Maria do Rosário Cortez Ventura Frade Ferreira Monteiro

A Simbólica do Espaço nos Mundos Fantásticos Neo-Românticos.

Análise Comparativa das obras: *The Lord of the Rings* e *Earthsea*.

Dissertação de Doutoramento em Literatura Comparada

Universidade Nova de Lisboa

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas

1996

Maria do Rosário Cortez Ventura Frade Ferreira Monteiro

A Simbólica do Espaço nos Mundos Fantásticos Neo-Românticos.

Análise Comparativa das obras: *The Lord of the Rings* e *Earthsea*.

Dissertação de Doutoramento em Literatura Comparada

Universidade Nova de Lisboa

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas

Para o João, o Nuno e o Luís

Trago dentro do meu coração,
Como num cofre que se não pode fechar de cheio,
Todos os lugares onde estive,
Todos os portos a que cheguei,
Todas as paisagens que vi através das janelas ou vigias,
Ou de tombadilhos, sonhando,
E tudo isso, que é tanto, é pouco para o que eu quero.

Álvaro de Campos

Índice

Índice de Figuras. 5

Abreviaturas. 9

I - Introdução. 10

II - A Literatura Fantástica. 16

1. A Fantasia Criadora e a Literatura. 21

2. A Literatura Fantástica: Um Género Literário Híbrido. 52

3. O Fantástico Neo-Romântico. 75

1. Dois Criadores de Narrativas Fantásticas Neo-Românticas: J.R.R.Tolkien e Ursula K. Le Guin. 85

III - A Simbólica do Espaço nos Mundos Fantásticos Neo-Românticos. 105

1. O Espaço Mítico-Fantástico da Terra Média. 130

1. J. R.R. Tolkien: Uma Biobibliografia. 132

2. A Viagem do Anel: Os Percursos Míticos e as Demandas. 152

1. Era uma vez ... no Shire. 162

2. A Viagem pelas Imediações da Estrada. 182

3. A Casa da Sabedoria. 200

4. OImpério Labiríntico e a Experiência da Morte. 215

5. O Paraíso Élfico. 234

6. As Descidas aos Infernos. 247

2. O Arquipélago Fantástico de Terramar. 265

1. Ursula K. Le Guin: Uma Biobibliografia. 267

2. A Demanda do Equilíbrio no Mundo Fantástico. 291

1. As Ilhas da Iniciação: Gont e Roke. 301

2. As Viagens do Mago Ged. 322

3. A Descoberta do Feminino na Escuridão Intemporal. 344

4. A Salvação de Terramar. 378

5. A Nova Ordem do Arquipélago. 403

IV - Conclusão. 422

Obras Citadas. 426

Apêndice: A Terra Média - Mito, Lenda e História. A1

Secção A: "Ainulindäle" - O Mito Cosmogónico. A3

Secção B: Os Deuses da Terra Média. A14

Secção C: Os Filhos de Ilúvatar. A21

Secção D: As Genealogias. A31

Secção E: A Cronologia das Três Eras. A38

Índice de Figuras

Figura 1 - *A Psyche*. Figura baseada no esquema proposto por Anthony Stevens, *On Jung* (London: Routledge, 1990) 29. 23

Figura 2 - *A Autonomização do Ego*. Figura baseada no esquema proposto por Anthony Stevens, *On Jung*, 67. 32

Figura 3 - *A Luz da Razão*. Frontispício desenhado para a Encyclopédie por Cochin (filho) em 1765 e gravado por Prévost em 1770. *L'Encyclopédie*, (Paris: Larousse, 1974) 20. 58

Figura 4 - *O Percurso Mítico*. Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, 245. 101

Figura 5 - *A Terra Média na Terceira Era*. Representação gráfica da Terra Média desenhada por Sally Davies para a obra de David Day, *Tolkien; The Illustrated Encyclopedia* (London: Mitchell Beazley, 1991) 49. 118

Figura 6 - *As Terras Imperecíveis*. Representação gráfica incluída na obra de David Day, *Bestiary Map*. Reprodução feita a partir da Internet, site Rolozo/Tolkien, de Ryan Lovett (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 126

Figura 7 - *Taniquetil*. Aguarela de Tolkien reproduzida na obra *Pictures by J. R. R. Tolkien* (London: Allen and Unwin, 1979) 31. 134

Figura 8 - *J. R. R. Tolkien*. Fotografia de Billett Potter. Humphrey Carpenter, *J. R. R. Tolkien; A Biography* (1977; London: Unwin Paperbacks, 1978) 139

Figura 9 - *As Línguas Élficas*. Versão do poema *The Adventures of Tom Bombadil*, in J. R. R. Tolkien, *Pictures*, 48. 147

Figura 10 - *Númenor*. J. R. R. Tolkien, *Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth*, edited with introduction, commentary, index and maps by Christopher Tolkien (1980; London Unwin Paperbacks, 1984) 164. 156

Figura 11 - *O Shire*. J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings; The Fellowship of the Ring*, (1954; London: Unwin Paperbacks, 1984) 38. 163

Figura 12 - *Bilbo Baggins em Bag End*. J. R. R. Tolkien, *Pictures*, 20. 166

Figura 13 - *A Quaternidade.* 188

Figura 14 - *O Velho Salgueiro.* Reprodução da obra de Tim e Greg Hildebrant incluída em *1978 J. R. R. Tolkien Calender; February*. Internet, site Rolozo/Tolkien (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 192

Figura 15 - *Rivendell*. .Reprodução da obra de Ted Nasmith. Internet, site Rolozo/Tolkien (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 202

Figura 16 - *A Casa da Reunião.* A imagem que aqui reproduzo, intitulada *A Montanha dos Adeptos*, foi retirada da obra de Michelspacher, *Cabala* (1654) e reproduzida por Jung na obra *Psychology and Alchemy*, 194. 206

Figura 17 - *A Companhia do Anel.* 209

Figura 18 - *A Irmandade dos Povos da Terra Média.* 211

Figura 19 - *As Portas de Moria.* J. R. R. Tolkien, *Pictures*, 22. 221

Figura 20. *Moria.* Gravura de Alan Lee. Internet, site Rolozo/Tolkien (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 225

Figura 21 - *O Balrog.* Gravura de Ted Nasmith. Internet, site Rolozo/Tolkien (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 229

Figura 22 - *Andrógino Coroado.* Gravura do *Rosarium Philosophorum*, ms. lat. de 1550. 240

Figura 23 - *O Espelho de Galadriel.* Reprodução da obra de Alan Lee. Internet, site Rolozo/Tolkien (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 243

Figura 24 - *Shelob.* Gravura de Ted Nasmith. Internet, site Rolozo/Tolkien (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 261

Figura 25 - *Frodo no Paraíso.* Reprodução da obra de Tim Kirk, intitulada *Lastshore*. Internet, site mantido por Bruce Jewell (http://203.0.168.99/wwwsites/Tolkien/). 263

Figura 26 - *Ursula Le Guin.* Fotografia de Marian Kolish. Ursula K. Le Guin, Brian Attebery, *The Norton Book of Science Fiction* (New York: W. W. Norton & Company, 1993). 277

Figura 27 - *Uroboros.* Figura incluída na obra *Book of Lambspring*, editada por

Lucas Jennis (1625). Internet, site The Alchemical Web Site, mantido por Adam McLean (http://www.Levity.com/alchemy/index.html). 297

Figura 28 - *O Par de Dragões*. Figura incluída na obra *Uraltes chymisches Werk* (1760), reproduzida por Jung em *Psychology and Alchemy*, 103. 298

Figura 29 - *Os Habitantes de Terramar*. Gravura representando as três manifestações do Antropos incluída num manuscrito de 1588, "Ripley Scrowle" (MS. Add 5025), reproduzido por Jung em *Psychology and Alchemy*, 367. 299

Figura 30 - *A Sombra*. Reprodução de uma gravura indiana de 1570 representando o gigante Zammurrad (símbolo da sombra) que é forçado a permanecer no poço. David Fontana, *The Secret Language of Symbols; A Visual Key to Symbols and Their Meanings*, (London: Pavilion Books, 1993), 17. 310

Figura 31 - *O Laboratório*. Gravura incluída na obra de Khunrath, *Amphitheatrum Sapientiae* (1604), reproduzida em *Psychology and Alchemy*, 291. 316

Figura 32 - *O Dragão*. Gravura de Angus Mcbride. Internet, site Rolozo/Tolkien, mantido por Ryan Lovett (http://godzila.eecs.berkeley.edu/rolozo). 327

Figura 33 - *O Caos Primordial*. Gravura incluída na obra de Marolles, *Tableaux du temples des muses* (1655), reproduzida em *Psychology and Alchemy*, 318. 335

Figura 34 - *O Anthropos Gnóstico*. Gravura incluída na obra *Dictionnaire Initiatique* (1970). 341

Figura 35 - *O Santuário de Atuan*. Ursula Le Guin, *The Earthsea Quartet*, 172. 347

Figura 36 - *Hécate*. Adam McLean, *The Triple Goddess: An Exploration of the Archetypal Feminine*, 69. 352

Figura 37 - *O Labirinto de Atuan*. Ursula Le Guin, *The Earthsea Quartet*, 173. 354

Figura 38 - *O Andrógino Coroado*. Gravura do século XV incluída na colecção *The Charles Walker Collection*, reproduzida na obra *The Secret Language of Symbols*, 150. 375

Figura 39 - *A Viagem de Ged e Arren. The Earthsea Quartet* 302. 388

Figura 40 - *O Mundo dos Mortos.* Reprodução de parte da gravura de Stephen Bradbury incluída na obra *Realms of Fantasy*, de Malcolm Edwards e Robert Holdstock (Limpsfiled: Paper Tiger, 1983) 95. 394

Figura 41 - *Xi-wang-mu transportada pela fénix.* Wolfram Eberhard, *A Dictionary of Chinese Symbols*l (London: Routledge and Keagn Paul, 1986) 319. 410

Figura 42 - *Andrógino sobre o dragão e o globo do caos.* Gravura incluída na obra *Viatorium spagyricum*, de Jamsthaler (1625), reproduzida em *Psychology and Alchemy*, 372. 418

Figura 43 - *O Mundo em Equilíbrio.* Gravura incluída na obra *Opus Medicochymicum*, de J. D. Mylius (1618), reproduzida por David Fontana em *The Secret Language of Symbols*, 34. 421

Figura A1 - *A Terra Média na 1ª Era.* Representação gráfica da Terra Média desenhada por Sally Davies. *Tolkien; The Illustrated Encyclopedia,* 48. A8

Figura A2 - *A Terra Média na 2ª Era.* Representação gráfica da Terra Média desenhada por Sally Davies. *Tolkien; The Illustrated Encyclopedia,* 48. A9

Figura A3 - *A Terra Média na 3ª Era.* Representação gráfica da Terra Média desenhada por Sally Davies. *Tolkien; The Illustrated Encyclopedia,* 49. A9

Figura A4 - *A Terra Média na 4ª Era.* Representação gráfica da Terra Média desenhada por Sally Davies. *Tolkien; The Illustrated Encyclopedia,* 49. A10

Abreviaturas

- **LR, I** - J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings; The Fellowship of the Ring*, 4 th ed., (1954; London: Unwin Paperbacks, 1984).
- **LR, II** - J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings; The Two Towers*, 4 th ed., (1954; London: Unwin Paperbacks, 1983).
- **LR, III** - J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings; The Return of the King*, 4th ed. (1955; London: Unwin Paperbacks, 1983).
- **H** - J. R. R. Tolkien, *The Hobbit; Or There and Back Again*, 4th ed. (1937; London: Unwin Paperbacks, 1983).
- **S** - J. R. R. Tolkien, *The Silmarillion*, ed. Christopher Tolkien, 3 rd ed. (1977; London: Unwin Paperbacks, 1983).
- **WE** - Ursula K. Le Guin, *The Earthsea Quartet; A Wizard of Earthsea*, (1968; London: Puffin Books, 1993) 9-168.
- **TA** - Ursula K. Le Guin, *The Earthsea Quartet; The Tombs of Atuan*, (1972; London: Puffin Books, 1993) 169-300.
- **FS** - Ursula K. Le Guin, *The Earthsea Quartet; The Farthest Shore*, (1973; London: Puffin Books, 1993) 301-478.
- **T** - Ursula K. Le Guin, *The Earthsea Quartet; Tehanu*, (1990; London: Puffin Books, 1993) 479-691.
- **LHD** - Ursula K. Le Guin, *The Left Hand of Darkness* (1969; London: Futura Publications, 1989).
- **M** - Ursula K. Le Guin, *Malafrena* (New York: Berkley Putman, 1979).
- **OT** - Ursula K. Le Guin, *Orsirian Tales* (1976; London: Victor Golancz, 1977).

I - Introdução.

Em 1952, quando J. R. R. Tolkien entregou o extenso manuscrito de *The Lord of the Rings* à editora George Allen and Unwin, ninguém podia prever o sucesso que a obra teria, não só no futuro próximo, como ao longo das últimas quatro décadas [1]. A posição da editora foi extremamente cautelosa na tentativa de minimizar os prejuízos que todos temiam. *The Lord of the Rings* era uma obra difícil de integrar em qualquer dos géneros literários em voga na época, e a reacção do público era uma completa incógnita.

Contra todas as expectativas, *The Lord of the Rings* tornou-se numa obra pioneira dentro da literatura fantástica contemporânea. Tolkien não tinha inventado um novo subgénero literário, mas contribuiu de forma decisiva para a emancipação de um tipo de fantástico que, em manifestações pontuais desde o princípio do século, unia de forma imaginativa elementos e técnicas dispersas por vários géneros e subgéneros literários. Lord Dunsany, (1878-1957), E. R. Eddison (1882-1945), Mervyn Peake (1911-1968) foram alguns dos autores que criaram obras com características semelhantes à de Tolkien, mas que não conseguiram impor as suas criações com o mesmo sucesso [2].

É inegável que a partir da publicação de *The Lord of the Rings* quase todas as

---

1. J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, 4th ed., 3 vols (1954-55; London: Unwin Paperbacks, 1983-84).

2. Por exemplo, a primeira edição de *The Gods of Pegãna*, de Lord Dunsany, data de 1905, a de *The Worm Ouroboros*, de E. R. Eddison, é de 1922, e os dois primeiros volumes da trilogia de *Gormenghast*, de Mervyn Peake, foram publicados pela primeira vez em 1946 e 1950, respectivamente.

grandes editoras abriram colecções de literatura fantástica, reeditaram obras que tinham ficado no esquecimento, e incentivaram o aparecimento de novos autores. Alguns ficaram demasiado dependentes do sucesso de Tolkien, o que deu origem a uma horda de seguidores de qualidade inferior, por vezes mesmo duvidosa. Outros, porém, conseguiram inovar e enriquecer o género fantástico, e o subgénero do fantástico neo-romântico, com obras verdadeiramente originais. Micheal Moorcock (1939-), Ursula K. Le Guin (1929 -) ou Stephen Donaldson (1947 -) são apenas alguns dos muitos autores que podem ser citados pela sua contribuição para o desenvolvimento e prestígio do fantástico na segunda metade do século XX.

Ignorada durante muito tempo pelas comunidades científicas internacionais, apesar da popularidade que gozavam entre a juventude universitária, a literatura fantástica recebeu, nas últimas décadas, o interesse crescente dos investigadores e críticos literários. A multiplicação de associações, encontros, colóquios e congressos, a par de uma crescente produção teórica e científica, dão prova da vitalidade desta área da crítica literária. Mesmo em Portugal, apesar do atraso evidente relativamente a outros países ocidentais, surgiram nos últimos anos algumas (poucas) manifestações que têm promovido o debate e a divulgação do fantástico [3]. Refiro-me, por exemplo, ao colóquio organizado pelo ACARTE, em 1987, intitulado "O Fantástico na Arte Contemporânea", aos colóquios "Mundos Alternativos na Literatura" (1992) e "Encontros sobre a Metamorfose" (1995), da responsabilidade da Fundação de Fronteira e Alorna, e aos "1os Encontros sobre Ficção Científica e Literatura Fantástica" a realizar em Cascais, em Setembro de 1996.

Os debates científicos têm girado, em grande parte, em torno de duas questões fundamentais: a busca de um enquadramento teórico do género que permita abranger um vasto *corpus* literário e, no domínio do estudo e da crítica de

3. *The Lord of the Rings*, foi editado pela primeira vez em Portugal pela Europa-América, em 1981, numa tradução de Fernanda Pinto Rodrigues, isto é, vinte e sete anos depois da primeira edição inglesa.

obras específicas, a necessidade de apresentar análises que dêem conta da complexidade que caracteriza as grandes narrativas fantásticas. Produzidas por espíritos extremamente imaginativos, as narrativas fantásticas são um jogo em que o autor "brinca" de forma mais ou menos séria com as nossas noções consensuais de realidade, com a nossa cosmovisão e com a forma como nos relacionamos connosco próprios e como o mundo que nos rodeia. Neste jogo todos os "ingredientes" são legítimos: o humor, a ironia, a crítica social, a filosofia, a ética, os conhecimentos científicos, o sobrenatural, etc.. Tudo isto é trabalhado pela imaginação e pela consciência de modo a criar mundos ou situações ficcionais que abalem as certezas apriorísticas do leitor relativamente à vida e ao mundo que habita, permitindo-lhe rever e/ou alargar a sua visão do mundo e de si mesmo.

As regras do fantástico são, sobretudo, as da imaginação e, por isso mesmo, tornam-se difíceis de definir. Procurando derrubar barreiras e preconceitos de natureza diversa, o fantástico muda frequentemente de forma, de tema e de processos retóricos. Porém, o seu objectivo mantém-se: falar do impossível, do inverosímil, colocando-o no centro da narrativa. Fruto da imaginação, o fantástico desafia o nosso racionalismo usando, muitas vezes, as mesmas "armas" que a literatura de tipo realista.

Criado durante o período romântico, o género fantástico tem-se adaptado sucessivamente às transformações sociais, políticas e de mentalidade, encontrando sempre formas diferentes de questionar o homem e as suas concepções, o que deu origem ao aparecimento (e morte) de vários subgéneros ao longo dos tempos. Tolkien, com a sua obra, revigorou um desses subgéneros, tendo contribuído para o desenvolvimento temático e estilístico-formal do fantástico neo-romântico. Recuperando alguns dos temas preferidos dos escritores românticos, como, por exemplo, o interesse pela cultura medieval com a sua cosmovisão específica, os autores de narrativas fantásticas neo-românticas têm-se revelado verdadeiros demiurgos de mundos estranhos. Criadores de espaços novos, simultaneamente

impossíveis e verosímeis, concebem mundos que o leitor reconhece como simultaneamente familiares e estranhos, reais e impossíveis, e aos quais reage de forma emocional e intuitiva por via da identificação com as personagens principais. Viajando na companhia dos heróis ficcionais (humanos ou não), o leitor aprende com eles a conhecer aquele mundo que, apesar de impossível, funciona segundo regras e leis, tal como sucede no mundo real.

Uma característica comum a todas as narrativas fantásticas neo-românticas prende-se com o carácter eminentemente simbólico do espaço ficcional e da acção narrativa. É minha convicção que este tipo de narrativas só pode ser interpretado de forma mais completa se se der especial atenção aos símbolos que integram e estruturam as obras. Apresentando uma forte componente onírica, o fantástico neo-romântico faz também uso frequente de mitos e lendas antigas que são recuperadas e recriadas, ganhando novos significados e sugerindo novas interpretações, de acordo com o espírito da sociedade e da época.

O tema do meu trabalho prende-se precisamente com a questão da simbólica do espaço nos mundos fantásticos neo-românticos, tendo por base duas obras que considero representativas deste subgénero literário: *The Lord of the Rings* de Tolkien e *Earthsea* de Ursula K. Le Guin [4]. Ambas as narrativas revelam mundos que foram construídos ao longo de vários anos e que apresentam espaços ficcionais cheios de simbolismo, mundos complexos mas profundamente coerentes dentro das regras que cada autor definiu.

Antes de iniciar a análise e comparação de cada uma das obras, senti a necessidade de enquadrar teoricamente as narrativas. Os estudos realizados anteriormente em Portugal sobre o fantástico, nomeadamente os da Professora Doutora Leonor Machado de Sousa e do Professor Doutor Filipe Furtado centram-se no fantástico do final do século XIX, princípios do século XX, seguindo, aliás, as

4. Ursula K. Le Guin, *The Earthsea Quartet; A Wizard of Earthsea, The Tombs of Atuan, The Farthest Shore, Tehanu* (1968; 1972; 1973; 1990; London: Puffin Books, 1993).

tendências da crítica e investigação universitária europeia entre a década de sessenta e princípios da década de oitenta [5]. O fantástico neo-romântico só mais recentemente começou a ser investigado, principalmente por estudiosos ingleses e norte-americanos, datando os primeiros grandes estudos da segunda metade do década de oitenta. Há, portanto, um vazio teórico em Portugal sobre este subgénero do fantástico, apesar de as obras que se encontram disponíveis no mercado despertarem o interesse de vastos sectores do público consumidor. Os capítulos que apresento sobre o género fantástico e seus subgéneros são uma forma de tentar colmatar, de certo modo, esta lacuna teórica.

*

* *

Cumpre-me agora expressar o meu profundo agradecimento a todos os que me ajudaram e incentivaram ao longos destes anos. Assim, expresso o meu reconhecimento a todos os que comigo trabalham no Departamento de Estudos Alemães, da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, pois de todos recebi provas de amizade. Quero, contudo, destacar os colegas do Gabinete de Estudos de Simbologia que são a prova viva de que a sã camaradagem ainda é possível neste mundo de competiça˜o desenfreada.

Correndo o risco de "desobedecer" a Umberto Eco, não posso deixar sem referência as minhas orientadoras: a Professora Doutora Yvette Centeno, de quem ao longo destes (muitos) anos de convivência sempre recebi provas de amizade e estima; e a Professora Doutora Maria Irene Ramalho Sousa Santos que, com o seu rigor científico, me ajudou a manter "os pés na terra" enquanto explorava o mundo

5. Maria Leonor Machado de Sousa, *A Literatura "Negra" ou "de Terror" em Portugal (séculos XVIII e XIX)*, Lisboa: Editorial Nova Era, 1978. Filipe Furtado, *A Construção do Fantástico na Narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

da fantasia.

Os últimos a quem me dirijo são, sem dúvida, os que sempre estarão no meu coração. Ao João agradeço a ajuda, o incentivo e a paciência. Ele, o Nuno e o Luís mereciam que a longa provação terminasse. Aos meus pais e sogros agradeço a disponibilidade incondicional.

II - A Literatura Fantástica.

Literature by its very nature is committed to questioning yesterday's assumptions and today's commonplaces.

Robert Martin Adams

Quando se menciona a expressão "literatura fantástica" várias reacções surgem de imediato. Para uns ela significa um género literário menor, marginal, uma literatura de mero divertimento que se lê, despreocupadamente, durante as férias, ou ainda algo que é próprio para crianças ou jovens. Outros, quando confrontados com obras fantásticas de autores consagrados da chamada *mainstream literature*, isto é, da principal corrente literária aceite pelo público e por críticos como sendo "a grande literatura", consideram-nas meros devaneios do "génio", episódios sem significado de maior, ou resultados de uma moda, efémera como todas. Há, também, os que lêem quase exclusivamente obras fantásticas, enaltecendo as suas qualidades com o mesmo vigor com que outros as desprezam.

Referindo ainda casos extremos de aceitação e de recusa da qualidade literária de obras pertencentes ao género fantástico, lembro aqueles que, extrapolando para além dos limites admissíveis, defendem que toda a literatura é fantástica. Outros, colocando-se no extremo oposto, afirmam que tal género literário não existe, porque o fantástico não é sequer uma categoria do pensamento [1].

Estas posições antagónicas, ditadas muitas vezes pela emoção, estão na origem de certas afirmações pseudo-científicas claramente levianas produzidas em relação a este género literário. Para alguns críticos esta forma de expressão artística

1. Hubert Juin, Préface, *Littérature Fantastique*, Georges Jacquemin (Bruxelles: Editions Labor; Paris: Nathan, 1974) 1.

pertence à literatura popular, marginal à *mainstream literature*, tradicionalmente definida como mimético-realista. Por isso, o fantástico é frequentemente considerado indigno de um estudo profundo, crítico e rigoroso. Rosemary Jackson, na obra *Fantasy: The Literature of Subversion*, refere-se a este comportamento da crítica literária e afirma:

> Ao longo da sua "história" o fantástico tem sido ignorado e fechado à chave, enterrado como algo inadmissível e vergonhoso. [...] sistematicamente rejeitado pelos críticos como tratando-se de uma cedência à loucura, à irracionalidade ou ao narcisismo, [o fantástico] tem sido contraposto às práticas mais humanas e civilizadas da literatura realista. [2]

No entanto, convém salientar que a noção de marginalidade que referi como sendo imposta do exterior é, também, intrínseca ao próprio género fantástico. Isto é, o termo "marginal" deve ser entendido como possuindo dois sentidos. Enquanto imposta pela crítica esta palavra tem um sentido frequentemente negativo; mas, quando sugerida pelos textos fantásticos, ela aparece desde o primeiro momento, isto é, desde que o género se autonomiza no período romântico. Os *fantasistas* (para usar um neologismo já instituído na crítica anglo-americana e francófona) [3] criam deliberadamente "uma realidade que [o pensamento científico e tecnológico] compreende ser impossível" [4]. O escritor de obras fantásticas cria mundos que se baseiam na aceitação e no desenvolvimento do elemento estranho (impossível ou sobrenatural) e por isso opostos à *Weltanschauung* moderna que se baseia na norma e na uniformidade, na explicação lógico-racional que exclui, ignora e desacredita tudo o que não se enquadre na noção consensual de realidade.

Assim, a marginalidade intrínseca do texto fantástico vem da contestação

---

2. Rosemary Jackson, *Fantasy: The Literature of Subversion* (London: Methuen, 1981) 171-172.

3. O termo *fantasist* é utilizado por vários críticos ingleses e americanos, como por exemplo Karl Kroeber em *Romantic Fantasy and Science Fiction* (New Haven: Yale University Press, 1988), Kath Filmer em *Twentieth-Century Fantasists* (London: Macmillan, 1992); *fantastiqueur* é o neologismo utilizado por Jean-Baptiste Baronian no livro *Un Nouveau Fantastique. Equises sur les Métamorphoses d'un Genre Littéraire* (Lausane: L'Age d'Homme, 1977).

4. Karl Kroeber, 10.

deliberada das noções de real. Ao negar a viabilidade da visão racionalista como a única possível, os fantasistas recusam a pobreza de todo o sistema que, incapaz de ir para além dos limites auto-impostos, se torna, muitas vezes, cego ao que é evidente. A todo o momento a noção consensual de realidade é confrontada com o desconhecido e a diferença e, no entanto, dificilmente o homem ocidental abandona a visão redutora em que assenta o seu conceito de real. Para Jean-Baptiste Baronian o fantástico pode ser um meio de alterar esta situação, na medida em que se revelar como "uma fascinante escola do olhar" pois "mostra o que a percepção imediata do homem e do mundo é incapaz de mostrar. [...] O fantástico é, por excelência, a literatura do homem imaginativo" e " torna possível o distanciamento da vida de todos os dias." [5].

A marginalidade do fantástico, conscientemente assumida pelos autores, encerra, portanto, uma função pedagógica, mais ou menos escondida, consoante as épocas e os condicionalismos sócio-culturais. Contudo, é de salientar que a contestação da qualidade literária das obras fantásticas e o desinteresse manifestado por alguns meios intelectuais mais conservadores resulta não tanto da estranheza que caracteriza essas obras, como do apego a valores e ideias entendidas como perenes, porque assentes em princípios ló gico-científicos [6]. Sem contestar a validade, utilidade e necessidade do pensamento racionalista, responsável pela evolução da sociedade e cultura ocidentais, não posso deixar de chamar a atenção para a "inércia intelectual" que naturalmente se instala no espírito, quando sistematicamente se recusa a diferença. É esta resistência mais ou menos

5. Jean-Baptiste Baronian, *Un Nouveau Fantastique*, 97.

6. Um exemplo paradigmático desta posição é dado pelo crítico russo Belinsky que, em 1846, ao criticar a obra de Dostoevsky *O Duplo* (publicada nesse ano), afirmou claramente que o lugar próprio do fantástico é numa instituição psiquiátrica e não na literatura. Cito de Neil Cornwell, *The Literary Fantastic from Gothic to Postmodernism* (Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf, 1990) 5. Esta observação de Belinsky é também referida por Edward Wasiolek na obra *Dostoevsky; The Major Fiction* (Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1964) 5, e por Rosemary Jackson (*Fantasy*, 172). Usando de maior moderação linguística, mas manifestando o mesmo desprezo pela qualidade literária de *The Lord of the Rings*, o crítico americano Edmund Wilson encontrava a seguinte resposta para a popularidade de que gozava esta obra: "Certain people - especially, perhaps, in Britain - have a life-long appetite for juvenile trash." *The Nation*, April 14, 1956 (cito de T. A. Shippey, *The Road to Middle-Earth*, (London: George & and Unwin, 1982) 4).

passiva à mudança que leva à eleição de um tipo preferencial de expressão literária que, de uma forma ou outra, espelha uma visão única do homem e do mundo - a visão do homem civilizado (sinónimo de ocidentalizado), defensor do humanismo racionalista, conquistador do mundo. Baronian caracteriza esta concepção da literatura do seguinte modo:

> ... é como se o *fantástico fosse fantástico*, como se o fantástico fosse um acto de excepção, como se a vocação da literatura - da pretensa grande literatura - consistisse na representação das coisas tal como elas são, tal como elas surgem aos sentidos, e não tal como poderiam ser imaginadas [...]. É como se, definitivamente, fosse perigoso - logo inútil, segundo alguns - imaginar o imaginável, conceber a existência para lá do simples e lancinante processo de dialéctica existencial que consiste em falar, seguindo a trajectória imutável que vai do nascimento à morte, do devir do homem e da sociedade, em reflectir e fabular acerca dos seus hábitos e costumes, através dos sentimentos, das acções ditas naturais, como as paixões, o amor, a amizade, o dinheiro, o trabalho, o poder, a guerra, o conhecimento científico, etc.... [7]

É evidente que a literatura e a arte são mais do que a repetição de esquemas e formas canonizadas. Enquanto as actividades do homem civilizado podem ser analisadas dentro de padrões limitados e limitadores de funcionamento, a sua vida intelectual inclui uma componente que não conhece limites e que, de facto, gera o movimento evolutivo do indivíduo e da sociedade. Os gregos chamaram-lhe "inspiração', os românticos defenderam o termo "imaginação". Para Carl Gustav Jung a imaginação tem como fonte a fantasia.

> ... sabemos que todas as boas ideias e todo o trabalho criativo são frutos da imaginação e têm a sua origem no que definimos, normalmente, como fantasia infantil. Não só os artistas, mas todos os indivíduos criadores devem tudo o que há de grandioso nas suas vidas à fantasia. [8]

7. Jean-Baptiste Baronian, 94-95. Itálico no texto.

8 Carl Gustav Jung, *Psychological Types*, *The Collected Works of Carl Gustav Jung*, revision R. F. C. Hull, trans. H. G. Baynes, Bollingen Series XX, vol. 6 (New Jersey: Princeton University Press,

É a fantasia que introduz o elemento estranho, impossível e/ou sobrenatural nos raciocínios logicamente orientados. É a fantasia que indicia a diferença, que sugere a alternativa. E, o que é mais importante, esta faculdade, fonte da imaginação, está presente, como demonstrarei adiante, não só nos sonhos, nos devaneios ou nos delírios, mas também na actividade humana em geral, na ciência como na arte. Como afirma Northrop Frye, "a imaginação está presente em todas as áreas da actividade humana, mas com particular destaque nas artes, no amor e na religião" [9].

É a imaginação do artista que desencadeia o processo criativo de que resulta, na literatura, o desenvolvimento de um mundo ficcional com características naturalistas, realistas, fantásticas, etc. A obra será tanto mais realista quanto maior for o controlo racional que o escritor exercer sobre a sua criação, aproximando-a dos padrões consensuais de realidade e, contrariamente, será tanto mais fantástica quanto mais próxima da linguagem do inconsciente estiver.

Pretendo demonstrar ao longo dos pontos seguintes que a literatura fantástica e a literatura mimético-realista são duas formas de expressão artística sempre presentes na cultura ocidental, que têm a sua génese na fantasia criadora do escritor. Há boa e má literatura mimético-realista como há boa e má literatura fantástica, boa e má poesia. Contudo, não é aceitável (embora possa ser compreendida e explicada), a noção de que a qualidade, a importância e a função da literatura dependem exclusivamente da sua maior ou menor aproximação aos esquemas consensuais de realidade.

1976) 63. Todas as citações da obras de Jung se referirão a esta edição.

9. Northrop Frye, "The Imaginative and the Imaginary," *Fables of Identity; Studies in Poetic Mythology* (New York: Harcourt, Brace & World, 1963) 151.

1 A Fantasia Criadora e a Literatura.

The brutal existential shock of occasionally discovering we live in a world of strange objects and events that totally escape our system of perception is a reminder of the precariousness of our fictional reality.

Luis Harss

Em 1984 Augusto Abelaira interrogava-se: "O que é que nos leva a dizer de certas obras que são literatura, negando a outras tal classificação?" [1]. Esta pergunta podia ser formulada de outro modo. Por exemplo: o que é a literatura? Esta é a questão subjacente a milhares de textos produzidos ao longo de séculos por filósofos e pensadores, especialistas de várias áreas do saber e pelos próprios escritores. É ainda esta a pergunta que está na base da crítica literária ocidental desde o tempo dos seus primeiros teóricos - Platão e Aristóteles.

A literatura tem em comum com todos os textos o facto de ser um acto de comunicação produzido por um autor (emissor) dirigido a um leitor (receptor). Porém, para além da simples comunicação, o texto literário visa a significação. Como diz Yvette Centeno:

> O texto literário resulta de uma vontade de comunicação. Mas aquilo que o define é, mais do que a vontade de comunicação, a sua capacidade de significar. É esta característica que o distingue de qualquer texto normal, puramente utilitário. No texto literário não se trata só de comunicar, trata-se acima de tudo de significar (e quanto maior a sua capacidade de significação mais literário ele será). Texto literário é aquele em que a comunicação não se opera e não actua ao nível só consciente, mas a outro nível, que podemos chamar simbólico, proveniente de e dirigindo-se ao inconsciente. Ao outro eu,

1. Augusto Abelaira, "Ao Pé das Letras", *J L*, nº 104, Ano IV, 1984.

> não racional, de sombra, ao Eu Universal (no sentido de Self, de Soi, de Selbst) que se contrapõe (e o abarca, por ser mais vasto do que ele) ao eu individual. O eu individual, o ego, abarca apenas a consciência. O Eu Universal abarca o todo da personalidade, que inclui tanto o inconsciente como a consciência. Ora o texto será tanto mais literário quanto mais do inconsciente, ou do Todo da personalidade, provier, e quanto mais ao inconsciente, ao Todo da personalidade, se dirigir, com ele se encontrando e sobre ele actuando. [2]

O verdadeiro texto literário é aquele que sobrevive ao tempo, superando modas, estilos e culturas. Ele é portador de significado quer para os leitores contemporâneos do autor, quer ainda para leitores com uma outra *Weltanschauung*, com uma visão do mundo e do homem diferente, consequência da evolução da civilização. Pode mesmo suceder que textos literários que quase passaram despercebidos no momento em que foram escritos sejam, tempos depois, acolhidos pela sociedade como obras importantes, portadoras de significados fundamentais. Tudo isto resulta do facto de no texto literário a significação se processar ao nível simbólico.

A obra literária tem a sua origem nas produções do inconsciente, que são depois organizadas consciente e artisticamente pelo autor. Carl Gustav Jung define a estrutura da psyche humana como possuindo três zonas que se completam nas suas funções: o inconsciente colectivo, o inconsciente pessoal e a consciência.

Como se pode ver na figura 1 a consciência tem como ponto focal o ego. É ele que organiza os pensamentos, intuições, sentimentos, sensações e recordações, ao mesmo tempo que é o portador da personalidade do indivíduo. É através dele que o homem se relaciona com o mundo exterior e com o seu próprio mundo interior, subjectivo. Fora do controlo directo do ego está o inconsciente que Jung define, em termos gerais, como a zona da psyche onde se encontram "todos os conteúdos ou

2. Yvette K. Centeno, "O Outro Texto", *A Arte de Jardinar: Do Símbolo no Texto Literário* (Lisboa: Editorial Presença, 1991) 135.

processos psíquicos que não estão conscientes, isto é, cujas relações com o ego não estão perceptíveis" [3]. Dentro desta zona da psyche Jung distingue, ainda, o *inconsciente pessoal* que engloba "todas as aquisições da vida pessoal, tudo o que foi esquecido, reprimido, sublimado, pensado ou sentido"; e o *inconsciente colectivo*, cujos conteúdos não resultam de aquisições pessoais, mas da estrutura cerebral herdada por todos os indivíduos e que consistem em "associações mitológicas, os motivos e imagens que podem brotar de novo a qualquer momento e em qualquer lugar, independentemente da tradição histórica ou migração" [4].

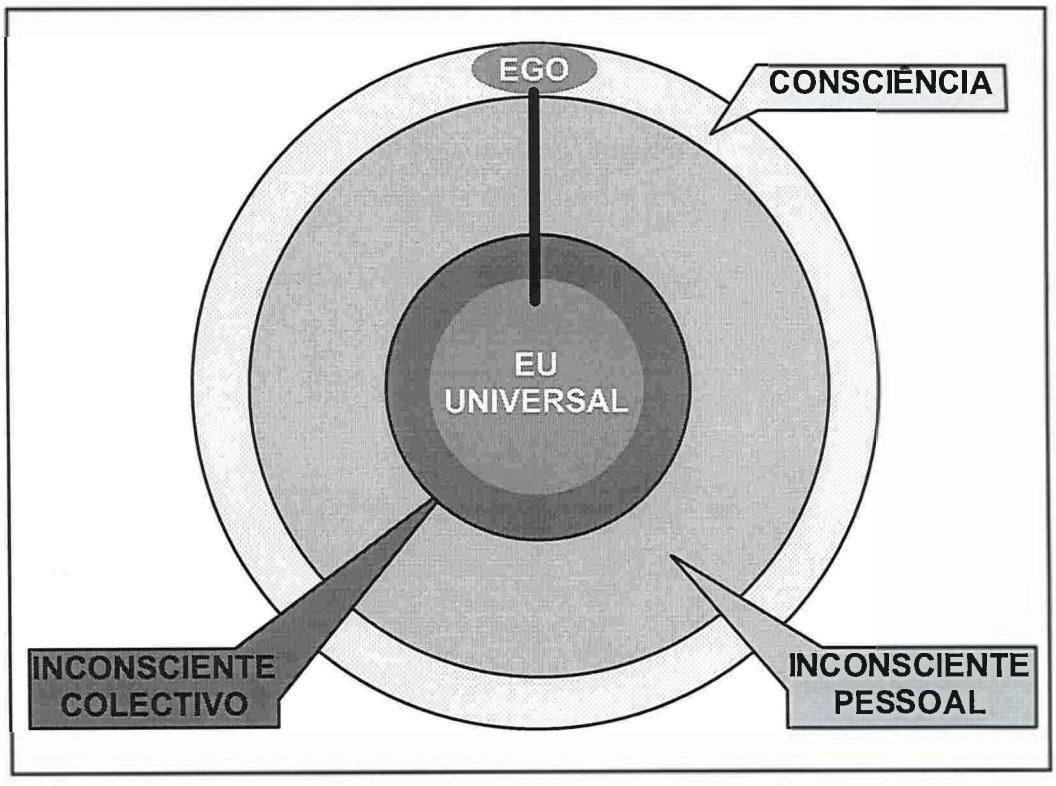


Figura 1 - A Psyche.

Assim como reconhecemos uma actividade à consciência, segundo Jung, devemos reconhecer também uma actividade ao inconsciente, aquela que produz os

3. Jung, *Psychological Types*, 483.

4. Jung, *Psychological Types*, 485.

sonhos e as fantasias. "A função relacional dos processos inconscientes com a consciência pode ser descrita como compensatória, uma vez que a experiência mostra que eles trazem à superfície [...] todos os conteúdos que não poderiam estar ausentes se tudo fosse consciente. A função compensatória do inconsciente torna-se tanto mais evidente quanto mais unilateral é a atitude da consciência." [5]

Estas definições de Jung podem ajudar a perceber por que é que um verdadeiro texto literário é atemporal e a-espacial, isto é, porque é que, independentemente do tempo, da moda e do lugar, determinada obra continua a ser fruída pelos leitores e a interessar os críticos. Isto sucede porque o que deu origem a esse texto literário está presente em todos nós, herdeiros de uma mesma estrutura mental, dos mesmos conteúdos ancestrais - os arquétipos. Estes são "imagens primordiais", "possibilidades de representação herdadas" com uma existência potencial que quando actualizada na matéria já não é o que era antes [6]. Os arquétipos persistem através do tempo e exigem sempre novas interpretações. A sua estrutura fundamental é imutável, mas o modo de manifestação é sempre novo. A forma como os arquétipos se manifestam é determinada pelo momento e pelo lugar sendo apercebidos pela consciência através dos símbolos.

Um símbolo reúne sempre elementos conscientes e inconscientes, funcionando simultaneamente como ponte entre as duas zonas da psyche - a consciência e o inconsciente - e como expressão de um determinado arquétipo, num dado momento. Enquanto forma pela qual o arquétipo se exprime o símbolo é ambíguo e impossível de ser traduzido ou expresso integralmente de outra forma. O símbolo vivo mantém-se como "a melhor maneira de exprimir algo que não pode ser caracterizado de outra forma nem melhor" [7]. Enquanto ponte entre as duas zonas da psyche o símbolo "é uma espécie de mediador das incompatibilidades da

5. Jung, *Psychological Types*, 485-486.

6. Jolande Jacobi, *Complex/Archetype/Symbol in the Psychology of C. G. Jung*, trans. Ralph Manheim, Bollingen Series LVII (New Jersey: Princeton University Press, 1971) 52.

7. Jung, *Psychological Types*, 474.

consciência e do inconsciente, entre o escondido e o manifesto", "o símbolo não é nem abstracto nem concreto, nem racional nem irracional, nem real nem irreal. É sempre ambos..." [8].

Os símbolos fazem parte integrante dos sonhos e das fantasias, produções do inconsciente que, na medida em que "sobem" à consciência são por esta transformados, mesmo que ligeiramente, uma vez que são "traduzidos" para a linguagem que a consciência pode captar - a linguagem simbólica. Esta caracteriza-se por apresentar uma certa organização discursivo-formal, mantendo uma significação dominada pela ambivalência, pelo jogo conotativo entre o escondido e o manifesto, entre o sentido e o pensado.

Como refere Yvette Centeno, a obra literária provém do "Todo da personalidade", do "Eu Universal" que inclui o inconsciente e a consciência. Neste sentido, o texto literário tem em comum com os sonhos e as fantasias a sua origem - todos resultam da expressão de impulsos inconscientes - mas, enquanto produto final, distingue-se das outras criações originadas nesta região da psyche pelo trabalho consciente que o escritor realiza, moldando, alterando e/ou ampliando o impulso inicial até criar uma obra de arte.

O problema da origem da obra de arte (e do texto literário em particular) é tão antigo quanto a pergunta: "O que é a literatura?" A primeira questão decorre, naturalmente, da segunda, pelo que se torna premente estabelecer a diferença entre um sonho, uma fantasia e um texto literário. Assim, para Jung a fantasia é:

> a actividade criativa que origina a resposta a todas as questões que não têm resposta; é a mãe de todas as possibilidades onde, como em todos os opostos psicológicos, os mundos interior e exterior se unem numa harmonia viva. Foi e será sempre a fantasia aquela que ergue as pontes entre as reivindicações irreconciliáveis do sujeito e do objecto, da introversão e da extroversão. Só na fantasia ambos os mecanismos estão

8. Jolande Jacobi, *Complex/Archetype/Symbol*, 98. Carl Gustav Jung, *Psychology and Alchemy*, trans. R. F. C. Hull, Bollingen Series XX, 2nd. ed., vol. 12 (New Jersey: Princeton University Press, 1968) 283.

> unidos. [...] A fantasia é, na sua maior parte, um produto do inconsciente. Apesar de, inegavelmente, incluir elementos conscientes é, contudo, uma característica específica da fantasia o facto de ser essencialmente involuntária e, devido à sua estranheza, directamente oposta aos conteúdos conscientes. Tem esta qualidade em comum com o sonho, embora este seja ainda mais estranho e involuntário. [9]

Jung desenvolve o conceito de fantasia afirmando existirem dois significados para esta actividade psíquica. Um revela o seu aspecto mais imediato enquanto expressão do inconsciente tendo em vista compensar determinada atitude consciente. Estas fantasias, normalmente involuntárias, são utilizadas, juntamente com os sonhos, nas sessões de análise. Não são estas que originam as grandes obras de arte. Essas derivam da fantasia activa - uma fantasia criadora - que Jung considera ser própria da mentalidade artística, e que define como uma das "mais importantes formas de actividade psíquica", fruto da intuição originada por um "mergulho" no inconsciente a fim de trazer "à superfície" o material posteriormente composto numa forma visual [10]. Será, portanto, sobre o material produzido pela fantasia activa que o artista trabalha para realizar a sua obra.

Gaston Bachelard baseia as suas investigações sobre a imaginação poética numa posição próxima da de Jung. Segundo Bachelard, a criação poética é gerada a partir de impulsos originados no inconsciente e que se manifestam no devaneio (*rêverie*) que, para este filósofo, é distinto do sonho:

> ... há outros devaneios que não pertencem [ao] estado crepuscular onde se misturam a vida diurna e nocturna. É o devaneio diurno que merece, em muitos aspectos, um estudo directo. O devaneio é um fenómeno espiritual demasiado natural - demasiado útil, também, para o equilíbrio psíquico - para que o tratemos como um derivado do sonho, para que o incluamos, sem mais discussão, na categoria dos fenómenos oníricos.

9. Jung, *Psychological Types*, 52-53. Num outro passo desta obra Jung define o sonho como "uma fantasia passiva" (433).

10. Jung, *Psychological Types*, 428.

> ... enquanto o sonhador do sonho nocturno é uma sombra que perdeu o seu eu, o sonhador do devaneio pode, no centro do seu eu sonhador, formular um *cogito*. Dito por outras palavras, o devaneio é uma actividade onírica na qual subsiste um vislumbre de consciência. [11]

Para Bachelard o devaneio é uma actividade onde o inconsciente e a consciência do indivíduo cooperam, à semelhança do que sucede na fantasia activa definida por Jung. Para o poeta "o devaneio é a matéria prima da obra literária" que o poeta trabalha até a transformar numa obra de arte [12].

> Os documentos do onirismo desperto que o devaneio nos oferece devem ser trabalhados - não raro longamente trabalhados - pelo poeta para receberem a dignidade de poemas. Mas, afinal, esses documentos formados pelo devaneio são a matéria mais propícia para ser moldada em poemas. [13]

O conceito junguiano de fantasia activa e o conceito bachelardiano de devaneio poético têm ambos subjacente à sua formulação a ideia de que o processo criativo se fundamenta no trabalho e desenvolvimento de elementos produzidos pelo inconsciente. Neste domínio a consciência tem por função organizar os conteúdos inconscientes de acordo com as normas estético-literárias (no caso da literatura), sob a orientação geral dessa capacidade indefinível que é a capacidade artística. A psicologia junguiana possibilita a identificação do processo criativo e, em conjunto com a crítica e estética literária, permite analisar os seus produtos, mas não é possível captar a essência da arte ou da literatura. Essa permanece um enigma específico da mente humana.

Pela análise do processo criativo é possível distinguir dois tipos diferentes de produções literárias. Uma em que o autor exerce um controlo consciente sobre a sua criação, definindo objectivos, manipulando a linguagem tendo em vista

11. Gaston Bachelard, *La Poétique de la Rêverie* (1960. Paris: Presses Universitaires de France, 1978) 10, 129.
12. Bachelard, *La Poétique de la Rêverie*, 138.
13. Bachelard, *La Poétique de la Rêverie*, 136.

determinados efeitos, enfim, moldando a criação de modo que ela se aproxime dos padrões consensuais de realidade. Sobre este processo de criação diz Jung:

> Há muitas obras literárias, tanto em prosa como de poesia, que brotam totalmente da intensão do autor em produzir um resultado específico. Ele submete o material a um tratamento definitivo tendo em vista um objectivo concreto. [...] O material é completamente subordinado à finalidade artística do autor [...] [que] se identifica a tal ponto com a sua obra que as suas intensões e faculdade se tornam indistinguíveis do próprio acto de criação. [14]

São tantos os exemplos de obras que obedecem a este esquema mimético-realista que não vale a pena dar exemplos aqui. Outras, porém, parecem brotar completas no espírito do autor, impondo formas de desenvolvimento a que o escritor, de certa forma, obedece porque não tem noção de as ter conscientemente elaborado. Referindo-se a este tipo de obras diz Jung:

> Estas obras impõem-se ao autor; a sua mão é dominada, a caneta escreve coisas que a mente do autor contempla com espanto. As obras trazem consigo a sua própria forma; tudo o que o autor quer acrescentar é rejeitado e o que ele gostaria de rejeitar é-lhe devolvido. Enquanto a sua mente consciente permanece espantada e vazia perante este fenómeno, o autor é dominado por uma avalanche de pensamentos e imagens que nunca pretendeu criar e que a sua vontade nunca poderia ter gerado. Contudo, [...] é forçado a admitir que é o seu eu que fala, a sua natureza interior que se revela, proferindo coisas a que ele nunca daria voz. O autor tem de obedecer ao impulso interior, aparentemente estranho, e deixar-se conduzir por ele. [...] Nestes casos o autor não se identifica totalmente com o processo criativo. [15]

Estes textos, fortemente simbólicos, sugerem de forma mais intensa que os do tipo mimético-realista, uma pluralidade de interpretações através do sentido duplo

14. Carl Gustav Jung, "On the Relation of Analytical Psychology to Poetry", *The Spirit in Man, Art and Literature*, trans. R. F. C. Hull, Bollingen Series XX, vol. 15 (New Jersey: Princeton University Press, 1966) 72.

15. Jung, "On the Relation of Analytical Psychology to Poetry", 73.

dos símbolos que apresentam. Do mesmo modo que o autor se sentiu dominado pela obra, também o leitor é guiado para uma leitura e interpretação em que a componente emotiva se sobrepõe à racional. Creio que o termo mítico-simbó lico é o que melhor define este tipo de obras de que posso citar como exemplo *As Metamorfioses* de Ovídio, *O Burro de Ouro* de Apuleio, os romances medievais como *Sir Gawain and the Green Night*, *The Tempest* de Shakespeare, o *Fausto* de Goethe, *La Belle Dame Sans Merci* de Keats, etc. Incluo ainda neste grupo de obras mítico-simbólicas as narrativas fantásticas de J. R. R. Tolkien e de Ursula Le Guin que analisarei mais adiante: *The Lord of the Rings* e a tetralogia *Earthsea*.

A sensação de que a obra mítico-simbólica se impõe à consciência do escritor é algo que os autores referem com frequência, quando abordam a questão da criação literária. Por exemplo, Tolkien e Ursula Le Guin falam desta problemática em alguns textos onde é possível perceber que é o inconsciente que determina os elementos simbólicos que utilizam e a consciê ncia que organiza esses elementos de forma artística. Em 1951, numa carta dirigida a Milton Waldman que trabalhava para a editora Collins, Tolkien afirmava que as histórias surgiram no seu espírito como "coisas dadas" e "à medida que chegavam, separadamente, cresciam os elos que as ligavam". O autor tinha a sensação "de estar a registar o que já estava ali, algures, e não a de estar a «inventar»" [16].

Ursula Le Guin, num ensaio de 1971 intitulado "Dreams Must Explain Themselves', assume uma posição muito semelhante à de Tolkien. Em relação à criação de Terramar ("Earthsea"), diz a determinado passo:

> Não criei [Terramar] de forma deliberada. Não pensei: «Bem, ilhas são arquétipos e arquipélagos são superarquétipos, portanto vamos construir um arquipélago.» Não sou uma engenheira, mas uma exploradora. Eu descobri [Terramar]. [17]

16. J. R. R. Tolkien, *The Letters of J. R. R. Tolkien*, ed. Humphrey Carpenter (London: George Allen and Unwin, 1981) 145.

17. Ursula K. Le Guin, "Dreams Must Explain Themselves," *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*, ed. and introductions by Susan Hood, revised edition, ed. Ursula K. Le Guin (1979, London: The Women's Press, 1989) 39.

A sensação de serem exploradores de um mundo que possui uma vida, uma identidade e uma história próprias resulta, de certo modo, do facto de parte substancial do material com que estão a trabalhar pertencer ao fundo mítico-lendário comum a toda a humanidade. Usando esse material simbólico o escritor reorganiza-o criando um mundo ficcional sempre diferente [18]. Erich Neumann, referindo-se a esses lugares de ficção criados pela arte afirma que "o mundo da arte não é nem subjectividade psíquica, embora esteja intimamente ligado ao artista enquanto sujeito, nem é objectividade mundana. Mesmo quando [...] aparece numa forma naturalista e realista, é sempre um mundo transformado, um mundo simbólico." [19].

Significa isto que um texto literário é sempre um convite para o leitor entrar num mundo concebido pela fantasia criadora do autor, independentemente de esse universo ficcional espelhar maior ou menor fidelidade a determinados conceitos de realidade, isto é, de estar ou não conceptualmente próximo dos esquemas conscientes de raciocínio. Como salienta Ernest Cassirer, a arte tem origem em fontes profundas e para "descobrir essas fontes [...] temos de mergulhar nos mistérios da nossa vida inconsciente." [20]. Esses mistérios reflectem-se, segundo Jung, nos mitos, "narrativas ancestrais onde, como nos contos e sonhos, a psyche conta a sua própria história e a acção recíproca dos arquétipos é revelada no seu cenário natural como: «Formação, transformação / Eterna recriação da mente eterna.»" [21].

O mundo mítico é o mundo da magia e do poder da palavra, o mundo da

18. Para Gaston Bachelard "imaginar um cosmos é o destino mais natural do devaneio" (*La Poétique de la Rêverie*, 138).

19. Erich Neumann, *The Place of Creation*, trans. Hildegard Nagel, Eugene Rolfe, Jan van Heurck, and Krishna Winston, Bollingen Series LXI: 3 (New Jersey: Princeton University Press, 1989) 104-105.

20. Ernest Cassirer, *An Essay on Man; An Introduction to a Philosophy of Human Culture* (1944; rpt New Haven: Yale University Press, 1962) 160-161.

21. C. G. Jung, *Archetypes and the Collective Unconscious*, 2nd. edition, trans. R. F. C. Hull, Bollingen Series XX, vol. 9, part I, (New Jersey: Princeton University Press, 1968) 217.

cultura oral onde as fronteiras da mitologia e da literatura se tocam [22]. Porém, a realidade contemporânea já não é a do passado longínquo em que o mito explicava o desconhecido e dava identidade a uma cultura e a uma sociedade. Na ancestralidade histórica do homem ocidental a consciência foi emergindo do inconsciente colectivo indiferenciado. Erich Neumann, num estudo sobre a origem e história da consciência ocidental, descreve precisamente esta evolução:

> No princípio, a componente racional de um símbolo era de importância crucial, uma vez que foi nesta altura que a visão que o homem tinha do mundo passou de simbólica a racional. A evolução do pensamento pré-lógico para o lógico processa-se, também, através do símbolo e pode ser demonstrado que o pensamento filosófico e científico se desenvolveram gradualmente a partir do pensamento simbólico, através da emancipação progressiva dos componentes emocional-dinâmincos do inconsciente. [23]

Concomitante com a diferenciação entre a consciência e o inconsciente está a separação do ego a partir do Eu Universal. Este último é o elemento central da psyche, na sua totalidade. Como afirma Jung, "o Eu Universal é não só o centro, mas toda a circunferência que engloba, simultaneamente, a consciência e o inconsciente. É o centro dessa totalidade tal como o ego é o centro da consciência." [24]. O Eu Universal pode, portanto, ser entendido como o todo de que o ego é uma parte. Mas, apesar da separação que se deu entre a consciência e o inconsciente e a consequente diferenciação do ego a partir do Eu Universal, manteve-se entre estes dois últimos elementos um elo fundamental, um eixo, segundo Neumann, através do qual o ego mantém a sua ligaça˜o ao todo permitindo, simultaneamente, que o Eu Universal possa chegar à consciência, processo essencial para a realizaça˜o plena do indivíduo e que pode ser esquematizado como se vê na figura 2:

---

22. Northrop Frye, *The Critical Path; An Essay on the Social Context of Literary Criticism* (1971, rpt. Brighton: The Harvester Press, 1983) 38 *passim.*

23. Erich Neumann, *The Origin and History of Consciousness*, with a foreword by C. G. Jung, trans. R. F. C. Hull, Bollingen Series XLII (1954, New Jersey: Princeton University Press, 1970) 367-368.

24. Jung, *Psychology and Alchemy*, 41.

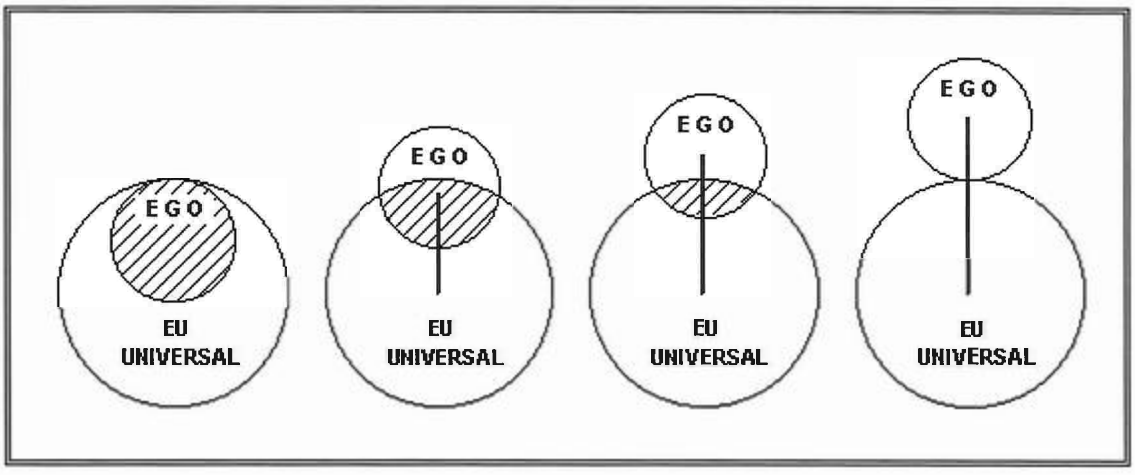


Figura 2 - A Autonomização do Ego.

No processo de emancipação da consciência torna-se vital a repressão e substituição do aspecto emocional e dinâmico que os conteúdos inconscientes possuem, pois, como afirma Neumann, eles poderão "perturbar, ou mesmo impedir, o conhecimento objectivo, seja do mundo exterior, seja do mundo psíquico". Para Neumann a consciência é "o orgão cognitivo por excelência e a sua diferenciação, juntamente com a das suas funções, só é possível quando os elementos emocionais do inconsciente são excluídos. [...] Se o ego quer atingir um estado de tranquilidade no qual possa exercer a discriminação, a consciência e a função diferenciadora devem estar tão afastadas quanto possível do campo activo dos elementos emocionais." [25].

Para este autor é a componente dinâmica dos conteúdos do inconsciente que originam no indivíduo a acção emocional e instintiva. O processo de emancipação gradual da consciência é, precisamente, aquele que teve lugar entre os Gregos da Antiguidade. A evolução da filosofia e da ciência grega pré-socrática anunciam a emergência do racionalismo platónico/aristotélico, sendo também a essência da

25. Neumann, *The Origin and History of Consciousness*, 334.

evolução da consciência ocidental. É no mundo grego das elites intelectuais que, de uma forma definitiva, se institui a dicotomia consciência/inconsciente como característica do pensamento ocidental, dicotomia essa que até recentemente era entendida com sendo formada por um par de opostos radicais, e não por estruturas complementares que na realidade são, dependendo a realização plena do indivíduo do contacto entre as duas estruturas fundamentais da psyche.

Northrop Frye, referindo-se noutros termos a esta dicotomia, relaciona a transformação do mundo intelectual grego com a passagem da sociedade oral pré-socrática para a sociedade da escrita:

> No mundo antigo, a cultura grega realizou a transição para os hábitos mentais da escrita de forma bastante integral, pelo menos no que diz respeito à minoria de lideres culturais. A expulsão dos poetas da república de Platão era o sinal de que a cultura grega já não estava limitada pelos idiomas dos poetas. O resultado, para nós, tem sido toda a longa tradição liberal na educação [...] que vem, principalmente, dos gregos e os nossos pressupostos científicos, filosóficos, matemáticos e históricos são, essencialmente, de origem grega. [26]

A importância crescente atribuída às estruturas nascentes do pensamento racional foi, de facto, reforçada pelo uso da escrita que alterou a função da memória, elemento fundamental na perpetuação do conhecimento oral mítico-lendário. Como afirma Neumann:

> Onde quer que a ciência apareça estilhaça a índole original do mundo que estava recheada de projecções inconscientes. Assim, despido da projecção, o mundo torna-se objectivo, uma construção científica da mente. Em contraste com a inconsciência original e o mundo ilusório que lhe correspondia, este mundo objectivo é agora visto como a única realidade. Deste modo, sob a contínua tutela do espírito masculino e discriminatório, sempre em busca de postulados e leis, o "postulado da realidade" é

26. Frye, *The Critical Path*, 46.

representado pelos homens. [27]

A evolução da consciência ocidental não regista cortes ou momentos de ruptura absoluta. Visualizando o percurso ele surge como um movimento espiralado, forçando sempre uma reapreciação do passado para novo avanço que se traduz numa ampliação da consciência a novos domínios. No entanto, deve-se ter sempre presente que a história da consciência é uma história recente e breve tendo em conta a distância milenar que nos separa do primeiro homem, enquanto apenas cerca de vinte e cinco séculos nos afastam do mundo socrático. Observando a evolução da consciência como um contínuo ela é, sem dúvida, a grande conquista da nossa civilização:

> A evolução da consciência como forma criativa de evolução é uma proeza específica do homem ocidental. A evolução criativa do ego significa que, através de um processo contínuo que se estende por milhares de anos, o sistema consciente absorveu cada vez mais conteúdos inconscientes, estendendo progressivamente as suas fronteiras. Apesar de desde a Antiguidade até aos nossos dias observarmos novos cânones culturais suplantarem os anteriores, o Ocidente conseguiu alcançar um continuo cultural e histórico no qual cada cânon é gradualmente integrado. A estrutura da consciência moderna assenta nesta integração e, em cada fase de desenvolvimento, o ego tem de absorver parcelas essenciais do passado cultural que é transmitido pelo cânon de valores integrado na cultura e sistema educativo ocidental. [28]

Arthur Lovejoy partilha, também, desta visão sobre o evoluir da civilização ocidental como um movimento contínuo, defendendo que "a aparente novidade de muitos sistemas deve-se, apenas, à novidade da aplicação ou organização dos

27. Neumann, *The Origin and History of Consciousness*, 341.

28. Neumann, *The Origin and History of Consciousness*, XVIII. Num outro passo desta obra, referindo-se também ao processo de evolução da consciência, diz Neumann: "Western culture, whose crises we are experiencing today, differs from all others known to us in that, although a continuum, it finds itself in continual process of change, even if the degree of change is not always equally apparent. The conventional division into classical, medieval, and modern is wholly fallacious. Any deeper analysis will show a picture of Western man in continuous movement and countermovement, but moving steadily in a direction fixed from the very beginning: toward the emancipation of man from nature and consciousness from unconscious." (381-382).

antigos elementos que os constituem" sendo a absoluta novidade muito mais rara do que supomos [29].

Enquanto a ciência e o pensamento lógico-racional se caracterizam por basear a evolução em pressupostos anteriores, alterados e adaptados às novas exigências científicas ou às novas condições so´cio-culturais, o pensamento artístico caracteriza-se pela reutilização de estruturas míticas ancestrais que permanecem inalteráveis na sua essência, enquanto o produto artístico é sempre novo e diferente. Como afirma Northrop Frye:

> ... cada era da ciência assenta nos ombros das suas antecessoras; a poesia desconhece o progresso, admitindo apenas a recorrência. Independentemente do que a ciência possa afirmar, o mundo do poeta continua a ser construído a partir da terra plana com um sol que nasce e se põe, com quatro elementos fundamentais e uma natureza animada, o mundo concreto das emoções e das sensações, das fantasias, das recordações transformadoras e dos sonhos. [30]

No entanto, é importante salientar que nem mesmo a investigação científica pode ser entendida como um acto exclusivamente consciente e objectivo, longe da influência do inconsciente. Todo o processo criativo, na arte como na ciência, resulta da conjugação momentânea das duas estruturas fundamentais da psyche. Esta parece ser a explicação para o facto de, no limiar de uma descoberta, vários cientistas referirem que encontraram a solução para o problema com que se debatiam, não após uma experiência ou pelo processo analítico-dedutivo, mas num sonho ou numa visão [31].

---

29. Arthur O. Lovejoy, *The Great Chain of Being*, (Cambridge: Harvard University Press, 1964) 4. Num outro contexto, Thomas Kuhn, referindo-se às revoluções científicas, afirma: "Since new paradigms are born from old ones, they ordinarily incorporate many of the vocabulary and apparatus, both conceptual and manipulative, that the traditional paradigm had previously employed. But they seldom employ these borrowed elements in quite the traditional way. Within the new paradigm, old terms, concepts, and experiments fall into new relationships one with the other." Thomas Kuhn *The Structure of Scientific Revolutions*, 2nd. ed. (Chicago: University of Chicago Press, 1970) 149.

30. Frye, *The Critical Path*, 83.

31. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, 122-123.

Está-se, portanto perante uma *intuição* que Jung define como sendo "uma função psíquica básica [...] que medeia percepções de forma inconsciente". E acrescenta: "O conhecimento intuitivo possui uma certeza e convicção intrínsecas" e "embora a intuição seja uma função irracional, muitas intuições são analisáveis nos seus elementos, sendo a sua origem harmónica com as leis da razão" [32]. A admissão por parte dos cientistas da existência de elementos não conscientes no acto de investigação é, de certo modo, a aceitação de que o conhecimento baseado exclusivamente na razão é sempre um conhecimento parcial que, como refere Boaventura de Sousa Santos, "transforma a natureza num autómato". Uma visão baseada exclusivamente nos dados "objectivos" da razão é sempre redutora porque assume que o sujeito do conhecimento e o objecto são elementos "estanques e incomunicáveis" [33].

A história da consciência ocidental tal como Neumann a descreve centra-se na progressiva separação das duas estruturas fundamentais da psyche. Porque a consciência procura a sua afirmação, necessita de erguer barreiras, de separar e dividir para melhor dominar e controlar o seu percurso. Mas este processo de divisão é sempre redutor. Como resultado, a evolução deu-se quase sempre através da dicotomização das relações entre o indivíduo e o mundo que o rodeia e entre o indivíduo e os seus semelhantes. Se este processo permitiu ao homem ocidental evoluir da forma que o fez - tendo por objectivo a conquista do mundo mesmo que isso implicasse o controlo ou irradiação da diferença - fez também com que ele ficasse cada vez mais isolado, intimamente dividido. A crise da sociedade ocidental que se manifesta a todos os níveis - social, político, económico, científico, cultural, moral e ético - resulta precisamente do poder inflacionado da consciência que separa o homem da natureza e o divide interiormente.

A alteração desta situação passa, nas ciências, como refere Boaventura de

32. Jung, *Psychological Types*, 453-454.

33. Boaventura de Sousa Santos, *Um Discurso Sobre as Ciências*, 2ª ed. (1987, Porto: Edições Afrontamento, 1988) 32-33.

Sousa Santos, por uma verdadeira interdisciplinaridade presidida, possivelmente, por umas ciências humanas também renovadas; na sociedade e na cultura passa necessariamente pela aceitação da diferença como elemento enriquecedor; na psicologia dos indivíduos, pela aceitação do inconsciente, do outro lado escuro da mente, como estrutura complementar da psyche e não como simples par dicotómico. Esta última alteração é, a meu ver, a condição *sine qua non* para que as outras acima referidas sejam efectivamente possíveis.

Quando se observa a evolução da literatura e da crítica literária ocidentais verifica-se que estas seguiram, desde a Antiguidade greco-latina, um percurso em tudo semelhante ao das outras áreas da actividade humana. Desde os primeiros críticos - Platão e Aristóteles - que a análise do texto literário e da função da literatura se têm pautado, com maior ou menor ênfase, pelos padrões lógico-científicos, de que resultou uma valorização da literatura mimético-realista. Esta ideia é expressa por Kathryn Hume na obra *Fantasy and Mimesis*, quando afirma que "os filósofos clássicos abriram uma brecha na consciência crítica ocidental quando afirmaram a sua atitude negativa relativamente à mitologia tradicional", o que teve como consequência o aparecimento de uma desconfiança generalizada, na cultura ocidental, para com a fantasia [34]. Ainda segundo Kathryn Hume, para estes dois filósofos clássicos a literatura era mimética pelo que, nas suas análises, apenas se interessaram pelos elementos miméticos que a constituíam [35].

Há nestas afirmações de Hume vários aspectos a considerar e que obrigam a uma análise, ainda que breve, dos pressupostos teóricos das poéticas platónicas e aristotélicas. Focarei primeiro a questão platónica dividida na atitude negativa perante o corpo mitológico e na classificação da arte enquanto mimese. É inegável a desconfiança com que Platão olha o poeta e a literatura. Logo nos primeiros

34. Kathryn Hume, *Fantasy and Mimesis; Responses to Reality in Western Literature* (New York: Methuen, 1984) XII.

35. Hume, 5-6.

diálogos encontra-se expressa a ideia de que o poeta é um instrumento das musas que o inspiram, não fazendo, portanto, nas suas criações artísticas, uso da razão.

> Porque o poeta é uma coisa leve, alada e sagrada, e não é capaz de criar antes de ser inspirado, antes de estar fora de si e não ser senhor da sua razão; antes de atingir este estado, encontra-se desprovido de qualquer poder e é incapaz de dar voz aos seus oráculos. [36]

Para além disso a poesia "alimenta e dá de beber às paixões", torna os jovens inseguros e dá-lhes exemplos opostos aos que os cidadãos da cidade ideal, perfeita, devem possuir. Porque não é fruto da razão e pode ser ética e moralmente prejudicial, a poesia e o seu criador devem ser controlados pelo legislador.

> Se chegasse à nossa cidade um homem aparentemente capaz, devido à sua arte, de tomar todas as formas e imitar todas as coisas, ansioso por se exibir juntamente com os seus poemas, prosternávamo-nos diante dele, como de um ser sagrado, maravilhoso, encantador, mas dir-lhe-íamos que na nossa cidade não há homens dessa espécie, nem sequer é lícito que existam, e mandá-lo-íamos embora para outra cidade depois de lhe termos derramado mirra sobre a cabeça e de o termos coroado de grinaldas. Mas, para nós, ficaríamos com um poeta e um narrador de histórias mais austero e menos aprazível, tendo em conta a sua utilidade, a fim de que ele imite para nós a fala do homem de bem... [37]

A atenção de Platão quanto à poesia centra-se, portanto, a dois níveis. Primeiro no que a poesia exprime e, depois, no efeito que ela provoca. A isto juntam-se dois aspectos indirectamente relacionados entre si. Um diz respeito ao carácter pejorativo que o conceito de mimese ganha na filosofia das Ideias de

---

36. Platão, *Íon*, 534. Cito de William K. Wimsatt e Cleanth Brooks, *Crítica Literária: Breve História*, trad. Yvette Centeno e Armando de Morais, 2ª ed. (Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, s.d.) 16. Este excerto será posteriormente retomado por outros autores (como por exemplo Shelley) que, retirando-o do contexto, o vão interpretar como uma defesa da poesia, o que sendo uma evidente contradição com o espírito platónico original, estará em consonância com o espírito da época em que a reinterpretação é feita.

37. Platão, *A República*, tradução de Maria Helena da Rocha Pereira, 3ª edição, (Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, s.d.), 398 a, 125.

Platão. Sendo estas a Essência, toda a imitação (nos seus múltiplos graus) é, para o filósofo, uma degradação a combater:

> Aqui entre nós (porquanto não ireis contá-lo aos poetas trágicos e a todos os outros que praticam a mimese), todas as obras dessa espécie se me afiguram ser a destruição da inteligência dos ouvintes, de quantos não tiverem como antídoto o conhecimento da sua verdadeira natureza. [38]

Uma outra preocupação de Platão, que justifica a sua visão negativa desta arte, tem a ver com a tentativa de a filosofia retirar à poesia a função educativa que esta tradicionalmente tinha na sociedade grega. Isto é muito claro no seguinte passo de *A República* em que o filósofo se faz eco da voz comum:

> "Por conseguinte, ó Glá ucon, quando encontrares encomiastas de Homero, a dizerem que esse poeta foi o educador da Grécia, e que é digno de se tomar por modelo no que toca a administração e a educação humana, para aprender com ele a regular toda a nossa vida, deves beijá-los e saudá-los como sendo as melhores pessoas que é possível, e concordar com eles em que Homero é o maior dos poetas e o primeiro dos tragediógrafos, mas reconhecer que, quanto a poesia, somente se devem receber na cidade hinos aos deuses e encómios aos varões honestos e nada mais. Se, porém, acolheres a Musa aprazível na lírica ou na epopeia, governarão a tua cidade o prazer e a dor, em lugar da lei e do princípio que a comunidade considere, em todas as circunstâncias, o melhor. [39]

Como afirma Werner Jaeger, a "concepção do poeta como educador do seu povo - no sentido mais amplo e profundo da palavra - foi familiar aos Gregos desde a sua origem e manteve sempre a sua importância. Homero foi apenas o exemplo mais notável desta concepção geral e, por assim dizer, a sua manifestação

38. Platão, *A República*, 595 b, 451.

39. Platão, *A República*, 606 e 607 a, 475. Como salienta Maria Helena da Rocha Pereira a mais antiga prova desta visão de Homero com educador é dada por Xenófanes: "Uma vez que desde o início todos aprenderam com Homero..." (475).

clássica." [40].

