

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS/INGLÊS

SUSANE SOARES

O SENHOR DOS ANÉIS: A BUSCA DE FRODO PELA LIBERDADE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2013

SUSANE SOARES

O SENHOR DOS ANÉIS: A BUSCA DE FRODO PELA LIBERDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Graduação em Licenciatura em Letras Português / Inglês, do Departamento Acadêmico de Comunicação e Expressão e do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. Dra. Regina Helena Urias Cabreira

CURITIBA

2013



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Ponta Grossa
Nome da Diretoria
Nome da Coordenação
Nome do Curso



TERMO DE APROVAÇÃO

O SENHOR DOS ANÉIS: A BUSCA DE FRODO PELA LIBERDADE

por

SUSANE SOARES

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi apresentado em 24 de abril de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de Graduação em Licenciatura em Letras Português/Inglês. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

(Regina Helena Cabreira Urias)
Prof.(a) Orientador(a)

(Marcia dos Santos Lopes)
Membro titular

(Noemi Henriqueta Brandão de Perdigão)
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

*Dedico este trabalho
a todos os meus heróis,
pela inspiração, exemplo e coragem
que sempre me trazem.*

Elen síla lúmenn' omentielvo

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, aos meus heróis, pois sem eles este trabalho não existiria, também pela inspiração, força, exemplo e conforto nos momentos de dificuldade.

A minha orientadora, a Profa. Regina, pelo seu dispor a me auxiliar nessa jornada, pelo apoio e amizade.

Ao meu grande amigo Silvio Toshiyo Tsugue, por ter me apresentado a UTFPR e me mostrado que era possível fazer parte dela ou hoje eu não estaria realizando este trabalho. Obrigado por tudo!

A minha irmã Simone, pelas muitas histórias que me contou antes de dormir, por me apresentar *O Senhor dos Anéis*, a me fazer amá-lo e a descobrir o prazer da leitura. Obrigado pelo apoio e empurrão nas leituras, pelo carinho e amizade em todos os momentos.

Aos meus pais, pelas muitas histórias que me contaram e, embora nunca tenham me presenteado com livros, obrigado por me incentivarem a lê-los e amá-los. E eu sei que vocês ainda odeiam *O Senhor dos Anéis*!

Aos meus queridos amigos: Maria José, Bruna Dias, Matheus Agante, Nelson Reis pela amizade, pelos ouvidos e por me aguentarem falando sobre heróis e *O Senhor dos Anéis* incessantemente. Vocês são incríveis!

E aos meus queridos colegas de sala! Muito obrigado por me acolherem e me fazerem sentir em casa desde a minha chegada no segundo período. Vocês estarão para sempre em minha memória!

E a todos aqui não mencionados por falta de espaço, muito obrigada pelo carinho e apoio. Não me esqueci de vocês!

Mas suponho que seja sempre assim. Os feitos corajosos das velhas canções e histórias Sr. Frodo: aventuras, como eu costumava chamar. Costumava pensar que eram coisas à procura das quais as pessoas maravilhosas das histórias saíam, porque as queriam, porque eram excitantes e a vida era um pouco enfadonha, um tipo de esporte, como se poderia dizer. Mas não foi assim com as histórias que realmente importaram, ou aquelas que ficaram na memória. As pessoas pareciam ter sido simplesmente embarcadas nelas, geralmente – seus caminhos apontavam naquela direção, como se diz. Mas acho que eles tiveram um monte de oportunidades, como nós, de dar as costas, apenas não o fizeram. E, se tivessem feito, não saberíamos, porque eles seriam esquecidos. Ouvimos sobre aqueles que simplesmente continuaram – nem todos para chegar a um final feliz, veja bem; pelo menos não para chegar aquilo que as pessoas dentro de uma história, e não fora dela, chamam de final feliz. O senhor sabe, voltar para casa, descobrir que as coisas estão muito bem, embora não estejam exatamente iguais ao que eram – como aconteceu com o velho Sr. Bilbo. Mas essas não são sempre as melhores histórias de se escutar, embora possam ser as melhores histórias para se embarcar nelas! Em que tipo de histórias teremos caído?

(TOLKIEN, J. R. R., 2003)

RESUMO

Este trabalho tem por finalidade analisar a jornada heroica do personagem principal da obra *O Senhor dos Anéis* (2003), de J. R. R. Tolkien, Frodo Bolseiro. Para isso, será levada em conta a teoria de Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (2007), em que desenvolve um estudo da jornada heroica, possibilitando a compreensão de como Frodo se estabelece como herói, de que maneira ocorre sua jornada e sua busca pela liberdade. O “Um Anel”, objeto responsável pela jornada de Frodo, será analisado de acordo com o poder que representa na história a fim de justificar o papel que o objeto anel desempenha e o que simboliza conforme as definições de Vries (1976) e Chevalier (2006). Além de proporcionar uma nova leitura, esta análise procura agregar conteúdos ao estudo das obras de J. R. R. Tolkien, o qual vem sendo, aos poucos, reconhecido no campo acadêmico.

Palavras-chave: Literatura Inglesa. *O Senhor dos Anéis*. J. R. R. Tolkien. Jornada heroica. Joseph Campbell.

ABSTRACT

This study aims to analyze the heroic journey of the main character in *The Lord of the Rings* (2003), by J. R. R. Tolkien, Frodo Baggins. This will take into account the theory of Joseph Campbell's theory in *A Hero with a Thousand Faces* (2007), which develops a study of the heroic journey, enabling the understanding of how Frodo is established as a hero, how his journey and quest for freedom develop. The "One Ring", the object responsible for Frodo's journey, will be analyzed according to its power in the story in order to justify the role the object plays and what it symbolizes according to Vries (1976) and Chevalier (2006). Besides providing a new reading of the novel, this analysis seeks to enhance the study of the works of J. R. R. Tolkien, which has gradually recognized in the academic field.

Keywords: English Literature. The Lord of the Rings. J. R. R. Tolkien. Heroic Journey. Joseph Campbell.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 J. R. R. TOLKIEN E SEU MUNDO.....	11
3 O HERÓI E SUA JORNADA.....	15
4.1 JOSEPH CAMPBELL E O HERÓI.....	15
4.2 A JORNADA HEROICA DE FRODO.....	19
4 UM ANEL PARA GOVERNAR A TODOS.....	33
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS.....	42
ANEXO.....	43

INTRODUÇÃO

Na história mundial notamos a presença de heróis desde o princípio dos tempos. Primordialmente, na literatura, temos em *Ilíada* (séc. VI a. C.) de Homero com os inspiradores Aquiles, Heitor e Ulisses, humanos que apesar de suas fraquezas e defeitos realizaram grandes feitos e, eternizados por canções e mais tarde por registros escritos, hoje podemos conhecê-los e nos inspirar com a coragem, destreza e humanidade desses heróis. Outro grande exemplo, bastante conhecido por nós ocidentais, é a *Bíblia*, um livro doutrinário cristão, escrita entre os anos de 1445 e 450 a. C., o Velho Testamento, e 45 e 90 d. C., o Novo Testamento. Nela encontramos diversas histórias de diferentes heróis que servem de lição, inspiração e fé a muitas pessoas até os dias de hoje como a do próprio Jesus, o herói protagonista, Abraão, Moisés, Salomão, Ester, entre muitos outros.

E quem são esses heróis? Os heróis são pessoas comuns que marcaram a história do mundo por agirem corajosamente no momento de necessidade, superando os limites de suas condições físicas, psicológicas, culturais, espirituais e emocionais. Desde sempre, conforme os exemplos citados acima, eles vêm inspirando pessoas não só para autores criarem novas histórias, mas como exemplo motivador, um modelo de vida a ser seguido. Todo herói tem uma jornada a seguir, a qual pode ser relacionada à jornada da vida cotidiana e à constante busca pela liberdade. Esta não é feita apenas pelos heróis das histórias, mas também pelos heróis do cotidiano; os quais seguem uma jornada diária que se propõe à realização pessoal e ao autoconhecimento, tal como a dos heróis idealizados.

A fascinante experiência de explorar o intrincado mundo do herói é que nos levou a escolher *O Senhor dos Anéis* (2003), de J. R. R. Tolkien como objeto de nossa pesquisa. Essa trilogia: *A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*, relata os feitos de Frodo e seus companheiros de viagem pela Terra-média desde a sua partida, o cumprimento de sua missão e o seu retorno para casa.

Sendo assim, analisar a jornada heroica do personagem Frodo Bolseiro é o objetivo principal desse Trabalho de Conclusão de Curso. Para tanto, será levada em conta a teoria de Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* (2007), em que desenvolve um estudo da jornada heroica, possibilitando a compreensão de como Frodo se estabelece como herói, de que maneira ocorre a sua jornada e a sua busca pela liberdade. O “Um Anel”, objeto responsável pela jornada desse herói, será analisado de acordo com a função que representa na história a fim de justificar o papel que o objeto anel desempenha e simboliza arquetipicamente.

A tentativa de compreender o personagem Frodo não se justifica apenas pela importância que o papel do herói tem no estudo da literatura, mas também pela necessidade de explorar os símbolos no romance. Além de acrescentar uma nova discussão nos estudos sobre o herói literário clássico e moderno, e da mesma forma, proporcionar uma nova leitura da obra de J. R. R. Tolkien.

Este trabalho será desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica de cunho exploratório. Será dividido em três capítulos. O primeiro capítulo irá tratar sobre John Ronald Reuel Tolkien, a criação de sua mitologia e do mundo de Arda. No segundo, exploraremos a teoria apresentada em *O Herói de Mil Faces* (2007) de Joseph Campbell, a respeito da jornada heroica, e com base nessa teoria será analisada a jornada de Frodo Bolseiro a fim de corroborar e compreender a ideia deste como herói. E por fim, no terceiro capítulo, realizaremos a análise do objeto “Um Anel” conforme sua representação simbólica na obra segundo os autores Vries (1976) e Chevalier (2006).

Desta maneira, espera-se contribuir para o âmbito de estudos e pesquisas na área de Literatura Inglesa, agregando conteúdos ao estudo de Tolkien, o qual vem sendo, aos poucos, reconhecido no campo acadêmico.

2 J. R. R. TOLKIEN E SEU MUNDO

Para compreendermos o universo criado por Tolkien faz-se necessário conhecer um pouco de sua história pessoal e as razões que o levaram a criar um mundo de criaturas fantásticas, línguas e lugares fascinantes. Para tanto, encontramos um pouco da biografia pessoal e acadêmica do autor J. R. R. Tolkien, um filólogo, poeta e escritor em duas obras que nos oferecem relatos sobre a vida de Tolkien: a mais conhecida e recente biografia escrita por Michael White *Tolkien: uma biografia* (2002) e a menos recente e produzida com a participação do próprio autor *J. R. R. Tolkien: uma biografia* (1992) de Humphrey Carpenter.

John Ronald Reuel Tolkien nasce em Bloemfontein em 3 de janeiro de 1892, na África do Sul, mas em 1895 muda-se com a mãe e o irmão para a Inglaterra onde permanece. Em 1896, Tolkien perde seu pai e a sua mãe em 1904, passando ele e o irmão para os cuidados de Beatrice, uma tia. Ele ganha uma bolsa de estudos no Exeter College, Oxford, em dezembro de 1910 e é premiado com Honras de Primeira Classe no exame final em 1915. Casa-se com Edith em março de 1916, em seguida viaja como segundo-tenente do 11º Corpo de Fuzileiros de Lancashire em direção à guerra e retorna em novembro acometido pela “febre das trincheiras”. A criação de seu mundo ficcional se inicia em 1917 quando Tolkien começa a escrever *O Livro dos Contos Perdidos* que no futuro se transformará em *O Silmarillion*. Em 1920, Tolkien começa a trabalhar como professor de Língua Inglesa na Universidade de Leeds. Em 1925, torna-se Professor Titular da Cátedra Rawlinson e Bosworth de anglo-saxão na Universidade de Oxford e no mesmo ano torna-se amigo de C. S. Lewis.

Em 1930, Tolkien começa a escrever o livro *The Hobbit (O Hobbit)*, sendo publicado em 1937 na Inglaterra e em 1938 nos Estados Unidos, e no mesmo ano, ganha o prêmio *New York Herald Tribune*. No final de 1937, Tolkien começa a escrever uma continuação para *O Hobbit*, que se torna mais tarde *The Lord of the Rings (O Senhor dos Anéis)*. Escreve em 1943 *Leaf by Niggle (Folha por Niggle)*, conto que mais tarde acompanha o livro do ensaio *On Fairy-Stories (Sobre Histórias de Fadas)* pronunciado em uma conferência em 1939 na Universidade de St. Andrews. Finaliza *O Senhor dos Anéis* em 1949 e a editora George Allen & Unwin, em 1952, compra os direitos do livro *O Senhor dos Anéis*, publicando na Inglaterra os dois primeiros volumes *A Sociedade do Anel* e *As Duas Torres* em 1954 e o último volume, *O Retorno do Rei*, em 1955. Tolkien aposenta-se da sua carreira de professor em 1959 e em 1962 publica *The Adventures of Tom Bombadil (As Aventuras de Tom Bombadil)*.

Em 1963, perde seu amigo Lewis e em 1964 publica *Tree and Leaf* (No Brasil a obra é intitulada *Sobre Histórias de Fadas*) que se trata do seu ensaio *On Fairy-Stories* e do conto *Leaf by Niggle*. Tolkien é condecorado em 1972 com o título C. B. E. (Comandante da Ordem do Império Britânico) e em junho do mesmo ano é feito Doutor Honorário de Letras na Universidade de Oxford. Falece aos oitenta e um anos no dia 2 de setembro de 1973.

A grande paixão de Tolkien sempre foi estudar línguas, em especial o Finlandês, o Anglo-Saxão, o Galês; além de conhecer também o Russo, o Islandês, o Italiano e Espanhol. Encontramos vestígios dessas línguas nas criadas por ele: o *Quenya*, uma língua com uma forte influência do finlandês; e o *Sindarin*, uma língua fonologicamente moldada a partir do Galês, as quais pertencem aos personagens élficos do mundo criado por ele. Ligada a essas línguas estão as histórias, as mitologias e a própria literatura e poesia, as quais o levaram ele a desejo de criar uma mitologia para a Inglaterra, pois esta ainda não possuía uma.

Segundo CARPENTER (1992), existiam três razões que impulsionavam Tolkien para sua criação. A primeira foi a descoberta da necessidade de criação de uma história, pois essa traria um grau de complexidade às suas línguas e também seria um lugar onde poderiam se desenvolver e habitar. A segunda foi “o desejo de expressar em poesia os seus mais profundos sentimentos” (CARPENTER, 1992, p. 101), esse desejo ele devia ao grupo de amigos da *Exeter College*, Oxford, conhecido como *T. C. B. S.*, ou melhor, *Tea Club Barrovian Society* (*Clube do Chá da Sociedade Barrovian*), que o inspirou a dar os primeiros passos na escrita de poemas que mais tarde o guiou para prosa. E a terceira razão foi “o desejo de criar uma mitologia para a Inglaterra” (CARPENTER, 1992, p. 101), uma ideia que cresceu e se tornou real de tal maneira que o próprio Tolkien, muitos anos mais tarde a relembra:

_ Não ria! Mas certa vez (há muito tempo minha crista caiu) tive a intenção de produzir um corpo de lendas mais ou menos interligadas, que abrangesse desde o amplo e o cosmogônico até o nível do conto de fadas romântico – o maior apoiado no menor em contato a terra, o menor sorvendo esplendor do vasto pano do fundo – cuja dedicatória pudesse ser simplesmente: ‘à Inglaterra’; ‘ao meu país’. Deveria possuir o tom e a qualidade que eu desejava, sereno e claro, com a fragrância do nosso ‘ar’; possuiria (se eu conseguisse) a beleza graciosa e fugidia que alguns chamam céltica (apesar de raramente encontrada nas antiguidades célticas genuínas), mas deveria, ao mesmo tempo, ser ‘elevado’, purgado do tosco, digno de uma mente mais adulta, de uma terra há muito impregnada de poesia. Eu delinearía alguns dos grandes contos na sua plenitude, e deixaria muitos apenas situados no esquema, apenas esboçados. Os ciclos deveriam ligar-se a um todo majestoso, e ainda assim deixar espaço para outras mentes e mãos, munidas de tinta, música e drama. Absurdo. (CARPENTER, 1992, p. 101-102)

A concepção de mitologia para Tolkien realmente pareceu-lhe grandiosa, de tal forma que ele duvidava ser capaz de criar algo semelhante, devido à complexidade dos elementos

que a definem. Um fato importante para a compreensão da essência das obras de Tolkien é o de que ele acreditava na veracidade de suas histórias. Isto é reforçado, quando ele afirma ser contra alegorias: “Desgosta-me a alegoria onde quer que eu a fareje” (CARPENTER, 1992, p. 104), em suas cartas. Outro ponto seria o da narrativa de suas histórias não se valer de um modelo ou fonte de referência e, também, pelos nomes de seus personagens construídos com base nas línguas criadas por ele, tanto na grafia quanto no significado. Além disso, Tolkien acreditava que fazia muito mais que inventar uma história, conforme revela a respeito de seus contos: “Nasceram em minha mente como coisas ‘dadas’, e, à medida que vinham separadamente, cresciam os elos. Uma labuta absorvente, embora muitas vezes interrompida; no entanto, sempre tive a sensação de registrar algo já ‘presente’, em algum lugar; não de ‘inventar’.” (CARPENTER, 1992, p. 104)

Além de criar línguas para os seus povos, nomes característicos e veracidade para sua história, Tolkien também precisou criar uma geografia, fauna e flora para o seu mundo que foi chamado mais tarde de Arda. Ronald Kyrmse (2003), em *Explicando Tolkien*, realiza uma análise sobre as emoções e lições deixadas por Tolkien com a sua “subcriação” e justifica o fascínio que provém da obra como o resultado de três dimensões potencialmente desenvolvidas pelo autor: a *diversidade*, a *profundidade* e o *tempo*. A *diversidade* é apresentada nos diferentes povos, paisagens, costumes, crenças, calendários, ou seja, “uma gama de assuntos que dão sustentação e credibilidade ao mundo tolkieniano.” (KIRMSE, 2003, p. 26). Já a *profundidade* consiste principalmente nas línguas criadas por Tolkien, devido ao fato de darem solidez ao seu Mundo. O *tempo*, o qual se estende desde a criação até a destruição do Um Anel, “nos dá a sensação de uma longa linhagem narrativa, quem sabe proveniente de autores diferentes e diversas abordagens dentro do Mundo Secundário.” (KIRMSE, 2003, p. 28). Segundo Kyrmse, a relação que o mundo de Arda tem com o nosso é a de equivalência. Mesmo sendo muito diferentes um do outro em aparência, ambos se encontram nas ideias e lições que nos mostram, podendo ser aplicadas às nossas próprias vidas no Mundo Primário, indo muito além da literatura.

