eles encontram. Em outros momentos, quando não está corporeamente presente, acaba fazendo-se presente por meio de lembranças das personagens. Talvez o melhor exemplo em que se possa observar a ocorrência desses dois aspectos seja o momento em que Gandalf conta a história do Um Anel e de Gollum a Frodo. Diante do que o mago expõe ao hobbit, este assinala seu desejo de que a criatura Gollum estivesse morta, em razão de ser ela a

causadora⁴¹ de todos os problemas relacionados ao Um Anel. Em resposta ao julgamento precipitado de Frodo, Gandalf diz que

[m]uitos que vivem merecem a morte. E alguns que morrem merecem viver. Você [Frodo] pode dar-lhes vida? Então não seja tão ávido para julgar e condenar alguém à morte. Pois mesmo os muito sábios não conseguem ver os dois lados. Não tenho muita esperança de que Gollum possa se curar antes de morrer, mas existe uma chance. E ele está ligado ao destino do Anel. Meu coração me diz que ele tem ainda algum tipo de função a desempenhar, para o bem ou para o mal, antes do fim (TOLKIEN, 2001, p. 61).

Essas palavras do mago serão lembradas por Frodo em um momento de extremo perigo, já nos finais da narrativa quando ele e seu companheiro Sam são traídos por Gollum, que os torna vítimas de uma armadilha ao abandoná-los nos labirintos da toca da aranha Laracna para serem mortos. Depois de conseguir escapar, os amigos reencontram Gollum e Sam deseja matá-lo, porém Frodo detém a mão do amigo ao rememorar as palavras de Gandalf em sua casa e concluir que aquela criatura que tanto deseja a destruição de ambos pode, de fato, ter uma participação fundamental antes do fim.

No decorrer da trama fica explícito o fato de a narrativa se dirigir para um futuro difuso e as personagens se depararem com o limiar da destruição da Terra-Média. Como arauto dos Valar, Gandalf desempenha sua função sem romper com a interdição imposta aos Istari, e assim atua, ao mesmo tempo, na articulação das situações narrativas, na superfície do texto ou do enredo e nas entrelinhas, nas suas próprias ausências na narrativa, nas lembranças das personagens, no subtexto. Ele é, portanto e ao que parece, aquele que impulsiona os acontecimentos, desdobramentos e encaminhamentos da narrativa, seu passado, presente e futuro, estando junto dos heróis e participando das situações ou apenas nas memórias e lembranças; ele pode ser comparado a uma mola, levando-se em conta o fato de que a “intriga repousa sobre a noção fundamental de movimento, de *mudança* a partir de uma dada situação e sob a influência de certas forças. Tradicionalmente, fala-se deste elemento dinâmico da intriga como da sua «mola»” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 52). É essa característica que leva Aragorn, por exemplo, a dizer, em momento crucial da trama, que “ninguém agora recuse os conselhos de Gandalf, cujos longos trabalhos contra Sauron finalmente serão testados. Se não fosse por ele, tudo estaria perdido há muito tempo” (TOLKIEN, 2001, p. 932).

Nos exemplos acima elencados é possível notar que se torna uma recorrência, no

⁴¹ Foi na caverna de Gollum que Bilbo, tio de Frodo, encontrou o Anel em torno do qual se estrutura toda a narrativa de **O Senhor dos Anéis**.

decorrer de todo o enredo de **O Senhor dos Anéis**, o fato de Gandalf aparecer e desaparecer em momentos cruciais da narrativa, de modo que suas idas e vindas instauram picos de suspense que resultam no próprio encadeamento, na própria articulação formal e conteudística, do texto da obra. O conceito de

intriga, enquanto encadeamento de factos, repousa sobre a presença de uma *tensão* interna entre esses factos, que deve ser criada logo no início da narrativa, sustentada durante o seu desenvolvimento e que deve encontrar solução no desenlace [...]. Se se situar num gráfico os pontos da narrativa em que a tensão aumenta [...] a «curva dramática» obtida apresentará um perfil bastante variável (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 54 e 55).

A intriga é impulsionada pela tensão, e Gandalf é o responsável por instaurar os picos de tensão no decorrer da narrativa, ou mesmo o responsável por diminuir a tensão quando sai de cena, porém o que fica evidente é que a curva dramática, ou os picos de tensão, são alterados e chegam ao seu ápice concomitantemente com os sumiços e aparições de Gandalf.

Dentro dessa premissa, a Terra-Média pode ser comparada a uma colcha de retalhos. Cada retalho representa uma raça e todos eles estão prestes a desfiar, ou seja, em certos pontos a narrativa não fornece nenhum subterfúgio que permita ao leitor acreditar no triunfo do bem. São nesses momentos de descrença, nos momentos em que a colcha parece se descosturar, é que Gandalf, através de sua atuação, procede tal qual uma linha de costura unindo os diferentes focos narrativos e possibilitando um novo impulso na trama. Ele realiza a função de destinador: “toda a personagem posta em posição de exercer influência sobre a «destinação» do *objecto*), espécie de árbitro dirigindo a acção e fazendo pender a balança dum lado para o outro no final da narrativa” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 216). Gandalf não só faz isso no fim da narrativa, mas durante toda a extensão da narrativa, ainda que o objetivo geral da demanda só ocorra em seu fim. A “função do destinador é mais ou menos importante consoante ele afecta um ou outro ou todos os momentos da acção em curso” (BOURNEUF; OUELLET, 1976, p. 216). Pensado dessa forma, Gandalf detém um imenso poder de tessitura dos diversos nichos narrativos que permeiam o enredo, o que faz com que ele acabe definindo o destino deste e, de forma mais lenta, o destino de todo o universo ficcional em questão. Por isso, pode-se afirmar que Gandalf existe para suprir a necessidade de equilíbrio da narrativa no que concerne ao natural e ao sobrenatural, sendo o elemento sobrenatural — neste caso, o mago — um catalisador do processo de restauração do equilíbrio da narrativa fantástica nos pontos em que a mesma se encontra prestes a exaurir as possibilidades de fluir. Assim, Gandalf procede como um restaurador do equilíbrio da

narrativa, pois “é sempre o arauto de acontecimentos estranhos: alguém que traz o mal, dizem alguns” (TOLKIEN, 2001, p. 454).