Assim, a teoria da arte poética platónica pode também ser vista (como salienta Jaeger) como "uma crítica da poesia considerada como *paideia*", num estado que se pretende reger pelo conceito absoluto de justiça [41]. Ao eleger o Bem como atributo por excelência da divindade, não podem, no esquema filosófico platónico, ser-lhe imputados defeitos. A divindade, para este pensador, é absolutamente "luminosa", por isso estranha a todo o aspecto arbitrário, perverso ou maléfico. Daqui resulta que o mal que afecta os homens não pode ter origem divina, como é afirmado frequentemente na poesia. Platão pretende cortar a ligação que a consciência grega tinha com a *moira* dos deuses. Tal união, que era essencial nesta cultura e expressa nas várias formas literárias, não tem lugar no sistema ético e religioso de Platão, pelo que logicamente não terá lugar na *paideia* do Academista. Reconhecendo a poesia e a música como componentes intrínsecas do processo educativo e formativo do indivíduo, Platão pretende colocá-las ao serviço dos cidadãos do seu Estado Ideal, regulamentando-as:

> ...de momento, nem eu nem tu somos poetas, mas fundadores de uma cidade. Como fundadores, cabe-nos conhecer os moldes segundo os quais os poetas devem compor as suas fábulas, e dos quais não devem desviar-se ao fazerem versos, mas não é a nós que cumpre elaborar as histórias. [42]

Creio ser fundamental não perder de vista a função educativa que o poeta desempenhava na sociedade grega, pois isso contribui para alargar o âmbito da crítica platónica, ampliando-lhe o sentido. Como afirma Jaeger:

> No Estado platónico, a reforma da arte poética tem um alcance puramente espiritual e só é política na medida em que toda a finalidade espiritual encerra, em último termo, uma força de formação política. [...] Platão não pretende extirpar a poesia que não

40. Werner Jaeger, *Paideia. A Formação do Homem Grego*, tradução de Artur M. Pereira (Lisboa: Editorial Aster, 1979) 56.

41. Jaeger, 731.

42. Platão, *A República*, 379 a, 91.

> corresponda ao seu critério; não trata de lhe negar qualidades estéticas. Essa poesia, porém, não tem cabimento no Estado seco e cheio de nervo que ele procura edificar, mas só noutros mais ricos e sumptuosos. [43]

Em síntese, Platão não nega à literatura a sua qualidade estética, nem o seu poder comunicativo. Estas são características por ele reconhecidas e amplamente usadas nos mitos platónicos. O filósofo aspira a racionalizar a capacidade poética, controlar a criação com o uso da razão, dentro de determinados padrões éticos e educativos enunciados como fundamentos da sua filosofia. Platão pretende que também a literatura reflicta o primado da razão, como meio exclusivo pelo qual o homem se aproxima da perfeição.

Deixo, por um momento, o caso platónico para o retomar mais adiante. Proponho agora uma análise sintética da poética aristotélica, que Kathryn Hume cita como o segundo elemento que conduziu a crítica literária ocidental a uma evolução quase unilateral.

Embora Aristóteles tenha feito a sua formação na Academia de Platão, iniciando-se aí como filósofo, as suas divergências em relação ao mestre têm motivado, por parte dos especialistas da filosofia clássica, uma miríade de interpretações, que estão, evidentemente, fora do âmbito deste trabalho. Abstenho-me, por isso, de analisar essa questão, partindo do que é normalmente aceite: Aristóteles distancia-se de Platão, construindo um edifício filosófico onde se detecta desde a oposição de fundo, à reelaboração e reinterpretação de alguns conceitos defendidos pelo mestre. Sem dúvida que a oposição é mais frequente do que a consonância de pensamento e alguns dos textos aristotélicos partem precisamente da contestação à posição platónica para apresentar, depois, um novo raciocínio ou teoria. No caso que aqui me interessa, a questão da crítica literária, vê-se que Aristóteles se opõe, em grande parte, às concepções do Academista, embora seja possível detectar também aspectos em que ambos estão em

43. Jaeger, 722-723.

consonância. Proponho, por isso, a comparação das posições destes filósofos quanto à literatura, para ver em que conceitos concordam e em quais divergem.

Aristóteles recupera de Platão o conceito de mimese: "A poesia é imitação". Nesta ideia fundamental ambos estão de acordo. Porém, o valor que cada um atribui ao conceito de imitação é completamente distinto. Para o Academista a imitação implica uma degradação da "realidade": "[A] imitação [poética] está três pontos afastada da verdade..." [44]. Acresce ainda que a imitação é um "defeito" que o poeta adquire e desenvolve para agradar à multidão:

> ...que o imitador não tem conhecimentos que valham nada sobre aquilo que imita, mas que a imitação é uma brincadeira sem seriedade, e os que se abalançam à poesia trágica, em versos iâmbicos ou épicos, são todos eles imitadores, quanto se pode ser. [45]

Aristóteles tem uma posição completamente oposta a esta. Para ele a imitação é própria do homem, tem uma causa natural que a justifica e, por assim dizer, a legitima:

> Ao que parece, duas causas, e ambas naturais, geram a poesia. O imitar é congénito no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois, de todos, é ele o mais imitador e, por imitação, apreende as primeira noções), e os homens se comprazem no imitado. [46]

Tendo, portanto, uma causa natural, Aristóteles atribui à poesia um estatuto elevado entre as actividades humanas, em oposição ao que sucede na filosofia platónica:

> Pelas precedentes considerações se manifesta que não é ofício de poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verosimilhança e a necessidade [...]. Por isso a poesia é algo de mais filosófico e mais sério do que a história, pois refere aquela principalmente o universal, e

44. Platão, *A República*, 602 c, 466.

45. Platão, *A República*, 602 b, 466.

46. Aristóteles, *Poética*, tradução de Eudoro de Sousa, 2ª edição (Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1990) 1448 b, 106-107.

> esta, o particular. Por "referir-se ao universal" entendo eu atribuir a um indivíduo de determinada natureza pensamentos e acções que, por liame de necessidade e verosimilhança, convêm a tal natureza; e ao universal, assim entendido, visa a poesia, ainda que dê nomes aos seus personagens... [47]

Nesta citação de Aristóteles há vários aspectos a considerar. O poeta é visto como tendo um estatuto importante, superior ao do historiador e próximo do filósofo. Este estatuto advém-lhe do facto de não se limitar à narração do "particular", mas daquilo que é "verosímil" e "necessário", isto é universal. Sendo assim, a imitação poética não é uma forma degradada de representação da realidade, como defende Platão, mas antes uma representação universal só superável pela teoria filosófica. Um outro aspecto em que estes filósofos se distanciam consiste no valor a dar ao prazer que ambos reconhecem ser inerente à poesia. Enquanto para Platão esse prazer é insidioso e moralmente prejudicial, para Aristóteles o prazer que a poesia proporciona é geralmente inofensivo e, no melhor dos casos, positivo e vital pelo seu efeito catártico [48].

Apesar das diferenças que apontei, há aspectos em que as posições dos dois filósofos se aproximam. Por exemplo quanto à forma como se processa (ou deve processar) a criaça˜o literária. Platão defende que o poeta "ideal" deve ser um indivíduo austero, pois enquanto estiver possuído pelas musas ele será sempre irresponsável pela criação [49]. Por seu lado, Aristóteles defende o controlo racional que o poeta deve exercer sobre a sua criação, "limando-a" e depurando-a de defeitos ou "desvios" que diminuiriam o efeito que a poesia pretende atingir. O poeta nunca deve perder de vista a finalidade da sua obra e esta deve ser,

---

47. Aristóteles, *Poética*, 1451 ab, 115-116.

48. Relativamente ao perigo que a poesia representa diz Platão: "Contudo não é essa a maior acusação que fazemos à poesia; mas o dano que ela pode causar até às pessoas honestas, com excepção de um escassíssimo número, isso é que é o grande perigo." (*A República*, 605 c.).

49."... Um verdadeiro legislador persuadirá ou, se a persuasão falhar, obrigará o poeta a compor como deve fazê-lo, a usar as suas frases nobres e bem construídas para representar [...] os homens que são puros, valentes e, numa palavra, bons." Plato, *Laws*, *Collected Dialogues*, Bollingen Series (New Jersey: Princeton University Press, 1961) 660 a, 1257.

fundamentalmente, fruto do trabalho racional:

> De preferir às coisas possíveis mas incríveis são as impossíveis mas críveis; contudo, não deveriam os argumentos poéticos ser constituídos de partes irracionais; preferível seria que nada houvesse de irracional [...]. Ridículo é, pois, declarar que sem irracional não subsistiria o mito; em primeiro lugar, nem tais mitos se deveriam compor, mas, se um poeta os fizer de modo que pareçam razoáveis, esses ainda serão admissíveis, ainda que absurdos. [50]

E acrescenta ainda Aristóteles:

> O poeta representou impossíveis. É um erro - desculpável, contudo, se atingiu a finalidade própria da poesia [...], e se, de tal maneira, resultou mais impressionante essa parte do poema, ou outra qualquer. [...] Mas, caso possa atingir mais ou menos a mesma finalidade, respeitando as regras da arte, o erro é injustificável, porque, sendo possível, não deveria haver erro nenhum. [51]

Destas citações pode-se ainda concluir que ambos os filósofos têm consciência de que na criação literária coexistem elementos racionais e "irracionais', hoje geralmente designados como conscientes e inconscientes. Platão exprime essa ideia de uma forma muito clara no livro X da *República*:

> ... o poeta imitador instaura na alma de cada indivíduo um mau governo, lisonjeando a parte irracional, que não distingue entre o que é maior e o que é menor, mas julga, acerca das mesmas coisas, ora que são grandes, ora que são pequenas, que está sempre a forjar fantasias, a uma enorme distância da verdade. [52]

As poéticas platónicas e aristotélicas ao defenderem o controlo racional da criação literária, preferindo a representação mimética da realidade a qualquer outra forma de expressão, deram voz a uma tendência já clara no homem ocidental de desenvolvimento psíquico unilateral, valorizando a componente consciente. Para

50. Aristóteles, *Poética*, 1460 ab, 142.

51. Aristóteles, *Poética*, 1460 b, 143.

52. Platão, *A República*, 605 bc, 472.

estes filósofos não era concebível estudar e definir a literatura de uma forma que não fosse racionalista e estruturante, logo limitativa, porque essa era a marca do avanço intelectual, o que os distinguia dos pensadores do passado.

Com a evolução da sociedade, a teoria literária continuou a ser feita já não exclusivamente por filósofos, mas também por retóricos e pelos próprios poetas (estes por factores múltiplos, que vão desde os interesses individuais às pressões dos mecenas e da sociedade em geral). Ao tentarem expor o modo ideal de fazer literatura, estes últimos teóricos viram-se confrontados com a necessidade de produzirem obras dentro do cânon já iniciado pelos filósofos clássicos, isto é, poéticas que dessem conta da estrutura da poesia e, simultaneamente, expressassem a essência dupla do impulso poético.

A poética de Horácio é um exemplo desta situação. Na *Arte Poética* encontra-se a influência directa da *Poética* de Aristóteles e dos seus seguidores, a escola peripatética. Mas Horácio acabou por ter de reconhecer a necessidade da inspiração para a produção literária, aspecto que Aristóteles não afirmou claramente e que Platão usou para justificar a sua desconfiança sobre a validade da produção poética. A posição horaciana é ainda cautelosa, mas não deixa dúvidas quanto à necessidade de haver uma combinação entre a inspiração ou dom natural e a técnica:

> Há quem discuta se o bom poema vem da arte se da natureza: cá por mim, nenhuma arte vejo sem rica intuição e tão pouco serve o engenho sem ser trabalhado: cada uma destas qualidades se completa com as outras e amigavelmente devem todas cooperar. [53]

Apesar de os próprios artistas terem composto poéticas, estas raramente se libertaram das marcas deixadas pelos primeiros teóricos. Ernest Curtius refere precisamente este aspecto:

---

53. Horácio, *Arte Poética*, tradução de Rosado Fernandes (Lisboa: Editorial Inquérito, 1984) 117.

> [Aristóteles] instituiu a poética como uma ciência filosófica da poesia. Este foi, simultaneamente, um ponto culminante e terminal do pensamento grego. E explica também porque é que desde meados do século XVI, a *Poética* de Aristóteles tem desempenhado um papel central em todas as tentativas de discutir filosoficamente a natureza da poesia. Apesar de condicionado pelo período em que foi escrito, o pequeno livro contém pontos de vistas sempre estimulantes. [54]

Há, no entanto, raras excepções a esta orientação da crítica literária. É, por exemplo, o caso do tratado intitulado (erradamente, segundo Ernest Curtius) *Sobre o Sublime* atribuído a Longino, autor grego de quem se desconhece qualquer outra informação e que, supostamente, viveu no século I da nossa era [55]. Nesta obra, o autor privilegia claramente o aspecto criador, inato, do artista em detrimento da retórica, embora considere que esta tem uma função insubstituível a cumprir:

> A natureza é a primeira causa e o princípio criativo fundamental de todas as actividades, mas a função de um sistema é a de prescrever o grau e o momento exacto para cada uma, e de estabelecer as regras mais claras para o uso e a prática dessas actividades. Para além disso, os impulsos sublimes estão expostos a maiores perigos quando são deixados sem o amparo e a estabilidade do conhecimento ... [56]

Com este tratado, Longino questiona a evolução que a crítica literária tinha seguido desde Aristóteles e que culminaria, séculos depois, na classificação da arte literária como uma disciplina da retórica medieval, em que a tónica era colocada no conhecimento e estudo das técnicas. Para Longino a obra "sublime" origina uma comunicação *sui generis* entre o autor e o leitor (ouvinte ou espectador) que não só resiste ao tempo, como os faz partilhar intimamente do mesmo estado de espírito:

> Através de um poder inato, o verdadeiro sublime eleva as nossas almas: ficamos repletos

54. Ernest Robert Curtius, *European Literature and the Latin Middle Ages*, trans. Willard Trask, (London: Routledge and Kegan Paul, 1979) 146.

55. Curtius, 398.

56. Longinus, *On the Sublime*, *Classical Literary Criticism*, trans. T. S. Dorsch (Harmondsworth: Penguin Books, 1965) 101.

> de uma orgulhosa exaltação e alegria como se tivéssemos sido nós a produzir o que ouvimos. [...] Uma obra só é verdadeiramente sublime se resiste a uma constante examinação e se é difícil, ou antes impossível, resistir ao seu encanto, permanecendo firme e indelevelmente na memória. De modo geral, o sublime, em toda a sua verdade e beleza, existe nas obras que agradam a todos os homens em todos os tempos. [57]

Mas o tratado de Longino, que inegavelmente tentava corrigir o espírito da época, foi ignorado. Na Idade Média a obra passou pela mão dos monges copistas medievais, para quem as palavras do autor pouco significado podiam ter (para além da referência ao "Legislador dos Judeus" e à citação do passo do Génesis que, quem sabe, terão merecido por si só o esforço de uma cópia), e foi impressa pela primeira vez em 1554 [58]. Deste autor nenhuma escola derivou e, durante séculos, nenhuma interpretaça˜o lhe fez justiça. No entanto, a profundidade do seu pensamento, que ganha todo o seu valor de excepção quando inserido na época, prova a riqueza do acto verdadeiramente criativo, que busca um grau superior de conhecimento.

> [Longino] nunca encontrou uma alma gémea. O seu caso é instrutivo como exemplo de uma continuidade a que tem sido negada a sua verdadeira influência. Uma centelha que nunca pegou fogo. A boa critica é extremamente rara. Logo, raramente é reconhecida. Se toda a Baixa Antiguidade não tem uma única palavra para dizer sobre "Longino", esse é um dos mais claros sintomas da sua debilitada capacidade intelectual. "Longino" foi sufocado pela longa e inquebrável cadeia da mediocridade. [59]

Longino não se refere ao problema da mimese, que tinha interessado os críticos anteriores, e da retórica fala apenas na medida em que ela contribui para o engrandecimento da visão ou pensamento genuinamente artístico. O seu campo de interesse estava muito longe daquele que a tradição já tinha consagrado. Nesta,

---

57. Longinus, 107.

58. Reporto-me às indicações dadas por Ernest Curtius, *European Literature and the Latin Middle Ages*, 399.

59. Curtius, 400.

uma das principais marcas deixada pelos primeiros teóricos era a importância exclusiva dada à componente mimética. Enquanto teoria filosófico-científica que pretendia ser, o objecto da crítica literária tinha de ser definido no campo do racional e isso só poderia ser feito enquanto a literatura fosse vista como mimese da realidade, e não como produto da fantasia criadora, logo como integrando elementos estranhos à consciência.

No entanto, este objectivo não podia ser alcançado em absoluto, e isto por vários motivos. Primeiro porque o processo mimético é selectivo e sujeito a convenções, logo o resultado será sempre parcial. Segundo porque a própria realidade não é um dado objectivo, mas o resultado da imagem que cada indivíduo e cada sociedade constroem do mundo e de si próprios. A realidade é uma hipótese subjectiva, em constante evolução, pois ela muda com cada nova descoberta, com cada novo pensamento. Nestas condições, como reconhece Auerbach, a representação da realidade revelar-se-á sempre como uma tarefa impossível [60].

O facto de a crítica literária se ter interessado predominantemente pela literatura mimético-realista, ignorando quase completamente a literatura mítico-simbólica, fez com que muitas obras com valor literário fossem marginalizadas por não pertencerem à *mainstream literature*. Estão neste caso obras com uma forte marca fantástica que mereceram a atenção do público mas não da crítica. Tome-se como exemplo a obra *Uma História Verídica* de Luciano. Este autor do século II da nossa era propõe-se contar uma história fantástica, jogando deliberadamente com os princípios da verosimilhança e de verdade (que eram centrais para a poética tradicional), remetendo para outros "poetas, prosadores e filó sofos, que nos deixaram obras fantásticas e cheias de imaginaça˜o', que tiveram como "guia e mestre neste tipo de charlatanice [...] o Ulisses de Homero.." [61]. Mesmo que algum crítico da época (ou mesmo de épocas

60. Erich Auerbach, *Mimesis; The Representation of Reality in Western Literature*, trans. Willard Trask (1953, rpt New York: Anchor Books, 1957) 485.

61. Luciano, *Uma História Verídica*, prefácio, tradução e notas de António Magueijo, edição bilingue

posteriores) quisesse analisar uma obra deste tipo utilizando o corpus teórico que estava à sua disposição, as dificuldades que enfrentaria seriam muitas e o resultado final, provavelmente, insatisfatório.

Porque a crítica literária seguiu e recuperou frequentemente as teorias clássicas, desenvolvendo outras que vão no mesmo sentido (reproduzindo o mesmo processo que encontramos na ciência) não se possui actualmente, como muito justamente salienta Kathryn Hume, utensílios críticos tão desenvolvidos para a análise de obras eminentemente simbólicas, como para a interpretação da componente mimética. Por isso, tem sido importante o contributo de "psicólogos, antropólogos, filósofos e de estudiosos do mito e da religião" para que, progressivamente, o léxico crítico se fosse alargando, permitindo análises mais abrangentes que dessem conta das particularidades de géneros literários e de obras em que a componente simbólica é fundamental. Estão neste caso as obras normalmente designadas como fantásticas [62].

Jacques Finné, num estudo intitulado *La Littérature Fantastique; Essai sur l'Organisation Surnaturelle*, define o fantástico do seguinte modo:

> O fantástico manifesta no seio da vida quotidiana, sem qualquer convenção prévia, uma impossibilidade relativamente à experiência humana. [63]

Uma tal "impossibilidade" é inevitavelmente produzida não pela consciência, que conhece e reconhece apenas o que pode enquadrar na noção consensual de realidade, mas nasce antes no inconsciente, essa zona da psyche que não reconhece valores da consciência como a ordem, as noções de possibilidade, causalidade ou probabilidade, as noções de bem e mal como valores éticos, etc. Sendo assim, a literatura fantástica enquadra-se claramente no corpus da literatura mítico-simbó lica, aquela que mais revela a influência do inconsciente como fonte

(Lisboa: Editorial Inquérito Limitada, s.d.) 17, 19.

62. Hume, XII.

63. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique; Essai sur l' Organisation Surnaturelle* (Bruxelles: Editions de l'Université de Bruxelles, 1980) 17.

onde a fantasia criadora se inspira.

A presença do fantástico na literatura ocidental é facilmente comprovada por textos desde a Antiguidade até aos nossos dias [64]. Obras que desenvolvem mundos ficcionais que se opõem ao mundo real através da exploração do impossível e/ou do sobrenatural. Até ao período romântico as obras fantásticas, isto é, aquelas que se desenvolvem tendo como elemento aglutinador o fantástico, surgiram de forma esporádica. Mais frequente foi o aparecimento de obras em que o fantástico era um dos elementos utilizados, mas não era central na narrativa. Estava antes subordinado a um esquema mais vasto, como salienta Sir Maurice Bowra, em que predominava o maravilhoso, ou mesmo os elementos mítico-lendários [65]. Lembremos, apenas como exemplo, *Orlando Furioso* de Ariosto (1532), *Gargantua et Pantagruel* de Rabelais (1532-64), ou as narrativas de viagem do século XVII.

Com o romantismo, as teorias da imaginação, do génio e do inconsciente desenvolvidas por poetas e filósofos como Schelling, Jean Paul Richter, Goethe, Schiller, Coleridge ou Shelley, resultaram numa estética da fantasia criadora em que poetas ingleses e alemães estavam em consonância, reagindo contra o racionalismo iluminista que dominava a intelectualidade europeia. Como salientam Wimsatt e Brooks, "o romantismo alemão e inglês [...] constituía uma reacção tardia, ou o auge, lentamente atingido, de tendências reaccionárias contra as exigências do racionalismo científico que havia começado a mostrar a sua força durante a segunda metade do século XVII" [66]. Com esta reacção os românticos tentavam recuperar esteticamente o que a ciência tinha abandonado - a diferença, o impossível, o sobrenatural - procurando assim enriquecer e humanizar uma época

64. De entre os vários autores que referem este facto parece-me particularmente útil a leitura do artigo de Dennis M. Kratz "Development of the Fantastic Tradition Through 1811". Neste artigo o autor faz um levantamento de obras que incluem elementos fantásticos, começando por referenciar textos da Antiguidade greco-latina, alargando a análise a obras de diferentes culturas e épocas. Dennis M. Kratz, "Development of the Fantastic Tradition Through 1811," *Fantasy Literature: A Reader's Guide*, ed. Neil Barron (New York: Garland Publishing, 1990) 3-34.

65. Sir Maurice Bowra, *The Romantic Imagination*, (Oxford: Oxford University Press, 1961) 51.

66. William K. Wimsatt e Cleanth Brooks, *Crítica Literária*, 495-96.

que desprezava tudo o que no homem e na sua expressão não fosse racional, lógico, em suma, *iluminado*. Era contra o mundo real dos racionalistas que os românticos contrapunham o mundo da magia, do sobrenatural, do impossível, do sentimento ou da noite.

Com o romantismo o género fantástico autonomizou-se devido à existência de uma estética que o fundamentava e de uma situação cultural que o legitimava. O confronto entre o fantástico e o real foi assumido pelos poetas e marcou definitivamente este género que parece surgir como "literatura compensatória" (para utilizarmos o termo junguiano) no momentos culturais de extremo racionalismo.

2. A Literatura Fantástica - Um Género Literário Híbrido.

To construct plausible and moving "other worlds" you must draw on the only real "other world" we know, that of the spirit.

C. S. Lewis

O desinteresse manifestado pela crítica literária relativamente à literatura fantástica prolongou-se, regra geral, até à década de 70 deste século ou, mais precisamente, até à publicação da obra de Todorov, *Introduction à la Littérature Fantastique* [1]. Contudo, este não foi o primeiro trabalho crítico dedicado a este tipo de literatura. Anteriormente Louis Vax havia já publicado duas obras sobre o fantástico, mas estas não motivaram tanto os críticos e teóricos como sucedeu mais tarde com Todorov[2]. A partir do trabalho deste último, os críticos e teóricos dividiram-se entre os que tentaram desenvolver a teoria estruturalista todoroviana, procurando colmatar certas insuficiências apontadas desde o início à *Introdução à Literatura Fantástica*, e os que, recusando a posição do teórico francês, procuraram dar outras definições de literatura fantástica.

Como resultado do crescente interesse por este tipo de literatura publicou-se nas duas últimas décadas um vasto *corpus* teórico que tentou principalmente definir o que é a literatura fantástica [3]. As principais questões para que se procuraram resposta podem ser resumidas do seguinte modo: a literatura fantástica é um modo literário, um género ou um impulso? Quais são as relações que este tipo de

1. Tzvetan Todorov, *Introduction à la Littérature Fantastique* (Paris: Editions du Seuil, 1970). Existe uma tradução portuguesa desta obra: *Introdução à Literatura Fantástica*, trad. Maria Ondina Braga (Lisboa: Moraes Editores, 1977). Mais adiante referir-me-ei com mais detalhe à análise feita por Todorov relativamente à literatura fantástica.

2. Louis Vax, *L'Art et la Littérature Fantastique*, 2e ed. (Paris: Presses Universitaires de France, 1960); *La Séduction de l'Étrange* (Paris: Presses Universitaires de France, 1965).

3. Para uma síntese das principais obras teóricas sobre a literatura fantástica escritas nos últimos vinte anos sugiro a leitura da obra de Neil Cornwell, *The Literary Fantastic*, 3-31.

literatura estabelece entre a realidade e o seu oposto? Quais são os objectivos artísticos, sociais, culturais e políticos da literatura fantástica?

Todas as teorias surgidas nos últimos anos trazem, naturalmente, propostas interessantes para a análise do fantástico, mas a grande maioria das definições peca por ser pouco abrangente, por funcionar para grupos restritos de obras [4]. Um dos grandes problemas a ultrapassar é encontrar uma definiça˜o suficientemente abrangente para incluir, se possível, o vasto conjunto de obras geralmente classificadas como fantásticas. Apesar de sugerir a possibilidade de a literatura fantástica se constituir em vários géneros, Eric Rabkin, na obra *The Fantastic in Literature*, defende que o "verdadeiro fantástico ocorre quando as regras básicas de uma narrativa fazem uma rotação de 180°, quando as perspectivas dominantes são desmentidas." [5]. Mas como salienta Rosemary Jackson, a definição de Rabkin, construída tendo por base *Alice Through the Looking-Glass*, peca por ser, ela também, demasiado rígida [6].

A melhor forma de superar o problema da definição do fantástico é, em minha opinião, aquela que Rosemary Jackson sugere, isto é, considerar o fantástico como um modo literário que assume diferentes formas genéricas ao longo do tempo [7]. Aguiar e Silva, na obra *Teoria da Literatura*, referindo-se à problemática da distinção entre modos e géneros literários, afirma:

> A distinção entre *modos literários*, entendidos como categorias meta-históricas, e os *géneros literários*, concebidos como categorias históricas, parece-nos lógica e semioticamente fundamentada e necessa´ria. [...] Os modos literários representam, por um lado a nível da forma da expressão, possibilidades ou virtualidades transtemporais da enunciação e do discurso [...] e, por outra parte, a nível da forma do conteúdo,

4. Esta é uma das principais críticas apontadas à análise todoroviana que reduz o *corpus* da literatura fantástica a algumas (poucas) obras do século XIX.
5. Eric Rabkin, *The Fantastic in Literature* (New Jersey: Princeton University Press, 1976) 117, 12.
6. Rosemary Jackson, *Fantasy*, 21.
7. Rosemary Jackson, *Fantasy*, 35.

> representam configurações semântico-pragmáticas constantes que promanam de atitudes substancialmente invariáveis do homem perante o universo, perante a vida e perante si próprio. Sob esta última perspectiva, é fundamentado falar-se, por exemplo, da existência de um modo *trágico*, de um modo *cómico*, de um modo *satírico*, de um modo *elegíaco*, etc. [...] Os modos literários, na sua invariância, articulam-se polimorficamente com os textos literários concretos e individualizados pela mediação dos géneros literários. [8]

Dentro da perspectiva adoptada por Aguiar e Silva creio que é perfeitamente aceitável a posição de Jackson de definir o fantástico em dois níveis teóricos: primeiro como categoria meta-histórica, como modo literário, e depois como categoria histórica, como género literário. Enquanto categoria meta-histórica o fantástico caracteriza-se, segundo Jackson, por "delinear o que não é dito ou observado na cultura; o que foi silenciado, tornado invisível, escondido e considerado ausente." [9].

Neste sentido, o fantástico, ao enunciar aquilo que segundo as noções consensuais de realidade é impossível, irreal ou sobrenatural, revela "uma atitude substancialmente invariável do homem". Ao nível da expressão artística, o fantástico tende a compensar (no sentido junguiano do termo) determinados comportamentos sociais e culturais dominantes. Deste modo, é possível explicar o aparecimento de elementos fantásticos em obras de épocas, línguas, culturas e géneros diferentes, como o faz Dennis Kratz [10]. Contudo, apesar da presença de elementos fantásticos, mesmo quando predominantes, em obras como *As Metamorfoses* de Ovídio, *O Burro de Ouro* de Apuleio, *Sir Gawain and the Green Knight*, *The Tempest* e *A Midsummer Night's Dream* de Shakespeare ou *As Viagens de Gulliver* de Swift (para referir apenas algumas), não é possível classificar estes textos como pertencendo

8. Vítor Manuel de Aguiar e Silva, *Teoria da Literatura*, 6ª ed. (Coimbra: Livraria Almedina, 1984) 389-90.

9. Rosemary Jackson, *Fantasy*, 4.

10. Dennis M. Kratz, "Development of the Fantastic Tradition Through 1811," 3-34.

ao género fantástico. Segundo Aguiar e Silva, os géneros literários possuem um código específico que resulta da correlação de diversos factores.

> Da correlação peculiar dos códigos fónicos, estilístico e técnico-compositivo, por um lado, e do código semântico-pragmático, por outra parte, sob o influxo de determinada tradição literária e no âmbito de certas coordenadas socioculturais, resultam códigos que regular particulares classes [...] de textos relativamente homogéneos, tanto formal como semanticamente - são os códigos específicos dos *géneros literários*. [11]

Para além da presença do elemento fantástico não há outros factores que unam as obras que citei, pelo que estas são correctamente classificadas como pertencendo a géneros literários diferentes como o romance, a comédia, ou a sátira. Só a partir dos finais do século XVIII, mais concretamente com o movimento romântico, é que se pode falar do fantástico como género literário autónomo. Aliás, foi também com este movimento estético-literário que outros géneros se autonomizaram como, por exemplo, o romance, "grande forma literária apta a exprimir os multiformes aspectos do homem e do mundo", que assimilou "sincreticamente diversos géneros literários, desde o ensaio e as memórias até à crónica de viagens", incorporando "múltiplos registos literários, revelando-se apto quer para a representação da vida quotidiana, quer para a criação de uma atmosfera poética, quer para a análise de uma ideologia." [12].

O processo de autonomização do romance como género literário é particularmente útil para esta análise porque pode servir de paralelo para a autonomização do género fantástico. Como o romance, o fantástico desenvolveu vários subgéneros desde os finais do século XVIII até aos nossos dias, formas artísticas diferentes através das quais o fantástico manifesta, "no seio da vida quotidiana, sem qualquer convenção prévia, uma impossibilidade relativamente à experiência humana". Há sempre uma relação inevitável entre o fantástico e a

11. Aguiar e Silva, *Teoria da Literatura*, 106-107.

12. Aguiar e Silva, *Teoria da Literatura*, 682-683.

realidade, uma vez que é com base nas noções consensuais da última que se afirma que algo lhe é estranho, logo fora do normal ou impossível. Como salienta Christine Brooke-Rose, é sempre com base na realidade que se constrói o fantástico [13].

A relação do real e do fantástico que hoje é sentida como sendo a de dois elementos antagónicos foi, até ao século XVII, vivida como natural. O fantástico, o impossível e a magia fizeram parte da cosmovisão do homem ocidental até à afirmação do racionalismo iluminista do século XVIII. O mundo era um lugar simultaneamente familiar e misterioso e a cultura e a literatura espelhavam, naturalmente, esta dualidade. A presença de elementos fantásticos em obras como, por exemplo, *O Burro de Ouro*, *Sir Gawain and the Green Knight*, ou *The Tempest*, reflecte, afinal, esta situação cultural.

Porém, o caminho da evolução ocidental era o de um crescente racionalismo, e os maiores esforços intelectuais estiveram, desde a Antiguidade Clássica, centrados na tentativa de descobrir racionalmente o mundo, de encontrar as leis que o explicavam. O século XVIII constitui precisamente um dos marcos fundamentais desse percurso do conhecimento. As bases tinham sido lançadas por pensadores do século anterior. Descartes, no seu *Discurso do Método* (1651), tinha feito depender a descoberta da verdade do uso do raciocínio lógico, instituindo um processo de investigação intelectual que ficaria conhecido como cepticismo cartesiano. Francis Bacon (1561 - 1626) lançou os fundamentos do raciocínio indutivo e do método experimental, renovando as bases da investigação científica. Isaac Newton (1642 - 1727) descobriu que o universo e a natureza se regiam por leis matemáticas universais. E para referir apenas mais um dos grandes pensadores do século XVII que influenciaram os iluministas, é de salientar o papel de Locke (1632 - 1704), que lançou nos seus *Treatises on Civil Government* (1690) as bases de um novo contrato social, ao estabelecer a existência de obrigações não só para

13. Christine Brooke-Rose, *A Rhetoric of the Unreal; Studies in Narrative and Structure Especially of the Fantastic* (Cambridge: Cambridge University Press, 1981) 81.

os governados, como também para os governantes. Na área da teoria do conhecimento Locke defendia o princípio da *tábua rasa* (no *Essay concerning Human Understanding*, também de 1690), de que se podia inferir a igualdade potencial de todos os homens à nascença, sendo as desigualdades o resultado de condições exteriores ao indivíduo.

Foram estes os grandes princípios que os filósofos das Luzes herdaram e desenvolveram. A fé na capacidade racional do homem manifestada pela intelectualidade do século XVIII levava-a a acreditar que a luz da razão iluminaria definitivamente as trevas que ainda escondiam dos homens as leis do mundo. O homem "iluminado" não podia conceber a existência de mistérios que a razão não pudesse explicar de forma clara, objectiva e definitiva. O racionalismo iluminista proponha, assim, a conquista e domínio do mundo pela humanidade através da descoberta, que se queria definitiva, das leis naturais. O mistério e a magia eram meras superstições dos indivíduos incultos que urgia educar.

Apesar da heterogeneidade que caracterizou o Século da Luzes, das diferenças de pensamento, por vezes profundas, entre os filósofos iluministas, estavam todos unidos "na procura de uma explicação racional do mundo e da existência e do lugar do homem na sociedade". Animava-os a convicção de que "o entendimento humano é capaz, pelo seu próprio poder, e sem recorrer à ajuda sobrenatural, de compreender o sistema do mundo" e assumiam-se como didactas que tinham por missão levar as Luzes a todos os homens, numa luta contra a superstição. O lema kantiano *Sapere aude* define claramente o espírito que animava os intelectuais deste período [14].

A fé no poder da razão que caracterizou o século XVIII levou a que, como salienta Karl Kroeber, a cultura iluminista excluísse tudo o que fosse fantástico da existência civilizada [15].

14. Georges Rudé, *A Europa no Século XVIII*, trad. Gabriel Ruivo Crespo e Maria Paula F. de Carvalho, rev. de Joaquim L. D. Peixoto (Lisboa: Gradiva, 1988) 232.

15. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 1.



Figura 3 - A Luz da Razão.

Com isto perdeu-se muito do encanto e mistério que permeava a vida das sociedades ocidentais. Foi contra esta situação que, segundo Karl Kroeber, os românticos tentaram reagir [16]. Peter Blau e Marshall Meyer, num estudo sobre a burocracia na sociedade moderna, salientam que, para além da perda do encanto e mistério, a racionalização da vida nas sociedades ocidentais teve ainda como consequência uma alteração profunda na forma como o homem moderno pensa a sua existência:

> Muito da magia e mistério que antes impregnava a vida humana, e lhe conferia algum encantamento, desapareceu do mundo moderno. Este é, em grande parte, o preço que se paga pela racionalização. Antigamente a natureza encontrava-se repleta de mistérios e os maiores esforços intelectuais do indivíduo estava orientados para a descoberta do derradeiro significado da existência. Hoje em dia, a natureza esconde-nos menos segredos. A evolução científica, contudo, não só tornou possível a explicação de muitos fenómenos naturais, como canalizou o pensamento humano. O homem moderno está menos preocupado [...] com valores fundamentais e significados simbólicos, com aqueles aspectos da vida mental que não estão sujeitos à investigação científica, como sejam a verdade religiosa ou a criação artística. [17]

A orientação do pensamento para uma forma única de racionalismo não só é empobrecedora como perigosa, pois ameaça padronizar o homem, privando-o do confronto sempre enriquecedor com a diferença. É reagindo contra este domínio que os artistas românticos irão propor um restabelecimento do equilíbrio perdido, reintroduzindo a magia e a diferença, pelo menos nos universos ficcionais, recusando, como afirma Charles Elkins, a racionalização e desencanto da vida quotidiana que são no fundo, a essência da cultura burguesa moderna [18]. O

16. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 7.

17. Blau, Peter and Marshall Meyer, *Bureaucracy in Modern Society* (New York: Random House, 1971) 5.

18. Charles Elkins, "An Approach to the Social Functions of Science Fiction and Fantasy." *The Scope of the Fantastic - Culture, Biography, Themes, Children's Literature*, ed. Robert A. Collins and Howard D. Pearce (Westport: Greenwood Press, 1985) 23.

protesto dos românticos é dirigido contra a sociedade racionalista, contra o espírito voltairiano que fez do combate à superstição uma das suas bandeiras, propondo-se bani-la do universo humano. Em suma, os românticos lutam contra o indivíduo que é incapaz de conceber a dúvida e a incerteza [19].

A reacção dos românticos é, como salientam Wimsatt e Brooks, uma reacção tardia que se afirma a partir dos finais do século XVIII na Alemanha e em Inglaterra. Só depois o movimento se estende a outras culturas europeias, atingindo o seu momento de maior expressão nas primeiras décadas do século XIX, permanecendo como corrente dominante até à sua substituição pelo movimento realista e naturalista da segunda metade do século passado.

No domínio do fantástico, o processo de desenvolvimento do género acompanha de perto a evolução do próprio movimento que lhe deu origem, surgindo primeiro em Inglaterra e na Alemanha, para se impor definitivamente nas primeiras décadas do século XIX também na cultura francesa. Porém, ao contrário do movimento que o criou, o fantástico continua presente na literatura ocidental até aos nossos dias manifestando, naturalmente, algumas características diferentes. É possível distinguir nele vários momentos, subgéneros e características epocais e nacionais que tornam problemática a procura de uma definição abrangente, assim como a elaboração de uma exposição que dê conta das múltiplas variantes do género. Finné expõe claramente este problema quando afirma que "como todos os géneros literários, o fantástico não é estático" [20].

As dezenas de estudos, teses e ensaios consagrados, neste século, ao fantástico, sobretudo desde a década de 60, dão naturalmente razão a Finné.

19. Lamb caracterizou deste modo o comportamento do racionalista: "You never witness his first apprehension of a thing. His understanding is always at its meridian - you never see the first dawn, the early streaks. - He has no falterings of self-suspicion. Surmises, guesses, misgivings, half-intuitions, semi-consciousness, partial illuminations, dim instincts, embryo conception, have not place in his brain, or vocabulary. [...] Between the affirmative and the negative there is no border-land with him. You cannot hover with him upon the confines of truth. Charles Lamb, "Imperfect Sympathies," *Romanticism; An Anthology*, ed. Duncan Wu (Oxford: Blackwell, 1994) 618. Citado também por Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 43.

20. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 14.

Investigadores e críticos das mais variadas nacionalidades têm-se interessado pela problemática deste género, mas têm sido sobretudo as críticas francesa e anglo-americana que mais textos teóricos têm produzido, reflectindo, aliás, o próprio desenvolvimento do género, pois foram efectivamente os escritores franceses e os ingleses que desde a segunda metade do século XIX escreveram mais obras fantásticas.

Num ponto quase todos os críticos estão de acordo: o género surgiu com os românticos. Os teóricos franceses apontam Cazotte (1719-1792) como o "verdadeiro iniciador do conto fantástico moderno" com a obra *Le Diable Amoureux* (1772) [21]. Mas Cazotte, educado no espírito das Luzes, escreveu uma obra em que o fantástico está apenas a dar os primeiros passos, como afirma Jean-Luc Steinmetz [22]. Apesar disso, são já evidentes nesse conto algumas das principais características que serão centrais no fantástico continental do século XIX, como sejam a oscilação da narrativa entre o natural e o sobrenatural e a ambiguidade da visão fantástica. Foram, contudo, quatro os escritores que criaram a estrutura de base do género: Coleridge com os poemas *The Rime of the Ancient Mariner* (1798), *Christabel* e *Kubla Khan* (1816)[23]; Keats (1745-1821) com *La Belle Dame Sans Merci* (1819); E.T. A. Hoffmann (1776-1822) com contos como *Der Sandmann* (1816) ou *Die Bergwerke zu Falun* (1818); e Tieck (1773-1853) como a novela *Der Runenberg* (1804). Estas obras determinaram o enquadramento dentro do qual se desenvolveria o género na cultura europeia.

Apesar das diferenças que caracterizaram o movimento romântico na Europa (expressas nas orientações, por vezes profundamente divergentes, que os artistas deram às suas obras), o género fantástico apresentou, pelo menos numa primeira fase, uma característica comum em todas as obras: o impossível ou o sobrenatural

21. Pierre-G. Castex, *Anthologie do Conte Fantastique Français*, 2ª ed. (Paris: J. Corti, 1963) 9.

22. Jean-Luc Steinmetz, *La Littérature Fantastique* (Paris: P. U. F., 1990) 42.

23. Estas duas obras foram iniciadas entre 1797 e 1798, pertencendo, portanto, ao mesmo período criativo de *The Rime of the Ancient Mariner*, como salienta Sir Maurice Bowra, *The Romantic Imagination*, 52.

tornaram-se nos elementos nucleares do universo ficcional criado nos contos, novelas e baladas, questionando directa ou indirectamente não só as noções consensuais de realidade, como os próprios fundamentos filosóficos e científicos do racionalismo iluminista.

Tendo estes princípios em mente parece-me que a melhor definição apresentada até hoje para este recente género literário (e que eu subscrevo inteiramente) é a que Colin Manlove propõe na obra *Modern Fantasy: Five Studies*:

> [O fantástico consiste] numa ficção que suscita admiração e que contem um princípio substancial e irredutível de mundos, seres ou objectos sobrenaturais ou impossíveis com os quais as personagens mortais da história, ou os leitores, conseguem alcançar um certo grau de familiaridade. [24]

Esta definição, que mereceu o acolhimento favorável, por exemplo, de Karl Kroeber, foi ignorada pela crítica franco´fona, ainda muito dependente da análise estruturalista de Todorov [25]. Manlove propõe uma definição suficientemente abrangente para permitir a inclusão das variantes que este tipo de literatura apresenta, não só a nível epocal como nacional, fazendo sobressair o que de facto é constante nas obras fantásticas: o confronto pendular entre o impossível e o real em que o elemento nuclear é, não a realidade, mas o seu oposto, desenvolvendo, como salientam Kroeber e Jackson, um tropo oximorónico, uma possibilidade impossível [26].

A definição de Manlove, ao possibilitar a inclusão das muitas variantes do género fantástico desde o período romântico até aos nossos dias, evita que se caia no erro frequentemente apontado a Todorov de considerar o fantástico como um

24. Colin Manlove, *Modern Fantasy: Five Studies* (1975, Cambridge: Cambridge University Press, 1978) 1.

25. Na obra *Romantic Fantasy and Science Fiction*, Karl Kroeber afirma: "C. N. Manlove, less committed to so purely chronological method, brings under survey a wider and more diversified range of literature than Todorov to arrive at a general definition of fantasy advancing some of Todorov's fundamental insights. [...] Manlove's formation, transforming Todorov's "hesitation" into "becoming familiar with," remains the best succinct definition of fantasy..." (p.5)

26. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 1; Rosemary Jackson, *Fantasy*, 21.

género morto. De facto, Todorov definiu o fantástico do seguinte modo:

> O fantástico é a hesitação experimentada por uma criatura, que não conhece senão as leis naturais, perante um acontecimento com aparência de sobrenatural. [27]

> O fantástico, [...] dura só o tempo de uma hesitação: hesitação comum ao leitor e à personagem, que devem decidir se aquilo que percepcionam pertence ou não à "realidade" tal como ela existe para a opinião comum. No fim da história o leitor, se não a personagem, toma uma decisão, opta por uma outra solução, e é assim que sai do fantástico. [...] O fantástico vive pois cercado de perigos e pode desaparecer a todo o momento. [28]

Já na parte final da sua obra Todorov faz a seguinte afirmação:

> ...a psicanálise substituiu (e ao mesmo tempo tornou inútil) a literaturafantástica. Não temos hoje necessidade de recorrer ao diabo para falar de um desejo sexual excessivo, nem aos vampiros para designar a atracção exercida pelos cadaveres. [29]

Perante estas posições redutoras é-se levado a concluir que, para Todorov, o fantástico enquanto género existiu apenas em algumas, poucas, obras do século XIX continental, o que é manifestamente pouco para definir um género. Entretanto, a maioria das obras classificáveis como fantásticas pertencem, para este crítico, não ao fantástico mas a um qualquer género afim, como o estranho ou o maravilhoso, ou o fantástico-estranho, ou o fantástico-maravilhoso. Esta proliferação de géneros, que Todorov consagra na sua obra, serve para o autor tentar abranger o vasto *corpus* que ficou fora da sua definição demasiado restritiva, mas que ele sente como aparentadas com o fantástico [30]. A visão e a formação estruturalistas não lhe permitem tomar outra posição que não seja a irradiação imediata da diferença para outros campos de que não se ocupa em profundidade, o que se, por um lado, evita

27. Tzvetan Todorov, *Introdução à Literatura Fantástica*, 26.
28. Tzvetan Todorov, *Introdução à Literatura Fantástica*, 41.
29. Tzvetan Todorov, *Introdução à Literatura Fantástica*, 144.
30. Tzvetan Todorov, *Introdução à Literatura Fantástica*, 43 e segs.

a reelaboração da teoria, por outro, falseia as bases em que a questão foi inicialmente colocada, restringindo o *corpus* a um conjunto não representativo do género.

Há ainda a considerar a afirmação francamente contestável de que a psicanálise substituiu o fantástico. Nenhuma teoria psicanalítica explica completamente uma obra de arte, nem esta tem por função exclusiva dar resposta a problemas do foro psicoló gico, quer do autor, quer dos leitores. Acresce ainda que uma teoria de fundamento positivista, como é a teoria freudiana, dificilmente explicará e substituirá qualquer género literário, muito menos um cujo fundamento é precisamente a recusa do racionalismo como visão única do mundo e do homem. Como afirma Kroeber, "Freud defende a posição de que, pelo menos idealmente, a fantasia é interpretável no sentido em que pode ser racionalmente explicada através da sua tradução para a linguagem convencional da ciência." [31]. Ora nenhuma obra de arte pode ser explicada definitivamente por qualquer teoria científica, nem mesmo por uma teoria psicanalítica. Esta pode efectivamente ajudar a elucidar certos aspectos da criação artística, contribuindo para uma análise mais vasta, mas terá de se ter sempre em conta que o objecto analisado é uma obra de arte. Como refere Kroeber, "para tratar das características mais problemáticas do fantástico literário é necessa´ria uma aproximação psicoló gica diferente [da freudiana], um conjunto diferente de hipóteses acerca da actividade psíquica, uma maior abertura mental à superstiça˜o" [32].

Brian Attebery, abordando a problemática da utilização da psicologia na análise literária, chama a atenção para o perigo que há em se impor uma teoria a uma obra literária, fazendo da primeira uma grelha onde a segunda tem de encaixar [33]:

---

31. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 113.

32. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 94.

33. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy* (Bloomington: Indiana University Press, 1992) 31, *passim*.

> A concepção freudiana da arte, como algo que deve ser analisado em profundidade e deixado para trás uma vez descoberto o complexo que a obra estava a esconder, pode explicar o processo de ler ou escrever ficção de terror, mas é de pouca utilidade para clarificar o fantástico. [34]

Procurando uma teoria mais útil para a análise do fantástico, Attebery propõe a utilização da teoria junguiana, como eu própria farei para a análise das obras literárias de Tolkien e Ursula K. Le Guin. Segundo ele, "a escola psicanalítica que melhor espelha a retórica do fantástico é a junguiana. Enquanto Freud investiga as origens, Jung procura os fins: não de onde vimos mas no que nos podemos tornar" [35].

A utilização da teoria psicanalítica junguiana não procura reduzir o texto literário a um conjunto de princípios teóricos, visa, pelo contrário, contribuir para o enriquecimento interpretativo do texto, alargando o leque de significados possíveis em que a linguagem simbólica é fértil. Como salientei, a posição de Todorov quanto ao uso da teoria psicanalítica é diametralmente oposta à de Kroeber, à de Attebery e à que eu própria defendo. O caminho seguido por Todorov é, a meu ver, mais prejudicial do que benéfico para a teoria literária, porque tende a reduzir todo um género literário, com as suas múltiplas obras artísticas, a um conjunto de manifestações exteriores dos complexos ou dos problemas psicológicos do autor. Por este caminho, o fantástico quase sai do campo da literatura para se tornar, como refere Kroeber, num caso patológico [36].

Contudo, Todorov tem inegavelmente o mérito de ter trazido para a crítica literária a discussão de um tipo de literatura até então sistematicamente ignorado. As premissas estruturalistas em que se enquadra o seu pensamento são, contudo, inadequadas para a análise de obras que deliberadamente questionam os princípios

34. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, 30.

35. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, 30.

36. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 88.

racionalistas estruturalizantes em que o crítico francês se apoia. Brian Attebery, na obra acima citada, sintetiza, de uma forma precisa, os problemas com que se debatem os críticos que, baseando-se nas teorias estruturalista, freudiana e marxista, procuram estudar o fantástico. De entre esses problemas Attebery salienta o da necessidade de uma delimitação rigorosa do *corpus* em análise, a qual leva à exclusão de obras que inegavelmente são classificáveis como fantásticas (Todorov, por exemplo, excluía a obra de Kafka do género fantástico). Afirma Attebery:

> As teorias dominantes desde o Modernismo até ao Estruturalismo assentavam numa base tripla: Saussure, Marx e Freud. Estes três gigantes dos finais do século XIX, princípios do século XX, tentaram abordar os estudos humanos segundo uma perspectiva científica - Saussure aplicou à linguagem, Marx à história e Freud à psicologia os métodos das ciências naturais. Ao imitar a posição objectiva e as técnicas descritivas da física ou da biologia, esperavam pôr fim a séculos de argumentação circular e de hipóteses desnecessárias. Daí a importância destes estudiosos para os teóricos da literatura que desejavam, eles também, assumir uma posição científica.
>
> Mas vastas áreas da experiência humana não se coadunam com uma investigação baseada nos métodos de ciências como a física e a biologia. [...] Ao tentar ser científico, Saussure reduziu a linguagem a um modelo arbitrário auto-referencial, Freud estudou a psyche exclusivamente em função das suas origens na criança, e Marx explicou todos os acontecimentos históricos como manifestações da luta pelo controlo dos meios de produção. Estas formulações, em tempos verdades libertadoras, tornaram-se, frequentemente, em cortinas opacas que impediram o utilizador de ter uma visão de conjunto da actividade humana. [37]

De entre os críticos que analisaram o fantástico, adoptando uma posição próxima do estruturalismo, há a salientar Christine Brooke-Rose que, na obra *A Rhetoric of the Unreal*, utiliza a teoria todoroviana do fantástico sem lhe introduzir grandes modificações. Os seus reparos à posição de Todorov resumem-se quase à

37. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, 27-28.

chamada de atenção pela exclusão da obra de Kafka do *corpus* fantástico [38]. Isto leva a que as críticas feitas à posição defendida por Todorov sejam basicamente as mesmas que se podem apontar a Brooke-Rose.

Quanto à posição assumida por Rosemary Jackson há claramente uma evolução relativamente à teoria de Todorov, introduzindo, a meu ver correctamente, a distinção entre modo e género literário, o que tem como consequência imediata a abertura do *corpus* literário analisado. Jackson baseia-se nas teorias estruturalistas, freudianas e marxistas mais recentes. Os autores em que se fundamenta são, por exemplo, Jacques Lacan, Julia Kristeva e Louis Althusser. Dentro deste enquadramento teórico, Jackson considera o fantástico como uma literatura produzida e determinada pelo contexto social em que surge, numa tentativa de "compensar uma falta que resulta de constrangimentos culturais". Nesse sentido o fantástico é "uma literatura [...] que busca o que é sentido como ausente e perdido" [39]. Segundo a autora o fantástico funciona como um tropo oximorónico em que a contradição entre o possível e o impossível é mantida e desenvolvida [40].

Para Jackson, o fantástico tem uma função social a cumprir - provocar a transformação da sociedade por via do efeito consciente ou inconsciente que os textos provocam no leitor. É dentro destes parâmetros que esta autora constrói depois a sua análise do fantástico, conseguindo incluir nela um vasto leque de obras abandonadas por Todorov, desenvolvendo uma crítica a vários títulos interessante, por vezes mesmo inovadora. Mas, porque Jackson se interessa fundamentalmente pelo carácter cultural e socialmente "subversivo" dos textos fantásticos, dedica pouca atenção as obras extremamente populares como as de J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis ou Ursula K. Le Guin. Jackson está consciente deste facto e justifica a sua posição defendendo que este tipo de narrativas anulam os impulsos

38. Brooke-Rose, *A Rhetoric of the Unreal*, 66-67.

39. Rosemary Jackson, *Fantasy*, 3.

40. Rosemary Jackson, *Fantasy*, 26.

potencialmente perturbadores e anti-sociais do fantástico [41].

A ideia que as teorias de Brooke-Rose e de Jackson me deixam é a de que, apesar da atenção que demonstram pelo aspecto social do texto literário, estão pouco atentas à própria evolução da sociedade como factor condicionador da produção artística. As condições sociais, políticas, económicas e culturais em que o fantástico surgiu no finais do século XVIII não eram as mesmas em que ele se desenvolveu durante a segunda metade do século XIX e todo o século XX. Inevitavelmente as preocupações dos escritores e a sua *Weltanschauung* também não eram as mesmas, o que, logicamente, se reflectiu nas obras produzidas, tendo-se registado adaptações quer estruturais quer temáticas no código do fantástico. Nada disto pode ser visto como um fenómeno estranho, pois regista-se em todos os géneros literários vivos. Vítor Manuel de Aguiar e Silva, analisando as características e evolução dos géneros, afirma:

> [os] fenómenos do declínio, da emergência e das modificações dos géneros literários resultam da dinâmica do sistema literário, uma dinâmica típica de um sistema aberto, isto é, conexionada com a dinâmica de outros sistemas semióticos e, em última instância, com a dinâmica do metassistema social. [42]

E acrescenta:

> De modo análogo ao que ocorre com a totalidade do sistema literário, o código de cada

41. Rosemary Jackson, *Fantasy*, 9. Jackson comete um erro grave de leitura e identificação das fontes de informação, o que a leva a proferir a seguinte afirmação relativamente a Tolkien: "W. H. Auden's *Secondary Worlds* influenced Tolkien's formulation of secondary, autonomous, imagined realms in *Tree and Leaf*." (*Fantasy*, 182). Se Jackson tivesse lido atentamente Auden e Tolkien, este erro não tinha sido possível, primeiro porque Auden afirma na obra citada o seguinte: "For the terms Primary and Secondary World, I am indebted to Professor J. R. R. Tolkien's essay on Fairy Tales" (W. H. Auden, *Secondary Worlds* (London: Faber and Faber, **1968**, p. 49). Ora o texto a que se refere Auden é claramente o artigo "On Fairy-Stories" que Tolkien apresentou pela primeira vez (com pequenas alterações) em 8 de Março de **1939** na Universidade de St. Andrew, por ocasião da Andrew Lang Lecture. O texto da conferência foi publicado pela primeira vez na obra *Essays Presented to Charles Williams*, ed. C. S. Lewis (Oxford: Oxford University Press, **1947**) e reeditado na obra de Tolkien *Tree and Leaf* (London: George Allen and Unwin, **1964**). Perante estes factos, é-se levado a concluir que, primeiro, Jackson não leu atentamente o texto de Auden, segundo, não leu atentamente o texto de Tolkien, desconhecendo a história editorial do artigo que comenta. Em termos académicos é, sem dúvida, um erro grave.

42. Aguiar e Silva, *Teoria da Literatura*, 394.

> género é sempre modificado, com amplitude variável, pelos textos novos que nele se incluem, em especial por aqueles mais originais e mais fecundamente transgressores das regras e das convenções do género.[43]

Tendo em mente estes princípios e a definição apresentada por Manlove, bem como o vasto *corpus* da literatura fantástica ocidental, creio ser possível identificar não só as alterações verificadas no género, como ainda o aparecimento e desenvolvimento de subgéneros, principalmente desde a segunda metade do século XIX. Referindo-se à função e estrutura dos subgéneros literários, afirma Vítor Manuel de Aguiar e Silva:

> Os géneros literários, por sua vez, podem dividir-se em *subgéneros*, em função da específica relevância que no seu código - assim diferenciado em subcódigos - assumem determinados factores semântico-pragmáticos e estilístico-formais.[...] Os subgéneros, embora possam exercer uma acção fecundante como modelos, ao longo do tempo, na memória do sistema e na *praxis* literária [...] possuem uma duração mais limitada do que os géneros, apresentando-se muito vulneráveis às grandes transformações históricas do policódigo literário. A friabilidade histórica dos subgéneros, porém, funciona como um dos mecanismos relevantes da modificação do próprio sistema literário, provocando sempre alterações nas normas e convenções dos respectivos géneros e dos géneros afins. [44]

Esta definiçaõ de subgéneros serve para explicar o que sucedeu na literatura fantástica desde os finais do século XVIII até aos nossos dias. De facto, é possível distinguir vários subgéneros que, de uma forma ou de outra, sempre alteraram o código do fantástico, quer por introduzirem neste elementos de outros géneros próximos, como sejam os elementos do romance de terror ou do romance gótico usados por Edgar Allan Poe, por exemplo, quer ainda pela introdução de técnicas próprias de outros géneros, como as do romance realista ou do conto tradicional.

Assim, analisando a evolução do fantástico, verifica-se o desenvolvimento do

43. Aguiar e Silva, *Teoria da Literatura*, 395.

44. Aguiar e Silva, *Teoria da Literatura*, 399-400.

fantástico romântico que Kroeber focaliza nos poemas já citados de Coleridge e Keats e a que se pode juntar os contos de Hoffmann e Tieck. Neste período o fantástico incluía na sua estrutura muitos dos princípios românticos da literatura e cultura da época, como sejam a recuperação e reorganização de elementos literários e temáticos medievais, como sucede com a utilização da balada por Coleridge e Keats, e do conto popular no caso dos românticos alemães. É de referir ainda a recuperação dos temas do sobrenatural e da magia e o recurso ao indefinido, ao impossível e ao inumano, numa tentativa, por parte destes autores, de recuperar certos aspectos da vida que se perderam, procurando alargar a consciência e a sensibilidade dos seus contemporâneos [45].

O fantástico romântico transforma-se no século XIX, sobretudo a partir da década de trinta, por via da substituição do código de valores romântico pelo do realismo, primeiro, e do naturalismo depois. Surge então um subgénero que introduz no fantástico técnicas narrativas assimiladas da corrente realista. Como refere Stephen Prickett, o ideal do realismo do século XIX era um ideal de "ordem, coerência e limitação", pelo que o escritor "tentava criar uma «selecção exclusiva» do caos aparente dos acontecimentos e impressões que compõem a humanidade" [46]. O fantástico da segunda metade do século XIX não se opunha militantemente ao realismo dominante, mas funcionava antes como sombra, usando o real e as técnicas realistas para impor depois o fantástico [47]. É este tipo de fantástico que é explorado por Mérimée (*La Vénus d'Ille*, 1837), por Gautier (*Contes Fantastiques* 1831-1866), por Nerval (*Aurélia,* 1853-54), por Dickens (*The Signalman,* 1866), por Henry James (*The Turn of the Screw*, 1898) e por tantos outros autores. É, em suma, o fantástico estudado por Todorov e a que Jacques Finné chama o fantástico canónico. Para Finné este tipo de fantástico tem uma

45. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 33 *passim.*

46. Stephen Prickett, *Victorian Fantasy* (Hassocks, Sussex: The Harvester Press, 1979) XIII, *passim.*

47. Stephen Prickett, *Victorian Fantasy*, 9, *passim.*

finalidade lúdica, isto é, tem por objectivo divertir o leitor [48]. Quanto à estrutura do fantástico canónico, Finné defende que esta consiste na introdução de acontecimentos misteriosos num ambiente realista ou naturalista, o que perturba o leitor e a personagem com que ele se identifica, impondo-se a necessidade de uma explicação realista ou sobrenatural [49].

Seguindo as definições do género fantástico apresentadas por Finné, há ainda a considerar o subgénero neofantástico que este autor define como:

> ...um fantástico que se afasta da gratuidade, para o qual o sobrenatural não é um fim em si mesmo, mas um trampolim que permite difundir certas ideias, ou realçar, por exemplo, um relativismo psicológico ou filosófico. [...] o neofantástico opõe-se ao fantástico canónico pela ausência do aparato realista. [50]

Como exemplo de autores neofantásticos Finné apresenta Cazotte e Jorge Luís Borges, defendendo que não há uma separação cronológica entre as várias manifestações do género, mas sim sobreposição diacrónica, o que afinal apenas atesta as características que este género criado pelos românticos compartilha com o romance, e que salientei no início deste ponto.

Outro subgénero do fantástico é o que Finné designa por fantástico contemporâneo, mas para que sugiro o nome de fantástico pós-modernista [51]. Este tipo de fantástico é caracterizado por apresentar, relativamente ao fantástico canónico, uma perda dos elementos realistas, pela afirmação quase inicial na narrativa da existência do elemento sobrenatural e pela utilização preferencial da enunciação na terceira pessoa. Como exemplos do fantástico pós-modernista posso citar as obras de Italo Calvino, de que saliento a trilogia fantástica *Os Nossos*

48. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 15, 17.

49. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 36.

50. Finné fala de tipos de fantástico sem contudo definir claramente se estes são géneros ou subgéneros. Pelo que atrás expus considero mais correcto falar de subgéneros do que de tipos. Assim, irei utilizar, em parte, a terminologia de Finné, mas aplicando-a aos subgéneros do fantástico. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 15-16.

51. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 177.

Antepassados constituída por *O Visconde Cortado ao Meio (1952), O Barão Trepador* (1957) e *O Cavaleiro Inexistente* (1959); Thomas Pynchon, com as obras *The Crying of Lot 47* (1966) e *Gravity's Rainbow* (1973); e ainda Donald Barthelme com *The Dead Father*(1975).

Há ainda um outro subgénero fantástico que tem sido sistematicamente ignorado pelos críticos continentais, principalmente os de expressão francesa como Todorov, Finné ou Baronian, mas que tem tido grande aceitação por parte da crítica anglo-americana. Refiro-me concretamente ao que estes últimos denominam por *fantasy literature*. Para Finné e Baronian este tipo de literatura não pertence ao género fantástico. Finné justifica a sua posição por as obras deste subgénero explorarem normalmente o afastamento espácio-temporal, localizando a acção, preferencialmente, em lugares imaginários com pouca ou nenhuma ligação directa com a realidade [52]. Para Baronian, trata-se de uma mistura híbrida de aventuras misteriosas, de fantástico, de epopeia e de ciências extravagantes que não se deve confundir com o fantástico [53].

O fantástico não é um género onde cabe todo o tipo de literatura que de forma marginal usa elementos impossíveis ou sobrenaturais. No entanto, é inegável que este género é, desde a sua génese, um género híbrido que pela própria natureza da sua essência: o não-real, o fantástico, o sobrenatural; não se coaduna com fronteiras rígidas [54].

A *fantasy* é um subgénero que se fundamenta no fantástico romântico de *The Rime of the Ancient Mariner* e *La Belle Dame sans Merci*, pelo que a designação de fantástico neo-romântico é, creio eu, perfeitamente adequada. É o tipo de fantástico que se desenvolve, por exemplo, nas obras de George MacDonald (1824-1905), E.

52. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 148 *passim*.

53. Baronian, *Un Nouveau Fantastique*, 77.

54. Vítor Manuel de Aguiar e Silva define as características do género híbrido como misturando no seu código elementos de outros géneros (*Teoria da Literatura* 400-401) e é tendo essa definição em mente que eu classifico o fantástico como sendo um género híbrido.

Nesbit (1858-1924), Lord Dunsany (1878-1957), David Lindsay (1882-1945), Charles Williams (1886-1945), J. R. R. Tolkien (1892-1973), C. S. Lewis (1898-1963) ou Ursula K. Le Guin (1929).

O que une obras e autores tão diferentes como os que referi é a convicção de que pela imaginação é possível criar mundos alternativos verosímeis, onde o mito, a lenda, a magia e o impossível se combinem com técnicas narrativas múltiplas que dêem consistência e credibilidade às narrativas. Como afirma Kroeber:

> ... [o fantástico neo-romântico] procura desenvolver uma visão de um mundo no qual seres humanos coabitam com seres não-humanos, em vez de extrapolar, como faz a ficção científica, os processos contemporâneos de desumanização. Porque o fantasista adquire uma certa sensação de partilha da existência com seres diferentes, ele atinge uma posição formal análoga à do poeta de Beowulf, que habita num espaço onde estranhas criaturas são naturais, apesar de poderem ser odiosas tanto para o homem como para deus. [55]

O que é verdadeiro e real para estes autores, como para os românticos, define-se pelo que o ser humano é capaz de imaginar e pela forma "mágica" como consegue comunicar a realidade ficcional, fazendo os leitores partilharem da mesma visão do mundo. Para estes autores, a palavra recupera o poder mágico que lhe atribuíram os feiticeiros, os magos e os bardos, o poder de descobrir e de criar. É pela palavra que eles procuram enriquecer a visão unívoca contemporânea de um mundo concebido com imutável onde a vida humana se desenvolve segundo uma ordem previsível [56]. À unicidade do real os fantasistas neo-românticos contrapõem a pluralidade do real imaginado [57].

A situação cultural que serviu de fundamento ao fantástico romântico - a imposição da visão racionalista e iluminista do mundo e do homem - tem muitas

55. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 23.

56. Northrop Frye, *The Critical Path*, 97.

57. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 87.

semelhanças com a realidade cultural do final do século XIX e também com a do século XX. A visão positivista que serviu de fundamento às principais correntes científicas e filosóficas deste século contribuíram para a imposição da cultura ocidental como sendo a dominante, como o modelo para toda a humanidade, o modelo pelo qual se afere o desenvolvimento dos povos. A força com que a *Weltanschauung* ocidental tende a ser imposta é directamente proporcional ao desenvolvimento dos *media*, pelo que o combate à heterogeneidade assume, em determinados momentos (principalmente em períodos de crise profunda), proporções planetárias. Porque o fantástico neo-romântico tenta afirmar o valor da diferença, caminhando em sentido inverso às correntes artísticas dominantes até aos anos sessenta, a sua posição na cultura ocidental tem sido considerada sempre marginal pelos defensores da ordem dominante.

Resumindo o que atrás ficou dito, creio ser de toda a utilidade aceitar a existência de um *modo fantástico* que, enquanto categoria invariável, se articula com os textos fantásticos através do *género fantástico*. Para além disso, creio que é útil e teoricamente defensável a concepção do género fantástico com um género híbrido que se autonomizou nas últimas décadas do século XVIII, tendo desenvolvido desde o século XIX vários subgéneros específicos. Enquanto género literário, a definição mais correcta e mais abrangente é, em minha opinião, a que Colin Manlove propõe.

3. O Fantástico Neo-Romântico.

... creative Fantasy is founded upon the hard recognition that things are so in the world as it appears under the sun; on a recognition of fact, but not a slavery to it.

J. R. R. Tolkien

O fantástico neo-romântico resulta do desenvolvimento de algumas características do romantismo, principalmente da sua manifestação anglo-saxónica. Os poetas românticos ingleses (como Coleridge e Keats, por exemplo), partilhavam a sensação de possuírem uma tradiça~o literária específica, onde o fantástico ocupava uma posição de destaque, o que fazia com que obras como *A Midsummer Night's Dream* ou *The Tempest*, tivessem um acolhimento muito favorável. Na obra de Shakespeare os poetas românticos encontravam, em parte, o exemplo e a justificação para a sua arte [1].

O interesse pelas lendas e os mitos esteve sempre presente na tradição

1. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 61-62. No artigo "Development of the Fantastic Tradition Through 1811." Dennis Kratz defende uma posição semelhante à de Kroeber: "Neither the importance of the fantastic in Shakespearean drama nor the importance of Shakespeare in the history of fantasy should be underestimated. [...] Shakespeare's prominent use of fantastic elements has particular importance for the history of English literature, for the revival of fantasy by the English Romantics in the nineteenth century owes much to their view of Shakespeare as a fantasist. The confidence of writers like Samuel Taylor Coleridge and John Keats that in writing fantasy they were recovering a major feature of their finest literary tradition rests in large part on their admiration for Shakespeare and their belief that by engaging in the writing of fantasy they were following his lead." (27). Um exemplo da admiração que os românticos sentiam por Shakespeare está patente nos ensaios que Coleridge dedicou ao grande poeta inglês. Numa das *Lectures on Shakespeare* (1818) Coleridge afirma: "Thus then Shakespeare appears, from his *Venus and Adonis* and *Rape of Lucrece* alone, apart from all his great works, to have possessed all the conditions of the true poet. [...] In all the successive courses of lectures delivered by me, since my first attempt at the Royal Institution, it has been, and it still remains, my object, to prove that in all points from the most important to the most minute, the judgment of Shakespeare is commensurate with his genius, - nay, that his genius reveals itself in his judgment, as in its most exalt form." S. T. Coleridge, *Poetry and Prose; With Essays by Hazlitt, Jeffrey, De Quincey, Carlyle and Others,* introduction and notes by H. W. Garrod (1925, Oxford: The Claredon Press, 1954) 164, 166.

literária inglesa, pelo que a sua utilização pelos artistas românticos (e mais tarde pelos neo-românticos) não produziu a mesma sensação de novidade que se verificou no resto da Europa, sobretudo nas regiões culturalmente latinizadas, quando poetas e escritores, no século XIX, recuperaram parte do material cultural da Idade Média.

No entanto, quando Charles Kingsley (1819-1875), George MacDonald ou E. Nesbit escreveram as obras *The Water-Babies* (1863), *Lilith* (1895), *Phantastes* (1858), ou *The Enchanted Castle* (1907) o ambiente cultural que os rodeava era extremamente desfavorável a este tipo de narrativas que misturavam o fantástico, o maravilhoso, a lenda e a mitologia cristã. Apesar de a tradição inglesa aceitar a exploração do passado mítico-lendário, esta literatura era marginal, o interesse que despertava nos críticos era nulo. Era a época dos grandes romances realistas que levariam, mais tarde, F. R. Leavis a afirmar, em *The Great Tradition* (1948), que os grandes romancistas ingleses são Jane Austen, George Eliot, Henry James e Joseph Conrad. Estes escritores eram os continuadores da tradição mimético-realista, os que justificadamente deviam ser lidos e estudados.

Esta posição, que já referi como sendo constante na intelectualidade ocidental, manteve-se até aos anos sessenta do nosso século. A partir daí verificou-se um interesse crescente pelo fantástico em geral e pelo subgénero do fantástico neo-romântico em particular. Os editores começaram a criar colecções para este tipo de narrativas, os estudos multiplicaram-se e as universidades, sobretudo as americanas, abriram cursos na área do fantástico. Porém, o peso da tradição mimético-realista fazia-se ainda sentir, mesmo para os jovens leitores e estudantes. Foi esta situação que levou Eric Rabkin a afirmar, em 1978:

> Antes de entrarem na sala de aula os estudantes "sabem" o seguinte acerca do fantástico: o fantástico é para crianças (por isso tem de ser simples); o fantástico é irreal (logo aqui não temos que nos preocupar com os problemas da vida); o fantástico é

popular (portanto não temos de aprender nada com o professor). [2]

Um dos grandes impulsionadores do interesse pelo fantástico, principalmente pelo fantástico neo-romântico, foi J. R. R. Tolkien. Com a obra *The Lord of the Rings*, Tolkien colocou este subgénero literário num lugar de destaque dentro da produção ficcional contemporânea [3]. Nesta obra Tolkien recupera não só o passado medieval cristão e as lendas antigas (como fizeram os românticos), mas vai mais longe, recuperando o passado mítico quer dos povos da Europa do Norte, quer dos celtas. Em 1954, nada fazia prever que uma narrativa fantástica que se baseava em textos míticos como *Kalevala* ou as *Eddas* se tornasse num sucesso editorial que já dura há mais de quatro décadas.

O êxito imediato de *The Lord of the Rings* teve, na verdade, tanto de inesperado como de duradouro[4]. Uma das consequências directas deste sucesso foi o aparecimento, a partir de meados da década de sessenta, de um grande número de escritores que se dedicaram a este tipo de literatura. Muitos foram apenas imitadores menores de Tolkien, escritores sem a preparação cultural

2. Eric Rabkin, "Fantasy Literature: Gut with a Backbone." in *The CEA Critic*, 40, nº 2 (January 1978), p. 6-7. Cito de Roger Schlobin, "Fantasy and Its Literature" *The Literature of Fantasy*. (New York: Garland Publishing, 1979) XX.

3. A designação "trilogia" atribuída a esta obra é incorrecta, na medida em que a única divisão formal e temática que a narrativa efectivamente comporta é em seis livros. A única razão porque a obra apareceu em três volumes tem a ver com a tentativa de diminuir os custos de edição. A designação "trilogia" impôs-se e, embora incorrecta, é hoje comummente aceite, o que me leva a usá-la, embora mantendo a ressalva.