Apesar de todos os conceitos e definições possíveis desse mundo chamado Arda, não é possível criar uma imagem do que ele realmente seja por não se tratar de um mundo semelhante à realidade cotidiana. Sendo assim, podemos afirmar que a classificação literária das obras de Tolkien provém do gênero contos ou histórias de fadas, o qual o próprio Tolkien apresenta em seu ensaio *Sobre histórias de fadas* (2010), publicado em 1947. Segundo ele, para definir *histórias de fadas* é necessário apresentar o “Belo Reino” (conhecido também por *Faërie*) como o lugar no qual as fadas existem e as histórias acontecem. Essas histórias não

necessitam ser um relato ou explicação sobre fadas, apenas possuir a essência desse Belo Reino, conforme explica o autor:

Uma “história de fadas” é aquela que resvala ou usa o Belo Reino, qualquer que seja sua finalidade principal – sátira, aventura, moralidade, fantasia. 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. Há uma ressalva: se houver alguma sátira presente na narrativa, de uma coisa não se deve zombar: a própria magia. Nesse tipo de história ela precisa ser levada a sério, não deve ser motivo de riso nem de muitas explicações. (TOLKIEN, 2010, p.16)

A origem das histórias de fadas está ligada à origem dos elementos fantásticos: fadas, bruxas, anéis mágicos, dragões, que por sua vez estão relacionados à origem da linguagem e da mente, levando a um debate entre a invenção independente dos semelhantes, a herança de um antepassado e a difusão em várias épocas. Todas as histórias eram originalmente mitos que, segundo CAMPBELL (1997), são uma linguagem pictórica, a qual possui a fala nativa do sonho, que permite introduzir mudanças nos padrões das iconografias herdadas pelo homem. Além disso, COELHO (1987) afirma que a origem das fadas veio do seio do povo celta com as primeiras mulheres sobrenaturais da criação poética céltico-bretã, originando a linhagem das fadas.

Em toda sua criação e inclusive em *O Senhor dos Anéis*, Tolkien explora essa estrutura, pois podemos identificar a magia presente na figura do Um Anel e a maneira pela qual os personagens agem a respeito dessa magia, tornando-o, dessa forma, uma verdadeira história de fadas. A narrativa dessa história de fadas, a qual acontece em Arda, tem início em *O Silmarillion* (2009), continua em *O Hobbit* (2009) e termina em *O Senhor dos Anéis* (2003), o qual será o foco deste trabalho. Em anexo encontram-se informações sobre Frodo Bolseiro, as raças da Terra-média, a história do Um Anel e o resumo dos livros.

3 O HERÓI E SUA JORNADA

3.1 JOSEPH CAMPBELL E O HERÓI

Os heróis estão presentes em nossa história desde sempre, na literatura e até mesmo em nosso cotidiano, trazendo encorajamento e inspiração às pessoas. Sabe-se que para ser herói é necessário muito mais do que a realização de um ato de coragem que supere os limites humanos, mas passar por provações, momentos de dificuldade e ter uma jornada a ser seguida. E para estudarmos a jornada heroica de Frodo teremos auxílio da teoria de Joseph Campbell (2007), apresentada em *O herói de mil faces*, uma das referências mais destacadas neste âmbito.

Os heróis primeiramente surgiram nas canções e *histórias orais*, as quais existem desde os tempos antigos, sustentando a vida humana e construindo a cultura e a religião de civilizações. Pois contar histórias, segundo Joseph Campbell (2007), é o reflexo da necessidade humana de entrar em contato com o mundo na tentativa de harmonizar a vida com a realidade. Essas histórias, segundo Campbell (2007), as quais perseguem gerações, são os *mitos*, denominados metáforas de potencialidade espiritual do ser humano, aquilo que somos capazes de experimentar e conhecer interiormente, ou seja, eles são o relato da experiência da vida, nos ensinam a voltarmos para dentro de nós mesmos. Tais mitos apresentam algumas verdades disfarçadas em figuras religiosas e mitológicas, muitas vezes denominados como heróis.

Campbell (2007) afirma que a aventura do herói costuma seguir um padrão que consiste no afastamento do mundo, um ingresso em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece sua vida, etapas que compõem a jornada do herói. Essa jornada pode ser relacionada à jornada da vida cotidiana e à constante busca pela liberdade, que não é feita apenas pelos heróis das histórias, mas também pelos heróis do cotidiano, os quais seguem uma jornada diária que se propõe à realização pessoal e ao autoconhecimento, e também auxilia na compreensão “não apenas o significado dessas imagens para a vida contemporânea, mas também a unidade do espírito humano em termos de aspirações, poderes, vicissitudes e sabedoria” (CAMPBELL, p. 40, 2007). Além de inspiração, os heróis também retratam a

exploração de arquétipos do inconsciente¹ que, ao serem analisados, nos proporcionam escrutinar as profundezas interiores de tais personagens.

O nome da obra de Campbell (2007) *O herói de mil faces*, sugere que heróis não possuem apenas uma face, uma personalidade, um si mesmo constante e imutável durante sua jornada, mas varias ou mil como o autor sugere. Campbell até mesmo esclarece sua escolha de título em uma entrevista concedida a Bill Moyers publicada como *O Poder do mito* (2009):

Porque existe uma certa sequência de ações heroicas, típica, que pode ser detectada em histórias provenientes de todas as partes do mundo, de vários períodos da história. Na essência, pode-se até afirmar que não existe senão um herói mítico, arquétípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, em muitas terras, por muitos, muitos povos. Um herói lendário é normalmente o fundador de algo, o fundador de uma nova era, de uma nova religião, uma nova cidade, uma nova modalidade de vida. Para fundar algo novo, ele deve abandonar o velho e partir em busca da ideia-semente, a ideia germinal que tenha a potencialidade de fazer aflorar aquele algo novo. (CAMPBELL, 2009, p. 145)

Percebemos o personagem Frodo nas palavras de Campbell (2009), pois Frodo sofre mudanças constantes em sua jornada: pela influência do poder do anel, pelas dificuldades da jornada e pelo seu próprio amadurecimento como indivíduo, em seu inconsciente. Podemos ver em Frodo a figura do herói lendário por ser sim o fundador, ou agente, de uma nova era e implantar o novo quando tudo parecia perdido. Todavia, quem seria este herói? Campbell (2007) o define:

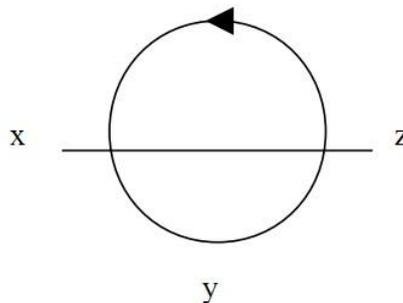
O herói é o homem ou mulher que conseguiu vencer por suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce. O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal –, renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, [...] retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (CAMPBELL, 2007, p.28)

O autor aponta que além do herói ser um indivíduo comum, pela superação de suas limitações humanas realiza um ato nada convencional. Assim, surpreende seus espectadores, ele deve morrer e renascer, retornar ao seu antigo lar como uma pessoa transformada e ensinar aquilo que aprende. Aqui observamos claramente a definição de Frodo. A partir do momento

¹ Carl Gustav Jung (2000), em sua obra *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, realiza um estudo profundo sobre os arquétipos e a sua ligação com o inconsciente coletivo, definindo-os como a parte do inconsciente individual que resulta da experiência ancestral da espécie e não pessoal e o conteúdo desse inconsciente é o arquétipo, uma forma herdada de pensamento universal com carga afetiva, possuindo diferenças que decorrem do ambiente e das condições históricas.

em que o anel vai parar em suas mãos, sua vida idealizada se torna uma constante fuga em busca de proteção, causando uma transformação interior que se intensifica com o uso do anel. Ele precisa enfrentar suas limitações, medo e costumes para ser capaz de seguir sua jornada e concluir sua tarefa como um herói, ou seja, destruir o anel e retornar ao Condado, seu lar. A jornada interna e externa de Frodo começa a partir do momento em que ele descobre que o anel herdado é o anel de poder de Sauron, representante das forças do mal; finalizando com a volta para casa e sua partida para Valinor, um lugar comparado ao paraíso cristão, para onde as pessoas iam quando chegasse o momento de retirarem-se da vida terrena.

Em sua obra *O herói de mil faces* (2007), Campbell nos dá a definição de mito, pois heróis são, muitas vezes, parte de uma mitologia. No caso de *O Senhor dos Anéis* (2003) temos uma nova mitologia criada por Tolkien, como mencionada acima. Segundo o autor, os mitos estão fundamentados nas ações e nas produções do corpo e da mente humana, a qual gera manifestações culturais, definidas como mito. Inseridos no mito estão os heróis, considerados como tais porque têm uma jornada a seguir, a qual irá exigir dele mais do que ele é como ser humano. Essa jornada possui uma trajetória, conhecida também como “monomito”, o qual o Campbell representa pelo esquema:



Tal esquema simboliza a trajetória que o herói terá de percorrer, ou seja, uma fórmula de representação dos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno*. É também definida como o núcleo do *monomito*, ou seja:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p.36)

Essa trajetória *separação-iniciação-retorno* possui subseções. A separação se divide em cinco subseções: ‘O chamado da aventura’, ‘A recusa do chamado’, ‘O auxílio do sobrenatural’, ‘A passagem pelo primeiro limiar’ e ‘O ventre da baleia’. A iniciação, também

chamado como estágio das provas e vitórias da iniciação segue com seis subseções: ‘O caminho das provas’, ‘O encontro com a Deusa’, ‘A mulher como tentação’, ‘A sintonia com o pai’, ‘A apoteose’ e ‘A benção última’. E, por fim, o retorno e reintegração à sociedade dividindo-se em: ‘A recusa do retorno’, ‘A fuga mágica’, ‘O resgate com ajuda externa’, ‘A passagem pelo limiar do retorno’, ‘Senhor dos dois mundos’ e ‘ Liberdade para viver’.

Por meio desta trajetória heroica, dividida em três partes: *Separação, Iniciação e Retorno*, propõem-se uma análise da jornada de Frodo na tentativa de compreender como ela ocorre e se o personagem corrobora-se como um herói nos parâmetros apresentados ao herói por Campbell (2007).

3.2 A JORNADA HEROICA DE FRODO

A ‘aventura do herói’ possui diversas etapas, formadoras do ciclo do monomito, as quais percorremos a fim de compreender a jornada de Frodo Bolseiro. As etapas ‘A recusa do chamado’, ‘A mulher como tentação’, ‘A sintonia com o pai’ e ‘Apoteose’ não serão examinadas, pois não cabem na jornada do personagem.

A primeira parte dessa trajetória é a *Separação* ou *Partida* que inicia com ‘O chamado da aventura’, o qual necessita de um arauto para que aconteça e o herói tenha conhecimento de que algo fora de seu território o aguarda. Joseph Campbell explica:

A mensagem do arauto pode ser viver, [...], ou, num momento posterior da biografia, morrer. Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. Conforme o entende o místico, ele marca aquilo a que se deu o nome de o ‘despertar do eu’. (CAMPBELL, 2007, p. 60-61)

Em *O Senhor dos Anéis*, Frodo recebe o chamado da aventura por Gandalf, o Cinzento, depois de estar em posse do Anel por anos. O chamado acontece quando Gandalf retorna ao Condado depois de uma longa ausência e prova a Frodo que o Anel herdado de Bilbo é sim o Um Anel de Sauron. Desta forma, temos Gandalf como o Arauto que traz ao herói o chamado da aventura. O papel do arauto será convencer o herói da necessidade da aventura; que o caminho porta afora será de provas e perigos, e que ele precisa tomar e seguir em frente, pois após ouvir a voz do chamado a responsabilidade de cumprir as tarefas e concluir a missão estará em suas mãos. A jornada do herói sempre será solitária, apesar de ter companheiros de viagem e pessoas que estão dispostas a aconselhá-lo e ajudá-lo nos momentos de necessidade; pois cabe a ele o papel de fazer a diferença, de mudar o curso das coisas e o destino do mundo ao realizar o seu grande feito. Gandalf cumpre o papel de arauto ao deixar claro para o herói sobre o papel de sua missão, os perigos que enfrentará assim que deixar o Condado e os cuidados que deve ter até chegar a Bri (seu primeiro destino).

Um segundo chamado chegará a Frodo no Conselho de Elrond, em Valfenda, onde Frodo se oferece para continuar sendo o Portador do Anel até o fim de sua missão; pois a partir do momento em que o herói ouve o chamado e aceita sua missão sabe que precisa ir até o fim, mesmo que falhe, mas pelo menos deve tentar e se sacrificar pela causa quando necessário.

Assim que Frodo aceita o chamado, notamos que ocorre uma mudança em seu inconsciente, pois ele passa a se preocupar no modo em como irá deixar seu lar sem levantar

suspeitas de sua missão secreta e se um dia retornará; pois sabe que sua missão é perigosa e está em suas mãos o futuro da Terra-média para que seja salva ou deixe perecer. Frodo não imagina como executá-la e o que o espreita ao longo do caminho. Esse trajeto desconhecido para o herói, no início de sua jornada, sempre será uma região profética até que ele a atravesse, enfrentando os perigos e criaturas obscuras até chegar ao primeiro limiar, conforme o autor exemplifica:

Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que nominamos aqui ‘o chamado da aventura’ – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias possíveis. (CAMPBELL, 2007, p. 66)

Esta ‘região fatídica’ será representada pelos lugares percorridos pelo herói em seu primeiro estágio da aventura como a Floresta Velha, o curioso e destemido Tom Bombadil, as criaturas tumulares, a luta com os cavaleiros negros no Topo do Vento e a fuga desesperada para Valfenda. Transpor esses locais provará o potencial que o herói tem em escapar das ameaças, dos perigos, dos desafios e da intensidade de sua resistência física, moral e espiritual, pois ao aceitar o chamado começa o despertar do seu ‘eu’ interior.

Porém, antes de se aprofundarmos na jornada, é necessário que o herói aceite ou recuse o chamado como define o autor em ‘A Recusa do chamado’:

Com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela ‘cultura’, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido. (CAMPBELL, 2007, p. 66-67)

Entretanto, sabemos que Frodo, por amor ao Condado, aceita o chamado. A recusa não acontece, pois o desejo interior do herói sempre foi um dia viver uma aventura, fazer parte de uma história assim como seu tio viveu. Porém, acima de suas inspirações heroicas estão a necessidade e a urgência da missão, as quais movem o herói a aceitar o seu novo destino mesmo sendo pequeno, sem poder algum, com seus medos e fraquezas. O sentimento de proteção e amor pelos seus semelhantes é maior que ele mesmo de tal forma que o herói não vê outra saída: abdicar de sua liberdade para um bem maior.