Para além de ser um mago, um símbolo da presença sobrenatural da magia na narrativa de **O Senhor dos Anéis** — uma narrativa fantástica que depende do sobrenatural para constituir-se enquanto narrativa — Gandalf tem uma outra função, essa muito mais importante e fundamental, sendo essa a de tecer a própria textualidade da obra. Gandalf é o articulador dos sentidos do texto, é a personagem que possibilita a própria existência da obra-prima de Tolkien, tanto no que diz respeito à forma, quanto no que concerne ao conteúdo e, no caso desse último, no que tange às suas múltiplas possibilidades de leitura e interpretação. Somando-se todas as características da personagem Gandalf, pode-se perceber que sua constituição é uma das mais complexas do enredo de **O Senhor dos Anéis**, porém, uma característica comentada, mas ainda não aprofundada, é a questão do uso da palavra como composição básica para o desenvolvimento da narrativa.

Se, como comentado no primeiro capítulo, Frodo abandona o mundo prosaico, romanesco, e aos poucos começa a se enveredar pelo maravilhoso mundo épico, povoado de criaturas lendárias, de seres míticos detentores de inúmeros poderes, essa mudança de perspectiva narrativa se dá graças à intervenção de Gandalf na vida de Frodo e de todos os hobbits. Gandalf é quem reconhece o lado aventureiro tanto de Bilbo quanto de Frodo e os leva para esse mundo mítico romancizado, pois, “assim como as primeiras Histórias⁴² são vistas, por assim dizer, através dos olhos Élficos, esse último grande Conto⁴³, descendo do mito e da lenda para a terra, é visto principalmente através dos olhos dos Hobbits: torna-se assim antropocêntrico de fato” (TOLKIEN, 2006, p. 155). É através da palavra, ou seja, através de seus relatos sobre o mundo externo, que Gandalf convence Frodo de que a responsabilidade de levar o Um Anel a Valfenda é dele. Caso Frodo não assumisse para si a responsabilidade de carregar o Anel, não haveria narrativa. Como dito anteriormente, a palavra começa a ganhar uma conotação mágica, realizadora.

Gandalf é o dominador da palavra por excelência. Ele domina a palavra, o dom da retórica. Sendo uma divindade criada por Eru, o deus supremo que criou tudo através da palavra falada e do Fogo Secreto, Gandalf também tem domínio sobre esse dom da palavra. Além de ter o dom sobre a palavra, ele também é o servidor do Fogo Secreto, que é mais um elemento que estreita sua relação com o pai criador, sendo não só a palavra, mas o fogo, um elemento que lhe dá autoridade para modificar o destino da narrativa. Enquanto Maia e Istar,

⁴² História da Primeira Era da Terra-média.

⁴³ **O Senhor dos Anéis**.

deve seguir o Protocolo Istari, isto é, não pode demonstrar abertamente sua natureza e nem todo o seu poder. Contenta-se em utilizar, respeitando o Protocolo Istari, seus melhores artifícios para cumprir seu papel na Terra-média. Aliás, todos os Istari tinham por objetivo convencer os povos livres a lutar contra o poder de Sauron para reestabelecer a harmonia primordial da Terra-média, no entanto, entre os dois únicos Istari ativos que restaram, Gandalf não sucumbiu à tentação do poder. Ele é o único capaz, ainda, de cumprir com o papel que lhe fora designado, com o agravante de que todos os outros quatro de sua ordem que foram enviados para a Terra-média se perderam pelo mundo e não mais cumpriram sua função, sendo assim, Gandalf o único responsável pelo destino dos povos livres e da Terra-média. Seus artifícios são, o fogo, a palavra, sendo essa utilizada como instrumento para exercer seus poderes mágicos ou como elemento básico para convencer os povos a cumprir o destino da Terra-média.

A palavra de Gandalf tem esse papel duplo, pode ser utilizada como forma de encantamento ou como forma de conselho. O terceiro aspecto do poder da palavra falada por Gandalf é a responsabilidade de introduzir na narrativa os elementos míticos esquecidos e necessários para a compreensão dos objetivos e funções dentro da própria narrativa. Esse papel de rememorador relaciona Gandalf ao desempenho triplo, dos papéis gregos do aedo, rapsodo e arauto. Ele desempenha o papel tanto de transmitir a cultura e tradição — próximo, como já comentado, do papel do druida — quanto de interpretar essas informações de acordo com os desígnios dos deuses, a diferença é que Gandalf é uma divindade também. Sobre a palavra *spell*⁴⁴, não “é de espantar que [...] signifique ao mesmo tempo uma história contada e uma fórmula de poder sobre os homens viventes” (TOLKIEN, 2010, p.37), ou seja, a palavra que designa inúmeras coisas serviu como base, através de sua ambivalência, para a construção da personagem Gandalf e também como delimitação de sua atuação durante a narrativa. Gandalf é quem conta as histórias do passado, ou seja, ele conta como quer, o quanto quer e somente aquilo que quer. Nesse aspecto, enquanto detentor do discurso e do conhecimento, ele é o controlador do ato de contar o passado mítico. As demais personagens e o leitor sabem somente aquilo que Gandalf quer que eles saibam, ou seja, ele é o filtro da informação que vem desse passado mítico.

Aquele que possui conhecimento sobre o passado, sobre as tradições, sobre os segredos e lendas, possui também o poder de modificar o presente e influenciar o futuro.

⁴⁴ *Spell* – Segundo consta no *The New Barsa Dictionary of the English and Portuguese Languages* (1978, p. 516), essa palavra possui inúmeros significados como: conjuro, fórmula mágica, magia, feitiço, fascinação, encanto, enfeitiçar, encantar ou ainda explicar detalhada ou claramente.

Desse modo é que Gandalf consegue utilizar da palavra com instrumento de poder, seja diretamente, seja indiretamente. Quando ele usa a palavra para produzir fogo, juntamente com seu bastão, pode ser chamado de uso direto do poder da palavra e o ato de falar e modificar o curso do destino pode ser chamado de uso indireto. O que realmente interessa nesse momento é o uso indireto, quer dizer, a forma como Gandalf economiza as palavras e dessa forma faz com que cada palavra ganhe valor extremamente raro. O fato de espalhar a informação — a tradição, o conhecimento, os segredos — conforme lhe convém faz com que ele seja o dominador dos fatos, não por forçar isso, mas por contribuir para que aconteçam algumas coisas e não outras.