4. Para uma informação precisa sobre todo o processo de edição de *The Lord of the Rings*, sugiro a leitura da obra *J. R. R. Tolkien: A Biography* de Humphrey Carpenter (1977, London: George Allen & Unwin, 1978). Nesta obra pode-se ler que quando *The Lord of the Rings* foi publicado em 1954-55 os editores George Allen & Unwin receavam ter-se envolvido num fiasco editorial, e isto por dois motivos: primeiro porque a obra não se enquadrava na produção literária da época, era "estranha" e difícil de classificar genericamente; segundo porque devido à enorme extensão da narrativa, a sua edição envolvia elevados custos financeiros, numa época em que a Grã-Bretanha tentava recuperar do esforço de guerra desenvolvido na década anterior. De posse das estimativas dos custo de edição, Rayner Unwin escreveu ao seu pai, Sir Stanley Unwin (presidente da George Allen & Unwin), informando-o da situação: era um grande risco publicar *The Lord of the Rings,* esse projecto podia custar à editora à volta dez mil libras mas, na opinião de Rayner Unwin, aquela era uma obra de génio. Estabeleceu-se então um acordo entre Tolkien e os editores segundo o qual o autor prescindia das "royalties" em troca da divisão ao meio dos lucros. Isto é, Tolkien apenas receberia o dinheiro depois de os custos terem sido cobertos pelas vendas. Esta situação espelha bem os receios que os editores sentiam de lançar no mercado uma obra como *The Lord of the Rings*. Contudo, o êxito foi quase imediato e no início de 1956 não só os custos tinham sido cobertos, como Tolkien recebia o seu primeiro cheque no valor de três mil e quinhentas libras, a que se seguiram outros de valor superior. (*J. R. R. Tolkien*, 218-227).

necessária para criarem verdadeira e inovadoramente dentro deste subgénero literário. Outros, contudo, beneficiando do interesse comercial das editoras pelo fantástico, puderam publicar obras verdadeiramente criativas, explorando outras áreas do fantástico para além das desenvolvidas por Tolkien. Escritores como Michael Moorcock (1939-), Ursula K. Le Guin (1929-), Gene Wolfe (1931-), Roger Zelazny (1937-), entre outros, deram novos mundos à literatura fantástica contemporânea, inovando o género.

A comunicação efectiva da visão fantástica neo-romântica é por vezes problemática, o que faz com que o escritor seja obrigado a prestar muita atenção a um conjunto de regras estilístico-formais que raramente podem ser alteradas. Assim, para que uma visão fantástica neo-romântica possa ser comunicada e não se reduza à expressão de uma mera ilusão ou sonho, é necessário que ela inclua elementos ló gico-racionais que lhe dêem coerência interna e contribuam para a sensação de verosimilhança necessária para que o leitor possa participar nas aventuras narradas. Tendo sempre em mente estas regras que enquadram o género e evitam que uma obra caia na sucessão demente de acontecimentos irracionais, o autor tem ainda que dominar as técnicas narrativas e estético-literárias que caracterizam o subgénero, e que são:

1. A narrativa na terceira pessoa (preferencial, mas não obrigatória).
2. A presença de personagens com quem o leitor se identifique, fazendo, deste modo, com que ele participe na acção.
3. A inclusão de momentos de tensão seguidos de momentos de apaziguamento.
4. A utilização de elementos fantásticos, impossíveis ou sobrenaturais, bem como de seres estranhos, míticos, lendários ou irreais que contribuem para a carga eminentemente simbólica do subgénero neo-romântico.
5. O recurso frequente a descrições pormenorizadas do espaço onde se

desenrola a acção, tendo em vista possibilitar uma "visualização" tão completa quanto possível do mundo imaginário.

A estas técnicas podem juntar-se outras recolhidas de géneros literários afins. Por exemplo, no próximo ponto mostrarei como alguns universos fantásticos tendem a aproximar-se da estrutura do romance medieval, integrando-a dentro deste esquema geral do código do subgénero neo-romântico.

O fantástico em geral, e o fantástico neo-romântico em particular, propõem visões alternativas e múltiplas do mundo e do homem. A carga mítico-simbólica característica destas obras tende a apontar para um passado "mágico", o que não faz, necessariamente, com que as narrativas neo-românticas sejam meras nostalgias literárias, reaccionárias e escapistas. Através da recuperação e reelaboração de elementos histórico-culturais de épocas anteriores, juntamente com a activação de estruturas psíquicas específicas, as obras fantásticas neo-românticas propõem o restabelecimento do equilíbrio psíquico perdido pela sobrevalorização da consciência e dos esquemas lógico-racionais que caracterizam a sociedade ocidental desde o século XVIII.

Ao contrário do que às vezes se quer fazer crer, a questão que se coloca quando se valoriza a "visão fantástica" não é a da substituição da componente racional pela irracional. Não se pretende dar primazia às estruturas do inconsciente sobre as da consciência. Nem tão pouco se propõe que, face aos limites evidentes das noções consensuais de realidade, estas sejam substituídas pela pura fantasia. A importância da consciência no funcionamento psíquico do homem moderno ocidental é um dado concreto inalienável, a causa primeira da sua evolução, e condição fundamental da sua liberdade enquanto indivíduo. É através das estruturas da consciência que ele se relaciona com o mundo e com os outros.

Porém, a consciência não é uma função única no psiquismo humano, um compartimento estanque que permita ignorar tudo o resto. Do mesmo modo que o mundo não existe em função exclusiva de uma espécie, a humanidade não partilha,

na sua totalidade, da *Weltanschauung* do homem ocidental. A realidade impõe a todo o momento ao homem contemporâneo o confronto com a heterogeneidade cultural, social, política, económica e religiosa como característica do mundo em que vive.

As leis únicas e definitivas que aparentemente satisfaziam os positivistas do princípio do século são hoje contestadas pela ciência e pela filosofia. Para instituir uma situação de equilíbrio que termine com a crise geral da sociedade ocidental, o indivíduo tem de começar por aprender a relacionar-se com o "outro" que existe dentro de si, descobrindo as suas potencialidades enquanto ser inteligente. Simultaneamente, tem de reavaliar a sua relação com o meio ambiente em que se insere, abandonando a posição de conquistador que tem assumido nos últimos séculos, substituindo-a pela concepção de elemento integrante, usando a sua sempre crescente capacidade tecnico-científica na busca do equilíbrio dos múltiplos micro e macro sistemas que compõem o mundo, rico, precisamente, por possuir esta heterogeneidade.

A posição que acabei de enunciar é em grande parte consonante com a que Karl Kroeber assume no final do seu livro *Romantic Fantasy and Science Fiction*:

> Hoje em dia, ainda mais do que na época napoleónica, é o fantástico que nos permite recuperar mais rapidamente o poder de usar a linguagem de forma criativa; reafirmar a capacidade do homem em subjugar a força das criações humanas que nos desumanizam, ao aprisionarem-nos dentro de estruturas reificadas que nós próprios criamos. [...] o fantástico é um desenvolvimento do oximoro, porque manifesta o poder humano de conceber o inconcebível, sendo o inconcebível, simplesmente, tudo o que é diferente do ser que concebe. Só na medida em que o inconcebível pode ser comunicado, tornando-se propriedade comum, pode o potencial humano ser verdadeiramente engrandecido. [5]

O fantástico neo-romântico propõe ao leitor um mundo simultaneamente real e

5. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 139.

irreal, um mundo secundário onde o nosso espírito pode entrar e o que aí encontra é verdadeiro, porque está de acordo com as leis desse mundo [6]. Um mundo que contém, simultaneamente, o que o homem conhece e o que a imaginação cria, numa mistura que Tolkien define do seguinte modo:

> [O mundo da fantasia] contém muitas coisas para além de elfos e fadas, de anões, bruxas, trolls, gigantes ou dragões; contém o mar, o sol, a lua, o céu e a terra e todas as coisas que nela existem: árvores e pássaros, água e pedras, pão e vinho e nós próprios, homens mortais, quando estamos encantados. [7]

O mundo fantástico neo-romântico (como o romântico) tenta ser uma recriação do mundo perdido na voragem racionalista e utilitarista da sociedade moderna. Como salienta Kroeber, "o fantasista romântico" tenta de facto criar algo completamente diferente da realidade consensual em que vive" [8].

A acusação de escapismo é uma das que mais frequentemente é feita à literatura fantástica, o que tem levado a grande maioria dos teóricos do género a tentarem negar esta acusação. O próprio Tolkien se viu confrontado com este problema, o que o levou a afirmar no artigo "On Fairy Stories" (1939) que a fuga que este tipo de narrativas oferece é a do prisioneiro em busca da liberdade, e não a do desertor [9]. De facto, o fantástico neo-romântico assenta no reconhecimento da existência de uma realidade consensual ou, parafraseando Tolkien, no reconhecimento de que as coisas são como parecem ser sob a luz do sol. É sobre essa realidade que os autores pretendem agir corrigindo comportamentos, sugerindo novas formas de ver o mundo e o homem, formas não necessariamente falsas, apenas diferentes.

Claro que do mesmo modo que há boa e má literatura mimético-realista, boa

---

6. J. R. R. Tolkien, "On Fairy-Stories," *The Monsters and the Critics and Other Essays*, ed. Christopher Tolkien (London: George Allen and Unwin, 1983) 132 *passim*.

7. Tolkien, "On Fairy-Stories," 113.

8. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 61.

9. Tolkien, "On Fairy-Stories," 148.

ou má ficção científica, também as narrativas fantásticas neo-românticas podem ter qualidade, ou não. De má qualidade será toda a ficção que degenere no sentimentalismo chão, na pura evasão ou no mero divertimento, mantendo a designação de literatura. Do mesmo modo que o romance desenvolveu formas populares como o "romance cor-de-rosa" e outras formas narrativas artisticamente menores, também a literatura fantástica viu o seu *corpus* invadido por narrativas escapistas, na verdadeira acepção do termo, narrativas que são o desenvolvimento não de um género ou subgénero com o seu código específico, mas o desenvolvimento de uma fórmula.

O fantástico neo-romântico está intimamente ligado com a criação mítico-simbólica, um tipo de criação artística produzida pela fantasia criadora do escritor. Este tipo de fantasia distingue-se dos sonhos e das fantasias comuns por ser uma criação conjunta da consciência e do inconsciente do artista, um acto criador portador de significados múltiplos de que resulta uma obra que obedece a convenções estético-literárias, visando a sua comunicabilidade efectiva e que, ao mesmo tempo, possui a originalidade intrínseca e inalienável que torna cada texto literário num texto único, cada leitura desse texto numa leitura diferente.

As produções do inconsciente têm normalmente uma função de compensação tendente a contrabalançar uma atitude ou comportamento consciente unilateral. Sendo assim, é possível a criação de textos baseados nessas produções do inconsciente, tendo em vista a obtenção de determinadas reacções ou respostas por parte do leitor. Esta é, aliás, uma prática terapêutica muito utilizada pela psicologia das profundezas. Por outro lado, este tipo de produções é de criação fácil e, quando unido a uma fórmula, pode ser sucessivamente explorado, obtendo sempre resultados predeterminados, que se querem normalmente imediatos. É o que sucede, por exemplo, com a literatura que os americanos designam por *swords-and-sorcery*, afinal um tipo de fantástico formulista e que Brian Attebery define como usando um mesmo esquema ou fórmula que é sucessivamente

explorado tendo em vista apenas o divertimento [10]. Tal como o fantástico artístico usa símbolos e mitos, também o fantástico formulista recorre a elementos simbólicos com uma clara significação cultural e social, organizados de forma previsível e sistemática. Como refere Attebery, um dos atractivos da ficção que assenta numa fórmula "reside no facto de ela poder ser uma espécie de jogo ou passatempo." De facto, não é a qualidade literária de uma história do tipo fórmula que determina o seu sucesso, mas a capacidade de tornar o que é previsível em novo e inesperado [11].

Deste tipo de produções derivam, por exemplo, os jogos em que o jogador desempenha um determinado papel numa aventura fantástica que ele pode alterar a seu belo prazer, e ainda os inúmeros jogos de vídeo e de computador, baseados também nesta fórmula. O sucesso literário de Tolkien foi, em grande parte, responsável pelo aparecimento de uma horda de imitadores, e é a muitos deles que se deve o grande desenvolvimento que a literatura fantástica formulista registou, a partir dos finais dos anos sessenta. Impulsionada e condicionada pelo mercado e pela política economicista das editoras, esta literatura proliferou um pouco por toda a parte. Trata-se, como é fácil de ver, de um produto em que a fórmula se impõe à criatividade, onde as regras não são as da criação artística, mas as do divertimento e as do lucro. É, assim, um produto derivado, em si mesmo nem bom nem mau, e cujas funções devem ser vistas como outras que não as artístico-literárias.

No artigo "On Stories" C. S. Lewis analisa a situação de certos leitores para quem o interesse por histórias de aventuras se centra na excitação, na emoção que elas transmitem através de peripécias mais ou menos espectaculares ou fantásticas [12]. Neste aspecto os romances fantásticos neo-românticos, mesmo quando não se resumem ao desenvolvimento de uma fórmula, oferecem um grande grau de divertimento para quem neles procura as emoções do jogo. Porém, e nisto

10. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, 9.

11. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, 9.

12. C. S. Lewis, "On Stories", *On Stories and Other Essays on Literature*, ed. Walter Hooper (New York, London: Harcourt Brace Jovanovich Publishers, 1982) 4-5.

se distinguem da fórmula, oferecem também modos variados de perspectivar o mundo e o homem, equacionando de forma diferente os seus problemas, ambições e convicções, ampliando as noções de realidade e tentando restabelecer o equilíbrio perdido pela imposição dos esquemas lógico-racionais e utilitaristas de entender o mundo e o homem.

Quando efectivamente concebidos com arte, os mundos fantásticos neo-românticos afirmam-se pelo seu mérito literário, sobrevivendo a modas ou a regras comerciais, impondo a sua originalidade. As obras de Tolkien e Ursula K. Le Guin que irei analisar são, em meu entender, exemplos claros da riqueza simbólica, da complexidade e da originalidade que a literatura fantástica pode possuir. Como dizia Tolkien, desde que escritas com arte, o principal mérito das narrativas fantásticas é exactamente aquele que, enquanto literatura, partilham com as outras formas literárias [13].

13. Tolkien, "On Fairy-Stories," 138.

3.1. Dois Criadores de Narrativas Fantásticas Neo-Românticas: J. R. R. Tolkien e Ursula K. Le Guin.

The use of imaginative fiction is to deepen your understanding of your world, and your fellow men, and your own feelings, and your destiny.

Ursula K. Le Guin

As narrativas que irei analisar ao longo deste trabalho e que pertencem ao subgénero do fantástico neo-romântico são: *The Lord of the Rings* de J. R. R. Tolkien e a tetralogia *Earthsea* de Ursula K. Le Guin.

Destas obras apenas a de Tolkien faz parte de um piano criativo mais vasto que incluía outras narrativas como *The Hobbit* e *The Silmarillion*, piano esse normalmente designado por mitologia e história da Terra Média (*Middle-Earth)* [1]. Neste caso estamos perante um universo imaginário vasto e complexo que inclui desde o mito cosmogónico à história, das narrativas míticas às lendas. Como consequência, *The Lord of the Rings* relaciona-se directa ou indirectamente com outras obras que a antecedem no tempo cronológico da narrativa (como sucede com *The Silmarillion* e *The Hobbit*), ou mesmo com outras versões dos episódios narrados. Porém, apesar destas ligações, *The Lord of the Rings* é uma obra completa em si mesma que sugere outras leituras mas sem carácter compulsório,

1. As obras que constituem a mitologia e a história da Terra Média são as seguintes: *The Hobbit* (London: George Allen & Unwin, 1937), *The Silmarillion*, ed. Christopher Tolkien (London: George Allen & Unwin, 1977). Reorganizando os inúmeros manuscritos de seu pai Christopher Tolkien editou, sob o título geral *The History of Middle Earth*, os seguintes volumes: *The Unfinished Tales of Númenor and Middle-Earth* (London: George Allen & Unwin, 1980), *The Books of Lost Tales; Part I* (London: George Allen & Unwin, 1983), *The Books of Lost Tales; Part Two* (London: George Allen & Unwin, 1984), *The Book of Lost Tales; The Lays of Beleriand* (London: George Allen & Unwin, 1985), *The Shaping of Middle-Earth* (London: George Allen & Unwin, 1986), *The Lost Road and Other Writings* (London: Unwin Hyman, 1987), *The Return of the Shadow* (London: Unwin Hyman, 1988), *The Treason of Isengard* (London: Unwin Hyman, 1989), *The War of the Ring* (London: Unwin Hyman, 1989).

necessárias apenas para os leitores mais atentos ao pormenor e interessados em investigar um universo fantástico complexo, rico em simbolismo e profundamente coerente.

Foi como obra completa em si mesma que a narrativa de Tolkien se impôs ao público a partir de 1954-55, tendo uma enorme repercussão em quase todos os países onde foi publicada e traduzida, sendo mesmo objecto de culto nos campos universitários americanos durante a década de sessenta. Inicialmente concebida como continuação de *The Hobbit*, a narrativa levou cerca de quinze anos a ser concluída, período ao longo do qual a obra ganhou uma dinâmica própria, tornando-se mais densa, como refere Tolkien, fazendo esquecer a intenção inicial de escrever um conto para crianças [2].

À primeira vista, o que une as obras de Tolkien e Le Guin é o facto de serem narrativas fantásticas passadas em universos imaginários. Aparentemente, as aventuras dos hobbits, dos elfos, dos homens e dos anões da Terra Média não têm qualquer ligação com as aventuras do mago Ged no mítico arquipélago de Terramar (*Earthsea*).

Efectivamente, as histórias são muito diferentes, os lugares imaginários em que decorrem também. Mas há uma estrutura que as une: a dos romances fantásticos neo-românticos. Estes dois mundos fantásticos são concebidos sob um mesmo princípio: é pela imaginação, com base no real conhecido, que se pode criar mundos mais perfeitos, não no sentido exclusivamente ético-religioso, mas porque livres das visões e concepções redutoras da vida, baseadas nas noções consensuais de realidade. C. S. Lewis, também ele um criador de mundos fantásticos e autor de textos teóricos sobre este subgénero literário, expressa mesmo a convicção de que uma das funções primordiais da arte "é a de apresentar o que a perspectiva estreita e desesperadamente prática da vida real exclui", e acrescenta: "Para construir "outros mundos" plausíveis e emocionantes [o autor] tem

2. Tolkien, *Letters*, 41 *passim*.

de se basear no único verdadeiro "outro mundo" que conhece, o do espírito." [3]

A Terra Média e Terramar são visões diferentes de um mesmo mundo - este em que vivemos - visto em conjunto pela consciência e pela imaginação, lugares onde o homem não é apenas um (ou o) ser racional com uma história biológica, social, cultural, etc., colocado no topo da cadeia dos seres, mas é antes um ser muito complexo que vive num mundo heterogéneo, de que conhece apenas uma parte.

Tal como os românticos, os dois fantasistas que de que me ocupo recorrem ao mito e à lenda para construírem os seus universos sem, contudo, perderem de vista a realidade do homem contemporâneo, aquele para quem, afinal, escrevem. É este contacto constante com a realidade que os leva a incluir como heróis das aventuras fantásticas indivíduos perfeitamente comuns, com as suas forças e fraquezas e com quem os leitores facilmente se identificam.

John D. Haigh, no artigo intitulado "C. S. Lewis and the Tradition of Visionary Romance", citando Louis MacNeice, apresenta a estrutura do "romance visionário" de MacDonald e Kingsley (autores que classifico como fantasistas neo-românticos) como sendo um desenvolvimento moderno do romance medieval [4]. Analisando esta estrutura pode-se concluir que ela é também aplicável às obras de outros fantasistas neo-românticos como Tolkien e Ursula Le Guin. Segundo Haigh e MacNeice, a estrutura inclui os seguintes elementos [5]:

1. A "criação de um mundo especial", verdadeiro "para a vida interior do homem, mais do que para a sua vida num contexto objectivo".
2. elementos místicos ou espirituais.
3. preocupação com o "problema da identificação'.

3. C. S. Lewis, "On Stories," 10, 12.

4. John D. Haigh, "C. S. Lewis and the Tradition of Visionary Romance," *Word and Story in C. S. Lewis*, eds. Peter J. Schakel and Charles Huttar (Columbia: University of Missouri Press, 1991, 182-198. Louis MacNeice, *Varieties of Parables* (Cambridge: Cambridge University Press, 1965) 76-79.

5. John D. Haigh, "C. S. Lewis and the Tradition of Visionary Romance," 192.

4. preocupação com o tema, que conduza à elaboração de um fio narrativo em que o homem comum é o herói.
5. uma afinidade com os sonhos, sugerindo a existência de um significado latente.
6. a adopção de processos poéticos em vez de documentais.
7. a importância dos elementos formais.
8. uma cosmovisão.

Esta estrutura concebida por MacNeice e resumida por Haigh inclui alguns dos elementos fundamentais que unem o romance fantástico neo-romântico às concepções dos artistas do princípio do século XIX, quando estes propunham a recuperação de um passado anterior à voragem racionalista, de um passado pré-moderno que compensasse o comportamento e a evolução do homem ocidental.

Associando o esquema de MacNeice e Haigh às técnicas narrativas e estético-literárias que caracterizam o subgénero do fantástico neo-romântico, é possível construir uma estrutura que una, de forma fluída, os universos fantásticos de Tolkien e Le Guin e, por extensão, a maioria das obras fantásticas deste subgénero. A análise que se segue tem por objectivo avaliar até que ponto esta nova estrutura é aplica´vel às obras dos dois fantasistas de que me ocupo e, simultaneamente, observar quais os elementos que ficam de fora e que, por serem importantes, devem também ser tomados em consideração. A fim de facilitar o acompanhamento do meu raciocínio proponho-me fazer uma exposição que acompanhe passo por passo o esquema de MacNeice e Haigh, introduzindo os elementos estético-literários e as técnicas narrativas próprias do código do subgénero, nos pontos em que eles são mais relevantes.

Quanto ao primeiro ponto, é fácil comprovar que nas duas obras há a criação de um mundo diferente e simultaneamente verdadeiro, porque está conforme com a realidade interior feita de elementos conscientes e inconscientes, de informações objectivas e de sonhos ou fantasias; uma realidade mais rica e complexa do que a

objectiva e exterior. Fazem parte desse mundo novo criado pelos "fantasistas" não só seres com quem o leitor facilmente se identifica, devido ao alto grau de semelhança física e/ou psicológica que neles encontra, mas também seres fantásticos, míticos ou lendários, que, por fazerem parte do imaginário colectivo, contribuem para a originalidade da obra, ao mesmo tempo que a aproximam da herança cultural colectiva. Já referi excertos de afirmações de Tolkien e de Le Guin, onde estes autores referem o modo como as histórias surgiram e a sensação de realidade que elas lhes deixaram. A proximidade de posições quanto ao processo como as histórias surgem no espírito do escritor e quanto ao controlo que a criação exerce sobre ele é, creio, muito claro.

Quanto ao segundo elemento do esquema proposto por Haigh - o elemento místico ou espiritual - ele também está presente nestes dois autores, embora as influências místicas sejam muito diferentes. Tolkien era um católico convicto que vivia a sua religião pela palavra mítica da Bíblia e que de forma indirecta deixou que o elemento espiritual ou místico se integrasse nas suas obras narrativas, como sucede em *The Silmarillion.*

Ursula Le Guin transpõe, também, para as suas obras elementos místicos e espirituais, mas estes elementos baseiam-se não na mística cristã, mas na mística oriental. Os textos que neste domínio mais profundamente a influenciaram foram os dos místicos chineses Lao Tse (filósofo místico do século VI a.C.) e Chuang Tsu (filósofo místico do século IV a.C.) e a obra fundamental do taoismo, o *Tao-te Ching* [6]. Recorrendo frequentemente à citação directa dos textos taoistas, outras vezes parafraseando-os, Le Guin deixa que os elementos místicos contribuam para a construção de uma visão do mundo e do homem diferente da que os ocidentais estão habituados a ter.

O terceiro elemento do esquema de Haigh refere o problema da identidade. Esta questão central para os autores neo-românticos é precisamente um dos pontos

6. Sobre este aspecto ver o ponto III. 2. 1.

que ligam os elementos imaginativos com a realidade contemporânea. Uma das características da crise de valores do homem moderno centra-se precisamente na perda de identidade, provocada pela crescente desumanização do ambiente em que o indivíduo se move. Os escritores neo-românticos têm uma noção muito clara de que este facto decorre das alterações introduzidas no mundo moderno pela predominância dos esquemas lógico-científicos. C. S. Lewis, na introdução a *English Literature in the Sixteenth Century* intitulada "New Learning and New Ignorance", afirma o seguinte:

> Ao reduzir a natureza aos seus elementos matemáticos, substituiu-se uma concepção genial ou animista do universo por uma concepção mecânica. O mundo foi esvaziado, primeiros dos espíritos que o habitavam, depois das simpatias ou antipatias ocultas e, finalmente, das cores, cheiros e sabores. [...] O homem, com os seus novos poderes, tornou-se rico como Midas, mas tudo o que tocou morreu. Este processo, evoluindo lentamente, garantiu durante o século seguinte a perda da antiga imaginação mítica: o conceito, e mais tarde a abstracção personificada, tomaram o seu lugar. [7]

No artigo "On Fairy-Stories" Tolkien "culpa" também os desenvolvimentos produzidos no século XVI e seguintes pela vulgarização da ideia de que o mundo era um lugar pequeno onde não cabiam, simultaneamente, a realidade e a fantasia, pelo que só a primeira devia ter lugar [8]. Por seu turno, Ursula Le Guin, referindo-se ao pouco interesse revelado pelos americanos para com as obras de ficção em geral e fantásticas em particular, afirma, no artigo "Why are Americans Afraid of Dragons" (1974), que essa atitude resulta directamente, entre outros aspectos, do puritanismo, da ética de trabalho e da mentalidade economicista dos americanos [9].

A partir destas posições, torna-se claro que para estes autores a questão da

---

7. C. S. Lewis, "New Learning and New Ignorance," *English Literature in the Sixteenth Century, Excluding Drama, Oxford History of English Literature*, ed. Kenneth Allott and Norman Davis, vol. 3 (1954, Oxford: Oxford University Press, 1973), 3-4.

8. Tolkien, "On Fairy-Stories," 111, *passim*.

9. Ursula Le Guin, "Why Are Americans Afraid of Dragons," *The Language of the Night*, 32.

identidade do indivíduo assume um papel de relevo nas suas obras. Por isso, as personagens principais das suas narrativas são frequentemente personificações do homem moderno, exteriormente integrado no meio, mas interiormente perdido, solitário, angustiado, descrente das suas capacidades e da possibilidade de se revelar como um ser único.

Os hobbits da Terra Media são um retrato do burguês fechado no seu mundo, seguro da realidade empírica que conhece, com uma visão extremamente racional da vida e do espaço que habita. É um destes seres que é chamado para uma missão heróica, fora dos limites do pequeno mundo em que vive. Quanto aos habitantes de Terramar eles representam claramente a humanidade, com as suas diversidades culturais e sociais, as suas realidades políticas e económicas variadas. Uma das personagens principais, Ged, surge desde o início dotada de qualidades especiais que farão dele um mago, no entanto, nem esses poderes o isentam de um longo período de aprendizagem, ou de cometer graves erros que lhe abalam definitivamente a auto-confiança. Todo o seu percurso, como o de Tenar, é o de um indivíduo em busca de equilíbrio e do seu lugar num mundo de que é não um conquistador (como a princípio pensava), mas um elemento entre os muitos que compõem o universo.

De entre os vários aspectos que ligam os universos fantásticos neo-românticos ao mundo concreto, as personagens são claramente um dos elementos mais "reais", espelhando o homem comum com as suas dúvidas e certezas, com as suas esperanças e limites, mas também com a sua capacidade única para se transcender, o que permite que o leitor facilmente se identifique com os heróis que encontra nos universos fantásticos, mesmo com aqueles que são descritos como fisicamente diferentes.

O quarto ponto do esquema que tenho vindo a analisar - o interesse por um tema que possibilite o desenvolvimento de uma história em que o homem comum possa ser o herói - decorre um pouco do ponto anterior. A preocupação com a

situação do homem moderno faz com que a criação das personagens seja orientada em função dele. A atenção dada ao indivíduo anónimo, ao homem comum, tornando-o no herói preferencial das aventuras fantásticas, é uma prática comum neste subgénero literário. Os fundamentos para este facto podem ser encontrados nas várias correntes estético-literárias que (baseando-se em certas concepções filosófico-políticas) defendem, desde os finais do século passado, a existência de uma função social do escritor e da sua obra. Por outro lado, a própria situação de crise leva a que as narrativas fantásticas, que têm uma forte componente inconsciente, tendam a desenvolver temas que de alguma forma funcionam como compensadores da posição unilateral da consciência colectiva. Essa compensação vem precisamente dos elementos mítico-simbólicos que são integrados na narrativa. Como refere Jung no artigo "On the Relation of Analytical Psychology to Poetry":

> O processo criativo [...] consiste na activação inconsciente de uma imagem arquetípica, e na elaboração e transformação dessa imagem na obra acabada. Ao dar-lhe forma, o artista traduz essa imagem para a linguagem do presente, tornando-nos possível descobrir o caminho de regresso às fontes mais profundas da vida. Nisto consiste a importância social da arte: no trabalho constante de educar o espírito da época, evocando as formas em que a época está mais carente. [...] Deste modo, tal como a unilateralidade da atitude consciente do indivíduo é corrigida por reacções do inconsciente, também a arte representa um processo de auto-regulação da vida das nações e das épocas. [10]

A situação do homem moderno caracteriza-se pelo interesse quase exclusivo pela consciência, desprezando tudo o que com ela não esteja directamente relacionado. Sendo assim, os elementos inconscientes são frequentemente ignorados, como é ignorado quase tudo o que não pode ser sujeito a prova objectiva. A vida interior do indivíduo, que devia ser enriquecida pelos conteúdos do inconsciente, está balizada pelos valores exclusivos da consciência. Como refere

10. Jung, "On the Relation of Analytical Psychology to Poetry," 82-83.

Neumann:

> A desintegração do antigo sistema de valores está em plena actividade. Deus, Rei e Pátria tornaram-se valores problemáticos, tal como a Liberdade, a Igualdade, a Fraternidade, o amor, o *fair play*, o progresso da humanidade e o significado da existência. Isto não quer dizer que não continuem a influenciar as nossas vidas como entidades transpessoais de natureza arquetípica, mas a sua validade, ou pelo menos a sua posição, tornou-se precária, as relações entre si questionáveis, e a sua antiga organização hierárquica foi destruída.
>
> Deste modo, o indivíduo que carece do suporte de um movimento compensatório dentro dele mesmo é excluído do tecido ordenado da civilização. Para ele, isto significa a quebra da experiência transpessoal, o encurtar dos horizontes do mundo e a perda de toda a certeza e sentido da existência. [11]

Perante esta situação é natural que um tipo de literatura profundamente dependente do inconsciente, como é a literatura fantástica neo-romântica, tenda a dar voz às formas arquetípicas e simbólicas ignoradas ou silenciadas pela consciência e que, de alguma forma, podem contribuir para o equilíbrio psíquico. Por isso, os universos e as histórias fantásticas provocam uma reacção basicamente emocional nos leitores, actuando sobre as estruturas inconscientes silenciadas, motivando-os a participarem em narrativas que recriam mitos ancestrais numa linguagem moderna.

Por outro lado, o desenvolvimento da narrativa faz-se através de um movimento pendular entre momentos de tensão e momentos de apaziguamento. Disto resulta um fortalecimento do grau de identificação do leitor com as personagens e, consequentemente, um envolvimento constante nas peripécias narradas. Acresce ainda que, a forma como herói e as restantes personagens são descritas (independentemente de serem mais ou menos "reais"), se aproxima muito das técnicas descritivas utilizadas nas narrativas realistas, o que também favorece a

11. Neumann, *The Origins and History of Consciousness*, 390.

identificação do leitor com o herói.

O realismo da descrição é, inegavelmente, uma das técnicas (herdada do movimento realista do final do século XIX) mais trabalhada pelos fantasistas, abrangendo não só as personagens mas também o espaço, todo o ambiente onde a acção se desenrola. Esta é uma característica que distingue o fantasista neo-romântico dos seus antecessores setecentistas e oitocentistas. É, também, a forma pela qual os autores tentam impor um mundo diferente, impossível, fazendo-o escapar, pelo menos por momentos, ao exercício da dúvida, acto exclusivamente consciente. Para descrever um mundo fantástico o escritor tem de utilizar elementos retirados da realidade consensual. Referindo-se à problemática da criação de narrativas fantásticas, à necessidade imperiosa do recurso à "realidade" para criar o irreal, C. S. Lewis pede ao leitor que tente "imaginar uma nova cor primária, um terceiro sexo, uma quarta dimensão, ou mesmo um monstro que não reúna pedaços de animais existentes", o resultado é que nada acontece [12].

O quinto ponto do esquema refere-se à proximidade que este tipo de narrativas tem com os sonhos, sugerindo um sentido latente. Parte deste facto foi já explicado pela relação que estas obras têm com o inconsciente, sendo o sentido latente um fenómeno decorrente da linguagem simbólica que nunca tem um sentido único. Tolkien reconhecia a semelhança que este tipo de narrativas tinha com os sonhos, mas afirmava também a maior riqueza das primeiras porque resultavam não de um fenómeno involuntário, mas de um trabalho árduo e consciente [13].

O sexto ponto do esquema de MacNeice e Haigh refere a qualidade poética das obras fantásticas neo-românticas, isto é, o recurso ao poder conotativo da linguagem que resulta de um trabalho muito cuidado na procura dos significados escondidos. Os fantasistas neo-românticos não entendem a linguagem como uma estrutura abstracta, um código que apenas se refere a outros códigos, mas antes

12. C. S. Lewis, *Letters*, edited with a memoir by W. H. Lewis, revised and enlarged edition, edited by Walter Hooper (1966, London: Fount Paperbacks, 1988) 371.

13. Tolkien, "On Fairy-Stories," 139-140.

como um sistema complexo de signos portadores de sentidos a descobrir e a explorar [14]. A qualidade conotativa da linguagem é claramente preferida sobre a denotativa, porque só através dela que se pode inventar mundos novos.

O poder da palavra, tão importante para os poetas românticos, é também fundamental para os fantasistas, porque é a palavra que dá realidade a um mundo diferente, a um mundo novo. Como refere Verlyn Flieger:

> A língua antiga, descrevendo um mundo perceptivamente mais vivo e imediato do que o que nós conhecemos, era, por natureza, rica no que chamamos figuras de estilo. Por esta designação entendemos tratarem-se de palavras usadas conscientemente como metáforas para realçar o significado, mas para os falantes originais esta era a única língua disponível. Toda a dicção era poética. Para além disso, [...] uma tal língua deve ter sido para os seus falantes, tal como é para nós, o agente e o meio de percepção, criando a realidade à medida que a descrevia. E essa realidade deve ter sido, pela natureza das palavras usadas, uma realidade diferente da que conhecemos. O desenvolvimento do concreto para o abstracto, "da homogeneidade para a dissociação e multiplicidade" afectou não só a língua, mas a realidade pensada e pressentida também, afastando a humanidade da participação original nos mundos naturais e sobrenaturais, isolando-nos e aos nossos conceitos do universo vivo, corroendo a crença. [15]

Só uma linguagem poética, que permita uma visão participada do mundo, pode possibilitar ao leitor uma perfeita interacção com o universo narrado, assim como possibilitou aos primeiros homens a harmonia do sujeito e do objecto. Os "fantasistas" têm noção de que a relação do indivíduo com o mundo se faz primeiramente pela linguagem, dependendo da qualidade desta a forma como a realidade é apercebida. Por isso, o trabalho com a linguagem poética é fundamental para eles, sendo impossível transmitirem o seu mundo fantástico usando a linguagem denotativa, directa, objectiva. Karl Kroeber aborda a questão da

14. Attebery, *Strategies of Fantasy*, 28, *passim*.

15. Verlyn Flieger, "The Sound of Silence: Language and Experience In *Out of the Silent Planet*," *Word and Story in C. S. Lewis*, 45-46.

linguagem poética como sendo um elemento central para a criação do fantástico, uma recuperação necessária do poder mágico da palavra [16]. Esta posição, que Kroeber defende como sendo a tomada pelos "fantasistas" românticos, é perfeitamente aplicável aos autores neo-românticos como Tolkien e Le Guin. Tolkien foi, talvez, de todos o que mais intensamente se preocupou com a linguagem, tendo mesmo inventado várias línguas, algumas com um apreciável grau de complexidade. Como ele gostava de afirmar, tinha sido para dar vida às línguas que inventava que tinha criado a Terra Média [17]. Grande parte do ambiente simultaneamente familiar e estranho, moderno e medieval, que caracteriza *The Lord of the Rings*, resulta do trabalho com a sonoridade, a forma e os significados das palavras usadas na narração, contribuindo para a construção de ambientes contrastantes.

Também Le Guin sentiu a necessidade de inventar palavras e de descobrir novos significados para o mundo fantástico de Terramar. Sem o grau de desenvolvimento que Tolkien atingiu com as suas línguas inventadas, também Le Guin criou uma língua primordial e distinguiu-a das línguas usadas pelos homens. Para além disso, há uma grande preocupação com a sonoridade das palavras, tentando captar a essência do ser ou do objecto a que se referem, um exercício que a autora compara com o dos magos de Terramar [18].

O sétimo ponto do esquema refere-se à necessidade dos elementos formais. Estes têm, de facto, uma presença muito mais marcante no fantástico neo-romântico do que nas outras formas contemporâneas do género. O autor está a contar uma história que se desenvolve normalmente de forma circular, como sucede nos contos. Quando a narrativa começa, ela encerra e anuncia a sua própria conclusão, que deve responder a todas as questões quanto ao futuro das personagens [19]. Ao

16. Karl Kroeber, *Romantic Fantasy and Science Fiction*, 105.

17. Tolkien, *Letters*, 380,375.

18. Ursula Le Guin, "Dreams Must Explain Themselves," 41-42.

19. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, 65.

contrário do que acontece com as narrativas realistas ou mesmo com o fantástico canónico ou pós-moderno, o fantástico neo-romântico assenta normalmente numa estrutura estilístico-formal que, embora possa ser desenvolvida de modo a obter determinados efeitos como a surpresa, a emoção, etc., é quase sempre equivalente à estrutura dos contos, tal como Propp a concebeu [20]. As novidades surgem sobretudo na introdução dos elementos fantásticos, nas descrições muito pormenorizados dos ambientes, e na elaboração de personagens complexas que evoluem psicologicamente à medida que a acção se desenrola.

Porque a narrativa afirma desde o início que não é baseada nos valores realistas, que tudo é uma fantasia, o autor pode recorrer, como salienta Attebery, à repetição de esquemas, à coincidência, a acções providenciais, ou a antecipações oraculares, elementos que não teriam lugar numa obra realista, e que servem para tornar mais complexa a narrativa sem contudo subverter as regras, sem inovar verdadeiramente no campo formal[21].

O último ponto do esquema de Haigh e MacNeice refere-se à *Weltanschauung* que as narrativas fantásticas neo-românticas desenvolvem. Este é, afinal, um dos grandes objectivos comum a todas as narrativas deste subgénero - o desenvolvimento e apresentação de um mundo complexo, fruto da fusão do mundo exterior com o mundo interior do indivíduo. Deste modo, o escritor cria um mundo que se baseia na realidade consensual, mas que simultaneamente a transcende, contribuindo para o enriquecimento da percepção que o leitor tem do mundo familiar. Como salienta Attebery, não podemos imaginar o desconhecido a não ser que seja descrito em função do conhecido [22].

Terminada a análise do esquema conclui-se que este, como qualquer outro esquema, não consegue dar inteiramente conta de todos os aspectos que compõem

---

20. Vladimir Propp, *A Morfologia do Conto* (Lisboa: Editorial Vega, 1978).

21. Brian Attebery, *Strategies of Fantasy*, 59.

22. Brian Attebery, *The Fantasy Tradition in American Literature; From Irwing to Le Guin* (Bloomington: Indiana University Press, 1980) 35. Posição semelhante à de Brooke-Rose citada supra.

as obras fantásticas neo-românticas. A esta proposta de estrutura faltam dois elementos que são centrais na maioria das obras fantásticas neo-românticas: o elemento mítico e a demanda (quest). O primeiro elemento decorre directamente do modelo de criação seguido pelos "fantasistas", e que é o modelo mítico-simbólico. Neste tipo de processo criativo o autor, através da fantasia criadora, activa certas estruturas do inconsciente colectivo, como sejam os símbolos e os arquétipos. Estes são também os elementos constitutivos dos mitos, formas narrativas pelas quais as comunidades explicam os grandes mistérios do mundo e do homem, dando-lhe uma ordem compreensível, assimilável, tornando-se também formas tradicionais de transmissa˜o de conhecimentos. Com afirma Joseph Campbell

> ... os mitos não são exactamente compará veis ao sonho. A origem é comum - as fontes inconscientes da fantasia - e a gramática é a mesma, mas os mitos não são criações espontâneas do sono. Pelo contrário, os seus modelos são conscientemente controlados. E têm por função servir como linguagem profundamente pictórica para a comunicação do saber tradicional. [23]

Desde sempre a literatura foi uma das formas através das quais certos mitos eram transmitidos e actualizados. Com a desagregação da sociedade moderna e a consequente perda dos valores tradicionais, substituídos pelos científico-industriais, o indivíduo ocidental deixou de estar ligado à cosmovisão antiga que servia também como forma de equilíbrio psíquico, integrando o homem no mundo. É por isso natural que um tipo de literatura que se baseia nos impulsos inconscientes, principalmente nos do inconsciente colectivo, reactualize as estruturas míticas de que a comunidade sente mais falta. Esta é, aliás, um função do escritor na sociedade moderna, segundo Campbell [24].

---

23. Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Bollingen Series XVII, 2nd. ed. (1968, Princeton: Princeton University Press, 1973) 256.

24. Analisando a função social dos escritores diz Campbell: "Creative writers [...] are mankind's wakeners to recollection: summoners of our outward mind to conscious contact with ourselves, not as participants in this or that morsel of history, but as spirit, in the consciousness of being. Their task, therefore, is to communicate directly from one inward world to another, in such a way that an actual shock of experience will have been rendered: not a mere statement for the information or persuasion of the brain, but an effective communication across the void of space and time from one

Nas narrativas fantásticas neo-românticas o mito é um dos elementos fundamentais. Este pode surgir como estrutura única, isto é, uma narrativa pode desenvolver um único mito, ou pode surgir numa estrutura complexa em que diversos mitos são interligados, contribuindo para uma maior riqueza simbólica da obra. De qualquer forma, os fantasistas têm uma noção muito clara de que este elemento é fundamental na sua obra, desempenhado uma função estruturante essencial. Ursula K. Le Guin, conhecedora da psicologia junguiana, identifica os elementos presentes nos mitos e nas narrativas fantásticas com os símbolos e os arquétipos:

> As grandes fantasias, mitos e contos são como os sonhos: falam *do* inconsciente *para* o inconsciente, na *linguagem* do inconsciente - os símbolos e os arquétipos. Embora usem palavras, funcionam como a música: curto-circuitam o raciocínio verbal, e vão direitos aos pensamentos que jazem demasiado fundo para serem pronunciados. [25]

O outro aspecto central das narrativas neo-românticas decorre em parte da componente mítica: é a demanda em que o herói (à semelhança do herói dos mitos e lendas) se entrega, dependendo a sua vida e a dos seus semelhantes do bom êxito desse empreendimento. A demanda é a causa primeira que motiva o herói a partir em viagem, durante a qual ele evolui psicologicamente, revelando progressivamente as suas capacidades, realizando as suas potencialidades heróicas. Toda a viagem implica uma transformação interior, uma aprendizagem progressiva do mundo e de si mesmo, da qual dependerá, eventualmente, o bom êxito da aventura. Só um herói que atinja a maturidade psicológica, isto é, que seja capaz de reconhecer os aspectos positivos e negativos da sua própria personalidade e os integre, ou, usando a terminologia junguiana, só um ser individuado, pode cumprir totalmente a sua função social, ao mesmo tempo que se

center of consciousness to another. [...] that, in traditional systems, was the function of myth and rite." Joseph Campbell, *The Masks of God; Creative Mythology*, (1968, New York: Arkana, 1991) 92-93.

25. Ursula Le Guin, "The Child and the Shadow," *The Language of the Night*, 51-52, (em itálico no texto).

realiza como indivíduo.

Joseph Campbell visualiza o percurso da demanda ou da aventura do herói como sendo um percurso circular que traz o herói de volta ao ponto de partida, finda a missão. E resume essa aventura do herói mítico nos seguintes termos:

> O herói mítico, partindo da sua cabana ou castelo, é atraído, arrastado ou segue voluntariamente para o limiar da aventura. Aí encontra um ser da sombra que guarda a passagem. O herói pode derrotar ou convencer esta força, prosseguindo, vivo, para o reino das trevas, [...] ou ser chacinado pelo oponente, descendo ao mundo dos mortos [...]. Para lá do limiar, o herói viaja através de um mundo de forças não familiares e, contudo, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam cruelmente [...], enquanto outras lhe oferecem ajudas mágicas [...]. Quando atinge o nadir do círculo mitológico, [o herói] submete-se ao supremo ordálio e obtém a sua recompensa. O triunfo pode ser representado pela união sexual do herói com a deusa-mãe [...], pelo seu reconhecimento pelo pai criador [...], pela divinização do herói, ou ainda - se o poder lhe tiver permanecido desfavorável - pelo roubo da dádiva que veio para obter; intrinsecamente [o triunfo do herói] é uma expansão da consciência e com ela do ser. [...] A última prova é a do regresso. Se os poderes abençoaram o herói, ele prossegue sob a sua protecção [...], se não, foge e é perseguido. Ao regressar ao limiar os poderes transcendentes têm de ser deixados para trás; o herói reemerge do reino da morte. A dádiva que traz restaura o mundo. [26]

Campbell apresenta um esquema da viagem do herói onde salienta os principais momentos da evolução do herói mítico na sua aventura, revelando também muitos dos elementos básicos presentes nas buscas representadas nas narrativas neo-românticas. Porém, ao contrário do que pode suceder com os mitos, as narrativas fantásticas não são sempre tão lineares.

Embora não haja normalmente verdadeira inovação formal, é frequente encontrarmos narrativas múltiplas, isto é, narrativas em que o percurso do herói

26. Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, 245-246.

principal se cruza com o percurso de heróis secundários, que de algum modo participam na busca com objectivos a jusante dos da personagem principal - é o que sucede, por exemplo, em *The Lord of the Rings*, em que participam na viagem nove personagens, tendo cada uma delas uma missão a cumprir, cujo sucesso depende de cada um deles e também do sucesso da missão do herói principal. Sendo assim, a trama narrativa, embora siga os passos principais que Campbell salienta, pode ser, e frequentemente é, muito mais complexa.

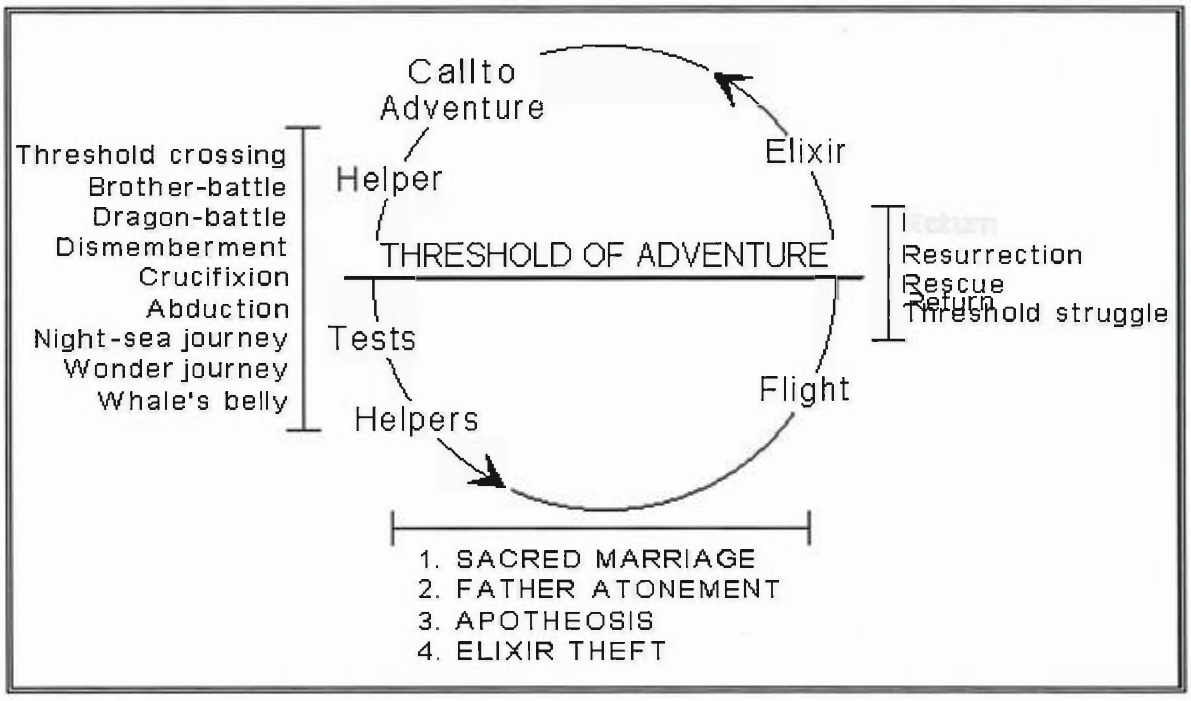


Figura 4 - O Percurso Mítico.

Quando analisar as obras de Tolkien e Le Guin, referirei os aspectos em que o percurso do herói segue o padrão mítico e os momentos em que este é deliberadamente tornado mais complexo, por via do cruzamento de várias buscas. No entanto, é de salientar que estes autores estão conscientes das implicações que a presença do mito tem na sua obra, considerando-o mesmo como fundamental, trabalhando-o de forma deliberada, cientes da importância que as narrativas

simbólicas têm para o leitor.

Esta atitude revela que eles têm consciência de não serem meros reprodutores de impulsos inconscientes, mas criadores que utilizam o mito e as estruturas simbólicas como forma de expressão artística, como meio preferencial de comunicar de forma efectiva. C. S Lewis resume um pouco o conhecimento que todos partilham (embora o possam expressar de formas diferentes) quando, falando sobre a viagem, afirma:

> A viagem tem os seus altos e baixos, lugares agradáveis de repouso desfrutados por uma noite e depois abandonados, encontros inesperados, rumores de perigos próximos e, acima de tudo, a noção do seu objectivo, primeiro distante e vagamente percebido, mas tornando-se mais próximo em cada curva da estrada. [A viagem] representa, de forma muito mais verdadeira do que qualquer combate em *champ clos*, a estranheza perene, o espírito de aventura e o sinuoso movimento para diante da vida interior. [27]

A viagem em que o herói se vê envolvido durante a sua demanda tem, para as narrativas fantásticas neo-românticas uma importância capital. Ela funciona como suporte da acção e, simultaneamente, serve para o autor apresentar o universo fantástico onde a aventura decorre. Seguindo o herói na sua viagem, o leitor entra num mundo ficcional povoado por seres fantásticos, míticos ou lendários, atravessa rios de cores estranhas, escala montanhas e vulcões, vagueia por labirintos escuros, atravessa florestas edénicas ou primordiais, desce aos infernos ou mergulha nas águas do esquecimento. Acompanhando o herói, o leitor descobre um universo fantástico que lhe é estranho, mas que devido à riqueza simbólica que encerra e à forma poética e minuciosa como é descrito acaba por se tornar, de certo modo, familiar. O artifício literário da viagem cumpre, assim, duas funções: suporta a acção e a descrição espacial.

O criação do espaço ficcional requer, da parte do escritor, um trabalho aturado

27. C. S. Lewis, *The Allegory of Love: A Study in Medieval Tradition* (1936, Oxford: Oxford University Press, 1958) 69.

de modo a que o universo fantástico apresente uma solidez criativa que enriqueça simbolicamente toda a acção e, por extensão, as personagens. Nas narrativas fantásticas neo-românticas o espaço serve muitas vezes de elemento catalisador. Nele se reflectem, frequentemente, filosofias e preocupações actuais. Por exemplo, quase todas as narrativas fantásticas neo-românticas descrevem ecossistemas mais ou menos complexos em que a regra base é a da interdependência de todos os elementos. Na criação e desenvolvimento desses ecossistemas ficcionais, os autores assumem, por vezes de forma muito clara (como sucede com Tolkien e Le Guin), posições ecologistas hoje muito em voga. Por outro lado, porque o espaço ficcional integra elementos míticos e lendários, ou mesmo elementos tirados de obras literárias do passado, ele assume e espelha uma carga cultural que inevitavelmente o enriquece em termos interpretativos.

Ao longo deste capítulo penso ter demonstrado, primeiro, que os universos fantásticos criados por Tolkien e Ursula Le Guin se enquadram formal e tematicamente na estrutura do fantástico neo-romântico; segundo, que estes dois escritores criam universos fantásticos diferentes entre si, mas comparáveis quanto à temática, aos símbolos, à forma e às ideologias que apresentam; terceiro, que a literatura fantástica neo-romântica se enquadra na tradição literária ocidental, sendo um subgénero literário rico em termos imagéticos e culturais. Apesar da natural tendência para a fruição, as narrativas fantásticas neo-românticas, quando escritas com arte, oferecem mundos ficcionais tão complexos que dificilmente se esgotam numa única análise.

As obras de Tolkien e Le Guin que me proponho analisar são, em minha opinião, exemplos paradigmáticos da riqueza artística e da complexidade literária que obras deste subgénero literário podem apresentar. São muitos os aspectos que nelas merecem análise. Contudo, em minha opinião, a problemática do espaço é, em termos simbólicos, um dos aspectos mais interessantes. Por outro lado, ao

analisar-se o espaço, pode-se fazer, simultaneamente, a análise integrada da acção e das personagens, uma vez que a interdependência destes elementos é muito grande.

Tendo tudo isto em conta, será sobre a simbólica do espaço nas narrativas *The Lord of the Rings* e *Earthsea* que farei incidir a minha análise. Contudo, tenho a noção de que muitos aspectos ficarão por comentar, uma vez que esta obras não se esgotam nesta questão. Mas é necessário delimitar o campo de análise. Tentarei que o meu comentário seja tão abrangente quanto possível, mas sempre dentro da perspectiva da simbólica do espaço.

III - A Simbólica do Espaço nos Mundos Fantásticos Neo-Românticos.

Imaginer un cosmos c'est le destin le plus naturel de la rêverie.

Gaston Bachelard

Uma das tarefas mais complexas que o criador do fantástico neo-romântico enfrenta durante o acto criativo reside na construção do mundo ficcional. Neste devem coexistir elementos possíveis e impossíveis, reais e irreais. Simultaneamente, o mundo fantástico deve possuir um nível de coerência interna e de verosimilhança que mantenham o leitor interessado até ao final da narrativa.

Enquanto o criador do fantástico canónico apresenta ao leitor um mundo ficcional que este reconhece como semelhante ao da realidade quotidiana, o autor neo-romântico tem de levar o leitor a aceitar como verosímil um mundo que, segundo os padrões consensuais de realidade, é manifestamente impossível. Para impor o seu mundo o autor neo-romântico usa fundamentalmente a imaginação (controlada pela razão), enriquecida por uma vasta cultura literária, filosófica e/ou científica. O seu objectivo é convencer o leitor da possibilidade do impossível e enriquecer a sua *Weltanschauung*. Neste aspecto, o fantástico neo-romântico distingue-se do fantástico canónico que apenas questiona ou destrói os padrões consensuais de realidade sem propor alternativas.

Apesar de os seus objectivos se centrarem na criação de um mundo impossível, o "fantasista" neo-romântico é "obrigado" a utilizar determinadas fórmulas e técnicas realistas, que permitam dar credibilidade ao mundo descrito. São elas, preferencialmente, a utilização de personagens psicologicamente

fidedignas e a objectividade da descrição. Como refere Finné, não é possível fugir ao uso de técnicas realistas, porque são estas que permitem convencer o leitor [1].

Na construção do mundo fantástico o autor neo-romântico utiliza frequentemente o maravilhoso. Isto é, há um recurso frequente à magia e a postulados irracionais que, à semelhança do que sucede nos contos de fadas e nos contos tradicionais, são aceites pelo leitor. Apesar desta aproximação entre o fantástico e o maravilhoso, há um aspecto importante que permite distinguir estes dois géneros. Como refere Finné, nos contos de fadas não há uma verdadeira identificação do leitor com as personagens, uma vez que a relação assenta numa convenção [2].

Por seu lado, nas narrativas fantásticas (independentemente do subgénero a que pertencem) há sempre a preocupação de apresentar personagens com quem o leitor se identifique, para que, por via dessa identificação, ele participe na narrativa. Sem esta relação leitor/herói o fantástico não se pode impor. Por exemplo, se o leitor de uma narrativa do fantástico canónico não se reconhecer na personagem principal, não sentirá o choque que a intromissão do fantástico no quadro da vida quotidiana provoca, e que é, afinal, o objectivo final deste tipo de narrativas. Do mesmo modo, se o leitor de uma narrativa fantástica neo-romântica não se identificar com o herói, ou com o narrador, não poderá participar efectivamente nas aventuras fantásticas narradas, não beneficiando quer do enriquecimento psicológico que o confronto com o "outro" pode proporcionar, quer do alargamento da sua *Weltanschauung*. Enquanto o conto de fadas assenta numa convenção, as narrativas fantásticas assentam, entre outros aspectos, na identificação leitor/personagem, através da qual o leitor se projecta na acção, tornando-se parte

1. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 123. Finné analisa principalmente o fantástico canónico e este subgénero está, de facto, muito mais dependente das técnicas realistas do que o fantástico neo-romântico. Contudo, importa salientar que mesmo este último tipo de fantástico não pode prescindir totalmente do realismo, sob pena de faltar coerência e solidez ao mundo criado.

2. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 158.

integrante da narrativa [3]. Este tipo de identificação irá facilitar a entrada do leitor no mundo fantástico neo-romântico, levando-o a "esquecer" alguns dos pressupostos em que se baseia a sua noção de realidade.

Neste subgénero literário o carácter impossível do mundo ficcional é afirmado, geralmente, desde o início da narrativa. Mesmo quando tal não sucede, o autor raramente adia a afirmação da irrealidade do mundo ficcional para além dos primeiros capítulos. As duas obras de que me ocupo podem servir de exemplo para ilustrar estas formas de introduzir o mundo fantástico. Por exemplo, a tetralogia de Ursula K. Le Guin inicia-se com a seguinte afirmação:

> The island of Gont, a single mountain that lifts its peak a mile above the storm-racked Northeast Sea, is a land famous for wizards. From the towns in its high valleys and the ports on its dark narrow bays many a Gontishman has gone forth to serve the Lords of the Archipelago in their cities as wizard, or mage or, looking for adventure, to wander working magic from isle to isle of all Earthsea. (WE, 13)

Após a leitura do primeiro parágrafo o leitor sabe que aquele mundo ficcional - o arquipélago de Terramar - não só não representa qualquer lugar real, como inclui a magia como elemento essencial da sua estrutura. O leitor fiea, assim, avisado que algumas das explicações que encontrará terão como fundamento a magia, uma "arte" que o mundo ocidental tentou banir da sociedade por razões religiosas, primeiro, por razões filosófico-científicas, depois. Mas em Terramar a magia e o sobrenatural fazem parte da realidade.

Esta apresentação inicial poderá desmotivar alguns leitores mais apegados à realidade e deixará outros certamente na dúvida quanto ao interesse potencial da obra. Por isso, a autora introduz logo de seguida a personagem principal, o herói. E a apresentação é feita de modo a suavizar, em parte, os efeitos do primeiro confronto com o mundo fantástico:

---

3. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 157.

> Of these [Gontishmen] some say the greatest, and surely the greatest voyager, was the man called Sparrowhawk, who in his day became both dragonlord and Archmage. His life is told of in the *Deed of Ged* and in many songs, but this is a tale of the time before his fame, before the songs were made. (WE, 13)

Ao mesmo tempo que o herói é identificado como pertencendo por inteiro àquele mundo onde a magia é um elemento natural, ele é simultaneamente "humanizado", tornado mais próximo do leitor, pela afirmação de que a história vai narrar a vida desse herói antes de ele ser reconhecido como tal. E o que o leitor descobre imediatamente a seguir é que o herói celebrado em canções nasceu numa pequena aldeia de Gont, era o sétimo filho do ferreiro local, órfão de mãe e enquanto jovem foi pastor de cabras. Esta descrição é perfeitamente credível e podia ser transposta para qualquer narrativa de cunho realista. É fácil o leitor identificar-se com esta personagem e, assim, familiarizar-se progressivamente com o mundo fantástico em que ela evolui.

A obra *The Lord of the Rings* inicia-se com a apresentação de um prólogo que pretende explicar, de uma forma aparentemente objectiva, a natureza da narrativa:

> This book is largely concerned with Hobbits, and from its pages a reader may discover much of their character and a little of their history. [...] Hobbits are an unobtrusive but very ancient people, more numerous formerly than they are today [...]. Even in ancient days, they were, as a rule, shy of 'the Big Folk', as they call us, and now they avoid us with dismay and are becoming hard to find. (LR, I, 17)

Claro que só os leitores mais ingénuos duvidarão dos seus conhecimentos e colocarão, por momentos, a hipótese de o narrador estar a falar de seres que existam na realidade. Os leitores mais cépticos optarão, provavelmente, por uma posiçaõ de expectativa. Um pouco mais adiante no prólogo surge uma descrição mais pormenorizada dos Hobbits:

> ...they are a little people, smaller than Dwarves: less stout and stocky, that is, even when

> they are not actually much shorter. Their height is variable, ranging between two and four feet of our measure. [...] They dressed in bright colours, being notably fond of yellow and green; but they seldom wore shoes, since their feet had tough leathery soles, and were clad in a thick curling hair, much like the hair of their heads, which was commonly brown. [...] Their faces were as a rule good-natured rather than beautiful, broad, bright-eyed, red-cheeked, with mouths apt to laughter, and to eating and drinking. And laugh they did and eat, and drink, often and heartily, being fond of simple jests at all times, and of six meals a day [...]. They were hospitable and delighted in parties, and in presents, which they gave away freely and eagerly accepted. [...] It is plain indeed that in spite of later estrangement Hobbits are relatives of ours. (LR, I, 18)

Como salienta Paul Kocher, os hobbits são, em grande parte, crianças que vivem num mundo utópico, mas são também muito parecidos com os adultos da sociedade ocidental [4]. Após a apresentação da história política, social e linguística dos hobbits feita no prólogo, o leitor está consciente de que a narrativa comporta uma componente fantástica e, se se propõe continuar a leitura, tem de aceitar, ou fingir que aceita, a componente irracional da narrativa [5]. A personagem principal, Frodo, assume, ao longo da narrativa, a função de mostrar que os hobbits são, afinal, mais complexos e mais humanos do que o prólogo deixa antever. Os hobbits são uma raça profundamente desconfiada de tudo o que não está conforme às suas noções consensuais de realidade. A única realidade que lhes interessa é a que eles encontram na vida quotidiana, rotineira e segura do Shire. Para eles o mundo exterior, o mundo para além das fronteiras definidas nos mapas, é uma enorme mancha branca que não lhes interessa e que receiam instintivamente (LR, I, 67). Os

4. Paul H. Kocher, *Master of Middle-earth; The Achievement of J. R. R. Tolkien* (1972, London: Thames and Hudson, 1973) 116-118, *passim*.

5. Jacques Finné, *La Littérature Fantastique*, 157. Tolkien, no artigo "On Fairy-Stories", refere-se a esta posição do leitor como sendo uma "suspensão voluntária da descrença" que para Tolkien é o grau mais baixo de envolvimento do leitor na narrativa. O grau mais alto ou ideal é o que Tolkien designa por "Secondary Belief" e que corresponde à situação em que o leitor se encontra profundamente envolvido com o mundo ficcional de modo que aceita as regras desse mundo como "naturais", sem ter de fazer um esforço consciente para acreditar no que lê. De salientar que Tolkien retoma as definições de Coleridge, invertendo, contudo, o sentido das definições do poeta romântico (*Biographia Literaria*, final do capítulo XIII e capítulo XIV).

hobbits revelam, no fundo, possuírem uma mentalidade burguesa, profundamente racional, assente em preconceitos e hábitos que assumem como naturais.

É principalmente através dos olhos espantados e incrédulos dos hobbits que o leitor toma contacto com o mundo fantástico da Terra Média. O conhecimento que leitor e personagens fazem desse mundo é praticamente simultâneo, de modo que as reacções perante o impossível e o irracional que as personagens manifestam, ecoam muitas vezes as que o próprio leitor sente durante a leitura, o que fortalece a ideia de que essas personagens são dignas de fé [6]. Através da identificação com os hobbits que viajam pela Terra Média, por um mundo que eles desconhecem, o leitor acaba por aceitar as regras desse mundo fantástico, ao mesmo tempo e da mesma forma que os heróis da narrativa. Este factor de quase simultaneidade do confronto com o fantástico vivido pelo leitor e pelas personagens, é um elemento essencial para o total envolvimento do primeiro na narrativa, sem o qual os objectivos da literatura fantástica não podem ser alcançados [7].

Enquanto nas obras de Ursula Le Guin e de Tolkien o mundo fantástico é apresentado logo desde o início, no primeiro romance da trilogia cósmica de C. S. Lewis, *Out of the Silent Planet*, por exemplo, a introdução do elemento fantástico surge mais tarde no discurso narrativo. Isto explica-se porque o objectivo do autor é apresentar a história de um indivíduo perfeitamente comum que, inadvertidamente, se vê envolvido numa aventura que o levará a um mundo fantástico. Ransom é um professor universitário, sem família, que se encontra de férias no campo, viajando a pé e, aparentemente, sem destino predeterminado. Para acalmar uma mãe inquieta pela demora do filho em regressar a casa, Ransom aceita ir à procura do jovem no

6. Um dos méritos de Tolkien consiste precisamente em tornar um grupo de figuras irreais em personagens fidedignas com quem o leitor se pode identificar. Isso é conseguido através de um excelente trabalho de descrição psicológica.

7. Esta condição é explicitada por Finné que afirma: "Sous peine de lassitude, tout au long du souffle fantastique, le champ perceptive du protagoniste, sur le plan des événements fantastiques, doit être au moins égal au champ perceptive du lecteur. Autrement dit, l'explication fantastique ne doit pas frapper le protagoniste longtemps après le lecteur, mais en même temps ou, à la riguer, peu de temps après lui." (*La Littérature Fantastique*, 124).

local onde ele trabalha. Este acto perfeitamente natural determinará o envolvimento involuntário numa viagem interplanetária, que tem como destino um mundo fantástico - o planeta Malacandra [8].

Até ao terceiro capítulo a narrativa enquadra-se dentro dos padrões de um romance de aventuras de cunho realista. Só a partir do momento em que Ransom se encontra a bordo da nave espacial é que o elemento fantástico começa a ser introduzido de forma progressiva, para se afirmar plenamente com a chegada a Malacandra. Nesse planeta Ransom encontra não só seres e cenários estranhos e irreais, mas também entidades sobrenaturais. Os primeiros capítulos, entretanto, são utilizados pelo autor para apresentar a personagem principal como sendo uma personagem fidedigna em quem o leitor pode confiar. Uma vez estabelecida a idoneidade do herói estão criadas as condições para que o leitor viva com ele a aventura fantástica de descobrir e compreender um mundo estranho, com regras próprias. Como é pelos olhos de Ransom que o leitor toma contacto com o mundo fantástico fica assegurada a participação activa do leitor na narrativa, experimentando ambos (protagonista e leitor) o confronto com o fantástico de uma forma quase simultânea.

Os mundos fantásticos neo-românticos, apesar da presença da magia, do sobrenatural e do impossível, são mundos em que o leitor acaba por se integrar, em parte, por via da identificação com o herói e, também, mercê de uma certa coerência e consistência que caracterizam esses mundos. Isto é, o mundo fantástico não se apresenta como um mundo caótico. Não é o mundo desordenado dos sonhos e dos devaneios, mas um cosmos criado, ordenado, com regras próprias e longamente trabalhado quer ao nível da linguagem, quer ao nível da imagética. É com base na realidade conhecida que o escritor cria e ordena o seu mundo. Nele o leitor encontra os elementos essenciais com os quais está familiarizado: pedras, montanhas, rios,

8. C. S. Lewis, *The Cosmic Trilogy, Out of the Silent Planet*, (1938; London: The Bodley Head, 1990) 3-14. Esta edição inclui, ainda, as obras *Perelandra* (pp. 127-302), e *That Hideous Strength* (pp. 303-651).

cavernas, florestas, etc. As árvores podem ser escarlates e ter troncos macios, os rios podem ser castanhos, os lagos podem ser habitados por monstros, as montanhas podem ter formas estranhas, contudo o leitor poderá sempre "visualizar" (com maior ou menor dificuldade consoante a sua própria imaginação) estas irrealidades porque elas são variações sobre realidades concretas: as árvores, os rios, os lagos da experiência humana a que a fantasia do autor deu novos adjectivos e propriedades.

Tolkien foi um dos autores que mais pormenorizadamente dissertou sobre o problema da criação de mundos fantásticos. No artigo "On Fairy-Stories" afirma a necessidade de o mundo ficcional possuir leis que lhe dêem uma certa ordem e consistência:

> [O escritor] cria um Mundo Secundário no qual a nossa mente pode penetrar. Dentro dele, o que [o escritor] narra é "verdadeiro": está de acordo com as leis desse mundo. Por isso [o leitor] acredita enquanto permanece, por assim dizer, dentro desse mundo. No momento em que a descrença surge, o feitiço quebra-se; a magia, ou antes a arte, falhou. Então [o leitor] está de novo no Mundo Primário, observando, do exterior, o pequeno e abortado Mundo Secundário. [9]

Segundo Tolkien, é a arte do escritor que confere ao mundo fantástico a consistência e a verosimilhança necessárias para que o leitor se possa integrar nesse mundo, pelo menos durante o tempo que dura a leitura.

> Criar um Mundo Secundário no qual o sol verde seja credível [...] requererá, provavelmente, trabalho e concentração intelectual, bem como exigirá uma capacidade específica, uma espécie de arte élfica. Pouco são os que tentam tais empreendimentos. Mas quando o fazem com êxito, estamos perante uma proeza rara da Arte, da arte narrativa na sua primeira e mais potente forma. [10]

9. Tolkien, "On Fairy-Stories", 132.

10. Tolkien, "On Fairy-Stories", 140.

Para que o mundo fantástico possua consistência e verosimilhança o autor tem de utilizar elementos do mundo real e recriá-los, dando-lhe novas propriedades, novas formas, eventualmente novos nomes. As raízes do mundo fantástico têm de estar inevitavelmente mergulhadas no mundo real. Sobre este aspecto Tolkien afirma:

> Possivelmente todos os escritores criando um mundo secundá rio, uma fantasia, todo o subcriador, deseja de algum modo serum verdadeiro criador, ou deseja estar a servir-se da realidade; ele ambiciona que a qualidade específica do mundo secundá rio (se não todos os seus detalhes) tenham origem na Realidade, ou decorram dela. Se [o subcriador] alcança, de facto, uma qualidade [que pode ser descrita como] "uma consistência interior de realidade", é difícil conceber como é que tal pode ser feito se a obra não participar, de algum modo, da realidade. [11]

Há nestas afirmações que citei muitas semelhanças com a posição defendida por Gaston Bachelard quando, falando do devaneio poético, afirma que "há momentos na vida do poeta em que o devaneio assimila o próprio real. [...] O mundo real é absorvido pelo mundo imaginário" [12]. Através da assimilação do mundo real pelo mundo imaginário o fantasista neo-romântico realiza um dos seus objectivos estético-literários - recuperar uma *Weltanschauung* em que as coisas e os seres sejam aceites na sua especificidade, independentemente de um possível valor de troca ou de posse [13].

As possibilidades de construção do mundo fantástico são limitadas principalmente pela imaginaça˜o do autor. Porém, na selecção e transformação dos

11. Tolkien, "On Fairy-Stories", 155.

12. Gaston Bachelard, *La Poètique de la Rêverie*, 12.

13. Esta posição é defendida por Tolkien quando afirma: "We need [...] to clean our windows; so that the things seen clearly may be freed from the drab blur triteness or familiarity - from possessiveness. [...] Creative fantasy because it is mainly trying to do something else (make something new), may open your hoard and let all the locked things fly away like cage-birds. The gems all turn into flowers or flames, and you will be warned that all you had (or knew) was dangerous and potent, not really effectively chained, free and wild; no more yours than they were you." (On Fairy-Stories", 146-47).

elementos do mundo real intervém um conjunto complexo de factores individuais como a formação cultural, os princípios estéticos, filosóficos, políticos, éticos, etc. Tudo isto contribui para que cada universo fantástico, quando efectivamente escrito com arte (não se limitando ao desenvolvimento de uma fórmula), seja único.

Apesar da especificidade própria de cada universo fantástico, é possível distinguir um conjunto de técnicas a que a construção desses universos obedece. Isto permite agrupá-los dentro de determinadas categorias gerais. Kenneth J. Zahorski e Robert H. Boyer, no artigo "The Secondary Worlds of High Fantasy", realizaram um interessante levantamento das diversas categorias de mundos fantásticos com base nas diferentes técnicas de construção dos mundos ficcionais [14]. Um dos méritos deste trabalho, segundo o meu ponto de vista, reside numa conceptualização suficientemente lata para abranger de forma pertinente, um grande número de obras, entre as quais se incluem as de Tolkien e Le Guin. Parece-me, por isso, não só justificado como útil citar este artigo e analisar a forma como as obras destes dois autores se integram nas categorias propostas.

Zahorski e Boyer começam por distinguir três grandes categorias de mundos fantásticos, tendo por base o modo como esses mundos se relacionam com a "realidade": mundos remotos relativamente ao mundo real, mundos justapostos a que se tem acesso através de portais mágicos e, por fim, mundos fantásticos criados dentro do mundo real [15]. Ao longo do artigo os autores definem e subdividem estas categorias e referem um grande número de obras fantásticas para as exemplificarem. Se se aplicar este esquema às obras *The Lord of the Rings* e *Earthsea*, chega-se facilmente à conclusão de que os seus autores utilizaram mais do que uma técnica de construção dos mundos fantásticos, o que contribui para

14. Kenneth J. Zahorski e Robert H. Boyer, "The Secondary Worlds of High Fantasy", in *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*, ed. Roger C. Schlobin (Notre Dame, Indiana: Notre Dame University Press; Brighton: The Harvester Press, 1982) 56-81.

15. Zahorski e Boyer, "The Secondary Worlds of High Fantasy", 59. Os autores utilizam as designações Tolkienianas "Secondary World" e "Primary World", que eu opto por traduzir, respectivamente, por Mundo Fantástico e Mundo Real.

uma maior complexidade da estrutura ficcional. Isto é, embora seja possível detectar uma técnica como sendo o ponto de partida da construção de cada um dos mundos fantásticos, dentro de cada narrativa são utilizadas outras técnicas que contribuem para a criação de pequenos espaços fantásticos incluídos no cosmos ficcional mais vasto.

Técnicas de Construção dos Mundos Fantásticos.