Assim o herói embarca em sua aventura ao mundo desconhecido, mas para sobreviver e concluir a primeira etapa da jornada ele recebe ‘O auxílio sobrenatural’:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro com a jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 2007, p. 74)

Essa figura protetora do ancião será representada por Gandalf, assim, o herói receberá o auxílio sobrenatural de seu arauto. Gandalf é uma figura sobrenatural por ser um mago, ter poderes, sabedoria provida do conhecimento adquirido ao longo das eras vividas, além de dominar a arte dos fogos de artifícios. Sua figura é admirada por muitos povos da Terra-média, assim como seus conselhos, conhecimentos, sua humildade, disposição e preocupação com os perigos que ameaçam a paz e harmonia de todos os povos livres. Com Frodo, ele não será diferente, pois sempre teve uma grande simpatia e carinho pelo povo hobbit e uma longa amizade que perdura por gerações de antepassados do herói. O mago será o orientador, conselheiro e amigo do herói, aquele que sempre será lembrado nos momentos de dificuldade, irá mostrar os caminhos que Frodo precisa seguir e os cuidados que deve tomar, mas não lhe oferece nenhum amuleto para sorte ou arma para se defender e sim companhia: Samwise Gamgee, um hobbit sonhador que deverá acompanhá-lo em toda jornada. Dessa forma, temos Gandalf como o protetor, uma figura de imanência para o herói:

Essa figura representa o poder benigno e protetor do destino. [...] o poder protetor está, para todo sempre, presente no santuário do coração, e até imanente aos elementos não familiares do mundo, ou apenas por trás deles. Basta saber e confiar, e os guardiães intemporais surgirão. Tendo respondido ao seu próprio chamado, e prosseguindo corajosamente conforme se desenrolam as consequências, o herói encontra todas as forças do inconsciente do seu lado. (CAMPBELL, 2007, p. 76)

Na companhia de Gandalf, Frodo sempre se sente seguro, confiante de que fez a escolha certa e acredita que poderá cumprir sua missão com êxito. Porém, o auxílio não permanece presente durante todo o trajeto, pois tem suas próprias tarefas e suas obrigações a cumprir, o que força o mago a ausentar-se, abalando a fé do herói até que o segundo auxílio chegue: Aragorn, um guardião. Este segundo auxílio não é bem recebido pelo herói no primeiro momento, pois com a fé em seu protetor abalada ele encontra dificuldades em ver a bondade e nobreza de Aragorn e precisa de provas para que consiga confiar em seu novo auxílio. Porém, os perigos que assolam o herói ainda persistem, ele recebe um terceiro auxílio antes de sua chegada ao limiar: Glorfindel, o elfo, quem o ajuda chegar até o Vau do Bruinen

e a segurança de sua chegada em Valfenda é instaurada pelos poderes do mago e do guardião do limiar, Elrond.

Fica claro que o ancião não deixa o herói sem auxílio nem mesmo em sua ausência, pois é de sua responsabilidade manter o herói na aventura e providenciar-lhe apoio suficiente para que realize a primeira etapa de sua jornada. Apenas com esse poderoso auxílio é que o herói consegue realizar a primeira etapa de sua aventura. A ausência do mago será tão grande para Frodo que ele o terá sempre em seus pensamentos e em seu coração, imaginando o que poderia ter ocorrido para que Gandalf não estivesse no lugar onde tinham combinado. Assim ele precisará encontrar forças em seu inconsciente para seguir em frente, sem colocar em risco a sua missão, se perder ou ser aprisionado no caminho até o limiar. Não é possível notar em Frodo sinais de desistência de sua missão, devido à sua fé nesse auxílio sobrenatural que o mantém firme na estrada fazendo o possível para combater as forças do mal mesmo com suas limitações humanas, físicas e emocionais.

Com o auxílio de Gandalf, Frodo chega em ‘A passagem pelo primeiro limiar’, o quarto estágio da partida, representada por Imladris, a Casa de Elrond, o meio-Elfo, em Valfenda. Essa passagem significa um refúgio para o herói recuperar-se dos danos físicos e restabelecer suas forças para continuar sua missão, mas nem sempre é fácil retornar à estrada:

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções – assim como em cima e em baixo –, marcando os limites da esfera ou horizonte da vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo [...] A pessoa comum está mais do que contente, tem até orgulho, em permanecer no interior dos limites indicados, e a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo na direção do inexplorado. (CAMPBELL, 2007, p. 82)

Conforme já dito, Elrond é o guardião do limiar, é quem protege seus territórios com a ajuda do poder de seu anel *Vilya* contra as forças do mal e com seus conhecimentos medicinais tem o poder de curar o herói de sua ferida mortal. No limiar o herói sente-se tão confortável e seguro enquanto se restabelece que chega a deixar de lado, por um tempo, sua missão, pois é hora de deixar que os sábios encontrem uma solução para o problema do mundo exterior, nesse lugar intocado pelas sombras do mal. Valfenda também revitaliza em Frodo a vontade de continuar, ao reencontrar com Gandalf; fortalecer sua fé, sua coragem e acreditar que prosseguirá agora que não se sente mais tão sozinho. Além disso, Frodo também encontra inspiração ao rever seu tio Bilbo, que para ele também é um herói. A estadia no limiar restaura o herói para a próxima etapa das provas que estão por vir, cria nele esperança

de retornar ao seu lar depois de cumprir seu papel e faz com que ele perceba, com o passar do tempo, que terá que deixar o limiar porque não pode permanecer ali para sempre:

Eis o sonho que revela o sentido do primeiro aspecto do guardião do limiar, o aspecto de proteção. É melhor não desafiar o vigia dos limites estabelecidos. E, no entanto, somente ultrapassando esses limites, provocando o outro aspecto, destrutivo, dessa mesma força, o indivíduo passa, em vida ou morte, para uma nova região da experiência. [...] A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer. (CAMPBELL, 2007, p. 85)

Como afirmou o autor, a aventura é a passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido, Frodo chega ao momento em que precisa atravessar este véu e encarar novamente os perigos que o aguardam e para isso é preciso de instrumentos, conselhos, armas e apoio para então deixar o limiar. As necessidades do herói são providas pelo guardião do limiar em seu Conselho, prepara uma comitiva para acompanhá-lo, decide o destino do objeto da missão e o caminho que a aventura deve seguir. Com isso, o guardião do limiar se torna um segundo arauto que traz ao herói mais uma chamado para a aventura, deixando claro a ele que apesar de ter companheiros de viagem, a aventura será apenas de responsabilidade dele e sozinho deve completar a missão. A jornada se mostra um fardo para uma pessoa tão pequena com algo tão terrível em suas mãos que o herói teme a princípio não ser competente o suficiente para completar a tarefa. Entretanto, a companhia de seu amigo e auxílio Gandalf será responsável pela coragem do herói em aceitar o segundo chamado, pois não se sente mais tão sozinho e agora ele pode continuar e dizer adeus à paz, conforto e segurança do limiar.

Desta forma, Frodo e sua comitiva deixam Valfenda e seguem em direção ao último estágio da *partida* ‘O ventre da baleia’, o qual se define como:

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, 2007, p. 91)

Finalmente chegou o momento de o herói encarar seu maior temor: o temível desconhecido que será representado pela cidade de Moria simbolizando a figura do útero, do ventre da baleia por estar localizada no ventre de uma montanha. Guiados por Gandalf, Frodo e sua comitiva adentram ao ventre da baleia ou interior do templo, conforme Campbell esclarece:

Esse motivo popular enfatiza a lição de que a passagem do limiar constitui uma forma de auto-aniquilação. [...] Em lugar de passar para fora, para além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo. O desaparecimento

corresponde à entrada do fiel no templo – onde ele será revivificado pela lembrança de quem e do que é, isto é, pó e cinzas, exceto se for imortal. O interior do templo, ou ventre da baleia, e a terra celeste, que se encontra além, acima e abaixo dos limites do mundo, são uma só e mesma coisa. Eis por que as proximidades e entradas dos templos são flanqueadas e defendidas por colossais gárgulas: dragões, leões, matadores de demônios com as espadas desembainhadas, anões rancorosos e touros alados. Eles são guardiões do limiar, a quem cabe afastar todos os que forem incapazes de encontrar os silêncios mais elevados do interior do templo. São encarnações preliminares do aspecto perigoso da presença e correspondem aos ogros mitológicos que marcam os limites do mundo convencional, ou as fileiras dos dentes da baleia. Ilustram o fato de o devoto, no momento de entrar num templo, passar por uma metamorfose. Sua natureza secular permanece lá fora; ele a deixa de lado, como a cobra deixa a pele. Uma vez no interior do templo, pode-se dizer que ele morreu para a temporalidade e retornou ao Útero do Mundo. [...] Portanto, alegoricamente, a entrada do templo e o mergulho do herói pelas mandíbulas da baleia são aventuras são idênticas; as duas denotam, em linguagem figurada, o ato de concentração e renovação da vida. (CAMPBELL, 2007, p. 92-93)

Como descrito, o ventre da baleia ou o interior do templo são sinais de mudança interior que acontecerão no herói e que esse ambiente escuro e sombrio tem um preço para que consiga ser acessado. Este preço é proposto pelos guardiões do templo a fim de dificultar a entrada do herói, testá-lo e saber se ele é digno de entrar no templo. Moria terá dois guardiões: uma criatura aquática obscura semelhante a um polvo gigante e um enigma a ser revelado proposto nos portões de entrada, escrito na língua élfica: “As Portas de Durin, Senhor de Moria. Fale, amigo e entre” (TOLKIEN, 2003, p. 319), além de diversas criaturas malignas em seu interior como orcs e um Balrog, um poderoso inimigo dos tempos remotos que será o guardião do interior do templo ou os próprios dentes da baleia. Esses guardiões do limiar são responsáveis por marcar as fronteiras do mundo interior e afastar aqueles que não são dignos de passar por uma metamorfose. Provar ser digno é algo que o herói nunca assumirá, assim, Frodo segue pelo templo confiando que Gandalf os guiará até o mundo exterior e continuará fazendo o mesmo até o fim da missão. Porém a passagem pelo templo é em si a causa de uma mudança drástica no herói, o que justifica a perda do auxílio sobrenatural em uma luta com o guardião do interior do templo, o Balrog.

Perdas causam consequências que transcendem o sentimento tristeza, dor e saudade, pois a perda da fé, confiança em si mesmo, a esperança e coragem são ainda maiores e fatais para o herói em sua aventura. Desta maneira, Frodo sofrerá uma dura metamorfose que custa quase sua vida e sua missão. Agora ele se vê só no meio do campo de batalha, desorientado, percebe o quão pequeno é para aquele mundo enorme e se vê questionando se será capaz de cumprir sua tarefa e salvar seu povo. Ao sair do templo Frodo é um hobbit transformado, marcado pelas experiências vividas no interior deste, que vê o mundo visível com um novo

olhar, um olhar mais realista e frio para a realidade que vive. A partir desta grande mudança no herói encerramos a primeira parte da jornada heroica e rumamos à *Iniciação*.

O primeiro estágio da segunda fase da aventura é ‘O caminho de provas’, porém inverteremos a ordem pela razão de tornar esta análise mais cabível à jornada de Frodo. Sendo assim, o herói transformado encontra refúgio e restauração em ‘O encontro com a deusa’, representada por Galadriel, a Senhora de Lórien, pois:

A mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transfigurações: ela jamais pode ser maior que ele, embora sempre seja capaz de prometer mais do que ele já é capaz de compreender. Ela o atrai e guia e lhe pede que rompa os grilhões que o prendem. E se ele puder alcançar-lhe a importância, os dois, o sujeito do conhecimento e seu objeto, serão libertados de todas as limitações. [...] O herói que puder considera-la tal como ela é, sem comoção indevida, mas com a gentileza e a segurança, traz em si o potencial do rei, do deus encarnado, do seu mundo criado. (CAMPBELL, 2007, p. 117)

A figura de Galadriel será vista por Frodo como a conselheira, a mãe protetora, a deusa divina onisciente e onipresente, a que tem o poder de restaurar a fé, as forças e a esperança que tinham sido destruídas no interior do ventre da baleia. O herói sempre se lembrará dela durante todo trajeto da aventura, pedirá ajuda e orientação em silêncio nos momentos difíceis, de dúvida e de temor, como também sentirá seu poder sempre o abençoando. Galadriel aliviará e preencherá um pouco do vazio interno deixado pela perda de Gandalf e curará o herói, lembrá-lo da importância de sua missão e aconselhá-lo. Frodo vê a deusa como ela é por ser o portador do Anel, a admira e confia em sua bondade, caráter e poder de tal forma que oferece o Um Anel a ela. Nesse momento, vemos o pequeno Frodo como rei, pois ambos, devido ao poder que tem em mãos, estão no mesmo nível como homem e mulher. Ela recusa a oferta, pois o Anel representa os grilhões que prendem o herói, impedindo que eles sejam libertos de suas limitações. Isso ensina Frodo que ele deve aceitar sua condição e sua missão, pois não há outra forma de livrar-se dela a não ser cumprindo-a.

Este encontro com a deusa será para Frodo o último lugar de verdadeiro descanso, de receber conselhos de sábios e auxílio em sua jornada. E como a deusa sempre será generosa com o seu “rei”, ela o presenteia com a ‘A Benção Última’, um símbolo do “elixir” dos deuses:

Os deuses e deusas devem ser entendidos, em consequência, como encarnações e guardiães do elixir do Ser Imperecível, mas não de si mesmos, o Último em seu estado essencial. Assim, o herói busca, por meio do seu intercurso com eles, não propriamente a eles, mas a sua graça, isto é, o poder de sua substância sustentadora. Essa miraculosa energia-substância, e só ela, é o Imperecível; os nomes e formas das

divindades que, em todos os lugares, a encarnam distribuem e representam, vem e vão. Essa é a energia miraculosa dos relâmpagos de Zeus, de Jeová e do Supremo Buda, a fertilidade da chuva Viracocha, a virtude anunciada pelo sino tocado na missa no momento da consagração, assim como luz da iluminação última do santo e do sábio. Seus guardiães só ousam liberá-la para aqueles que verdadeiramente mostrarem dignos dela. (CAMPBELL, 2007, p. 169)

A ‘benção última’ é o presente que figura a benção da deusa para seu herói. Galadriel presenteará Frodo com duas de suas bênçãos: uma previsão do futuro em seu espelho e um frasco com a luz da estrela de Eärendil. Estes presentes são repletos da energia-substância dos deuses que é o Imperecível e aos olhos da deusa Frodo é merecedor e digno de recebê-los. O frasco será para o herói um símbolo de luz, fé, esperança e lembrança de sua deusa, os quais lhe trarão força e coragem nos momentos de dificuldade, medo e desespero. Já o ato de olhar no espelho e ver um futuro incerto é uma tentativa de a deusa mostrar ao herói que não importa qual seja o futuro, pois ele está ligado ao destino que caberá ao herói dar ao Anel, ou seja, o futuro é responsabilidade do próprio herói, tal como o de todo o mundo. Isso justifica o porquê a imagem mais marcante do espelho é o Olho de Sauron, pois a partir do momento que Frodo aceita o chamado da aventura ele interliga seu destino com o do Anel e com o de Sauron.

E com as bênçãos da deusa o herói segue para ‘O caminho de provas’ pelo qual precisa passar e provar que consegue cumprir sua missão:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. [...] O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 2007, p. 102)

Este caminho de provas se inicia na saída do herói do interior do ventre da baleia, pois a cidade de Lórien representará a cidade onírica descrita por Campbell, onde o herói passa pela prova de que ele e mais ninguém pode ser o portador do objeto-missão, nem mesmo uma deusa. É ali que Frodo receberá um novo auxílio sobrenatural que surge na figura dos presentes recebidos de Galadriel como uma benção, um poder benigno, para retornar à aventura.

A segunda prova do caminho é escolher entre seguir para o Leste em direção ao fim da missão em Mordor ou para o Oeste, um caminho mais longo e sem fim previsto para a missão chegando a Gondor. Como o papel do herói sempre será cumprir a missão e jamais colocá-la em perigo, Frodo escolhe o caminho do Leste rumo a Mordor, pois ainda acredita que após cumpri-la poderá voltar para seu lar. Assim decide abandonar seus fiéis companheiros de

viagem e enfrentar sozinho a Terra das Sombras, sozinho. Mas antes que isso aconteça o mal se revela em um dos membros da comitiva: Boromir, que tenta tomar a força o objeto da missão do herói após Frodo recusar-se a emprestá-lo. O fato fica claro com as palavras de Campbell:

O herói, deus ou deusa, homem ou mulher, a figura de um mito ou o sonhador, descobre e assimila seu oposto (seu próprio eu insuspeitado), quer engolindo-o, quer sendo engolido por ele, uma a uma, as resistências vão sendo quebradas. Ele deve deixar de lado o orgulho, a virtude, a beleza e a vida e inclinar-se ou submeter-se aos desígnios do absolutamente intolerável. Então, descobre que ele e seu oposto são, não de espécies diferentes, mas de uma mesma carne. (CAMPBELL, 2007, p. 110)

A tentativa de usurpar o objeto-missão feita por Boromir provoca no herói sentimentos não de destruição do seu agressor e sim de compaixão e pena. Pois não consegue ver Boromir como um homem mau com intenções malignas, mas um homem que age por estar contaminado, por acreditar que se pode pagar o mal com o mal sem consequências, ou seja, vê um vislumbre de alguém que poderia ser ele. Desta forma, Boromir e Frodo se revelam não como opostos, mas como pessoas de uma mesma carne, de uma mesma essência, humanos, que podem sucumbir a qualquer momento a um poder maior que eles. Esta atitude de Frodo mostra o quão puro, bom, humilde e piedoso é seu coração e espírito por não conseguir culpar Boromir de seu ato cruel, razão pela qual Frodo não é facilmente dominado pelo poder do Anel.