Como se sabe, ele é dominador das senhas dos sete portões de Gondor, sabe a língua de todos os animais e também a língua de todos os povos da Terra-média, inclusive a língua negra de Mordor. É o perfeito controlador da palavra enquanto elemento constituinte da progressão dos eventos da narrativa. Quando não é a língua que se mostra importante para conseguir algo, é a forma, a velocidade, a ocasião, a escolha dos termos, a escolha do ouvinte e a quantidade de palavras que se fala que modificam as situações narrativas. Gandalf é o porta voz de Tolkien na narrativa de **O Hobbit** e de **O Senhor dos Anéis**, isto é, ele desempenha o papel de moderador entre o autor e o texto. Se Tolkien é, como diz Lin Carter⁴⁵, o Senhor do Senhor dos Anéis, ele é quem decide o destino da obra. No início Tolkien é Eru, o criador criando através da criação, porém o mundo mítico dá lugar ao mundo romanesco e os deuses já não podem mais se revelar abertamente na Terra-média. É nesse contexto que aparece Gandalf para desempenhar seu papel de mediador entre Eru e o destino da criação, visto que, a criatura criadora (Eru) assim como o criador (Tolkien) designam Gandalf como responsável por tecer os destinos dos povos da Terra-média. A personagem Gandalf é a coluna vertebral da obra de Tolkien, ele é o Atlas⁴⁶ da Terra-média, no sentido de que em seus ombros estão toda a responsabilidade de carregar o universo tolkieniano para seu fim (e não para sempre, diferentemente de Atlas).

Sem a existência de Gandalf para unificar o mundo mítico e o romanesco, não haveria meios de prosseguir com a história da mitologia de Tolkien. Essa característica de posicionar-se no limiar é a grande descrição da função de Gandalf. O próprio autor, em suas cartas, define a personagem como anjo, do mesmo modo que, o papel desempenhado pelo anjo no livro sagrado dos católicos. Tolkien, “quando deseja descrever a natureza especial de Gandalf,

⁴⁵ CARTER, Lin. **O Senhor do Senhor dos Anéis**: o mundo de Tolkien. Trad. Alves Calado. Rio de Janeiro: Record, 2003.

⁴⁶ Titã da mitologia grega condenado, por Zeus, a sustentar o céu nos ombros para sempre.

utiliza o termo grego ἄγγελος⁴⁷” (SUÁREZ, 2006, p. 200). Sobre a natureza complexa de Gandalf, Tolkien diz que ele

não é um ser humano (Homem ou Hobbit). Não há naturalmente termos modernos precisos para dizer o que ele era. Arriscaria dizer que ele era um ‘anjo’ *encarnado* – estritamente um ἄγγελος: isto é, com os outros *Istari*, magos, ‘aqueles que sabem’, um emissário dos Senhores do Oeste, enviado à Terra-média (...) Com ‘encarnado’ quero dizer que foram incorporados em corpos físicos capazes de sentir dor e cansaço, de afligir o espírito com o medo físico de serem ‘mortos’, embora, ajudados pelo espírito angelical, pudessem resistir por muito tempo e mostrar apenas lentamente um desgaste pela preocupação e trabalho (TOLKIEN, 2006, p. 194 e 195)

Gandalf não é humano, tampouco elfo, quer dizer, sua natureza é inexplicável e complexa, mas segundo as dicas de Tolkien ele era um anjo com um corpo real capaz de sentir as mesmas coisas que as demais criaturas, no entanto, ele não envelhece na mesma medida. Se associadas as imagens do anjo e de Olórin, pode-se chegar a uma equação que talvez seja útil. O anjo enquanto ser imaterial seria Olórin na plenitude de seus poderes, enquanto que o anjo encarnado seria Gandalf já limitado em termos físicos e mágicos (ou divinos). Essa afirmação pode parecer arriscada, mas não há outros elementos que corroborem para essa associação, visto que, em

nenhuma parte o lugar ou a natureza dos ‘Magos’ [*Wizards*] são completamente explicitados. Seu nome, relacionado com *Wise* [‘Sábio’], é uma anglicização do seu nome Élfico, e é usado em toda parte como totalmente distinto de Feiticeiro ou Mágico. Revela-se por fim que eles eram, como poderíamos dizer, o equivalente próximo, no modo dessas histórias, dos Anjos, Anjos da guarda [...]. Aparecem sempre como homens velhos e sábios, e embora (enviados pelos poderes do Verdadeiro Oeste) no mundo eles próprios sofram, sua idade e cabelos grisalhos só aumentam lentamente. Gandalf, cuja função é especialmente a de vigiar os assuntos humanos (dos Homens e dos Hobbits), perdura por todas as histórias (TOLKIEN, 2006, p. 154)

Tolkien exclui a possibilidade de associação entre os magos e as mágicas ordinárias, isto é, eles não podem ser comparados com ilusionistas ou aqueles que fazem truques, mas sim como os antigos magos que conheciam e compreendiam a natureza das coisas e sabiam utilizar a magia natural dessas coisas (e no caso dos magos de Tolkien, eles têm uma magia inerente). Tolkien diz que a magia presente em sua obra não “é obtida pelo ‘saber’ ou por feitiços, mas que é um poder inerente não-possuído ou alcançável pelos Homens como tais”

⁴⁷ ἄγγελος [angelos] – mensageiro; enviado; delegado; mensagem; anjo.

(TOLKIEN, 2006, p. 193), quer dizer, se a personagem nasceu com magia, poderá utilizá-la, se não nasceu, não poderá conquistá-la, nem mesmo com esforço e exercício da sabedoria. Tolkien ainda ressalta que o motivo básico para existir a magia em sua obra é que ela define-se como a “imediação: velocidade, redução de trabalho e redução também a um mínimo (ou ponto de convergência) do intervalo entre a ideia ou desejo e o resultado ou efeito” (TOLKIEN, 2006, p. 193). Seguindo esse ponto de vista, a magia serviria como forma de reduzir o tempo necessário entre uma ação e um resultado, haja vista, a diminuição do intervalo de tempo necessário para que uma causa manifeste um efeito. A magia, tal como apresentada na maioria das vezes em **O Senhor dos Anéis**, é efeito de um poder imanente que é direcionado pelo poder da palavra, quer dizer, o poder existe, mas só pode (na maioria dos casos) ser direcionado (ou controlado) pelo uso correto da palavra.

Sobre o papel e o poder das palavras, enquanto narrativas escritas ou orais, é que elas são responsáveis por modificar a realidade através das tradições. Houve um tempo em que a

opinião dominante era a de que todos esses assuntos derivavam de ‘mitos da natureza’. Os olímpicos eram *personificações* do Sol, da aurora, da noite e assim por diante, e todas as histórias contadas sobre eles eram originalmente *mitos* (*alegorias* seria uma palavra melhor) das grandes mudanças elementais e dos processos da natureza. Então o épico, a lenda heroica e a saga localizavam essas narrativas em lugares reais e as humanizavam, atribuindo-as a heróis ancestrais, mais poderosos do que homens e no entanto já homens. E finalmente essas lendas, ao minguaem, transformaram-se em contos populares, *Märchen*⁴⁸, histórias de fadas – contos infantis (TOLKIEN, 2010, p.29 e 30, grifos do autor).