1) Mundos Fantásticos Remotos.	- Mundos fantásticos indefinidos quanto à sua relação com o mundo real. - Mundos fantásticos descritos como sendo o mundo real num passado longínquo. - Mundos fantásticos descritos como sendo o mundo real num futuro longínquo. - Mundos fantásticos pseudo-medievais.
2) Mundos Fantástico e Real Justapostos.	- com portais convencionais. - com portadores mágicos ou sobrenaturais. - com mundos de sombras platónicas. - com portais científicos ou pseudo-científicos.
3) Mundos dentro de Mundos.	- Bosque encantado. - Jardim mágico ou sobrenatural. - Mundo real com mundo(s) feérico(s) ainda remanescente(s).

Analisando o trabalho de Zahorski e Boyer, observa-se que a primeira categoria - mundos fantásticos remotos - inclui as obras que se caracterizam por introduzirem o leitor directamente no mundo fantástico, sem que seja estabelecida qualquer relação com o mundo real em que o leitor se movimenta [16]. Dentro desta categoria os autores distinguem quatro subcategorias: a primeira inclui os mundos

16. Deste trabalho irei referir com maior pormenor apenas as categorias e subcategorias que é possível encontrar nas obras de que me ocupo. Sempre que achar pertinente remeterei para nota de rodapé referências a outras narrativas fantásticas que ajudem a exemplificar as minhas afirmações. Saliento ainda que não abordarei, de momento, o aspecto simbólico do espaço fantástico uma vez que isso será objecto de análise dos próximos pontos. Como consequência, referirei e citarei, ao longo deste ponto, alguns excertos das obras, que retomarei posteriormente para a análise simbólica.

fantásticos que, apesar de terem algumas semelhanças com o mundo real, são definidos de forma vaga quanto à sua geografia e cronologia, impedindo, deste modo, uma identificação positiva entre os dois mundos.

Um exemplo paradigmático deste tipo de narrativas é a tetralogia de Ursula K. Le Guin. A acção decorre num vasto arquipélago formado por inúmeras ilhas de dimensões variadas e o tempo da narrativa é indefinido. Folheando um atlas o leitor encontrará mapas de regiões com características geográficas semelhantes às descritas no mundo ficcional de Le Guin. Por exemplo, as regiões da Melanésia e da Polinésia são constituídas por uma enorme quantidade de ilhas, ilhotas e atóis, e podem ter servido de ponto de partida para a criação do arquipélago de *Earthsea*, mas uma identificação positiva é impossível [17].

A segunda subcategoria de mundos fantásticos remotos inclui os mundos ficcionais que são descritos como sendo o mundo real num passado longínquo, frequentemente mítico ou lendário [18]. É possível encontrar neste tipo de obras a utilização de elementos temáticos retirados das mitologias ocidentais, revelando os autores contemporâneos uma maior tendência para a utilização das mitologias nórdica, celta, clássica.

Em minha opinião, *The Lord of the Rings* pertence a esta subcategoria, apesar de não ser possível encontrar no texto referências explícitas que permitam identificar, sem qualquer dúvida, a Terra Média com o mundo real, ou mais concretamente com a Europa Ocidental, mesmo num passado longínquo. Contudo, há na obra uma série de indícios astronómicos, geográficos e culturais que fundamentam esta minha posição. Por exemplo, nos céus da Terra Média podem

17. As culturas destas regiões são bastante familiares a Ursula K. Le Guin. De facto, ainda muito jovem, a autora leu as obras de Malinowski que encontrou na biblioteca de seu pai, o antropólogo Alfred Kroeber. A influência desta leituras pode ser vista, por exemplo, na concepção da magia que Ursula Le Guin apresenta na tetralogia *Earthsea*.

18. Os autores do artigo referem como exemplo desta subcategoria a obra de Lloyd Alexander, *The Chronicles of Prydain* (5 vols., New York: Henry Holt, 1964/68). Esta pentalogia narra as aventuras de Taran, um jovem que se vê envolvido nas lutas entre o bem e o mal em Prydain, um mundo que inclui elementos de *The Mabinogion*, mas que mantém a sua absoluta originalidade.

ser vistas algumas das constelações observáveis no firmamento real (embora sejam apresentadas com outras designações). Em *The Silmarillion* o autor narra a criação de novas estrelas pela deusa Varda que as colocou no céu para atenuar a escuridão em que se encontrava mergulhada a Terra Média. Foram seis as estrelas criadas por Varda nesta ocasião: Carnil (que era uma estrela vermelha), Luinil (que tinha um luminosidade azul), Nénar, Lumbar, Alcarinquë e Elemmírë (S, 55) [19]. Mas, para além da criação destas estrelas, Varda agrupou ainda estrelas já existentes em seis novas constelações: Telumendil e Anarríma (S, 55) [20], Wilwarin (que corresponde possivelmente à constelação Cassiopeia) (S, 426)[21], Soronúmë (provavelmente a constelação Águia) [22] Menelmacar (Oríon) (S, 409)[23] e Valacirca (Ursa Maior) (S, 424) [24]. A criação de Varda é descrita da seguinte forma:

> ... many other of the ancient stars she gathered together and set as signs in the heavens of Arda: Wilwarin, Telumendil, Soronúmë and Anarríma; and Menelmacar [swordsman of the Sky'] with his shinning belt, that forebodes the Last Battle that shall be at the end of days. And high in the north as a challenge to Melkor she set the crown of seven mighty stars to swing, Valacirca, the Sickle of the Valar and the sign of doom. (S, 55-56)

Só as duas últimas constelações que referi acima são mencionadas em *The Lord of the Rings*, mas este facto é significativo porque possibilita identificar o espaço onde decorre a acção como sendo o hemisfério norte. Quando Frodo se encontra com os elfos, ainda dentro das fronteiras do Shire, são visíveis no céu a

19. Não há qualquer indicação que permita identificar estas estrelas nem elas surgem referidas em *The Lord of the Rings*.

20. Estas constelações não são identificáveis com qualquer constelação real porque não há sobre elas mais informações para além da mera nomeação.

21. Robert Foster, *The Complete Guide to Middle-earth* (1971; London: Unwin Paperbacks, 1978) 427.

22. Tolkien, *Morgoth's Ring*, 160, 463. Robert Foster, *The Complete Guide to Middle-earth*, 362.

23. Também designada "Menelvagor" e "Telumehtar". Robert Foster, *The Complete Guide to Middle-earth*, 256.

24. Também designada "Sickle of the Valar", "Seven Stars", "Sickle", "Wain" e "Durin's Crown". Robert Foster, *The Complete Guide to Middle-earth*, 406.

constelação Remmirath (Plêiades) [25], a estrela Borgil (Betelgueze ou Aldebaran) [26] e Oríon:

> Away high in the East swung Remmirath, the Netted Stars, and slowly above the mists red Borgil rose, glowing like a jewel of fire. Then by some shift of airs all the mist was drawn away like a veil, and there leaned up, as he climbed over the rim of the world, the Swordsman of the Sky, Menelvagor with his shining belt. The Elves all burst into song. Suddenly under the trees a fire sprang up with a red light. (LR, I, 117)



Figura 5 - A Terra Média na Terceira Era.

25. Robert Foster, *The Complete Guide to Middle-earth*, 328.

26. Robert Foster, *The Complete Guide to Middle-earth*, 51. Paul Kocher identifica Borgil com Marte (*Master of Middle-earth*, 7). Pessoalmente inclino-me mais para que se trate da estrela Aldebarã, uma estrela de primeira grandeza da constelação Touro, que apresenta uma cor avermelhada, característica referida no texto de Tolkien.

Mais tarde, já na estalagem de Bree, Frodo aproxima-se da janela para observar a noite e vê a Ursa Maior brilhando sobre Bree Hill, a grande colina a norte da povoação (LR, I, 236) [27].

Quanto aos indícios geográficos que permitem identificar a Terra Média com o mundo real, eles situam-se muito mais ao nível dos pequenos espaços do que dos continentes. De facto, considero um trabalho inútil tentar identificar "a compasso" as regiões da Terra Média com as do continente europeu, como faz, de certo modo, Ruth Noel [28]. Isso é um trabalho posterior à leitura que, quando muito, confirmará uma impressão deixada pelo texto, mas olhando apenas para o mapa da Terra Média dificilmente se consegue descobri nele uma relação evidente com a realidade geográfica da Europa. No entanto, ao ler o texto o leitor encontra uma série de pequenos pormenores que fortalecem a sensação de que aquele mundo ficcional é, em parte, o mundo real. Por exemplo, as estações do ano são absolutamente idênticas às do hemisfério norte, as florestas que cobrem certas regiões da Terra Média são florestas de carvalhos, castanheiros ou de faias, por exemplo, mas não faltam também os salgueiros perto dos rios, ou o azevinho. Há ainda os prados onde pastam manadas de cavalos e as regiões pantanosas infestadas de mosquitos. São estes pequenos pormenores, frequentemente introduzidos na narrativa, que convencem o leitor de que está em regiões, apesar de tudo, bastante familiares [29].

Através das diversas sociedades representadas em *The Lord of the Rings* - as sociedades dos homens, dos hobbits, dos elfos e dos anões - Tolkien consegue

---

27. Para que não fiquem quaisquer dúvidas na mente do leitor Tolkien apresenta nesta página a seguinte nota: "[the Sickle] is the Hobbits' name for the Plough or Great Bear".

28. Ruth Noel, na obra *The Mythology of Middle-earth* (London: Thames and Hudson, 1977, 44-45), identifica uma série de lugares ficcionais com certas zonas da Europa Ocidental, mas deste trabalho não resulta, em minha opinião, nenhuma indicação absolutamente essencial, não havendo, por isso, um ganho objectivo de informação.

29. Na obra *Master of Middle-earth*, Paul Kocher defende uma posição semelhante à que tenho vindo a apresentar. Diz ele: "Middle-earth is a place of many marvels. But they are all carefully fitted into a framework of climate and geography, familiar skies by night, familiar shrubs and trees, beasts and birds on earth by day, men and manlike creatures with societies not too different from our own. Consequently the reader walks through any Middle-earth landscape with a security of recognition that woos him on to believe in everything that happens." (*Master of Middle-earth*, 2).

transmitir ao leitor uma sensação de familiaridade, pois, em todas elas estão representados aspectos que o leitor reconhece como próprios das sociedades humanas. Por exemplo, os hobbits apresentam muitas características pequeno-burguesas, os elfos cultivam o amor às artes, vivendo na busca eterna da beleza e da harmonia, nos anões predomina o orgulho e o apego a valores como o da independência. As comunidades humanas retratam as sociedades ocidentais medievais, com hierarquias rígidas e regras de conduta baseadas nos códigos de cavalaria. Contudo, são evidentes nas sociedades da Terra Média, os sinais de uma certa decadência moral e ética que mina as principais estruturas de poder e, consequentemente, as sociedades em geral [30].

A terceira subcategoria de mundos fantásticos remotos definidos por Zahorski e Boyer inclui os mundos fantásticos que representam o mundo real num futuro longínquo. Nesta subcategoria regista-se uma aproximação entre o fantástico e a ficção científica. Nenhuma das obras de que me ocupo se inclui nesta subcategoria [31]. O mesmo se passa com a última subcategoria, que inclui as narrativas que tentam recriar o passado medieval [32].

---

30. Para além dos elementos da narrativa que indiciam ser a Terra Média o mundo real num passado longínquo, há ainda provas de que era desta forma que Tolkien encarava a sua criação. Em várias cartas escritas entre 1954 e 1967 Tolkien refere-se a esta problemática: "I am historically minded. Middle-earth is not an imaginary world. [...] The theatre of my tale is this earth, the one in which we now live, but the historical period is imaginary. The essentials of that abiding place are all there (at any rate for inhabitants of N.W Europe), so naturally it feels familiar, even if a little glorified by the enchantment of distance in time." (*Letters*, 239); "I have, I suppose, constructed an imaginary *time*, but kept my feet on my own mother-earth for *place*. I prefer that to the contemporary mode of seeking remote globes in 'space'. However curious, they are alien, and not loveable with the love of blood-kin." (*Letters*, 283); "['Middle-earth] meant the habitable lands of our world set amid the surrounding Ocean. The action of the story takes place in the North-West of 'Middle-earth', equivalent in latitude to the coastlands of Europe and the north shores of the Mediterranean." (*Letters*, 376). Há ainda afirmações concordantes com estas que citei nas cartas n°s 151 e 165.

31. Como exemplos deste tipo de mundos fantásticos é possível citar as obras de Jack Vance, *The Dying Earth* (New York: Hillman, 1950) e *The Eyes of the Overworld* (New York: Ace Books, 1966). Nestas obras a acção decorre na Terra, mas num futuro distante. A civilização tal como a conhecemos desapareceu e o mundo é, de novo, governado pela magia.

32. Como salientam Zahorski e Boyer, as crenças e costumes descritos nestas obras, embora possam ser historicamente fundamentados, são estranhos à nossa realidade quotidiana, pelo que é possível lê-las como pertencendo a um mundo diferente, fantástico, segundo os padrões consensuais de realidade. Incluem-se nesta subcategoria a obra de T. H. White, *The Once and Future King* (London: Collins, 1958), que recria a lenda arturiana. Também uma recriação da lenda do rei Artur, *The Mists of Avalon* (1982, London: Penguin, 1984), de Marion Bradley, apresenta a

A segunda técnica utilizada pelos fantasistas consiste em criar mundos fantásticos justapostos ao mundo real, o que possibilita que o autor e o leitor estabeleçam comparações directas entre os dois mundos. Por exemplo, C. S. Lewis utiliza esta técnica em *The Chronicles of Narnia* e em duas das obras de *The Cosmic Trilogy*: *Out of the Silent Planet* e *Perelandra* [33]. Em ambas as narrativas o herói é transportado para um outro planeta. É pelas descrições e comparações que a personagem principal faz entre o que vê no novo mundo e o que ele conhece do mundo real, que o leitor toma contacto com as diferenças que caracterizam aqueles lugares fantásticos.

A técnica de justapor dois mundos obriga à utilização de portais ou de transportadores que permitam a passagem de um mundo para outro. De entre as várias formas de ligação entre os mundos Zahorski e Boyer distinguem três categorias que são utilizadas, entre outros autores, por C. S. Lewis [34]. Os portais convencionais incluem uma grande variedade de passagens como, por exemplo, a toca do coelho em *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) e o espelho em *Through the Looking-Glass* (1872) [35]. Em *The Chronicles of Narnia* C. S. Lewis

história segundo o ponto de vista das personagens femininas envolvidas, como Igraine, Guinevere, Viviane e Morgan Le Fay.

33. C. S. Lewis, *The Chronicles of Narnia*, illustrated by Pauline Baynes (London: Collins, Lions, 1980). Esta colecção inclui as seguintes obras: *The Lion, The Witch and the Wardrobe* (London: Geoffrey Bles, 1950); *Prince Caspian* (London: Geoffrey Bles, 1951); *The Silver Chair* (London: Geoffrey Bles, 1953); *The Horse and His Boy* (London: Geoffrey Bles, 1954); *The Voyage of the Dawn Treader* (London: Geoffrey Bles, 1955); *The Magician's Nephew* (London: Geoffrey Bles, 1955); *The Last Battle* (London: Geoffrey Bles, 1956).

34. Zahorski e Boyer referem uma quarta forma de justapor os mundos fantástico e real, que consiste na criação de mundos de sombras platónicas em que os mundos criados seriam imitações (sombras no sentido platónico do termo) de mundos ideais preexistentes. Adoptam esta técnicas autores com Lord Dunsany e Roger Zelazny. Em *The Gods of Pegãna* (London: Elkin Mathews, 1905) de Lord Dunsany, o deus Mana-Yood-Sushai cria nos seus sonhos deuses, mundos e seres enquanto Skarl toca tambores. Sempre que Skarl pára o deus criador acorda e as suas criações desvanecem-se. Mais recentemente, Roger Zelazny desenvolveu um universo fantástico - Amber - em que os catorze membros da família real possuem o poder de criar mundos-sombra de que a Terra seria um exemplo. Um desses príncipes é enviado para o nosso planeta para aí fazer a sua aprendizagem. A esta técnica de criação de mundos fantásticos Zelazny associa elementos da lenda arturiana e a imagética do Tarot. Roger Zelazny, *The Amber Series* (New York: Doubleday, 1970-1978; Arbour House, 1985-1987). Esta série inclui sete volumes: *Nine Princes in Amber* (1970); *The Guns of Avalon* (1972); *The Sign of the Unicorn* (1975), *The Hand of Oberon* (1976); *The Courts of Chaos* (1978); *Trumps of Doom* (1985); *Blood of Amber* (1986); *Sign of Chaos* (1987).

35. Lewis Carroll, *The Complete Works of Lewis Carroll*, introduction by Alexander Woolcott, illustrated

utiliza, também, a técnica dos mundos justapostos e aí recorre a portais convencionais como o roupeiro em *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, o quadro em *The Voyage of the Dawn Treader* ou os lagos em *The Magician's Nephew* [36].

Zahorski e Boyer distinguem ainda os portadores mágicos ou sobrenaturais que, tal como os portais, permitem a passagem para o mundo fantástico. Esta categoria inclui, por exemplo, os anéis mágicos em *The Magician's Nephew* [37]. Mas, em minha opinião, a melhor criação de Lewis em termos de portadores mágicos ou sobrenaturais é a "nave" em que o herói, Ransom, é transportado para Perelandra. Uma nave de material desconhecido, impulsionada exclusivamente pela força de uma entidade sobrenatural, o Oyarsa de Malacandra [38]:

Os autores do artigo referem por último os portais científicos ou pseudo-científicos. Estes resultam da utilização de elementos próprios da ficção científica, como as naves espaciais, para transportar as personagens de um mundo para outro. Verifica-se, neste caso, a aproximação do fantástico a um género literário próximo, como é o da ficção científica. Porém, essa aproximação é mais ilusória do que real. Como salientam Zahorski e Boyer, depois de se chegar ao mundo fantástico o "aparato científico" é substituído pelos elementos mágicos ou sobrenaturais [39]. Por exemplo, David Lindsay utiliza em *A Voyage to Arcturus* uma cápsula para levar o herói, Maskull, da Terra para Tormance, um planeta fantástico

---

by John Tenniel (1938; London: Penguin Books, 1982) 9-120, 121-250.

36. C. S. Lewis, *The Lion, The Witch and the Wardrobe*, 12 e seguintes; *The Voyage of the Dawn Treader*, 9 e seguintes; *The Magician's Nephew*, 31 e seguintes.

37. C. S. Lewis, *The Magician's Nephew*, 17 e seguintes. Como referem Zahorski e Boyer, a obra de E. Nesbit, *The Story of the Amulet* (London: Fisher Unwin, 1906) pode ter servido de inspiração para Lewis criar os anéis mágicos. Na obra de Nesbit o portador mágico consiste num amuleto egípcio que tem inscrito uma palavra mágica. Dizendo essa palavra e o destino pretendido o possuidor do amuleto é levado para um espaço e um tempo diferentes.

38. Lewis descreve nestes termos a nave de Ransom: "something white and semi-transparent - rather like ice. A great big thing, very long a kind of box, an open box: and of an disquieting shape which I did not immediately recognise. It was big enough to put a man into. (*Perelandra*, 137-138); "The most noticeable thing in the room was the big white object. [...] It was a large coffin-shaped casket, open. On the floor beside it lay its lid [...]. Both were made of the same white material, like ice, but more cloudy and less shinning. (*Perelandra*, 140)

39. Zahorski e Boyer, "The Secondary Worlds of High Fantasy", 69.

onde as nossas noções de realidade são constantemente abaladas [40]. Lindsay descreve a nave como sendo um torpedo de cristal:

> Maskull beheld with awe the torpedo of crystal which was to convey them through the whole breadth of visible space. It was forty feet long, eight broad, and eight high; the tank containing the Arcturian back-rays was in front, the car behind. The nose of the torpedo was directed towards the south-eastern sky. The whole machine rested upon a flat platform, raised about four feet above the level of the roof, so as to encounter no obstruction on starting its flight. Krag flashed the light on to the door of the car, to enable them to enter. [...] He threw the torch through the open door, which was then carefully closed, fastened, and screwed up. [41]

A última categoria definida por Zahorski e Boyer é a que utiliza a técnica de criar mundos dentro de outros mundos. Nesta técnica podem ser usados vários cenários específicos, salientando os autores apenas alguns dos mais frequentes e que incluem o bosque encantado, o jardim mágico ou sobrenatural e o mundo real com mundos feéricos ainda remanescentes. Nesta categoria não há portais ou portadores mágicos que permitam o acesso de um mundo para outro, havendo sim fronteiras físicas que delimitam cada um dos espaços.

Tanto Tolkien como Le Guin utilizam a técnica de criar mundos dentro de mundos, seja para desenvolver espaços diferentes dentro do mundo fantástico, seja no sentido mais geral de criar espaços fantásticos dentro de um mundo descrito como real. Por exemplo, Tolkien utiliza em *The Lord of the Rings* a técnica do mundo dentro de outro mundo, criando espaços fantásticos dentro do próprio universo da Terra Média. Assim encontramos na narrativa de Tolkien, por exemplo,

---

40. Lewis foi um dos autores que mais contribuiu para a popularidade póstuma de David Lindsay, reconhecendo, inclusivamente, a influência que este autor inglês exerceu sobre ele. Numa carta a Charles A. Brady, datada de Outubro de 1944, Lewis afirma: "The real father of my planet book is David Lindsay's *Voyage to Arcturus* [...]. It was Lindsay who first gave me the idea that the "scientifiction" appeal could be combined with the supernatural appeal. [...] His own spiritual outlook is detestable, almost diabolist I think, and his style is crude: but he showed me what a bang you cd [sic] get from mixing these two elements", *Letters*, 375.

41. David Lindsay, *A Voyage to Arcturus*, with a note by Galad Elflandsson (1920, Secaucus, New Jersey: Citadel Press, s.d.) 43.

três bosques (ou florestas) encantados. O primeiro que é descrito é a "Old Forest", uma floresta primordial de cujo centro emana uma força negativa que controla todo o espaço, atraindo e dominando quem se propõe atravessar aquele lugar. A floresta encontra-se nas fronteiras do Shire, está delimitada por uma extensa cerca com um único acesso - um túnel subterrâneo construído pelos hobbits.

> The Forest *is* queer. Everything in it is very much more alive, more aware of what is going on, so to speak, than things are in the Shire. And the trees do not like strangers. They watch you. They are usually content merely to watch you, as long as daylight last, and don't do much. [...] But at night things can be most alarming, or so I am told. [...] They do say the trees do actually move, and can surround strangers and hem them in. (LR, I, 153-54)

O segundo bosque encantado descrito em *The Lord of the Rings* tem um carácter claramente edénico. É a floresta élfica de Lothlórien criada pela princesa Galadriel. Aqui o tempo corre mais lento, as árvores têm uma folhagem dourada e prateada. Os viajantes que são aceites encontram conselho para os seus problemas e recuperam as forças. No centro da floresta está Caras Galadon, uma cidade construída nas árvores, residência dos senhores de Lothlórien, Galadriel e Celeborn. As fronteiras exteriores de Lothlórien são vigiadas por elfos que impedem a progressão aos inimigos. A cidade, por sua vez, é circular abrindo os seus portões para sul. Toda a cidade está protegida por um fosso (LR, I, 432-91).

A terceira floresta encantada é outra floresta primordial - Fangorn. É um lugar assustador habitado por estranhos espíritos. Aqui se refugiam os últimos guardiões das florestas, os gigantescos ents:

> ... a large man-like, almost Troll-like, figure, at least fourteen foot high, very sturdy, with a tall head, and hardly any neck. Whether it was clad in stuff like green and grey bark, or whether that was its hide, was difficult to say. At any rate the arms, at a short distance from the trunk, were not wrinkled, but covered with a brown smooth skin. The large feet had seven toes each. The lower part of the long face was covered with a sweeping grey

> beard, bushy, almost twiggy at the roots, thin and mossy at the ends. [...] [The eyes] were brown, shot with a green light. (LR, II, 77)

Esta descrição de um dos ents pode ser aplicada a todos os outros. Criados por Yavanna, a deusa da vegetação, foram concebidos como "pastores da vegetação":

> So I see in my thought. Would that the trees might speak on benefit of all things that have roots, and punish those that wrong them! [...] and their just anger shall be feared. (S, 52-53)

Com a evolução da Terra Média as florestas que estes seres protegiam tornaram-se cada vez mais pequenas e o número de ents foi, por sua vez, diminuindo. Em *The Lord of the Rings* eles são uma espécie em decadência, venerada pelos elfos, temida pela maioria dos habitantes da Terra Média.

Tolkien criou ainda mundos dentro da Terra Média, desenvolvendo o carácter ambivalente que um mundo feérico pode ter. Isto é, nem todos os mundos são necessariamente belos, acolhedores, em suma, positivos. Há também mundos habitados por seres hostis, mundos de onde emana uma força negativa. Na Terra Média existem os dois tipos de mundos. Um mundo essencialmente positivo é, naturalmente, aquele onde os deuses e os outros seres imortais, como os Maiar (deuses menores) e a maioria dos elfos estabeleceram os seus domínios - as Terras Imperecíveis. Este paraíso, situado inicialmente no continente de Aman, é protegido a norte, leste e sul pelas montanhas Pelóri e a oeste pelo mar Ekkaia.

Valinor é o lugar onde se concretizam os ideais de perfeição, beleza, paz e harmonia. Durante milénios o paraíso fez parte integrante do mundo criado. Porém, no final da Segunda Era e por intervenção divina, a Terra foi tornada esférica e os domínios dos deuses foram colocados fora dos círculos do mundo. A partir desse momento apenas os barcos dos elfos podiam chegar até às Terras Imperecíveis, navegando por um caminho mágico. Até ao final da Terceira Era os contactos entre

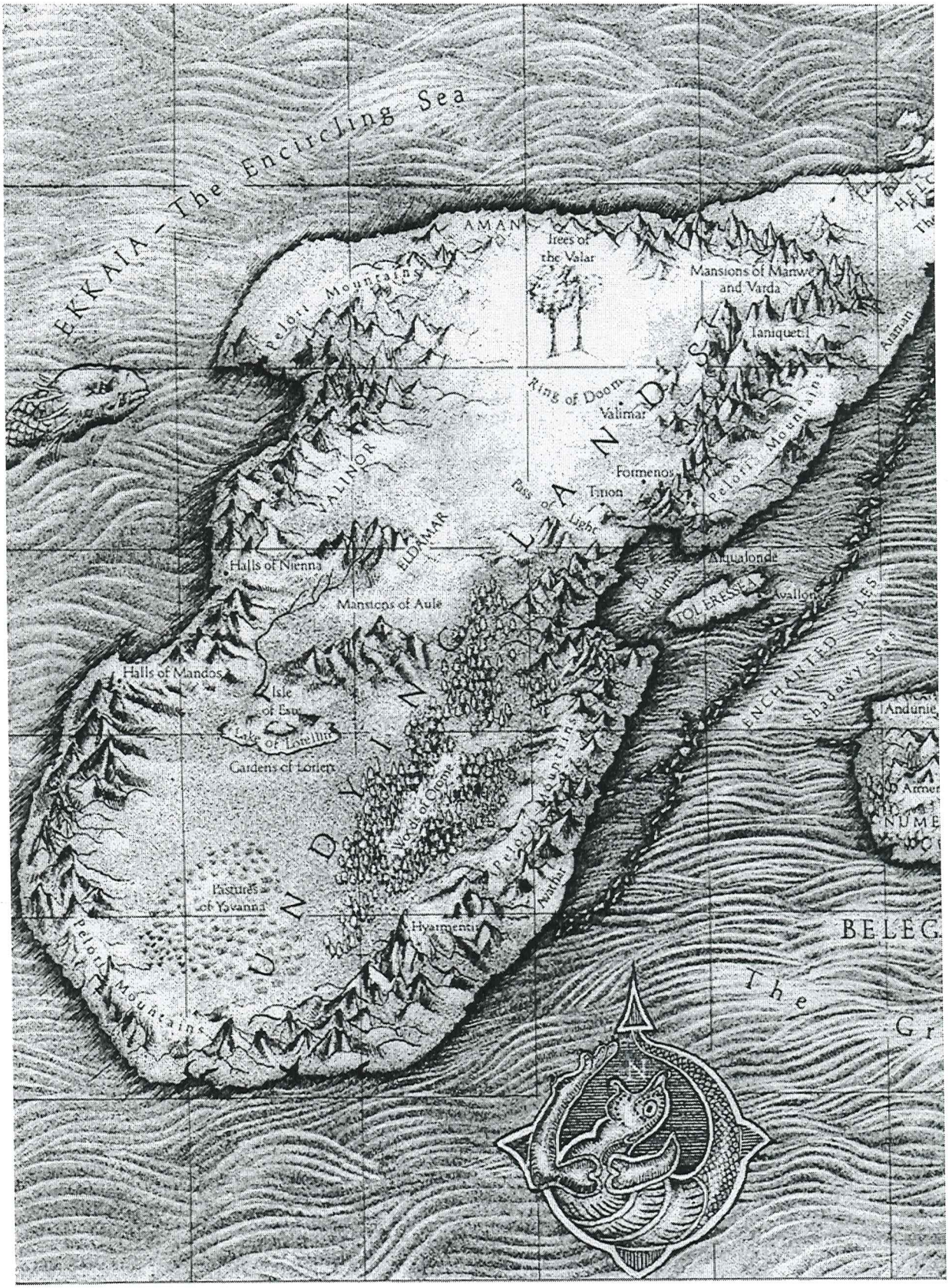


Figura 6 - As Terras Imperecíveis.

os paraíso celeste e a Terra continuaram possíveis, embora limitados. Se o paraíso era ainda uma realidade para a maior parte dos elfos, para os outros seres ele era sobretudo um mito.

Em contraste com este mundo idílico está Mordor, o domínio das trevas. Fechado ao exterior por dois conjuntos montanhosos, as montanhas da cinza a norte e as montanhas sombrias a sul e oeste, este lugar é desértico e escuro. No centro de Mordor está o vulcão Orodruin que espalha as suas cinzas e fumo por toda a região. A sul estão as planícies de Nurn, uma vasta região agrícola atravessada por quatro rios que desaguam num mar interior. Aqui trabalham os escravos de Sauron, para abastecer de alimentos os exércitos do Senhor das Trevas. Mordor é, em todos os aspectos, a antítese das Terras Imperecíveis.

Em *Earthsea* Le Guin utiliza, também, a técnica de construir mundos dentro de mundos. De facto o arquipélago é um aglomerado de pequenos mundos. Cada ilha tem a sua cultura e língua própria, as suas actividades socio-económicas específicas. Esta diversidade subordina-se, porém, a uma macro-cultura que une as diferentes ilhas do enorme arquipélago e que subsiste mesmo em tempos de crise, como a identidade específica daquele lugar imaginário. Todas as ilhas partilham o mesmo mito da criação, as mesmas lendas ancestrais, e o mesmo imperador. Earthsea é um arquipélago governado a partir da ilha imperial de Havnor, reconhecida como o centro político, social e cultural daquele mundo. Quando a casa imperial está em declínio, o que sucede durante os três primeiros volumes da tetralogia, todo o arquipélago sofre de uma crise de identidade.

Dentro dos vários pequenos mundos que constituem Terramar há um que sobressai não só pela função que desempenha de garante do equilíbrio do mundo, mas pelas características peculiares que o definem como mundo diferente. Refiro-me à ilha de Roke, a ilha dos magos, onde funciona a escola de magia que depois fornece a todas as ilhas do arquipélago o mago que cuidará da segurança e protecção de cada ilha, bem como do bem estar físico das suas populações. Em

Roke tudo e todos são afectados pela magia (WE, 44). Para além da ilha dos magos há outras ilhas que podia referir porque funcionam como pequenos mundos dentro do arquipélago de Terramar. Deixo isso, contudo, para a análise que farei da simbólica do espaço.

O artigo de Zahorski e de Boyer permitiu-me demonstrar que na criação de espaços fantásticos os autores utilizam um conjunto de técnicas que têm por objectivo organizar e estruturar a narrativa, possibilitando, como salientam os autores do artigo, dissolver as barreiras do tempo juntando, desse modo, o passado e o presente, a fantasia e a realidade [42]. Se a técnica de construção do mundo ficcional varia de obra para obra, há, contudo, uma característica que todos os universos fantásticos neo-românticos partilham - tanto a acção narrada como o cenário onde ela decorre possuem, de forma intrínseca, uma carga simbólica que aprofunda e amplia o significado da obra literária. O leitor de uma obra deste género não se limita a seguir o herói numa simples sucessão de aventuras num ambiente estranho, mas, por via dos símbolos presentes na obra, mergulha no mundo desconhecido do inconsciente colectivo, donde emergirá com uma visão renovada da vida e da realidade.

Os vários cenários que citei ao longo deste ponto possuem um significado simbólico que não referi propositadamente. Esse será o objecto dos próximos pontos onde, através da interpretação de símbolos como a montanha, o rio, a ilha, a floresta, etc., estudarei o espaço fantástico. O símbolo não tem um significado unívoco. O símbolo actualiza-se em cada texto de modo que o seu significado varia de obra para obra. Cada universo fantástico é formal e simbolicamente um universo diferente.

Após a leitura das duas obras que irei analisar seguidamente torna-se claro que *The Lord of the Rings* é, em termos simbólicos, a mais rica e complexa. Por esse motivo, elegi esta narrativa como paradigma para a análise da simbólica do

42. Zahorski e Boyer, "The Secondary Worlds of High Fantasy", 80.

espaço. Elaborei uma análise mais aprofundada dos símbolos fundamentais em *The Lord of the Rings*, explorando e definindo os vários sentidos que estes podem ter em geral e nesta narrativa em particular. Este processo permite que a interpretação do espaço ficcional de *Earthsea* seja mais simples e específica, evitando a repetição, nomeadamente na apresentação e "definição" dos significados possíveis de símbolos que ocorrem simultaneamente nas duas narrativas. Penso que deste modo se torna mais clara a minha exposição e mais inteligíveis os limites concretos que norteiam a minha análise.

1. - O Espaço Mítico-Fantástico da Terra Média.

Once upon a time [...] I had a mind to make a body of more or less connected legend, ranging from the large and cosmogonic, to the level of romantic fairy-story [...] which I could dedicate simply: to England.

J. R. R. Tolkien

J. R. R. Tolkien é conhecido do grande público como o autor da extensa narrativa fantástica intitulada *The Lord of the Rings*, editada pela primeira vez em 1954/55. Foi esta obra que lançou definitivamente o seu nome nos meios literários, fazendo dele o autor preferido da juventude universitária norte-americana durante os anos sessenta. Mas esta não foi a primeira obra que Tolkien escreveu ou editou. Em 1937 tinha publicado *The Hobbit: Or There and Back Again*, uma narrativa para crianças que teve também um enorme êxito.

The Lord of the Rings, inicialmente concebido como uma continuação de *The Hobbit*, é o resultado de dezassete anos de trabalho criativo, frequentemente interrompido por vários motivos, entre os quais as obrigações académicas do autor. Ao longo desse tempo, o plano inicial foi sendo sucessivamente ampliado, a trama narrativa e simbólica foi-se adensando. Na realidade, Tolkien integrou *The Lord of the Rings* num plano criativo mais vasto que começou a desenvolver a partir de 1917. O objectivo era criar um conjunto de narrativas míticas e lendárias que correspondesse às concepções estético-literárias do autor, formadas a partir da leitura e estudo de diversas mitologias. Por outro lado, a formação como filólogo e o interesse pela linguística levaram-no a conceber um projecto que incluía um conjunto de línguas inventadas, para as quais desenvolveu as respectivas evoluções históricas. Essas línguas foram integradas no projecto literário,

tornando-se nas línguas que os povos ficcionais das narrativas falavam, nas quais compunham os seus poemas e canções.

Como facilmente se pode perceber, para elaborar um estudo da obra *The Lord of the Rings*, tendo em conta as fontes e o processo de desenvolvimento, torna-se indispensável analisar a vida e obra deste autor em todas as suas vertentes: artística, profissional e familiar. Um tal estudo não deve ter por objectivo explicar a obra ou os acontecimentos nela narrados, mas permitir, por exemplo, ver quais os mitos e lendas que influenciaram a imaginação do autor e de que forma ele recriou certas estruturas simbólicas, dando-lhes novos significados. Durante dezassete anos Tolkien elaborou, escreveu e reformulou a narrativa por diversas vezes. Como afirma numa carta a Milton Waldman, provavelmente todas as palavras das mais de seiscentas mil que formam a narrativa *The Lord of the Rings*, foram pensadas e estudadas. A atenção ao pormenor e à coerência é uma característica do método de trabalho de Tolkien em todas as áreas, tanto a nível artístico como científico.

O capítulo que se segue tem por objectivo dar a conhecer algumas das muitas facetas interessantes da personalidade de Tolkien, do seu trabalho académico e artístico, e integrar a narrativa *The Lord of the Rings* no conjunto da obra do autor, publicada em vida e postumamente.

1.1. - J. R. R. Tolkien: Uma Biobibliografia. *

Strange as it may seem, it was undoubtedly the source of that unparalleled richness and concreteness which later distinguished [Tolkien] *from all other philologists. He had been inside language.*

C. S. Lewis

John Ronald Reuel Tolkien nasceu em 1892 em Bloemfontein, capital do Estado Livre de Orange, na África do Sul. Seu pai, Arthur Tolkien, era descendente de alemães, estabelecidos em Inglaterra há várias gerações. O ofício tradicional da família, fabricantes de pianos, falira havia uma dezena de anos. Arthur empregou-se como bancário, tendo partido para a África do Sul em busca de melhores oportunidades. Estas surgiram e, em pouco tempo, ele ascendeu ao cargo de gerente de uma filial bancária. Obteve, então, autorização para contrair matrimónio com Mabel Suffield, uma jovem descendente de uma família das Midlands, que ficara em Inglaterra enquanto o noivo procurava uma situação financeira estável.

A vida em África não foi fácil para a família Tolkien. A adaptação ao clima revelou-se extremamente difícil para alguns dos seus membros, nomeadamente para Mabel e para John Ronald, o filho mais velho. Para fugir por algum tempo ao rigor do Verão africano, Mabel, acompanhada dos filhos (Hilary nasceu em 1894), regressou a Inglaterra em 1895. A mudança de ambiente foi benéfica para John Ronald que rapidamente se adaptou ao clima britânico. Porém, o regresso a África nunca se realizou, uma vez que Arthur faleceu no ano seguinte, após ter contraído febre reumática.

---

* Para a elaboração desta biobibliografia baseei-me nas obras *J. R. R. Tolkien; A Biography*, de Katharyn Crabbe, *J. R. R. Tolkien* (New York: Frederick Ungar, 1981). Para um relato mais pormenorizado da vida de Tolkien sugiro a leitura destas obras, pois delas apenas retirei os aspectos que me pareceram mais interessantes para os objectivos deste trabalho.

Mabel herdou uma pequena pensão e, com a ajuda financeira da família, estabeleceu-se em Sarehole, pequena povoação perto de Birmingham. Foi neste ambiente, então quase exclusivamente rural, que se encarregou da educação dos dois filhos, preparando-os para a admissão na King Edward School.

Apesar da sua morte prematura, Mabel foi, seguramente, uma das pessoas que marcou mais profundamente a personalidade de John Ronald [1]. Durante os quatro anos vividos em Sarehole, Mabel ensinou-lhe três línguas: Latim, Francês e Alemão, e ministrou-lhe algumas noções básicas de etimologia. Estas matérias estiveram na base do grande interesse que Tolkien manifestaria, posteriormente, pela linguística. Foi ainda com a mãe que os dois jovens aprenderam as técnicas básicas do desenho e da pintura, dois domínios que Tolkien nunca abandonou. O primeiro foi importante para a criação de alfabetos, que serviram de suporte físico às línguas que inventou, e para a elaboração de mapas que representavam aTerra Média. As técnicas da pintura permitiram-lhe representar pictoricamente algumas das paisagens descritas nas narrativas e para ilustrar os pequenos contos que escreveu para os filhos [2].

Tolkien teve consciência da influência que a mãe exerceu relativamente à orientação tomada pela sua vida profissional e artística. Numa carta dirigida a dois jornalistas que o entrevistaram em 1967, Tolkien afirmou que o seu interesse pelas línguas tinha resultado exclusivamente da influência de sua mãe, uma vez que foi ela que lhe deu as primeiras lições de alemão e de etimologia, tendo sido a responsável pela preparação de Tolkien para ingressar, com uma bolsa de estudos, na King Edward School, em Birmingham [3].

---

1. Mabel faleceu em 1904, tinha Tolkien 12 anos de idade.

2. As pinturas representando paisagens da Terra Média foram editadas na obra *Pictures by J. R. R. Tolkien*, ed. Christopher Tolkien (London: George Allen and Unwin, 1979). As pequenas narrativas que Tolkien escreveu e ilustrou para os filhos foram: *The Father Christmas Letters*, ed. Baillie Tolkien (London: George Allen and Unwin, 1976) e *Mr Bliss* (London: George Allen and Unwin, 1982).

3. Tolkien, *Letters*, 377.



Figura 7 - Taniquetil

A educação ministrada por Mabel não se limitou às matérias teóricas que referi. Incluiu também um aspecto que é hoje considerado indispensável para a correcta formação das crianças: a leitura. Durante os anos passados em Sarehole Tolkien teve acesso a um número apreciável de obras que lhe despertaram o gosto pela leitura e lhe desenvolveram a imaginação. Entre as histórias que mais o interessaram incluem-se as histórias de índios, os livros de George MacDonald, as narrativas relacionadas com o ciclo arturiano e os *Fairy Books* de Andrew Lang, principalmente o *Red Fairy Book*. [4].

O fascínio que Tolkien sentia por este género de leituras, em que predominavam os mitos e os contos (no sentido de "Fairy Stories"), não desapareceu com o fim da infância, tal como o interesse pelas línguas não diminuiu com o contacto com as outras disciplinas dos *curricula* escolares. A vida profissional e artística deste autor foi sempre dominada por estas duas vertentes - a linguística e a literatura, que se interpenetraram e fizeram com que as suas aulas e conferências, bem como a sua produção literária, tivessem um cariz muito particular. Uma e outra vertentes, no seu jogo de interdependências, levaram Tolkien a um aprofundamento constante de conhecimentos. Assim como se interessou pelas línguas dos povos nórdicos, teorizou também sobre a literatura, principalmente do período medieval, e sobre os contos. Neste domínio, é particularmente interessante o ensaio "On Fairy-Stories", apresentado em 1939, durante um ciclo de conferências sobre Andrew Lang, na Universidade de St. Andrew. Nesse longo ensaio, Tolkien reconhece a influência profunda que nele deixaram as leituras de infância, incluindo as obras editadas por Andrew Lang [5].

---

4. São muito escassas as indicações sobre os autores ou textos que terão interessado Tolkien ao longo da vida. O próprio autor afirmou numa carta que dificilmente encontrava na produção literária contemporânea obras que lhe interessassem (*Letters*, 377). Ao longo das várias missivas Tolkien vai, contudo, referindo alguns autores cujas obras aprecia. Menciona, por exemplo, Lord Dunsany, Kenneth Grahame, George MacDonald e E. R. Eddison, todos autores de literatura fantástica. Afirma ainda ser um grande apreciador de obras de ficção científica, salientando os romances de Azimov, ao mesmo tempo que coloca entre os seus autores preferidos as escritoras Iris Murdoch e Mary Renault.

5. Tolkien, "On Fairy-Stories", 109.

Outro aspecto importante da vida de Tolkien, que resulta também da influência que sobre ele exerceu a figura materna, centra-se nas suas convicções religiosas. Em 1900, Mabel tornou-se membro da Igreja Católica Apostólica Romana, acto que teve como consequência directa o corte de relações com seus familiares pois, quer os Suffield quer os Tolkien, sempre afirmaram abertamente as suas ideias anti-católicas. Como forma de manifestar o seu total repúdio pela opção de Mabel, a família decidiu pôr fim à ajuda económica que lhe vinham prestando desde o falecimento do marido.

O afastamento da família e o consequente agravamento das condições económicas, aliados ao facto de nesse ano Tolkien ter começado a frequentar a King Edward School, obrigaram a uma mudança de residência. Sem condições financeiras que permitissem a deslocação diária do filho mais velho para a cidade, Mabel decidiu deixar Sarehole e instalar-se em Birmingham. Nos quatro anos seguintes sucederam-se as mudanças de residência, mas nem as dificuldades económicas, nem a doença que progressivamente a debilitava originaram qualquer alteração na sua opção religiosa. Em 1904, Mabel morreu vítima de diabetes. Os dois filhos ficaram sob a protecção de um padre católico amigo de Mabel, Padre Francis Morgan que, como tutor, lhes financiou os estudos e providenciou para que tivessem alojamento e condições de vida condignas.

Para John Tolkien a morte da mãe foi um choque profundo. A pouco e pouco, a imagem que dela guardava foi-se transformando, até a conceber como uma mártir caída ao serviço de Deus. Esta ideia, que ganhou forma durante a adolescência, permaneceu para sempre no seu espírito, tendo-a transmitido, mais tarde, aos seus filhos [6]. A partir de 1904 a vida dos dois orfãos recuperou uma certa estabilidade, contrastando com os quatro anos anteriores. Durante os estudos na King Edward School, a atracção que Tolkien sentia pelas línguas foi fortalecida por constantes descobertas. Nos primeiros anos aprendeu Grego e alargou os seus conhecimentos

6. Em 1941, Tolkien escreveu uma carta ao seu filho Michael onde afirmava claramente que Mabel tinha sido uma mártir que caiu ao serviço de Deus. (*Letters*, 54).

da Antiguidade Clássica. Mais tarde, aprendeu *Old English* e *Middle English*. Simultaneamente descobriu dois textos literários importantes: *Beowulf* e *Sir Gawain and the Green Night*; obras que o impressionaram de forma decisiva, tendo-lhes dedicado muito tempo de estudo e investigação.

A tendência natural que revelava para o estudo das línguas e o entusiasmo que punha nas suas pesquisas, despertaram o interesse de alguns dos seus professores, que o incentivaram e lhe abriram novos horizontes culturais. Ao terminar o curso pré-universitário, Tolkien falava fluentemente várias línguas. Era, ainda, detentor de uma bolsa de estudos que lhe abriu as portas da universidade de Oxford, onde iniciou os estudos em línguas e literaturas clássicas em 1911.

A vida em Oxford tinha todas as condições para agradar a este jovem de 19 anos, oriundo da classe média, habituado a mover-se em ambientes exclusivamente masculinos, onde a discussão e a troca de ideias constituíssem o pólo aglutinador. Ainda na King Edward School, Tolkien tinha formado com três colegas (Christopher Wiseman, Robert Q. Gilson e Geoffrey B. Smith), o T. C. B. S. (Tea Club and Barrovian Society), grupo em cujas reuniões discutiam animadamente pintura, música e literatura, e onde Tolkien divertia os seus colegas com declamações de excertos de *Beowulf*, *Pearl*, *Sir Gawain and the Green Knight* e de *Völsungsaga*. Os laços de amizade que uniam os quatro membros do T. C. B. S. permaneceram muito fortes, tendo sobrevivido à saída da King Edward School. Só a morte de Robert Gilson e de Geoffrey Smith na I Guerra Mundial pôs um fim definitivo ao "clube".

A experiência do T. C. B. S. preparou Tolkien para integrar, e fundar, outros grupos em que o pólo aglutinador fosse o intercâmbio de ideias e experiências. Grupos deste tipo eram frequentes entre os estudantes universitários da época. Tolkien fundou *The Apolausticks*, grupo que organizava debates, publicava artigos e se reunia em dispendiosos e animados jantares. Mais tarde, já como professor universitário, ajudou a formar em Leeds, juntamente com o seu colega E. V. Gordon, o *Viking Club*. Durante as reuniões deste clube os seus membros, na maioria

estudantes, liam sagas e poemas e bebiam muita cerveja. De regresso a Oxford, seria por sua iniciativa que se formaria o grupo *Coalbiters*, onde o pretexto eram as sagas islandesas. Mais tarde, em conjunto com C. S. Lewis, Owen Barfield, Major Warren Lewis e Hugo Dyson, entre outros, formou *The Inklings* [7].

Durante os primeiros anos em Oxford Tolkien estudou línguas e cultura clássica. Porém, seguindo o conselho do Reitor de Exeter, Dr. Farnell, e devido ao interesse e aptidão que revelava pela filologia, mudou para o curso de Língua e Literatura Inglesa, tendo concluído a licenciatura com a classificação mais elevada ("First Honours Degree"). Os estudos de Tolkien incluíram, para além do curriculum normal do curso, a disciplina de Nórdico Primitivo (*Old Norse*), que lhe permitiu ler no original as sagas islandesas, bem como a *Edda Poética* e a *Edda Antiga*. Concluída a licenciatura, Tolkien conhecia profundamente mais de uma dezena de línguas. Tinha ainda os conhecimentos de finlandês suficientes para lhe permitirem ler o *Kalevala* na língua original.

A classificação final da licenciatura e o prestígio de que disfrutava na universidade, permitiam que Tolkien aspirasse a um lugar no meio académico. Mas decorria o ano de 1915 e a Grã-Bretanha estava envolvida na I Guerra Mundial. Tolkien tinha conseguido adiar o recrutamento mas, uma vez terminado o curso, o alistamento era inevitável. Em 1916, poucos meses antes de partir para França, casou com Edith Bratt, uma jovem (orfã, como ele) que conhecera aos 16 anos.

Em França, tomou parte na Batalha do Somme. No final desse ano adoeceu, vítima da "febre das trincheiras", e foi transferido para um hospital em Inglaterra [8].

---

7. Para o estudo desta fase da vida de Tolkien são particularmente interessantes as obras: Humphrey Carpenter, *The Inklings: C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams and Their Friends* (London: George Allen and Unwin 1979) e Gareth Knight, *The Magical World of the Inklings; J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, Owen Barfield* (Shaftesbury, Dorset: Element Books, 1990). *The Inklings* foi fundado por um estudante universitário, Tangye Lean, em 1931. Charles Williams, um elemento importante deste grupo, começou a participar nas reuniões somente a partir de 1936, na sequência da sua amizade com C. S. Lewis.

8. "Febre das Trincheiras" era o nome atribuído, durante a I Guerra Mundial, à febre recorrente. Os efeitos desta doença raramente eram fatais, mas provocavam febre alta, por vezes acompanhada de confusão mental, levando à hospitalização do doente.

As sucessivas recaídas impediram que regressasse à frente de batalha, tendo sido colocado em regimentos estacionados na Grã-Bretanha até à assinatura do Armistício.



Figura 8 - J. R. R. Tolkien.

Em 1918, a vida do jovem casal, então com um filho (John), começou a adquirir uma certa estabilidade. Tolkien foi convidado a participar no projecto do *Oxford English Dictionary*. Apesar de este convite ser o reconhecimento público da sua capacidade como filólogo, o rendimento que proporcionava era insuficiente para garantir o sustento da família, aumentada em finais de 1920 com o nascimento do segundo filho. Para equilibrar o orçamento familiar, Tolkien recebeu alunos particulares até 1921, ano em que foi admitido como assistente na Universidade de Leeds.

Durante os quatro anos que permaneceu em Leeds publicou dois dos seus primeiros trabalhos científicos: *A Middle English Vocabulary* (um glossário para a obra *Fourteenth Century Verse and Prose* de Kenneth Sisam) e uma edição de *Sir*

Gawain and the Green Night, em colaboração com Eric Valentine Gordon [9]. Em consequência da qualidade evidenciada pela obra *A Middle English Vocabulary*, Tolkien obteve o grau de Professor de Língua Inglesa, tornando-se o mais jovem professor a obter a cátedra na Universidade de Leeds. As obras científicas publicadas neste período e o óptimo trabalho realizado com os discentes, valeu-lhe a nomeação, em 1925, para o lugar de "Rawlinson and Bosworth Professorship of Anglo-Saxon" pela Universidade de Oxford.

O regresso a Oxford correspondia em tudo às aspirações académicas de Tolkien. As suas actividades na universidade, semelhantes às de todos os outros professores, dividiam-se entre as aulas e a sua preparação, a orientação dos alunos em período de pós-graduação, as funções administrativas e os encontros com os colegas nos grupos a que pertencia. Mas, em 1929, o vencimento de professor era insuficiente para o sustento da família. Para fazer face a este problema Tolkien aceitou, frequentemente, realizar trabalhos suplementares, como a correcção de provas de exame de outras universidades e a docência de aulas particulares.

O rendimento auferido com estas actividades permitia-lhe equilibrar as finanças domésticas mas, em contrapartida, ficava com pouco tempo para dedicar à investigação. Talvez por tudo isto, Tolkien não atingiu uma notoriedade académica comparável à sua popularidade artística. A grande questão centrava-se não na qualidade intrínseca dos trabalhos de investigação que publicou, mas no seu reduzido número, facto pouco compreensível para alguns sectores académicos, que esqueciam (ou desconheciam) os problemas resultantes do facto de se ter de sustentar uma família. Outro aspecto que contribuiu para o reduzido número de

9. J. R. R. Tolkien, *A Middle English Vocabulary;* Designed for use with Sisam's *Fourteenth Century Verse and Prose*. (Oxford: Claredon Press, 1922). Das duas mil cópias iniciais uma parte foi editada juntamente com a obra de Sisam, enquanto os restantes exemplares foram editados separadamente. Sisam, um dos grandes especialistas deste século em *Old* e *Middle English*, foi tutor de Tolkien em Oxford e seu "rival" no concurso que esta universidade abriu em 1925 para o lugar de "Rawlinson and Bosworth Professorship of Anglo-Saxon". Tolkien foi o candidato escolhido. J. R. R. Tolkien & E. V. Gordon, *Sir Gawain and the Green Night* (London: Claredon Press, 1925). Tolkien foi o responsável pelo texto e pelo glossário, enquanto Gordon escreveu grande parte das notas.

trabalhos científicos publicados resulta da personalidade de Tolkien, nomeadamente, da busca constante da perfeição, que o obrigava a manter uma atitude extremamente crítica, não permitindo a publicação de qualquer texto sem que, previamente, tivesse sido sujeito a um profundo e completo trabalho de revisão [10].

A actividade académica de Tolkien prolongou-se até 1959, ano em que se jubilou. Ao longo desses anos manteve a qualidade de docência que o tornou popular entre os estudantes [11]. Porém, o período entre 1925 e 1940 foi decisivo em termos académicos e de investigação. Conseguiu ver aprovadas as suas propostas para a reestruturação dos *curricula* da Oxford English School, pondo fim à dicotomia entre os estudos literários e os estudos linguísticos. Com base na sua experiência em Leeds e na sua paixão pela literatura, Tolkien defendeu que o estudo da língua devia ser acompanhado pelo estudo dos textos literários. Esta concepção de interdisciplinaridade, aprovada em 1931, era profundamente inovadora para a época, pondo fim a um relacionamento pouco amistoso entre os docentes das duas áreas do saber, que alimentavam uma rivalidade que o tempo tinha ajudado a institucionalizar.

Dentro das suas funções académicas, Tolkien organizava regularmente seminários sobre textos medievais. Do trabalho de investigação que realizou para preparação desses seminários resultaram interpretações inovadoras no panorama da crítica literária de obras como *Beowulf* e *The Fight at*

---

10. C. S. Lewis (um autor prolixo que, segundo Carpenter, enviava por vezes manuscritos para publicação sem qualquer revisão prévia) dá uma ideia do nível de auto-crítica a que Tolkien se obrigava quando afirma: "His standard of self-criticism was high and the mere suggestion of publication usually set him upon a revision, in the course of which so many new ideas occurred to him that where his friends had hoped for the final text of an old work they actually got the first draft of a new one." (*J. R. R. Tolkien; A Biography*, 143).

11. Carpenter cita, entre outros, os escritores J. I. Stewart e W. H. Auden, antigos alunos de Tolkien, que elogiaram as suas capacidades como docente. Stewart terá afirmado: "He could turn a lecture room into a mead hall in which he was the bard and we were the feasting listening guest." Por sua vez, Auden afirmou numa carta que escreveu a Tolkien: "I don't think I have ever told you what an unforgettable experience it was for me as an undergraduate, hearing you recite *Beowulf*. The voice was the voice of Gandalf." (*J. R. R. Tolkien; A Biography*, 138).

Finnesburg [12]. Colaborou, também, nas revistas *The Year's Work in English Studies, Essays and Studies by Members of the English Association* e *Oxford Magazine* com diversos artigos de investigação e algumas recensões. Os dois ensaios mais importantes que escreveu foram "Beowulf: The Monsters and the Critics" e "On Fairy-Stories" [13]. No ensaio sobre *Beowulf* Tolkien critica a posição de alguns autores que consideravam que o poema era desproporcionado, apresentando uma história demasiado simples num estilo grandioso [14]. Tolkien afirma que a obra vale como poema, sendo constituído por forma e conteúdo, duas componentes indissociáveis na análise. Segundo ele, a crítica tradicional errava ao debruçar-se apenas sobre a forma do poema, ignorando o seu conteúdo - o percurso do herói e o seu combate com o dragão [15].

O ensaio "On Fairy-Stories", apresentado em 1939, não está directamente relacionado com a linguística ou a literatura inglesas enquanto disciplinas. O autor disserta sobre um assunto que se prende mais com o seu gosto literário pessoal: os contos. Tolkien analisa a origem e características dos contos e critica a ideia de que este tipo de literatura deve ter como receptor preferencial as crianças. Em sua opinião, os contos não têm um destinatário único e desenvolvem, frequentemente,

---

12. O Professor Alan Bliss, um especialista deste período da Literatura Inglesa, comenta a excelência do trabalho crítico de Tolkien: "Nearly twenty years ago I read to the Dublin Mediæval Society a paper entitled «Hengest and the Jutes». Later, in conversation with colleagues, I discovered that nearly all my conclusions had been anticipated many years previously in lectures by the late Professor J. R. R. Tolkien, which I had not heard [...]. When I read Tolkien's lectures [in 1979] it became obvious to me that I could never make use of his work in any work of my own: not only had he anticipated nearly all my ideas, but he had gone far beyond them in directions which I had never considered. On the other hand it seemed equally obvious that the lectures ought to be published, since they displayed to a high degree the unique blend of philological erudition and poetic imagination which distinguished Tolkien from other scholars." Alan Bliss, ed., *Finn and Hengest: The Fragment and the Episode* (London: George Allen and Unwin, 1982) V. Sublinhado meu.

13. J. R. R. Tolkien, *Beowulf: The Monsters and the Critics*, Sir Israel Gollancz Memorial Lecture, Proceedings of the British Academy, vol. XXII (London: Humphrey Milford, 1937). Os autores que Tolkien criticou mais directamente foram W. P. Ker e Chambers. Este ensaio foi reeditado por Christopher Tolkien na obra *The Monsters and the Critics and Other Essays* (London: George Allen and Unwin, 1983).

14. Tolkien, "Beowulf: The Monsters and the Critics", 9-11.

15. Jane Chance Nitzsche afirma que, com a sua análise, Tolkien revolucionou a crítica beowulfiana, alterando definitivamente a forma como o poema era compreendido. Jane Chance Nitzsche, *Tolkien's Art: A Mythology for England*. (Hong Kong: Macmillan Press, 1979) 8.

situações que apenas os adultos podem compreender completamente [16]. Algumas das ideias que Tolkien defendeu neste ensaio provocaram, provavelmente, estranheza em muitos dos que o ouviram nos anos trinta. De facto, há a ideia generalizada de que os contos são um tipo de literatura próprio para crianças. Contudo, os contos têm, para Tolkien e para a psicologia junguiana, uma função compensadora em relação à atitude colectiva dominante, pelo que podem permitir o restabelecimento de um certo equilíbrio psíquico que se perdeu na erosão da realidade quotidiana [17]. Seguindo uma atitude coerente, Tolkien nega a legitimidade das adaptações dos contos e a sua preparação para o público mais jovem, uma vez que, com tal prática, as histórias originais são apaziguadas e expurgadas de elementos estruturais, ao mesmo tempo que o tom da narrativa se torna, frequentemente, condescendente [18]. Segundo Tolkien, muitos destes "defeitos" estão presentes, também, nas obras criadas especificamente para o público infantil.

Não deixa de ser curioso verificar que este ensaio foi escrito depois da publicação de *The Hobbit*, uma história para crianças (escrita inicialmente para entreter os seus filhos), em que o autor pode ser acusado de cair em alguns dos erros que ele aponta no ensaio, como sejam: a presença de um tom condescendente usado principalmente pelo narrador, ou o uso de um conjunto de

---

16. Tolkien, "On Fairy-Stories", 137-138.

17. Esta posição é defendida, entre outros, por Marie Louise von Franz na obra *La Voie de l'Individuation dans les Contes de Fées* (Paris: La Fontaine de Pierre, 1978) 210. As ideias defendidas por Tolkien relativamente à importância e função dos contos levantam a questão de saber se o escritor tinha conhecimento das teorias de Jung, tendo, de algum modo, sido por elas influenciado. Como refere Timothy O'Neill na obra *The Individuated Hobbit - Jung, Tolkien and the Archetypes of Middle-earth*, esta é uma possibilidade que fica em aberto. De facto, ambos os autores se interessavam, por motivos diferentes, pela mitologia e se tivermos em conta que Tolkien tinha um profundo conhecimento da língua alemã, é perfeitamente plausível a hipótese de, no mínimo, o escritor inglês ter tido um conhecimento mais ou menos aprofundado das ideias do psicanalista suíço. Interrogado por O'Neill, Christopher Tolkien não excluiu a possibilidade de o seu pai ter tido contacto com as teorias de Jung, mas rejeitou a ideia de estas terem, de algum modo, influenciado a sua produção literária, posição também assumida pelo biógrafo Humphrey Carpenter e pelo psicanalista americano Joseph Henderson, entre outros. Timothy O'Neill, *The Individuated Hobbit - Jung, Tolkien and the Archetypes of Middle-earth* (1979, London: Thames and Hudson, 1980) 160.

18. Sobre este aspecto ver "On Fairy-Stories", 136.

elementos ético-didácticos transmitidos de forma directa e indirecta [19].

Isto permite concluir que o pensamento do autor evoluiu desde o período em que escreveu o conto até à elaboração do ensaio "On Fairy-Stories". Por força dessa evolução Tolkien acabou por recusar claramente alguns aspectos formais e estruturais de *The Hobbit*. Em 1959, respondendo a um convite para participar num simpósio sobre literatura infantil, Tolkien declinou o convite e afirmou:

> "quando publiquei *The Hobbit* - de forma apressada e sem a devida ponderação - estava ainda influenciado pela convenção que defendia que os contos de fada são, por natureza, destinados às crianças. [...] Isso teve alguns efeitos negativos no modo de expressão e no método narrativo [de *The Hobbit*] os quais, se eu não tivesse sido pressionado, teria corrigido. [...] Desde o início da composição de *The Lord of the Rings* ponderei muito sobre este assunto, pelo que esta obra não é destinada às crianças ou a qualquer classe específica de pessoas. [...] Eu escrevo coisas que podem ser classificadas como contos não porque desejo dirigir-me às crianças [...], mas porque quero escrever este género de histórias e não outro qualquer." [20]

Comparando estes dois documentos de datas diferentes (o ensaio "On Fairy-Stories" de 1939 e a carta de 1957), é visível que as ideias apresentadas na conferência estão na base da posterior produção literária deste autor, sendo isso um elemento importante a ter em atenção, quando se pretende fazer uma análise crítica de *The Lord of the Rings* e/ou *The Silmarillion*.

Os trabalhos académicos de Tolkien não se ficaram pela elaboração de

---

19. No artigo "Trolls and Dragons versus Pocket Handkerchiefs and «Polite Nothings»; Elements of the Fantastic and the Prosaic in *The Hobbit*", David Stevens afirma: "In *The Hobbit* the «good guys» have good manners [...] and the «bad guys» have bad manners [...]. Since the «good guys» are like us, it follows that we have (or should have) good manners as well. What do I conclude from this analysis? Simply that, at the bottom, *The Hobbit* is a book about good manners for children. Tolkien skilfully used elements of the fantastic to sugar-coat his moral lessons [...] in pure nineteenth-century form." (p. 254). Os aspectos que Stevens salienta são, precisamente, aqueles que Tolkien criticou na literatura para crianças. David Stevens, "Trolls and Dragons versus Pocket Handkerchiefs and «Polite Nothings»; Elements of the Fantastic and the Prosaic in *The Hobbit*", *The Scope of the Fantastic - Culture, Biography, Themes, Children's Literature*, Selected Essays from the First International Conference on the Fantastic in Literature and Film, eds. Robert A. Collins and Howard D. Pearce (Westport: Greenwood Press, 1985) 249-255.

20. Tolkien, *Letters*, 297.

ensaios e artigos [21]. Escreveu, também, prefácios para obras de outros autores, traduziu para inglês moderno os textos: *Sir Gawain and the Green Night*, *Pearl*, *Sir Orfeo* e *The Old English "Exodus"* [22]. Foi, ainda, o responsável pela edição de *Ancrene Wisse* e colaborou na tradução da *Bíblia de Jerusalém* [23].

A par da produção académica, Tolkien desenvolveu um importante *corpus* literário que pode ser dividido em duas vertentes: uma que consiste na criação e desenvolvimento do universo fantástico da Terra Média e outra, mais heterogénea, constituída por pequenos contos e poemas que não estão directamente relacionados entre si. Incluem-se nesta segunda vertente os contos *Farmer Giles of Ham*, *Leaf by Niggle*, e *Smith of Wooton Major*, a peça dramática *The Homecoming of Beorhtnoth, Beorhthelm's Son*, bem como vários poemas, alguns relacionados com personagens que surgem nas narrativas da Terra Média [24]. Apesar de neste

21. Tolkien escreveu ainda os seguintes ensaios: "Some Contributions to Middle-English Lexicography", *Review of English Studies*, 1, nº 2, (April 1925), 210-215; "The Devil's Coach-Horses", *Review of English Studies*, 1, nº 3, July 1925) 331-6; "*Ancrene Wisse* and *Hali Meiðhad*", *Essays and Studies by Members of the English Association*, collected by H. W. Garrod, vol XIV (Oxford: Claredon Press, 1929) 104-126; "The Name 'Nodens' ", *Report on the Excavation of the Prehistoric, Roman, and Post-Roman Site in Lydney Park, Gloucester*, by R. E. M. Wheeler and T. V Wheeler (Oxford: The Society of Antiquaries, 1932) 132-7; "Sigelwara Land [Part 1], *Medium Aevum*, 1, nº 3, (December 1932) [183]-96; "Chaucer as a Philologist: *The Reeve's Tale*", *Transactions of the Philological Society* (London: David Nutt, 1934) [1]-70; "Sigelwara Land [Part 2], *Medium Aevum*, 3, nº 2, (June 1934) [95]-111; "Prefatory Remarks on Prose Translation of *Beowulf*", *Beowulf and the Finnesburg Fragment*, a translation into Modern English Prose by John R. Clark Hall, n. ed., notes and introduction by C. L. Wrenn, with Prefatory Remarks by J. R. R. Tolkien (London: George Allen and Unwin, 1940) [VIII]-XLI, ' "Iþþlen" in Sawles Warde', *English* Studies, Amsterdam, 28, nº 6 (December 1947) 168-70; "MS. Bodley 34: A Re-collation of a Collation", *Studia Neophilologica*, Uppsala, 20, nº 1-2 (1947-8) [65]-72; English 'Losenger': Sketch of an Etymological and Semantic Enquiry", *Essais de Philologie Moderne*, Communications présentées au Congrès International de Philologie Moderne, Université de Liège (Paris: Les Belles Lettres, 1953) [63]-76; "English and Welsh", *Angles and Britons*, O'Donnell Lectures (Cardiff: University of Wales Press, 1963) [1]-41.

22. J. R. R. Tolkien, trans., *Sir Gawain and the Green Night, Pearl and Sir Orfeo*, London: George Allen and Unwin, 1975). Joan Turville-Petre, ed., *The Old English Exodus*, text, translation and commentary by J. R. R. Tolkien (Oxford: Claredon Press, 1981).

23. J. R. R. Tolkien, ed., *The English Text of the Ancrene Riwle*, edited from the ms. Corpus Christi College Cambridge 402, with introduction by N. R. Ker (Oxford: Oxford University Press, 1962).

24. J. R. R. Tolkien, *Farmer Giles of Ham*, embellished by Pauline Diana Baynes (London: George Allen and Unwin, 1949); "Leaf by Niggle" *Dublin Review* (London: January 1945) 46-61, rpt *Tree and Leaf* (London: George Allen and Unwin, 1964); *Smith of Wooton Major*, illustrated by Pauline Baynes (London: George Allen and Unwin, 1967); "The Homecoming of Beorhtnoth, Beorhthelm's Son", *Essays and Studies*, collected by Geoffrey Bullough, vol VI (London: John Murray, 1953) [1]-18. As obras que acabei de citar fora reunidas num único volume que inclui ainda o ensaio "On

conjunto de obras serem visíveis as principais concepções e temas que interessaram Tolkien ao longo da sua vida, como sejam o fantástico e a literatura medieval, foi às narrativas da Terra Média que o autor deu maior importância, nelas investindo grande parte da sua capacidade artística, a elas dedicando a maior parte do seu tempo.

Tolkien sempre se sentiu fascinado pelas línguas e pelas histórias relacionadas com o Norte mítico, tão diferente do universo greco-latino. O interesse pelas línguas e pela literatura teve sempre, neste autor, um carácter de complementaridade e a criação do universo da Terra Média é a resposta artística a esta conjugação de interesses.

Desde muito jovem, Tolkien fez da invenção de línguas o seu passatempo preferido, sendo esta actividade cronologicamente anterior à criação artística propriamente dita. A primeira língua que inventou foi o *Naffarin*, baseada no idioma castelhano. O *Naffarin* possuía uma gramática e fonologia próprias, embora o *corpus* lexical fosse ainda muito reduzido. Quando aprendeu gótico antigo, Tolkien abandonou o trabalho no *Naffarin* e começou a desenvolver o limitado vocabulário gótico que conhecia, inventando novos vocábulos que pudessem ser justificados à luz da história da língua. Este passatempo linguístico foi o seu predilecto durante toda a adolescência. Das diversas línguas que inventou deu especial atenção a uma, desenvolvendo-a até atingir um grau de complexidade elevado. Era uma língua baseada no idioma finlandês, que Tolkien integrou no universo fantástico da Terra Média, sob a designação de *Quenya*.

Fairy-Stories": *Poems and* Stories, illustrated by Pauline Baynes (1980, London: Harper Collins, 1992). Tolkien publicou muitos dos seus poemas em diversas revistas e jornais, tendo alguns deles sido reimpressos por diversas vezes em diferentes volumes. Tudo isto torna difícil a elaboração de uma nota bibliográfica completa e legível. Para um levantamento exaustivo de toda a produção literária e científica de Tolkien (incluindo os poemas) sugiro a consulta da obra de Wayne G. Hammond, *J. R. R. Tolkien; A Descriptive Bibliography*, assisted by Douglas A. Anderson, (Winchester, New Castle (Delaware): St Paul's Bibliographies, Oak Knoll Books, 1993). Para além dos contos, há a referir um volume que reúne alguns dos poemas escritos por Tolkien em diferentes épocas: *The Adventures of Tom Bombadil*, illustrated by Pauline Baynes (London: George Allen and Unwin, 1961).

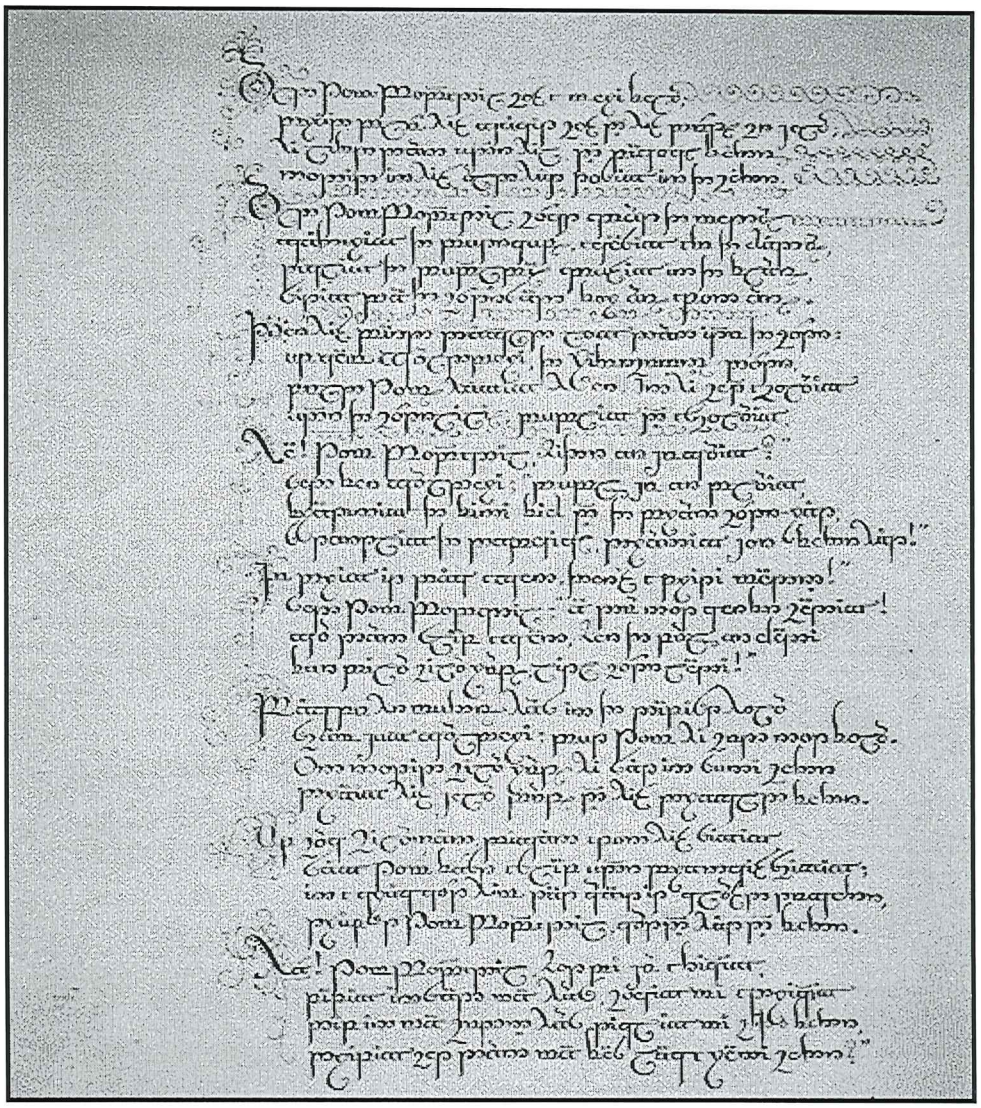


Figura 9 - As Línguas Élficas.