O ataque de Boromir a Frodo torna-se um grande motivo para sua fuga solitária, encarando o caminho que leva diretamente ao fim da principal etapa da jornada, porém sua fuga é interceptada por Sam que insiste em acompanhá-lo até o fim da aventura. Esta decisão radical do herói o leva a abandonar seu orgulho, sua virtude, sua beleza e vida a fim de viver apenas para cumprir sua tarefa por ser mais importante que ele mesmo.

A última prova do caminho é a de confiar ou não no desconhecido que desta vez se apresenta com a criatura Gollum/Sméagol. E como anteriormente, Frodo não conseguirá ver a maldade, malícia e crueldade de Gollum, mas sim bondade, pois o aceita como guia de sua aventura. Novamente, a pureza e bondade do herói se manifestam quando oferece a uma criatura vil a chance de redenção, pois consegue ver em Gollum um futuro que pode ser seu se sucumbir ao poder do Anel.

Guiados por Gollum, o herói e seu companheiro chegam à última etapa da aventura: o *Retorno*. Assim como o herói pode recusar o chamado, ele pode fazer a 'Recusa do retorno', conforme o autor define:

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, do Velocimo de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos. Mas essa responsabilidade tem sido objeto de frequente recusa. [...] São igualmente numerosos os heróis que, segundo contam as fábulas, fixaram residência eterna na bendita ilha da sempre jovem Deusa do Ser Imortal. (CAMPBELL, 2007, p. 195)

Conforme o decorrer da jornada, o fim se aproxima e o herói sofre mudanças no suceder das provas e desafios enfrentados por ele, trazendo-lhe dúvidas a respeito de seu retorno, de si mesmo e sua real identidade, e de seu futuro que agora acredita não mais existir. Conforme se aproxima do fim da missão, começa a ver o seu próprio fim, sua morte e volta a duvidar de sua capacidade de seu sucesso e a acreditar no seu fracasso, nas suas limitações e condições. Ou seja, perde a fé que lhe trouxe força e coragem durante quase todo o percurso para que finalmente chegasse onde agora está. Não vê mais importância em trazer para a comunidade um prêmio, um elixir, como um símbolo da tarefa que cumpriu, apenas aceita o seu fim e desiste da missão, recusando o retorno, no momento em que reivindica o Um Anel para si, colocando tudo o que conquistou até naquele instante a perder.

Desta forma, percebe-se como o poder do Um Anel é maligno por conseguir corromper até mesmo uma pessoa de coração puro e intenções nobres como Frodo. Isso mostra como o ser humano é fraco, falho e sujeito a ser dominado pelas vozes da escuridão. Porém, uma força divina provinda dos deuses, uma ‘Fuga Mágica’, deve surgir para que a missão não pereça:

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas. (CAMPBELL, 2007, p. 198)

Felizmente, o herói tem o apoio da deusa e de seu auxílio sobrenatural que sempre intercederam pelo elemento da fuga mágica, ao lhe pouparem várias vezes a vida. Este elemento é a criatura Gollum/Sméagol que sempre fez parte da profecia de que um dia realizaria um grande feito, o qual seria capaz de trazer-lhe redenção e salvação.

A fuga ocorre no momento seguinte à recusa do retorno do herói, quando reivindica o poder para si ao colocar o Anel no dedo, desaparecendo no Mundo Humano e reaparecendo

no Mundo Divino, ou seja, abandona o mundo real, físico para aparecer no espiritual, não aparente. Será nesse momento de transição entre mundos que a fuga mágica acontece. Quando Gollum ataca o herói invisível, arranca com os dentes o dedo com o Anel, mas por estar muito próximo da beira das fendas da Montanha da Perdição, desequilibra-se e cai, cumprindo a antiga profecia juntamente com a missão do herói.

Com a destruição do Anel, Frodo cai em si e vê o seu fim e o de Sam, pois Mordor começa a se desfazer e eles não têm para onde escapar, por isso se conformam e aceitam a morte com alegria, pois a partir daquele instante os povos da Terra-média alcançavam sua liberdade. O Condado estava a salvo e eles poderiam ir em paz, permanecendo vivos nas histórias, o Mundo Divino.

Mas o momento de dizer adeus ao Mundo Humano ainda não era chegado para os dois hobbits, pois vem a eles ‘o resgate com auxílio externo’, pois segundo Campbell este herói precisa ser resgatado:

O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo. [...] E, no entanto, enquanto estiver vivo, a vida chamará. A sociedade, que tem ciúmes daqueles que dela se afastam virá bater à sua porta. Se o herói não estiver disposto a retornar, aquele que o perturbar sofrerá pavoroso choque; mas, por outro lado, se aquele que foi chamado apenas estiver sendo retardado – aprisionado pela beatitude do estado da existência perfeita (que se assemelha a morte) –, é efetuado um evidente resgate, e o aventureiro retorna. (CAMPBELL, 2007, p. 206)

O herói ainda vivo tem chances de ser resgatado, pois a vida e a sociedade clamam por um resgate, pela salvação do herói. Esse resgate será feito por intermédio de Gandalf, renascido como o Branco, juntamente com as Águias, o Senhor dos Ventos e seus irmãos. Este fato acontece, devido à necessidade do herói retornar e ensinar as lições que aprendeu para seu povo, conforme explica o autor:

Isso nos leva à crise final do percurso, para a qual toda a miraculosa excursão não passou de prelúdio – trata-se da paradoxal e supremamente difícil passagem do herói pelo limiar do retorno, o que leva do reino místico à terra cotidiana. Seja resgatado com ajuda externa, orientado por forças internas ou caridosamente conduzido pelas divindades orientadoras, o herói tem de penetrar outra vez, trazendo a bênção obtida, na atmosfera há muito esquecida na qual os homens, que não passam de frações, imaginam se complementos. Ele tem de enfrentar a sociedade com seu elixir, que ameaça o ego e redime a vida, e receber o choque do retorno, que vai de queixas razoáveis e duros ressentimentos à atitude de pessoas boas que dificilmente compreendem. (CAMPBELL, 2007, p. 213)

Notamos que o aventureiro precisa retornar com o elixir e ensinar a sociedade o que aprendeu na aventura, causar impacto com o seu retorno e aceitar ser visto como uma nova pessoa, pois somente assim concluirá a sua última etapa da jornada heroica. O papel de

ensinar todas as lições que aprendeu Frodo irá executar em: ‘a passagem pelo limiar do retorno’, pois será quando fizer o caminho inverso da aventura e perceber que nada é mais como era quando ia de encontro à missão, pois agora ele não é mais a mesma pessoa. A jornada lhe causou danos demais para que tudo permanecesse igual e o maior deles é a surpresa de encontrar seu adorado Condado sob o domínio dos impostores Saruman e Gríma. Isso faz com que Frodo tenha que salvar sua terra pela segunda vez, o que de certa forma, acaba sendo um de seus ensinamentos para seu povo. Difícil de ser traduzido para a linguagem comum para que seja compreendido por pessoas que cresceram aprendendo as lições erradas. O autor esclarece:

Como ensinar de novo, contudo, o que havia sido ensinado corretamente e apreendido de modo errôneo um milhão de vezes, ao longo dos milênios da mansa loucura da humanidade? Eis a última e difícil tarefa do herói. Como retraduzir, na leve linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas, que desafiam a fala? Como representar, numa superfície bidimensional, ou numa imagem tridimensional, um sentido multidimensional? Como expressar, em termos de ‘sim’ e ‘não’, revelações que conduzem à falta de sentido toda tentativa de definir pares de opostos? Como comunicar, a pessoas que insistem na evidência exclusiva dos próprios sentidos, a mensagem do vazio gerador de todas as coisas? Muitos fracassos comprovam as dificuldades presentes nesse limiar que afirma a vida. O primeiro problema do herói que retorna consiste em aceitar como real, depois de ter passado por uma experiência da visão de completeza, que traz satisfação à alma, as alegrias e tristezas passageiras, as banalidades e ruidosas obscenidades da vida. Porque voltar a um mundo desses? Porque tornar plausível, ou mesmo interessante, a homens e mulheres consumidos pela paixão, a experiência da bem-aventurança transcendental? (CAMPBELL, 2007, p. 215)

A tarefa do herói em ensinar, retraduzir e representar suas experiências em uma linguagem compreensível para seu povo, faz com que ele cogite a necessidade e importância de seu retorno. Frodo, além de salvar o Condado duas vezes, é eleito prefeito da cidade, tendo assim a oportunidade de influenciar o povo com seu conhecimento e experiência adquirida em sua aventura. O pequeno hobbit se torna grande para o mundo quando passa a pertencer a dois mundos: o divino e o humano:

Os dois mundos, divino e humano, só podem se descrever como distintos entre si – diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da nossa terra conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante – e temos diante de nós uma grande chave de compreensão do mito e do símbolo –, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói. Os valores e distinções que parecem importantes na vida normal desaparecem com a terrificante assimilação do eu naquilo que antes não passava de alteridade. (CAMPBELL, 2007, p. 213)

Esses dois mundos são distintos um do outro, opostos, por se tratarem de lugares diferentes em sua aparência e consistência como o mundo real do mundo das histórias, o qual o Frodo passa a pertencer ao fazer parte do livro de aventuras de Bilbo; e o mundo físico e o mundo espiritual, os quais são na realidade um só e acontecem ao entorno e interior do herói. O fato de pertencer aos dois mundos mostra ao herói que as consequências de sua aventura são grandes mudanças físicas e internas, amadurecimento e uma resignificação do valor e do papel da vida cotidiana; fazendo com que ele tenha o poder e liberdade de transitar entre esses dois mundos, tornando-se, desta forma, o ‘Senhor dos dois mundos’.

Todavia, o retorno de Frodo não é efetivo, ou seja, ele não consegue permanecer nesses dois mundos para sempre, pois os ferimentos adquiridos na jornada não podem ser curados com nenhuma espécie de poder ou amuleto. O herói tem consciência de que salvou seu povo por amor e compaixão e não para desfrutar para sempre dos benefícios de sua conquista. Este posicionamento é uma evidência de caráter religioso, conforme Campbell define:

O sentido é bem claro; é o sentido de toda prática religiosa. O indivíduo, por meio de prolongadas disciplinas espirituais, renuncia completamente aos vínculos com suas limitações e idiosincrasias, esperanças e temores pessoais, já não resiste à auto-aniquilação, que constitui o pré-requisito do renascimento na percepção da verdade, e assim fica pronto, por fim, para a grande sintonia. Suas ambições pessoais estão dissolvidas, razão por que ele já não tenta viver, mas simplesmente relaxa diante de tudo o que venha a se passar nele; ele se torna, por assim dizer, um anônimo. A Lei vive nele com seu próprio consentimento irrestrito. (CAMPBELL, 2007, p. 231)

Dessa forma, percebemos que o herói liberta-se dos apegos, valores e apreços característicos do mundo humano porque não se sente mais pertencente àquela realidade. Procura, então, alcançar um novo patamar, um novo mundo, transcender do mundo humano para o mundo divino, espiritual, pois sabe que somente ali poderá encontrar a paz, descanso e sua tal almejada liberdade. Portanto, Frodo não pode permanecer na Terra-média, precisa partir para além do mundo real. Sua missão tornou-se motivo para sua auto-aniquilação ao escolher que não deseja mais viver, aceitando de braços abertos a sua morte como a última etapa de sua jornada heroica que lhe oferece a ‘Liberdade para viver’. Campbell elucida essa escolha do herói:

Qual é então o significado de que se revestem a passagem e o retorno miraculosos? O campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte da outra. Uma percepção da inevitável culpa que o viver envolve pode deixar o coração tão amargurado que, tal como Hamlet ou Arjuna, podemos nos recusar a prosseguir. [...] O alvo do mito consiste em dissipar a necessidade dessa ignorância diante da vida por intermédio de uma reconciliação entre a consciência individual e a vontade universal. E essa reconciliação é realizada através da percepção da verdadeira relação

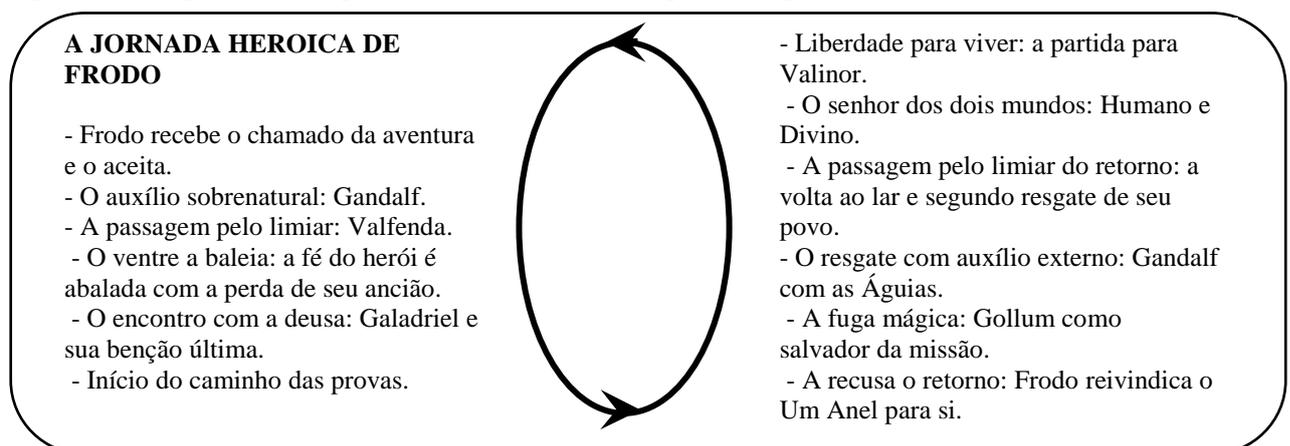
existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre todas as coisas. (CAMPBELL, 2007, p. 232)

Ao cumprir sua missão e ensinar a seu povo as lições apreendidas ao longo da aventura leva o herói a compreender o sentido do ciclo da vida mortal, o qual termina com a morte, assim como o seu futuro. Esta conclusão do herói inicia um processo de reconciliação entre a sua consciência, a qual justifica a decisão de transcender para um mundo além do real por estar satisfeita com o resultado da jornada heroica; com a vontade universal, que valoriza a vida e não compreende a escolha do herói. A reconciliação é a única forma de o herói livrar-se da culpa de desistir do mundo humano e também lhe dá certeza de que faz a escolha certa, pois sabe que a morte é sua redenção:

O homem, no mundo da ação, não mantém o vínculo que o situa no centro do princípio da eternidade se se mostrar ansioso para colher a recompensa de suas façanhas; mas se deixá-las, e aos seus frutos, aos pés do Deus Vivo, é por eles liberado, tal como o é, pelo sacrifício, das amarras do mar da morte. (CAMPBELL, 2007, p. 232)

A recompensa das façanhas do herói é a morte que pela graça do sobrenatural que a vê como um sacrifício a transforma em liberdade. Sendo assim, a morte por sacrifício não é um mau como visto pela vontade universal, mas uma forma de alcançar a liberdade plena e eterna em um plano espiritual, no mundo divino. Os Portos Cinzentos, lugar onde Frodo embarca para sua última etapa da jornada é em si a figura da morte, é o momento em que o herói despe-se de toda sua humanidade e para seguir para o mundo divino: Valinor, a terra Imortal, que simboliza o descanso, o paraíso, a cura para seus ferimentos e, por fim, a sua liberdade. Em Valinor Frodo se torna livre de sua condição de herói e de todo o fardo que carregou por amor aos seus entes queridos, pelo seu povo e por todos os povos livres da Terra-média.

O encontro do herói com sua tão almejada liberdade representa o fim da jornada heroica, completando, assim, ciclo do monomito. E para esclarecer as etapas do monomito percorridas por Frodo, apresentamos uma tabela que exemplifica:



4 UM ANEL PARA GOVERNAR A TODOS

Considerando a importância do Um Anel como um elemento causador da jornada de Frodo, propomos uma análise simbólica desse objeto. Em anexo encontra-se uma apresentação dos anéis élficos, dos anões e dos homens, e também a história desses anéis e do Um Anel de poder.