Se os assuntos mitológicos eram oriundos da natureza, e se mais tarde (o épico, a lenda e a saga) humanizaram esses mitos, então há a fusão entre o mágico (maravilhoso) e o histórico, quer dizer, se atribuíram aspectos históricos às façanhas dos deuses, então os deuses passaram a fazer parte do passado histórico daquela cultura. Por mais inacreditáveis que possam parecer tais façanhas, alguns indícios remanescentes contestam a maravilhosidade do relato, pois apresenta dados ou situações palpáveis em relação às histórias. Há indícios antigos, talvez criados pelos próprios homens, que tendo ficado esquecidos por muito tempo passaram a constituir uma dúvida sobre sua origem, se foram construídos por homens ou deuses. Parece que é quando se intercalam as histórias dos mitos com os dados históricos que se criam as lendas, visto que, quando os aspectos divinos recebem um embasamento tido como real e irrefutável eles passam a suscitar dúvidas sobre sua veracidade. Esse meio termo, essa dúvida, gera o aspecto místico da lenda. Tolkien diz que as “histórias de fadas como um

⁴⁸ Termo alemão para designar histórias de fadas ou contos infantis.

todo têm três faces: a Mística, voltada ao Sobrenatural; a Mágica, voltada à Natureza; e o Espelho de desdém e compaixão, voltada ao Homem. A face essencial do Belo Reino é a do meio, a Mágica” (TOLKIEN, 2010, p.32). No que tange a interpretação da mitologia em questão, pode-se pensar que o lado místico da obra de Tolkien repousa sobre a narrativa dos deuses, enquanto a mágica recai sobre os elfos, magos, ents, animais, troca peles, e outros elementos. O último aspecto, a última face, o espelho, reflete-se na condição dos filhos dos deuses na narrativa, sua aparente falta de importância, sua finitude, sua previsibilidade e ausência de características mágicas e divinas. Esses homens sem poder e sem grandes qualidades inerentes que se assemelham aos homens do mundo real.

Perante as três faces, Gandalf consegue se enquadrar em todas, na fase mágica se enquadra por ser grande conhecedor dos recursos naturais, controla vários deles como o elemento fogo, a linguagem dos homens e dos animais e se não é pelo aspecto da natureza em si mesma, que seja pelo sentido do termo que o aproxima de imanente (natural). Se observado por esse ângulo, a mágica de Gandalf, assim como de todas as coisas que possuem alguma magia no mundo de Tolkien (como afirmado por ele), é imanente, faz parte de sua natureza. No aspecto mítico, relacionado ao sobrenatural, é fácil compreender o motivo de Gandalf se enquadrar nessa descrição, quer dizer, ele é um deus e como tal já é sobrenatural por excelência. O aspecto espelho (homem) de Gandalf, como também explicado pelo autor, se satisfaz através da encarnação desse e isso significa todas as suas restrições e incapacidades de exercer a plenitude de seus poderes sobrenaturais. Ele está no limiar entre as faces Mágica e o Espelho, sabe-se que não está completamente inserido em nenhuma delas, isso significa que é um homem e é um deus, na realidade é um deus com corpo de homem. Os cinco magos eram deuses encarnados, porém Gandalf se diferencia dos demais por melhor aceitar essa condição, quer dizer, ele sabe que é um deus e ao mesmo tempo um homem, ao contrário de Saruman que esquece ser homem também e se corrompe em função (e em busca) do poder. A corrupção, como mais uma característica da complexa trama de Tolkien, se apresenta em todas as classes de criaturas, desde as mais insignificantes até as mais complexas, desse mal os

‘magos’ não estavam isentos: de fato, estando encarnados, era mais provável que se desgarrassem ou errassem. Apenas Gandalf passa completamente nos testes [...] Pois em sua condição foi para ele um *sacrifício* perecer na Ponte em defesa de seus companheiros, talvez menos do que para um Homem mortal ou Hobbit, visto que ele possuía um poder interior muito maior do que eles; mas também mais, uma vez que foi uma humilhação e abnegação de si próprio em conformidade com ‘as Regras’: por tudo que ele podia saber naquele momento, ele era a *única* pessoa que poderia conduzir a resistência a Sauron de maneira bem-sucedida, e toda a *sua* missão foi

vã. Ele estava se entregando à Autoridade que decretara as Regras e abrindo mão da esperança pessoal de sucesso.

Devo dizer que isso é o que a Autoridade desejava, como uma compensação por Saruman. Os ‘magos’, como tais, haviam falhado; ou, se preferir, a crise tornara-se grave demais e necessitava de um aumento de poder. Então Gandalf sacrificou-se. Foi aceito e aprimorado, e retornou [...] ele continua similar em personalidade e idiossincrasia, mas tanto a sua sabedoria como o seu poder são muito maiores [...] Ele ainda está sob a obrigação de ocultar seu poder e de ensinar ao invés de forçar ou dominar vontades, mas onde os poderes físicos do Inimigo são demasiado grandes para que a boa vontade dos opositores seja efetiva, ele pode atuar emergencialmente como um ‘anjo’ (TOLKIEN, 2006, p. 195).

Os magos haviam falhado e tudo estava prestes a se destruir, então Gandalf se sacrifica e retorna mais forte. Tolkien afirma que esse artifício serviu para aprimorar os poderes de Gandalf para que pudesse satisfazer a necessidade de equilibrar a tensão entre as forças na narrativa. Sobre Gandalf, seu retorno parece definir grande parte dos elementos relevantes para a sua atuação no decorrer da narrativa.

Tolkien, como visto anteriormente, define a magia como uma “imedição: velocidade, redução de trabalho e redução também a um mínimo (ou ponto de convergência) do intervalo entre a ideia ou desejo e o resultado ou efeito” (TOLKIEN, 2006, p. 193). Se pensada como ideia ou desejo a demanda do Anel (a formação da Comitiva do Anel) e como resultado ou efeito a destruição do Anel e também de Sauron, então o intervalo de tempo entre a formação da Comitiva (ideia ou desejo) e a destruição do Anel e de Sauron (resultado ou efeito) é quase que toda a extensão narrativa de **O Senhor dos Anéis**. Toda essa extensão temporal, levando-se em frente a linha de raciocínio anterior, é o tempo entre a causa e o efeito, e pode-se pensar na magia como um elemento auxiliador aos modelos de Propp⁴⁹, sendo nessa análise um dos elementos que ajuda a personagem a cumprir sua função de modificar a curva dramática e impulsionar o enredo todo. Se os magos falharam, então Gandalf também deveria ser passível de erro, no entanto, como comentado por Tolkien, ele é o único que se mantém fiel a causa original do Valar que lhes enviaram para a Terra-média. Sua morte em luta com o Balrog já revela todo o seu potencial mágico (ou seu poder divino) e após revelar-se como servidor do Fogo Secreto ele cai no abismo. Essa passagem é uma revelação de como Gandalf utilizou-se da maior quantidade de poder, abertamente, que se poderia demonstrar diante dos demais membros da Comitiva. Ele não revela ser um Maia enviado pelos Valar, no entanto, deixa bem nítido que sua natureza não é humana.