Paralelamente à invenção linguística, Tolkien criou alfabetos específicos para cada língua, desenvolvendo as técnicas de desenho aprendidas na infância. Com as línguas e os alfabetos que inventava Tolkien escrevia os seus diários, mas isto não esgotava o seu impulso criador. Como refere o autor, o que ele procurava nestas actividades era a possibilidade de conceber uma língua, que correspondesse inteiramente às suas concepções estéticas, uma "língua perfeita" [25]. Para Tolkien,

25. Numa carta, Tolkien afirma: "It must be emphasised that this process of invention was/is a private enterprise undertaken to give pleasure to myself by giving expression to my personal linguistic 'æsthetic' or taste and its fluctuations. It was largely antecedent to the composing of legends and 'histories' in which these languages could be 'realized'." (*Letters*, 380).

uma língua só seria perfeita se fosse falada e usada por outros seres, se servisse para registar a "história", as lendas e a cultura. Em suma, se fosse viva. Por isso, a integração de algumas das línguas inventadas no universo literário pareceu-lhe um acto natural [26].

A justificação que Tolkien apresenta para a génese da sua principal obra literária terá de ser considerada como algo superficial, uma vez que um universo tão complexo como o da Terra Média tem, necessariamente, de se desenvolver a partir de raízes mais profundas do que as indicadas pelo autor. Uma criação deste tipo não se pode basear unicamente numa língua inventada, mesmo quando esta apresenta uma evolução diacrónica, como sucede com o *Quenya* e com a sua "parente" mais próxima, o *Sindarin* [27]. A história da Terra Média resulta, em minha opinião, da combinação de vários factores como: o interesse e profundo conhecimento que Tolkien tinha das várias mitologias europeias, os seus conhecimentos linguísticos e as suas capacidades imaginativa, criativa e conceptual.

Tolkien começou a trabalhar na criação da língua *Quenya* entre os anos de 1911 e 1912, época em que publicou também um dos seus primeiros poemas [28]. O interesse pela poesia acompanhou sempre o autor na procura de lendas e mitos que lhe alimentaram e formaram a imaginação. Em 1914, Tolkien assumiu a sua

---

26. Numa outra carta Tolkien afirma: "The imaginary histories grew out of Tolkien´s predilection for inventing languages. He discovered, as others have who carry out such inventions to any degree of completion, that a language requires a suitable habitation, and a history in which it can develop." (*Letters*, 375).

27. Tolkien concebeu a existência de uma língua a partir da qual o *Quenya* se teria, teoricamente, desenvolvido. Seria uma proto-língua que estaria na base das duas línguas faladas pelos Elfos: o *Quenya* e o *Sindarin*. A separação linguística era justificada pela separação histórica do povo élfico em dois grupos: um que partiu para as Terras Imperecíveis e um outro que permaneceu sempre na Terra Média. Separadas as comunidades, a língua evolui de forma diferente. A língua dos elfos de Valinor manteve a designação original: *Quenya*; enquanto a língua dos elfos que ficaram na Terra Média (designados pelo nome de "Sindar") recebeu o nome de *Sindarin*. Quando uma parte dos elfos de Valinor regressou à Terra Média adoptaram o *Sindarin* como língua comum, enquanto o *Quenya* se tornou numa língua de cultura, isto é, a língua em que era redigida a história, as lendas e os poemas.

28. "The Battle of the Eastern Fields", *The King Edward's School Chronicle*, n. s. 26, nº 186 (March 1911) 22-26; rpt in *Mallorn*, Journal of The Tolkien Society, foreword by K. J. Young, illustrations by Lucy P. Matthews, nº 12, (1978).

capacidade poética, depois de várias experiências tanto em prosa como em verso. Nesse ano escreveu o primeiro texto que foi integrado, posteriormente, na criação da Terra Média: o poema *The Voyage of Earendel the Evening Star* [29].

Tolkien encontrou o nome "Earendel" no poema de Cynewulf, *Christ*, que tinha lido havia pouco tempo. Segundo Carpenter, os dois versos do poema que mais o impressionaram terão sido os seguintes:

> Eala Earendel engla beorhtast
> ofer middangeard monnum sended. [30]

Ainda segundo Carpenter, para Tolkien o nome "Earendel" não significa "luz" ou "raio de luz", como sugere o *Anglo-Saxon Dictionary*, mas é antes o nome do planeta Vénus, sob a designação de "Estrela da Manhã". Com base nesta interpretação, Tolkien desenvolveu a imagem do marinheiro que navega pelo firmamento, tornando-o no ponto de partida do seu poema [31].

Em 1915, Tolkien voltou a trabalhar no poema e, embora tenha mantido a ideia inicial do marinheiro/estrela, a história incluiu uma descrição mais pormenorizada do que a personagem observava, durante a sua viagem pelos céus: os Elfos, a ilha de Valinor e as Duas Árvores. De certo modo, a segunda versão do poema é o ponto de união entre o trabalho de criação linguística e o de criação literária, pois o *Quenya* é a língua dos elfos que Earendel observa do firmamento. A fusão das criações literária e linguística é, no fundo, a expressão, a nível artístico, da ideia que Tolkien defendeu ao longo da sua vida profissional, de que literatura e linguística são dois campos que se interpenetram e cujos limites se esbatem nesta interdisciplinaridade.

---

29. Carpenter, *J. R. R. Tolkien: A Biography*, 79.
30. Carpenter apresenta a seguinte tradução para estes versos: "Hail Earendel, brightest of angels / above the middle-earth sent unto men." (*J. R. R. Tolkien: A Biography*, 72).
31. Carpenter, *J. R. R. Tolkien: A Biography*, 72-79.

Ao decidir incluir as línguas inventadas na sua produção literária, Tolkien não estava a subalternizar a criação literária à criação linguística, como as suas palavras citadas supra parecem indicar. É possível que essas afirmações tenham sido a resposta do autor a certos críticos que consideravam as indicações de carácter linguístico, presentes em *The Lord of the Rings*, como "aberrações profissionais" de um académico, irrelevantes para o conjunto da obra [32]. Uma posição crítica desta natureza era suficiente para despertar em Tolkien uma reacção parecida com a que surge no ensaio "Beowulf: The Monsters and the Critics", pois, para ele, era inconcebível que a crítica especializada se revelasse incapaz de analisar um texto literário como constituindo um todo, onde forma e conteúdo são indissociáveis. Em minha opinião, o que motivou Tolkien para a criação da Terra Média foi, não só a ambição de "dar vida" às línguas que inventava, mas também a vontade de criar um universo ficcional poderoso e coerente, comparável ao das mitologias que havia estudado e que o tinham impressionado tão profundamente [33].

A interiorização deste objectivo foi o elo que faltava para unir as capacidades criativas do autor num projecto. Em 1917, iniciou a criação da sua mitologia com um conjunto de narrativas, reunidas sob o título geral *The Book of Lost Tales*. A ideia original era a de ligar os seus textos à história de Inglaterra. Porém, o método seguido por Tolkien nos seus trabalhos artísticos não diferia muito do que utilizava para os trabalhos científicos, sujeitando os textos a constantes revisões de que resultavam alterações profundas, quer no conteúdo, quer na forma como os textos

---

32. T. A. Shippey, *The Road to Middle-Earth*. (London: George Allen and Unwin, 1982) 19-20.

33. Em 1951, com *The Lord of The Rings* praticamente concluído e pronto para publicação, Tolkien afirmou: "I was an undergraduate before thought and experience revealed to me that these were not divergent interests - opposite poles of science and romance - but integrally related. [...] I was from early days grieved by the poverty of my own beloved country: it had no stories of its own (bound up with its tongue and soil), not of the quality that I sought, and found (as an ingredient) in legends of other lands. There was Greek, and Celtic, and Romance, Germanic, Scandinavian, and Finish (which greatly affected me); but nothing English, save impoverished chap-book stuff. Of course there was all the Arthurian world, but powerful as it is, it is imperfectly naturalised, associated with the soil of Britain but not with English; and it does not replace what I felt to be missing. [...] Once upon a time [...] I had a mind to make a body of more or less connected legend, ranging from the large and cosmogonic, to the level of romantic fairy-story - the larger founded on the lesser in contact with the earth, the lesser drawing splendour from the vast backcloths - which I could dedicate simply: To England; to my country." (*Letters*, 144).

se relacionavam entre si.

O trabalho no projecto *The Book of Lost Tales* continuou até 1926, ano em que reestruturou todo o plano inicial, começando a criação de *The Silmarillion*, no qual trabalhou até 1937 (ano em que iniciou a elaboração de *The Lord of the Rings*). Nos finais da década de 40, a trilogia aproximava-se da sua conclusão e as referências que continha a episódios narrados em *The Silmarillion* levaram o autor a reorganizar esta obra e a rever grande parte dos textos.

Tolkien jubilou-se em 1959, tendo permanecido na sua casa nos arredores de Oxford. Porém, a idade avançada e as consequentes enfermidades obrigaram o casal a procurar lugares mais calmos e com outras comodidades. Mudaram-se para Bournemouth, na costa sul de Inglaterra, onde disfrutaram do conforto oferecido pelas estâncias de veraneio. Aí permaneceram até à morte de Edith, em 1971.

Tolkien regressou posteriormente a Oxford e instalou-se numa habitação cedida pelo Merton College. Em 1972, foi nomeado Doutor Honoris Causa em Literatura pela Universidade de Oxford. Em 1973, durante uma visita a um amigo em Bournemouth, Tolkien adoeceu, tendo falecido em Setembro desse ano.

Entre 1959 e 1973 a sua actividade e objectivo principais foram a revisão e publicação de *The Silmarillion*. Este, porém, foi um trabalho que Tolkien não chegou a concluir. A idade, as frequentes mudanças de residência e as várias solicitações que surgiram na sequência do êxito editorial de *The Lord of the Rings* acabaram por impedir que a sua grande ambição se realizasse. Foi o seu filho Christopher que organizou e preparou para publicação *The Silmarillion*, 51 anos depois de Tolkien ter iniciado a sua criação [34].

34. As múltiplas reorganizações e alterações introduzidas no projecto inicial, aliadas ao hábito de guardar quase todas as versões, contribuíram para a criação de um vasto *corpus* de manuscritos. Christopher Tolkien tem vindo a publicar parte desses textos numa colecção sob a designação geral de *The History of Middle-earth*. Através dela é possível acompanhar a evolução do processo criativo e a forma como as narrativas se foram associando.

1.2. - A Viagem do Anel: Os Percursos Míticos e as Demandas.

One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie.

J. R. R. Tolkien

A demanda de Frodo Baggins começou no ano 3001 da Terceira Era. A sua missão heróica tinha por objectivo salvar a Terra Média do domínio de Sauron, permitindo a completa realização do plano criador de Ilúvatar. Para tal, Frodo tinha de destruir o Anel Soberano (*One Ring*). Sem ele, Sauron podia ser dominado mas, uma vez de posse do Anel, tornava-se num inimigo virtualmente invencível. Com Sauron dominando o mundo através do poder destruidor da sua magia, todos os seres se tornariam seus escravos e a última fase revelada do plano de Ilúvatar, que previa o domínio do mundo pelos homens, não se realizaria. Por este motivo, a demanda de Frodo é uma demanda mítica em que o hobbit se torna no salvador do mundo [1].

No tempo zero, no vazio primordial, o demiurgo concebeu um plano que incluía a criação dos deuses, depois a da Terra, o domínio do mundo pelos Filhos de Ilúvatar (os elfos e os homens) e, finalmente, a união de toda a criação com o demiurgo. Deste plano, dividido em quatro momentos, Ilúvatar revelou aos deuses apenas três. Isto é, os deuses que participaram na criação de Arda conheciam a história do mundo até ao momento em que os homens se tornariam nos senhores da Terra Média, mas ignoravam a forma como toda a criação se reuniria com o demiurgo. Por outro lado, a evolução do mundo criado decorreu ao longo de quatro

1. Só um outro herói realizou um feito de grandeza semelhante, ao longo de toda a história da Terra Média. Foi Eärendil, o marinheiro que, na Primeira Era, navegou até aos domínios dos deuses e apelou à intervenção destes nas lutas contra Melkor. Por outro lado, só um outro homem, Beren, conseguiu entrar nos domínios das Trevas e sobreviver.

grandes momentos, as Quatro Eras. As narrativas da Terra Média registam os acontecimentos ocorridos durante as três primeiras eras e introduzem a última, indicando que esta será dominada pelos homens, mas deixam a narrativa em aberto.

Durante a Primeira Era, os deuses ordenaram o mundo, acolheram e orientaram os elfos e reconheceram a presença dos homens, tendo com estes uma relação mais superficial. Na Segunda Era, os elfos dominaram a Terra Média, tentaram recriar nos seus domínios a beleza e o esplendor de Valinor, e produziram grandes obras, como, por exemplo, os Anéis do Poder. Foram também importantes no desenvolvimento cultural dos homens, orientando, em parte, a sua evolução. A Terceira Era caracteriza-se fundamentalmente pela emancipação das várias raças que povoavam a Terra Média, tendo cada uma seguido o seu percurso próprio. Porém, há um aspecto comum a todas as culturas neste período. Todas elas atravessam um longo período de decadência, conhecendo momentos de profunda crise social, cultural e económica. Os elfos diminuíram em número e a sua influência restringiu-se quase exclusivamente aos seus domínios que, neste período, eram geograficamente pequenos e bem delimitados. Os Anões, famosos pelas suas grandes riquezas e pelo poder que emanava do seu império sob as montanhas (Khazad-dûm), viviam no exílio, tentando reconstruir o seu mundo, mas sem verdadeiro êxito. Os homens, afastados da influência dos elfos, foram incapazes de manter o controlo dos seus vastos domínios. A linha real entrou na clandestinidade, enquanto os antigos territórios foram destruídos por calamidades sucessivas.

A demanda de Frodo inicia-se no momento em que a crise é mais aguda, em que o desastre parece eminente. O insucesso da sua missão podia pôr em causa toda a criação, que cairia sob o domínio absoluto das Trevas, comprometendo a plena realização do plano de Ilúvatar, impedindo que toda a criação se reunisse com o deus supremo para, em conjunto, entoarem o último tema da sinfonia cósmica.

A Terra Média é um mundo fantástico onde o que é estranho e impossível

ocupa um lugar de destaque. Contudo, o conjunto das narrativas permite perceber a existência de uma ordem, na qual assenta toda a evolução, que se baseia no jogo dos quatro primeiros números inteiros. Desde tempos imemoriais, os números foram entendidos como entidades portadoras não só de significado quantitativo mas, também, como símbolos. É nesta qualidade que eles devem ser entendidos na obra de Tolkien. A combinação sequencial dos números surge logo na primeira narrativa do ciclo, no mito cosmogónico, e é desenvolvida ao longo de todas as outras narrativas, quer de forma directa pela afirmação de que os episódios narrados pertencem a esta ou aquela era, quer de forma indirecta pela referência a acontecimentos passados ou futuros [2].

O número **um** simboliza tradicionalmente a unidade primordial, entendida como a soma total de todas as possibilidades. Neste sentido, o número pode ser entendido símbolo da diversidade potencial [3]. Durante a Primeira Era, a Terra Média foi ordenada a partir da matéria prima primordial, iniciando-se um longo processo de progressiva diferenciação: primeiro os elementos foram separados e ordenados, depois a natureza desabrochou em múltiplas formas de vida, das mais elementares às mais complexas (em que se incluem os "Filhos de Ilúvatar"). Foi, também, nesta fase que se verificaram as primeiras manifestações e confrontos de duas forças motrizes essenciais: o Bem e o Mal, representados respectivamente pelos Valar e por Melkor, que desde o primeiro momento lutaram pelo controlo da criação. Em termos gerais, esta Era é a da manifestação de todo o potencial criativo de Ilúvatar.

O número **dois** é um símbolo da dualidade, do conflito que de latente se torna manifesto, da oposição que pode ser incompatível e destruidora ou complementar e

2. Para uma análise do mito da criação da Terra Média, sugiro a leitura do Apêndice onde inclui informação complementar sobre as narrativas da Terra Média.

3. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dicionário dos Símbolos, Mitos, Sonhos, Costumes, Gestos, Formas, Figuras, Cores, Números*, trad. Cristina Rodriguez e Artur Guerra (Lisboa: Teorema, 1994) 668. J. C. Cooper, *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, (London: Thames and Hudson, 1978) 113. Udo Becker, *The Element Encyclopedia of Symbols*, trans. Lance W. Garner (1992; Shaftesbury: Element, 1996) 222.

fecunda [4]. A história da Segunda Era da Terra Média reflecte toda a ambivalência do número que a designa. É um período em que os elfos (nascidos sob a influência da noite) dominam culturalmente as outras raças, ao mesmo tempo que os homens, chegados mais tarde ao mundo criado (nascidos sob a influência do Sol), começam a assumir a sua personalidade própria, as suas diferenças relativamente aos seus "irmãos", procurando trilhar o seu próprio caminho em busca da emancipação.

A instabilidade que caracteriza o número dois pode ainda ser observada nas relações que os vários povos estabelecem com o Senhor das Trevas, que se caracterizam por sucessivas aproximações e afastamentos. Os dois grandes conflitos que marcam este período surgem, precisamente, depois de momentos de paz, que escondem conflitos latentes que ameaçam explodir a todo o momento. Por exemplo, os elfos foram as grandes vítimas das lutas entre o Bem e o Mal que tiveram lugar na Primeira Era. Tendo-se mantido fiéis aos deuses, elegeram o Mal (representado pelas figuras de Melkor e depois de Sauron) como inimigos mortais. Porém, durante a Segunda Era, os elfos artífices de Eregion, na ânsia de criarem obras perfeitas, estabelecem um pacto com Sauron e, em conjunto, criam os Anéis do Poder.

Enquanto os elfos preferiram "esquecer" as profundas divergências que os opunham ao Senhor das Trevas, este não deixou de lado tudo o que de essencial o distinguia dos seus adversários, apesar de ter assumido uma forma física atraente. Por isso, enquanto representava o papel de colaborador, trabalhou em segredo na forma de dominar os seus inimigos. Desse trabalho resultou a criação do Anel Soberano, com o qual podia dominar toda a criação. No preciso momento em que Sauron concluiu a sua obra secreta, os elfos aperceberam-se dos desígnios do seu inimigo e o conflito tornou-se inevitável. O equilíbrio que as relações entre os elfos e Sauron indiciavam, era, afinal, um equilíbrio aparente que escondia uma oposição radical de princípios e objectivos.

---

4. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dicionário dos Símbolos*, 210-71.

As relações entre os homens de Númenor e Sauron reflectem a mesma instabilidade que se verificava nas relações deste com os elfos. A fraqueza dos elfos residia na ambição de criar obras perfeitas, de realizar o ideal de beleza divina que tinham conhecido em Valinor. Foi essa fraqueza que Sauron explorou quando os tentou dominar. O ponto fraco dos homens era o orgulho. Por isso, quando Sauron se declarou "Rei dos Homens" estava deliberadamente a convidá-los para o confronto. Os homens de Númenor reagiram, tal como Sauron previra, fazendo-o prisioneiro e encarcerando-o em Númenor.

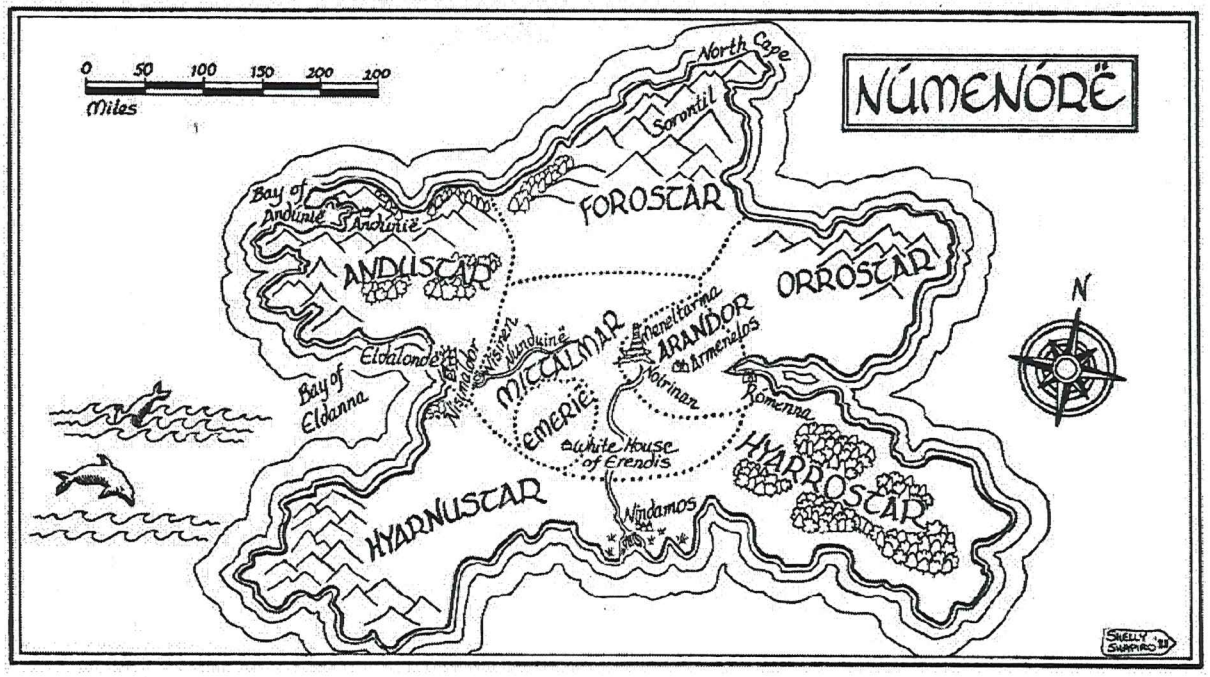


Figura 10 - Númenor

Uma vez na ilha, Sauron começou a envenenar o espírito do rei dos Númenóreans, alimentando a sua vaidade e ambição. Conseguiu ser libertado e nomeado conselheiro do rei. A pouco e pouco, foi influenciando o rei e muitos dos seus súbditos contra os elfos e os deuses, levando-os a cortarem relações com os primeiros e a praticarem actos de idolatria contrários aos preceitos divinos. Como mentor do rei, Sauron tornou-se num aliado indispensável para os Númenóreans. O

objectivo do Senhor das Trevas era a destruição de Valinor. Para isso induziu os homens a atacarem os domínios divinos para roubarem o dom da imortalidade. Poucos foram os Dúnedain que perceberam os verdadeiros objectivos de Sauron. A maioria, porém, deixou-se levar pela ambição e acabou por ser destruída no afundamento de Númenor.

Mais uma vez o equilíbrio aparente foi destruído devido às diferenças profundas que, na realidade, existiam entre os homens e o Senhor das Trevas, de novo considerado como um inimigo mortal para os Dúnedain. A evolução da Segunda Era está, de facto, dominada pela dualidade e pelos conflitos que a própria dicotomia engendra.

Ao número **três** está associada, normalmente, uma carga simbólica muito grande. É um número que aparece frequentemente relacionado com concepções mítico-religiosas das mais variadas origens [5]. Para a mitologia cristã o número três simboliza, frequentemente, a perfeição, a harmonia e o equilíbrio, uma vez que três é um "número divino", expressão da essência tripartida de Deus. Porém, os símbolos não têm sempre o mesmo significado, variando de obra para obra, de momento para momento. Na obra de Tolkien, apesar das convicções religiosas do autor, o número três indicia, de certo modo, a existência de uma síntese, a resolução dos dualismos e conflitos do período anterior. Contudo, esta síntese é uma síntese imperfeita, incompleta, marcada pela decadência e pelo desequilíbrio. Na história da Terra Média, o número três simboliza o momento em que se atinge a pluralidade e a plenitude da criação. Nesta plenitude falta, contudo, um centro, um ponto de equilíbrio que atraia e sustente a criação, dando-lhe um sentido, uma orientação, ligando o mundo criado ao criador.

Nesta Era, os seres da Terra Média vivem irremediavelmente afastados dos

5. Para ter uma ideia das inúmeras referências mítico-religiosas associadas ao número três nas mais diferentes culturas, basta consultar qualquer dicionário de símbolos. Apesar das ligeiras variações de interpretação que se encontram nessas obras, fácil é concluir que este número joga um papel fundamental em muitas culturas, desde tempos imemoriais.

deuses, cujos domínios foram colocados fora da esfera do mundo, tornados praticamente inacessíveis. Os elfos, que haviam dominado a criação, fecharam-se nos seus domínios ou regressaram a Valinor, abandonando a influência directa sobre os destinos do mundo. Os Anões foram expulsos da sua morada ancestral, vivendo para sempre no exílio, alheados do mundo exterior. Os homens afirmaram a sua maturidade criando vastos impérios. Contudo, afastados do contacto com os elfos e com o passado colectivo que determinara a sua identidade cultural, foram incapazes de manter os seus impérios e grande parte das suas referências culturais fundamentais enquanto raça. O declínio do seu mundo atingiu, nesta Era, um momento crítico. A linha real entrou na clandestinidade e o poder era exercido por regentes cada vez mais fracos.

Durante a Terceira Era coabitam na Terra Média seres com idades históricas muito diferentes. Há, por exemplo, seres cuja origem remonta aos tempos primordiais (como sucede com Tom Bombadil e com os Ents), raças com uma história milenar (como os elfos, os anões e os homens, para além dos seus inimigos naturais: os Orcs e outros servos das trevas) e seres que surgem pela primeira vez durante esta Era, como os hobbits. Para além destes, merece, ainda, referência toda uma panóplia de animais fantásticos e míticos que são descritos em *The Lord of the Rings* [6]. Em suma, a criação de Ilúvatar atingiu, neste período, toda a sua plenitude, apesar da decadência cultural, política e social que domina a vida dos povos. Com o fim desta Era muitos seres desapareceram (como por exemplo os elfos), enquanto outros diminuíram em número, tornando-se figuras lendárias,

6. Para dar alguns exemplos de animais fantásticos que vivem na Terra Média durante a Terceira Era posso referir: os "Oliphaunts" ou "Mûmakil", uma espécie de antepassados dos elefantes (L. R., II, 335-36; III, 322-29), os monstros alados que os Nazgûl usavam para se deslocarem pelo ar, animais aparentados com os pterossauros, com cabeça de pássaro, pescoço de serpente e asas de morcego (L. R., III, 135-136; David Day, *Tolkien; The Illustrated Encyclopaedia* (London: Mitchell Beazley, 1991) 231-232); o "Kraken", uma espécie de polvo gigante que foi libertado pelos anões de Moria juntamente com o Balrog e que se tornou no Guarda da Porta Ocidental (L. R., I, 400-402; *Tolkien; The Illustrated Encyclopaedia*, 206); e a aranha gigante Shelob, que desempenha um papel importante durante a Guerra do Anel. Há ainda referências a seres míticos e lendários como os dragões, de que Smaug é um bom exemplo, os trolls e os goblins (segundo David Day os orcs são os antepassados dos goblins [p. 203]).

recordadas pelo folclore tradicional.

O equilíbrio que caracteriza a Terceira Era é, portanto, um equilíbrio precário, o momento de estabilidade aparente que indicia a eminência de um conflito dramático de que resultará ou a destruição total ou uma nova ordem. Muitas das estruturas sociais e culturais que permanecem nesta fase atingiram já o seu limite temporal, pelo que têm de ser substituídas. O mundo dos elfos pertence ao passado, esgotou-se. Agora é o momento de preparar o mundos dos homens. Ou estes atingem a maturidade necessária para criarem a nova ordem ou o mundo perecerá. No conflito que se avizinha, os seres da velha ordem pouco mais podem fazer do que dar apoio moral e recordar os ensinamentos do passado. Os homens terão de conquistar o poder e, sobretudo, justificar e provar que são merecedores de o deter, que aprenderam com os erros cometidos.

À medida que o leitor se vai familiarizando com a história da Terra Média durante a Terceira Era, vai ganhando forma a ideia de que aqueles longos séculos não foram mais do que um período de tréguas não declaradas, um lento caminhar em direcção a um conflito inevitável com um desfecho, provavelmente, desfavorável. A guerra que pôs fim à Segunda Era não ficou totalmente resolvida, uma vez que o Anel Soberano não foi destruído. Essa é a demanda de Frodo, enquanto a de Aragorn é a de provar que é capaz de liderar os seus súbditos e, ao mesmo tempo, assegurar a paz e a prosperidade do seu vasto reino, pondo fim a um longo período de clandestinidade. As demandas de Frodo e de Aragorn são diferentes mas, apesar de todo, estão intimamente relacionadas. Grande parte do percurso é o mesmo, uma vez que a capital do futuro reino de Aragorn faz fronteira com os domínios do Senhor das Trevas (Mordor). Por isso, os dois heróis partilham muitas aventuras até que os seus caminhos se separem. Depois de Aragorn provar o seu direito ao trono, tem de aguardar que Frodo tenha sucesso. Se tal não acontecer, Aragorn não terá qualquer reino para governar, porque o mundo ficará à mercê de Sauron.

As demandas de Frodo e de Aragorn são as mais importantes na narrativa *The Lord of the Rings*, mas a elas estão associadas outras que partilham grande parte do percurso. É o caso dos três hobbits que acompanham Frodo desde o Shire: Merry, Pippin e Sam. Os dois primeiros vão em busca da maturidade, enquanto Sam, para além da busca da sua própria individuação, tem um papel a desempenhar como ajudante de Frodo.

Ao hobbits juntam-se em Rivendell um anão (Gimli), um elfo (Legolas), e um homem (Boromir). Gimli tem por objectivo saber notícias do grupo de anões que tinha regressado a Moria, apesar da presença do balrog, tentando reabitar a morada ancestral. Legolas tem por objectivo ajudar os viajantes, a fim de redimir o seu povo da falta que cometeram ao permitir a fuga de Gollum e, ao mesmo tempo, visitar um lugar mítico dos elfos, a floresta de Lothlórien. Boromir busca ajuda para interpretar um sonho, do qual parece depender o futuro de Gondor, ameaçado por Sauron.

A este grupo que se forma em Rivendell junta-se o mago Gandalf. A sua missão é a de servir de guia, mas também ele tem uma demanda a cumprir: vencer o balrog de Moria e conquistar o lugar de chefe dos magos. Assim se constitui a Irmandade do Anel, que representa todas as raças que se opõem a Sauron. Só Frodo e Aragorn (e de certo modo também Sam) enfrentam demandas de cujo resultado depende o futuro da colectividade. Nesse sentido, as suas demandas têm um carácter mítico - eles são heróis salvadores. Os outros têm demandas com um cariz individual, de cujo sucesso pouco mais depende do que o seu futuro pessoal, mas que, de certo modo, funcionam a jusante das duas demandas principais.

A viagem do Anel Soberano inicia-se no Shire, o pequeno território dos hobbits, e termina em Mordor, no fogo vulcânico que fundiu o Anel, 4860 anos depois da sua criação. Na primeira fase da viagem Frodo é acompanhado apenas por Sam, Merry e Pippin. O seu destino é Rivendell, os domínios do elfo Elrond. Depois de deixarem as fronteiras do Shire, Frodo e os companheiros são guiados por Aragorn que, com dificuldade, consegue levá-los até ao seu destino. A segunda

fase da viagem leva Frodo de Rivendell até Mordor, passando pelas montanhas labirínticas de Moria, pela floresta edénica de Lothlórien até à fronteira de Gondor, no rio Anduin. Aí a Irmandade separa-se. Frodo dirige-se com Sam para Mordor (seguidos por Gollum). Na última fase do percurso Frodo e Aragorn realizam, em momentos diferentes, as suas descidas aos infernos: Frodo atravessa Mordor em direcção ao vulcão Orodruin; Aragorn percorre o Caminho dos Mortos na montanha de Dunharrow.

Nos próximos pontos deste trabalho irei analisar os momentos principais da demanda do Anel, fazendo a análise simbólica do espaço em que ela decorre, relacionando-o com as missões de Frodo e Aragorn e com a evolução das personagens.

1.2.1. - Era uma vez ... no Shire.

The Hobbits named it the Shire [...] and there in that pleasant corner of the world they plied their well-ordered business of living, and they heeded less and less the world outside where dark things moved.

J. R. R. Tolkien

A primeira notícia da existência de hobbits na Terra Média data do ano 1050 da Terceira Era [1]. Nessa altura, um grupo de hobbits, os Harfoots, abandonou as suas terras no vale do rio Anduin e dirigiu-se para Eriador, iniciando a viagem para ocidente. Cem anos depois, dois outros grupos de hobbits partiram também para ocidente mas, enquanto um (os Fallohides) entrou em Eriador, o outro (os Stoors) desviou-se para sul, acabando mais tarde por regressar às terras de origem. A entrada dos Stoors no Shire é, por isso, posterior à dos outros hobbits.

Aparentemente, os hobbits tinham vivido afastados dos outros povos desde tempos imemoriais. Desconhecidos da maioria dos habitantes da Terra Média, revelavam algumas semelhanças físicas e psicológicas com os homens. Eram um povo tímido, de baixa estatura, de temperamento jovial e despreocupado. Preferiam viver em "tocas" que edificavam sob pequenas elevações, mas onde não faltava o conforto próprio de uma casa. Em termos económicos, trabalhavam preferencialmente na agricultura ou em pequenas oficinas artesanais, praticando uma economia de subsistência.

---

1. Os hobbits dividiam-se, inicialmente, em três grupos ou clãs: os Harfoots, os Fallohides e os Stoors. Os membros de cada clã apresentavam características físicas e psicológicas que permitiam distinguí-los. Por exemplo, os Harfoots eram mais morenos e mais pequenos, não tinham barba e preferiam habitar nas encostas dos montes; os Stoors eram mais fortes, tinham mãos e pés mais largos e preferiam viver nas planícies, perto de rios; os Fallohides, por seu lado, eram mais altos e mais magros, tinham a pele mais clara e habitavam preferencialmente nas florestas. (L R, I, 20).

Uma vez em Eriador, os hobbits concentraram-se na cidade de Bree, onde coabitaram pacificamente com os homens. No século XVII, o rei de Arthedain, Argeleb II, concedeu-lhes o território do Shire, compreendido entre o rio Baranduin e Far Downs, na condição de se manterem fiéis ao Reino do Norte (Arthedain). O Shire era uma terra fértil, há muito tempo abandonada pelos homens. Aí, os hobbits estabeleceram-se definitivamente, tendo orientado todas as suas energias para o ordenamento racional da terra e do trabalho, alheando-se, progressivamente, dos acontecimentos que ocorriam fora das suas fronteiras.

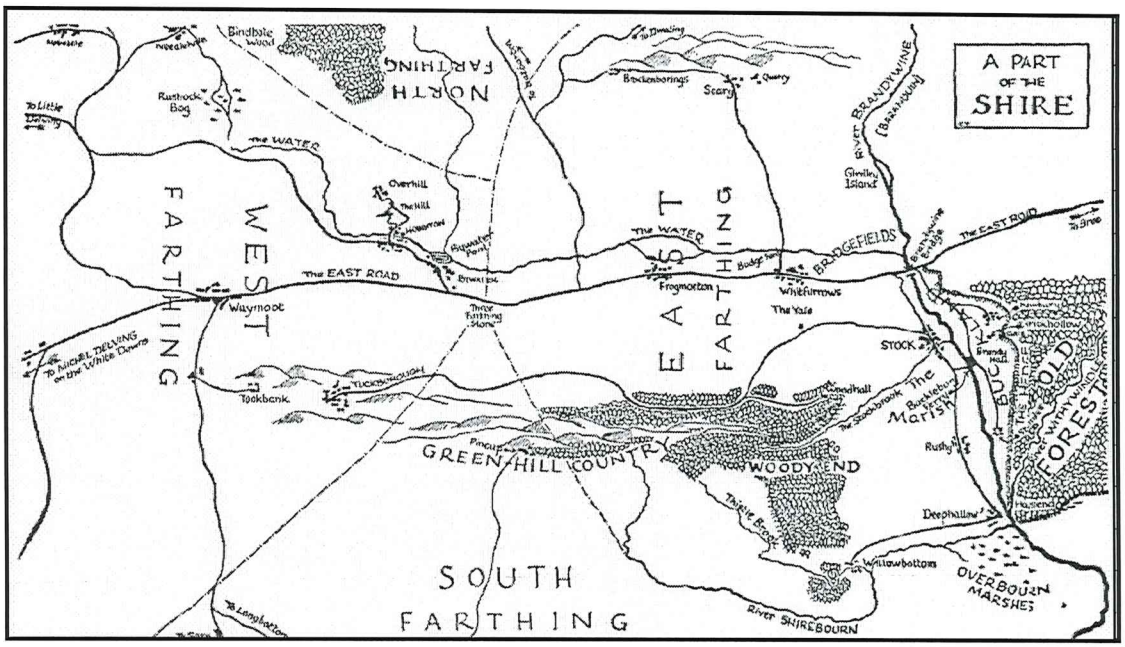


Figura 11 - O Shire.

No final da Terceira Era, os hobbits viviam pacífica e despreocupadamente no seu território. A realidade do dia a dia girava em torno do trabalho do campo ou da pequena oficina artesanal, numa rotina que se mantinha inalterada desde a fundação do território. Confinados às suas fronteiras, estes seres desenvolveram uma mentalidade extremamente racional, balizada pela realidade palpável. Tudo o que estivesse fora do seu campo de visão, ou não pertencesse à rotina quotidiana,

era, por princípio, uma ilusão ou algo que não merecia a sua atenção.

Por exemplo, os mapas do Shire representavam, exclusivamente, as terras que pertenciam ao território, deixando em branco o mundo exterior, uma vez que os hobbits não tinham o hábito de sair dos seus domínios. Apesar de parte do Shire ser atravessado pela principal estrada de Eriador (que ligava os Grey Havens, no extremo ocidental, às terras de Elrond), os hobbits não estabeleciam qualquer contacto com os viajantes, fossem eles homens, anões ou elfos. Até a povoação de Bree, que fora o seu primeiro lar em Eriador, pertencia agora ao mundo exterior, sendo raras a viagens que os hobbits do Shire faziam a essa cidade.

Defender o *status quo* era uma preocupação para os hobbits e, a pouco e pouco, o racionalismo que os caracterizava tornou-se demasiado estreito: o que não viam era como se não existisse, o que não sabiam não lhes podia fazer mal. Se, apesar de tudo, fossem confrontados com acontecimentos estranhos ou pouco vulgares, o melhor que qualquer hobbit podia e devia fazer era ignorar o sucedido, viver como se nada tivesse ocorrido. Numa mentalidade deste tipo não há lugar para a imaginação, nem para o próprio progresso. No final da Terceira Era, os hobbits eram um povo parado no tempo. O seu despertar para o mundo seria tão violento quanto inevitável, uma vez que, em termos psicológicos, a letargia não se podia manter.

Nos capítulos iniciais de *The Lord of the Rings* o leitor encontra diversos excertos que exemplificam o que afirmei. Por exemplo, no *pub* de Bywater, *The Green Dragon*, Sam e um outro hobbit discutem os sinais de mudança que começam a perturbar a rotina do Shire. Sam, cuja imaginação foi desenvolvida pelo contacto com Bilbo, parece não ter dificuldade em aceitar quer as mudanças, quer aquilo que os outros classificam de impossível e fantástico. O seu interlocutor, porém, expressa claramente a opinião corrente, a "voz colectiva" dos hobbits.

> 'Queer things you do hear these days, to be sure,' said Sam.
>
> 'Ah,' said Ted, 'you do, if you listen. But I can hear fireside-tales and children's stories at

> home, if I want to.'
>
> 'No doubt you can,' retorted Sam, 'and I daresay there's more truth in some of them than you reckon. Who invented the stories anyway? Take dragons now.'
>
> 'No thank 'ee,' said Ted, 'I won't. I heard tell of them when I was a youngster, but there's no call to believe in them now. There's only one Dragon in Bywater, and that's Green,' he said, getting a general laugh. [...]
>
> 'And I've heard tell that Elves are moving west. [...] They are sailing,[...] they are going into the West and leaving us,' said Sam, half chanting the words, shaking his head sadly and solemnly. But Ted laughed.
>
> 'Well, that isn't anything new, if you believe the old tales. And I don't see what it matters to me or you. Let them sail! But I warrant you haven't seen them doing it; nor any one else in the Shire.' (L R, I, 69-70) [2]

Ted representa, para os seus semelhantes, a voz do senso comum: o que se passa com os outros (no sentido de estrangeiros) não lhe diz respeito; as histórias fantásticas são próprias para crianças, não tendo qualquer interesse para os adultos; só o que a maioria vê e ouve pode ser considerado real.

O acto de fechar do espírito ao exterior, a recusa em viver ou aceitar qualquer mudança, são características da mentalidade dos hobbits, levando-os a comportarem-se quase como autistas. Porém, no final da Terceira Era, apesar quererem impedir o mundo de entrar nas suas fronteiras, os hobbits foram obrigados a encará-lo de frente. Esse é, de certo modo, o sentido das palavras do elfo Gildor:

> ...it is not your own Shire,' said Gildor. 'Others dwelt here before hobbits were; and others will dwell here again when hobbits are no more. The wide world is all about you; you can fence yourselves in, but you cannot for ever fence it out.' (L R, I, 120) [3]

Embora a maioria prefira ignorar o que se passa no mundo que os rodeia, há cinco hobbits que se sentem, por motivos diferentes, atraídos pelo desconhecido.

---

2. Sublinhado meu.
3. Sublinhado meu.

São eles: Bilbo Baggins, Frodo Baggins, Samwise Gamgee (mais conhecido por Sam), Meriadoc Brandybuck (Merry) e Peregrin Took (Pippin). Estes cinco hobbits são, talvez, os únicos que, desde a constituição do Shire, viajaram pelo mundo, relacionando-se com homens, anões e elfos, vivendo aventuras fantásticas e perigosas, conhecendo seres que, para o imaginário dos hobbits do Shire, pertenciam exclusivamente ao mundo da ficção, como era o caso dos dragões, dos trolls e de outros seres das trevas.

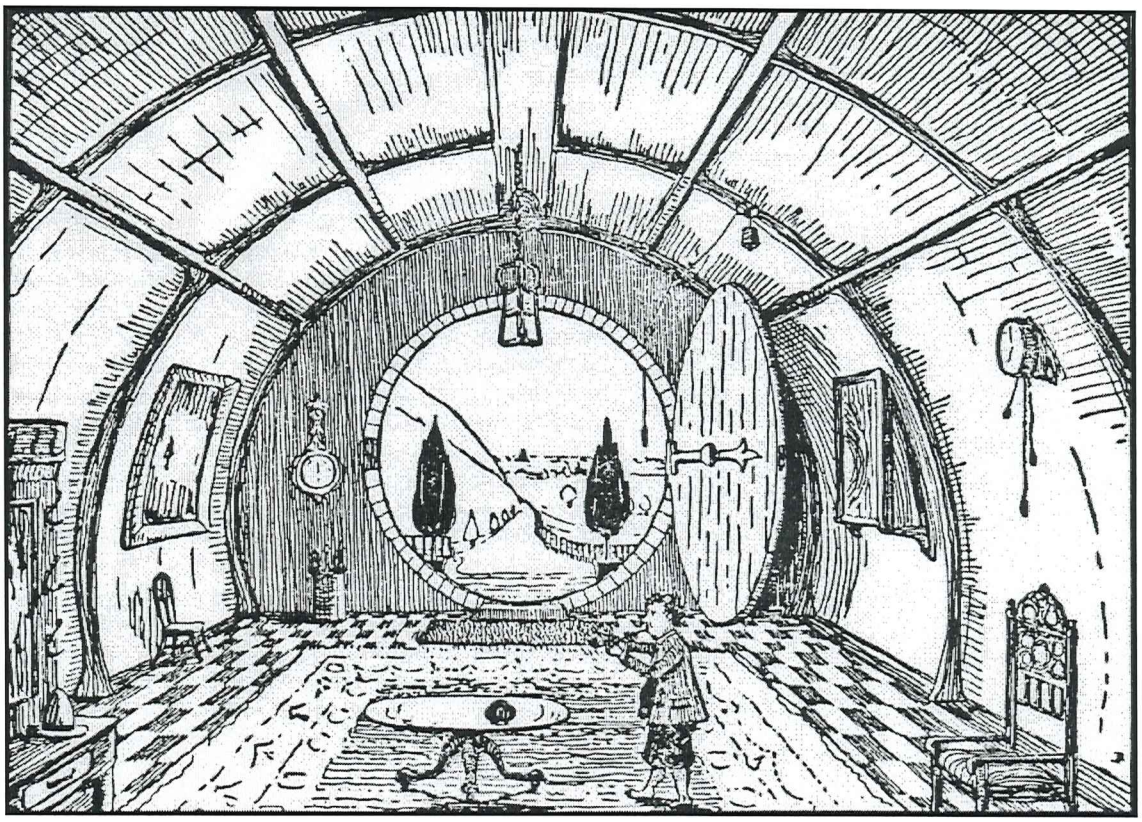


Figura 12 - Bilbo Baggins em Bag End.

O primeiro a partir foi Bilbo Baggins, um hobbit celibatário que o mago Gandalf resolveu arrastar para fora do Shire, em busca do tesouro dos anões. Durante a viagem, Bilbo teve a oportunidade de evoluir, de atingir a maturidade psicológica, tomando contacto com a realidade exterior e com o mundo interior que desconhecia.

Em termos junguianos, pode-se dizer que Bilbo realizou a sua individuação, uma vez que à viagem exterior correspondeu, também, uma viagem pelas regiões mais escondidas e assustadoras do espírito. O hobbit que deixou o Shire na companhia dos anões e do mago era um hobbit tímido que receava qualquer aventura, que se sentia bem no conforto do seu lar e na rotina da sua vida de celibatário financeiramente remediado.

Até partir com Gandalf, a vida de Bilbo parecia estar já definitivamente delineada. Todos esperavam que continuasse a tratar da sua horta e do seu jardim, como sempre tinha feito, a corresponder-se com seus familiares e amigos, e a viver a rotina do Shire até ao momento da sua morte, deixando os seus bens aos familiares mais próximos, os Sackville-Baggins.

Esta evolução corresponderia à evolução normal no Shire. Porém, durante a viagem Bilbo aprendeu a enfrentar os seus próprios medos e a aceitar os seus defeitos, ao mesmo tempo que descobriu a importância da solidariedade, da amizade e da coragem. Quando regressou ao Shire, para além das riquezas e do Anel Soberano, Bilbo trazia a vivência de uma experiência única que o tinha transformado. O hobbit que regressava com Gandalf era um hobbit diferente do que deixara o Shire em segredo, meses antes. Gandalf foi o primeiro a notar a mudança:

> 'My dear Bilbo! [...] Something is the matter with you! You are not the hobbit that you were.' (H, 281)

Os hobbits do Shire depressa se aperceberam que Bilbo não era o mesmo. O seu desaparecimento e os mistérios que envolviam a sua viagem eram suficientes para provocarem estranheza. Nenhum hobbit "decente" se devia envolver numa aventura fora das fronteiras do Shire, principalmente quando os companheiros de viagem eram um grupo de anões e um mago. Para além disso, o posterior comportamento de Bilbo não era "normal": não envelhecia, mantinha o hábito de viajar à noite pelos campos e de falar com elfos e anões. Tudo isto era muito estranho e incompreensível para os seus conterrâneos.

> 'He's often away from home. And look at the outlandish folk that visit him: dwarves coming at night, and that old wandering conjuror, Gandalf, and all. [...] Bag End's a queer place, and its folk are queerer. (L R, I, 43)

O comportamento imprevisível de Bilbo era mais um factor que contribuía para a sua má reputação. O facto de ter adoptado um primo orfão, Frodo, tornando-o no seu legítimo herdeiro, gorou as expectativas dos seus familiares de receberem os alegados bens fabulosos do celibatário, alterando, ainda, uma rotina a que os vizinhos já se tinham habituado. Quando Bilbo decidiu dar uma festa de aniversário para comemorar os seus 111 anos e os 33 de Frodo, ninguém estranhou muito que quase todo o Shire tivesse sido convidado, uma vez que as festas eram um acontecimento a que se dedicavam com enorme prazer e a idade dos aniversariantes merecia uma festa a preceito [4]. Mas o que ninguém aceitaria com facilidade era que Bilbo aproveitasse a ocasião para desaparecer pela segunda vez. A morte era um acontecimento natural, aceite sem reservas. Mas um desaparecimento não era próprio de um hobbit, sobretudo se nenhuma explicação racional o justificava. Apesar da insistência de Frodo em afirmar que Bilbo estava vivo, ninguém acreditava verdadeiramente nisso.

Na realidade, Bilbo começou a sentir a necessidade de partir de novo, de viajar e viver novas aventuras, ou, como ele dizia, de rever as montanhas.

> 'I feel I need a holiday, a very long holiday [...]. Probably a permanent holiday [...]. I need a change, or something. [...] I want to see mountains again, Gandalf - *mountains*; and then find somewhere where I can *rest*. (LR, I, 54) [5]

Durante a primeira viagem, Bilbo tinha alcançado a sua individuação mas, depois do regresso ao Shire, ele ficou de certo modo parado no tempo, tal como o próprio território. Como afirma Etienne Perrot, a realização do Eu-Universal (a individuação) é um processo e não um acontecimento. É uma circum-ambulação

4. Entre os hobbit a idade de 33 anos assinalava a entrada na maioridade.

5. Itálico no original.

espiralada em torno de um centro, em que a luz e a sombra se alternam, sendo toda a nova claridade o resultado de um mergulho nas trevas inconscientes [6].

Nos cinquenta e nove anos que Bilbo permaneceu no Shire depois da caça ao tesouro dos anões, o seu espírito acomodou-se. Foi como se o hobbit tivesse adormecido a meio do percurso. Agora, o inconsciente incitava-o a prosseguir, despertando-lhe, de novo, o desejo de viajar. O facto de Bilbo querer rever as montanhas tem uma explicação. A montanha é o ponto de encontro do céu e da terra, a morada dos deuses, lugar por excelência das epifanias e o termo da ascensão humana. Em termos místicos a aproximação do homem a Deus faz-se, por vezes, escalando a montanha ou percorrendo as salas do Castelo Interior [7]. Em termos simbólicos a montanha representa, frequentemente, o Eu-Universal, pelo que, num processo de individuação, a visão/sonho da montanha é a forma pela qual o inconsciente incentiva o indivíduo a iniciar ou prosseguir a sua escalada para alcançar o cume (Eu-Universal) [8].

No caso de Bilbo, o desejo que sentia de rever as montanhas significa, precisamente, que o percurso interior foi interrompido e que deve recomeçar a viagem em busca da sua individuação, dando seguimento a um processo iniciado muito antes. É isso que Bilbo faz no dia do seu 111º aniversário, com a ajuda de Gandalf, desaparecendo durante a festa. Ao partir, Bilbo deixou os seus bens a Frodo, incluindo o Anel Soberano, e dirigiu-se para Rivendell, a morada do elfo Elrond.

Frodo é outro hobbit que foge aos padrões de normalidade vigentes no Shire. Os seus pais morreram afogados quando Frodo era ainda uma criança. O facto ter

6. Etienne Perrot, *C. G. Jung et la Voie des Profondeurs* (Paris: La Fontaine de Pierre, 1980) 351.

7. S. João da Cruz descreve a aproximação mística a Deus como a subida do Monte Carmelo, Santa Teresa de Ávila usa como metáfora para a experiência mística o percurso pelas salas da Morada da Alma ou Castelo Interior. O cume da montanha e o centro do castelo têm, neste caso, um significado simbólico equivalente: os castelos são construídos normalmente no cimo de montanhas e, por sua vezes, as montanhas são muitas vezes concebidas como o centro do mundo.

8. Jung associa a imagem da montanha com o Eu-Universal: "The mountain stands for the goal of the pilgrimage and ascent, hence it often has the psychological meaning of the self." (*The Archetypes and the Collective Unconscious*, 219).

vivido parte da infância em Buckland e de ser aparentado com os Brandybucks, não ajudava a que pudesse ter uma boa reputação entre os outros hobbits. De facto, a família Brandybuck era mal vista no Shire pelo facto de viverem afastados do resto da comunidade, mantendo-se unidos num clã. Para além disso, habitavam uma região que, oficialmente, não pertencia ao Shire, ficando no extremo oriental do território, entre o rio Baranduin e a Velha Floresta. As lendas e histórias que se contavam no Shire sobre esta região lançavam uma onda de receio entre os hobbits, pelo que os que habitavam perto da floresta eram olhados com desconfiança.

Frodo era, portanto, um jovem marcado pela diferença social. A isto juntava-se uma série de circunstâncias que, ao longo do tempo, contribuiu para que ele fosse, de certo modo, marginalizado. Para além de ser orfão, Frodo tinha algumas características físicas que o distinguiam dos outros hobbits. Gandalf descreveu-o deste modo ao estalageiro de Bree:

> *'A stout little fellow with red cheeks.* [...] *That won't help you much; it goes for most hobbits* [...]. *But this one is taller than some and fairer than most, and he has a cleft in his chin: perky chap with a bright eye.'* (LR, I, 226) [9]

A juntar a estas diferenças há, ainda, o tipo de experiências que Frodo viveu em Hobbiton. Viajava muitas vezes de noite pelo Shire, quer na companhia de Bilbo, quer sozinho. Conhecia a língua dos elfos, sabia ler e escrever (o que não era frequente entre os hobbits) e cultivava amizades com elfos, anões e jovens hobbits de Buckland. Depois de Bilbo ter partido deixando-lhe o Anel Soberano, Frodo parecia que não envelhecia, mantendo a mesma aparência física ao longo de anos.

Todos estes factos, associados ao seu celibato, contribuíram para que também ele ganhasse a reputação de excêntrico. Depois da partida do velho hobbit para Rivendell, Frodo começou a sentir necessidade de viajar, de conhecer novos lugares.

---

9. Itálico no original.

> For some years he was quite happy and did not worry much about the future. But half unknown to himself the regret that he had not gone with Bilbo was steadily growing. He found himself wondering at times, especially in the autumn, about the wild lands, and strange visions of mountains that he had never seen came into his dreams. He began to say to himself: 'Perhaps I shall cross the River myself one day.' To which the other half of his mind always replied: 'Not yet.' [...] Frodo began to feel restless, and the old paths seemed too well-trodden. He looked at maps, and wondered what lay beyond their edges, [...]. (LR, I, 67)

Toda a história de Frodo até se tornar no Portador do Anel indicia que o hobbit tem um destino específico a cumprir, que ele é um herói com uma missão a realizar. O seu destino, tal como o seu passado, diferenciam-o dos outros. O abandono a que foi votado em criança (a orfandade), a educação fora do ambiente familiar (em casa de Bilbo, em Hobbiton, e não em Brandybuck) e o isolamento do ambiente social são elementos característicos do mito do herói [10]. Do mesmo modo, as visões das montanhas e o desejo de atravessar o rio (que o levaria a entrar na floresta) são indicações dadas pelo inconsciente apontando na direcção a seguir, isto é, do destino a cumprir. Quando as visões apareceram nos seus sonhos, Frodo ainda não sabia (isto é, não estava consciente) que a sua demanda o levaria a escalar o Orodruin, que devia salvar o mundo, destruindo o Anel na lava vulcânica, e salvar-se a si mesmo, realizando-se como indivíduo. Mas o inconsciente, ao produzir estes sonhos e visões estava a fornecer ao ego as pistas necessárias.

É a visão das montanhas desconhecidas que primeiro chamam o hobbit para a

10. T. A. Shippey, na obra *The Road to Middle-Earth*, relaciona o nome de Frodo com o do rei escandinavo Fróda e compara a vida e personalidade das duas personagens. Da análise que faz torna-se claro que, quando escolheu o nome e delineou a personalidade do herói principal de *The Lord of the Rings*, Tolkien se deixou influenciar pela personagem mítica e trágica de Fróda. Por outro lado, não deixa de ser curioso que o nome de Frodo seja o único que não se enquadra nas explicações que Tolkien fornece para os nomes dos hobbits, no Apêndice F. Por tudo isto é legítimo concluir que o nome da personagem principal de *The Lord of the Rings* é mais um elemento que o define como herói, associado ao abandono, à marca no queixo e às vicissitudes que rodearam a sua criação. T. A Shippey, *The Road to Middle-Earth* (London: George Allen and Unwin, 1982) 155-158.

viagem [11]. O sonho da montanha pertence à categoria dos sonhos iniciáticos. Segundo Etienne Perrot, quando alguém aborda o domínio interior é frequente que um sonho lhe apresente imediatamente o objectivo final, do mesmo modo que, no início da ascensão, é possível ver o cume da montanha, antes de o perder de vista para centrar a atenção nas etapas a percorrer [12].

No caso de Frodo, o significado iniciático do sonho da montanha é reforçado pelo momento em que estes sonhos lhe ocorrem: no Outono. Esta estação do ano marca o período de transição entre o domínio da luz (Verão) e o domínio das trevas (Inverno). Uma viagem pelo inconsciente é uma viagem ao domínio das trevas, do mesmo modo que uma viagem até ao vulcão Orodruin é uma viagem ao coração de Mordor, o domínio do Senhor das Trevas, Sauron. O facto de Frodo sonhar com as montanhas quando a noite começa a impor-se à luz, reforça o significado iniciático do sonho, ao mesmo tempo que indica que a viagem física de Frodo terá como objectivo o centro do mundo das trevas, tal como a viagem psicológica terá por objectivo o inconsciente, o lugar onde não chega a luz da consciência.

O acto de atravessar o rio (metáfora a que Frodo recorre para se referi à viagem) simboliza a entrada num outro estado ou domínio. Para o hobbit este acto assume vários significados. Por um lado, é a entrada no mundo que rodeia o Shire, o passar da fronteira para o mundo exterior onde decorrerá a demanda, por outro lado, é a entrada nos domínios do inconsciente, no mundo desconhecido que há dentro dele. À ideia de atravessar o rio, o ego de Frodo responde: "Ainda não." Isto é, nesta altura o hobbit ainda não está preparado para iniciar voluntariamente a

11. A visão poderosa de espaços desconhecidos que Frodo experimenta é muito semelhante à que, normalmente, é vivida pelo herói mítico, também ele inicialmente confrontado com lugares que nunca viu mas que o atraem profundamente, levando-o a abandonar o meio em que vive. Joseph Campbell descreve deste modo a primeira etapa da viagem mítica: "The first stage of the mythological journey [...] signifies that destiny has summoned the hero and transferred his spiritual center of gravity from within the pale of his society to a zone unknown. This fateful region of both treasure and danger may be variously represented: as a distant land, a forest, a kingdom underground, beneath the waves, or above the sky, a secret island, lofty mountaintop, or profound dream state; but it is always a place of strangely fluid and polymorphous beings, unimaginable torments, superhuman deeds, and impossible delight." Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 58.

12. Etienne Perrot, *C. G. Jung et la Voie des Profondeurs*, 347.

viagem. Bilbo, viajante experiente, é o primeiro a reconhecer esse facto:

> [Frodo] would come with me, of course, if I asked him. In fact he offered to once, just before the party. But he does not really want to, yet. I want to see the wild country again before I die, and the Mountains; but he is still in love with the Shire, with woods and fields and little rivers. (LR, I, 55)

Quando Frodo começa a sonhar com regiões desconhecidas, quando o seu espírito deixa a contemplação dos pequenos bosques e montes e se vira para as florestas e as montanhas desconhecidas, então ele está pronto para deixar o Shire.

Como salienta Joseph Campbell o herói pode iniciar a viagem de forma voluntária, ou ser levado a partir através da intervenção de um ser benigno ou maligno [13]. Depois de conhecer a verdadeira história do Anel Soberano e de receber algumas indicações sobre a importância capital da sua missão, Frodo aceita voluntariamente deixar o Shire e seguir o seu destino. Dada a importância da demanda, quer em termos colectivos (está em jogo o futuro da Terra Média), quer em termos individuais (a realização plena de Frodo), a decisão de a aceitar devia ser tomada pelo próprio herói e não imposta, directa ou indirectamente, por forças exteriores. Porém, Frodo é um herói moderno, um indivíduo que é capaz de sentimentos altruístas, mas que duvida das suas capacidades, que ignora o seu poder, incapaz de equacionar a possibilidade de se transcender. Por isso, a demanda é, para ele, um fardo, um sacrifício com um desfecho provavelmente infeliz. Na resposta que dá a Gandalf, Frodo aceita a demanda mas resume, também, o estado de espírito com que o faz.

> 'And now,' said the wizard, [...] 'the decision lies with you.'
>
> '[...] I hope that you may find some other better keeper soon, But in the meanwhile it seems that I am a danger, a danger to all that live near me. I cannot keep the Ring and stay here. I ought to leave Bag End, leave the Shire, leave everything and go away.' He sighed.

13. Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 58.

> 'I should like to save the Shire, if I could - though there have been times when I thought the inhabitants too stupid and dull for words, and have felt that an earthquake or an invasion of dragons might be good for them. But I don't feel like that now. I feel that as long as the Shire lies behind, safe and comfortable, I shall find wandering more bearable [...].
>
> 'Of course, I have sometimes thought of going away, but I imagined that as a kind of holiday, a series of adventures like Bilbo's or better, ending in peace. But this would mean exile, a flight from danger into danger, drawing it after me. And I suppose I must go alone [...]. But I feel very small, and very uprooted, and well - desperate. The Enemy is so strong and terrible.' (LR, I, 92-93)

Como salienta Campbell, depois de a viagem ter sido aceite, o herói recebe a ajuda de uma figura protectora (por vezes um velho) que lhe fornece as armas para enfrentar os perigos iniciais [14]. Gandalf é o primeiro guia. A arma que dá a Frodo é a do conhecimento, revelando-lhe parte dos perigos que ele e o Shire enfrentam, depois indica-lhe o percurso a seguir, auxilia-o na escolha do nome sob o qual viajará incógnito e dá-lhe um companheiro de viagem, Sam, o jardineiro. Depois disto, Frodo apenas tem de esperar pelo momento da partida.

Samwise Gamgee é o hobbit que Gandalf escolhe para acompanhar Frodo. Jardineiro de Bilbo e depois de Frodo, Sam é, talvez, o único hobbit que conseguiu evoluir, mesmo sem deixar o Shire. Com uma personalidade simples, Sam aprendeu com Bilbo (e as suas histórias) que a realidade é muito mais complexa do que a vida do Shire deixa antever. No seu espírito, Sam viajou pelas regiões mais escondidas, fascinantes e aterradoras do mundo e do seu ser. Ao contrário de Frodo, o jardineiro é uma personagem que já encontrou o seu equilíbrio psíquico, é uma personagem psicologicamente realizada. Essa é a razão porque Gandalf o escolheu para acompanhar o Portador do Anel, para o proteger, ajudar e incentivar.

Enquanto Frodo, devido à sua insegurança, adia quase todas as suas decisões

14. Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 69.

até ao último minuto, Sam sabe, desde o momento que foi escolhido, que tem uma missão a cumprir e, embora ignore os pormenores, entrega-se a essa missão de corpo e alma, numa atitude humilde mas determinada, como as suas palavras deixam perceber:

> *Leave* [Frodo]*!* [Sam] said. *I never mean to. I am going with him, if he climbs to the Moon; and if any of those Black Riders try to stop him, they'll have Sam Gamgee to reckon with*, [he] said. (L R, I, 123) [15]

> 'Do you feel any need to leave the Shire now - now that your wish to see [the Elves] has come true already?' [Frodo] asked.
>
> 'Yes, sir. I don't know how to say it, but after last night I feel different. I seem to see ahead, in a kind of way. I know we are going to take a very long road, into darkness; but I know I can't turn back. It isn't to see Elves now, nor dragons, nor mountains, that I want - I don't rightly know what I want: but I have something to do before the end, and it lies ahead, not in the Shire. I must see it through, sir, if you understand me.' (LR, I, 124)

Ao contrário de Frodo, que parte na esperança de mais cedo ou mais tarde ser libertado do pesado fardo de ser o Portador do Anel, Sam sabe, instintivamente, que tem uma missão a cumprir e que a estrada o levará ao centro da escuridão. Sabe, também, que no caminho encontrará inimigos terríveis, mas nada abala a sua decisão. Ao longo da viagem, Sam irá dar a Frodo o apoio psicológico de que este carece. Quando as trevas ameaçam destruir o Portador do Anel, é Sam que mantém acesa a luz da razão.

Os outros hobbits que viajam pelo mundo exterior, Merry e Pippin, não têm a estatura psicológica de Bilbo, Frodo ou mesmo Sam. São jovens desejosos de viver aventuras, mas que não possuem o sentido de responsabilidade necessário para perceberem a verdadeira dimensão da demanda em que se envolveram. Apesar de corajosos e leais, Merry e Pippin precisam de atingir a maturidade, antes de poderem dar qualquer contributo válido para a demanda. Elrond tem a clara

15. Itálico no texto.

percepção deste facto, pelo que se manifesta contra a inclusão destes hobbits na Irmandade do Anel (LR, I, 360-61). Dos dois, Pippin é, sem dúvida, o mais irresponsável, o mais infantil. As suas atitudes irreflectidas trarão alguns dissabores à Irmandade. Porém, nos momentos finais da viagem, depois do convívio com os ents da Floresta Fangorn, Merry e Pippin evoluíram o suficiente para participarem de forma decisiva nas batalhas finais, quer em Gondor, quer depois no Shire, onde chefiam a revolta contra Saruman, libertando o território do domínio do mago caído.

Bilbo e Frodo foram os Portadores do Anel e os que, de certo modo, abriram as fronteiras do Shire ao mundo exterior, permitindo e evolução do território, mas nem um nem outro beneficiaram com as transformações que a sua terra sofreu. Foram os principais responsáveis pela salvação da Terra Média e do Shire, mas ambos acabaram exilados, enquanto Sam, Merry e Pippin se tornaram nos verdadeiros impulsionadores da mudança, depois da Guerra do Anel. No início da Quarta Era, o Shire já não é um lugar esquecido, mas um território importante do novo império dos Dúnedain. Manteve as suas especificidades ao mesmo tempo que renovou as alianças há muito esquecidas.

As aventuras e evolução dos cinco hobbits estão directamente relacionadas com o Anel Soberano. Ele é o motivo da demanda de Frodo e, por extensão, dos povos da Terra Média no final da Terceira Era. É através de Gandalf, e mais tarde por Elrond, que Frodo (e o leitor) fica a conhecer a história do Anel [16].

Em *The Hobbit*, Bilbo ganha um anel mágico que parece ter como única propriedade tornar invisível o seu portador. O anel é descrito como sendo um simples aro de ouro sem qualquer jóia ou inscrição. No contexto do conto, o anel

16. O anel mágico que Bilbo encontrou durante a viagem narrada em *The Hobbit* foi o elo de ligação que Tolkien escolheu para associar o conto a *The Lord of the Rings*, fazendo da segunda narrativa uma continuação da primeira. Ao utilizar de novo o anel e algumas das personagens que surgem em *The Hobbit*, Tolkien deu-lhes mais importância, maior complexidade simbólica e maior profundidade psicológica (no caso das personagens) do que sucedia na narrativa inicial. É o caso não só o anel, como de Gandalf, Elrond, Sauron (que surge em *The Hobbit* como o "Necromante") e Sméagol/Gollum.

torna-se num símbolo do Eu-Universal, isto é, da totalidade da psyche [17]. O facto de Bilbo o ter ganho indica que o hobbit está a evoluir no sentido de atingir a sua realização plena.

Quando o anel é transposto para *The Lord of the Rings* o seu significado simbólico torna-se mais complexo. Para além de conferir a invisibilidade, o anel impede o envelhecimento do seu portador. É, ainda, um objecto com vontade própria que se manifesta através da alteração da forma, das dimensões, do peso, da cor e da temperatura. Na realidade, ele é mais do que um anel mágico. É um objecto com uma história milenar que envolve todas as raças da Terra Média. O seu passado confere-lhe um significado simbólico mais amplo.

O anel foi criado por Sauron para reunir as propriedades de todos os anéis do poder que os elfos, em conjunto com o Senhor das Trevas, tinham criado. Isto é, o Anel Soberano representa uma *complexio oppositorum*, uma união da luz e das trevas, do bem e do mal. Ele não foi criado exclusivamente por Sauron, antes resultou do trabalho conjunto do Príncipe das Trevas e dos elfos. Neste sentido, o Anel tornou-se no símbolo de totalidade para a psyche colectiva da Terra Média. Este aspecto simbólico é reforçado pelo facto de o Anel Soberano formar com os três anéis dos elfos uma quaternidade [18].

Analisando a história e natureza do Anel Soberano, constata-se que existem

---

17. Segundo Jung, o Eu-Universal aparece nos sonhos, mitos e contos de fadas na figura de um rei, herói, profeta, salvador, etc. ou na forma de um símbolo de totalidade como o círculo, o quadrado, a *quadratura circuli*, a cruz, etc. (*Psychological Types*, 460).

18. Este aspecto é analisado por Timothy R. O'Neill na obra *The Individuated Hobbit*, 147-150. Jung e Aniela Jaffé resumem o significado da quaternidade do seguinte modo: "The quaternity is an archetype of almost universal occurrence. It forms the logical basis of any whole judgement.[...] Three is not a natural coefficient of order, but an artificial one. There are always four elements, four prime qualities, four colours, four castes, four ways of spiritual development, etc." (Jung, *Psychology and Religion: West and East*, 167); "A quaternity or quaternion often has a 3+1 structure, in that one of the terms composing it occupies an exceptional position or has a nature unlike that of the others. [...] This is the "Fourth", which, added to the other three, makes them "One", symbolising totality. In analytical psychology often the "inferior" function (i. e., that function which is not at the conscious disposal of the subject) represents the "Fourth" and its integration into consciousness is one of the major tasks of the process of individuation." C. G. Jung, *Memories, Dreams, Reflections*, recorded and edited by Aniela Jaffé, trans. from the German by Richard and Clara Winston (1963, London: Flamingo, Fontana Paperbacks, 1983) 416.

vários elementos que permitem definir o Anel como uma manifestação do arquétipo do Eu-Universal. Por exemplo, o anel criado por Sauron estabelece com os três anéis do poder dos elfos uma quaternidade do tipo 3+1, em que o quarto elemento representa o lado "inferior", desconhecido, isto é, o inconsciente. A prova de que os quatro anéis estão indissoluvelmente ligados pode ser encontrada no facto de os anéis dos elfos terem mantido, apesar de escondidos, as suas propriedades, até ao momento em que o Anel de Sauron foi destruído no fogo do vulcão Orodruin. Depois disso, todos os anéis perderam os seus poderes (L R, I, 352; III, 376; S, 359-360).

Outro aspecto que reforça o valor simbólico desta quaternidade pode ser encontrado na natureza e propriedades de cada um dos anéis. O anel de Elrond, Vilya (também designado por Anel Azul, do Ar ou da Safira), associava o ouro do aro ao azul da safira e tinha o poder de conferir ao seu portador o conhecimento e a compreensão. Por isso, a casa de Elrond era o lugar onde os viajantes procuravam respostas para as dúvidas que os atormentavam. O anel de Galadriel, Nenya (também designado por Anel Branco, da Água ou do Diamante), associava a cor prateada do aro à limpidez do diamante. Conotado simbolicamente com o feminino, este anel conferia à sua portadora o poder de criar. Foi com ele que Galadriel construiu os seus domínios de Lothlórien, um paraíso onde os viajantes encontravam a paz e a tranquilidade necessárias para recuperarem as forças. O anel de Gandalf, Narya (também designado por Anel do Fogo ou Anel Vermelho), possuía uma pedra vermelha. O seu portador recebia o poder de curar e fortalecer o espírito, despertando desejos adormecidos (propriedade tradicionalmente atribuída a pedras como o rubi, a almandite e o carbúnculo).

Os anéis dos elfos estão ligados a três dos quatro elementos fundamentais: o ar, a água e o fogo. Falta o elemento terra para que a essência da criação esteja completa. Esse elemento é trazido precisamente pelo Anel Soberano, criado por Sauron nas entranhas da terra, a Grande Mãe. Para além disso, o Anel é um produto do domínio das sombras, Mordor, o que permite conotá-lo com o

inconsciente, com a função inferior a que Aniela Jaffé se refere.

Se o significado do Anel Soberano se esgotasse nesta ligação com os três anéis dos elfos, estava-se perante um símbolo de totalidade que se aplicava apenas a uma das raças da Terra Média, os elfos. Porém, o significado simbólico mantém-se quando ligamos o Anel Soberano aos anéis mágicos criados para os homens e os anões.

Segundo a lenda, Sauron e os elfos criaram sete anéis para os anões e nove para os homens. Nestes casos, associando-lhes o Anel Soberano obtém-se um conjunto de 7+1=8 e outro de 9+1=10. No caso dos anéis dos anões, tem de se concluir que a situação é idêntica à analisada supra, uma vez que o significado simbólico atribuído à quaternidade se aplica também aos múltiplos de quatro [19]. Portanto, também aqui o jogo simbólico dos números aponta para o arquétipo do Eu-Universal.

No caso dos anéis dos homens, o número que se obtém é o dez. Aparentemente parece não haver relação entre este número e a quaternidade. Porém, a realidade é diferente. Dez é o número da *tetraktys* pitagórica, isto é o resultado da soma dos quatro primeiros números inteiros (1+2+3+4=10), que simbolizavam para os pitagóricos a perfeição, a totalidade. Nas suas obras, Jung associou frequentemente a *tetraktys* pitagórica ao significado simbólico da quaternidade e do número quatro [20]. Deste modo, também os anéis dos homens e o de Sauron se tornam num símbolo do Eu-Universal.

Resumindo, ao ser integrado na narrativa de *The Lord of the Rings*, o anel mágico de Bilbo ganhou um significado simbólico mais complexo: de símbolo individual, tornou-se num símbolo colectivo dos povos da Terra Média. Tal como Bilbo, também estes têm de se confrontar com o lado obscuro, sinistro e perigoso do

19. O'Neill, *The Individuated Hobbit*, 149.

20. Jung, *Psychology and Religion*, 37, 52, 167; *Psychology and Alchemy*, 248-150, 169; *Alchemical Studies*, 22, 283.

inconsciente colectivo. Só depois de reconhecerem e aceitarem a sua existência como parte integrante da natureza humana (todos os povos da Terra Média são expressões do homem) é que puderam aspirar à realização plena enquanto indivíduos e povos. Até lá, as manifestações do inconsciente manter-se-ão perigosas e ameaçadoras, forçando o conflito.