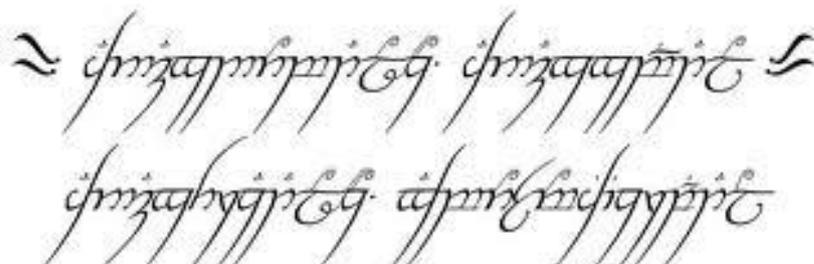
O evento da criação dos anéis de poder permanece registrado na memória dos povos da Terra-média em um antigo poema conhecido na tradição élfica:

*Três Anéis para os Reis-Elfos sob este céu,
Sete para os Senhores-Anões em seus rochosos corredores,
Nove para os Homens Mortais, fadados ao eterno sono,
Um para o Senhor do Escuro em seu escuro trono
Na Terra de Mordor onde as Sombras se deitam.
Um Anel para todos governar, Um Anel para encontrá-los,
Um Anel para todos trazer e na escuridão aprisioná-los
Na Terra de Mordor onde as Sombras se deitam.*
(TOLKIEN, 2003, p. 52)

Este poema descreve a quantidade de anéis criados e quais povos os receberam. Estes anéis foram criados com o intuito de oficializar a divisão do governo da Terra-média. E diferente de todos eles é o Um Anel, o mais poderoso e temível de todos os outros, conforme Gandalf o descreve:

Os Nove, os Sete, os Três”, dizia ele, “todos tinham uma pedra própria. Mas não o Um Anel, que era redondo e sem adornos, como se fosse o menos importante dos anéis; mas quem o fez desenhou nele marcas que os habilidosos, talvez, ainda poderiam ver e ler. (TOLKIEN, 2003, p. 261)

O simples e aparentemente pouco valioso anel, apesar de parecer maciço e feito de ouro puro, possuía inscrições feitas pelas mãos de seu criador que só poderiam ser reveladas como linhas de fogo, na parte interna e externa do anel, na mão de seu senhor ou quando aquecidos ao fogo:



Trata-se da Língua Negra de Mordor que se pronuncia: “*Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg thrakatulûk, agh burzum-ishi krimpatul.*” (TOLKIEN, 2003, p. 264). Na Língua Comum, revelam-se como dois versos do antigo poema citado: “*Um Anel para todos governar, Um Anel para encontrá-los, Um Anel para todos trazer e na escuridão aprisioná-los*” (TOLKIEN, 2003, p. 52).

Esse anel, além de tornar invisível e prolongar a vida, oferece poder a seu portador na proporção que deseje. Isso decorre do fato de que Sauron depositou nele uma parte de seu antigo poder, sua malícia e maldade, atribuindo ao anel personalidade, desejo próprio, como o de crescer e diminuir e até mesmo fugir de seu portador quando usado em excesso, e por tal razão é mantido preso numa corrente. É indestrutível, exceto pelo fogo de um dragão, extintos na Terra-média, ou no lugar onde foi criado: a Montanha da Perdição. Essas características exteriores e interiores do elemento Um Anel são o que o concedem poder e ao mesmo tempo justificam seu poder permanente, eterno e destruidor.

Observando a figura do *anel*, percebe-se nela um círculo, um símbolo do elo que liga uma ou duas pessoas a uma razão, a um propósito ou a um voto. Tal símbolo é visto na figura da aliança de casamento e do anel dos reis, do papa, de noivado, de compromisso, os quais representam a união, a ligação de duas pessoas ou de uma pessoa a uma causa. Dentre esses e muitos significados, Chevalier (2006) afirma que o anel tem o poder de unir e separar, pois, “a ambivalência desse símbolo provém do fato de que o anel *une e isola* ao mesmo tempo, fazendo lembrar por isso a relação dialética **amo-escravo**” (CHEVALIER, 2006, p. 53); definição cabível ao Um Anel, pois ele é o Senhor, uma metáfora para Sauron, que trata o seu portador como escravo, proporcionando a ele migalhas do que realmente é capaz de oferecer e ao mesmo tempo tornando-o seu eterno escravo.

A ausência de pedra no anel relembra, segundo o autor, a tradição dos flâmines, antigos sacerdotes romanos, os quais não tinham direito a usar anéis, a não ser que este fosse partido e sem pedra. De acordo com Chevalier, “a razão dessa proibição era que toda espécie de elo que rodeasse completamente uma parte do corpo do operador encerrava nos limites deste último seu poder sobrenatural, impedindo-o de agir no mundo exterior.” (CHEVALIER, 2006, p. 54). Notamos que o poder do Um Anel é integralmente sobrenatural, mágico, visto que é fora da realidade comum um anel ter poderes e ainda mais proporcionar invisibilidade e longevidade a quem o usa. Da mesma forma, a invisibilidade provinda do Anel impede seu portador de interagir com o mundo externo.

Vries (1976) define *anel* como um símbolo de poder, riqueza, posição e dignidade:

*power, rank, dignity and honor, riches:*² a. in the O. T. the most important meaning of ring is power, delegated through a signet-ring (q. v.); b. ring-giving was a time-honored custom among the Danes (e. g. Beowulf); ships were 'ring-prowed'; armour was 'ring-marked'; princes are 'ring-hailers'; c. integrity of the faith with which the pontifical sovereign, who receives it after consecration, guards over the Church.
³(VRIES, 1976, p. 386)

Os exemplos apresentados pelo autor mostram o quão importante e revelador é o elemento anel, o qual remete a tantos significados, desde os tempos remotos. Esses sentidos cabem, de certa forma, a todos os anéis criados, já que servem não só como símbolos de divisão do governo por prover ao seu portador uma capacidade extraordinária em algum tipo de arte ou dom como da cura, proteção, sabedoria e até a riqueza. Servirem de presentes dados por Sauron nos faz lembrar-se da tradição dinamarquesa citada por Vries, apesar da intenção de presentear seja de natureza duvidosa. Já o fato de os religiosos tomarem para si anéis como símbolos de integridade da fé, pode ser também relacionado ao Um Anel, que ao beneficiar-se dele o seu portador se torna um adepto da fé não para o bem, mas para o mal, por se tratar da essência do objeto. O que move seu portador a aceitar esta condição inóspita é a tentação do poder ser invisível, visitar lugares proibidos, espreitar pessoas, desvendar segredos e alcançar riquezas ou poder influente. Esses exemplos mostram alguns benefícios adquiridos pela invisibilidade, porém com elas o Anel traz também malefícios como: uma longevidade forçada, ausência de liberdade e dominação.

Mesmo sem mencionar algum anel com funções semelhantes ao Um Anel, Vries (1976) o define também como um símbolo de invisibilidade: “*Invisibility*: a common motif; it is connected with fertility, which is invisible in winter; since Midas (v. Pliny).⁴.” (VRIES, 1976, p. 386). O motivo apresentado pelo autor mostra um exemplo perfeito de invisibilidade: o da fertilidade, a qual não parece existir no inverno, porém na primavera surpreende com o colorido, alegria, beleza e perfume. Isso revela a preciosidade da invisibilidade com a surpresa de ver bom ou ruim acontecer sem motivos aparentes. Será esta sensação que o anel irá trazer a seu portador: o poder de agir em segurança em meio aos perigos e ameaças do momento e surpreender seu oponente com uma pergunta que ele jamais poderá encontrar a

² As traduções das citações de Vries (1976) são de total responsabilidade da autora desse trabalho.

³ *Poder, posição social, honra, riquezas*: a. no A. T. (Antigo Testamento) o significado mais importante do anel é poder, delegado por meio de um anel de sinete (q. v.), b. dar anel era um costume honrado entre os dinamarqueses (por exemplo, Beowulf); navios eram "anel-proa"; armadura era o 'anel marcado'; príncipes eram 'anel- aclamado'; c. integridade da fé com a qual o pontífice soberano, que a recebe após a consagração, cuida da Igreja.

⁴ *Invisibilidade*: um motivo comum, está ligado à fertilidade, que é invisível no inverno, desde Midas (v. Plínio).

resposta, permanecendo assim na dúvida. Sendo assim, podemos inferir que o elemento *anel* é um símbolo eternizado em tradições mundiais e que permanecerá criando laços e afirmando juramentos sem incorrer no risco de destruição. A figura do Um Anel nos leva a deduzir que é uma junção de várias acepções de um mesmo símbolo.

Contudo, o Um anel não se define apenas em não ter pedras e ser capaz de prover poder e invisibilidade: é forjado em *ouro* com *fogo*. O metal ouro é um elemento conhecido desde o princípio pela sua beleza dourada, pureza e alto valor, tal como é afirmado: “considerado na tradição como o mais precioso dos metais, o ouro é o metal perfeito.” (CHEVALIER, 2006, p. 669). Temos, assim, o Um Anel como um objeto valioso apenas pelo valor do elemento que o compõe, pois é inteiramente de ouro, o que faz lembrar a aliança do casamento que é trocada entre os noivos quando passam a pertencer um ao outro até o fim, papel desempenhado também por ele: seu portador jamais o deixa por espontânea vontade e jamais consegue totalmente livrar-se dele ou esquecê-lo. Isso justifica-se pela definição de Vries (1976), na qual o ouro como significa: “*immortality, incorruptibility* (immunity from rust): 1. purity itself; it is not damaged by fire, only more purified; it is an amulet for wounded people, draws out poison.”⁵ (VRIES, 1976, p. 219), ou seja, o ouro é resistente ao tempo por não sofrer mudanças, permanece intacto, a não ser que seja planejada a sua moldura com o uso de muito fogo e força. Desta forma, atenta-se para o fato do anel não ser por acaso de ouro, justifica sua sobrevivência ao tempo, à memória de seus portadores por permanecer sempre belo, puro e imutável.

A união do ouro com o fogo e as linhas de fogo que aparecem no Anel com as inscrições na Língua Negra é mais uma afirmação do elemento perfeito: anel de ouro com inscrições de fogo. Vries (1976) apresenta o fogo como:

*Fire: its origin and element: 2. It's a demiurge, emanating from the sun, whose earthly representative it is; it is thus related to a ray of light, lightning, and gold; [...] 4. One of the elements that made the earth: when the primordial ocean was 'churned' by fire, it produced the froth, which became earth.”*⁶(VRIES, 1976, p. 187)

Percebe-se que o autor relaciona a origem do elemento fogo ao ouro e também como o elemento primário à criação da Terra, confirmando, dessa forma, a junção desse elemento ao

⁵ *Incorruptibilidade, imortalidade* (imune à ferrugem): 1. pureza em si, não é danificado pelo fogo, só mais purificado; é um amuleto de feridos, extrai veneno.

⁶ *Fogo: sua origem e elemento: 2. É um demiurgo, que emana do sol, seu representante terrano, que é, portanto, relacionado a um raio de luz, raio, e ouro; [...] 4. Um dos elementos que fizeram a terra: quando o oceano primordial foi "batido" pelo fogo, produziu a espuma, que se tornou a terra.*

Anel. Sabe-se também que o fogo, um dos quatro elementos da natureza, é um símbolo universal muito valorizado desde a sua descoberta pelos povos primitivos; e muito associado às religiões por sua significação em boa parte delas como a vida e a morte, pois somos feitos de calor, de fogo, sendo assim, o fogo, essencial. A presença do fogo no anel serve como uma revelação, pois as linhas só aparecem quando ele é aquecido, e, ao mesmo tempo, uma afirmação de seu poder apresentada por meio dos versos.

A partir dessas definições, percebe-se que o Um Anel tem em sua descrição elementos muito fortes que corroboram a imagem que ele transmite; essa vai além do ser um objeto maligno das Sombras, mas é feito para que ele ostente aquilo que é e representa. E assim como objetos e elementos tem seus simbolismos, notamos a presença constante de *números* que quantificam não só o Um Anel, porém igualmente a todos os outros. Desta forma temos os números *um, três, sete e nove* os quais possuem diversos significados simbólicos, contudo levaremos em conta os mais relevantes para esse estudo.

Começo pelo número *três*, conforme o antigo poema, o qual se refere ao número de anéis para os Reis-Elfos. Para Chevalier (2006) o número traduz a união de três elementos que tecnicamente formariam uma concepção humana e religiosa:

O três é um número fundamental universalmente. Exprime uma ordem intelectual e espiritual, em Deus, no cosmo ou no homem. Sintetiza a triunidade do ser vivo ou resulta na conjunção de 1 e de 2, produzido, neste caso, da União do Céu e da Terra. (CHEVALIER, 2006, p. 899)

Assim como ele, Vries vai também o designa espiritual e intelectual, tal como símbolo de purificação e iluminação, ou seja, divino:

Spiritual: a. the ternary as symbol of the intellectual or spiritual world: synthesis; b. solution of the dualism-conflict; c. active, passive, synthesis; d. through the pyramidal shape three is related to Fire: purification and illumination.⁷ (VRIES, 1976, p. 463)

Comparando o simbolismo do número três aos Reis-Elfos, criadores dos anéis élficos, percebemos uma relação intrínseca do número com o povo élfico, devido a serem semelhantes aos deuses na imortalidade, aparência imutável, grande beleza, sabedoria e destreza. Além disso, a conjunção dos três aspectos apresentados por Chevalier (2006) cabe a eles, pois a relação desse povo com os Céus, seus deuses e Valinor, e com a Terra, e também a natureza e

⁷ “*Espiritual*: a. o ternário como símbolo do mundo intelectual ou espiritual: síntese, b. solução do conflito-dualismo c. ativa, passivo, síntese; d. através da forma piramidal o três está relacionado ao fogo: purificação e iluminação.”

produções é o que os caracteriza como seres acima de todas as outras raças que são. Assim, “*Três Anéis para os Reis-Elfos sob este céu*” (TOLKIEN, 2003, p. 52) tem seu uso quantitativo justificado.

Outro número simbólico é o *sete*, referente aos sete anéis dados aos senhores anões por Sauron, que pode ser associado ao nosso cotidiano: os dias da semana, as cores do arco-íris e até aos Sete Anões do Conto de Fadas *Branca de Neve* (1980), por exemplo, os quais são associados aos sete metais alquímicos (chumbo, estanho, ferro, cobre, mercúrio, prata e ouro). Chevalier (2006) apresenta diversas definições e dentre elas encontramos:

O sete designa a totalidade das ordens planetárias e angélicas, a totalidade das moradas celestes, a totalidade da ordem moral, a totalidade das energias, principalmente na ordem espiritual. [...] Associando ao número quatro, que simboliza a terra (com seus quatro pontos cardeais) e o número três, que simboliza o céu, o sete simboliza a **totalidade do universo em movimento**. (CHEVALIER, 2006, p. 826)

Assim, percebemos que o *sete* é um número que representa divergentes totalidades que estão inseridas em um universo em movimento, e essas totalidades estão diretamente ligadas ao mundo, à terra, a qual as recebe. E quando falamos de terra é inevitável não pensar na figura do anão, que está ligado a ela por suas minas, seus metais, suas pedras e ao trabalho árduo que tem para obter esses frutos da terra e moldá-los para a construção de uma imensidão de artefatos. O povo anão é conhecido como o dos homens de baixa estatura, entretanto mais alto que os hobbits, resistentes ao trabalho pesado, incansáveis, amantes da terra por morarem sob as montanhas em seus grandes monumentos artesanalmente construídos com a matéria-prima provinda das profundezas da terra, como os metais e pedras. Isso é justificado no verso “*Sete para os Senhores-Anões em seus rochosos corredores.*” (TOLKIEN, 2003, p. 52).

Já o número *nove*, relativo aos anéis dados aos homens que, corrompidos pelo poder proporcionado pelos anéis, perderam o livre-arbítrio ao se tornarem Espectros do Anel, servidores das Sombras. De acordo com Chevalier,

Por ser três o número da inovação, seu quadrado representa a universalidade. É significativo que tantos contos, das mais diversas origens, expressem o infinito, o inumerável, pela repetição do 9. [...] Sendo o último da série dos algarismos, o nove anuncia ao mesmo tempo um fim e um recomeço, isto é, uma transposição para um plano novo. Encontrar-se-ia aqui a ideia de novo nascimento e de germinação, ao mesmo tempo que a da morte; ideias cuja existência assinalamos em diversas culturas a propósito dos valores simbólicos deste número. Último dos números do universo manifestado, ele abre a fase das transmutações. Exprime o fim de um ciclo, o término de uma corrida, o fecho do círculo. (CHEVALIER, 2006, p. 643 e 644)

Percebemos, então, que o número *nove*, além de ser o último algarismo, é o símbolo do infinito que propõe um novo começo enquanto anuncia um final. Analisando o verso “*Nove para os Homens Mortais, fadados ao eterno sono.*” (TOLKIEN, 2003, p. 52) temos em um primeiro momento o povo *Homem*, uma raça semelhante aos humanos que sofrem as mudanças provocadas pelos anos, mortais, imperfeitos, fadados à corrupção, a cometer erros, mas são honrados, leais e grandes guerreiros. A mortalidade deste povo é mostrada nos versos como ‘fadados ao eterno sono’, ou seja, a morte sem uma esperança de encontrar algum lugar além dela, diferente dos elfos que tem claramente essa esperança, porém aqueles que receberam os anéis tiveram um destino diferente: uma morte sem descanso, a permanência no mundo como espectros. A partir disso notamos a presença do infinito, do ciclo fim e recomeço, visto que os *Homens* chegaram a um fim: a morte, e tiveram um recomeço: o retorno como nazgûl. Vale ressaltar que esse recomeço não foi para eles, mas para seu Senhor, que deu a eles poderes e longevidade quando ainda tinham vida. Assim o recomeço é uma forma de pagamento, pois para o mal tudo tem um preço e estes homens são forçados a pagar como servidores de Sauron para sempre porque os Espectros não podem ser mortos. Dessa forma corrobora-se o número *nove* com relação aos Homens mortais, sobreviventes da morte, mas fadados ao domínio do Senhor do Escuro.