Após sua morte, que serve como impulso para o avanço da Comitiva do Anel, sua

⁴⁹ Vladimir Yakovlevich Propp em seu estudo nomeado **Morfologia do conto maravilhoso** (2006).

perda é lastimada e seu retorno não é esperado. Uma vez que Gandalf não demonstra todo o seu poder abertamente e dessa forma cumpre sua obrigação respeitando o Protocolo Istari, então uma segunda chance lhe é dada. Tolkien acredita que talvez

o modo como o retorno de Gandalf é apresentado seja um defeito [...]. Ele tem de retornar naquele ponto, e tais explicações de sua sobrevivência, tal como são explicitamente apresentadas, têm de ser dadas ali – mas a narrativa é urgente e não deve ser atrasada por discussões elaboradas que envolvam todo o cenário ‘mitológico’. Mesmo assim, ela é um pouco retardada, embora eu tenha cortado severamente o relato de G⁵⁰ sobre si mesmo. Talvez eu possa ter tornado mais claras as observações posteriores [...] que se referem a ou são feitas por Gandalf, mas mantive propositalmente todas as alusões às questões mais elevadas e meras indicações, perceptíveis apenas pelos mais atentos, ou mantive-as sob formas simbólicas inexplicadas [...]. Gandalf realmente ‘morreu’ e foi transformado: pois esta para mim parece ser a única verdadeira trapaça [...]. Eu poderia dizer muito mais, mas seria apenas em (uma talvez tediosa) elucidação das ideias ‘mitológicas’ em minha mente; não acabaria, temo, com o fato de que o retorno de G., do modo como é apresentado neste livro, é um ‘defeito’, um do qual eu estava ciente e provavelmente não me esforcei o suficiente para consertar (TOLKIEN, 2006, p. 194, grifos nossos).

Segundo o relato que Tolkien faz a um de seus fãs que havia lhe havia interrogado, o retorno de Gandalf talvez não devesse existir, ou não teria nem mesmo sido pensado. Como todos os magos falharam, as divindades maiores poderiam simplesmente interferir no curso da história da Terra-média e não permitir mais que os magos interferissem em nada, considerando que sua oportunidade já havia passado. Se Gandalf é aquele que leva esperança para todas as demais personagens, então foi também quem levou esperanças para Tolkien continuar acreditando na lealdade e utilidade dos magos. Quando todos falharam, somente ele se manteve fiel aos desígnios dos Poderes⁵¹ e dessa forma não seria justo sacrificar todo o seu esforço honesto. Há uma máxima que diz que não se deve punir os maus e sim compensar os bons. Foi exatamente isso que aconteceu com Gandalf. Tudo bem que os maus também foram punidos, mas foi ele, Gandalf, o bom, que foi recompensado com a chance de retornar à narrativa mais poderoso e ajudar a resolver mais alguns problemas. O detalhe é que sua morte e sua ressurreição não foram, como afirma o autor, muito bem explicados, sendo somente brevemente comentados de forma sutil através de formas simbólicas. Não seria justo com Gandalf se sua lealdade não fosse recompensada enquanto a traição de Saruman permanecesse impune. Talvez esse defeito falado por Tolkien não seja de fato um defeito dele como autor e sim um defeito da sua condição humana de escritor, posto que todos os humanos

⁵⁰ Refere-se a Gandalf.

⁵¹ Os Valar.

gostam de se reconhecer como os heróis, os guerreiros, os bons, os justos. Essa parte humana dentro do escritor pode ser vista como um defeito e essa característica tenha feito com que ele não deixasse que todo o esforço de Gandalf, tendo durado ao menos dois mil anos⁵², fosse perdido.

De forma resumida, se Tolkien parasse a narrativa — para explicar tudo o que aconteceu com Gandalf e como foi que ele conseguiu retornar ao mundo dos vivos — quando Gandalf retorna, então a narrativa de **O Senhor dos Anéis** teria mais umas quinhentas páginas de extensão. A explicação de toda a sua condição de divindade encarnada, de sábio poderoso, de Servidor do Fogo secreto, Maia, Istar, possuidor de Narya e de todos os seus impedimentos e atributos, levaria o leitor, necessariamente, ao plano mitológico. Embora mais curto do que a narrativa de **O Hobbit**, **O Silmarillion** constitui uma narrativa mais densa em termos composicionais. Desorganizar o caos em detrimento da ordenação do cosmos constitui um processo complexo e profundo. Não é de se espantar que Tolkien afirme que a narrativa é urgente e, se a parasse para explicar o plano mitológico de sua obra, não conseguiria mais retomar a história da demanda do Anel.

Pensando-se no papel de Gandalf como druida, como coroador de Aragorn, como fundador da Era dos Homens (Quarta Era), então pode-se aproximar sua figura à figura de Merlim. Se Merlim funda a tradição cavaleiresca inglesa, então Gandalf funda a tradição fantástica que bebe de inúmeras fontes, funda um estilo literário composto sob forte influência e também modifica os diferentes suportes ficcionais. Essa modificação se deve aos mapas, línguas, anais, linhagens, árvores genealógicas, diferentes calendários e cronologias inventados pelo autor e expostos nos apêndices de sua obra. Sobre a Inglaterra, Tolkien afirma que ela é

é um país totalmente estranho, perdido num passado remoto vislumbrado pela história, ou num futuro estranho e turvo que só pode ser alcançado numa máquina do tempo; ver a espantosa excentricidade e o interesse de seus habitantes, seus costumes e hábitos alimentares; porém, nada pode fazer além disso: agir como um telescópio temporal focalizado em um ponto. A fantasia criativa, por estar principalmente tentando fazer outra coisa (fazer algo novo), pode abrir nosso tesouro e deixar voar como pássaros engaiolados todas as coisas trancadas (TOLKIEN, 2010, p.66 e 67).

Interessante ressaltar como Tolkien deixa explícito a carência inglesa de um passado sólido e a incerteza diante do futuro. Sua representação enquanto recortes empobrecedores dos costumes e vivências sociais retrata somente uma ínfima parcela da história do povo inglês.

⁵² Gandalf foi criado durante a formação de Arda e enviado para a Terra-média no ano 1000 da 3ª Era do Sol. Se retorno para Aman aconteceu no ano 3021 da 3ª Era do Sol.