A história do Anel e as propriedades que lhe são atribuídas confirmam esta interpretação. De facto, o Anel parece ter uma vontade própria, levando o seu portador a comportamentos involuntários, obedecendo a impulsos irresistíveis. Momentos antes de o deixar a Frodo, Bilbo queixava-se de que o anel estava a dominar o seu espírito:

> ...it would be a relief in a way not to be bothered with [the Ring] any more. It has been so growing on my mind lately. Sometimes I have felt it was like an eye looking at me. And I am always wanting to put it on and disappear, don't you know; or wondering if it is safe, and pulling it out to make sure. I tried locking it up, but I found I couldn't rest without it in my pocket. I don't know why. And I don't seem able to make up my mind. (LR, I, 57)

Quando Gandalf esclarece Frodo sobre a história do anel, afirma:

> 'In many ways [...] [the Ring] is far more powerful than I ever dared to think at first, so powerful that in the end it would utterly overcome anyone of mortal race who possessed it. It would possess him. [...] And if [a mortal] often uses the Ring to make him invisible, he *fades*: he becomes in the end invisible permanently, and walks in the twilight under the eye of the dark power that rules the Rings. [...] sooner or later the dark power will devour him.' (LR, I, 72)

Por outras palavras, Gandalf adverte Frodo de que quem tentar dominar o inconsciente será por ele dominado, uma vez que o inconsciente não é objecto de conquista. O inconsciente é a matriz a partir da qual o ego evoluiu, e comporta-se perante este como a Grande Mãe que dá a vida e devora os seus filhos. A tentativa de o dominar levaria inevitavelmente à destruição do mais fraco: o ego. Esta é ameaça que pende sobre os povos da Terra Média enquanto o Anel não for

destruído. Por isso, a demanda de Frodo tem por objectivo, como ele próprio concluiu, destruir um tesouro, não ganhá-lo.

1.2.2. - A Viagem pelas Imediações da Estrada.

The Road goes ever on and on
Down from the door where it began.
Now far ahead the Road has gone,
And I must follow, if I can.
Pursuing it with weary feet,
Until it joins some larger way,
Where many paths and errands meet.
And whither then? I cannot say.

J. R. R. Tolkien

Gandalf preparou a viagem de Frodo com cuidado e antecedência. No dia 12 de Abril revelou-lhe a história do Anel, aconselhou-o a abandonar o Shire sem grandes demoras, escolheu o nome sob o qual o hobbit devia viajar incógnito (Frodo Underhill) e propôs que Sam o acompanhasse. Foi também o mago que escolheu o percurso da primeira etapa: do Shire a Bree e daí até Rivendell, seguindo pela Grande Estrada do Leste. Apesar de saber qual era o destino final da demanda, Gandalf preferiu dividir a viagem por etapas. Deste modo, reduziu a ansiedade do hobbit, desdramatizou a situação e deu-lhe tempo para evoluir de forma lenta mas mais segura, uma vez que enfrentaria perigos com graus crescentes de dificuldade.

Ao longo da narrativa, Gandalf é o grande guia das forças da Luz no seu combate com o Senhor das Trevas. Foi o guia de Frodo na primeira fase da viagem, depois o da Irmandade do Anel até à saída de Moria e, por fim, conduziu, com Aragorn, o exército de Gondor até às Portas de Mordor. Gandalf desempenha, portanto, um papel fundamental em toda a demanda. Em termos simbólicos, ele é a actualização ficcional do arquétipo do Velho Sábio que surge frequentemente nos sonhos, nos mitos e nos contos de fadas. Segundo Jung, o Velho Sábio representa, por um lado, o conhecimento, a reflexão, o discernimento, a sabedoria, a esperteza e a intuição, e, por outro lado, qualidades morais tais como a boa vontade e a

disponibilidade para ajudar, o que torna o seu carácter "espiritual" facilmente compreensível [1].

O Velho Sábio é, muitas vezes, a personagem que faz perguntas, levando o herói à auto-reflexão e mobilizando as forças morais. Pode, ainda, dar o talismã mágico, ou o poder inesperado e improvável que leva ao sucesso. Apesar de incentivar à acção, o Velho Sábio pode, também, aconselhar calma e prudência. Ele sabe qual o caminho que leva ao objectivo final e indica-o ao herói. Avisa-o dos perigos que encontrará e fornece-lhe os meios para os superar. Por vezes, o Velho Sábio é, também, uma personagem muito crítica [2].

Analisando a actuação de Gandalf ao longo da narrativa, verifica-se que ela corresponde à descrição que Jung faz do arquétipo do Velho Sábio. Por exemplo, em Bag End, quando Bilbo se prepara para deixar o Shire, Gandalf interroga-o, critica o seu comportamento e pressiona-o para que deixe o Anel. Nesse diálogo sobressai o espírito crítico e interrogativo do mago, que acaba por levar o herói a agir correctamente (LR, I, 53-58). Mais tarde, em Rivendell, Gandalf participa no conselho presidido por Elrond, contribuindo com importantes informações que elucidam os presentes sobre a verdadeira natureza do Anel e ajudam a tomar a decisão de o destruir (LR, I, 327-33). Durante a viagem para Moria, Gandalf recorre por duas vezes à magia para salvar a Irmandade dos perigos que a ameaçam (LR, I, 379, 389). Dentro do império labiríntico dos anões, guia os companheiros até à saída e usa todos os seus poderes na luta com o balrog. Durante as suas intervenções, Gandalf surge frequentemente como o portador do conhecimento. Esta é a arma que ele usa mais vezes para guiar as outras personagens.

As indicações que Gandalf deu a Frodo sobre o Anel eram, teoricamente, suficientes para alertar o herói para os perigos. Porém, Frodo é um herói ingénuo e inseguro. O seu desconhecimento do mundo e a sua insegurança impedem-no de

1. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, 222.

2. Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, 220-21.

perceber a total dimensão da demanda, bem como dos perigos que ela implica. Frodo tem consciência de que, enquanto portador do Anel, constitui um perigo para os seus semelhantes, mas a sua inocência não o deixa ver mais longe.

Frodo é um viajante inexperiente que necessita de uma orientação quase constante. Porém, como sucede em muitos contos e mitos, o guia não está sempre ao lado do herói. A sua ajuda é preciosa mas esporádica. Por isso, é frequente que o protagonista se envolva em situações imprevistas e em perigos que tem de resolver sem a ajuda do guia. É, precisamente, o que sucede com Frodo desde o momento em que se prepara para deixar o Shire.

Depois de ter anunciado o regresso à região natal, Buckland, o hobbit parte de noite, seguindo pelos campos, tal como Bilbo tinha feito. Acompanham-no Sam e Pippin. Devido ao atraso de Gandalf, Frodo sente-se inquieto e desprotegido. As mudanças que se tinham vindo a registar no Shire, como o aparecimento mais frequente de elfos e de seres estranhos à comunidade de hobbits, associados ao enfraquecimento da protecção garantida pelos Rangers, tornaram o território menos seguro. Por isso, Frodo, Sam e Pippin são surpreendidos pelos Cavaleiros Negros que entraram no Shire à procura de Bilbo [3]. Atraídos pelo Anel, os cavaleiros perseguem os três hobbits que são obrigados a fugir até Buckland.

Nos primeiros contactos com os seres das trevas, Frodo sente, pela primeira vez, a influência do Anel:

> A sudden unreasoning fear of discovery laid hold of Frodo, and he thought of his Ring. He hardly dared to breathe, and yet the desire to get it out of his pocket became so strong that he began slowly to move his hand. He felt that he had only to slip it on, and then he would be safe. The advice of Gandalf seemed absurd.

3. Os Cavaleiros Negros ou Espectros do Anel são homens que possuíram um dos nove anéis e que foram dominados por Sauron, tornando-se nos seus principais servidores. São a prova das palavras de Gandalf sobre os efeitos do Anel: são seres sem forma, que vivem no domínio das trevas. Embora possam ser mortos num combate físico, Sauron pode sempre despertá-los de novo, enquanto o Anel Soberano não for destruído.

> Once more the desire to slip on the Ring came over Frodo; but this time it was stronger than before. So strong that, almost before he realized what he was doing, his hand was groping in his pocket. But at that moment there came a sound like mingled song and laughter. (LR, I, 109, 113)

O primeiro encontro com os Fantasmas do Anel deu-se de dia, enquanto o segundo, mais perigoso, ocorreu durante a noite. Frodo foi salvo pelo aparecimento providencial de um grupo de elfos que, com a sua presença, puseram o cavaleiro em fuga. Os elfos são oponentes naturais dos Fantasmas do Anel. Enquanto estes são seres das trevas, os elfos são seres da luz. A canção que eles entoavam no momento em que se aproximavam de Frodo é uma prova disso:

> *Snow-white! Snow-white! O Lady clear!*
> *O Queen beyond the Western Seas!*
> *O Light to us that wonder here*
> *Amid the world of woven trees!* (LR, I, 114) [4]

Estes versos são dedicados à deusa Varda, a deusa que criou as estrelas, a primeira luz que os elfos contemplaram quando surgiram na Terra Média. Varda era a divindade preferida pelos elfos de entre todos os deuses de Valinor. A luz que Varda representa é a luz da razão. Por isso, sempre que os elfos se sentiam ameaçados pelas forças das trevas (por exemplo, antes de um combate com os exércitos de Sauron) era a Varda que dirigiam as suas preces para que a luz (da razão) vencesse o poder das trevas (do inconsciente).

Enquanto seres da luz, a melhor arma que os elfos usam para vencer as trevas é a do conhecimento. Num momento em que já não se envolvem directamente nos assuntos dos outros povos, os elfos continuam a ser os grandes conselheiros e guias. No caso de Frodo, eles não só o salvam do ataque do fantasma do anel, como se tornam no seu guia, substituindo, em certa medida, Gandalf. Numa clareira no interior de um bosque, iluminada pela luz das estrelas e dos archotes, o elfo Gildor desempenha o papel de guia, interrogando Frodo, levando-o à compreensão

4. Itálico no texto.

da sua situação real, aconselhando-o directamente quanto ao caminho a seguir e ao modo como deverá conduzir a sua viagem:

> ... I warn you that peril is now both before you and behind you, and upon either side. [...] But if you demand advice, I will for friendship's sake give it. I think you should now go at once, without delay. [...] I also advise this: do not go alone. Take such friends as are trusty and willing. [...]
>
> 'But where shall I find courage?' asked Frodo. 'That is what I chiefly need.
>
> 'Courage is found in unlikely places,' said Gildor. 'Be of good hope!' (LR, I, 119-121)

Durante a conversa com Gildor, Frodo é aconselhado a levar amigos consigo, o que acabará por suceder. O elfo faz, ainda, com que o hobbit compreenda que o maior problema que tem de enfrentar é o medo. Através das suas perguntas e respostas, Gildor voltou a colocar o herói no caminho correcto, depois do primeiro encontro com o inimigo. Agora, resta a Frodo iniciar a verdadeira viagem, a que decorrerá fora das fronteiras do Shire.

Impossibilitado de seguir o plano inicialmente traçado por Gandalf, Frodo e os outros três hobbits optaram por atravessar a Velha Floresta e entrar na Estrada perto de Bree. Na véspera da partida, Frodo tem um sonho importante em termos simbólicos.

> Eventually he fell into a vague dream, in which he seemed to be looking out of a high window over a dark sea of tangled trees. Down below among the roots there was the sound of creatures crawling and snuffling. He felt sure they would smell him out sooner or later.
>
> Then he heard a noise in the distance. At first he thought it was a great wind coming over the leaves of the forest. Then he knew that it was not leaves, but the sound of the Sea far-off; a sound he had never heard in waking life, though it had often troubled his dreams. Suddenly he found he was out in the open. There were no trees after all. He was on a dark heath, and there was a strange salt smell in the air. Looking up he saw before him a white tower, standing alone on a high ridge. A great desire came over him to climb the

> tower and see the Sea. He started to struggle up the ridge towards the tower: but suddenly a light came in the sky, and there was a noise of thunder. (LR, I, 151)

A primeira parte do sonho pode ter tido como motivo próximo as experiências vividas nos dias anteriores, principalmente pelo comportamento dos Nazgûl. Neste sentido, pode ser explicada como uma produção do inconsciente individual de Frodo, a região da sua psyche que "armazena" as experiências vividas pelo indivíduo e que, por qualquer motivo, o impressionaram. Porém, quando Frodo se encontra na fronteira de Lothlórien em companhia dos elfos de Galadriel, ele vive uma situação semelhante à descrita nesta parte do sonho. Estando a descansar numa plataforma construída na copa de uma árvore, Frodo ouve o som de alguém (trata-se de facto de Gollum) que trepa à árvore e fareja o ar ao mesmo tempo (LR, I, 448). Apesar de a causa próxima do sonho ter sido as experiências do passado recente, há, nesta parte do sonho, uma componente premonitória, uma advertência e um alerta lançado pelo inconsciente.

A segunda parte do sonho, quando o cenário muda da floresta para a beira-mar, já não pode ser atribuída ao inconsciente pessoal do hobbit, uma vez que o sonho incide sobre uma experiência que Frodo nunca viveu: ele nunca viu ou ouviu o mar, nunca saboreou o gosto salgado da brisa marítima. O aparecimento da torre pode ser explicado pelo facto de os hobbits saberem que perto das suas fronteiras ficavam as Torres Brancas que assinalavam a proximidade do porto de onde os elfos partiam para as Terras Imperecíveis. Contudo, tal como todos os outros hobbits, Frodo nunca as tinha visto, não podendo saber por experiência que panorama se avistava daquele lugar.

Em minha opinião, este sonho pertence à categoria de sonhos iniciáticos referidos por Etienne Perrot. O inconsciente está a dar uma visão do futuro, do destino final de Frodo. Esse não termina no vulcão Orodruin, objectivo da sua demanda, nem no Shire, destino provável do hobbit se fosse bem sucedido. O destino Frodo fica para lá do mar, nas Terras Imperecíveis. Porém, antes de ver o

mar, Frodo tem uma demanda a cumprir, por isso, quando ele tenta subir à torre é impedido pela luz do relâmpago e o ribombar do trovão, que o fazem parar e o sonho termina. Em termos simbólicos, isto significa que Frodo não pode contemplar o mar sem primeiro cumprir a sua demanda.

Na manhã seguinte, os quatro hobbits iniciam a viagem. Esta é a primeira quaternidade ao nível das personagens descrita em *The Lord of the Rings*. A estrutura é idêntica à descrita para os quatro anéis mágicos, isto é, está-se perante uma quaternidade do tipo 3+1 em que Frodo, o portador do Anel, ocupa uma posição excepcional, sendo o núcleo organizador. Esta estrutura confirma a natureza e importância da viagem do hobbit - ele parte em busca do Eu-Universal, numa missão simultaneamente individual (uma vez que o próprio Frodo sentia já a necessidade de evoluir psicologicamente antes mesmo de conhecer a natureza do Anel) e colectiva.

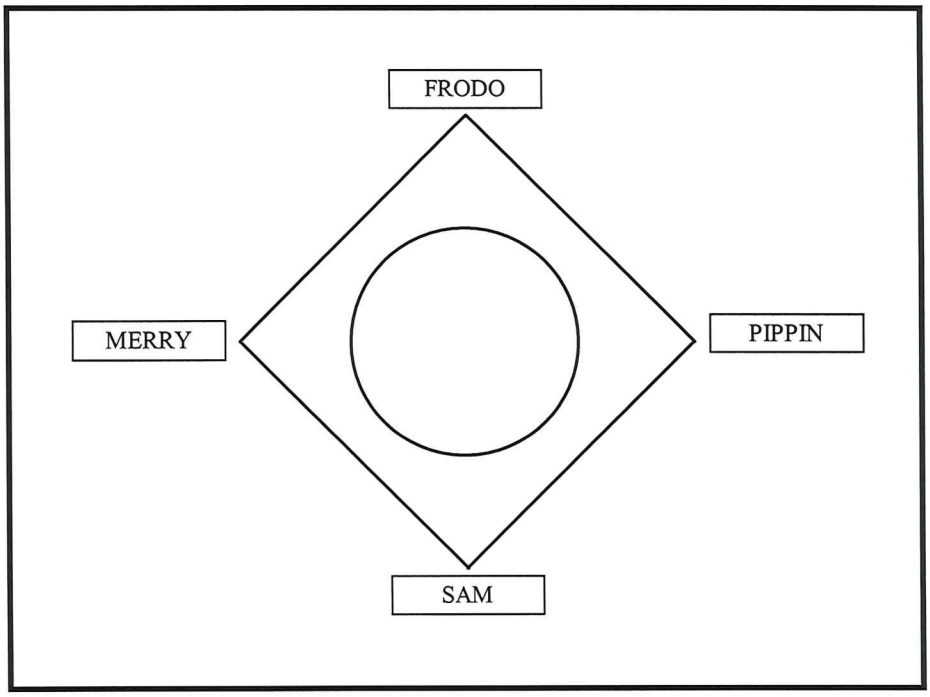


Figura 13 - A Quaternidade.

Porque o hobbit ainda não aceitou a missão na sua totalidade, isto é, não sabe

que do êxito da sua demanda depende o futuro da Terra Média, esta quaternidade tem, em termos simbólicos, uma dimensão ainda reduzida à esfera individual. Aqui ela representa apenas o equilíbrio da psyche individual. Só depois de Frodo aceitar voluntariamente a demanda, o que sucede em Rivendell, é que se alcança a dimensão colectiva, que implicará uma evolução da quaternidade inicial, com a constituição da Irmandade do Anel.

A presença do Anel, representado no centro da figura 13, é o elemento fundamental da demanda que Frodo ainda não integrou totalmente. Este é o elemento central de toda a viagem que, uma vez aceite pelo hobbit, permitirá a evolução desta situação, colocada ainda nos limites da esfera individual, para a dimensão colectiva.

Iniciada a viagem, o primeiro obstáculo que o pequeno grupo tem de transpor é a Velha Floresta. Esta, na tradição dos hobbits, é um lugar perigoso e hostil.

> ... you won't have any luck in the Old Forest,' objected Fredegar. 'No one ever has luck in there. You'll get lost. People don't go in there.
>
> 'Oh yes they do!' said Merry.' [...] Frodo went in once, long ago. I have been in several times: usually in daylight, of course, when the trees are sleepy and fairly quiet.' [...]
>
> 'I am more afraid of the Old Forest than of anything I know about: the stories about it are a nightmare.' (LR, I, 150)

Mais tarde Merry especifica melhor a natureza maléfica da floresta, associando-a directamente com as árvores e com a noite:

> ... the Forest is *queer*. Everything in it is very much more alive, more aware of what is going on, so to speak, than things are in the Shire. And the trees do not like strangers. They watch you. They are usually content merely to watch you, as long as daylight lasts, and don't do much. [...] But at night things can be most alarming, or so I am told. I have only once or twice been here after dark [...]. I thought all the trees were whispering to each other, passing news and plots along in an unintelligible language; and the branches

> swayed and groped without any wind. (LR, I, 153-54) [5]

Um dos aspectos mais interessantes, em termos simbólicos, de *The Lord of the Rings*, reside na utilização do significado ambivalente dos símbolos. O símbolo da floresta é um dos que é utilizado quer no seu sentido positivo, quer negativo. Isto é, a floresta pode ser um santuário natural, um lugar onde, através das árvores, a terra comunica com o céu [6]. Para os celtas, as florestas eram lugares de culto, ponto de reunião dos druidas. Em *The Lord of the Rings*, a floresta de Lothlórien partilha deste significado positivo do símbolo. Mas, a floresta pode ser, também, um lugar tenebroso, gerador de angústia e ansiedade. Neste sentido, ela é, muitas vezes, interpretada pela psicologia junguiana como um símbolo do inconsciente [7].

Heinrich Zimmer, na obra *The King and the Corpse*, analisa as funções da floresta enquanto lugar mágico e de iniciação, lugar de onde o herói sai mais forte.

> A floresta mágica é sempre um lugar de aventuras. Ninguém pode entrar nela sem se perder. Mas o escolhido, o eleito, que sobrevive aos perigos mortais, renasce e quando sai da floresta é um homem transformado. A floresta é sempre um lugar de iniciação. Nela as presenças demoníacas, os espíritos ancestrais e as forças da natureza revelam-se. [...] [A floresta] encerra [...] os segredos, os medos que ameaçam a vida protegida do mundo ordenado do dia-a-dia. No seu abismo aterrador, cheio de estranhas formas e vozes sussurrantes, a floresta encerra o segredo da aventura da alma. [8]

A Velha Floresta é, em *The Lord of the* Rings, um símbolo do inconsciente. Mas é, também, um lugar mágico onde os hobbits fazem a sua primeira iniciação, a que lhes abre as portas do mundo, para lá das fronteiras conhecidas e da vida ordenada do Shire.

---

5. Itálico no texto.

6. *Dicionário dos Símbolos*, 330-31.

7. Referindo-se à floresta, diz Jung: "The forest, dark and impenetrable to the eye, like deep water and the sea, is the container of the unknown and the mysterious. It is an appropriate synonym for the unconscious." (*Alchemical Studies*, 194).

8. Heinrich Zimmer, *The King and the Corpse; Tales of the Soul's Conquest of Evil*, ed. Joseph Campbell, Bollingen Series XI (1948; New Jersey: Princeton University Press, 1971) 182.

Os diálogos dos hobbits que citei deixam perceber que há uma ligação muito íntima entre a "vontade maléfica" da Velha Floresta e a noite. A posterior descrição do percurso através daquele espaço densamente arborizado, bem como a crescente sensação de opressão que os hobbits sentem, confirmam que o símbolo está a ser utilizado na sua conotação negativa. O silêncio da morte domina a floresta. Nela não há pássaros que cantem, ou quaisquer outros animais. Só medo, angústia e escuridão.

> The ground was rising steadily, and as [the hobbits] went forward it seemed that the trees became taller, darker, and thicker. There was no sound, except an occasional drip of moisture falling through the still leaves. For the moment there was no whispering or movement among the branches; but they all got an uncomfortable feeling that they were being watched with disapproval, deepening to dislike and even enmity. The feeling steadily grew, until they found themselves looking up quickly, or glancing back over their shoulders, as if they expected a sudden blow.
>
> ... after a while the air began to get hot and stuffy. The trees drew close again on either side, and they could no longer see far ahead. Now stronger than ever they felt again the ill will of the wood pressing on them. So silent was it that the fall of their ponies' hoofs, rustling on dead leaves and occasionally stumbling on hidden roots, seemed to thud in their ears. [...] The air seemed heavy and the making of words wearisome. [...] They were depressed. A heavy weight was settling on Frodo's heart, and he regretted now with every step forward that he had ever thought of challenging the menace of the trees. (LR, I, 155-57)

A Velha Floresta é uma floresta devoradora, aspecto que é confirmado pelo ataque do Velho Salgueiro. Esta árvore encontra-se no centro do espaço arborizado, perto da nascente do rio Withywindle. É ela que comanda e desencadeia todas as acções hostis sofridas por quem se aventura no interior da floresta.

> A golden afternoon of late sunshine lay warm and drowsy upon the hidden land between. In the midst of it there wound lazily a dark river of brown water, bordered with ancient

willows, arched over with willows, blocked with fallen willows, and flecked with thousands of faded willow-leaves. The air was thick with them, fluttering yellow from the branches. (LR, I, 160) [9]

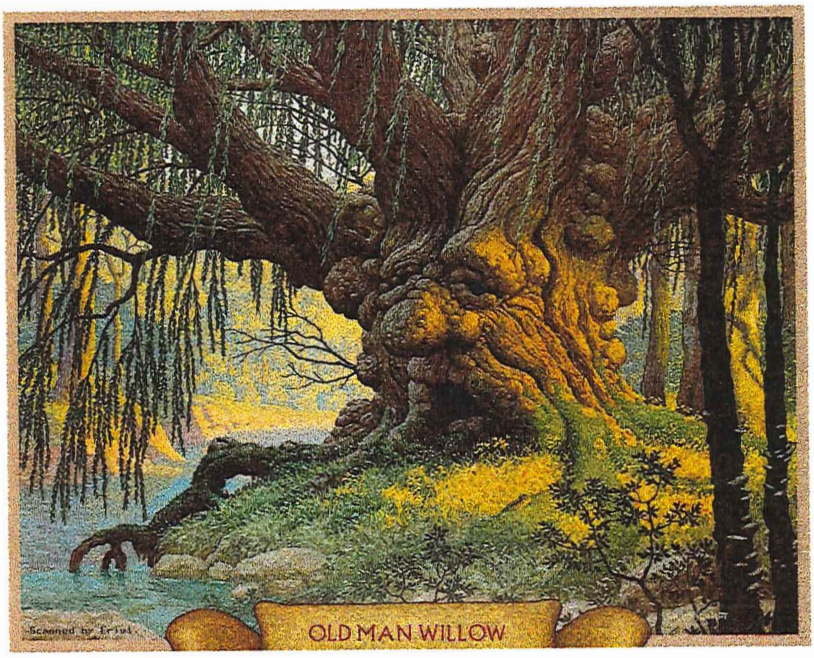


Figura 14 - O Velho Salgueiro.

No mesmo estudo que citei supra, Jung refere-se às árvores da floresta e afirma:

> Entre as muitas árvores - o elemento vivo que constitui a floresta - uma árvore é particularmente notada pelo seu grande porte. As árvores, como os peixes na água, representam os conteúdos vivos do inconsciente. [...] As árvores têm uma identidade própria. [10]

Simbolicamente, o salgueiro é frequentemente interpretado como a árvore da imortalidade mas, no seu sentido mais restrito, está ligado à morte e à saudade. No

9. Sublinhado meu.

10. Jung, *Alchemical Studies*, 194.

caso dos salgueiros da Velha Floresta, o símbolo surge no seu aspecto negativo. Nos excertos que citei supra encontram-se vários elementos que reforçam a conotação deste lugar com a morte e com o inconsciente ameaçador: o silêncio e a lassitude que caracteriza o lugar, o rio de cor castanha, cujas águas opacas sugerem um rio morto, e a presença massiva de salgueiros em que predomina o tom amarelo, um tom outonal que anuncia a morte próxima.

Atraídos pelo salgueiro, os hobbits são incapazes de resistir. Demasiado inexperientes, o seu ego é dominado facilmente pelas forças inconscientes, aspecto simbolizado pela sonolência que afecta todos os hobbits, à excepção de Sam.

> The hobbits began to feel very hot. [...] Each step forward became more reluctant than the last. Sleepiness seemed to be creeping out of the ground and up their legs, and falling softly out of the air upon their heads and eyes. [...] Sam sat down and scratched his head, and yawned like a cavern. He was worried. [...] he thought this sudden sleepiness uncanny. 'There's more behind this than sun and warm air,' he muttered to himself. 'I don't like this great big tree. I don't trust it. Hark at it singing about sleep now! This won't do at all.' (LR, I, 161-62)

Apesar da atitude humilde que o caracteriza, Sam é um indivíduo que já atingiu um sólido equilíbrio psíquico, o que lhe permite perceber as ameaças do inconsciente. Sem perder o controlo do seu ego, Sam consegue vencer combates que outros, teoricamente mais bem preparados, não conseguem. De entre todos os hobbits, Sam é o único que percebe que o salgueiro é o causador daquela sonolência. É nessa árvore que se concentra a vontade devoradora da floresta.

O pequeno grupo de viajantes inexperientes é incapaz de encontrar o seu caminho sozinho. Eles necessitam de um novo guia que os salve e os ponha no bom rumo. Essa função é desempenhada por Tom Bombadil.

> There was another burst of song, and then suddenly, hopping and dancing along the path, there appeared above the reeds an old battered hat with a tall crown and a long blue feather stuck in the band. With another hop and a bound there came into view a man, or

> so it seemed. At any rate he was too large and heavy for a hobbit if not quite tall enough for one of the Big People, though he made noise enough for one, stumping along with great yellow boots on his thick legs, and charging through grass and rushes like a cow going down to drink. He had a blue coat and a long brown beard; his eyes were blue and bright, and his face was red as a ripe apple, but creased into a hundred wrinkles of laughter. In his hands he carried on a large leaf as on a tray a small pile of white water-lilies. (LR, I, 165-66)

Timothy O'Neill define Tom Bombadil como o Homem Original, o *Anthropos* concebido como o α e o ω do desenvolvimento humano [11]. Os elfos dizem que ele é o ser mais velho da Terra Média, aquele que não tinha progenitor, isto é, não fora gerado (LR, I, 347). O próprio Tom afirma que é o ser mais antigo, senhor da floresta e de si mesmo.

> Eldest, that's what I am. [...] Tom was here before the river and the trees; Tom remembers the first raindrop and the first acorn. He made paths before the Big People, and saw the little People arriving. He was here before the Kings and the graves and the Barrow-wights. When the Elves passed westward, Tom was here already, before the seas went bent. He knew the dark under the stars when it was fearless - before the Dark Lord came from Outside. (LR, I, 180-81)

Segundo Tom, ele "nasceu" com a ordenação da matéria primordial, assistiu à evolução do mundo e dos seres. Anterior aos conflitos entre a luz e as trevas, dentro dos seus domínios Tom é o senhor absoluto de si mesmo. Nada o pode dominar, nem mesmo o Anel Soberano (LR, I, 182-83). Em termos simbólicos, o equilíbrio perfeito deste Homem Original é mantido pela união indissolúvel entre ele e Goldberry, a filha do rio Withywindle, símbolo da anima.

Em *The Lord of the Rings*, Tom desempenha o papel de guia. É ele que ensina aos hobbits o caminho correcto para chegarem à estrada, que os adverte dos perigos e os salva do ataque do espírito do dólmen.

---

11. O'Neill, *The Individuated Hobbit*, 122-23.

> 'Keep to the green grass. Don't you go a-meddling with old stone or cold Wights or prying in their houses, unless you be strong folk with hearts that never falter!' He said this more than once; and he advised them to pass barrows by on the west-side, if they chanced to stray near one. Then he taught them a rhyme to sing, if they should by ill-luck fall into any danger or difficulty the next day. (LR, I, 184)

Ao insistir para que os hobbits seguissem pela relva verde, Tom estava a indicar-lhes o caminho da vida, por oposição aos lugares secos e pedregosos, domínios da morte (e do inconsciente) representados pelos dólmenes. Tom aconselha-os, ainda, a passarem o dólmen pelo lado ocidental, isto é, pela direita, o que pode ser explicado pela tradição céltica que defendia que o lado que vai no mesmo sentido do sol (direita) era o de bom agoiro, enquanto o esquerdo era nefasto [12].

Apesar de todos os avisos, a inexperiência dos viajantes irá guiá-los directamente para o perigo. Liderados por Frodo, cegos pelo nevoeiro, os hobbits entraram no dólmen e foram feito prisioneiros. Perante o perigo, Frodo revela-se, pela primeira vez, como um herói, conseguindo dominar o terror que o paralisa.

> A Barrow-wight had taken him. [...] But though his fear was so great that it seemed to be part of the very darkness that was round him, he found himself as he lay thinking about Bilbo Baggins and his stories, of their jogging along together in the lanes of the Shire and talking about roads and adventures. There is a seed of courage hidden (often deeply, it is true) in the heart of the fattest and most timid hobbit, waiting for some final and desperate danger to make it grow. (LR, I, 192)

Como sucederá várias vezes ao longo da demanda, é a recordação de Bilbo e do Shire que permitem que Frodo não se perca na escuridão (inconsciente). O Shire com a sua rotina, a sua tranquilidade e as suas paisagens luminosas (não há lugares perigosos e escuros dentro das fronteiras do Shire) servem de alimento ao ego de Frodo. Deste modo, o hobbit consegue manter acesa uma luz de esperança

12. *Dicionário dos Símbolos*, 267.

que, de certo modo, iluminará o seu percurso.

Fortalecido pelas recordações, Frodo descobre, pela primeira vez, a sua capacidade para o confronto. A coragem que ele receava não ter, desperta e leva-o a agir, realizando o seu primeiro acto heróico: vencer o espírito do dólmen e libertar os companheiros.

> ... the courage that had been awakened in him was now too strong: he could not leave his friends so easily. He wavered, groping in his pocket, and then fought with himself again; and as he did so the arm crept nearer. Suddenly resolve hardened in him, and he seized a short sword that lay beside him, and kneeling he stooped low over the bodies of his companions. With what strength he had he hewed at the crawling arm near the wrist, and the hand broke off; but at the same moment the sword splintered up to the hilt. (LR, I, 193-94)

Depois do confronto, Frodo é de novo ajudado por Tom, que volta a colocar os hobbits no bom caminho. A primeira parte da viagem ficou concluída. Foram superados os obstáculos da floresta e do dólmen, isto é, os hobbits passaram nas primeiras provas de iniciação. A vitória permitiu que renascessem para o mundo, aspecto que é reforçado pela nudez dos hobbits, depois de saírem do dólmen.

> 'You won't find your clothes again,' said Tom, bounding down from the mound, and laughing as he danced round them in the sunlight. [...] You've found yourselves again, out of deep water. Clothes are but little loss, if you escape from drowning. Be glad, my merry friends, and let the warm sunlight heat now heart and limb. Cast off these old rags! Run naked on the grass, while Tom goes a-hunting!' (LR, I, 196)

Uma vez na estrada, o percurso até Bree decorreu sem qualquer dificuldade. Chegados à cidade, os hobbits seguiram o plano previamente traçado por Gandalf, hospedando-se no *The Prancing Pony*. Este *pub*, dirigido por um indivíduo afável, era o ponto de união entre duas culturas: a dos hobbits e a dos homens, permitindo uma coexistência pacífica entre as duas raças. Aqui os hobbits encontraram o seu quarto guia, aquele que os conduziria a Rivendell.

Aragorn é um guia diferente dos anteriores. Ele tem a experiência da vida naquelas paragens, conhece a região, mas não tem a capacidade de prever o perigo ou de o vencer recorrendo à magia. Aragorn é um homem que busca ainda a sua realização. No momento em que encontra os hobbits, está ainda a realizar a sua própria iniciação que, se bem sucedida, lhe permitirá ascender ao trono de Gondor e Arnor. Até lá, o futuro rei viaja despojado de títulos e honras, no mais completo anonimato. Por isso, a protecção que pode fornecer aos hobbit é mais limitada do que a dos guias anteriores, embora possa ser, em parte, compensada pela sua experiência de Ranger, isto é, de cavaleiro que devotou a sua vida a combater o Inimigo, Sauron.

Devido à geografia da região, a estrada não oferecia qualquer protecção contra um ataque dos Espectros do Anel. Por isso, Aragorn preferiu conduzir os hobbits através dos campos, bosques e pântanos. Apesar de o percurso ser mais difícil e demorado, conseguiram chegar a Weather Top sem que os inimigos os descobrissem. Porém, a opção de acampar ali foi quase fatal para Frodo.

Weather Top é a colina meridional das montanhas Weather Hills. No seu cume tinha sido construída, muitos anos antes por Elendil, a torre Amon Sûl. Mais tarde, essa torre marcou a fronteira dos três reinos em que foi dividido Arnor (Arthedain, Cardolan e Rhudaur). Já na Terceira Era, as forças de Angmar, lideradas pelo rei dos Nazgûl, destruíram a torre e assassinaram o rei de Arthedain. Quando Frodo e os companheiros chegaram a Weather Top o lugar estava deserto.

> On the top they found [...] a wide ring of ancient stonework, now crumbling or covered with agelong grass. But in the centre a cairn of broken stones had been piled. They were blackened as if with fire. [...] Standing upon the rim of the ruined circle, they saw all round below them a wide prospect, for the most part of lands empty and featureless, except for patches of woodland away to the south, beyond which they caught here and there the glint of distant water. Beneath them on this southern side there ran like a ribbon the Old Road, coming out of the West and winding up and down, until it faded behind a ridge of

dark land to the east. (LR, I, 250-51)

Em Weather Top encontram-se associados dois símbolos fundamentais: o da montanha e o do círculo centrado. A união destes dois símbolos torna este lugar no centro do mundo, aspecto que é confirmado pela antiga geografia política: no centro do antigo reino de Arnor, no ponto de confluência das fronteiras dos três reinos que se criaram a partir dele. Mircea Eliade resume a problemática do "centro do mundo" do seguinte modo:

> ... o simbolismo [do centro articula-se] em três conjuntos solidários e complementares: 1º, no centro do mundo encontra-se a "montanha sagrada", e é aí que o céu e a terra se encontram; 2º, qualquer templo ou palácio e, por extensão, qualquer cidade sagrada e qualquer residência real são assimilados a uma "montanha sagrada", sendo assim elevados a "centros"; 3º, por sua vez, sendo o templo ou a cidade sagrada o lugar por onde passa o *Axis mundi*, são, por esse facto, olhados como o ponto de junção do Céu, da Terra e do Inferno. [13]

Mais adiante Eliade acrescenta:

> O simbolismo do "centro" abarca noções múltiplas: a de ponto de intersecção dos níveis cósmicos (de canal de junção entre o Inferno e a Terra), a de espaço hierofânico e, simultaneamente real, a de espaço "criacional" por excelência, o único onde a criação *pode* começar. Por isso, vemos nas diversas tradições a criação a partir de um "centro", pois que aqui se encontra a fonte de toda a realidade e, portanto, da *energia da vida*. [14]

Com a decadência do Reino do Norte, Weather Top perdeu a sua importância político-social. O facto de a casa reinante ter entrado na clandestinidade levou a que o centro do reino perdesse, também, o seu poder, o que é simbolizado pelas ruínas da torre de Amon Sûl e pelo facto de o centro do círculo ser ocupado por um monumento sepulcral. Weather Top e a sua torre são símbolos mortos para os

13. Mircea Eliade, *Tratado de História das Religiões*, prefácio de George Dumézil, trad. Fernando Tomaz e Natália Nunes (1949, Lisboa: Edições Asa, 1992) 464-65.

14. Eliade, *Tratado de História das Religiões*, 467.

habitantes do antigo Reino do Norte, que, sem rei e sem reino, vivem numa espécie de limbo, representado pela geografia incaracterística que se avista do cume.

No sopé de Weather Top, num pequeno vale escondido na montanha, Frodo e os companheiros foram atacados por cinco Nazgûl. Atraídos pelo Anel, que pressionava ao mesmo tempo o Portador, os cavaleiros das trevas concentraram a sua atenção em Frodo. Este não conseguiu resistir à tentação e colocou o Anel no dedo. Deste modo, entrou indefeso nos domínios das trevas. Num impulso de coragem atacou o rei dos Nazgûl, mas falhou e foi ferido por este. A ataque terminou com a mesma rapidez com que começou.

A ferida feita pelo Rei dos Nazgûl mergulhou o hobbit, progressivamente, na letargia. Amparado pelos companheiros e aliviado, parcialmente, pelos tratamentos ministrados por Aragorn, o hobbit sobreviveu com dificuldade aos quinze dias de viagem desde Weather Top até Rivendell. Para fugirem à estrada, Aragorn guiou os companheiros pelos bosques a sul de Weather Top, constituídos maioritariamente por arbustos e árvores anãs secas. A ausência de caminhos tornou a viagem mais lenta, pelo que foram necessários seis dias para regressarem à estrada no ponto onde esta atravessava o rio Mitheithel, a primeira fronteira física que isolava os domínios de Elrond do resto do mundo. Depois da travessia do rio, os viajantes percorrem a região montanhosa de Rhudaur até encontrarem o elfo Glorfindel, um nobre da casa de Elrond. Foi ele que os guiou até Rivendell, objectivo final da primeira etapa da demanda de Frodo.

1.2.3. - A Casa da Sabedoria.

Seek for the Sword that was broken:
In Imladris it dwells;
There shall be counsels taken
Stronger than Morgul-spells.

J. R. R. Tolkien

Os domínios de Elrond estavam escondidos num vale secreto das Misty Mountains. Aparentemente, o acesso a esse vale fazia-se por dois caminhos diferentes. Um é o que Gandalf, Bilbo e os anões seguiram anos antes:

> Bilbo never forgot the way they slithered and slipped in the dusk down the steep zig-zag path into the secret valley of Rivendell. The air grew warmer as they got lower, and the smell of the pine-trees made him drowsy, so that every now and again he nodded and nearly fell off, or bumped his nose on the pony's neck. Their spirits rose as they went down and down. The trees changed to beech and oak, and there was a comfortable feeling in the twilight. The last green had almost faded out of the grass, when they came at length to an open glade not far above the banks of the stream. (H, 55)

O outro é o que Frodo e os companheiros percorreram:

> In the late afternoon they came to a place where the Road went suddenly under the dark shadow of tall pine-trees, and then plunged into a deep cutting with steep moist walls of red stone. Echoes ran along as they hurried forward; and there seemed to be a sound of many footfalls following their own. All at once, as if through a gate of light, the Road ran out again from the end of the tunnel into the open. There at the bottom of a sharp incline they saw before them a long flat mile, and beyond that the Ford of Rivendell. On the further side was a steep brown bank, threaded by a winding path; and behind that the tall mountains climbed, shoulder above shoulder, and peak beyond peak, into the fading sky. (LR, I, 283)

Da descrição apresentada em *The Hobbit* sobressaem dois aspectos: a presença massiva de pinheiros, cujo odor domina a atmosfera, e a substituição destes por carvalhos e faias, à medida que se aproximavam de Rivendell. Bilbo estava, sem saber, a entrar nos domínios dos seres imortais. Segundo a tradição, nenhum mortal pode entrar em tais lugares sem passar, primeiro, por uma prova que, neste caso, está representada pelo perigo iminente da queda. Os pinheiros desempenham uma dupla função: assinalam a natureza do lugar (estas árvores estão simbolicamente associadas à imortalidade) e protegem-no, uma vez que o cheiro que exalam induz sonolência no viajante, aumentando a possibilidade de este cair antes de entrar nos domínios eternos.

Uma vez superada a prova, o cenário muda: os pinheiros são substituídos por faias e carvalhos [1]. À alteração física do lugar corresponde uma mudança na disposição anímica dos viajantes, que muda também num sentido positivo. Os carvalhos têm, neste contexto, dois significados que se completam: por um lado, servem para assinalar a chegada ao centro do mundo élfico [2]; por outro lado, servem de símbolo do próprio domínio élfico enquanto lugar caracterizado pela sabedoria e pelo poder.

A descrição apresentada em *The Lord of the Rings* amplia o significado simbólico deste lugar mágico, através da utilização de outros dois símbolos importantes para caracterizar o espaço onde os hobbits irão entrar. São eles o túnel e a cor vermelha da rocha. O primeiro é, geralmente, considerado como a via de passagem privilegiada para os iniciados. Em *A Epopeia de Gilgamesh*, o herói percorre um escuro e longo túnel entre as montanhas na esperança de encontrar o pai, para o interrogar sobre a vida e a morte. À saída do túnel, o herói mítico assírio

1. Estas duas espécies florestais pertencem à mesma família biológica, o que permite associá-las no mesmo significado simbólico.

2. Rivendell era, na Terceira Era, um dos poucos domínios élficos que mantinha viva a tradição dos elfos de Valinor, sendo, neste sentido, uma extensão dos domínios divinos na Terra Média, logo um lugar privilegiado.

descobre o jardim dos deuses [3].

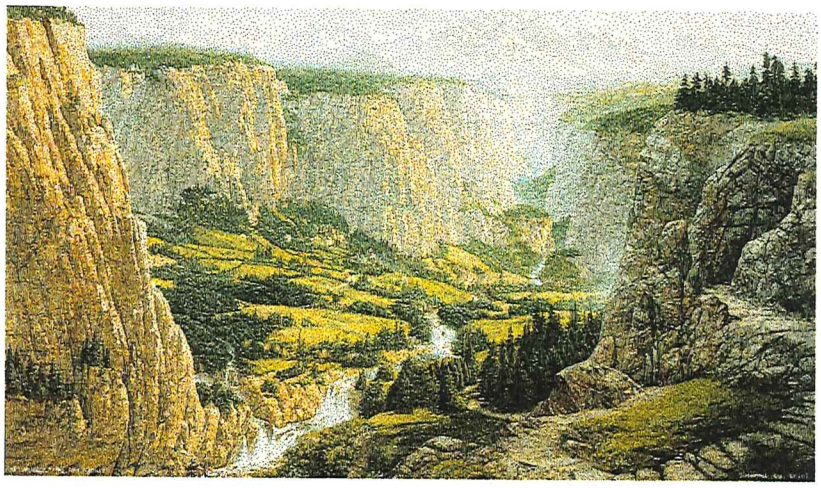


Figura 15 - Rivendell.

O percurso seguido por Frodo recorda, um pouco, o de Gilgamesh. Também ele caminhou através da escuridão para os domínios dos imortais. A travessia do túnel foi marcada pela angústia, a inquietação e a dor que o hobbit sentia, situação reforçada pela presença dominadora do eco. À saída, Frodo encontrou o paraíso luminoso dos elfos. Aí, o herói iria renascer, sendo salvo das trevas (representadas pelos Nazgûl e pelos efeitos físicos da ferida) graças ao poder e conhecimentos de Elrond. O hobbit que se olhou ao espelho, alguns dias depois, era, sem dúvida, um hobbit diferente, que mudou interior e exteriormente:

> He got out of bed and discovered that his arm was already nearly as useful again as it ever had been. He found laid ready clean garments of green cloth that fitted him excellently. Looking in a mirror he was startled to see a much thinner reflection of himself than he remembered: it looked remarkably like the young nephew of Bilbo who used to go tramping with his uncle in the Shire; but the eyes looked out at him thoughtfully.

3. *A Epopeia de Gilgamesh*, versão de Pedro Tamen, introdução de Hubert Comte, tradução de António Ramos (Lisboa: Edições António Ramos, 1979) 73 e segs.

'Yes, you have seen a thing or two since you last peeped out of a looking-glass,' he said to his reflection. (LR, I, 295)

O regresso ao aspecto físico da juventude aponta para o renascimento físico do herói, enquanto a maior profundidade revelada pelo olhar indicia a obtenção de um nível superior de conhecimento que, como salienta Raymond Christinger, é o objectivo das provas iniciáticas [4].

A travessia do túnel é a última prova da longa série que se iniciou com a partida do Shire. Todas tinham por objectivo possibilitar o amadurecimento psicológico do herói. Chegado a Rivendell, Frodo obteve, depois da morte iniciática, um grau superior de conhecimento que lhe permitiu participar nas actividades e nos conselhos dos elfos, bem como aceitar, de forma consciente, a responsabilidade da demanda [5]. O túnel de acesso a Rivendell cumpriu, no caso de Frodo, a função simbólica que lhe é reconhecida nos ritos de iniciação. A cor vermelha da rocha indica ao neófito que aquele percurso é o caminho para (um)a (outra) vida, aspecto confirmado posteriormente pela cor verde das novas roupas que o hobbit enverga em Rivendell [6].

A sequência de acontecimentos que tem lugar em Rivendell durante os meses seguintes confirma e amplia o significado simbólico do lugar, tal como ele é sugerido pelas suas fronteiras físicas. A casa de Elrond, erguida num lugar secreto, mas simultaneamente aberto àqueles que a procuram, participa do jogo simbólico

4. Na obra *Le Voyage dans l'Imaginaire* Raymond Christinger afirma: "La délivrance d'un état inférieur, suivie d'une accession à une connaissance supérieure est le but final de toute initiation. Il s'ensuit que celle-ci comporte souvent un voyage symbolique qui actualise le périple du néophyte quittant les ténèbres du monde profane pour gagner, après des recherches et des épreuves, la lumière initiatique." (Paris: Editions Stock, 1981, 156).

5. Comparando o primeiro discurso de Frodo, no qual este explica a Gandalf as razões porque aceita a demanda, com a sobriedade da resposta afirmativa que dá no Conselho de Elrond (L R,I, 354), é-se levado a concluir que o hobbit que partiu de Rivendell assumiu, apesar de todas as dúvidas, o seu estatuto de herói salvador, de herói colectivo, revelando ter alcançado um grau superior de conhecimento, ter "amadurecido" psicologicamente.

6. A cor verde está ligada à água, fonte primordial de vida. "O verde é a cor da água, como o vermelho é a cor do fogo, e é por isso que o homem sempre sentiu, instintivamente, que as relações entre as duas cores eram análogas às da sua essência e da sua existência." (*Dicionário dos Símbolos*, 682) A relação entre as duas cores encontra-se, em minha opinião, claramente expressa na relação entre o vermelho do túnel e o verde das novas vestes de Frodo.

complementar do vale e da montanha. O vale, símbolo de valência feminina, é o lugar das transformações e das revelações, aberto ao céu, protegido pelas montanhas e fertilizado pelas águas que escorrem destas [7].

Rivendell é uma mansão e fortaleza élfica, um lugar onde, noutros tempos, Elrond reuniu os exércitos dos elfos. Mas, para além disso, este pequeno mundo é, nos finais da Terceira Era, o centro da sabedoria, lugar onde o passado milenar (sinónimo das forças e elementos do inconsciente colectivo) se associa ao conhecimento dos factos contemporâneos (isto é, a consciência colectiva) permitindo, a quem frequenta aquela casa, obter uma visão completa dos problemas e decidir correctamente. Nesta "fortaleza", como lhe chama Gandalf (LR, I, 296), há sempre algo a descobrir, há sempre solução para qualquer problema.

> ...a perfect house, whether you like food or sleep or story-telling or singing, or just sitting and thinking best, or a pleasant mixture of them all. Merely to be there was a cure for weariness, fear and sadness. (LR, I, 295)
>
> It is a big house this, and very peculiar. Always a bit more to discover, and not knowing what you'll find round a corner. (LR, I, 296)
>
> Time doesn't seem to pass here: it just is. A remarkable place altogether. (LR, I, 303)
>
> ...such was the virtue of the land of Rivendell that soon all fear and anxiety was lifted from their minds. The future, good or ill, was not forgotten, but ceased to have any power over the present. Health and hope grew strong in them, and they were content with each good day as it came, taking pleasure in every meal, and in every word and song. (LR, I, 357)

Enquanto domínio élfico, Rivendell participa das características paradisíacas de Valinor, como se pode ver pelas citações supra. Mas a característica mais marcante deste lugar tem precisamente a ver com a aquisição e transmissão de conhecimento. Das poucas salas que são descritas em *The Lord of the Rings*, uma ocupa um lugar de destaque. Ela é, por assim dizer, o emblema, a marca distintiva

7. *Dicionário dos Símbolos*, 675.

de Rivendell, o seu centro: a Sala do Fogo.

> The doors were thrown open, and they went across a wide passage through other doors, and came into a further hall. In it were no tables, but a bright fire was burning in a great hearth between the carven pillars upon either side.
>
> [...] 'This is the Hall of Fire,' said the wizard. 'Here you will hear many songs and tales - if you can keep awake. But except on high days it usually stands empty and quiet, and people come here who wish for peace, and thought. There is always a fire here, all the year round, but there is little other light.' (LR, I, 301-302)

A Sala do Fogo é o coração de Rivendell, lugar protegido pelo poder do Anel do Ar. É aqui que os viajantes procuram respostas para os seus problemas, preferencialmente através da meditação. O silêncio, a ausência de qualquer mobília ou artefacto, a penumbra que caracteriza a sala (iluminada apenas pela luz da lareira sempre acesa), para além da função que este lugar desempenha (centro de meditação), são elementos que tornam a Sala do Fogo num símbolo da psyche. Neste sentido, o fogo da lareira simboliza a luz da consciência rodeada pela escuridão do inconsciente. Sempre que a primeira consegue penetrar na escuridão interior, reconhecer os seus limites, bem como os seus conteúdos e integrá-los, essa escuridão é como que atenuada, aspecto simbolizado pela penumbra que caracteriza normalmente a sala.

Quem aqui entra procura a solução para os problemas através da meditação, isto é, fazendo o seu ego mergulhar nas profundezas escuras do seu espírito. Este facto explica a sonolência que, frequentemente, o visitante experimenta. A presença do fogo aceso, símbolo do ego, desempenha então um papel activo no processo de busca do conhecimento, uma vez que a sua presença irá ajudar o ego do visitante a não se perder na escuridão inconsciente. Quando o visitante acorda do seu sono/visão, o fogo que arde na sala irá ajuda-o a integrar a experiência vivida [8]. É o

8. Segundo Paul Diel o fogo é um símbolo da purificação pela compreensão. Paul Diel, *Le Symbolisme dans la Mithologie Greque*, Pref. G. Baschelard (1952; Paris: Payot, 1966) 37-38.

que sucede, por exemplo, a Frodo que sonha ao som da música de Bilbo. Depois de a canção terminar o hobbit afirma:

> 'I was half asleep when you began, and it seemed to follow on from something that I was dreaming about. I didn't understand that it was really you speaking until near the end.'
>
> 'It *is* difficult to keep awake here, until you get used to it,' said Bilbo. (LR, I, 310) [9]

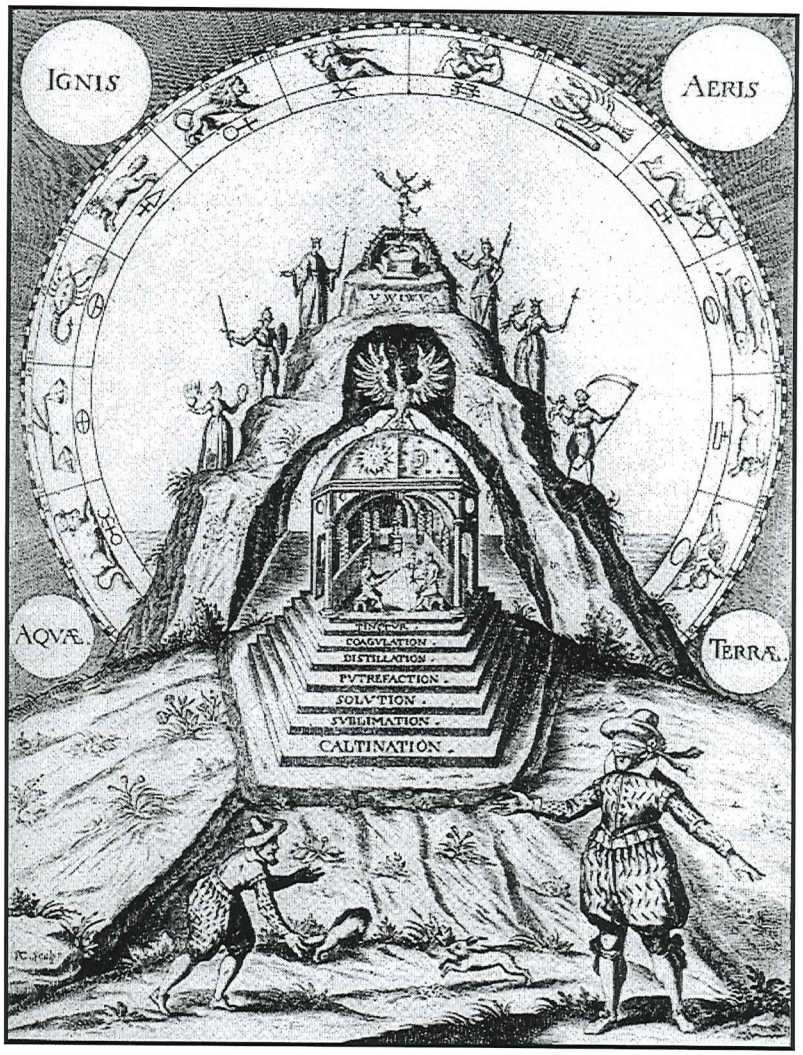


Figura 16 - A Casa da Reunião. [10]

A meditação é um acto eminentemente solitário e silencioso, aspectos que caracterizam a Sala do Fogo. No caso dos visitantes de Rivendell, uma vez

9. Itálico no texto.

10. Rivendell, enquanto fortaleza do conhecimento, aproxima-se quanto ao seu significado simbólico, do templo dos sábios ou Casa da Reunião dos alquimistas.

concluída a meditação, o indivíduo deverá estar apto para agir de acordo com os conhecimentos obtidos. Há, portanto, um princípio criador, activo, na base desta meditação. Esse princípio está simbolizado no fogo sempre aceso da lareira, que se torna, deste modo, na imagem do espírito divino, da Chama Imperecível que o demiurgo colocou no centro do mundo, origem primordial de toda a criação.

Um outro aspecto importante tem a ver com as pessoas que visitam Rivendell, e o momento em que o fazem. Isto é, ao longo da narrativa há várias afirmações que indiciam que a visita a Rivendell obedece a um princípio desconhecido, a uma espécie de predestinação. Por exemplo, na abertura do Conselho de Elrond, o príncipe dos elfos afirmou:

> 'What shall we do with the Ring, the least of rings, the trifle that Sauron fancies? That is the doom that we must deem.
>
> 'That is the purpose for which you are called hither. Called, I say, though I have not called you to me, strangers from distant lands. You have come and are here met, in this very nick of time, by chance as it may seem. Yet it is not so. Believe rather that it is so ordered that we, who sit here, and none others, must now find counsel for the peril of the world. (LR, I, 317)

Elrond reconhece a existência de uma força oculta que guia os seres em determinados momentos, a qual justificaria a presença daqueles visitantes, com a exclusão de qualquer outro. Ou seja, Elrond afirma o princípio de predestinação que guiaria o comportamento dos indivíduos, princípio a que Gandalf já se tinha referido durante a conversa com Frodo, no Shire. Contudo, esta não é a única força que guia os indivíduos. Há uma outra, porventura mais importante que a primeira, e que Elrond e Gandalf também reconhecem. À predestinação, segundo a cultura dos povos da Terra Média, sobrepõe-se o direito inalienável ao livre arbítrio. Isto é, um indivíduo predestinado para cumprir determinada missão pode recusá-la e a sua decisão é, teoricamente, definitiva.

Esta situação torna-se muito clara na própria missão de Frodo. Todos

reconheciam que o destino do hobbit estava ligado ao do Anel. Foi a ele, e a nenhum outro, que foi atribuída a missão de o destruir. Contudo, nem Gandalf, nem Elrond, nem qualquer outro ser pode obrigar o hobbit a cumprir o seu destino. Este tinha de decidir por si mesmo, como o fez no final do Conselho. Elrond deixou claro que o hobbit cumpriu em liberdade um direito que lhe assistia:

> 'If I understand aright all that I have heard,' [Elrond] said, 'I think that this task is appointed for you, Frodo; and that if you do not find a way, no one will. This is the hour of the Shire-folk, when they arise from their quiet fields to shake the towers and counsels of the Great. Who of all the Wise could have foreseen it? Or, if they are wise, why should they expect to know it, until the hour has struck?
>
> 'But it is a heavy burden. So heavy that none could lay it on another. I do not lay it on you. But if you take it freely, I will say that your choice is right...' (LR, I, 354)

Tomada a decisão de levar o Anel até Mordor, restava escolher quem acompanharia Frodo na viagem e quando é que esta se iniciaria. Por conselho do Elrond, a "companhia do Anel" devia ser composta por nove elementos. Apenas Frodo tinha a missão levar o Anel até ao seu destino final, sendo os outros elementos livres de seguirem o hobbit até onde a demanda individual de cada um o justificasse. Assim constituída, a Irmandade corresponde, em termos simbólicos, a uma dupla quaternidade centrada, em que Frodo e o Anel formam o núcleo organizador.

A constituição da Irmandade é um aspecto de importância central para a demanda. A partir do momento em que ficou decidido o futuro do Anel, a demanda de Frodo evoluiu do domínio individual para a esfera colectiva. A Irmandade reflecte esta evolução na sua estrutura. A quaternidade inicial que partiu do Shire já não representa a nova situação, pelo que tem de ser substituída.

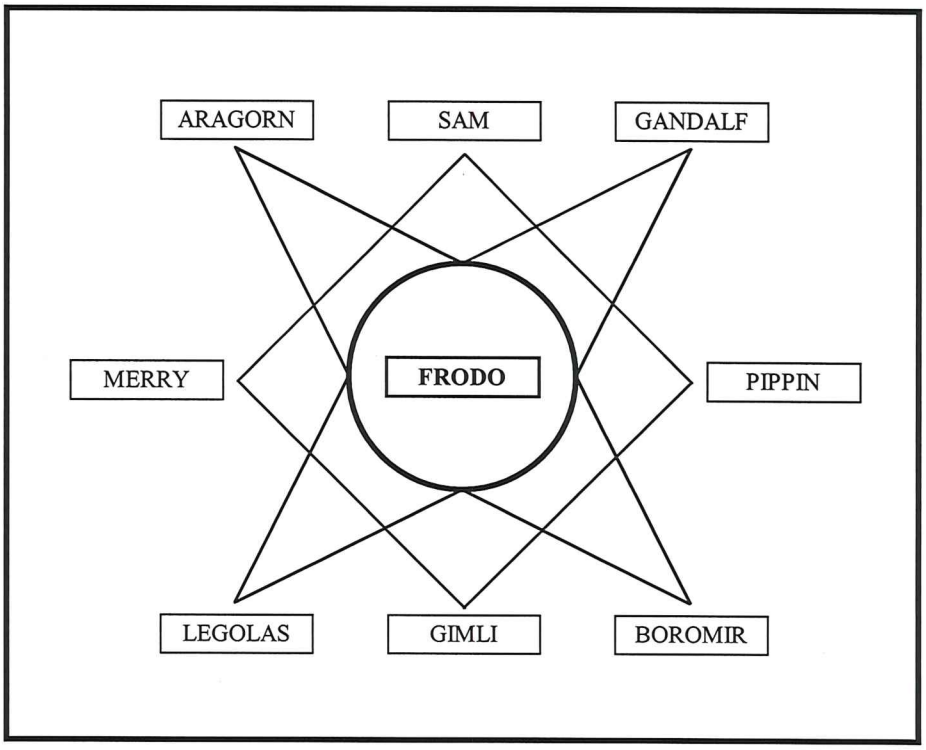


Figura 17 - A Companhia do Anel.

Analisando o grupo que partiu de Rivendell sob diferentes perspectivas conclui-se que a Irmandade representa a totalidade, a união de todas as possibilidades. Por exemplo, Elrond revela-se intransigente quanto ao número de elementos que devem formar a Irmandade. Ela tem de ser constituída por nove elementos. Ora este número (3x3=9) é para a cultura celta (a que predomina na cultura ficcional dos elfos) um número central que indica a totalidade. Enquanto tripla tríade (3+3+3=9), o nove está ligado à Deusa Mãe, considerada desde o período neolítico como origem, alimento e destino final (ou nascimento, vida e morte) de toda a criação [11]. Marija Gimbutas resume o significado desta figura

11. Sobre a imagem arquetípica da Grande Mãe são particularmente importantes as seguintes obras: Erich Neumann, *The Great Mother; An Analysis of the Archetype*. trans. Ralph Manheim, 2 nd. edition, Bollingen Series XLVII (1955; New Jersey: Princeton University Press, 1963); Marija Gimbutas, *The Language of the Goddess* (San Francisco: Harper and Row, 1989); Anne Barring and Jules Cashford, *The Myth of the Goddess; Evolution of an Image*, (1991; London: Penguin Books, 1993). Estas três obras, pela sua profundidade, bem como pelas diferentes perspectivas e orientações das análises, contribuem para a formação de uma visão muito completa desta figura fundamental do psiquismo humano.

nuclear em muitas culturas afirmando como conclusão da sua obra que a Deusa Mãe era, em todas as suas manifestações, o símbolo da unidade de toda a vida na natureza. O seu poder estava na água e na pedra, no túmulo e na gruta, nos animais e nos pássaros, nas cobras, peixes, montanhas, árvores e flores [12].

Na mitologia celta, como em muitas outras, a figura da Deusa Mãe foi sendo substituída por outros símbolos, à medida que a cultura foi evoluindo de uma situação matriarcal para o domínio patriarcal. Assim, numa adaptação tardia, os celtas substituíram este símbolo fundamental (associado ao número três), pelas figuras das Deusas Triplas, cujo número simbólico é 9 (3x3=9), que representam o ciclo completo da existência [13].

A constituição da Irmandade do Anel permite outras interpretações em termos simbólicos, de acordo com o significado colectivo que esta união expressa. Assim, na base da Irmandade está a representação dos quatro Povos Livres: homens, elfos, anões e hobbits, guiados por um representante dos deuses: Gandalf. Está-se, neste caso, perante uma nova quaternidade centrada, em que o centro, a *quinta essência*, é a actualização da vontade divina. Por outras palavras, esta quaternidade representa a totalidade da criação de Ilúvatar, que inclui os Povos Livres e os deuses. A presença do elemento divino liga a vontade dos povos à vontade demiúrgica, representando uma união perfeita, um equilíbrio supremo entre o criador e a criação [14].

---

12. Marija Gimbutas, *The Language of the Goddess*, 321.

13. J. C. Cooper, *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, 118, 179. Sobre os grupos de três deusas na mitologia celta ver J. A. MacCulloch, *The Religion of the Ancient Celts*, (1911; London: Constable, 1992) 44-48.

14. Em certa medida, este é também o significado da tripla tríade celta, enquanto representação tardia da deusa-mãe, a origem da criação. Anne Baring e Jules Cashford confirmam esta ideia quando afirmam: "The Mother Goddess, wherever she is found, is an image that inspires and focuses a perception of the universe as an organic, alive and sacred whole, in which humanity, the Earth and all life on Earth participate as 'her children'. Everything is woven together in one cosmic web, where all orders of manifest and unmanifest life are related, because all share in the sanctity of the original source." (*The Myth of the Goddess*, XI).

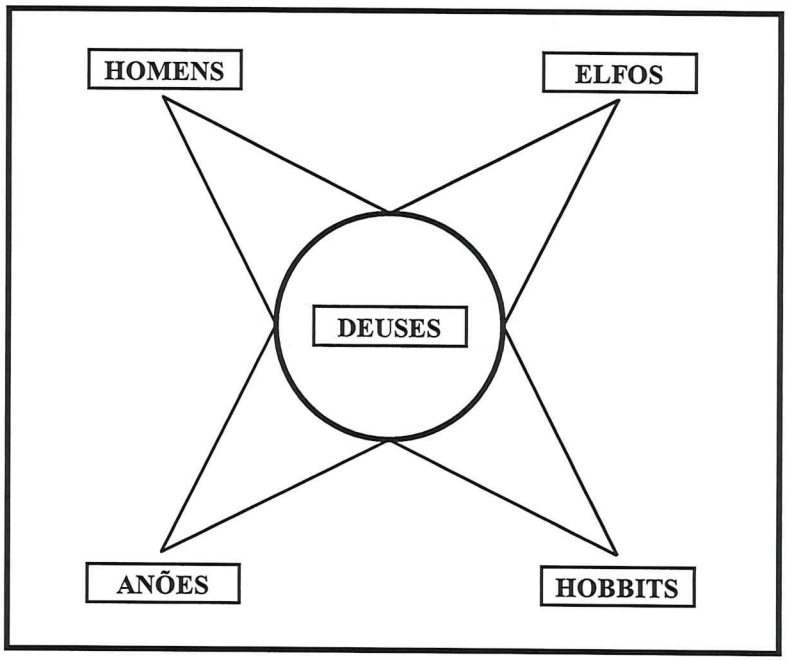


Figura 18 - A Irmandade dos Povos da Terra Média.

Quando a Irmandade deixou Rivendell e se dirigiu para sul, a demanda de Frodo entrou na segunda etapa. O objectivo imediato era chegar o mais perto possível de Mordor sem alertar os espiões de Sauron. Aragorn e Gandalf, os dois viajantes mais experientes, traçaram o percurso ideal, dentro das circunstâncias. O primeiro grande obstáculo a transpor era as Misty Mountains, sob as quais se encontrava o império perdido dos anões.

O percurso decorreu sem incidentes até Eregion (ou Hollin). Neste deserto, antes um rico domínio élfico (onde os anéis do poder foram criados), a Irmandade foi surpreendida pelo profundo silêncio em que tudo estava mergulhado (LR, I, 370-71). Pouco depois, enquanto a maioria dos viajantes descansava, Sam e Aragorn quase foram surpreendidos por um enorme bando de corvos que parecia espiar as terras que sobrevoava.

> Flocks of birds, flying at great speed, were wheeling and circling, and traversing all the land as if they were searching for something; and they were steadily drawing nearer. [...] a whole regiment of birds had broken away suddenly from the main host, and came, flying

> low, straight towards the ridge. Sam thought they were a kind of crow of large size. As they passed overhead, in so dense a throng that their shadow followed them darkly over the ground below, one harsh croak was heard. (LR, I, 371-72)

Esta experiência vivida pela Irmandade é importante porque o significado simbólico dos pássaros se interpenetra com o do lugar onde os viajantes se encontravam. A irmandade estava a atravessar a região desértica de Hollin, um lugar assim designado pela grande quantidade de azevinho que, em tempos, dominara a flora local. Esta planta, caracterizada pela constância da sua cor verde e pelas bagas vermelhas que se formam no Inverno, é frequentemente utilizado como símbolo da imortalidade e do devir eterno. Neste sentido, o azevinho torna-se, naturalmente, num símbolo dos elfos, antigos senhores de Hollin. Apesar do abandono que caracteriza agora aquelas terras, a marca deixada pelos seres imortais permaneceu perene na história e na natureza. Sauron arrasou com os seus exércitos aquela região, mas o símbolo dos elfos perdurou na parca flora que resistiu, e no nome.

O poder dos elfos, simbolizado no azevinho, surge manifesto num outro aspecto. É que apesar de ter destruído Hollin, Sauron não foi capaz de manter as terras sob o seu domínio (como sucedeu com as regiões que conquistou aos homens de Gondor). Eregion é um lugar desértico que emana uma profunda solidão, mas não é um lugar lúgubre e fétido como os que rodeiam Mordor. Sauron vigia a região de cima, usando bandos de pássaros não autóctones, o que confirma a ausência de poder efectivo sobre o lugar [15].

Os corvos negros são uma das espécies animais que estão ao serviço de Sauron. Enquanto símbolo, eles são utilizados em *The Lord of the Rings*, na sua conotação negativa, como ave do mau agouro [16]. A sua presença nos céus de

15. A maioria dos lugares que caíram sob o domínio de Sauron estão povoados por orcs que mantêm, de forma activa, o controlo do território.

16. Chevalier e Gheerbrant salientam que a conotação negativa do corvo enquanto símbolo é uma marca recente e localizada, que teve a sua origem no romantismo europeu (*Dicionário dos Símbolos*, 234). A utilização que Tolkien faz deste símbolo revela a sua aproximação aos valores

Eregion relembra aos viajantes, pela primeira vez desde a partida de Rivendell, que o poder de Sauron é quase omnisciente, que a sua sombra se estende sobre grande parte da Terra Média. A visão do bando de corvos faz regressar ao plano da consciência a noção do perigo, recordando aos viajantes que o sucesso da demanda depende, em grande medida, da capacidade de manterem em segredo os seus objectivos, atravessando os domínios da Sombra sem que Sauron se aperceba.

Por outro lado, as aves negras do mau agouro anunciam o fim próximo da tranquilidade com que tinha decorrido a viagem, antecedendo o confronto com forças negativas a cujos poderes a Irmandade não se conseguirá opor. O caminho escolhido por Gandalf e Aragorn devia levar os viajantes por uma difícil passagem entre as montanhas, através do desfiladeiro de Redhorn, que ligava Eregion a Azanulbizar, o vale para onde abriam as Grandes Portas de Moria.

As *Misty Mountains* tinham sido erguidas por Melkor durante a Primeira Era, antes do aparecimento dos elfos. Esta extensa cadeia montanhosa apresentava três grandes picos: Zirak-zigil, Barazinbar e Bundushathûr; que constituíam as montanhas de Moria sob as quais os anões tinham edificado o seu império [17]. Tradicionalmente, os povos da Terra Média acreditavam que estas montanhas tinham poderes e vontade próprias, manifestando, por vezes, uma hostilidade difícil de vencer.

O poder de Zirak-zigil, Barazinbar e Bundushathûr é o poder dos elementos primordiais, das forças caóticas que Melkor colocou sob o seu domínio, corrompendo-as, tornando-as profundamente negativas, hostis à ordem e à própria criação. Erguidas, primeiro, para proteger os domínios das trevas, as montanhas

românticos que estão na base do subgénero literário a que pertence este romance.

17. As três montanhas globalmente designadas por "montanhas de Moria" eram nomeadas de forma diferente em cada uma das principais línguas da Terra Média: o Sindarin (S.), o Westron (W.) (ou Língua Comum) e o Khuzdul (K.) (ou Língua dos Anões). Os nomes que apresentei supra correspondem às designações em Khuzdul, que têm as seguintes traduções nas outras línguas: Zirak-zigil (S.= Celebdil, W.= Silvertine), Barazinbar (S.= Caradhras, W.= Redhorn), Bundushathûr (S.= Fanuidhol, W.= Cloudyhead).

serviram, mais tarde, para atrasar a viagem dos elfos para Valinor. Ao longo dos milénios, foram uma força negativa, geradora de destruição, detentoras de uma vontade maléfica e de um poder anterior ao do próprio Sauron, como as palavras de Aragorn e Gimli deixam perceber.

> The Company halted suddenly, as if they had come to an agreement without any words being spoken. They heard eerie noises in the darkness round them. [...] the sounds were those of shrill cries, and wild howls of laughter. Stones began to fall from the mountain-side, whistling over their heads, or crashing on the path beside them. [...] 'There are many evil and unfriendly things in the world that have little love for those that go on two legs, and yet are not in league with Sauron, but have purposes of their own. Some have been in this world longer than he.' [said Aragorn].
>
> 'Caradhras was called the Cruel, and had an ill name,' said Gimli, 'long years ago, when rumour of Sauron had not been heard in these lands.' (LR, I, 377)

Forçados a recuar, os viajantes regressaram ao sopé da montanha. Aí Gandalf anunciou que o único caminho que restava era pelo interior de Moria, atravessando o império labiríntico. A ideia não foi bem recebida pelos outros membros da Irmandade (com excepção de Gimli). Cansados da luta com os elementos hostis, os viajantes decidiram esperar pela luz do dia para partirem. A viagem pelo labirinto viria a revelara-se como uma das provas mais difíceis que a Irmandade enfrentou, tendo marcado profundamente todos os viajantes. Nenhum sabia exactamente os perigos que os esperavam, mas a tradição não deixavam antever nada de positivo, impedindo toda a esperança.

1.2.4. - O Império Labiríntico e a Experiência da Morte.

No harp is wrung, no hammer falls:
The darkness dwells in Durin's halls;
The shadow lies upon his tomb
In Moria, in Khazad-dûm.

J. R. R. Tolkien

O antigo império dos anões era um lugar temido por todos os povos da Terra Média desde que um ser das trevas se tinha apoderado daqueles domínios. A proposta de Gandalf de atravessar aquele lugar maldito só foi bem recebida por Gimli, que via nela a possibilidade de cumprir a sua demanda individual: descobrir se um grupo de anões, liderado por Balin, tinha conseguido recuperar o domínio da morada ancestral. Todos os outros, porém, receavam uma tal viagem. Mesmo os que pouco sabiam da história de Moria, sentiam um medo instintivo que os impediu de anuírem de imediato à ideia. Mas a travessia do labirinto era um percurso inevitável. Nessa noite, o acampamento foi atacado, aparentemente, por lobos, seres que desde o momento da ordenação da Terra Média foram aliados de Melkor (mais tarde de Sauron) (LR, I, 388-90). A luz do dia provou-lhes que o ataque tinha sido uma ilusão, um pesadelo colectivo.