E, por fim, finalizamos a análise simbólica numérica com nada menos do que o número *Um*, o qual reúne a essência do Anel com o seu Senhor, Sauron. Sabemos que o *um* é o número que indica o início, a unidade, o ponto de partida, conforme é definido:

O Um é também o Princípio. Apesar de não manifestado, é dele que emana toda manifestação e é a ele que ela retorna, esgotada a sua essência efêmera; é o princípio ativo: o criador. O Um é o local simbólico do ser, fonte e fim de todas as coisas, centro cósmico e ontológico. Símbolo do ser, mas também da Revelação, que é a mediadora para elevar o homem, através do conhecimento, a um nível superior. O Um também é o centro místico, de onde irradia-se o Espírito como um sol. (CHEVALIER, 2006, p. 918)

Vimos que o *Um* é digno de grande valor significativo por indicar o princípio, o ser e o criador. Esse número pode ser relacionado não só ao anel, mas também a Sauron, pois eles pertencem um ao outro, criador e criatura. Fato que ocorre desde o instante em que o anel recebeu parte dos poderes de seu senhor e manteve o espírito de Sauron vivo depois de sua queda na Batalha da Última Aliança. Juntos simbolizam o princípio de uma nova Era das Sombras, se tornam um ser único, com um poder inigualável e ilimitado com um objetivo: a criação e perpetuação das sombras do mal pela Terra-média, a escravidão e domínio dos povos livres e a destruição do belo e da natureza. Essa união é expressa nos versos “*Um para*

o Senhor do Escuro em seu escuro trono.” (TOLKIEN, 2003, p. 52) e o objetivo dessa união permanece escondido para apenas ser revelado no calor das mãos de seu mestre ou do fogo com as inscrições na Língua Negra de Mordor que se traduz como: “*Um Anel para todos governar, Um Anel para encontrá-los, Um Anel para todos trazer e na escuridão aprisioná-los.*” (TOLKIEN, 2003, p. 52). É a união mais perfeita e maligna, na qual existe uma proposta de controle absoluto de todos os habitantes da Terra-média, além da de todos os outros anéis, que transformaria Sauron em um Deus terrível e temível.

Ao dar a conhecer os símbolos ligados ao objeto Um Anel, elemento norteador da jornada de Frodo à Montanha da Perdição, corrobora-se a ideia do objeto anel ser fonte de poder maligno, controle e destruição, o qual se estabelece imutável e suas características malignas justificam seus feitos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o estudo realizado sobre a jornada heroica, de Joseph Campbell (2007), através da obra *O herói de mil faces*, percebeu-se que Frodo Bolseiro, personagem de *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien (2003), pode ser, de fato, considerado um herói. Essa foi a hipótese proposta neste trabalho, com base na obra de Campbell, em relação ao personagem Frodo, de Tolkien, com o intuito de compreendê-lo e a fim de corroborá-lo como um herói e também perceber de que maneira ocorre sua busca pela liberdade.

Após a análise da jornada heroica, concluiu-se que Frodo, completando o ciclo do monomito, efetiva-se como herói, conforme apresentado na análise da teoria da ‘aventura heroica’, encaixando-se em quase todos os estágios da jornada com exatidão, mostrando que a função do herói não é apenas de cumprir uma missão e alcançar a liberdade, mas que ser livre exige muitas vezes auto-aniquilação, sacrifício da vida para, então, ser digno de ter a liberdade.

A segunda análise foi relacionada ao objeto causador da jornada: o Um Anel. Nela, após investigar os elementos: anel, ouro, fogo e os números três, sete, nove e um, no ponto de vista dos autores Vries (1976) e Chevalier (2006), percebeu-se que o Anel é um elemento de poder extremamente justificado em sua forma, cor, elemento e número para ser um objeto de controle e poder. Com essa análise, acredita-se que se tem a jornada do herói justificada, pois ao mostrar que o Um Anel é um objeto maligno de extremo poder e corrupção, torna a jornada de Frodo ainda mais robusta e heroica.

E, por fim, este trabalho proporcionou uma nova leitura da obra de Tolkien, não apenas como uma simples narrativa; mas uma obra que tem o personagem principal como portador do ‘objeto-destino’ da Terra-média — o Um Anel — um verdadeiro herói, conforme a teoria de Campbell, agregando, dessa maneira, diferentes interpretações ao estudo das obras de J. R. R. Tolkien.

Como sugestão para futuros trabalhos propomos uma discussão mais aprofundada de outros aspectos das obras de Tolkien como: a criação de sua mitologia/folclore para a Inglaterra e das linguagens próprias baseadas em línguas antigas do continente britânico; uma análise da jornada heroica de Bilbo Bolseiro em *O Hobbit* a ser comparada com a de Frodo; e estudar outros heróis da obra como Aragorn e Gandalf na tentativa de averiguar se as jornadas são de fato heroicas conforme a proposta de estudo de Campbell .

REFERÊNCIAS

- BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. 20. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- _____. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Atena, 1990.
- _____. *O Vôo do Pássaro Selvagem: ensaios sobre a universalidade dos mitos*. São Paulo: Record, 1997
- CARPENTER, Humphrey. *J. R. R. Tolkien: uma biografia*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- CHEVALIER, Jean. *Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 20. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.
- COELHO, Nelly Novaes. *O Conto de Fadas*. São Paulo: Ática, 1987
- JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KYRMSE, Ronald. *Explicando Tolkien*. São Paulo: Martins fontes, 2003.
- TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis*. Volume único. São Paulo: Martins fontes, 2003.
- _____. *Sobre histórias de fadas*. 2. ed. São Paulo: Conrad, 2010.
- VRIES, Ad de. *Dictionary of Symbols and Imagery*. Londres: North-Holland Publ. Co., 1976.
- WHITE, Michael. *Tolkien: uma biografia*. Rio de Janeiro: Imago Ed., 2002.

ANEXO

O Senhor dos Anéis, obra de J. R. R. Tolkien, é ambientado na Terra-Média, um continente de Arda, durante a Terceira Era. O livro é dividido em três partes: *A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*. Como visto anteriormente, não se trata de um livro que narra uma história comum, mas uma história de fadas com personagens que são de raças não humanas, apesar de nos parecerem absolutamente humanas. A obra possui ao todo 1092 páginas e mais um apêndice de 115 páginas no qual estão explicações sobre a obra, as línguas, os povos, a contagem dos anos, calendário e os mapas da Terra-média.

Tolkien criou diversas raças para seus personagens e em *O Senhor dos Anéis* encontramos algumas bastante peculiares como: *os Hobbits*, um povo pequeno de um pouco mais de metro de altura, andam descalços e moram em tocas; *os Elfos*, um povo alto, belo e imortal, ou seja, não envelhece e nem adoece; *os Homens*, semelhantes à raça humana na aparência e mortalidade; *os Dúnedain*, homens de Edain do Oeste, antepassados do povo de Númenor que receberam uma dádiva dos Valar, pois tem uma vida mais longa que os homens comuns, Aragorn é um deles; *os Anões*, homens pequenos, porém mais altos que os hobbits, de barba longa, amantes dos minérios e pouco amigos dos elfos; *os Istari*, magos de grande sabedoria e respeito, são conselheiros de todos os povos e, por fim, *os Ents*, criaturas arvorescas com formas quase humanas que cuidam das florestas, são fortes e resistentes ao peso dos anos.

Além dos povos comuns, Tolkien também criou povos malignos que buscam destruir a harmonia do mundo como: *os Orcs*, criaturas horrendas, lutadores selvagens, destruidores da natureza e de tudo o que habita na terra; *os Uruk-hais*, são como os orcs, porém mais fortes, altos e resistentes, foram outrora elfos que depois de muito torturados sucumbiram à vontade das trevas, tornando-se escravos, sendo movidos pelo ódio e pela vontade de matar; *os Nazgûl*, conhecidos também como Cavaleiros Negros ou Espectros do Anel, são espectros dos nove Reis dos Homens que foram corrompidos pelo poder dos anéis que ganharam de Sauron e tornaram-se seus escravos; *Balrog*, um servo antigo de Melkor (o antecessor e mestre de Sauron) de aparência sombria e humanamente invencível por ser envolto a fogo e possuir grandes asas negras e, por fim, *Laracna*, uma aranha gigante que é guardiã de uma entrada secreta de Mordor.

Frodo Bolseiro, personagem foco desse trabalho, é um hobbit do Condado. Na primeira parte do prólogo de *A Sociedade do Anel* encontramos uma descrição a respeito dos hobbits:

Os hobbits são um povo discreto, mas muito antigo [...]. Amam a paz e a tranquilidade e uma boa terra lavrada: uma região campestre bem organizada e bem cultivada era o seu refúgio favorito. [...] não conseguem entender ou gostar de máquinas mais complicadas que um fole de forja, um moinho de água ou um tear manual, embora sejam habilidosos com ferramentas. [...]. Têm ouvidos agudos e olhos perspicazes, e, embora tenham a tendência a acumular gordura na barriga e a não se apressar desnecessariamente, são ligeiros e ágeis em seus movimentos. Possuem, desde o início, a arte de desaparecer rápida e silenciosamente, quando pessoas grandes que não desejam encontrar aparecem pelos caminhos aos trambolhões; e desenvolveram essa arte a tal ponto que para os homens ela pode parecer magia. [...] São um povo pequeno, menores que os anões: menos robustos e truncudos, quer dizer, mesmo que na realidade não sejam muito mais baixos. Sua altura é variável, indo de 60 centímetros a 1 metro e 20 centímetros de altura na nossa medida. Raramente chegam a 1 metro e meio [...] Vestiam-se com cores vivas, gostando notavelmente do verde e amarelo, mas raramente usavam sapatos, uma vez que seus pés tinham solas grossas como o couro e eram cobertos por pelos grossos e encaracolados, muito parecidos com os que tinham na cabeça, que eram geralmente castanhos. [...] Em geral, seus rostos eram mais simpáticos que bonitos; largos, com olhos brilhantes, bochechas vermelhas e bocas prontas para rir e para comer e beber. E assim eles riam, comiam e bebiam, frequentemente e com entusiasmo, gostando de brincadeiras a qualquer hora, e também de cinco refeições por dia (quando podiam tê-las). Eram hospitaleiros e adoravam festas e presentes, que ofereciam sem reservas e aceitavam com gosto. (TOLKIEN, 2003, p. 1 e 2)

Nota-se que os hobbits são um povo que vive um ideal de vida perfeita no campo sem muitas preocupações, a agitação da cidade grande e muito consumismo, com exceção de comida. A partir disso, percebemos que Frodo mora em um paraíso com o seu tio Bilbo. Ainda criança, Frodo perdeu seus pais, Drogo Bolseiro e Prímula Brandebuque, mortos afogados em um passeio de barco no rio Brandevin, mas Bilbo o adota, trazendo para morar com ele em Bolsão, na Vila dos Hobbits, e desde então ambos comemoram seus aniversários juntos no dia 22 de setembro. No início de *O Senhor dos Anéis*, Frodo completa seus 33 anos e Bilbo seus 111 anos, mas parte em sua missão aos 50 anos, que por influenciado Anel parece intocado pelo tempo. Educado por Bilbo, cresceu ouvindo muitas histórias da Terra-média e aprendeu a admirá-las, como também a seu tio, pois em seu íntimo ele sempre desejou viver uma grande aventura, mas nunca imaginou que isso se realizaria. Frodo soube desde que se mudou para Bolsão que Bilbo possuía um anel mágico encontrado em sua viagem com os anões, a Companhia de Thorin, quando foram para a Montanha Solitária. Mas jamais poderia imaginar que seu futuro um dia poderia estar ligado ao destino desse anel.

Mas e o Um Anel? Qual é a sua história? Tudo começou quando o governo da Terra-média foi dividido entre os povos dos Elfos, Anões e Homens e para oficializar essa divisão foram forjados anéis. Os Reis-Elfos receberam três anéis, ou melhor, eles mesmos forjaram seus anéis, mas os esconderam quando souberam da criação do Um Anel, mantendo-os puros. Esses anéis, os mais bonitos de todos, eram chamados de *Narya*, o anel do fogo, *Nenya*, o anel

da água e *Vylia*, o anel do ar, não serviam como armas de batalha, mas como fontes de poder de cura, sabedoria e entendimento, tal como Elrond os descreve em seu Conselho:

Não são inúteis. Mas não foram feitos para serem usados como armas de guerra ou conquista: não é esse o poder que eles têm. Aqueles que os fizeram não desejavam força, ou dominação, ou acúmulo de riquezas; mas entendimento, ações e curas, para preservar todas as coisas imaculadas. (TOLKIEN, 2003, p. 279)

Os portadores desses anéis eram: Galadriel do *Nenya*, Elrond do *Vylia* e Círdan do *Narya*, mas assim que os Istari chegaram a Terra-média, este anel foi entregue a Gandalf. Os anéis élficos são os mais descritos de todos os anéis depois do Um Anel. Presume-se que os anões, divididos em casas, receberam sete anéis, dos quais quatro deles foram destruídos por dragões e três deles Sauron recuperou. Estes anéis não tinham grande importância de para Sauron, pois não podiam servir de controle dos seus portadores, apenas aumentavam as riquezas de seus donos, juntamente com a ganância.

Os Homens ganharam de Sauron nove anéis que davam o poder de invisibilidade e vida longa ao seu portador. Porém eles foram traídos, tornando-se mais tarde os Nazgûl, os Espectros do Anel, os servidores mais fiéis e temíveis de Mordor. Não é relatado o nome desses homens, apenas que eram reis, como o mais temido deles: o Rei-Bruxo de Angmar, que fere Frodo no Topo do Vento.

E, por fim, temos o Um Anel criado por Sauron, quem sugeriu a criação dos anéis. Em segredo forjou um anel capaz de controlar todos os outros e inclusive de controlar a Terra-média, porém este Anel foi perdido. Aconteceu na época da forjadura dos anéis, quando Homens e Elfos eram mais próximos uns dos outros, pois ao descobrir as artimanhas de Sauron se reuniram e travaram uma batalha, conhecida como *A Última Aliança* por ter sido a última entre eles porque nela sucumbiram Gil-galad, o Rei-Elfo, e Elendil de Ponente e o mal foi derrotado quando Isildur, filho de Elendil, cortou o dedo do Anel de Sauron e tomou-o para si. Assim o Inimigo foi destruído, porém não a fonte de seu poder: o Anel, pois Isildur recusou-se a desfazê-lo por tomá-lo como compensação pela morte de seu pai e irmão. Mais tarde, Isildur é traído pelo Anel e acaba sendo morto por Orcs e caindo no Grande Rio. Ali o Anel permanece por tanto tempo que quase foi esquecido, até o dia em que Sméagol e Déadol, de um povo antigo semelhante aos hobbits, foram pescar no Grande Rio e Déadol acaba por encontrar o Um Anel. Seu amigo Sméagol, tomado pela beleza do ouro, o pede de presente de aniversário e não o recebendo mata Déadol e toma posse do Anel. O assassinato e suas maldades, que lhe trazem o nome de Gollum, obriga Sméagol a deixar seu lar e se refugiar na escuridão das Montanhas Sombrias. Ali ele permanece com o Anel durante muitos

anos, seu poder cresce e ninguém tem conhecimento disso até o dia em que Bilbo Bolseiro, tio de Frodo, em uma missão com os anões da Companhia de Thorin para a Montanha Solitária, se perde e acaba por encontrar o Anel perdido, pois este tinha abandonado Gollum. Guarda-o consigo, usa-o e apenas o abandona, anos depois, a pedido de Gandalf, vindo, então, o Anel vai parar nas mãos de Frodo com toda herança deixada por Bilbo. É a partir desse ponto que começa a narrativa de *O Senhor dos Anéis*.