Essa carência de um passado sólido e bem definido dá uma margem para que a imaginação seja mesclada com os esparsos resquícios reunidos da história inglesa e para formar um imaginário popular uno e coeso, uma camada de significação que não seja fragmentada e dividida simplesmente entre as banais categorias de influências ultrapassadas como as célticas e nórdicas. A forma simplória como se dá essa separação das influências de toda a tradição histórica, social e cultural da Inglaterra merece ser qualificada, no mínimo, como descabida, posto que inúmeras outras foram as fontes das quais o povo inglês bebeu para configurar sua tradição nacional.

Gandalf é constituído pela linguagem, quer dizer, ele é um ser fictício que só existia na imaginação e na ponta da caneta de Tolkien. Apesar de ser feito de linguagem, a personagem não se deixa resumir somente pela descrição do autor, não só existe enquanto vontade do autor. Depois de certo tempo na narrativa as personagens adquirem vida própria e o autor sabe quais são ou não as atitudes condizentes com cada uma delas. Diante desse fato, percebe-se que toda a narrativa é feita de palavras (aliás toda a literatura o é), então as palavras são o instrumento maior de um escritor. Quando um escritor dá a uma personagem o poder sobre a palavra e sobre o discurso, assim como Tolkien o faz com Gandalf, então essa personagem torna-se, também, modificadora (controladora; construtora; modeladora) do texto em si. A partir do momento em que Gandalf, unicamente através do seu domínio sobre a linguagem, começa a influenciar a forma como o texto se encaminhará adiante, então ele se torna a voz máxima do autor dentro da narrativa e, ainda mais, torna-se a voz máxima do autor dentro de toda a sua mitologia. Gandalf, agora, dispõe do mesmo instrumento do autor, o poder sobre a palavra. Se a palavra é o que melhor define as instâncias narrativas, então Gandalf também possui poder sobre o espaço, tempo, demais personagens, narrador, enredo, assim como seus criadores (Tolkien e Eru). Quando se diz possuir o poder, não é que Gandalf possa determinar de forma abrupta o que se passará com uma ou outra personagem, e sim que sua atuação acaba modificando, paulatinamente, o destino de todos os elementos narrativos, sendo esses encaminhados para um futuro próximo à reconquista do equilíbrio do universo ficcional.

Seu poder sobre a linguagem, sua velocidade — graças ao seu corcel Scadufax — e seu poder com o fogo, fazem de Gandalf o legítimo organizador dos caminhos da narrativa. Ele está sempre indo e vindo, trazendo e levando os motivos para a movimentação das peças do tabuleiro. Se as peças andaram, foi por seu impulso, e mesmo que não tivesse sido, suas façanhas surtiriam de alguma forma, algum efeito. Sempre no subtexto, as características da

maior parte da atuação de Gandalf são invisíveis, “perceptíveis apenas pelos mais atentos [...] sob formas simbólicas inexplicadas (TOLKIEN, 2006, p. 194). A atuação da personagem é quase invisível, no entanto, quando se tenta desamarrar os pontos, percebe-se que ele, como uma linha invisível e muito resistente, mantém a teia unida. Ele é a linha na agulha de Tolkien e, se sua atuação fosse simples e facilmente perceptível, não haveria motivos para se ter percorrido os caminhos dessa pesquisa. É justamente esse pano de fundo mitológico não explicado pelo autor que trouxe o autor da presente pesquisa para a busca das raízes da mitologia tolkieniana perdidas nas profundezas do tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do levantamento de dados, do estudo sistemático das teorias e das aproximações entre os textos teóricos, críticos e literários, pode-se dizer que o intento do presente estudo — proposto na introdução — parece ter sido atingido de forma satisfatória. Intento este que não visava mais do que tentar mostrar o modo de atuação da personagem Gandalf, em **O Senhor dos Anéis**, de forma a esclarecer como sua construção e a seu *modus operandi* influenciam, de forma determinante, todos os caminhos narrativos. Através dessa atuação que guia o restante da narrativa, mesmo que de forma velada, nos bastidores, o texto narrativo em si mesmo pode existir e ter continuidade graças à instauração ou dissolução dos picos de suspense da narrativa, instaurando ou dissolvendo esses picos é que a personagem modifica totalmente a curva dramática da narrativa e faz pender a balança ora para um lado e ora para outro. A movimentação de Gandalf não é revelada abertamente na superfície do texto, ele age nos bastidores e somente aparece quando é estritamente necessário que apareça.

Ao longo da pesquisa, algumas aproximações se fizeram necessárias para tornar a complexa trama criada pelo autor um pouco mais didática. A aproximação com a cosmogonia cristã serviu como base para compreender mais facilmente como os deuses foram criados, a hierarquia divina, assim como tudo aquilo que eles criaram. A narrativa de **O Senhor dos Anéis** se configura como a dissolução de um compêndio de tramas, algumas delas tiveram um curto período de duração enquanto outras que perduraram até o fim de **O Senhor dos Anéis** tiveram início ainda durante a narrativa mítica de **O Silmarillion**. Como o próprio símbolo do anel representa o ciclo que ao seu final reencontra o começo, a mitologia criada por Tolkien passa por inúmeras peripécias que movimentam o enredo e carregam as fábulas para um futuro em que as decisões de cada uma das personagens adquirem um peso basilar para que a vontade dos povos livres se realize. Dentro dessa complexa rede de tramas, dessa teia de informações, personagens, ações e narrativas que se interpenetram, o material mítico proveniente da genialidade artística do autor se apresenta como fundamento obrigatório para que se saiba quais as origens de todas as relações que balançam as teias de sua construção.

O conhecimento da história do achado do Um Anel é somente uma lasca de um pão astutamente sovado, e a busca pela origem de cada grão do trigo, ainda mais, a busca pela origem das raízes de cada pé de trigo coloca em evidência a complexidade de se tentar compreender a totalidade de um universo totalmente novo cujas leis próprias interferem em todos os acontecimentos que cercam a existência de seus habitantes, universo esse que surgiu da vontade declarada do autor de criar uma mitologia para o povo inglês. O segundo capítulo do presente trabalho surgiu a partir de uma necessidade de abordar aspectos que não apareceram na obra aqui estudada, **O Senhor dos Anéis**, e que não poderiam deixar de ser

explicados sob o risco de não serem compreendidos quando chamados à análise crítica do objeto em questão. Diante dessa necessidade, e da impossibilidade de prosseguir a análise sem o conhecimento do material mítico criado pelo autor é que se constituiu o segundo capítulo, talvez o menos analítico e mais carregado de informações.