> When the full light of the morning came no signs of the wolves were to be found, and they looked in vain for the bodies of the dead. No trace of the fight remained but the charred trees and the arrows of Legolas lying on the hilltop. All were undamaged save one of which only the point was left. (LR, I, 390)

Usado no seu sentido negativo, o lobo é um símbolo das forças ctónicas e infernais [1]. É precisamente esse o significado simbólico dos lobos em *The Lord of*

1. *Dicionário dos Símbolos*, 414-145; *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, 194; J. C. Cooper, *Symbolic and Mythological Animals* (London: The Aquarian Press, 1992) 248-250. O lobo é o perseguidor do sol, na mitologia nórdica, afinal uma outra afirmação do carácter nocturno e

the Rings. O "ataque" ocorreu logo depois de a Companhia ter decidido atravessar o labirinto subterrâneo de Moria, isto é, depois de terem aceitado penetrar nas entranhas da terra, descer aos infernos.

O pesadelo colectivo que a Companhia experimentou pode ser interpretado como um aviso do inconsciente advertindo para o perigo da etapa seguinte, que podia levar à destruição ou, mais correctamente, à morte. Todos tinham consciência da gravidade da situação, embora nenhum conhecesse verdadeiramente o perigo que enfrentaria. Os receios da maioria fundamentavam-se nas lendas e histórias antigas, enquanto os de Aragorn e Gandalf resultavam de anteriores viagens ao império dos anões, uma experiência traumatizante, segundo o herdeiro de Isildur.

> 'I too once passed the Dimrill Gate,' said Aragorn quietly; 'but though I also came out again, the memory is very evil. I do not wish to enter Moria a second time.' (LR, I, 387)

Nos tempos áureos do império dos anões, Moria tinha duas entradas: a entrada principal que abria para leste, para o vale de Azanulbizar, e as Portas dos Elfos, que ligavam o império subterrâneo a Eregion, na região ocidental. Tinha sido através destas últimas que anões e elfos artífices estabeleceram os seus contactos comerciais, na Segunda Era, tendo o povo de Moria fornecido as matérias primas que os elfos trabalhavam. Quando Sauron atacou Eregion as portas ocidentais foram fechadas, assim se mantendo até ao final da Terceira Era.

Ainda durante a Segunda Era, as escavações em busca do precioso minério de Moria, o *mithril*, tiveram como consequência a libertação do Balrog, o demónio que dizimou grande parte do povo de Khazad-dûm, levando ao exílio dos anões [2]. O

---

destruidor deste símbolo. Enquanto animal das forças infernais, as suas características encontram-se reunidas no lobo Fenrir, gerado por Loki (muito provavelmente o modelo em que Tolkien se inspirou para criar Melkor), e importante adversário dos deuses. Sobre estes aspectos da mitologia nórdica sugiro a consulta da obra de H. R. Ellis Davidson, *Gods and Myths of Northern Europe* (London: Penguin Books, 1964) 28, 31, 37-38, 216-17.

2. O *mithril* era o minério mais precioso da Terra Média e só podia ser encontrado em Moria. De cor prateada, este metal não se corrompia quando exposto ao ar, nem se deteriorava com o tempo. Podia ser polido e martelado sem perder a sua incomparável resistência. Outra característica do *mithril* residia na sua extrema leveza. A cota de malha que Bilbo deu a Frodo era fabricada neste metal. (*The Complete Guide to Middle-earth*, 267, LR, I, 412-13).

labirinto abandonado foi ocupado por orcs que, comandados pelo Balrog, impediram os anões de regressar, espalhando uma onda de terror por toda a região.

O caminho que Gandalf propunha devia levá-los desde as portas ocidentais até aos grandes portões a leste, atravessando o coração de Moria - a sala de Mazarbul, protegida pelo grande abismo. Apesar de Aragorn já ter entrado no labirinto subterrâneo, apenas Gandalf conhecia todo o percurso, estando em condições de guiar os viajantes. Para além disso, apenas o mago poderia abrir as portas ocidentais, que estavam protegidas por um feitiço, que as mantinha encerradas, e eram guardadas por um monstro aquático. Para esta etapa, Gandalf era o guia natural e incontestado. Era ele também aquele sobre quem recaía o maior perigo, como as palavras de Aragorn deixam perceber:

> 'You [Gandalf] followed my lead almost to disaster in the snow, and have said no word of blame. I will follow your lead now - if this last warning does nor move you. It is not of the Ring, nor of us others that I am thinking now, but of you, Gandalf. And I say to you: if you pass the doors of Moria, beware!' (LR, I, 387)

Aragorn tinha consciência de que a travessia de Moria, essa descida aos infernos, era uma prova destinada a uma personagem em particular: Gandalf. O herdeiro de Isildur sabia que, mais tarde, teria de realizar a sua descida ao coração da terra para poder "renascer" como rei dos homens, do mesmo modo que Frodo tinha de ir até ao coração de Mordor para salvar a Terra Média. Mas agora era o momento do triunfo ou da queda de Gandalf, o enviado dos deuses.

Devido à sua localização e estrutura, Moria é um símbolo complexo que reúne as características do labirinto e da caverna. Apresenta uma carga negativa muito forte por via da presença do Balrog, um maia que, no princípio da ordenação do mundo, se tornou servo de Melkor. Este ser infernal pode ser comparado ao monstro devorador que se alimenta dos neófitos e os vomita depois para uma nova vida [3]. Enquanto Senhor do Labirinto, o Balrog, desempenha a função do Minotauro,

3. Raymond Christinger, *Le Voyage dans l'Imaginaire*, 81-82.

na medida em que só a sua morte permite a salvação.

O labirinto de Moria pertence à categoria dos labirintos complexos, isto é, dos que dificultam a entrada (as portas fechadas por um feitiço e protegidas por um monstro) e impedem a saída (a sala do abismo guardada pelo Balrog), para além de apresentar uma cadeia de caminhos destinados a confundir o viajante, permitindo a passagem apenas aos que possuem a solução, ou conhecem os segredos, isto é, aos que possuem o fio de Ariana.

Dada a sua localização sob as montanhas e a sua ligação ao âmago da terra, que se alcança pela queda no abismo, o labirinto de Moria torna-se num símbolo da Grande Mãe devoradora, da matriz primordial que dá a vida e a morte, assegurando o devir eterno. A travessia de Moria é um caminho para a morte, ao mesmo tempo que permite aos mais aptos renascerem para uma nova vida [4]. A ligação deste lugar à Grande Mãe encontra-se confirmada não só pela natureza da experiência que Gandalf vai viver, mas também pela presença do monstro aquático que guarda a entrada ocidental do labirinto.

Devido à complexidade que o símbolo do labirinto apresenta em *The Lord of the Rings*, a sua correcta e completa interpretação só é possível, em minha opinião, se se seguir a sequência narrativa, analisando cada novo elemento e ampliando, progressivamente, o significado simbólico deste espaço, mantendo em mente as ideias nucleares sobre o labirinto que apresentei acima.

Depois do pesadelo colectivo, a Irmandade retrocedeu e dirigiu-se para as portas ocidentais de Moria, guiada por Gandalf e Gimli. O anão conhecia a região

4. Há uma vasta literatura sobre o labirinto e o seu significado simbólico. Este tema é referido em todos os dicionários de símbolos, sendo ainda analisado por muitos estudiosos do mito e da religião. Dada a impossibilidade de citar todos os documentos que tratam desta problemática, refiro, a título de exemplo, apenas os seguintes: *Dicionário dos Símbolos*, 395-96; *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, 92-94; Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 23-25; *The Masks of God: Primitive Mythology*, 68-71; Anne Baring and Jules Cashford, *The Myth of the Goddess*, 133-135; Erich Neumann, *The Great Mother*, 173-77; Joseph L. Henderson and Maud Oakes, *The Wisdom of the Serpent: The Myths of Death, Rebirth, and Resurrection*, (1963; New Jersey: Princeton University Press, 1990) 44-50; Gaston Bachelard, *La Terre et les Reveries du Repos*, 210-260.

através dos relatos e das tradições do seu povo, possuindo, por isso, informações preciosas que permitiriam fazer o percurso no menor tempo possível.

Chegados perto de Moria, os viajantes depararam com um extenso lago de águas negras que lhes impedia a passagem, obrigando-os a contorná-lo.

> When they reached the top they saw that they could go no further that way, and the reason for the drying up of the Gate-stream was revealed. Behind them the sinking Sun filled the cool western sky with glimmering gold. Before them stretched a dark still lake. Neither sky nor sunset was reflected on its sullen surface. The Sirannon had been dammed and had filled all the valley. Beyond the ominous water were reared vast cliffs, their stern faces pallid in the fading light: final and impassable. No sign of gate or entrance, not a fissure or crack could Frodo see in the frowning stone.
>
> 'There are the Walls of Moria,' said Gandalf, pointing across the water. (LR, I, 392)

A primeira apresentação das águas que se estendem às portas de Moria, deixa antever a natureza negativa do lugar. O contraste entre o céu dourado e a escuridão do lago introduz a primeira nota dissonante, que é reforçada pela ausência de reflexo que caracteriza o "espelho" de água. Isto é, o lago é apresentado como um espaço morto, que pertence a uma outra dimensão desligada daquela em que os viajantes ainda se encontravam - a dimensão da vida, simbolizada pela luz dourada do céu. Pouco depois, eles descobriram que o lago era a morada do Vigilante, um monstro aquático libertado pelos anões durante as escavações.

A forma de apresentação do novo perigo segue um padrão já anteriormente utilizado por Tolkien, que consiste na introdução sincopada de algumas indicações que alertam o leitor para o perigo iminente. Porém, essas indicações, apesar da sua importância crescente, são mantidas em segundo plano, enquanto a acção das personagens ocupa todo o primeiro plano. Quando a acção narrada atinge o seu clímax, o perigo sugerido antes por pequenos pormenores, "explode" subitamente, apanhando o leitor quase de surpresa, mercê do "adormecimento" provocado pela grande ênfase dada à acção principal. Tolkien seguiu este método na travessia da

Velha Floresta, no ataque do espírito do dólmen e em Weathertop, por exemplo.

No episódio do Vigilante do Lago o processo é facilmente observável. Depois de apresentar o cenário, anunciando subtilmente a natureza negativa do lago, o leitor acompanha os viajantes no seu caminho pelo terreno acidentado. Durante esse percurso são feitas apenas duas referências ao lago: quando atravessam um pequeno braço de água e quando Sam olha para o lago, depois de todos se encontrarem já na outra margem.

> Behind [Gimli] they walked in file, threading their way with care, for under the weedy pools were sliding and greasy stones, and footing was treacherous. Frodo shuddered with disgust at the touch of the dark unclean water on his feet. (LR, I, 394)

Como se pode observar, a situação descrita é perfeitamente plausível, apenas a reacção de Frodo introduz uma nota de advertência de que nem tudo é assim tão natural. Logo depois, Sam observa a ocorrência de uma movimentação estranha nas águas antes paradas.

> As Sam, the last of the Company, led Bill up on to the dry ground on the far side, there came a soft sound: a swish, followed by a plop, as if a fish had disturbed the still surface of the water. Turning quickly they saw ripples, black-edged with shadow in the waning light: great rings were widening outwards from a point far out in the lake. There was a bubbling noise, and then silence. (LR, I, 394)

Num curto parágrafo, Tolkien sugere a existência de vida naquele lago, dá a essa sugestão uma carga negativa através dos adjectivos que usa na descrição. Logo depois transfere a atenção do leitor para a acção das personagens, ocupadas em descobrir a forma como poderiam entrar em Moria. Ao longo das seis páginas que se seguem, não é feita mais nenhuma referência ao lago. Toda a acção se centra nas tentativas de descobrir as palavras mágicas que permitiam abrir as portas do império labiríntico. O lago surge de novo no primeiro plano no período que antecede imediatamente a abertura das portas.

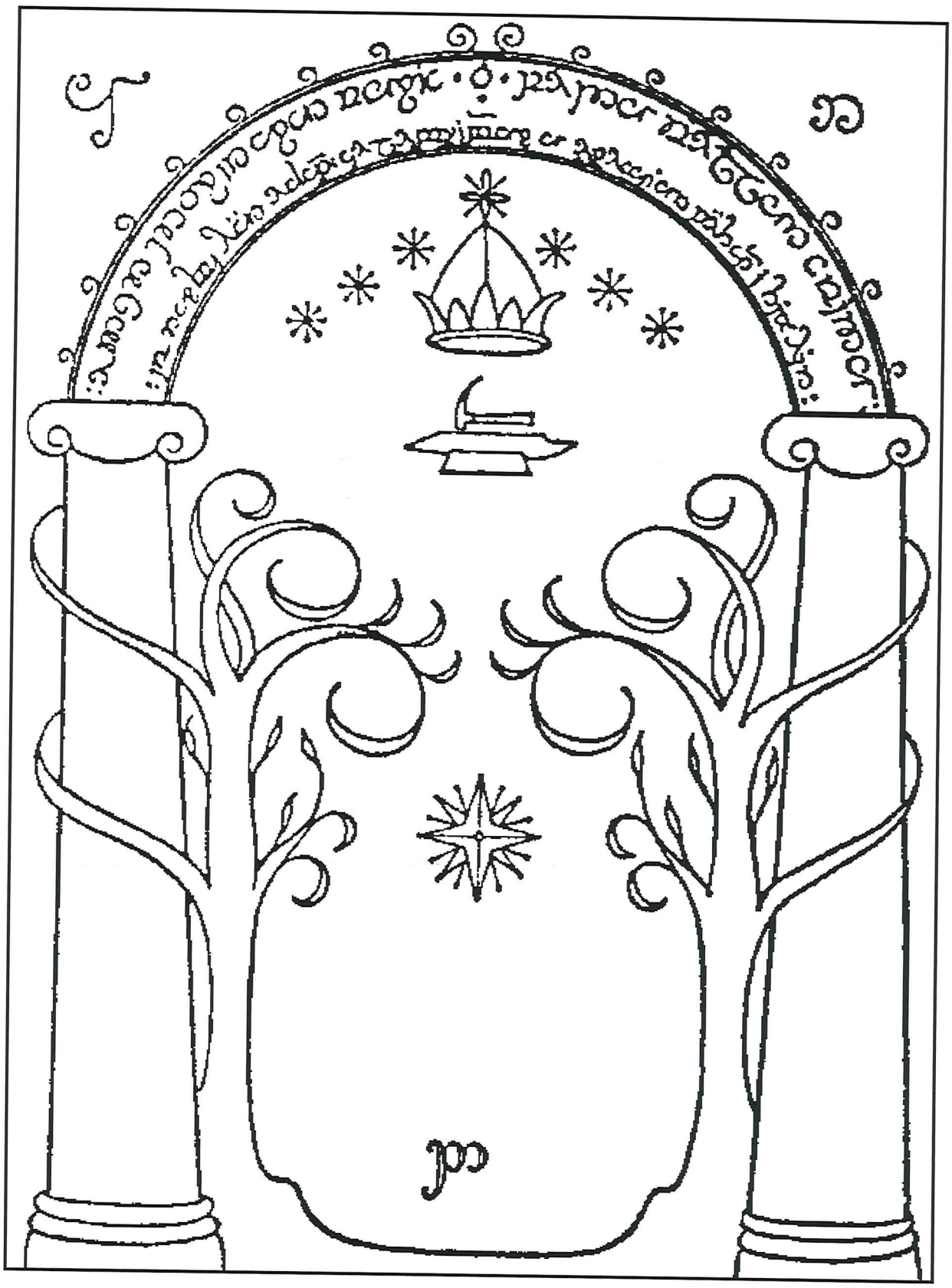


Figura 19 - As Portas de Moria.

> 'How I hate this foul pool!' [Boromir] stooped and picking up a large stone he cast it far into the dark water.
>
> The stone vanished with a soft slap; but at the same instant there was a swish and a bubble. Great rippling rings formed on the surface out beyond where the stone had fallen, and they moved slowly towards the foot of the cliff.
>
> 'Why did you do that, Boromir?' said Frodo 'I hate this place, too, and I am afraid. [...] I am afraid of the pool. Don't disturb it!' (LR, I, 400)

A movimentação suspeita das águas, seguida pelas palavras de Frodo anunciam a eminência do perigo, mas a atenção do leitor é de novo desviada para a acção de Gandalf que, já de noite, consegue abrir as portas, proferindo a palavra mágica: *Mellon* ("Amigo"). Quando todos se preparavam para entrar em Moria, o monstro do lago desferiu o seu ataque, que apesar de previsível, não deixou de ser inesperado.

> [Gandalf] strode forward and set his foot on the lowest step. But at that moment several things happened. Frodo felt something seize him by the ankle, and he fell with a cry. Bill the pony gave a wild neigh of fear, and turned tail and dashed away along the lakeside into the darkness. [...] The others swung round and saw the waters of the lake seething, as if a host of snakes were swimming up from the southern end.
>
> Out from the water a long sinuous tentacle had crawled: it was pale-green and luminous and wet. Its fingered end had hold of Frodo's foot, and was dragging him into the water. Sam on his knees was now slashing at it with a knife.
>
> The arm let go of Frodo, and Sam pulled him away, crying out for help. Twenty other arms came rippling out. The dark water boiled, and there was a hideous stench. [...] Sam and Frodo were only a few steps up, and Gandalf had just begun to climb, when the groping tentacles writhed across the narrow shore and fingered the cliff-wall and the doors. [...] Many coiling arms seized the doors on either side, and with horrible strength, swung them round. With a shattering echo they slammed, and all light was lost. (LR, I, 401-2)

A descrição e o comportamento do monstro do lago de águas negras permite

concluir que se está na presença de um ser infernal, de um defensor dos domínios da morte. Enquanto guardião das portas de Moria a sua função é, por um lado, impedir o acesso ao labirinto e, caso isso não seja possível, proibir a saída a quem tenha penetrado nele. Na obra *The Masks of God: Primitive Mythology*, Joseph Campbell cita um mito melanésio da viagem dos espíritos para o mundo dos mortos (definido como um labirinto) que, em minha opinião, ajuda a explicar o significado simbólico do lago de águas negras e do Vigilante em *The Lord of the Rings*. Segundo o mito, após o falecimento do indivíduo a sua alma é transportada pelo vento sobre as águas da morte até chegar à entrada do mundo inferior. Aí encontra uma guardiã sentada à entrada que desenha um labirinto no chão. Quando a alma se aproxima, a guardiã apaga metade do desenho do labirinto. O viajante tem, então, de completar correctamente o desenho a fim de obter permissão para entrar no mundo dos mortos. Os que falham são devorados pela guardiã [5].

Comparando este mito com o episódio narrado em *The Lord of the Rings*, as semelhanças são muitas e importantes. No mito melanésio a entrada do labirinto (a Terra dos Mortos) fica do outro lado das águas da morte, tal como em *The Lord of the Rings* a entrada de Moria fica do outro lado do lago de águas negras (águas da morte). À porta da Terra dos Mortos encontra-se uma figura feminina que se alimenta das almas que não sabem o segredo do labirinto. Paralelamente, para entrar em Moria é necessário saber qual é a palavra mágica, sendo possível inferir que o Vigilante se alimentasse com os seres que, chegada a noite (a maior movimentação do lago e o ataque dão-se já de noite), não conseguissem descobrir o segredo das portas. Mais adiante, fica-se a saber que o Vigilante impedia a saída de Moria por aquelas portas, devorando quem o tentasse, o que está de acordo a tradição registada em todo o mundo que afirma a impossibilidade de se regressar do mundo dos mortos, a não ser com o consentimento dos deuses, normalmente

5. Joseph Campbell, *The Masks of God: Primitive Mythology* (1959; New York: Arkana, 1991) 68-69. Erich Neumann analisa também este mito na obra *The Great Mother* (173-179), apresentando uma interpretação psicanalítica.

concedido ao herói que supera todas as provas (LR, I, 419). As semelhanças entre o mito melanésio e o episódio narrado por Tolkien permitem ainda confirmar o significado simbólico do labirinto de Moria enquanto domínio da morte.

Despojados de quase todos os seus pertences, perdidos na fuga para Moria, os viajantes foram guiados por Gandalf que iluminava o caminho com o seu bastão mágico. Por outras palavras, era o mago que, no meio da escuridão absoluta do inconsciente, mantinha acesa a luz da consciência, impedindo que esta fosse irremediavelmente dominada pelas forças destruidoras da morte [6].

Durante dois dias os viajantes percorreram corredores escuros. Sensivelmente a meio do percurso encontraram a sala de Mazarbul, ou a Sala dos Registos de Khazad-dûm, o coração de Moria. Para trás ficou um percurso difícil e perigoso.

> There were not only many roads to choose from, there were also in many places holes and pitfalls, and dark wells beside the path in which their passing feet echoed. There were fissures and chasms in the walls and floor, and every now and then a crack would open right before their feet. [...] The noise of churning water came up from far below, as if some great mill-wheel was turning in the depths. (LR, I, 405)

A Sala dos Registos era também a sala do túmulo de Balin, o último anão que tinha tentado repovoar Moria, depois da libertação do Balrog. Supostamente, era nesta sala que os antigos anões guardavam os registos com a história do seu povo, tradição que Balin manteve. Toda a estrutura da sala e a função que aparentemente desempenhara confirmam que este era o coração do império: o lugar onde o passado e o presente se uniam.

---

6. Referindo-se ao processo iniciático, de que a travessia do labirinto é uma das provas, Erich Neumann afirma: "All initiations [...] aim to safeguard the individual against the annihilating power of the grave, of the devouring Feminine. Whether this Feminine is represented as grave or underworld, as hell or Maya, as *heimarmene* or fate, as monster or witch, serpent or darkness, does not matter here. Death is in every case extinction of the individual and of consciousness as light; survival consists in proving that one belongs not to the darkness but to the world of light." (*The Great Mother*, 175)

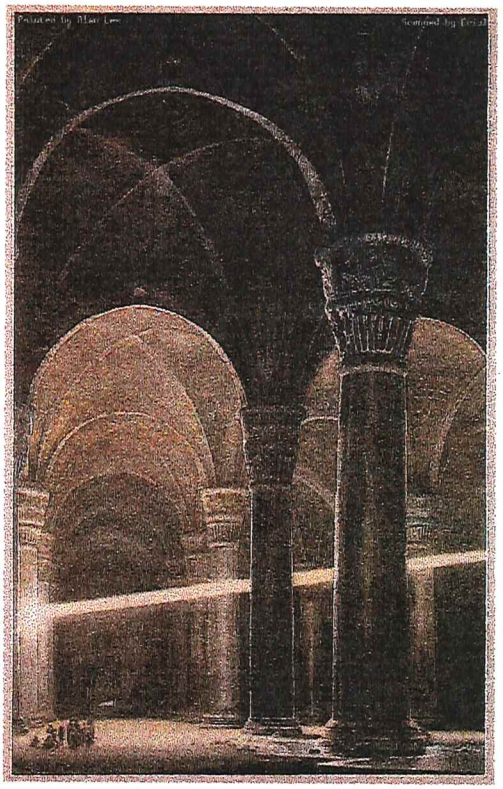


Figura 20 - Moria.

> As they went along [the corridor] the glimmer grew stronger, and they saw that it came through a doorway on their right. It was high and flat-topped, and the stone door was still upon its hinges, standing half open. Beyond it was a large square chamber. It was dimly lit, but to their eyes, after so long a time in the dark, it seemed dazzlingly bright [...]. The chamber was lit by a wide shaft high in the further eastern wall; it slanted upwards and, far above, a small square patch of blue sky could be seen. The light of the shaft fell directly on a table in the middle of the room: a single oblong block, about two feet high, upon which was laid a great slab of white stone. [...] There was another smaller door on the other side of the chamber, under the shaft. [...] There were many recesses cut in the rock of the walls, and in them were large iron-bound chests of wood. All had been broken and plundered; but beside the shattered lid of one there lay the remains of a book. (LR, I, 415-17)

Na descrição da Sala dos Registos sobressai a figura geométrica do cubo, o

quadrado do quadrado: a sala quadrada, com duas portas abrindo, respectivamente, para ocidente e oriente, é iluminada por uma janela também quadrada. As paredes recortadas por inúmeros vãos (com formas, provavelmente, rectilíneas) guardavam os restos de antigos baús de madeira que, tradicionalmente têm, também uma forma quadrilateral. O único elemento dissonante nesta estrutura parece ser a mesa oval no centro da sala, o túmulo de Balin.

O cubo é, normalmente, um símbolo de estabilidade, da perfeição imutável. Por isso é frequentemente usado como base dos tronos e como primeira pedra de uma edificação. Em termos místicos, o cubo é uma imagem da perfeição eterna, de que a Caaba e a Jerusalém Celeste são exemplos [7].

No caso da Sala dos Registos, o símbolo parece apontar para a ideia de perfeição eterna. De facto, a cultura dos anões parece marcada pela estabilidade e a imutabilidade das suas tradições: as suas moradas são as que Aulë destinou para cada um dos sete anões iniciais, a língua que falam é a que a divindade lhes deu, que eles consideram perfeita, logo, inalterável, etc. Dentro desta perspectiva, a presença do túmulo de Balin é, de facto, uma nota dissonante justificada pela insensatez do anão de querer reocupar Moria. Essa tentativa, desenquadrada no tempo, introduz um elemento perturbador na estabilidade perfeita daquela sala. Esta ideia é, de certo modo, confirmada pelas palavras de Gandalf ao saber da morte dos anões que acompanharam Balin:

> So ended the attempt to retake Moria! It was valiant but foolish. The time is not come yet.
>
> (LR, I, 419)

Quando se preparava para abandonar a sala pela porta ocidental, a Irmandade foi surpreendida pelo ataque dos orcs. Em fuga, desceram uma longa escadaria que os conduziu à sala do abismo, a segunda câmara do labirinto para quem entrasse pelas portas orientais, enquanto Gandalf tentava manter fechada a porta da Sala

---

7. *Dicionário dos Símbolos*, 251. "A cidade é quadrângular: seu cumprimento é igual à largura. [...] O cumprimento, a largura e a altura são iguais." *A Bíblia de Jerusalém*, Apocalipse, 21,16.

dos Registos. No fim da escadaria, Gandalf foi obrigado a descansar. Pela primeira, vez o mago tinha enfrentado uma força igual à sua.

> '... found myself suddenly faced by something that I have not met before. [...] something came into the chamber - I felt it through the door [...]. It laid hold of the iron ring, and then it perceived me and my spell.
>
> What it was I cannot guess, but I have never felt such a challenge. The counter-spell was terrible. It nearly broke me. For an instant the door left my control and began to open! I had to speak a word of Command. That proved too great a strain. The door burst in pieces. [...] All the wall gave way, and the roof of the chamber as well, I think.' (LR, I, 425)

Ao longo de toda a travessia do labirinto, nenhum membro da Irmandade tinha sido alvo de qualquer perigo. O primeiro confronto verificou-se na Sala dos Registos, com o ataque dos orcs que visavam atingir Frodo, o Portador do Anel. O hobbit foi salvo pela cota de malha que Bilbo lhe tinha oferecido. O segundo confronto era já claramente destinado a Gandalf. Era a ameaça que Aragorn temia, a prova suprema que o mago tinha de superar, ou morrer. O teste final teve lugar na sala do abismo.

> Before them was another cavernous hall. It was loftier and far longer than the one in which they had slept. [...] Down the centre stalked a double line of towering pillars. They were carved like boles of mighty trees whose boughs upheld the roof with a branching tracery of stone. Their stems were smooth and black, but a red glow was darkly mirrored in their sides. Right across the floor, close to the feet of two huge pillars a great fissure had opened. Out of it a fierce red light came, and now and again flames licked at the brink and curled about the bases of the columns. (LR, I, 427)

A única saída desta sala consistia numa ponte estreita sobre uma fenda na rocha. Foi o caminho que a Irmandade seguiu e o local onde Gandalf se confrontou com o seu par.

> At the end of the hall the floor vanished and fell to an unknown depth. The outer door could only be reached by a slender bridge of stone, without kerb or rail, that spanned the chasm with one curving spring of fifty feet. It was an ancient defence of the Dwarves

> against any enemy that might capture the First Hall and the outer passages. (LR, I, 427-28)

Em termos simbólicos a ponte, ao ligar duas margens, torna-se num elo entre dois domínios opostos: o das trevas e da morte, representado pelos corredores labirínticos de Moria, o da luz e da vida, representado pelo vale de Azanulbizar. Não seria natural que os viajantes atravessassem o domínio da morte e regressassem à vida, ao mundo exterior, sem terem sido testados, sem terem provado o seu valor, confrontando-se com as forças da morte. Os ataque dos orcs não pode ser considerado como um verdadeiro teste, uma vez que estes seres são estranhos ao labirinto. O seu lugar natural não é aquele. Também eles vieram do mundo exterior a Moria.

O verdadeiro senhor daquele lugar é o Balrog que, desde o tempo da ordenação do mundo, quando as montanhas foram erguidas por Melkor, tinha estado encerrado no abismo insondável da matéria primordial. A natureza divina do Balrog torna-o par de Gandalf. O monstro é o outro lado sombrio da natureza divina, com iguais poderes mas interesses opostos. O Balrog é, em *The Lord of the Rings*, o oposto da figura arquetípica do guia, desempenhada por Gandalf. Jung, ao analisar a figura do Velho Sábio, aborda também o lado negativo deste arquétipo [8].

Em algumas das suas manifestações Gandalf apresenta uma aparência violenta, por vezes mesmo assustadora (como, por exemplo, quando se zanga com Pippin dentro do labirinto, ou quando enfrenta Bilbo no Shire e o convence a deixar o Anel). Tais comportamentos podem, em minha opinião, ser entendidos como vestígios da natureza dupla do arquétipo, mas não como verdadeiras manifestações do lado negro desta figura. Em nenhum momento da acção, Gandalf apresenta

8. Referindo-se ao lado escuro do arquétipo do Velho Sábio diz Jung: "Just as all archetypes have a positive, favourable, bright side that points upwards, so also they have one that points downwards, partly negative and unfavourable, partly chthonic, but for the rest merely neutral. [...] It is thus possible that the old man is his own opposite, a life-bringer as well as a death-dealer - "ad utrumque peritus" (skilled in both), as is said of Hermes." (*The Archetypes and the Collective Unconscious*, 226-27).

tendências destruidoras ou ctónicas. Essas encontram-se representadas de forma expressa no alter-ego desta personagem: o Balrog.

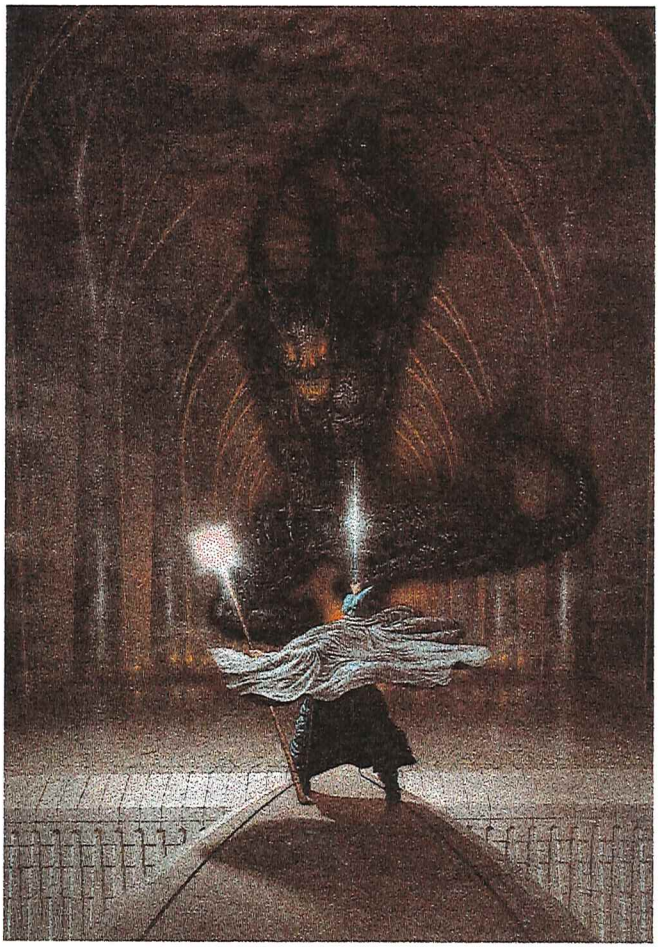


Figura 21 - O Balrog.

A oposição entre os dois deuses é tão radical que o conflito é inevitável e só pode ser resolvido pela morte de ambos e o renascimento do mais forte. A queda dos dois no abismo representa, em termos psicanalíticos, a queda no inconsciente, lugar onde a consciência (Gandalf) enfrenta as forças destruidoras da Terrível Mãe, representada pelo monstro de fogo [9].

9. Timothy O'Neill analisa o episódio da queda no abismo do seguinte modo: "Together they fall into the deepest abyss of the earth, wizard and hopping-mad Balrog, reflecting the descent into the unconscious, into the dark pool of water, far out of sight and sound, the pool of inner wisdom,

Apesar de Frodo e Aragorn realizarem as suas próprias descidas aos infernos, nenhum vai tão longe na sua iniciação quanto Gandalf. Nenhum enfrenta um combate singular com as forças destruidoras da morte, com a dimensão do que o mago realiza. Enquanto amedrontados, os restantes membros da Irmandade abandonavam Moria e se dirigiam para o paraíso élfico de Lothlórien, Gandalf e o Balrog lutavam ferozmente durante dez dias e dez noites, até à derrota das forças negativas. A descrição que Tolkien faz deste confronto é de uma enorme riqueza simbólica, merecendo uma análise pormenorizada. É o próprio Gandalf quem, mais tarde, revela os detalhes mais importantes da sua luta. Esta começou com a queda no abismo e o mergulho nas águas da morte:

> 'Long I fell, and he fell with me. His fire was about me. I was burned. Then we plunged into the deep water and all was dark. Cold it was as the tide of death: almost it froze my heart. (LR, II, 128)

Depois, foi a luta nas entranhas da terra, nos túneis da matéria primordial. Aqui, nos antigos domínios do Balrog, o monstro metamorfoseou-se: o fogo apagou-se e ele transformou-se num animal viscoso, forte como uma serpente:

> '... [the abyss] has a bottom, beyond light and knowledge,' said Gandalf. Thither I came at last, to the uttermost foundations of stone. He was with me still, His fire was quenched, but now he was a thing of slime, stronger than a strangling snake.
>
> We fought far under the living earth, where time is not counted. Ever he clutched me, and ever I hewed him, till at last he fled into dark tunnels. They were not made by Durin's folk [...]. Far, far below the deepest delving of the Dwarves, the world is gnawed by nameless things. Even Sauron knows them not. They are older than he. Now I have walked there, but I will bring no report to darken the light of day. In that despair my enemy was my only hope, and I pursued him, clutching at his heel. (LR, II, 128)

Em minha opinião, há dois elementos fundamentais neste excerto: o balrog/serpente e o lugar onde decorre a acção. Apesar da complexidade do

farthest regions of the collective unconscious." (*The Individuated Hobbit*, 100).

símbolo da serpente, parece-me evidente que neste contexto a transformação do Balrog aponta para a ligação entre a Grande Mãe e a serpente que Anne Baring e Jules Cashford descrevem na sua obra. Segundo as autoras, a serpente surgiu como representação da Deusa Mãe durante o período Neolítico, sendo então desenhada como uma serpente que se enrolava em torno do útero e do falo, simbolizando o princípio regenerador. À medida que o aspecto masculino da deusa se foi diferenciando, a serpente tornou-se no falo fertilizador, imagem do deus que era filho e consorte da Deusa Mãe, e que a ela regressava na morte para um novo nascimento, cumprindo um ciclo sem fim. [10]

Em termos simbólicos a serpente representa, em *The Lord of the Rings*, o princípio gerador-destruidor da Grande Mãe, interpretação que é reforçada pelo facto de a acção decorrer no "útero primordial", "debaixo da terra viva onde o tempo não é contado", ou seja, num lugar anterior à ordenação da matéria.

Uma vez que o Balrog não conseguiu vencer o seu oponente no seu próprio território, restava-lhe fugir, num esforço final para evitar a destruição. A fuga acabou por ser, não só a admissão da derrota, como também a condição necessária que permitiria ao herói renascer. Por isso, os oponentes percorreram, nesta fase do conflito, um caminho ascensional espiralado, sempre em direcção à luz.

> Thus he brought me back at last to the secret ways of Khazad-dûm: too well he knew them all. Ever up now we went, until we came to the Endless Stair. [...] From the lowest dungeon to the highest peak it climbed, ascending in unbroken spiral in many thousand steps, until it issued at last in Durin's Tower carved in the living rock of Zirak-zigil, the pinnacle of the Silvertine.
>
> There upon Celebdil was a lonely window in the snow, and before it lay a narrow space, a dizzy eyrie above the mists of the world. The sun shone fiercely there, but all below was wrapped in cloud. (LR, II, 128-29)

Uma vez longe dos seus domínios naturais, o Balrog recuperou o aspecto

10. *The Myth of the Goddess*, 499.

físico anterior. Porém, a batalha decisiva estava antecipadamente ganha por Gandalf, uma vez que agora todo o cenário era contrário aos poderes da escuridão. No pico da montanha, iluminado pelo sol, Gandalf provou a superioridade das forças diurnas sobre as forças das trevas. Neste momento, o enviado dos deuses viveu a experiência do herói solar, que é, em termos psicanalíticos, a vitória da consciência sobre as forças destruidoras e primitivas do inconsciente colectivo.

> Out he sprang, and even as I came behind, he burst into new flame. There was none to see [...]. Those that looked up from afar thought that the mountain was crowned with storm. Thunder they heard, and lightning, they said, smote upon Celebdil, and leaped back broken into tongues of fire. [...] A great smoke rose about us, vapour and steam. Ice fell like rain. I threw down my enemy, and he fell from the high place and broke the mountainside where he smote it in his ruin. (LR, II, 129)

Terminado o combate Gandalf renasceu física e psicologicamente, aspecto que é confirmado pela nudez do seu corpo deitado na neve. O herói foi enviado de novo ao mundo para uma nova vida, tendo sido despojado de tudo o que o ligava à realidade anterior ao combate.

> Then darkness took me, and I stayed out of thought and time, and I wandered far on roads that I will not tell. Naked I was sent back [...].
>
> And naked I lay upon the mountain-top. The tower behind was crumbled into dust, the window gone; the ruined stair was choked with burned and broken stone. I was alone, forgotten, without escape upon the hard horn of the world. There I lay staring upward, while the stars wheeled over, and each day was as long as a life-age of the earth. Faint to my ears came the gathered rumour of all lands: the springing and the dying, the song and the weeping, and the slow everlasting groan of overburdened stone. And so at last Gwaihir the Windlord found me again, and he took me up and bore me away. (LR, II, 129-30)

O Gandalf renascido trajava de branco, assumindo a condição de chefe dos Istari, substituindo nesse posto o mago caído Saruman. As novas vestes confirmam

o renascimento numa forma superior de existência. Em termos psicológicos, a transformação é observável, também, através da capacidade que o mago agora revela para ouvir os sons da vida e do eterno devir. O Gandalf que saiu de Moria transportado pelo rei dos ares, a águia Gwaihir, era um novo ser com uma missão a cumprir. Apenas por conveniência continuou a usar o nome de Gandalf, mas esse já não era o seu verdadeiro nome, aquele que correspondia efectivamente à sua nova natureza.

> 'Gandalf,' the old man repeated, as if recalling from old memory a long disused word. 'Yes, that was the name. I was Gandalf.' [...] Yes, you may still call me Gandalf. [...] I have passed through fire and deep water, since we parted. I have forgotten much that I thought I knew, and learned again much that I had forgotten. I can see many things far off, but many things that are close at hand I cannot see. (LR, II, 119-20)

Antes da morte iniciática, Gandalf tinha tido várias missões, entre as quais se incluíram a descoberta do Anel Soberano, o acompanhamento e protecção dos hobbits (em especial de Bilbo e Frodo), a organização da expedição da Irmandade e a sua condução até Moria. Agora o mago já não tem a missão de guiar Frodo ou Aragorn, ou qualquer outro membro da Irmandade. O seu objectivo consiste na união de todos os esforços necessários para ajudar os Povos Livres a resistirem a Sauron até à destruição do Anel. Mais do que um guia, Gandalf é agora um estratego. Por isso, o seu reaparecimento deu-se depois de a Irmandade se ter separado em três grupos com outros tantos percursos.

Moria marcou um ponto de viragem no percurso da Irmandade. A travessia do labirinto e a perda do guia deixou os restantes viajantes desorientados. Embora a experiência não fosse dirigida em particular a nenhum deles, todos foram por ela afectados. Para recuperarem física e psicologicamente, precisavam de tempo e de um ambiente propício, longe das ameaças dos orcs e das recordações dolorosas. Por isso, Aragorn, o novo guia, conduziu os companheiros para o paraíso élfico de Galadriel.

1.2.5. - O Paraíso Élfico.

In Dwimordene, in Lórien
Seldom have walked the feet of Men,
Few mortal eyes have seen the light
That lies there ever, long and bright.
Galadriel ! Galadriel!
Clear is the water of your well;
White is the star in your white hand;
Unmarred, unstained is leaf and land
In Dwimordene, in Lórien
More fair than thoughts of Mortal Men.

J. R. R. Tolkien

Depois da experiência traumatizante da travessia de Moria, a Irmandade dirigiu-se para o mais belo lugar da Terra Média: Lothlórien, os domínios élficos que mais se assemelhavam às paisagens de Valinor. Enquanto Rivendell era o "santuário da sabedoria", os domínios de Galadriel eram o paraíso recriado.

Na descrição de Tolkien, este lugar idílico apresenta algumas semelhanças com o jardim do Éden, descrito em Génesis:

> Iahweh Deus plantou um jardim em Éden, no oriente, e aí colocou o homem que modelara. Iahweh Deus fez crescer do solo toda a espécie de árvores formosas de ver e boas de comer, e a árvore da vida no meio do jardim, e a árvore do conhecimento do bem e do mal. Um rio saía de Éden para regar o jardim e de lá se dividia formando quatro braços. [1]

Lórien é, na geografia descrita em *The Lord of the Rings*, o domínio mais oriental dos elfos de Valinor, isto é, dos que habitaram em tempos os domínios dos deuses e viram a luz das Duas Árvores. A vegetação de Lórien, tal como a do Paraíso, era alimentada pelas águas de um rio, o Silverlode, afluente do Anduin. Em

1. *A Bíblia de Jerusalém*, Génesis, 2, 8-10.

Lórien os elfos encontravam todo o alimento de que necessitavam e as árvores, tal como as do Paraíso, era "agradáveis à vista" com os seus tons dourados e prateados, lembrando as Duas Árvores de Valinor. Em mais nenhum outro lugar era possível encontrar vegetação idêntica à de Lórien.

Para além das influências judaico-cristãs perceptíveis na descrição do paraíso élfico, é possível encontrar ainda outras. Shippey, por exemplo, faz referência às semelhanças entre Lórien e *Pearl* [2]. Em minha opinião, é clara, também, a influência das lendas e mitologia celtas que definem o "outro mundo" de forma ambivalente [3]. Lórien é, mesmo para os elfos da Terra Média, um outro mundo, um *síd*, caracterizado não só pela imortalidade dos seus habitantes, mas ainda por ser um lugar belo onde o tempo flui mais lentamente.

Lórien apresenta outras características que aproximam este paraíso das concepções célticas, tais como a predominância do elemento feminino, a extrema beleza da rainha ou senhora que preside àquela sociedade de seres eternos, a alegria, a paz e a música que caracterizam o ambiente. Para além disso, Lórien é um lugar poderoso, o que lhe concede um certo valor ambivalente, como se pode depreender das palavras de Aragorn.

> 'Then lead on!' said Boromir. 'But [Lothlórien] is perilous.'
>
> 'Perilous indeed,' said Aragorn, 'fair and perilous; but only evil need fear it, or those who bring some evil with them.' (LR, I, 439)

Por vezes o "outro mundo" celta é descrito como uma co-extensão do mundo "real", outras vezes como um lugar debaixo do mar, ou como uma ilha misteriosa, uma "ilha afortunada" (ideia que surge também na cultura grega). No caso dos paraísos descritos por Tolkien, Valinor e Lothlórien, o autor utiliza duas destas concepções célticas, apresentando dois lugares edénicos com geografias diferentes:

---

2. Shippey, *The Road to Middle-earth*, 165-166.

3. Sobre as noções célticas do paraíso é particularmente interessante a obra de MacCulloch, *The Religion of the Ancient Celts*, 362-390.

Valinor corresponderia a uma "ilha afortunada" à qual se chegava através de um caminho secreto percorrido por um barco mágico; enquanto Lórien seria um outro mundo dentro do mundo fantástico a cujo centro se chegava após a transposição de uma dupla fronteira física: os rios Silverlode e o Nimrodel. Quando atravessaram estes dois cursos de água, os fugitivos de Moria viveram experiências diferentes, complementares, que ajudam a definir o lugar onde quase todos iam entrar pela primeira vez. O primeiro rio que a Irmandade tem de atravessar é o Nimrodel, um afluente do Silverlode. As águas deste rio, cantadas pelos elfos, possuíam a propriedade de curar as feridas e eliminar o cansaço. Eram águas retemperadoras para o corpo e a mente, geradoras de vida.

> 'Here is Nimrodel!' said Legolas. '[...] I will bathe my feet, for it is said the water is healing to the weary.' [...] 'Follow me!' he cried. [...] 'On the further bank we can rest, and the sound of the falling water may bring us sleep and forgetfulness of grief.'
>
> One by one they climbed down and followed Legolas. For a moment Frodo stood near the brink and let the water flow over his tired feet. It was cold but its touch was clean, and as he went on and it mounted to his knees, he felt that the stain of travel and all weariness was washed from his limbs. (LR, I, 430-49)

Depois de atravessar a primeira fronteira, a Irmandade dirigiu-se para o coração de Lórien, a cidade de Caras Galadon, guiada por guardas elfos que protegiam o território. Os seus postos de vigia situavam-se entre as duas fronteiras naturais, os dois rios que atravessavam Lórien. Enquanto Nimrodel apresentava propriedades exclusivamente positivas, o Silverlode surge com uma conotação oposta. Logo à saída de Moria, Gimli tinha advertido os companheiros para que não bebessem daquela água (LR, I, 434). Mais tarde, os guias élficos tiveram o cuidado de não tocar na água do rio, realizando a sua travessia através de uma ponte suspensa, improvisada com cordas (LR, I, 449).

A água que nem os elfos imortais tocam é a água gelada da morte, a fronteira física que deterá qualquer ser indigno de entrar no paraíso. Para lá do rio

encontra-se o mundo secreto dos elfos, onde a entrada tem de ser sancionada pela senhora do domínio edénico, Galadriel.

Por isso, os guias vendaram os olhos, primeiro do anão, depois de todos os membros da irmandade. Os viajantes caminharam cegos para o centro de poder de Lórien, cumprindo uma prova iniciática que em termos simbólicos tem por objectivo fazê-los nascer num mundo que desconhecem totalmente. Quando as vendas lhes foram tiradas foi com a admiração e surpresa de um recém-nascido que a maioria dos viajantes observou as mais belas árvores da Terra Média.

> When his eyes were in turn uncovered, Frodo looked up and caught his breath. They were standing in an open space. To the left stood a great mound, covered with a sward of grass as green as Spring-time in the Elder Days. Upon it, as a double crown, grew two circles of trees: the outer had bark of snowy white, and were leafless but beautiful in their shapely nakedness; the inner were mallorn-trees of great height, still arrayed in pale gold. High amid the branches of a towering tree that stood in the centre of all there gleamed a white flet. [...] 'Behold! [...] For this is the heart of the ancient realm as it was long ago...' (LR, I, 454)

O primeiro sinal da ambivalência que caracteriza o lugar surgiu na fronteira física de Lórien, com os dois rios apresentando valores simbólicos complementares. Depois foram as árvores do paraíso que reforçaram a noção de ambivalência através da alternância entre as cores dourada e prateada que as distinguiam, a cor do sol e da lua, do dia e da noite. O jogo de ambivalências está patente em toda a geografia do lugar, mas tem um dos seus pontos mais altos no antigo coração de Lórien. Aí, através dos olhos de Frodo, o leitor tem a possibilidade de comparar os dois mundos, o paraíso e o mundo "real", que surgem como opostos aparentemente irredutíveis. O domínio da princesa Galadriel é o espaço da eternidade, da luz e da beleza, enquanto o mundo exterior é o lugar da efemeridade, da sombra e da fealdade.

> Though he walked and breathed, and about him living leaves and flowers were stirred by

> the same cool wind as fanned his face, Frodo felt that he was in a timeless land that did not fade or change or fall into forgetfulness. [...] Frodo looked and saw, still at some distance, a hill of many mighty trees, or a city of green towers [...]. Out of it, it seemed to him that the power and light came that held all the land in sway. [...] He lifted his eyes across the river and all the light went out, and he was back again in the world he knew. Beyond the river the land appeared flat and empty, formless and vague, until far away it rose again like a wall dark and drear. The sun that lay on Lothlórien had no power to enlighten the shadow of that distant height. (LR, I, 455-56)

Lothlórien era um lugar criado e mantido pelo poder da princesa Galadriel. O modelo que serviu de inspiração para a sua criação foi a beleza celestial de Valinor, que Galadriel conheceu bem, pois essa foi a sua morada, juntamente com todos os elfos Noldor, até ao roubo das Silmarilli por Melkor. Pelos olhos de Frodo o leitor descobre que o equilíbrio dos opostos se mantém mesmo ao nível dos pequenos pormenores.

> It seemed to [Frodo] that he had stepped through a high window that looked on a vanished world. A light was upon it for which his language had no name. All that he saw was shapely, but the shapes seemed at once clear cut, as if they had been first conceived and drawn at the uncovering of his eyes, and ancient as if they had endured forever. He saw no colour but those he knew, gold and white and blue and green, but they were fresh and poignant, as if he had at that moment first perceived them and made for them names new and wonderful. In winter here no heart could mourn for summer or for spring. No blemish or sickness or deformity could be seen in anything that grew upon the earth. On the land of Lórien there was no stain. (LR, I, 455) [4]

Depois de deixar o antigo centro de Lórien, Cerin Amroth, a Irmandade dirigiu-se para a cidade de Caras Galadhon, onde Galadriel tinha a sua residência, lugar de onde emanava todo o poder que mantinha o paraíso dos elfos escondido das forças das trevas. A cidade era protegida por uma alta muralha circular com

4. Sublinhado meu.

uma única entrada virada para sudoeste à qual se chegava após a travessia de uma ponte branca. A geografia da cidade (circular) e o facto de a ligação ao exterior se fazer por um único caminho suspenso, sugerem a ideia da cidade perfeita, celestial mas acessível. A entrada nestes domínios representa a passagem para um grau superior da existência. Este aspecto é confirmado pelo facto de toda a vida dos elfos de Lórien se fazer nas copas das árvores que se erguiam dentro do perímetro da muralha. O palácio de Galadriel estava, precisamente, construído no cimo da árvore *mallorn* mais alta de Caras Galadhon [5]. Para entrar na residência real, os visitantes subiram um longa escadaria. A cor que predominava neste lugar era o branco, a cor da pureza e da união perfeita dos opostos. No sopé da colina central onde se erguia o *mallorn* real, ficava o jardim de Galadriel, com a sua fonte de águas cristalinas.

Lórien, a floresta liberta da cadeia temporal à qual toda a vida terrena está sujeita, foi criada e mantida pelo poder de um ser andrógino - a dama Galadriel, a portadora do Anel da Água. Este paraíso manter-se-ia enquanto o Anel Soberano não fosse destruído. Depois, a beleza de Lórien diluir-se-ia, partilhando do mesmo destino de todos os outros domínios élficos. Sendo o equilíbrio dos opostos a característica fundamental de Lórien, é natural que o trono seja ocupado pela figura do andrógino coroado, de que Galadriel e Celeborn são, afinal, o símbolo [6].

O andrógino representa a unidade fundamental onde se fundem os opostos, quer em potência, quer como integração final, podendo, por isso, ser um símbolo tanto da unidade primordial como da realização final. Nesse sentido, o símbolo do andrógino é por vezes associado ao do ovo cósmico, de que a oval é a representação gráfica por excelência. A natureza andrógina de Galadriel e Celeborn surge confirmada no texto de Tolkien pela forma oval da sala do trono onde os viajantes são introduzidos, bem como pela descrição física das duas personagens

5. *Mallorn* (pl. *mellyrn*) era uma das espécies de árvores de Lórien. Possuíam um tronco cinzento ou prateado e flores douradas. A parte superior do tronco formava uma coroa onde os elfos construíam as suas habitações.

6. Sobre o símbolo do andrógino sugiro a leitura da obra *L'Androgyne,* Cahiers de l'Hermetisme (Paris: Albin Michel, 1986). Esta obra apresenta uma extensa bibliografia sobre este assunto.

reais:



Figura 22 - Andrógino Coroado.

[Frodo] entered behind Haldir, and found that he was in a chamber of oval shape, in the midst of which grew the trunk of the great mallorn, now tapering towards its crown, and yet making still a pillar of wide girth. [...] On two chairs beneath the bole of the tree and canopied by a living bough there sat, side by side, Celeborn and Galadriel. [...] Very tall they were, and the Lady no less tall than the Lord; and they were grave and beautiful. They were clad wholly in white; and the hair of the Lady was of deep gold, and the hair of the Lord Celeborn was of silver long and bright; but no sign of age was upon them, unless it were in the depths of their eyes; for these were keen as lances in the starlight, and yet profound, the wells of deep memory. (LR, I, 460)

Embora a actuação do par real se caracterize pela complementaridade, é Galadriel que desempenha o papel mais activo na manutenção do paraíso e na luta contra a Sombra, uma vez que é ela que possui o Anel da Água. Galadriel é a senhora do conhecimento passado e futuro, a "dama do espelho de água" no qual observa os acontecimentos do mundo exterior, bem como os desígnios quer de Sauron, quer das forças da luz.

No papel de rainha do "outro mundo", Galadriel assemelha-se às rainhas do *síd* celta. O seu papel activo, bem como a sua ligação à água (origem da vida) e ao conhecimento, permitem relacionar Galadriel com a figura da Deusa Mãe, numa fase anterior à diferenciação sexual, isto é, na fase andrógina. A proximidade simbólica de Galadriel com a Grande Mãe é confirmada pelo comportamento da Dama de Lórien relativamente ao Anel Soberano. Quando Frodo lhe oferece o Anel, Galadriel recusa, mas revela toda a ambivalência que possui em potência como Senhora da Vida e da Morte.

> I do not deny that my heart has greatly desired to ask what you offer. For many long years I had pondered what I might do, should the Great Ring come into my hands [...]. And now at last it comes. You will give me the Ring freely! In place of the Dark Lord you will set up a Queen. And I shall not be dark, but beautiful and terrible as the Morning and the Night! Fair as the Sea and the Sun and the Snow upon the Mountain! Dreadful as the Storm and the Lightning! Stronger than the foundations of the earth. All shall love me and despair!
>
> She lifted up her hand and from the ring that she wore there issued a great light that illuminated her alone and left all else dark. She stood before Frodo seeming now tall beyond measurement, and beautiful beyond enduring, terrible and worshipful. Then she let her hand fall, and the light faded, and suddenly she laughed again, and lo! she was shrunken: a slender elf-woman, clad in simple white, whose gentle voice was soft and sad. (LR, I, 474-75)

A Deusa Mãe presidia a toda a vida reinando sobre a natureza. A relação simbólica que é possível estabelecer entre Galadriel e a Deusa surge confirmada

pela comparação que a dama estabelece entre si própria enquanto portadora do Anel Soberano e elementos da natureza particularmente significativos pela sua relação simbólica com o poder: o dia, a noite, o mar, o sol, a montanha, a tempestade e o relâmpago. Os termos de comparação que Galadriel utiliza são precisamente aqueles que, na cultura celta primitiva, eram adorados como entidades portadoras de personalidade, e por isso objecto de veneração [7].

O discurso de Galadriel revela a ligação que esta personagem e os elfos em geral tinham, no mundo ficcional de Tolkien, com a cultura celta. Um outro episódio que confirma esta ligação ocorre imediatamente antes de Frodo oferecer o Anel Soberano à Senhora de Lórien. Conhecedora da missão e dos desejos íntimos de cada um dos membros da Irmandade, Galadriel proporciona a cada um a recuperação física e anímica de que carece. Frodo e Sam são os que recebem mais atenções e o únicos convidados a observar o "Espelho de Galadriel", uma bacia que uma vez cheia com a água que corria na fonte situada perto da residência real, permitia a observação de imagens fugazes, distantes no espaço e/ou no tempo.

O simbolismo geral da fonte está normalmente associado ao do jardim do Éden. Nesse contexto, é designada como fonte da vida, da imortalidade, da juventude e do conhecimento. A fonte de onde brota a água para o Espelho de Galadriel é a fonte do conhecimento que orienta quem o contempla. O facto de o espelho de água reflectir imagens diferentes consoante o indivíduo que o observa, torna-o num espelho da alma, revelando ao iniciado o passado, o presente e o futuro. A localização do Espelho é importante para a interpretação da sua função simbólica.

---

7. MacCulloch, referindo-se a este aspecto primitivo da cultura céltica, transcreve uma citação de Gildas que renega a prática antiga de evocar a natureza, tal como Galadriel o faz no seu discurso: "Nor will I call out upon the mountains, fountains, or hills, or upon the rivers, which are now subservient to the use of man, but once were an abomination and destruction to them, and to which the blind people paid divine honours." (*The Religion of the Ancient Celts*, 171). Mais adiante o mesmo autor refere-se à prática de celebrar votos evocando o céu, a terra, o sol, o fogo, a lua, o mar, o dia, a noite, etc. (172).



Figura 23 - O Espelho de Galadriel.

> Turning aside, [Galadriel] led [Frodo and Sam] toward the southern slopes of the hill of Caras Galadhon, and passing through a high green hedge they came into an enclosed garden. No trees grew there, and it lay open to the sky. [...] Down a long flight of steps the Lady went into a deep green hollow, through which ran murmuring the silver stream that issued from the fountain on the hill. At the bottom, upon a low pedestal carved like a branching tree, stood a basin of silver, wide and shallow, and beside it stood a silver ewer. (LR, I, 469)

A localização do Espelho - dentro de uma profunda depressão no terreno no centro de um espaço murado mas aberto ao céu - indicam que ali se unem as forças celestes e terrenas numa *coincidentia oppositorum*. O equilíbrio manifesto dos elementos feminino e masculino que a geografia do lugar revela, reforça o significado profundo das imagens que se sucedem no Espelho, reflexos da voz conjunta do inconsciente e da consciência. Neste centro de poder, o visitante é convidado a observar o seu passado, presente e futuro, bem como a enfrentar os

seus medos mais secretos e os seus desejos mais profundos.

> 'Many things I can command the Mirror to reveal.' [Galadriel] answered, 'and to some I can show what they desire to see. But the Mirror will also show things unbidden, and those are often stranger and more profitable than things which we wish to behold. What you will see, if you leave the Mirror free to work, I cannot tell. For it shows things that were, and things that are, the things that yet may be. But which it is that he sees, even the wisest cannot always tell. (LR, I, 469)

No Espelho, Frodo observou uma sucessão de imagens, algumas que lhe pareceram familiares, outras totalmente desconhecidas. Quando o hobbit pensava que o espelho já não tinha mais nada para lhe mostrar, surgiu, de repente, uma imagem do presente - Sauron que procurava o Anel Soberano. Esta visão deixou Frodo aterrorizado, pois ela pertencia ao presente que ele tinha de enfrentar. Enquanto não concluísse a sua missão, o hobbit não podia perceber o verdadeiro significado das outras imagens que o espelho mostrara, como a visão do mar e dos dois barcos. A ignorância relativamente a alguns dos mais importantes episódios históricos, impediram-no de relacionar a imagem do mar enfurecido e do barco quase despedaçado com o momento do afundamento da ilha de Númenor e a salvação dos Fiéis. Por outro lado, o futuro escondia-se ainda por detrás do presente. Por isso, a última sequência de imagens antes do aparecimento de Sauron - a da batalha e do pequeno barco a zarpar - não tinham qualquer significado para o pequeno hobbit. Porém, elas eram o prenúncio da destruição de Mordor e da partida dos elfos, de Frodo e Bilbo para as Terras Imperecíveis.

Galadriel tinha, aparentemente, um objectivo concreto quando decidiu mostrar o Espelho a Sam e Frodo. Conhecedora de muitos segredos, ela sabia que estes dois seres tinham uma missão a cumprir, para a qual necessitavam de toda a ajuda que conseguissem encontrar, de toda a força interior que pudessem reunir. As visões do Espelho produziram um efeito prático essencial para o possível sucesso da demanda: fortaleceram nos dois hobbits o desejo de levarem a sua missão até

ao fim.

Na véspera da partida de Lórien, Galadriel ofereceu a cada viajante um objecto como prenda de despedida: Boromir recebeu um cinto de ouro; a Merry e Pippin, a Dama ofereceu dois cintos de prata com um fecho de ouro imitando uma flor. Legolas recebeu um arco (e respectivas flechas) igual aos usados pelos elfos de Lórien, que eram os mais resistentes e certeiros de quantos se fabricavam na Terra Média. Ao anão, Gimli, Galadriel ofereceu "a jóia" que daí em diante ele mais estimaria: uma madeixa do longo cabelo dourado da Dama de Lórien. Sam, o jardineiro, recebeu uma pequena caixa contendo terra do pomar de Galadriel, a que ela juntou um pouco da sua magia para que quando o hobbit a misturasse com a terra do Shire pudesse recriar um pouco da beleza de Lórien.

Uma vez que conhecia parte do destino de cada viajante, a Senhora dos elfos sabia que as provas de maior dificuldade estavam reservadas para Aragorn e Frodo. Por isso, ofereceu-lhes objectos que pudessem ser úteis nas suas demandas. O futuro rei recebeu uma bainha mágica para a espada Andúril, que tinha a propriedade de a tornar inquebrável, mesmo em caso de derrota. Para o Portador do Anel, Galadriel preparou um pequeno frasco que continha água da "fonte do conhecimento" onde brilhava a luz de Eärendil. No recipiente de vidro, a princesa encerrara a luz da consciência, a única que poderia salvar Frodo no confronto com a Sombra.

> In this phial [...] is caught the light of Eärendil's Star, set amid the waters of my fountain. It will shine still brighter when night is about you. May it be a light to you in dark places, when all other lights go out. Remember Galadriel and her Mirror! (LR, I, 489)

Com o fim da festa oferecida pelo par real aproximava-se o momento da partida da Irmandade para a última e mais importante etapa da demanda. O objectivo era descer o rio Anduin até onde fosse possível e alcançar Mordor. Com a partida do paraíso aproximava-se, também, o momento em que a Irmandade se iria separar, permitindo a cada um seguir a sua demanda individual. Recuperados física

e psicologicamente, os oito viajantes embarcaram nas canoas dos elfos, protegidos pelas capas "mágicas" que os tornavam praticamente invisíveis, e iniciaram a viagem para as trevas.

1.2.6. - As Descidas aos Infernos.

The Mountain crept up ever nearer [...]: a huge mass of ash and slag and burned stone, out of which a sheer-sided cone was raised into the clouds.

J. R. R. Tolkien

À medida que desciam o rio, Minas Tirith e Mordor aproximavam-se no horizonte. A paisagem que os rodeava tornava-se cada vez mais inóspita, revelando os efeitos devastadores das forças da Sombra. Os sinais de vida, sobretudo na margem esquerda, eram quase inexistentes. A pouca vegetação que conseguia sobreviver era rasteira e raquítica, predominando as zonas pantanosas. Na margem direita, a paisagem era mais agradável, com grandes planícies verdejantes. Era o território de Rohan, o país dos melhores cavaleiros e criadores de cavalos da Terra Média.

Chegados à fronteira de Gondor, Aragorn, incapaz de tomar uma decisão, colocou o destino da Irmandade nas mãos de Frodo, que pediu algum tempo para pensar. Sozinho, o hobbit dirigiu-se para Amon Hen, a colina na margem direita do Anduin, também conhecida pela designação de Colina da Visão. Pouco antes de alcançar o cume, Frodo sentou-se no chão empedrado a recordar a longa caminhada desde o Shire. Aí foi surpreendido por Boromir. Cego pela ânsia de salvar Gondor, o cavaleiro tentou apoderar-se do Anel Soberano. Para evitar o confronto, Frodo colocou o anel no dedo e fugiu até ao cimo da colina, enquanto Boromir, recomposto da loucura momentânea que o dominou, se arrependia do seu acto.

No cume de Amon Hen, Frodo encontrou o Trono da Visão. Construído muitos anos antes para os reis de Gondor, este lugar tinha a particularidade de permitir a

visão completa de todo o território.

> [Frodo] saw as through a mist a wide flat circle, paved with mighty flags, and surrounded with a crumbling battlement; and in the middle, set upon four carved pillars, was a high seat, reached by a stair of many steps. Up he went and sat upon the ancient chair, feeling like a lost child that had clambered upon the throne of mountain-kings. (LR, I, 519-20)

A descrição do trono e a geografia do lugar conferem a Amon Hen as características de centro do mundo. Sentados no trono de pedra, os descendentes dos reis de Númenor podiam observar todos os movimentos, toda a vida que se desenrolava dentro dos seus vastos domínios, que nos tempos aéreos de Elendil iam desde Gondor ao longínquo norte. Quando se sentou no trono dos antigos reis, Frodo estava ainda sobre o efeito do Anel. Contudo, sob os seus olhos passaram imagens silenciosas de guerra e destruição.

> ... here and there the mist gave way and he saw many visions: small and clear as if they were under his eyes upon a table, and yet remote. There was no sound, only bright living images. The world seemed to have shrunk and fallen silent. [...] Eastward he looked into wide uncharted lands, nameless plains, and forest unexplored. Northward he looked, and the Great River lay like a ribbon beneath him, and the Misty Mountains stood small and hard as broken teeth. Westward he looked and saw the broad pastures of Rohan; and Orthanc, the pinnacle of Isengard, like a black spike. [...] But everywhere he looked he saw the signs of war. [...] All the power of the Dark Lord was in motion. (LR, I, 520)

Olhando para sul Frodo observou a região onde os poderes da luz e da sombra concentravam as suas forças: Minas Tirith e Barad-dûr. O que o hobbit viu, na realidade, era a ameaça do fim próximo da cidade dos homens, impotente para deter sozinha as forças das Trevas.

> Then turning south again [Frodo] beheld Minas Tirith. Far away it seemed, and beautiful: white-walled, many-towered, proud and fair upon its mountain-seat; its battlements glittered with steel, and its turrets were bright with many banners. Hope leaped in his heart. But against Minas Tirith was set another fortress, greater and more strong. [...] wall

> upon wall, battlement upon battlement, black, immeasurably strong, mountain of iron, gate of steel, tower of adamant, he saw it: Barad-dûr, Fortress of Sauron. All hope left him. (LR, I, 521-21)

Pela primeira vez, Frodo observou o imenso poder da Sombra e quase se deixou sucumbir. Perdido na contemplação de Barad-dûr, o hobbit foi atacado por Sauron que tentou dominar o seu espírito. A forma como Tolkien descreve este episódio mostra que Frodo enfrentava a luta interior mais violenta e perigosa desde que saíra do Shire.

> And suddenly [Frodo] felt the Eye. There was an eye in the Dark Tower that did not sleep. He knew that it had become aware of his gaze. [...] He heard himself crying out: *Never, never!* Or was it: *Verily I come, I come to you* ? He could not tell. Then as a flash from some other point of power there came to his mind another thought. *Take it off! Take it off! Fool, take it off! Take off the Ring!*
>
> The two powers strove in him. For a moment, perfectly balanced between their piercing points, he writhed, tormented. Suddenly he was aware of himself again. Frodo, neither the Voice not the Eye: free to choose and with one remaining instant to do so. He took the Ring off his finger. (LR, I, 521)

Depois deste confronto directo com a Sombra, Frodo decidiu abandonar a Irmandade e seguir sozinho para Mordor, a fim de concluir a sua demanda. Porém, Sam adivinhou o pensamento do jovem hobbit e, provando mais uma vez a sua profunda fidelidade, não o deixou partir sem ele. Durante a luta com Sauron, Frodo decidiu-se a favor da "voz da consciência", do mesmo modo que, meses antes, Sam tinha decidido obedecer à "voz interior" que lhe apontava Mordor como destino.

A decisão dos dois hobbits teve como consequência a separação da Irmandade. Enquanto os dois atravessavam o rio de canoa em direcção à margem esquerda, os companheiros foram atacados por orcs que raptaram Merry e Pippin. Boromir redimiu-se do seu comportamento em Amon Hen, morrendo heroicamente na luta com os inimigos. Depois do enterro do companheiro, Aragorn seguiu o rasto

dos orcs, na tentativa de salvar os dois jovens. O futuro rei compreendeu que Frodo tinha tomado uma decisão: a demanda de Mordor era do hobbit, a de Aragorn teria lugar em Gondor.

A separação da Irmandade impõe ao autor um grande controlo da narrativa, de modo a evitar que esta se torne confusa para o leitor. No sopé de Amon Hen iniciam-se três percursos diferentes: o de Frodo e Sam, de Merry e Pippin, e o de Aragorn, Legolas e Gimli. Com grande mestria Tolkien consegue narrar os encontros e desencontros das oito personagens ao longo de trinta e quatro capítulos, sem que o leitor perca a noção do encadeamento cronológico que os une numa teia. Ao longo desses capítulos, o reaparecimento de Gandalf, a iniciação do rei de Gondor e o percurso de Frodo e Sam através de Mordor são os grandes pólos aglutinadores.

O "renascimento" de Gandalf, embora justificado em termos simbólicos, é também uma necessidade formal. Com Aragorn e Frodo envolvidos nas suas demandas, faltava um elemento que guiasse os restantes viajantes e que controlasse os acontecimentos. A conquista de Gondor era o grande objectivo de Sauron, pelo que tinha de ser organizada a sua defesa. Esta passava pela reunião de aliados vindos das mais diversas origens. Era ainda preciso afastar Saruman do caminho, de modo que apenas um Istari assumisse de modo efectivo a função que inicialmente lhe estava confiada: ajudar os Povos Livres nas lutas contra Sauron.

Por todos estes motivos, o reaparecimento de Gandalf era necessário, em termos formais. Só ele podia desafiar Saruman, cumprindo o destino do Portador do Terceiro Anel do Poder. Foi a sua influência que permitiu convencer o rei de Rohan a aliar-se a Gondor. Mais tarde, já em Minas Tirith, foi Gandalf que orientou a defesa da cidade até à chegada dos reforços e de Aragorn. Em última análise, foi o reaparecimento de Gandalf que viabilizou a demanda de Aragorn. A presença do mago permitiu que o futuro rei se afastasse dos problemas imediatos e seguisse a sua demanda que, embora tivesse Minas Tirith por destino, incluía uma prova

iniciática que só o verdadeiro rei podia cumprir (LR, III, 48).

Aragorn cavalgava na companhia do rei Théoden quando um grupo de trinta Rangers se lhe juntou, trazendo notícias de Rivendell. Da Casa da Sabedoria vinha o conselho sobre o caminho que o futuro rei devia seguir.

> *The days are short. If thou art in haste, remember the Path of the Dead.* (LR, III, 51) [1]

Um dos cavaleiros trazia, também, uma mensagem e uma prenda de Arwen para Aragorn. Depois de ouvir as palavras da princesa, o futuro rei decidiu guardar a prenda para mais tarde. Seguindo o conselho de Elrond, Aragorn revelou a Sauron, através do *palantír* de Orthanc, que era o herdeiro de Isildur e o portador da espada que fora reforjada. Com este acto, Aragorn tinha por objectivo lançar a dúvida na mente do inimigo, levando-o a precipitar-se na execução dos seus planos para dominar o mundo, cometendo com isso algum erro de que os Povos Livres se pudessem aproveitar. Depois, restava a Aragorn partir para o Caminho dos Mortos, descer ao limbo e obrigar os cavaleiros fantasmas a cumprirem uma promessa quebrada a Isildur. Os antigos reis das montanhas tinha prometido ajudar Gondor na luta contra Sauron. Porém, quando Isildur os chamou para cumprirem a promessa, estes recusaram, tendo sido amaldiçoados pelo rei de Gondor.

> '... Isildur said to their king: "Thou shalt be the last King. And if the West prove mightier than thy Black Master, this curse I lay upon thee and thy folk: to rest never until you oath is fulfilled. For this war will last through years uncounted, and you shall be summoned once again ere the end." (LR, III, 59)

Depois da morte do último rei de Fornost e da queda do Reino do Norte, uma vidente proferiu uma profecia que relacionava os cavaleiros fantasmas com o herdeiro do trono de Isildur e a ameaça de Sauron. Era essa profecia que Aragorn tinha de cumprir, percorrendo o Caminho dos Mortos, chamando-os a cumprir a promessa quebrada, lutando contra Sauron.

---

1. Itálico no texto.

Over the land there lies a long shadow,

westward reaching wings of darkness.

The Tower trembles; to the tombs of kings

doom approaches. The Dead awaken;

for the hour is come for the oathbreakers;

at the Stone of Erech they shall stand again

and hear there a horn in the hills ringing.

Whose shall the horn be? Who shall call them

from the grey twilight, the forgotten people?

The heir of him to whom the oath they swore.

From the North shall he come, need shall drive him:

he shall pass the Door to the Paths of the Dead. (LR, III, 58-59) [2]

Aragorn era o herdeiro de Isildur, vinha do longínquo norte e era a necessidade de encontrar reforços para a luta com Sauron que o levava até aos Caminhos dos Mortos. Estavam, portanto, criadas as condições para que a profecia se cumprisse. Acompanhado por Legolas, Gimli e os Rangers, o futuro rei encaminhou-se para o lugar da iniciação. Ele tinha de descer aos infernos, entrar no limbo e chamar os fantasmas a cumprirem a sua promessa em troca do descanso eterno. Por outras palavras, Aragorn tinha de morrer para o mundo, o Ranger do Norte devia dar lugar ao rei de Gondor.

O Caminho dos Mortos era um labirinto subterrâneo, sob as montanhas de Ered Nimrais. A entrada fazia-se pela Porta dos Mortos, acima da fortaleza de Dunharrow, e a saída encontrava-se perto da nascente do rio Morthond, em Erech, lugar onde Isildur tinha mandado colocar uma pedra redonda e preta que assinalava o lugar onde os Cavaleiros das Montanhas tinham celebrado a aliança com Gondor.

A entrada do labirinto estava assinalada por uma estreita estrada ladeada por grandes blocos de pedra semelhantes a menires. À medida que se aproximavam do

2. Itálico no texto original.

labirinto, a escuridão adensava-se, as pedras eram substituídas por árvores e o medo crescia no coração dos cavaleiros.