E para uma compreensão mais profunda da obra *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, apresentamos um resumo da trilogia. Em *A Sociedade do Anel* temos a narração da festa de aniversário de Bilbo e Frodo no Condado, a fuga de Bilbo com anões para as montanhas e Frodo tornando-se herdeiro das posses de Bilbo, inclusive o seu anel mágico, por insistência de Gandalf. Pouco depois, Gandalf descobre, depois de muitas pesquisas e andanças, que o anel se trata do Um Anel de Poder fazendo com que Frodo fuja da sua terra juntamente com os hobbits Samwise, também chamado de Sam, Meriadoc ou Merry e Peregrin ou Pippin para Valfenda. No caminho, em Bri na Estalagem Ponei Saltitante, os quatro hobbits encontram com Aragorn, conhecido também como Passolargo, que orientados por uma carta de Gandalf, deixam que ele os guie até Valfenda. Porém, mesmo após investidas anteriores, eles são atacados pelos Espectros do Anel e Frodo é ferido por um deles, obrigando que eles apressem a chegada á Valfenda, pois apenas lá Frodo poderia ser salvo. Já em Valfenda, Frodo recupera-se do ferimento, revê Gandalf que tinha desaparecido e reencontra com seu adorado tio Bilbo. Finalmente acontece o Conselho de Elrond, uma reunião com os sábios de todos os povos, no qual são revelados os últimos ocorridos da Terra-Média e chega-se a decisão sobre o destino do Um Anel: a destruição na Montanha da Perdição, Terra das Sombras. E para tal, cria-se uma sociedade de nove membros de diferentes raças, representando os povos livres, e nela segue Frodo como o Portador do Anel.

Essa sociedade, composta por Frodo, Sam, Merry, Pippin, Gandalf, Legolas, Gimli, Aragorn e Boromir, deixam Valfenda e seguem jornada. No caminho, a neve os impedem de passar por cima das montanhas, conforme tinham planejado, sendo eles são forçados a ir por baixo delas, entrando na antiga morada dos anões, Khazad-dûm, conhecida, depois da invasão das sombras, como Moria. O mal, como Gandalf temia, já havia apossado-se de Moria, e lá uma incidente acontece: Gandalf sucumbe após enfrentar um mal maior que ele: um Balrog. A sociedade sofre a perda de seu membro e guia, mas segue adiante, com o coração pesado, em direção a Lothlórien, a terra da Senhora Galadriel, liderados por Aragorn. Após uma longa caminhada, ali eles são bem recebidos pelos elfos Celeborn e Galadriel e ali permanecem por algum tempo. Frodo e Sam conhecem o Espelho de Galadriel, o qual revela um futuro incerto.

Com as forças recuperadas, a comitiva parte, após receber muitos presentes, provisões e barcos, porém eles não têm um destino certo: podem seguir para Minas Tirith no Oeste juntamente com Boromir ou para o Leste em direção a Mordor. Seguem pelo Grande Rio, passa pelos Argonath, os gigantes Reis Isildur e Anárion de pedra e acampam no Path Galen para decidirem que direção seguir. E como já é previsto, a decisão cai sobre o Portador do Anel, Frodo, o qual em sua indecisão pede um tempo para pensar e decidir, se afastando da comitiva. Em seu momento solitário Boromir vai até a ele e tenta persuadi-lo a seguir para Minas Tirith, e como Frodo se mostra indeciso e com medo, ele acaba por revelar a sua verdadeira intenção: usar o Anel do inimigo contra o próprio inimigo. Como Frodo se mostra inflexível a isso, Boromir tenta tomar-lhe a força o Anel, forçando Frodo a colocá-lo no dedo e fugir. O ocorrido faz com que Frodo decida drasticamente o seu destino: fugir sozinho para Mordor e abandonar a sociedade. Quando a comitiva descobre o sucedido com Frodo por Boromir, todos se desesperam e vão à procura de Frodo, mas Sam é o único que o consegue encontrar e o obriga a deixá-lo ir com ele. E assim termina o primeiro livro com o rompimento da sociedade do Anel e a fuga de Frodo e Sam para o leste dos Emyr Muil em direção a Terra de Mordor.

A segunda parte de *O Senhor dos Anéis, As Duas Torres*, está dividida em duas partes: a primeira irá narrar o que se sucedeu com Legolas, Gimli, Aragorn, Boromir e os hobbits Merry e Pippin, e na segunda parte a jornada de Frodo e Sam em direção a Mordor.

A primeira parte de *As Duas Torres*, começa com o ataque surpresa de Uruk-hais à sociedade enquanto todos estão dispersos a procura de Frodo. Boromir tenta proteger os hobbits Merry e Pippin, mas é morto e os hobbits são capturados. Legolas, Gimli e Aragorn não conseguem chegar a tempo e salvá-lo, mas antes de falecer, Boromir revela a Aragorn o ocorrido com Frodo. Os três despedem-se de Boromir, notam que Frodo foi-se com Sam e decidem que não podem abandonar Merry e Pippin nas mãos dos Uruk-hai para seguir Frodo, e assim começa a perseguição de Aragorn, Gimli e Legolas em busca dos hobbits cativos. Sem descanso, os três correm por dias na tentativa de alcançar os Uruk-hai, que estão muito a frente deles, e acabam por encontrar com Éomer e os Cavaleiros de Rohan. Ele trás notícias sobre os últimos ocorridos e inclusive a de que os Uruk-hais foram exterminados por eles e que não encontraram nenhum hobbit entre eles. A esperança dos três é abalada, mas com os cavalos ofertados por Éomer, seguem até o local da batalha e descobrem que os hobbits conseguiram escapar para dentro de Fangorn, uma floresta antiga e cheia de lendas, e que provavelmente deveriam estar perdidos nela.

Nesse ponto, a narrativa vai para os hobbits Merry e Pippin, a fim de relatar o que tem se sucedido com eles desde a captura. Os uruk-hai, chamados também de isengardenses, carregam os hobbits amarrados nas costas, pois seguem correndo para Isengard, lugar onde mora o mago traidor Saruman, o Branco. Ouvindo uma conversa entre eles, os hobbits descobrem que eles estão sendo levados por ordem do mago, o qual acha que eles possuem o Um Anel. Após muito sofrimento nas mãos dos orcs, quando alcançam a borda de Fangorn, em uma pausa para descanso, os orcs são atacados pelos Cavaleiros de Rohan, trazendo aos hobbits uma chance de fuga. Sem hesitar eles adentram a floresta, pois parecia mais segura que a batalha, e acabar por serem encontrados pelo ent Barbárvore, que se mostra curioso em relação aos hobbits, pois apesar da idade avançada, ele não conhecia nenhum hobbit. O ent, Merry e Pippin desenvolvem uma relação amigável de tal forma que o ent carrega os hobbits pela floresta e toma conta deles. Em uma das caminhadas deles, Barbárvore descobre que Saruman destruiu suas amigas árvores e convoca um Entebate, o qual dura alguns dias. Ali eles decidem que devem marchar até Isengard e atacar, dando uma lição no mago.

Voltamos, a partir da marcha dos ents a Isengard, para Aragorn, Legolas e Gimli que estão a procura dos hobbits na Floresta de Fangorn. Durante a procura, eles notam a presença de um velho que acreditam ser Saruman disfarçado, mas que se revela como Gandalf, não mais o Cinzento, mas o Branco, que retornou das Sombras de Moria. Depois de muita conversa e revelações sobre os ocorridos durante a ausência do mago e também pelo que se sucedeu com ele, eles descobrem que a jornada toma agora outra direção: Edoras. Segundo Gandalf, os hobbits estão a salvo com os ents e o Rei Théoden precisa de ajuda, pois uma guerra se aproxima. Em Edoras, Gandalf, Aragorn, Legolas e Gimli, encontram o caos, pois Gríma, conhecido também como Língua de Cobra, um servo secreto de Saruman, envenenou os pensamentos do rei de tal forma que o governo passou para as mãos dele. O rei lamenta a perda recente de seu filho Théodred, morto em uma batalha contra os orcs. Gandalf liberta Théoden do poder de Saruman, fazendo com que ele se sinta renovado e capaz de liderar seu povo outra vez. Éomer é libertado, pois Gríma havia mandado prendê-lo, e a confiança e lealdade são restauradas entre o rei e o filho de sua irmã. Os recém-chegados são bem recebidos e começam os preparativos para a batalha: os Cavaleiros de Rohan investem contra Saruman e o Rei, juntamente com seu povo, deixa Edoras e parte para o Abismo de Helm. Ali acontece a Batalha do Forte da Trombeta contra o exercito do mago traidor. Após a batalha vencida, o rei Théoden e seus homens marcham para Isengard, a qual foi devastada pelos ents.

Finalmente acontece o reencontro de Legolas, Aragorn e Gimli com os hobbits, Merry e Pippin, os quais cresceram com a alimentação dos ents. É um reencontro animado com

muita comida e bebida vindas da dispensa de Saruman, saqueada depois da batalha. Gandalf conversa com Saruman, que esta preso na Torre de Orthanc, tenta negociar com ele, mas ele se mostra inflexível e Gandalf, agora o Branco, o retira da Ordem e do Conselho do magos e quebra o seu cajado. Nisso, Gríma atira da torre uma esfera negra que quase acerta a cabeça de Gandalf e ao rolar no chão é apanhada por Pippin e solicitada por Gandalf, o qual a guarda em segurança. E chega o momento de deixar Isengard, a qual ficará sendo vigiada pelos ents. Os hobbits se despedem de Barbárvore e todos partem para Edoras. No caminho, todos param para descansar e Pippin, movido pela curiosidade, não resiste e pega de Gandalf a esfera negra para olhar, a qual acaba por se revelar como um Palantir, um antigo meio de comunicação dos reis de outrora, que agora estava em poder do Inimigo. Por pouco Pippin não revela segredos a Sauron, mas Gandalf o salva. O mago deixa o Palantir nas mãos de Aragorn para que o guarde e Gandalf parte apressado com Pippin para Minas Tirith.

A segunda parte de *As Duas Torres*, narra as aventuras de Frodo e Sam em direção a Mordor. Após a fuga eles seguem descendo as Emyn Muil e notam que continuam sendo perseguidos por Gollum. Armam uma emboscada, são surpreendidos pela astúcia de Gollum, mas conseguem capturá-lo. E o que fazer com aquela criatura? Depois de muito pensarem e discutirem o destino de Gollum, o qual jura obediência pelo Anel, chamado por ele de Precioso, e Frodo o acaba por aceitar que ele seja o guia deles até o Portão Negro de Mordor. Mesmo com sua dupla personalidade, pois antes de ser Gollum ele era Sméagol, um hobbit, se mostra um bom guia. Sam não consegue confiar na criatura, pois acredita que ela pode trair-los, mas por Frodo ele apoia e segue adiante. Gollum os guia pelo Pântano dos Mortos, região onde a muitos anos atrás ocorreu a Dagorlad, a Planície da Batalha, onde ocorreu no final da Segunda Era uma batalha entre Sauron e a Última Aliança entre elfos e homens. A antiga planície se tornou um pântano, pois os corpos dos mortos na batalha lá permaneciam e podiam ser vistos.

E como prometido, Sméagol leva Frodo e Sam até o Portão Negro, mas ele está fechado e não existe possibilidade alguma de entrar por ele sem ser visto ou ser capturado. E Gollum, ao perceber a verdadeira intenção de Frodo, diz que existe outro caminho, um secreto e pouco vigiada que ele conhece. Sem muitas opções Frodo acaba por aceitar seguir para Cirith Ungol. No caminho, próximo a Morannon, Gollum trás de uma caçada coelhos e eles finalmente tem uma refeição diferente de Lembas, o pão élfico de viagem, mas acabam por chamar atenção dos Homens de Gondor que por ali caçavam seus inimigos. O chefe se revela como Faramir, que mais tarde se sabe que é o irmão mais novo de Boromir, o qual trás notícias da morte de seu irmão, pois Frodo e Sam não sabiam e os guia até uma caverna em

Henneth Annûn, lugar onde estava o acampamento secreto deles. Ali conversam sobre a jornada da sociedade do anel, a queda de Gandalf em Moria e Faramir acaba por descobrir que Frodo é o Portador da *Ruína de Isildur*, maneira pela qual os Homens chamam o Um Anel, e ao contrário de seu irmão não a deseja nem por necessidade.

Quando Faramir e seus homens encontraram Frodo e Sam, Gollum foge, mas acaba sendo encontrado por Faramir no Lago de Henneth Annûn. Antes de ordenar que o mate, chama Frodo e lhe mostra a criatura que esta prestes a ser morta por seus arqueiros. Frodo, sem opção, revela a ele o papel da criatura em sua missão e pede que lhe poupe a vida. Assim, Faramir descobre o verdadeiro caminho dos hobbits e teme pela vida deles nas mãos de Gollum e poupa a vida da criatura. No dia seguinte, depois de muitas despedidas, os hobbits retomam a jornada com Gollum e chegam a Minas Morgul, residência dos Espectros do anel. A tal passagem secreta de Sméagol fica quase ao lado de Minas Morgul em uma escadaria e depois um túnel nas sombras. O Anel fica pesado para Frodo carregar, pois ele é atraído pelo seu dono que está perto. Os hobbits veem os exércitos atravessarem a ponte de Minas Morgul como um sinal de a guerra contra a Terra-média finalmente irrompeu.

A promessa de Sméagol é quebrada, como Sam já previa, e os hobbits são traídos ao ser entregues como refeição para Laracna, uma aranha gigantesca que guarda a entrada secreta. Frodo é picado pela aranha, Sam luta com o monstro, fere-a o que faz com que ela fuja. Infelizmente Frodo parece aos olhos de Sam como morto e como a demanda deve ser cumprida até que não exista nenhum membro da sociedade, Sam toma para si o Anel e a espada élfica de Frodo, Ferroadá. Mas antes que Sam abandonasse seu mestre, surgem orcs, Shagrat e Gorbag, que encontram Frodo, que segundo eles não está morto, apenas desfalecido e o levam para a Torre. Sam, que esteve escondido pelo Anel, fica furioso com si mesmo por ter abandonado Frodo e segue atrás dos orcs, porém acaba do lado de fora da torre. Frodo estava vivo, mas o Inimigo o levava.

E na última parte, *O Retorno do Rei*, os fatos se dividem outra vez em duas partes. Na primeira temos a continuação da partida de Gandalf e Pippin para Minas Tirith; a viagem de Aragorn, Legolas e Gimli que, juntamente com os Dúnedain e os filhos de Elrond, para a Senda dos Mortos; a estadia solitária de Merry em Rohan e os planos do rei Théoden e Éomer para ajudar o povo de Gondor. A segunda parte irá narrar os planos de Sam para resgatar Frodo, a destruição do Anel e Queda de Sauron, a Coroação de Aragorn, o retorno de Frodo e os hobbits para o Condado, a salvação do Condado das mãos de Saruman e a partida dos elfos, Gandalf, Bilbo e Frodo para Valinor.

A primeira parte de *O Retorno do Rei* começa com a chegada de Pippin e Gandalf ao reino de Gondor, a qual é bem recebida pelo povo que teme a guerra que esta por vir. Gandalf alerta o hobbit para ter cuidado com o que fala perante o regente de Gondor e eles vão ter com Denethor, Senhor e Regente de Gondor, pai do falecido Boromir e de Faramir. Conversam com ele, tentam consolá-lo, pois a perda do filho o faz sofrer. Pippin fica comovido com o regente e se oferece a serviço de Gondor jurando fidelidade, tornando-se um soldado de Gondor. Gandalf deixa Pippin na cidade com o comando de Beregon, com quem aprende os ofícios da guarda e de suas novas tarefas, conhecendo também Bergil, filho de Beregon, tornando-se amigos na ausência de Gandalf. No início da escuridão da Guerra que está próxima, o mago retorna.

Enquanto isso, o resto da Comitiva esta com o rei de Rohan. Antes que continuassem o retorno para Rohan, cavaleiros os alcançam e se revelam como Habarad Dúnedan, um guardião do norte com trinta homens e com eles estão os filhos de Elrond, Elladan e Elrohir, trazendo notícias e conselhos. Cavalgam todos juntos, Aragorn recebe de sua amada Arwen um estandarte feito por ela com uma mensagem de esperança e uma mensagem de Elrond encorajando-o para que siga pela Senda dos Mortos. Theóden acolhe Merry como seu protegido, e Aragorn prepara-se para tomar um novo rumo: A Senda dos Mortos, lugar onde residem os fantasmas dos outrora homens das Montanhas Brancas que ao serem convocados para a Batalha da Última Aliança juraram fidelidade na Pedra de Erech a Isildur, porém quebraram seu juramento e se esconderam nas montanhas. Isildur os amaldiçoa, e com o passar do tempo ele veem a falecer, mas não encontram descanso, permanecendo como fantasmas que impedem os vivos de passarem por seu território.