Os conceitos míticos presentes na obra de Tolkien são inúmeros, e teria sido complicado tentar expor todos eles em tão pouco tempo, mas uma breve apreciação de alguns foi interessante para que os poucos conhecedores da obra escrita do autor possam se aproximar do aprofundamento da leitura. Tal apreciação serve também para que aqueles que nunca tiveram contato com esse complexo material escrito possam se livrar do amargo e macerado suco cinematográfico e buscar o prazer no contato com a própria fruta criada pelo autor. A cosmogonia do autor, criada através de uma peculiar disposição de hierarquia divina e realizada aos moldes da **Teogonia** [**Theogonía**, século VIII a.C.] de Hesíodo, isto é, composta através de Pensamento, Canto e Fala, se fundamenta em símbolos sagrados tais como árvores, montanhas, florestas, arcos de passagens, rios, torres, e muitos deles contribuem para a consolidação e, em muitos casos, marcam, simbolizam ou constituem literalmente a consolidação do aprendizado do herói, misturando o conceito de *Bildungsroman* à manifestação do sagrado e imaginário para chegar ao gênero da *Quest Fantasy*. O sagrado ainda se manifesta num último suspiro épico tal como postulado pelo teórico húngaro György Lukács em **A Teoria do Romance**, quando as divindades se apresentam para lutar no campo da derradeira batalha que põe fim à trama do Anel nas presenças de Sauron e Gandalf. Ainda como forma de manifestação velada das deidades junto aos guerreiros, o Protocolo Istari impede a intervenção direta dos Maiar durante toda a narrativa, o que se apresenta como um efetivo recurso para que o efeito *Deus ex machina* não se realize e dissolva, de forma imediatista, a tensão tão bem construída ao longo de toda a história.

Outra aproximação que, de início não seria contemplada no trabalho, mas se mostrou extremamente conveniente, mais do que isso, tornou-se necessária para dar continuidade ao andamento do trabalho, foi o contraponto entre as atuações das personagens Gandalf e Frodo. Ambas compartilham características em relação aos objetivos enquanto heróis, porém as formas como se desenvolvem e suas caracterizações não são, em absoluto, nem um pouco semelhantes.

A forma pela qual a narrativa em **O Senhor dos Anéis** utilizou-se de elementos tanto épicos quanto romanescos, aproximando-se e distanciando-se de um ou de outro de forma mais evidente quando se escolhe analisar o trajeto percorrido pelas personagens Frodo e

Gandalf, serviu como guia para delimitar e compreender melhor ainda os aspectos da atuação de Gandalf. Considerando tudo o que foi aqui argumentado pode-se, de forma um pouco mais clara, tentar considerar **O Senhor dos Anéis** como uma narrativa que utilizou-se tanto de elementos do gênero épico quanto do romanesco e ainda bebeu de outras fontes, quer dizer, aproveitou-se de elementos variados de diferentes tipos e gêneros. A narrativa configura um eterno retorno ao passado da epopeia ao mesmo tempo em que insere os heróis em um posicionamento de construção e autoconfiguração de personalidade. As experiências vividas pelas personagens configuraram uma duplicidade heroica enquanto realização “social” e constituição da individualidade. Os quesitos aqui abordados, sejam eles o tempo, o espaço, a constituição psicológica enquanto totalidade ou fragmentariedade, forneceram alguns poucos subterfúgios para a análise intergenérica da obra. O tempo forneceu a noção de como a vida era vista pelos heróis, sendo ela muito pouco contabilizada no contexto épico ou com um fim iminente no que toca à morte no contexto romanesco. Nessa contenda híbrida em relação aos gêneros literários, Gandalf aparece como instaurador e motivador da dissolução dos picos de suspense da narrativa, suas idas e vindas não aparecem no primeiro plano — pode-se até dizer que são quase invisíveis assim como a linha individual de um tecido — no entanto a fina malha que depende de cada um de seus fios é balançada e arrematada por esse último fio na agulha de Tolkien.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR E SILVA, Vítor Manuel de. **Teoria da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 1976.
- AVERY, Catherine B. (ed.); HOUAISS, Antônio (ed.). **The New Barsa Dictionary of the English and Portuguese Languages**. New York: Division of Meredith Publishing Company, 1978.
- BACHELARD, Gaston. **A psicanálise do fogo**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. Epos e romance (sobre a metodologia do estudo do romance). In: _____. **Questões de literatura e de estética (a teoria do romance)**. Trad. Aurora Fornoni Bernadini *et al.* 4. ed. São Paulo: Editora UNESP, 1998, p. 397 – 428.
- BEOWULF. Trad. Erick Ramalho. Belo Horizonte: Tessitura, 2007.
- BOURNEUF, Roland.; OUELLET, Réal. **O universo do romance**. Trad. José Carlos Seabra Pereira. Coimbra: Livraria Almedina, 1976.
- BURNS, Marjorie. **Perilous realms: Celtic and Norse in Tolkien's Middle-earth**. Toronto: University of Toronto Press, 2005.
- BYOCK, Jesse L. **The Saga of the Volsungs**. Londres: Penguin, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CANTARELLI, Raquel de Vasconcelos. **O conto maravilhoso celta e os fatores envolvidos nas transformações de sua morfologia**. 2011. 198 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCL-Ar), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Araraquara, SP.
- CARPENTER, Humphrey (ed.). **The Letters of J. R. R. Tolkien**. London; New York: Mariner Book, 2000.
- CARTER, Lin. **O Senhor do Senhor dos Anéis: o mundo de Tolkien**. Trad. Alves Calado. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- FEHÉR, Ferenc. **O romance está morrendo? (Contribuição à Teoria do Romance)**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra S. A., 1972.
- FUNARI, Pedro Paulo (org.). **As religiões que o mundo esqueceu: como egípcios, gregos, celtas, astecas e outros povos cultuavam seus deuses**. São Paulo: Contexto, 2009.

HESÍODO. **Teogonia: a origem dos deuses**. Estudo e tradução de Jaa Torrano. 3ª edição, São Paulo: Iluminuras, 1995.

LÖNNROT, Elias. **The Kalevala or Poems of the Kaleva District**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1963.

LUKÁCS, György. **A teoria do romance: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2000.

MARTINS FILHO, Ives Gandra. **O mundo do Senhor dos Anéis: vida e obra de J. R. R. Tolkien**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MELETÍNSKI, Eleazar Mosséievitch. **Os Arquétipos Literários**. Trad. Aurora Fornoni Bernardini; Homero Freitas de Andrade; Arlete Cavaliere. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.

PEREIRA, André Luiz Rodriguez Modesto. **The Lord of the Rings e a estética da finitude**. 2011. 175 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCL-Ar), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Araraquara, SP.

POLACHINI, Lúcia Lima. **O Senhor dos Anéis: Estrutura e Significado**. 1984. 149 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas de São José do Rio Preto (IBILCE), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), São José do Rio Preto, SP.