A Companhia Cinzenta dos elfos e homens seguem em frente com Aragorn, Legolas e Gimli, deixando para trás Merry com o povo de Rohan. Passam pelo Templo da Colina, onde encontram com Éowyn, a irmã de Éomer, que estava como guardiã. Ali eles descansam e rumam para Dwimorberg, a Montanha Assombrada, em direção a Senda dos Mortos. Chegando lá Aragorn convoca os mortos para a Pedra de Erech, e pede a eles que os sigam, pois dessa forma ele consideraria o juramento cumprido e eles teriam paz. E assim seguem os peregrinos com Aragorn, Legolas e Gimli, acompanhados pelos Mortos.

As tropas de Rohan, juntamente com Merry e o Rei Theóden finalmente chegam ao Templo da Colina, um dia depois de Aragorn e sua comitiva passarem por lá. Começam os preparativos para a Guerra com a convocação de cavaleiros de todas as regiões próximas. O rei Theóden se recusa a levar Merry com ele para a batalha, mas um cavaleiro muito bondoso chamado Dernhelm se dispõe a levá-lo com ele e, assim, o exercito se prepara para partir.

Voltamos para Gondor, onde Pippin começa a trabalhar como soldado de Denethor quando Gondor é atacada por Cavaleiros Negros alados em um dia sem aurora. A cidade entra em desespero, clama por Gandalf e nos portões da cidade surge Faramir e seus cavaleiros que tentam se defender dos Nazgûls e acabam por serem salvos por Gandalf. Faramir, ao ver Pippin, lembra-se de seu encontro com Frodo e Sam, e o relata a Gandalf como também o caminho que ambos tomaram para Cirith Ungol. Ao ouvir, seu pai Denethor fica furioso por Faramir ter deixado a Ruína de Isildur escapar de suas mãos e acredita que Boromir teria sido mais útil que Faramir naquele momento. Gandalf fica aturdido com a notícia de Faramir a respeito dos hobbits, mas acaba concluindo que nunca houve esperança da missão se cumprir, apenas a de um tolo. Na manhã seguinte, após um conselho, Faramir é enviado com um grupo de homens para defender Osgiliath, mas o inimigo mostrou-se maior que eles, e o filho do regente volta ferido para Gondor e a cidade é cercada pelo inimigo e a esperança que os Rohirrim venham salvá-los é quase inexistente. Ao ver seu filho Faramir ferido, Denethor se compadece dele e acredita que o seu fim e de seu filho é chegado, pois libera Pippin de seus serviços e pede para chamar os embalsamadores para que façam uma pira funerária para ele e o filho. A cidade é novamente atacada pelos servidores de Sauron, os Nazgûl, e o Rei bruxo de Angmar ataca Gandalf. E com o cantar do galo e chegada da aurora os Cavaleiros de Rohan chegam aos Campos de Pelennor como um sinal de esperança.

Porém, antes de contar os acontecimentos na batalha, a narrativa volta para o acampamento dos Cavaleiros de Rohan que se prepara para marchar em direção a Gondor. Acampados sob Minrimmon, Theóden tenta recrutar o máximo possível de homens para acompanhá-los na batalha e partem apressados com o exército liderado pelo rei, Éomer, Elfhelm e Grimbald. O pequeno Merry segue na garupa de Delhelm se perguntando qual será a sua serventia na batalha. Chegaram a Gondor com a aurora, o rei Theóden toca corneta e encoraja seu exército que avança com fúria sobre o inimigo no raiar do dia.

E, dessa forma, começa a Batalha dos Campos de Pelennor com o Rei Theóden e seus cavaleiros lutando para libertar Gondor do poder do Inimigo. E no meio da batalha o cavalo Snawmana se assusta com um Nazgûl e cai em cima de seu cavaleiro, o rei Theóden. A criatura alada e fétida que carrega o Nazgûl se aproxima para devorar o rei e seu cavalo, mas é interdita por Dernhelm, que inexplicavelmente parece a Merry ser uma pessoa conhecida: Éowyn, filha de Éomund. Ela defende o rei, decepa a criatura alada e luta com o Nazgûl, mas é ferida por ele. Merry tenta salvá-la apunhalando a criatura pelas costas e ela, reunindo todas as suas forças enfia a espada entre a coroa e o manto do Cavaleiro Negro, ferindo-a mortalmente. Éowyn cai sem sentidos próximo de Theóden, que Merry descobre ainda estar

vivo ao beijar-lhe a mão. O rei se despede dele e parte para junto de seus antepassados com orgulho da vitória, nomeia Éomer como seu sucessor e morre sem saber que Éowyn estava ao seu lado. Merry e Éowyn são levados para a cidade, enquanto a luta continua nos campos de Pelennor até a chegada de uma frota de navios, que todos acreditam ser mais inimigos, mas na verdade é Aragorn que chega das Sendas dos Mortos com os seus homens, Legolas e Gimli. Juntos, Aragorn e Éomer com seus homens vencem a batalha.

Enquanto a batalha começa nos campos de Pelennor, na cidade de Gondor Pippin procura desesperadamente por Gandalf e lhe conta da loucura suicida de Denethor. Apressados eles tentam impedir a loucura do regente, conseguem salvar Faramir, mas Denethor atea fogo em si mesmo e morre queimado com um *palantír* nas mãos. Gandalf, Pippin e Beregon lamentam a morte de Denethor e levam seu filho para as Casas de Cura.

Merry, Éowyn e o corpo de Theóden chegam à cidade com grande reverência e, dessa forma, Pippin o reencontra e eles se alegram. Pippin descobre que Merry está com o braço ferido e o leva para as Casas de Cura, onde é bem cuidado juntamente com Faramir e a Senhora de Rohan. Ao saber da morte do regente, Aragorn, filho de Arathorn entra na cidade de Gondor e vai para as Casas de Cura, onde se cumprem as palavras de Ioreth, uma mulher sábia de Gondor: “As mãos do rei são as mãos de um curador, e dessa forma o verdadeiro rei será reconhecido” (TOLKIEN, 2001, p. 913). Aragorn cura todos os feridos com a ajuda dos filhos de Elrond e é reconhecido como rei.

A comitiva do Anel se reúne outra vez, exceto Frodo e Sam, e Legolas narra aos hobbits os acontecimentos da viagem pela Senda dos Mortos até a partida dos mortos em paz. E nas tendas de Aragorn, próximo ao lugar onde Theóden tombara, Legolas, Gimli, Aragorn, Gandalf, os filhos de Elrond, Éomer e Imrahil se reúnem para tomar decisões sobre o próximo passo a ser dado. Nessa reunião são discutidos os últimos ocorridos na Terra-média. Aragorn conta a eles que ameaçou Sauron pelo *Palantír* e Gandalf mostra que a única esperança que ainda resta é atrair o Olho de Sauron ainda mais para eles e confiar que Frodo consiga chegar na Montanha da Perdição e destrua o Anel. É a esperança de um tolo, pois armas não podem vencer o Inimigo, mas podem dar ao Portador do Anel uma oportunidade de cumprir sua tarefa, já que a única arma está longe do alcance deles. Decidem atrair o Olho de Sauron para fora de seus domínios de tal forma que ele esvazie suas terras e os peguem como iscas. O fim disso pode ser a morte, mas é o dever de todos marcharem uma última vez pela liberdade do povo da Terra-média mesmo com pouca esperança. E assim foi feito, pois na manhã seguinte eles partiram com sete mil homens para os Portões Negros de Mordor, incluindo a Comitiva do Anel, exceto Merry que ficou se recuperando do ataque ao Nazgûl. Conforme avançam os

corações estremecem de terror e quando chegam à terra das sombras para desafiar Sauron com menos de seis mil homens.

Chegando aos portões de Mordor, os arautos tocam trombetas e seguem adiante Gandalf, Aragorn, Elladan e Elrohir, Éomer, Imrahil, Legolas, Gimli e Pippin representando todos os povos livres. Ali clamam para que Sauron ou seus emissários apareçam e reparem seus danos para que a justiça seja feita. Mas é claro que Sauron não deixaria de brincar com eles, pois envia a eles uma embaixada da Torre Negra com o Tenente de Barad-dûr que se apresenta como a ‘Boca do Sauron’, o qual se mostra arrogante e cheio de poder, e mostra a eles, especialmente a Gandalf, pertences de Frodo e Sam: a espada de Sam, uma capa com um broche élfico, o colete de mithril que Frodo usava e algumas roupas rasgadas. A Comitiva paralisou aterrorizada ao ver os pertences. O porta-voz de Sauron tenta barganhar com eles a devolução do prisioneiro com termos absurdamente inaceitáveis e sem dar garantias de que o prisioneiro seria entregue. Gandalf, indignado com o emissário, se revela como o Branco e toma dele os pertences, o que desconcerta o servo do Inimigo que foge em disparada de volta a Mordor. Os portões se abrem e da Terra Negra saem inúmeros orcs e de todo tipo de criaturas, trolls, nagûls alados e uma tropa de orientais, servidores de Sauron, os cercam e os atacam de tal forma que toda a réstia de esperança se extingue. Pippin acredita que é chegado o seu fim, mesmo matando muitos servos do mal, pois o fim é realmente como ele suspeitava. É realmente a última investida contra o poder das sombras.

Assim termina a primeira parte de *O Retorno do Rei*. Na segunda, a narrativa volta para Frodo e Sam, que foram separados pelo inimigo. Sam, com muito esforço, levanta-se e vai procurar um meio de resgatar seu mestre da Torre Negra contando com a invisibilidade provida pelo Um Anel e pela coragem que a espada élfica lhe trazia. Observando o local e fingindo ser um grande Guerreiro Élfico Sam consegue alcançar a torre. Lá ele percebe que os orcs já notaram a sua presença e o temem, e usando de artimanhas com antigas canções do velho Bilbo, o hobbit consegue liquidar seus inimigos e resgatar Frodo. O reencontro é alegre, pois nem tudo ainda está perdido, apenas as roupas de Frodo que foram levadas. Ao descobrir que Sam está com o Anel, imediatamente o hobbit pede desesperado por ele. E como não é possível encontrar roupas de hobbits em Mordor, eles se vestem como orcs, também para passarem despercebidos aos olhos do inimigo. E assim, começam sua jornada na Terra de Mordor, com muito cuidado e temor, os hobbits seguem adiante por Morgai. Eles notam que algo acontece fora de Mordor, pois o lugar se mostra agitado e o Anel pesa cada vez mais e invade a mente do seu portador. As forças começam a findar, como também a água e alimento, mas juntos fica menos difícil de continuar e perdura um pouco de esperança.

No caminho, orcs quase encontram os hobbits, mas estes conseguem se esconder e escapar. Continuam caminhando, mesmo sentindo-se perdidos e percebem que Gollum, o traidor, continua a persegui-los quando eles estão próximos à região de Carach Angren, a Boca Ferrada. Ali são encontrados por Uruk-hais que os tomam por orcs e os chamam para a batalha nos Portões Negros, mas astutamente Sam consegue escapar com seu mestre do meio da tropa e começam uma jornada difícil em direção a Barad-dûr, pois cada dia e cada passo que davam eram mais amargos e pesados, as forças diminuía e a terra difícil de caminhar. Percebendo que a missão deles não terá um retorno, Frodo e Sam se desfazem de todos os objetos que carregam, ficando apenas com o resto de lembas, a espada e os presentes de Galadriel: o frasco e a caixa de terra, e seguem adiante subindo a Montanha da Perdição. As forças e Frodo acabam e, depois de um breve descanso, Sam se dispõe a carregar seu mestre nas costas, pois o peso do Anel era grande demais para Frodo carregar. Dessa forma eles chegam a Sammath Naur, Gollum os ataca a fim de conseguir resgatar o seu Precioso, porém Frodo consegue se livrar dele. Sam ameaça matar a criatura, mas por piedade ele a poupa e manda que vá embora. Finalmente os hobbits chegam ao lugar tão procurado para a destruição do Anel e o cumprimento da Demanda, mas Frodo, movido pelo poder do Anel, o reivindica para si, fazendo com que a Barad-dûr e a Torre Negra abalem. O Olho de Sauron, tão preocupado com a batalha nos Portões Negros, que se esqueceu do seu amado Anel, mas aí já era tarde demais para intervir, pois Gollum retorna e ataca Frodo invisível na borda da montanha e arranca com os dentes o dedo de Frodo com o Anel. Alegre com o seu Precioso, ele festeja e acaba tropeçando e caindo nas profundezas da montanha com o Anel, sendo ambos destruídos juntamente com Sauron e a Terra de Mordor. Frodo, agora dos Nove Dedos, e Sam aguardam o fim, pois não tem por onde eles escaparem da destruição.

A narrativa retorna para os Portões de Mordor onde o exército luta contra um Inimigo em grande número e poder, mas as Águias Gwaihir, o Senhor dos Ventos e seu irmão Landroval, juntamente com as Águias do Norte vêm ao auxílio deles e atacam os Nazgûl alados. Mas a batalha durou pouco porque a terra começou a tremer e toda a Terra das Sombras veio ao chão. O Portador do Anel tinha cumprido a sua missão e Sauron fora destruído para sempre. Com as Águias, Gandalf vai até a Montanha da Perdição e resgata Frodo e Sam. Ambos acordam depois de um longo período de descanso nos campos de Cormallen, e quase não acreditam em tudo o que veem, reencontram com Gandalf e conhecem o novo rei: Passolargo. É um grande reencontro para a comitiva do Anel que saiu de Valfenda e comemoração pelos grandes feitos. Ali todos festejam e narram suas aventuras com alegria. Em seguida, preparam-se para seguir em direção a Gondor onde acontece a

coroação de Aragorn, filho de Arathorn, Elessar, a Pedra Élfica como Rei de Gondor. O Rei organiza a cidade depois da desordem causada pelas batalhas e pede para que seus companheiros continuem com ele na cidade e não revela a razão da espera, pois está a espera de um sinal. Aragorn replanta a Árvore Branca e revela que a espera esta chegando ao fim. E no dia do Solstício de Verão a espera se finda com o casamento de Aragorn com Arwen Undomiel, a filha de Elrond. E depois de tão grande evento começam as despedidas: é chegada a hora de voltar pra casa.

Frodo pede permissão para Aragorn para partir e ele concede, e Arwen revela a ele que seu destino é o mesmo de Lúthien e que não irá com seu pai para Valinor e que ele irá em seu lugar quando a hora chegar. Aos poucos, os companheiros se despedem com tristeza e partem. No caminho de volta para casa, os hobbits e Gandalf param em Valfenda, reveem o velho Bilbo, comemoram o seu aniversário e ficam com ele por um tempo. Antes de deixarem Valfenda, Bilbo os presenteiam e eles seguem para Bri e ficam por uns dias no Pônei Saltitante na companhia de Cevado Carrapicho que se alegra ao revê-los e ouvir notícias. Os hobbits refazem todo caminho até a Terra dos Buques onde encontram um portão. Nesse ponto, Gandalf avisa os hobbits que irá deixá-los, pois estão quase em casa, e alerta-os que poderão encontrar ainda mais portões.

E, infelizmente, Gandalf estava certo. A terra dos hobbits estava longe de ser a mesma: regras, portões, chefes, ordens, escravidão e exploração tomam conta do antigo lar deles. Juntos, Frodo, Sam, Merry e Pippin precisam lutar contra o controle do Condado e restaurar a ordem. Descobrem que os responsáveis pela destruição da terra deles é nada mais que o mago Saruman e seu capanga Língua de Cobra, que em um momento de discussão assassina seu antigo mestre e acaba por ter seu fim nas mãos de hobbits furiosos. Os vilões são vencidos mais uma vez e a paz é restaurada, porém é preciso reconstruir a Terra dos Hobbits. E assim é feito e o Condado volta a ser belo como antes. Frodo recupera Bolsão, sua antiga toca herdada de Bilbo e convida Sam para morar com ele, o qual se recusa por querer casar com Rosinha e Frodo o encoraja que se case e venham ambos morar com ele e Sam aceita.

Apesar de toda alegria, fartura e prosperidade que cercam os hobbits, Frodo jamais se recupera de seus ferimentos e próximo ao aniversário de cento e trinta e um anos de Bilbo ele avisa Sam que irá partir e pede que ele o acompanhe. Antes de partir Frodo entrega a seu companheiro fiel as chaves de Bolsão, seus pertences, escritos e o seu diário de viagem para que Sam continue a escrevê-lo. Frodo e Sam viajam juntos no dia seguinte até as Colinas Verdes e ali encontram com Gildor, Galadriel e Elrond com seus anéis, Bilbo e muitos outros

elfos. Chegara a hora de Frodo partir com os Portadores dos Anéis, despede-se de Sam com tristeza e eles cavalgam juntos pela última vez até os Portos Cinzentos onde encontram Gandalf, Merry e Pippin. Nos Portos Frodo se despede de Sam, Merry e Pippin e parte com Gandalf e os elfos para o Alto Mar em direção as Praias Brancas na Terra de Valinor. E a obra termina com a chegada de Sam em casa sendo recebido pela sua amada esposa, Rosinha e sua filha Elanor.