PRADO, Evangelista (Coord.). **O anel dos Nibelungen**. São Paulo: Clube do Livro, 1984.

SMITH, Noble. **A Sabedoria do Condado: tudo sobre o estilo de vida dos Hobbits para uma vida longa e feliz**. Trad. Cibele da Silva Costa. Ribeirão Preto, SP: Novo Conceito Editora, 2012.

SUÁREZ, Luz Pepe de. **Homero y Tolkien: Resonancias Homéricas em “The Lord of the Rings”**. Buenos Aires: Edulp, 2006.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **Contos inacabados: de Númenor e da Terra-média**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. **O Hobbit**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **O Silmarillion**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

_____. **Sobre histórias de fadas**. São Paulo: Conrad, 2010.

_____. **The Fall of Arthur**. London: HarperCollins, 2013.

_____. **The Fellowship of the Ring**. New York: Ballantine Books, 1966.

_____. **The Hobbit**. New York: Ballantine Books, 1982.

_____. **The Monsters and the Critics and other essays**. London: HarperCollinsPublishers,

2006.

_____. **The Return of the King**. New York: Ballantine Books, 1966.

_____. **The Silmarillion**. New York: Ballantine Books, 2002.

_____. **The Tolkien Reader**. New York: Ballantine Books, 1966.

_____. **The Two Towers**. New York: Ballantine Books, 1966.

_____. **Unfinished Tales**. New York: Ballantine Books, 1988.

WATT, Ian. **A ascensão do romance**: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

5. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- ANDERSON, Douglas Allen. **Tales Before Tolkien** – The Roots of Modern Fantasy. New York: Ballantine Books, 2003.
- ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. **A Poética Clássica**. São Paulo: Cultrix, 1997.
- BARTHES, Roland. Da obra ao texto. In: _____. **O rumor da língua**. Trad. Mario Laranjeira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 65 – 75.
- BAUZÁ, Hugo Francisco. **El mito del héroe**. Morfología y semântica de la figura heroica. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007.
- BENJAMIN, Walter. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: _____. **Magia e técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BLOOM, Harold. **Bloom's Modern Critical Interpretations: J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings**. New York: Infobase Publishing, 2008.
- _____. **Bloom's Modern Critical Interpretations: J. R. R. Tolkien**. New York: Infobase Publishing, 2008.
- BURKERT, Walter. **Antigos cultos de mistério**. Trad. Denise Bottman. São Paulo: EDUSP, 1991.
- _____. **Mito e mitologia**. Trad. Maria Helena da Rocha Pereira. Rio de Janeiro: Ed. Edições 70, 1991.
- _____. **Structure and History in Greek Mythology and Ritual**. California: University of California Press, 1979.
- CANDIDO, Antônio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2002.
- CARPENTER, Humphrey. **J. R. R. Tolkien: A Biography**. London: HarperCollinsPublishers, 2002.
- CASSIRER, Ernst. **Linguagem e mito**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- CHANCE, Jane (ed.). **Tolkien and the invention of myth: a reader**. Kentucky: University Press of Kentucky, 2004.
- _____. **Tolkien the Medievalist**. Oxford: Routledge, 2003.
- CHANCE, Jane (ed.); SIEWERS, Alfred K. (ed.). **Tolkien's Modern Middle Ages**. New York: Palgrave Macmillan, 2005.
- DAY, David. **O mundo de Tolkien**: Fontes Mitológicas de *O Senhor dos Anéis*. Trad.

- Melissa Kassner. São Paulo: Arxjovem, 2004.
- DUMÉZIL, Georges. **Do mito ao romance**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura**. Uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FERRÉ, Vincent. **Tolkien: nas margens da Terra Média**. Portugal: Europa-América, 2004.
- GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Trad. F. C. Martins. Lisboa: Veja, [19--].
- LEE, Stuart D.; SOLOPOVA, Elizabeth. **The keys of Middle-earth: discovering medieval literature through the fiction of J. R. R. Tolkien**. New York: Palgrave Macmillan, 2005.
- LOBDELL, Jared. **The Rise of Tolkienian Fantasy**. Chicago: Open Court, 2005.
- LÓPEZ, Rosa Sílvia. **O narrar ritualístico (*The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien)**. 1997. Tese (Doutorado em Teoria Literária e Literatura Comparada) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- _____. **O senhor dos anéis & Tolkien: o poder mágico da palavra**. São Paulo: Arte e Ciência Editora; Devir Livraria, 2004.
- MORETTI, Franco (org.). **O romance, 1: a cultura do romance**. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- POE, Edgar Allan. A filosofia da composição. In: _____. **Ficção completa, poesia & ensaios**. Trad. Oscar Mendes. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2001, p. 911 – 920.
- PROPP, Vladimir Yakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- RORABECK, Robert. **Tolkien's Heroic Quest**. Kent: Crescent Moon Publishing, 2008.
- ROSSI, Aparecido Donizete. *O Senhor dos Anéis*, o retorno da épica e o romance histórico no contexto da Pós-Modernidade. **Illuminart**, v. 1, p. 136 – 165, 2009.
- RYAN, J. S. **Tolkien's View: Windows into his World**. Zollikofen: Walking Tree Publishers, 2009.
- SCHÜLER, Donaldo. **Teoria do Romance**. São Paulo: Ed. Ática, 1989.
- SHIPPEY, Tom. **J. R. R. Tolkien: Author of the Century**. London: Harper Collins, 2001.
- _____. **Roots and Branches: Selected Papers on Tolkien**. Zollikofen: Walking Tree Publishers, 2007.
- _____. **The Road to Middle-Earth: How J. J. R. Tolkien Created a New Mythology**. New York: Houghton Mifflin, 2003.
- SOBRAL, Gilson. **Mito e logos**. Brasília: Thesaurus, 2001.
- SOLOPOVA, Elizabeth. **Languages, Myths and History: An Antroduction to the Linguistic and Literary Background of J. R. R. Tolkien's Fiction**. New York: North Landing Books,

2009.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

Torá – A Lei de Moisés – תורה. São Paulo: Editora e Livraria Sêfer Ltda., 2001.

VASCONCELOS, Sandra Guardini. **A formação do romance inglês**. São Paulo: HUCITEC, 2007.

VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e religião na Grécia Antiga**. Trad. Joana Angélica D'Ávila Melo. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

_____. **Mito e sociedade na Grécia Antiga**. Trad. Myriam Campello. Rio de Janeiro: José Olympio, 2010.

VOLOBUEF, Karin (ed.). **Mito e magia**. São Paulo: Editora UNESP, 2011.