> There under the gloom of black trees that not even Legolas could long endure they follow a hollow place opening at the mountain's foot, and right in their path stood a single mighty stone like a finger of doom. (LR, III, 64-65)

Tal como o labirinto de Moria, também este estava protegido, não com monstros, mas por um medo instintivo e paralisante. A pedra que os cavaleiros tinham de contornar para entrar no labirinto assinalava a fronteira entre os dois mundos. Contornada a pedra, Aragorn e os seus companheiros entraram nos domínios da morte, da noite e da escuridão absoluta. Em termos psicanalíticos, o Caminho dos Mortos representa o âmago do inconsciente e o percurso que os cavaleiros realizaram corresponde à descida às regiões mais escondidas da psyche. Numa viagem destas é imperioso que o caminhante não perca a luz da consciência, representada neste episódio pelas tochas que Aragorn fez acender. Devido à natureza do lugar, essas luzes não tinham o poder de iluminar, de afastar as trevas, mas serviam de guia, de ponto de referência que o viajante não devia perder de vista.

Desde o momento em que entraram no labirinto, Aragorn assumiu, pela primeira vez, o comportamento de um verdadeiro chefe. Agora ele não tinha dúvidas, como em Amon Hen, nem revelava qualquer fraqueza. A sua coragem e determinação, bem como o cumprimento estrito da sua missão, foram os factores fundamentais que permitiram o sucesso da travessia. Aragorn tinha um objectivo muito claro quando entrou no Caminho dos Mortos. Não podia deixar que a sua atenção fosse desviada para qualquer outra demanda, sob pena de perder de vista o objectivo que guiava os seus passos para a saída, ficando retido no labirinto para sempre. Por isso, perto do cadáver de um cavaleiro morto, Aragorn recusou desviar a sua atenção e fez o seu chamamento, desafiando os espíritos.

> 'Nine mounds and seven there are now green with grass, and through all the long years

> he has lain at the door that he could not unlock. Whither does it lead? Why would he pass? None shall ever know!
>
> 'For that is not my errand!' [Aragorn] cried, turning back and speaking to the whispering darkness behind. 'Keep your hoards and your secrets hidden in the Accursed Years! Speed only we ask. Let us pass, and then come! I summon you to the Stone of Erech!' (LR, III, 66-67)

Tal como sucede em muitos mitos, a entrada no mundo dos mortos só é permitida ao herói na condição de ele guiar a sua missão dentro de determinadas regras ou condições que, se não forem cumpridas, determinam o falhanço da demanda. Na escuridão do labirinto o brilho momentâneo da armadura do cavaleiro morto perto da porta foi o único facto que despertou a atenção dos caminhantes. Ele era a prova que as forças da morte tinham preparado. Se Aragorn deixasse que a curiosidade o desviasse do seu caminho, estaria perdido para sempre, tal como aquele cavaleiro que tinha morrido agarrado a uma porta que não podia abrir.

Depois de Aragorn desafiar os espíritos, a companhia chegou à saída do labirinto e dirigiu-se para a pedra de Erech, seguida pelos fantasmas. Nos lugares por onde passavam, as pessoas refugiavam-se em casa, aterrorizadas pelo exército de espíritos que seguia os Rangers, chefiados por Aragorn. Neste momento, Aragorn era o rei. Junto à pedra negra e esférica de Erech, símbolo do Eu-Universal, ele assumiu o seu verdadeiro nome, Elessar, e os seus deveres como soberano.

> To that Stone the Company came and halted in the dead of night. Then Elrohir gave to Aragorn a silver horn, and he blew upon it; and it seemed to those that stood near that they heard a sound of answering horns, as if it was an echo in deep caves far away. [...]
>
> Aragorn dismounted, and standing by the Stone he cried in a great voice:
>
> 'Oathbreakers, why have ye come?'
>
> And a voice was heard out of the night that answered him, as if from far away:
>
> 'To fulfil our oath and have peace.'
>
> Then Aragorn said: 'The hour is come at last. Now I go to Pelargir upon Anduin, and ye

> shall come after me. And when all this land is clean of the servants of Sauron, I will hold the oath fulfilled, and ye shall have peace and depart for ever. For I am Elessar, Isildur's heir of Gondor.' (LR, III, 69)

A partir deste momento o percurso de Aragorn é o do rei que regressa vitorioso. O combate com as Trevas, de que o desafio a Sauron através do *palantír* fora a primeira etapa, tinha sido vencido e os opostos estavam agora sob o seu domínio. O poder que Aragorn evidenciou em seguida tinha origem no equilíbrio interior que, como ser individuado, agora possuía. Por isso, a batalha de Minas Tirith só foi definitivamente ganha quando o rei chegou com o seu exército de Rangers e Fantasmas, possibilitando a derrota do poderoso exército de Sauron na batalha de Pelennor.

A concepção de realeza que Tolkien apresenta em *The Lord of the Rings* baseia-se nas concepções medievais de monarquia, segundo as quais o rei é não só o chefe militar, mas também o garante da estabilidade e prosperidade do reino. Um rei doente ou deformado só podia trazer desgraça e infelicidade ao seu povo. O verdadeiro rei tinha de provar que era capaz de proteger os seus súbditos e, simultaneamente, de "curar" as chagas físicas e psicológicas que impediam a felicidade e prosperidade colectivas. Depois da batalha de Pelennor, Aragorn tinha mais um desafio a vencer: cumprir a profecia de Ioreth, uma mulher de Gondor.

> Thus spake Ioreth, wise woman of Gondor: '*The hands of the king are the hands of the healer, and so shall the rightful king be known.*' (LR, III, 164) [3]

Nas enfermarias de Minas Tirith, Aragorn provou o seu verdadeiro poder. Ele, que meses antes apenas conseguira aliviar ligeiramente o sofrimento de Frodo, era agora capaz de sarar todas as feridas, mesmo as infligidas pelo Senhor dos Nazgûl. O percurso de Aragorn está praticamente concluído, e com ele a sua contribuição para a salvação da Terra Média. Tudo dependia agora de Frodo e foi com esta convicção que Aragorn e Gandalf conduziram as suas tropas até às portas de

3. Itálico no original.

Mordor, numa tentativa de afastar a atenção de Sauron do que se preparava no centro do seu domínio.

Enquanto a demanda de Aragorn decorria, Frodo e Sam dirigiram-se para Mordor, seguidos por Gollum que parecia confirmar as palavras proféticas de Gandalf, proferidas antes da viagem começar, no Shire.

> I have not much hope that Gollum can be cured before he dies, but there is a chance of it. And he his bound up with the fate of the Ring. My heart tells me that he has some part to play yet, for good or ill, before the end... (LR, I, 89)

Atraído pelo Anel, Gollum tornou-se menos cauteloso e acabou por ser feito prisioneiro por Frodo e Sam. O velho hobbit era um ser dominado pelo inconsciente, uma característica que o Anel reforçou, tornando-o num ser associal, fechado em si mesmo.

> The most inquisitive and curious-minded of that family was called Sméagol. He was interested in roots and beginnings; he dived into deep pools; he burrowed under trees and growing plants; he tunnelled into green mounds; and he ceased to look up at the hill-tops, or the leaves on trees, or the flowers opening in the air: his head and his eyes were downward. (LR, I, 80) [4]

Gollum criou um pequeno e escuro mundo só para si. Recusou a realidade exterior e desenvolveu um comportamento autista. A descrição de Gandalf permite ver a progressiva diminuição do campo de interesses de Gollum através da enunciação de ângulos de visão sucessivamente mais curtos: o cume das montanhas, as copas das árvores, as flores. Em compensação o seu interesse virou-se, progressivamente, para o interior da terra. A personalidade de Sméagol/Gollum revela a presença de um ego que se abandonou, progressivamente, ao fascínio do inconsciente até à total dissolução. Quando Frodo e Sam o fazem prisioneiro, o discurso do velho hobbit revela a existência de uma

4. Sublinhado meu.

dupla personalidade, facto que se torna claro no seguinte monólogo.

> 'Sméagol promised,' said the first thought.
>
> 'Yes, yes, my precious,' came the answer, 'we promised: to save our Precious, not to let Him have it - never. But it's going to Him, yes, nearer every step. What's the hobbit going to do with it, we wonders, yes we wonders.'
>
> 'I don't know. I can't help it. Master's got it. Sméagol promised to help the master.'
>
> 'Yes, yes, to help the master: the master of the Precious. But if we was master, then we could help ourselves, yes, and still keep promises.'
>
> 'But Sméagol said he would be very very good... (LR, II, 298)

Lembrando-se das palavras do mago, Frodo poupou a vida a Gollum e fez-lo jurar que o ajudaria a chegar até Mordor, uma vez que o velho hobbit já conhecia o caminho. À medida que se aproximavam dos domínios da Sombra o cenário tornou-se cada vez mais sombrio e inóspito. A destruição e a morte eram as características mais marcantes da geografia do lugar. De uma forma também progressiva, Frodo começou a ser afectado psicologicamente com a aproximação a Mordor. A pouco e pouco a determinação que tinha evidenciado ao afastar-se da Irmandade começou a abandoná-lo. As recordações do passado, que tantas vezes lhe deram ânimo, estavam perdidas, deixando um grande vazio no seu espírito. O hobbit caminhava vergado pelo peso da responsabilidade que não podia partilhar.

> 'I must rest a while, Sam,' whispered Frodo. 'It's heavy on me, Sam lad, very heavy. I wonder how far I can carry it? Anyway I must rest before we venture on to that.' He pointed to the narrow way ahead. [...] Tugging at Frodo's sleeve, [Gollum] pointed towards the path; but Frodo would not move.
>
> '[Not] yet,' he said, 'not yet.' Weariness and more than weariness oppressed him; it seemed as if a heavy spell was laid on his mind and body. (LR, II, 394) [5]
>
> 'Do you remember that bit of rabbit, Mr Frodo?' [Sam] said. 'And our place under the warm bank in Captain Faramir's country, the day I saw an oliphaunt?'

5. Sublinhado meu.

> 'No, I am afraid not, Sam,' said Frodo. 'At least, I know that such things happened, but I cannot see them. No taste of food, no feel of water, no sound of wind, no memory of tree or grass or flower, no image of moon or star are left to me. I am naked in the dark, Sam, and there is no veil between me and the wheel of fire. I begin to see it even with my waking eyes, and all else fades.' (LR, III, 258) [6]

A fraqueza do Portador do Anel contrasta com a força interior de Sam que constantemente o anima, incentiva e tenta trazer à vida. Ao esquecimento Sam contrapõe a recordação, à fraqueza física e psíquica a força e a fé inabalável. Os acessos de fraqueza de Frodo são sucessivamente superados com o recurso a vagas recordações ou pormenores sugeridos por Sam ou pela própria paisagem. Um exemplo desta situação é a visão da estátua mutilada do rei, no cruzamento das quatro estradas.

> Suddenly, caught by the level beams, Frodo saw the old king's head: it was lying rolled away by the roadside. 'Look, Sam!' he cried, startled into speech. 'Look! The king has got a crown again!'
>
> The eyes were hollow and the carven beard was broken, but about the high stern forehead there was a coronal of silver and gold. A trailing plant with flowers like small white stars had bound itself across the brows as if in reverence for the fallen king, and in the crevices of his stony hair yellow stonecrop gleamed.
>
> 'They cannot conquer for ever!' said Frodo. (LR, II, 390)

Em termos simbólicos, a encruzilhada pode ser o lugar perigoso onde se preparam emboscadas, ou onde se enfrentam as forças infernais. Nestes casos o símbolo é usado na sua conotação negativa. Porém, a encruzilhada é um lugar onde o bom e o mau caminho, a felicidade e a infelicidade se unem num ponto central. É por isso um centro de poder, de conotação ambivalente, que convida à meditação. A escolha do caminho a seguir representa o fim de uma vida e o início de uma outra, pelo que a decisão é irreversível.

---

6. Sublinhado meu.

Nesta fase da demanda Frodo já não é o herói que hesita sobre o caminho a seguir, pois sabe exactamente qual é a estrada que escolherá: a que conduz a Mordor. As dúvidas que o assaltam centram-se na sua capacidade de cumprir a missão. Por isso, a encruzilhada serve para ele de lugar de reflexão. A geografia deste espaço assume um papel importante no reforço da disposição anímica do herói.

> At length they reached the trees, and found that they stood in a great roofless ring, open in the middle to the sombre sky; and the spaces between their immense boles were like the great dark arches of some ruined hall. In the very centre four ways met. (LR, II, 398)

A forma geométrica do lugar corresponde a uma cruz com um círculo central. Estes símbolos (o círculo e a cruz) estão frequentemente associados ao arquétipo do Eu-Universal, constituindo-se como veículos preferenciais da sua manifestação. Deste modo, a sequência simbólica do cruzamento centrado e da figura do rei coroado colocado perto do caminho para ocidente (para Gondor) tornam-se numa mensagem que a natureza pretende transmitir ao herói. É como se aquele lugar, semi-destruído pelas forças de Mordor, convidasse Frodo à reflexão e contemplação da força da vida, capaz de vencer a morte.

Frodo e Sam chegaram à encruzilhada no dia 10 de Março, um dia depois de Aragorn ter atravessado os Caminhos dos Mortos. A vitória do herdeiro de Isildur surge representada na cabeça "coroada de ouro e prata" e, apesar de Frodo desconhecer objectivamente a natureza da demanda de Aragorn, a visão da estátua tem nele o efeito de fortalecer a sua debilitada confiança. Quando Frodo vira definitivamente as costa ao ocidente para se dirigir para Mordor, a sua determinação é inabalável. Com este passo Frodo entrou num outro mundo, o mundo das trevas, para realizar a sua demanda. Agora, mais do que nunca, o hobbit não pode retroceder. A fuga é impossível.

Os dois hobbits que acompanham Frodo até Mordor representam, de certo modo, os dois pólos para onde Frodo pode evoluir. Se realizar a sua demanda, pode

tornar-se num ser individuado como Sam, seguro de si mesmo, capaz de enfrentar todos os perigos, com uma atitude humilde e uma fé inabalável. Se falhar, Frodo pode tornar-se num outro Gollum, um ser dominado pelas forças negativas do inconsciente, à mercê de impulso incontroláveis. Há ainda uma terceira hipótese - Frodo pode falhar na sua missão, mas esta realiza-se apesar dele. Nesse caso, o hobbit perde definitivamente a possibilidade de se transformar, de renascer para uma outra vida, permanecendo basicamente o mesmo ser inseguro, marcado física e psicologicamente pelo erro, preso a uma realidade temporal que deixa de existir com a destruição do Anel.

Enquanto Sam auxilia Frodo, Gollum cumpre o papel de Sombra do hobbit. Durante os processos de individuação, a Sombra é um dos primeiros obstáculos que o ego tem de superar. Nesse processo, a Sombra evita, geralmente, o confronto directo com a consciência, criando dificuldades que levem à submissão do ego. Por detrás da Sombra está, muitas vezes, o arquétipo da Anima, a personificação das tendências femininas do inconsciente, sendo a sua integração inevitável antes de o ego se poder confrontar com as forças inconscientes. Como salienta Timothy O'Neill, a Anima é a grande organizadora dos conflitos e a sua não integração impede a individuação [7].

Gollum é o guia de Frodo e Sam nesta fase do percurso. Ele conhece a região, foi prisioneiro de Sauron e conseguiu sobreviver. Porque tem por objectivo apoderar-se do Anel, o velho hobbit tem de evitar que Frodo seja capturado pelas forças da Sombra. Por isso os conduz até às Portas de Mordor evitando os perigos e esperando uma oportunidade para realizar o seu objectivo. Contudo, as portas estão fechadas e Gollum descobre um meio de se livrar dos hobbits sem correr riscos: levando-os até à entrada secreta guardada pela aranha gigante Shelob.

A relação de Sauron com Shelob é a reconstituição, num grau inferior, da relação entre Melkor e Ungoliant. Timothy O'Neill interpreta a figura de Shelob como

7. O'Neill, *The Individuated Hobbit*, 134.

a anima da Terra Média, mas na sua representação exclusivamente negativa. Transpondo o conflito da Terra Média para o nível da psyche colectiva, é possível fazer a seguinte leitura: Shelob (a Anima) é usada por Sauron (a Sombra) para proteger Mordor (o Inconsciente) dos Homens (o Ego).



Figura 24 - Shelob.

Analisando a entrada em Mordor quanto ao significado que ela tem para as personagens individuais, é-se levado a concluir que Frodo enfrenta aqui a sua segunda prova iniciática. A primeira foi a luta em Weather Top com o Senhor dos Nazgûl em que Frodo foi vencido, tendo a derrota deixado marcas físicas indeléveis. Na segunda prova, Frodo tinha de entrar no reino da morte (Mordor), depois de derrotar o monstro da caverna. Shelob cumpre, portanto, um papel semelhante ao do monstro do lago de Moria, impedindo a entrada no outro mundo aos que não estão devidamente preparados. Mais uma vez, Frodo falhou uma prova iniciática, sendo vencido e marcado pela aranha. A salvação foi trazida por Sam que,

empunhando a espada numa mão e o frasco de Galadriel na outra, matou Shelob, usando a força que a aranha colocou no seu próprio ataque. Usando o Anel Soberano, Sam libertou Frodo dos orcs que o tinham encontrado inanimado, e os dois encaminharam-se para o vulcão Orodruin.

O momento da destruição do Anel aproximava-se. Frodo enfrentava a sua derradeira e mais importante prova, pelo significado individual e colectivo que tinha. Mas mais uma vez o hobbit falhou. No último instante, quando todas as dificuldades parecia ter sido superadas, Frodo reclamou o Anel para si e recusou destruí-lo. Com este acto, o hobbit cedeu ao poder das Trevas e comprometeu definitivamente o seu futuro. Porém, a solução foi trazida pelo ser menos capacitado para actos sublimes: Sméagol. Ao ver Frodo com o Anel, Gollum arrancou-o da mão do hobbit com uma dentada, mas na sua alegria bestial caiu dentro do vulcão levando o Anel consigo. Este acto permitiu a salvação da Terra Média. Os domínios da Sombra foram destruídos por um violento holocausto e Sauron desapareceu para sempre. A partir deste momento a Terra Média estava em condições de iniciar uma nova Era.

Analisando todo o percurso de Frodo, tem de concluir-se que o hobbit viajou de fracasso em fracasso até ao erro fatal. No vários momentos em que teve a vitória nas mãos, Frodo falhou. Um ser que não tinha superado nenhuma das provas que lhe estavam destinadas, não podia cumprir a demanda com êxito.

De certo modo, a Terra Média foi salva apesar de Frodo. As vitórias dos outros elementos da Irmandade e o acaso permitiram que o plano do demiurgo se realizasse. Os povos da Terra Média tinham conquistado o direito a terem um futuro no mundo que emergiu das cinzas de Mordor. Os homens de Gondor tinham um novo rei e uma nova rainha. A união de Aragorn e Arwen (de um rei e uma princesa élfica) era uma união perfeita que simbolizava o equilíbrio e a harmonia entre os Filhos de Ilúvatar. Em termos colectivos, a perfeição do par real só podia gerar um período de paz e prosperidade para todos os seres da Terra Média que fossem seus súbditos.

Fora desta nova ordem estavam, porém, os elfos e dois hobbits. Os primeiros estavam excluídos porque o seu tempo na Terra Média tinha terminado. Os homens tinham atingido a maioridade, através do confronto com Sauron, pondo fim a uma falta que os primogénitos tinham cometido ao criarem, com a colaboração do Inimigo, os anéis do poder. Os dois hobbits partiam porque o seu tempo também tinha passado. O mundo a que pertenciam já não existia. Bilbo tinha descoberto o Anel, mas devido à sua idade avançada não pode participar na demanda e ganhar o direito a viver no novo mundo. Frodo tinha sido o Portador, mas o facto de ter falhado no momento decisivo, fez com que continuasse agarrado a uma realidade que já não existia. Para ele restava o direito amargo de viver eternamente no paraíso com o remorso e as marcas indeléveis do seu erro.



Figura 25 - Frodo no Paraíso.

É com esta nota nostálgica que termina a longa viagem que hobbits e leitores fizeram pela geografia da Terra Média. Ao regressar ao mundo da dúvida, da realidade concreta, o leitor traz dentro de si a recordação de um espaço fantástico onde valores como a honra, a amizade, a honestidade, etc., se encontram lado a

lado com a mentira, a inimizade, a ganância, etc., e onde grande e pequenas vitórias têm sempre um certo sabor amargo, porque para as alcançar foi necessário abdicar de algo que se apreciava: um amigo, um familiar, um mundo, uma forma de vida, etc..

2. - O Arquipélago Fantástico de Terramar.

The name is the thing, [...] and the truename is the true thing. To speak the name is to control the thing.

Ursula Le Guin

Ursula Kroeber Le Guin é conhecida do público, principalmente, pelas suas obras de ficção científica e de literatura fantástica. Tendo iniciado a sua carreira literária nos anos sessenta, datam dos finais dessa década, princípios da seguinte, as obras mais importantes, que lhe granjearam fama e prestígio. Galardoada diversas vezes com os prémios Hugo e Nebula, para obras de ficção científica, recebeu o *National Book Award*, em 1972, pelo terceiro volume da tetralogia *Earthsea, The Farthest Shore*.

Três das quatro narrativas do ciclo *Earthsea* foram publicadas durante o período áureo da produção literária da autora. Na sua criação, Le Guin conseguiu um bom equilíbrio entre a imaginação criadora e alguns dos temas fundamentais da sua formação intelectual, como sejam as mitologias nórdica e céltica, a filosofia taoista, as ideias feministas (principalmente no último volume), os conhecimentos de antropologia cultural e as suas concepções sobre a criação literária e sobre o fantástico [1]. Pertencem a este ciclo temático duas *short-stories* - *The Word of Unbinding* e *The Rule of Names* (editadas em 1964) - que constituíram o *embrião* a partir do qual a autora desenvolveu o espaço fantástico onde decorreriam as

1. Em 1982, numa entrevista conduzida por Larry McCaffery e Sinda Gregory, Le Guin concordava com os seus interlocutores que consideravam *Earthsea* como a melhor obra da autora até à data, e afirmava:"*Earthsea* is the neatest of all my works. In purely aesthetic terms, it seems to me the best put together." (Larry McCaffery and Sinda Gregory, "An Interview with Ursula Le Guin", *The Missouri Review*, vol. VII, nº 2, 1984, 82.

aventuras de Ged e Tenar, narradas nos quatro romances editados entre 1968 e 1990: *A Wizard of Earthsea*, *The Tombs of Atuan*, *The Farthest Shore* e *Tehanu; The Last Book of Earthsea* [2].

No arquipélago de Terramar, um mundo onde a magia ainda é actuante, homens e dragões partilham um passado mítico comum [3]. Porém, a evolução de cada espécie levou ao afastamento e à desconfiança. Os destinos dos homens e dos dragões raramente se cruzam no presente das narrativas, e poucos são os seres humanos que conseguem merecer o respeito dos gigantes alados. Ged e Tenar são as excepções. Acompanhando as aventuras deste par, um mago e uma ex-sacerdotisa, o leitor viaja por um mundo rico de contrastes sociais, políticos e culturais, enquanto observa e participa na evolução interior das personagens. As narrativas de *Earthsea* constituem um longo *Bildungsroman* de dois heróis que se completam e que, no final, se vão unir, dando expressão ao tema central da obra: o equilíbrio dos opostos (yin-yang) como essência da criação.

Terramar é um mundo complexo e multifacetado, como complexa e multifacetada é a personalidade de Ursula K. Le Guin. No capítulo que se segue referirei alguns dos aspectos mais importantes de vida e obra da escritora, uma vez que eles permitem abrir pistas para a interpretação de *Earthsea*. Depois, farei a análise do espaço, seguindo o mesmo método utilizado com a obra de Tolkien.

---

2. Ursula Le Guin, "The Word of Unbinding", "The Rule of Names", *The Wind's Twelve Quarters* (London: Victor Gollancz, 1975), 71-79, 80-92. Da tetralogia encontram-se traduzidos em português apenas os três primeiros volumes, numa edição das publicações Livros do Brasil (*O Feiticeiro de Terramar*, *Os Túmulos de Atuan*, *O Outro Lado do Mundo*, colecção Argonauta, nºs 276, 284 e 293). Infelizmente, a tradução que o público português dispõe, realizada por Eurico da Fonseca, não permite que os leitores se apercebam de toda a beleza estético-literária destas obras, da qualidade poética da linguagem utilizada, nem tão pouco das ideias taoistas que servem de fundamento ao mundo criado. Por exemplo, traduzir *Ten Alders* por Dez Alnos (?) impede que o leitor português tenha acesso a um símbolo (o amieiro, árvore importante na simbólica céltica e nórdica) que foi utilizado pela autora de forma naturalmente significativa. Por outro lado, dizer que os magos de Earthsea, verdadeiros filósofos taoistas, servem "a Balança e o Padrão" (*O Feiticeiro de Terramar*, 13) tem de ser considerado, no mínimo, como uma tradução muito infeliz.

3. Segui o mesmo critério que adoptei para a obra de Tolkien e traduzi "Earthsea" por Terramar, sempre que me refiro ao espaço ficcional, mantendo a designação inglesa para as referências à obra.

2.1. - Ursula K. Le Guin: Uma Biobibliografia. *

Fantasy is nearer to poetry, to mysticism, and to insanity than naturalistic fiction is. It is a real wilderness, and those who go there should not feel too safe. And their guides, the writers of fantasy, should take their responsibilities seriously.

Ursula K. Le Guin

Ursula K. Le Guin nasceu a 21 de Outubro de 1929, em Berkeley, na Califórnia. Filha da escritora Theodora Kroeber e do antropólogo Alfred Kroeber, licenciou-se em Francês pela Universidade de Columbia, em 1952, tendo-se especializado em poesia francesa do Renascimento. No ano seguinte recebeu uma bolsa de estudos para prosseguir, em França, as investigações para o doutoramento. Em Dezembro de 1953 contraiu matrimónio com o historiador Charles Le Guin, tendo regressado aos Estados Unidos.

Após o casamento, Ursula Le Guin abandonou o projecto de doutoramento. Entre os anos de 1954 e 1956 foi leitora de Francês nas universidades de Mercer (Geórgia) e de Idaho. Em 1957 nasceu a primeira filha do casal, que no ano seguinte, se estabeleceu definitivamente em Portland (Oregon), cidade onde ainda hoje reside. Desde a década de 70, a autora participou em numerosos congressos e seminários, organizados por universidades norte-americanas e estrangeiras.

A infância de Ursula Le Guin e dos seus três irmãos foi passada entre Berkeley

---

* Para a elaboração desta biobibliografia baseei-me nas obras *Ursula K. Le Guin*, de Barbara J. Bucknall (New York: Frederick Ungar, 1982), Charlotte Spivak, *Ursula K. Le Guin* (Boston: Twayne Publishers, 1984), *Understanding Ursula K. Le Guin*, de Elizabeth Cummins (Colombia: University of South Carolina Press, 1990) e *Alfred Kroeber: A Personal Configuration*, de Theodora Kroeber (Berkeley: University of California Press, 1979). Para um relato mais pormenorizado da vida de Ursula Le Guin sugiro a leitura destas obras, pois delas apenas retirei os aspectos que me pareceram mais interessantes.

(durante o período lectivo), e uma propriedade que a família possuía no Vale de Napa, na Califórnia. Alfred Kroeber, conceituado antropólogo americano, foi professor na Universidade da Califórnia, onde fundou o departamento de Antropologia. O seu interesse por diferentes culturas, nomeadamente pela dos índios americanos, aliado à facilidade com que se relacionava com individualidades de diferentes áreas científicas e sensibilidades, contribuíram para que a sua residência fosse um ponto de encontro para escritores, professores universitários, estudantes, índios e investigadores de diversas disciplinas: antropólogos, físicos, matemáticos, etc. Entre os convidados mais assíduos encontrava-se, por exemplo, Robert Oppenheimer, o físico americano que Le Guin escolheria, mais tarde, para modelo da personagem principal do romance *The Dispossessed* [1].

O contacto com a diversidade cultural e um relacionamento aparentemente harmonioso entre todos os membros da família permitiram que a educação e desenvolvimento de Ursula, e dos seus três irmãos, se fizesse sem grandes sobressaltos ou conflitos. Tendo acesso a uma extensa biblioteca, os jovens encontraram o ambiente e incentivos adequados para um desenvolvimento intelectual equilibrado. Os serões passados a ouvir Alfred e Theodora narrarem lendas índias, os longos passeios durante o Verão na companhia de um índio Papago, Juan Dolores, e a leitura dos muitos contos populares e narrativas míticas que constituíam uma parte substancial da biblioteca familiar, foram aspectos decisivos para a formação e desenvolvimento da imaginação de Ursula Le Guin [2].

Desde muito cedo, Le Guin descobriu que preferia a mitologia nórdica à greco-latina, o que se viria a reflectir na sua produção literária. Na base da escolha estavam as obras: *Leaves from the Golden Bough*, *The Children of Odin* e as

1. Charlotte Spivak, *Ursula K. Le Guin*, 2.

2. Theodora Kroeber, na obra *Alfred Kroeber: A Personal Configuration*, dá uma imagem muito viva da vida dos Kroeber na Califórnia. Inclusivamente, Theodora compara a propriedade do Vale de Napa a um "mundo completo", no sentido em que ali se cruzavam muitas tradições e culturas (*Alfred Kroeber*, 141).

Eddas [3]. Aos doze anos, Le Guin descobriu em *A Dreamer's Tales*, de Lord Dunsany, a descrição de um espaço ficcional que iria exercer sobre ela um profundo fascínio - eram as *Terras Interiores* ("Inner Lands").

> Toldees, Mondath, Arizim, these are the Inner Lands, the lands whose sentinels upon their borders do not behold the sea. Beyond them to the east there lies a desert, for ever untroubled by man: all yellow it is, and spotted with shadows of stones, and Death is in it, like a leopard lying in the sun. To the south they are bounded by magic, to the west by a mountain. [4]

Esta obra teve um profundo impacto em Le Guin, permitindo-lhe encontrar um género literário no qual a sua imaginação e capacidade criadora se podiam desenvolver [5]. Durante a adolescência, Le Guin experimentou, como muitos outros jovens da sua geração, o fascínio pela ficção científica, publicada em *pulp magazines* como *Thrilling Wonder* e *Astounding*. Contudo, nos finais dos anos quarenta, abandonaria por completo este tipo de leituras [6]. Tolstoy e Dickens tornavam-se, então, os seus autores preferidos.

Ao longo da vida Le Guin tem mantido a mesma paixão pela literatura, o que a levou a admirar obras de autores e géneros muito diferentes. Este facto torna

---

3. Lady Frazer, *Leaves from the Golden Bough* (New York: Macmillan, 1924); Padraic Colum, *The Children of Odin* (New York: Macmillan, 1920). Em 1977, na introdução à primeira narrativa de ficção científica, *Planet of Exile* (1964), Le Guin justifica nos seguintes termos a utilização da mitologia nórdica: "Instead of drawing on my own unconscious, I borrowed from legend. It didn't make very much difference in this case, because I had heard Nose myths before I could read; and read *The Children of Odin* and latter the Eddas many, many times, so that that mythos was a shaping influence on both my conscious and unconscious mind... " (*The Language of the Night*, 115)

4. Edward John Moreton Drax Plunkett, Lord Dunsany, *A Dreamer's Tales*, (1910). Cito de "A Citizen of Mondath" *The Language of the Night*, 19

5. Em "A Citizen of Mondath", Le Guin recorda o momento em que leu pela primeira vez *A Dreamer's Tales* e afirma: "I don't entirely understand why Dunsany came to me as a revelation, why that moment was so decisive. I read a lot, and a lot of my reading was myth, legend, fairy-tale; first-rate versions, too, such as Padraic Colum, Asbjorss, etc. [...] What I hadn't realized, I guess, is that people were still making up myths. [...] here was a grownup doing it, for grownups, without a single apology to common sense, without an explanation, just dropping us straight into the Inner Lands. Whatever the reason, the moment was decisive. I had discovered my native country." Mais adiante, Le Guin afirma que Dunsany foi o seu guia no mundo da ficção. (*The Language of the Night*, 19-20.)

6. Le Guin, "A Citizen of Mondath", 21.

impossível, ou pelo menos muito difícil, a tarefa de isolar prováveis influências. A própria autora tem consciência da diversidade de obras e géneros literários que, de uma forma ou outra, marcaram a sua evolução criativa. Em 1976, elaborou uma lista com os autores que, na sua opinião, mais a terão influenciado. Dela constavam: Shelley, Keats, Wordsworth, Leopardi, Hugo, Rilke, Edward Thomas e Roethke, na poesia; Dickens, Tolstoy, Turgenyev, Chekhov, Pasternak, as irmãs Brontë, Virginia Wolf e E. M. Forster, na prosa. Relativamente aos autores contemporâneos, Le Guin salientou Solzhenitsyn, Böll, Wilson, Drabble, Calvino e Philip Dick [7].

Le Guin quase não incluiu nesta "lista de influências" autores de ficção científica ou de literatura fantástica (Italo Calvino e Philip Dick são as excepções). Porém, entre esses há também alguns por quem a autora nutre uma admiração especial como, por exemplo, Tolkien, E. R. Eddison, Jack Vance, Fritz Leiber e Roger Zelazny, para além, naturalmente, de Lord Dunsany [8].

O desinteresse da autora pela ficção científica durou pouco mais de uma década. Em 1961, um amigo emprestou-lhe um exemplar da revista *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* onde Le Guin leu uma *short-story* de Cordwainer Smith, intitulada "Alpha Ralpha Boulevard". Os comentários da autora são perfeitamente esclarecedores da profunda impressão que a narrativa lhe causou [9]. Com "Alpha Ralpha Boulevard", Le Guin (re)descobriu um género literário através do

7. Barbara J. Bucknall, *Ursula K. Le Guin*, 5-6.

8. Em 1982, numa entrevista conduzida por George Wickes e Louise Westling, Le Guin recusou elaborar uma lista com os autores que considerava mais importantes, uma vez que, em sua opinião, esta seria extremamente longa, mas acrescentou: "I've read all my life and I read everything. [...] I've been so influenced by so much [...]. But you could very roughly say that the English novelists of the nineteenth century and the Russian novelists of the nineteenth century were formative. That's where my love and admiration and emulation was when I started." "Dialog with Ursula Le Guin", *North West Review*, 1982, 20 (2-3), 148.

9. Por exemplo, em 1973, Le Guin afirmou:"I don't really remember what I thought when I read ['Alpha Ralpha Boulevard']; but what I think now I ought to have thought when I read it is, *My God! It can be done*.", ("A Citizen of Mondath", 21). Itálico no texto. Vinte anos depois, em 1993, na introdução à colectânea *The Norton Book of Science Fiction*, Le Guin afirmou: "Alpha Ralpha Boulevard," when it was first published in 1961, revised, once for all, my ideas of what science fiction was and what it could do. [...] I honor this [story] for its romantic flamboyance, its hallucinatory imagery, its emotional intensity, and its beauty. I hope readers may discover in it what I did: the opening of a door into a new poetry." Ursula K. Le Guin and Brian Attebery, eds., *The Norton Book of Science Fiction*, Karen Joy Fowler, consultant, (New York: W. W. Norton & Company, 1993) 38. "Alpha Ralpha Boulevard" foi reeditado nesta colectânea (49-73).

qual podia dar expressão à sua imaginação criadora. Por outro lado, a ficção científica e a literatura fantástica eram domínios em que os editores da época investiam, o que facilitava o acesso ao mercado a escritores que, ainda sem um passado artístico reconhecido, escrevessem obras que se pudessem enquadrar dentro destes dois géneros literários.

Em 1961, a carreira "oficial" de Le Guin como escritora estava no início, apesar de escrever contos e poemas desde criança [10]. As narrativas da adolescência reflectiam, naturalmente, as leituras e o ambiente cultural em que a autora então vivia, predominando as lendas, os mitos e as narrativas de ficção científica. Mais tarde, Le Guin evoluiu para um tipo de escrita mais próximo das correntes "realistas", principalmente a nível temático.

Durante os anos cinquenta escreveu quatro narrativas cuja acção decorria "num país inventado, mas não fantástico", situado algures na Europa Central. Embora a autora não dê qualquer informação concreta sobre estas *short-stories*, é possível concluir que fazem parte de um conjunto mais vasto de narrativas que tem por cenário um país imaginário, a que deu o nome de "Orsinia" [11]. A elaboração destas narrativas permitiu-lhe atingir a maioridade como escritora, descobrir a sua identidade como criadora de mundos ficcionais. Sem negar as influências que neste período sobre ela exerceram autores como Tolstoy e Dostoyevsky, Le Guin reconhece que a *short-story* intitulada "A Week in the Country", marca o fim do período de aprendizagem [12].

---

10. Aos nove anos Le Guin escreveu o seu primeiro conto fantástico, que narrava as aventuras e desventuras de um homem perseguido por elfos maléficos. Mais tarde, aos doze anos, enviou para a revista *Amazing Stories* uma outra narrativa que tinha por tema uma viagem no tempo e a origem da vida na terra. O manuscrito foi recusado e só na década de cinquenta é que Le Guin voltou a enviar obras de ficção para as editoras. A primeira narrativa aceite e publicada foi "April in Paris", *Fantastic* (1962). Esta obra foi reeditada na colectânea de *short-stories The Wind's Twelve Quarters*, Ursula K. Le Guin (1975; London: Victor Gollancz, 1989) 25-39..

11. De facto, em 1961, Le Guin tinha publicado um poema e uma pequena narrativa que pertenciam já a este ciclo temático: *Folksong from the Montayna Province*, *Prairie Poet*, Fall 1959, 75; "An die Musik", *Western Humanities Review*, Vol. XV, nº 3, Summer, 1961, 247-58; rept in *Orsinian Tales* (1976; London: Victor Gollancz, 1977) 129-143.

12. Larry McCaffery and Sinda Gregory, "An Interview with Ursula Le Guin", *The Missouri Review* 7, nº 2 (1984), 71. Elizabeth Cummins, *Understanding Ursula K. Le Guin*, 127.

Como salienta Elizabeth Cummins, a criação do ciclo de Orsinia é anterior a qualquer das narrativas de ficção científica e de literatura fantástica que tornaram Le Guin respeitada pela crítica e conhecida do público. Porém, apesar de as primeiras obras se integrarem mais dentro da tradição do romance histórico, têm em comum com narrativas posteriores o distanciamento da realidade consensual, através da criação um país imaginário, o que se integra perfeitamente na prática literária característica da autora [13].

Nos anos cinquenta, Le Guin propôs para publicação algumas das narrativas de Orsinia, que foram recusadas porque não se enquadravam dentro de um género literário específico. O editor Alfred Knopf ter-lhe-á dito que dez anos antes teria sido possível publicá-las mas, em 1951, o risco era demasiado grande. Idêntica posição parecem ter assumido outras editoras, o que a autora interpreta como uma consequência da falta de enquadramento genérico das narrativas: "Não eram ficção científica, não eram fantásticas, mas também não eram realistas" [14].

A necessidade de se enquadrar dentro de um género literário que fosse reconhecido por editores e público terá levado Le Guin a optar pela literatura fantástica e pela ficção científica. Às leituras e ambientes da infância e adolescência, a autora juntava agora uma maior mestria técnica, resultado de uma longa prática literária "privada". Possuía, ainda, uma enorme capacidade imaginativa, educada e "alimentada" pelo contacto com universos literários de diferentes épocas e tradições.

O *background* cultural que esteve na origem das suas melhores obras

---

13. *Understanding Ursula K. Le Guin*, 128. Na entrevista concedida a Larry McCaffery and Sinda Gregory, em 1982, Le Guin afirmava: "I was in college when I started the pieces that eventually became the *Orsinian Tales*. [...] I was stuck in that old formula that everyone always tells you - to write about what you know, what you've experienced. [...] I remember thinking finally, "To hell with it, I'll just make up a country." And since most of what I knew came out of books [...] I made up a place that was like the places in books I liked to read. But as soon as I began work in Orsinia, I realized I didn't have to imitate Tolstoy. I had created a place I could write about in my own terms; I could make up just enough of the rules to free my imagination and my observations. "An Interview with Ursula Le Guin", 71. Citado também por Elizabeth Cummins (128-29).

14. "A Citizen of Mondath", 21.

fantásticas e de ficção científica foi enriquecido por duas teorias a que a autora dá muita importância, referindo-se-lhes com frequência nos textos teóricos e críticos: a filosofia taoista e as teorias junguianas [15]. Le Guin tomou contacto com o taoismo, provavelmente, durante a adolescência, através da leitura da obra de Lao Tzu, *Tao te Ching*, de que o seu pai possuía uma tradução. Definindo-se como uma não-cristã congénita, Le Guin sentiu-se fascinada pela cosmovisão taoista do universo onde a ordem não é imposta pelo homem ou por qualquer divindade - as leis fundamentais (éticas, estéticas e científicas) existem naturalmente nas coisas e na natureza, prontas a serem descobertas [16].

Le Guin manteve sempre o mesmo interesse pelo taoismo. Leu, por exemplo, Chuang-Tzu, o *I Ching* e, na década de sessenta, ampliou o seu conhecimento através da leitura de duas obras teóricas que se tornaram para ela fundamentais: *Science and Civilization in China*, de Joseph Needham, e *Taoism: The Parting of the Way*, de Holmes Welch [17]. Como salienta Charlotte Spivak, Le Guin usa, em muitas das suas obras, a filosofia taoista como enquadramento moral das narrativas [18].

Por outro lado, o percurso das personagens principais dos romances fantásticos e de ficção científica é, muitas vezes, uma longa viagem de aprendizagem que tem por objectivo a interiorização da cosmovisão taoista, o que faz com que esta filosofia se torne num elemento essencial da estrutura narrativa [19].

---

15. Opinião partilhada por Charlotte Spivak que afirma: "Because of her intellectual and imaginative background, Le Guin has much to bring to her career as a writer. Just as her own knowledge of psychology and anthropology, of Norse myths and Indian legends, of Oriental philosophy and foreign languages uniquely equipped her to fulfill her writing talents..." (4)

16. "Dreams Must Explain Themselves", 39, 44.

17. Holmes Welch, *Taoism: The Parting of the Way*, (Boston: Beacon Press, 1966); Joseph Needham, *Science and Civilization in China*, 5 vols. (Cambridge: Cambridge University Press, 1954-74). Significativamente, na colectânea de poemas intitulada *Hard Words*, Le Guin dedica o poema "Journey" a Joseph Needham.

18. Charlotte Spivak, *Understanding Ursula K. Le Guin*, 22. Referindo-se à generalidade da obra de Le Guin, Spivak afirma: "For Le Guin the aesthetics of literature cannot be separated from the ethics of literature. She considers herself a moral writer, yet she is obviously not the sort of writer who superimposes a "moral" on a story. Her fictional world, however, incorporates a moral vision of human life. [...] Her essays, like her fiction, deal with the themes of integrity, alienation, cultural diversity, social stereotyping, education and politics." (129-30).

19. Wytenbroek, no artigo "Taoism in the Fantasies of Ursula K. Le Guin", salienta precisamente esta

Ged, na tetralogia fantástica, e Genly Ai, em *The Left Hand of Darkness*, são exemplos paradigmáticos do que acabo de afirmar. Ao primeiro, os mestres (taoistas) de Roke tentam ensinar o valor profundo da "acção através da inacção", a fim de que o poder da magia não perturbe o Equilíbrio e a Harmonia que governam o mundo criado [20]. Em *The Left Hand of Darkness*, Genly Ai aprende, através dos aforismos taoistas de Estraven, que o universo e tudo o que nele existe é governado pelo equilíbrio dos opostos, tal como está expresso em *Tormer's Lay*:

> *Light is the left hand of darkness*
>
> *and darkness the right hand of light.*
>
> *Two are one, life and death, lying*
>
> *together like lovers in kemmer*
>
> *like hands joined together,*
>
> *like the end and the way.* (LHD, 199) [21]

Quando Genly consegue compreender e interiorizar a filosofia e a cosmovisão de Estraven, desenha para o seu guia espiritual o símbolo do yin-yang - ☯ - e explica-o nos seguintes termos:

> It is yin and yang. *Light is the left hand of darkness* [...] Light, dark. Fear, courage. Cold, warmth. Female, male. [...] Both and one. A shadow on snow. (LHD, 225) [22]

De um modo geral, a filosofia taoista é uma constante na ficção de Le Guin. Nos casos que citei ela serve de alicerce para o mundo criado, outras vezes está colocado para além do texto, permitindo uma segunda leitura que amplia o

característica das obras de Le Guin e afirma: "Unlike many other fantasy authors who write from other than a Christian/Western perspective, Ursula Le Guin writes from *within* a Taoist consciousness, rather than simply applying an external knowledge of a religion to her writings. [...] her Taoist ideas, rather than becoming the subject of her novels, become deeply interwoven with and form a basic element of many of her themes, characters, and even the structures of the plots and novels themselves." (Wytenbroek, J. R., "Taoism in the Fantasies of Ursula K. Le Guin", *The Shape of the Fantastic*, ed. Olena H. Sacick, New York: Greenwood Press, 1990, 173.)

20. Le Guin traduz a expressão *wu wei* por "action through stillness" ("Introduction to *Planet of Exile*", *The Language of the Night*, 119). Durante a análise de *Earthsea* irei aprofundar a problemática da utilização da filosofia taoista, na medida em que ela é fundamental para este mundo fantástico.

21. Itálico no texto.

22. Itálico no texto.

significado da narrativa. É o caso do romance *The Lathe of Heaven* em que Le Guin usa, para epígrafe de alguns capítulos, citações das obras de Lao Tzu e de Chuang Tzu que assim servem de "ponto de fuga" às posições filosóficas da personagem principal, George Orr, um taoista por intuição [23].

Le Guin foi também muito sensível às teorias junguianas, sendo clara a influência que estas tiveram na sua produção teórica, reunida, em grande parte, nas colectâneas *The Language of the Night* e *Dancing at the Edge of the World* [24]. Em "Is Gender Necessary?", a autora afirma que o seu conhecimento das teorias de Jung é posterior a 1969 [25]. Neste sentido, só é legítimo identificar certos aspectos da ficção de Le Guin como resultando da influência das teorias junguianas nas obras posteriores a 1970 que, contudo, constituem um grupo significativo. De facto, três das quatro narrativas de *Earthsea* foram escritas e publicadas entre 1972 e 1990.

Em "The Child and the Shadow", Le Guin afirma que as ideias de Jung sobre arte são as que fazem mais sentido para a maioria dos artistas [26]. Neste artigo, Le Guin analisa, em termos junguianos, o significado da sombra nos contos de fadas e na literatura fantástica, enquanto em "Myth and Archetype in Science Fiction" disserta sobre a necessidade de os escritores (e artistas em geral) "mergulharem" no inconsciente, entrarem em contacto com as estruturas arquetípicas e simbólicas, ligando, através da criação artística, as duas componentes fundamentais do psiquismo humano [27]. Assumindo uma posição próxima da de Yvette Centeno, relativamente significado do texto literário, Le Guin defende que o artista que

---

23. Ursula K. Le Guin, *The Lathe of Heaven* (1971; London: Gollancz,1972).

24. Ursula K. Le Guin, *Dancing at the Edge of the World* (London: Gollancz, 1989).

25. "Is Gender Necessary?", *The Language of the Night*, 144. Le Guin refere que ainda não tinha lido as obras de Jung quando escreveu *The Left Hand of Darkness*, obra editada em 1969, um ano depois de *A Wizard of Earthsea* (1968) e dois anos antes de *The Tombs of Atuan* (1971). Esta posição é reafirmada na entrevista a George Wickes e Louise Westling ("Dialogue with Ursula Le Guin", 149).

26. "The Child and the Shadow", *The Language of the Night*, 52.

27. "Myth and Archetype in Science Fiction", *The Language of the Night*, 66-67.

"mergulha" no inconsciente acabará por encontrar estruturas que são comuns a todos nós, pelo que a sua obra nos tocará de modo particular e profundo [28].

As teorias junguianas são, em termos cronológicos, a penúltima grande influência que contribuiu para a formação da personalidade artística de Ursula K. Le Guin. O conjunto das obras publicadas espelha, de certo modo, o carácter multifacetado da personalidade da autora, não sendo possível detectar uma influência única para cada narrativa. Elas resultam, principalmente de uma harmonização de tendências, técnicas e filosofias diferentes que, organizadas de forma imaginativa, permitem a criação de universos diferentes, distantes ou fantásticos, mas profundamente significativos para o leitor.

A última grande influência extra literária que tem marcado a ficção de Le Guin, principalmente a partir de meados dos anos setenta, é as teorias feministas. O envolvimento da autora em causas políticas, sociais e ambientais data dos anos sessenta, altura em que criticou e se manifestou, por exemplo, contra o envolvimento dos Estados Unidos da América na guerra do Vietname. As posições feministas de Le Guin estiveram sempre, de certo modo, implícitas na produção literária dos anos sessenta. Porém, nos últimos anos, a autora tem sentido a necessidade de as tornar explícitas no seu discurso artístico. No ensaio "The Fisherwoman's Daughter", Le Guin reconhece que durante muito tempo não teve consciência de como a ideologia da sociedade machista estava interiorizada no seu espírito, influenciando, eventualmente, a sua produção artística [29].

---

28. "Myth and Archetype in Science Fiction", 66.

29. Ursula Le Guin, "The Fisherwoman's Daughter", *Dancing at the Edge of the World*, 233-34. Em entrevistas a Colin Greenland ("Doing Two Things in Opposite Directions", *Interzone*, March 1991, 58-61) e a Heather Neill ("Strong as Woman's Magic", *Times Educational Supplement*, November 9, 1990, R9), Le Guin discutiu as transformações que a sua produção literária sofreu a partir do momento em que sentiu necessidade de tornar explícita a sua ligação ao movimento e às teorias feministas.



Figura 26 - Ursula Le Guin.

Dois romances da autora, *Always Coming Home* (1985) e *Tehanu* (1990), reflectem uma alteração na prática literária a diversos níveis, nomeadamente na exploração e apresentação privilegiada conferida às personagens femininas [30]. Apesar da evolução, Le Guin manteve, em minha opinião, o distanciamento criativo necessário para que os textos literários não se tornassem panfletários, manifestos feministas. Na entrevista concedida a Larry McCaffery e Sinda Gregory, a autora reconhece que a sua posição moderada é frequentemente criticada por feministas e homossexuais, que gostavam de a ver assumir, nas suas narrativas, posições mais radicais [31].

30. Com a última narrativa de *Earthsea*, Le Guin equilibrou, em minha opinião, a estrutura do mundo ficcional, antes dominada pelo elemento masculino. Ao centrar duas das quatro narrativas na evolução de personagens femininas, a autora deu expressão ao equilíbrio do yin e do yang, elemento central do universo ficcional. Penso que com as alterações profundas que a última narrativa trouxe ao mundo de Terramar, Le Guin terá conseguido, por ventura, escrever sobre o tema que tanto a interessava já nos anos setenta: o casamento. Na introdução a *Planet of Exile* (1978), Le Guin afirmou: "Once I was asked what I thought the central, the constant theme of my work was, and I said spontaneously, 'Marriage'. I haven't yet written a book worthy of that tremendous (and staggeringly unfashionable) theme." (*The Language of the Night*, 121). Ao longo da análise da tetralogia este tema será abordado em profundidade. Outras narrativas em que o ponto de vista das mulheres ocupa uma posição central são, por exemplo, *Searoad; Chronicles of Klatsand* (1991; London: Flamingo, 1995) e, mais recentemente, as narrativas reunidas em *Four Ways to Forgiveness* (1995; London: Victor Gollancz, 1996), obra em que a autora regressa ao universo Hanish.

31. Larry McCaffery e Sinda Gregory, "An Interview with Ursula Le Guin", 79. Em 1982, numa outra entrevista, Le Guin reconhecia que nem sempre o sexo da personagem é um elemento fundamental na criação literária: "In the crudest sense it's that all protagonists doing the kinds of things that I had mine doing were male, and it took an effort of the imagination which I wasn't capable of making until very recently to change that. This is going to look rather odd in print, but it really doesn't matter to me very much what sex people are, and this is my main problem as a feminist. Every now and then I forget to be upset." George Wickes and Louise Westling, "Dialogue With Ursula Le Guin", *North West Review*, 1982, nº 20 (2-3), 156.

Comparando os dois romances que referi com a colectânea de *short-stories A Fisherman of the Inland Sea*, publicada 1994, ou com *Four Ways to Forgiveness* (1995), é possível verificar que a crescente consciencialização da autora para os problemas das mulheres se reflectiu não tanto na substituição de personagens masculinas por femininas, mas, principalmente, na criação de personagens femininas psicologicamente mais ricas e complexas, capazes de exprimirem de forma mais perfeita a sensibilidade e a psicologia femininas [32].

Tendo iniciado a carreira literária em 1962, com a publicação da narrativa fantástica "April in Paris", Le Guin escreveu, em trinta e quatro anos, uma vasta obra que inclui romances, narrativas fantásticas e de ficção científica, literatura para crianças, poemas e *short-stories*. Foi no período ente 1968 - 1974 que publicou um maior número de obras: sete romances de ficção científica, três romances fantásticos, dezasseis *short-stories*, nove poemas, cinco recensões e dezasseis ensaios [33].

Da vasta obra já publicada, Le Guin é conhecida principalmente pelos romances fantásticos e de ficção científica, tendo recebido vários prémios [34]. Elizabeth Cummins, num estudo em que analisa o conjunto da obra de Le Guin, até 1990, salienta que as principais narrativas da autora se centram em torno de quatro mundos ou universos ficcionais: o arquipélago de Terramar, os mundos colonizados pelos habitantes do planeta Hain; o país imaginário da Europa Central, Orsinia, e, finalmente, a Costa Ocidental ou a Califórnia do futuro. Todos estes mundos são

---

32. Ursula K. Le Guin, *A Fisherman of the Inland Sea* (New York: HarperCollins, 1994)

33. Elizabeth Cummins apresenta uma vasta bibliografia que inclui a indicação de textos ainda não reunidos em colectâneas, bem como das entrevistas mais significativas da autora publicadas entre 1975 e 1990. Para uma pesquisa mais detalhada da obra de Le Guin sugiro a leitura desta secção de *Understanding Ursula K. Le Guin*, 199-206.

34. Uma lista dos prémios que Le Guin recebeu inclui os seguintes: *A Wizard of Earthsea* (1968) - Boston Globe-Hornbook Award; *The Left Hand of Darkness* (1969) - Hugo and Nebula Awards; *The Tombs of Atuan* (1971) - Newberry Honor Book Citation; *The Farthest Shore* (1972) - National Book Award for Children's Literature; "The Word for World is Forest" (1972) - Hugo Award; "The Ones Who Walk Away from Omelas" (1973) - Hugo Award, *The Dispossessed* (1974) - Hugo, Nebula e Jupiter Awards; "The Day Before the Revolution" (1974) - Nebula Award; "The Diary of the Rose" (1976) - Jupiter Award.

diferentes uns dos outros e, por vezes, dentro do mesmo grupo temático, Le Guin desenvolve pequenos mundos, com características próprias, geografia específica e culturas diferentes.

Em *Earthsea* cada ilha é um mundo em si mesmo que tem em comum com as outras um conjunto de fundamentos culturais: o mesmo mito da criação, as mesmas lendas épicas, etc.. Porém, cada comunidade de ilhéus desenvolveu estruturas económicas e sociais específicas, que fazem de cada ilha um microcosmo único, dentro de um macrocosmo que se define pela diversidade.

O universo povoado por descendentes do povo Hain é, em termos cósmicos, um "arquipélago" que o leitor visita em diferentes momentos da evolução de cada planeta. Le Guin desenvolveu o mundo "Hainish" ao longo de seis romances, quatro novelas e várias *short-stories*, entre os anos de 1964 e 1995 [35]. A cronologia interna dos romances não corresponde à sua ordem de publicação [36].

As três primeiras obras que publicou sobre os mundos *Hainish* corresponderam, de certo modo, à iniciação da autora no género da ficção científica. É, por isso, natural que Le Guin tenha procurado alicerçar os novos mundos ficcionais no material que conhecia melhor. Não sendo, à data, uma especialista em matérias científicas, como ela própria afirma, Le Guin "mergulhou" na mitologia nórdica, recuperando e recriando episódios que lhe eram familiares. Por exemplo,

35. Seguindo a ordem cronológica de publicação, o mundo Hainish é desenvolvido nas seguintes obras: "The Dowry of Angyar" (1964), reeditado sub o título "Semley's Necklace" em *The Wind's Twelve Quarters* (1-24); *Rocannon's World* (New York: Ace, 1966); *Planet of Exile* (New York: Ace, 1966); *City of Illusions* (New York: Ace, 1967); "Winter's King" (1969; rept em *The Wind's Twelve Quarters*, 93-117); *The Left Hand of Darkness* (New York: Ace, 1969); "Vaster Than Empires and More Slow" (1971; rept. em *The Wind's Twelve Quarters*, 181-217); "The Word for World is Forest" *Again Dangerous Visions I*, ed. Harlan Ellison (Garden City: Doubleday, 1972); *The Dispossessed: An Ambiguous Utopia* (New York: Harper & Row, 1974), "The Shobies' Story" (1990; rep in *A Fisherman of the Inland Sea; Science Fiction Stories*, 75-105); "Dancing to Ganam" (1993; rept. *A Fisherman of the Inland Sea*, 107-145); "Another Story or A Fisherman of the Inland Sea" (1994; rep *A Fisherman of the Inland Sea*, 147-191); *Betrayals* (1994; rept. *Four Ways to Forgiveness*, 7-43); *Forgiveness Day* (1994; rept. *Four Ways to Forgiveness*, 45-107); *A Man of the People* (1995; rept. *Four ways to Forgiveness*, 109-164), e *A Woman's Liberation* (1995, rept. *Four Ways to Forgiveness*, 165-234). É de salientar que as *short stories* "The Dowry of Angyar" e "Winter's King" funcionaram como "embrião" para os romances *Rocannon's World* e *The Left Hand of Darkness*, respectivamente, embora possam ser lidas independentemente das narrativas posteriores a que, de certo modo, deram origem.

36. Spivak, *Ursula Le Guin*, 44.

em "The Dowry of Angyar", que serve de prólogo a *Rocannon's World*, recria o episódio em que Freya (deusa germânica do amor, da fertilidade e da procriação, equivalente nórdico de Afrodite) se apodera do colar Brisingamen, que se torna num dos seus símbolos.

Em *Rocannon's World*, Le Guin narra as aventuras de Rocannon, um antropólogo que parte para o planeta Fomalhaut II em missão de investigação. Inesperadamente, o planeta é atacado por inimigos da Liga de Todos os Mundos que assassinam os companheiros de Rocannon. Este jura vingá-los, contribuindo decisivamente para o extermínio dos invasores. Como recompensa, a Liga decide dar ao planeta o nome do antropólogo. Ao longo da narrativa Rocannon vai evoluindo, acabando por se integrar completamente no novo mundo. A sua personalidade e comportamento aproximam-no da figura de Odin, sendo mesmo conhecido pelo epíteto de "O Viajante", à semelhança do deus germânico.

Em *Planet of Exile*, a autora desenvolve uma história do tipo Romeu e Julieta (Jakob e Rolery) em que o herói é um descendente de Rocannon, vinte e três gerações mais tarde. Ao mesmo tempo são descritas as difíceis relações entre duas comunidades, com culturas diferentes, que vivem próximas uma da outra. O planeta em questão foi colonizado por "Rocannonianos", mas, passadas várias gerações, a raça está em declínio, uma vez que não é possível a procriação através de casamentos mistos com os nativos e, por outro lado, a taxa de nascimentos resultantes de uniões entre "Rocannonianos" está numa fase decrescente.

Os colonizadores nunca se integraram completamente no novo mundo, que parece rejeitá-los. Devido a algumas particularidades biológico-genéticas, os "Rocannonianos" não são afectados pelas bactérias autóctones, mas também não conseguem digerir os alimentos produzidos no planeta, se não recorrerem à administração de enzimas especiais. Ao longo da narrativa estes problemas são ultrapassados através das transformações que se vão verificando nos colonizadores. Contudo, há ainda que vencer as diferenças culturais que impedem a

unidade. A narrativa termina com um final feliz, quer para o par de amantes, quer ainda para as duas comunidades que conseguem ultrapassar os preconceitos que impediam a união harmoniosa dos dois povos num só.

No terceiro romance do ciclo Hain, *The City of Illusions*, Le Guin explora de novo o tema da divisão mas, neste caso, orientada para a divisão interior de uma personagem. Falk, um descendente de Rolery, é um homem a quem foi apagada a memória, e com ela a sua identidade, o que o leva a iniciar uma demanda em busca do seu eu, da sua realidade interior. Essa demanda leva-o até Es Toch, a cidade controlada pelos Shing, os inimigos contra quem a Liga de Todos os Mundos tinha sido criada. Aí, Falk é informado do seu verdadeiro nome, Ramarren, e de que tinham sido os Shing os responsáveis pela perda de identidade, tendo-o abandonado em seguida. Falk/Ramarren consegue que lhe seja devolvida a sua anterior personalidade, mantendo, ao mesmo tempo, aquela que adquiriu com a ajuda dos homens que o tinha recolhido anos antes. Fazendo uso das duas personalidades que agora possuía, o herói engana os Shing e foge para o planeta Werel, levando a notícia de que a Terra estava controlada pelo inimigo.

Para além da demanda do herói, um outro tema central na narrativa é o da busca e do valor da verdade. Por exemplo, Falk é traído pela amante, que o entrega ao inimigo. Os Shing são apresentados como vilões, especialistas da mentira e senhores da cidade das ilusões, Es Toch, onde Falk experimenta sucessivas realidades ilusórias. É com a ajuda de um pequeno livro, o Antigo Cânon (uma tradução pessoal de *Tao Te Ching* que a autora usa nesta narrativa) que Falk consegue unir as suas duas personalidades e enganar os Shing, tornando-se num mensageiro da verdade [37].

As primeiras três narrativas do ciclo Hain são, fundamentalmente, uma introdução à obra ficcional de Le Guin. Sem atingirem a mestria literária e a

37. Sobre *City of Illusions* Le Guin afirmou, em 1978: "Every novel gives you a chance to do certain things you could not do without it. [...] Some things I am grateful to this book for: [...] The Chance to use my one 'translation' (collation-ripoff) of the *Tao Te Ching*." (*The Language of the Night*, 123).

profundidade temática e filosófica de obras posteriores, apresentam já os principais temas que a autora desenvolveria, como a ética taoista do equilíbrio, a reconciliação dos opostos, a importância da diversidade cultural, a viagem como um percurso realizado simultaneamente pelo espaço exterior que rodeia as personagens e pelo mundo interior dos protagonistas, etc..

Em *The Left Hand of Darkness*, Le Guin retoma o tema do equilíbrio dos opostos explorando-o simultaneamente a vários níveis: político, social, cultural, religioso e das relações inter-pessoais, para além do equilíbrio psicológico da personagem principal. A acção narrada é breve: Genly, um antropólogo natural da Terra, tem por missão viajar até ao planeta Gethen (cujo nome significa Inverno) e tentar convencer os seus habitantes a associarem-se à Liga que, nesta altura, livre da ameaça do inimigo, procura fomentar o diálogo, o contacto e as trocas comerciais entre os diversos planetas. Iniciando a sua acção junto dos habitantes de Karhide, Genly recebe a ajuda de Therem Estraven, o primeiro-ministro. Este, porém, cai em desgraça junto do rei, que o acusa de traição, e o expulsa do país. A missão de Genly fica ameaçada, o que o leva a tentar a sua sorte com o povo de Orgoreyn. Aí, porém, acaba por ser feito prisioneiro, sendo salvo por Estraven que o guia de regresso a Karhide. Genly contacta a nave que o aguardava na órbita do planeta para que o recolham, forçando, deste modo, o rei a aceitar o acordo com os emissários da Liga.

As duas comunidades do planeta Inverno opõem-se a vários níveis: político, económico e religioso. Enquanto Karhide é um reino feudal governado por um soberano demente, que com a sua loucura lança o país no caos político, Orgoreyn é uma ditadura dirigida por um grupo restrito de indivíduos que impõe a sua vontade através da força policial e da educação virada para a obediência. O comportamento dos habitantes de Karhide é caracterizado pela importância que dão à escuridão. Dominados pelo inconsciente, a religião que professam, designada por Handdara, reflecte, ao nível místico, o apelo da escuridão a que se associa a regra da não

interferência, isto é, o *wu wei* taoista:

> The Handdara is a religion without institution, without priests, without hierarchy, without vows, without creed; I am still unable to say whether it has a god or not. It is elusive. It is always somewhere else. (LHD, 52)
>
> Under [Karhide's] politics and parades and passions runs an old darkness, passive, anarchic, silent, the fecund darkness of the Handdara. (LHD, 56)

Em Orgoreyn a religião é dominada pela luz, tal como os seus habitantes são dominados exclusivamente pela razão, negando a existência da escuridão e do inconsciente.

> Darkness is only in the mortal eye, that thinks it sees, but sees not. In the Sight of Meshe there is no darkness. [...] There is neither source nor end, for all things are in the Centre of Time. [...] There is neither darkness nor death, for all things are, in the light of the Moment, and their end and their beginning are one.
>
> One centre, one seeing, one law, one light. (LHD, 141-42)

Apesar das diferenças que se registam entre as duas comunidades, no planeta Inverno não ocorreram quaisquer conflitos bélicos nos últimos trinta séculos, o que reforça a ideia de que a estabilidade que caracteriza Gethen resulta da tensão constante dos opostos. Este acaba por ser um dos temas centrais do romance, a que se associa o da androginia. Os habitantes de Gethen são seres andróginos que, periodicamente, durante a fase sexualmente activa (a que dão o nome de Kemmer), assumem aleatoriamente as características de um ou do outro sexo. Findo o Kemmer, regressam ao estado andrógino que os caracteriza. O carácter aleatório que determina o tipo de sexualidade que um Gethenian terá durante o Kemmer, torna possível que um indivíduo desempenhe umas vezes o papel de homem e outras o de mulher, pelo que qualquer Gethenian pode ser pai e mãe dos seres que gerou durante as fases sexualmente activas.

A narrativa é apresentada, principalmente, segundo o ponto de vista de Genly,

o que permite ao leitor acompanhar o crescente conhecimento que a personagem vai tendo do ambiente que o rodeia. Intercaladas com a narração de Genly surgem pequenos textos que têm por objectivo aprofundar e completar a informação, contribuindo para um melhor conhecimento da realidade complexa daquele planeta.

The Left Hand of Darkness foi, juntamente com as narrativas de *Earthsea*, a obra de Le Guin que mereceu mais atenção por parte da crítica, e melhor acolhimento por parte do público, num reconhecimento claro da qualidade literária deste romance. Le Guin consegui desenvolver de forma imaginativa o tema da tensão criativa dos opostos, explorando-o simultaneamente a diversos níveis. Disto resultou uma obra complexa, mas bem estruturada, que permite ao leitor, através da identificação com a personagem principal, integrar-se completamente no mundo criado, apesar de tão diferente da realidade consensual.

Nos dois outros romances do ciclo Hain, Le Guin explora, com maior profundidade, certos aspecto políticos que antes tinham sido apenas levemente aflorados. Em *The Word for World is Forest*, o tema central é o da defesa das ideias e valores ecologistas, por oposição à visão utilitarista e positivista da natureza. A narrativa evolui através do confronto dialéctico destas duas posições, representadas pelos nativos do planeta/floresta Athshe e pelos colonizadores oriundos da Terra. Estes, comandados por um oficial do exército, Davidson, consideram a floresta como um lugar a explorar, uma fonte de matéria prima acessível e comercialmente valiosa. A sua relação com a natureza é exclusivamente utilitarista. Em contrapartida, os habitantes do planeta Athshe têm com a floresta uma relação harmoniosa, mesmo espiritual, que os leva a identificarem-se com ela, concebendo-se a si mesmos como extensões do mundo que os rodeia. Caracterizados por possuírem um tipo de raciocínio intuitivo e um comportamento não agressivo, os nativos distinguem-se psicologicamente dos colonizadores, caracterizados pelo raciocínio lógico-dedutivo e por um comportamento belicoso.

Em *The Word for World is Forest*, Le Guin mantém a mestria técnica que

caracteriza as suas obras, mas a narrativa é prejudicada pelo tom agressivo e polémico, por vezes demasiado próximo do panfletário, tendo por pano de fundo a crítica à guerra do Vietname [38].

No último romance do ciclo Hain, *The Dispossessed*, Le Guin mantém o interesse pela teoria política, principalmente pelo anarquismo, a que a autora chega a partir da filosofia taoista [39]. Le Guin explora o tema da utopia, comparando um estado anarquista com sistemas políticos autocráticos que, contudo, não são caracterizados de forma completamente negativa. O leitor viaja alternadamente entre dois planetas próximos, Anarres (sistema político: anarquia) e Urras (sistema político: autocrático) acompanhando a personagem principal, Shevek, um físico de Anarres que, após uma estadia no planeta vizinho, regressa a casa. Sem repetir os erros cometidos em *The Word for World is Forest*, Le Guin consegue apresentar as várias estruturas políticas sem tomar partido por qualquer delas, o que torna a obra mais interessante para o leitor. Com *The Dispossessed*, Le Guin concluiu, aparentemente, o conjunto de romances de ficção científica dedicados ao universo interplanetário dos Hain, continuando a exploração deste ciclo em *short-stories*.

Fora dos domínios do fantástico e da ficção científica, Le Guin criou um outro mundo ficcional situado algures na Europa central: Orsinia. A autora desenvolveu este espaço ao longo de vários poemas e *short-stories* (algumas reunidas na colectânea *The Orsinian Tales*), e no romance *Malafrena*. A aproximação do leitor a este mundo ficcional processa-se através de dois métodos diferentes: um consiste

---

38. Le Guin tem consciência dos aspectos que enfraquecem *The Word for World is Forest*, tendo afirmado, em 1977: "In this tale, *The Word for World is Forest*, which began as a pure pursuit of freedom and dream, I succumbed, in part, to the lure of the pulpit. It is a very strong lure to a science fiction writer who deals more closely than most novelists with ideas, whose metaphors are shaped by or embody ideas, and who therefore is always in danger of inextricably confusing ideas with opinions." (*The Language of the Night*, 126-27).

39. Na introdução a "The Day Before the Revolution" (dedicada a Paul Goodman), Le Guin afirma: "Odonianism is anarchism. Not the bomb-in-the-pocket stuff, which is terrorism, whatever name it tries to dignify itself with; not the social-Darwinist economic "libertarianism" of the far right; but anarchism, as prefigured in early Taoist thought, and expounded by Shelley and Kropotkin, Goldman and Goodman. Anarchism's principal target is the authoritarian State (capitalist or socialist); its principal moral-practical theme is cooperation (solidarity, mutual aid). It is the most idealistic, and to me the most interesting, of all political theories." *The Wind's Twelve Quarters*, 285; Charlotte Spivak, *Ursula K. Le Guin*, 74.

na referência a acontecimentos concretos e verídicos que pertencem à história da Europa Ocidental, o outro passa pela datação das narrativas, como sucede em *Orsinian Tales*. Os protagonistas são representantes das mais diferentes profissões: agricultores, proprietários, soldados, cientistas, etc., e distinguem-se dos protagonistas das narrativas fantásticas ou de ficção científica pela ausência da dimensão heróica colectiva.

A última *short-story* da colectânea, "Imaginary Countries", é uma narrativa de certo modo autobiográfica. Os protagonistas são um professor, a sua mulher e os três filhos do casal (dois rapazes e uma rapariga). A família vive os últimos dias de férias na residência de Verão. Enquanto o professor trabalha num projecto de investigação, as crianças brincam, inventando e representando histórias a partir da mitologia nórdica. Como afirma Spivak, a narrativa reflecte as vivências de Le Guin no Vale de Napa [40]. O epílogo da história reforça o tom nostálgico que atravessa a narrativa, ao mesmo tempo que a coloca na esfera das recordações pessoais do narrador:

> But all this happened a long time ago, nearly forty years ago; I do not know if it happens now, even in imaginary countries. (OT, 175)

As narrativas de Orsinia podem ser consideradas como narrativas históricas, através das quais a autora analisa aspectos concretos da sociedade europeia. Em *Malafrena*, a acção decorre durante século XIX, período em que grande parte da Europa Central estava sobre o domínio do império austro-húngaro. O romance centra-se em torno de um jovem, Itale Sorde, oriundo de uma família rural abastada, que decide partir para a cidade e envolver-se nos movimentos revolucionários contra a potência administrante. Mais tarde, após ter vivido dois anos na cadeia, Itale regressa à casa paterna, doente e enfraquecido.

Mais uma vez a estrutura do romance assenta na da viagem de ida e volta que

40. James W. Bittner,"Persuading Us to Rejoice and Teaching Us How to Praise: Le Guin's "Orsinian Tales", *Ursula K. Le Guin*, ed. and Introduction by Harold Bloom, "Modern Critical Views, (New York: Chelsea House Publishers, 1986) 123 e segs. Charlotte Spivak, *Ursula K. Le Guin*, 101.

caracteriza a maioria das obras de Le Guin. Porém, ao contrário do que sucede aos heróis das outras narrativas, a experiência de Itale não o alterou interiormente. A personagem que regressa está fisicamente diferente da que partiu, mas interiormente Itale é o mesmo jovem incapaz de tomar uma decisão de fundo quanto ao seu futuro. Como ele próprio explica, a vida para ele será sempre uma sucessão de inícios.

> I didn't know why I left till I came back - I have to come back to find that I have to go again. I haven't even begun the new life yet. I am always beginning it. I will die beginning it. (M, 342)

O mais recente mundo ficcional criado por Le Guin é identificável com a costa ocidental dos Estados Unidos, região onde a autora reside e onde nasceu. São três as obras mais importantes pertencentes a este ciclo: *The Lathe of Heaven*, "The New Atlantis" e *Always Coming Home*. Para além da localização ser idêntica nas três obras, há um outro aspecto que as une: o tema da utopia, ou mais especificamente, os vários problemas relacionados com a dificuldade de conceber uma utopia que não encerre em si mesma a sua própria distopia.

Em *The Lathe of Heaven*, Le Guin explora o tema da impossibilidade de uma utopia planeada. Orr, a personagem principal, tem a capacidade de produzir sonhos que alteram a realidade. Na tentativa de impedir que sonhos desse tipo ocorressem, Orr ingere uma quantidade excessiva de drogas, que lhe provoca uma intoxicação. Entregue aos cuidados de um psiquiatra, Haber, este descobre a estranha característica dos sonhos do seu paciente e pretende controlá-los, de modo a criar um mundo melhor, sem os gravíssimos problemas de poluição, excesso de população, guerras e catástrofes que caracterizam a "realidade" do final do século XX. Mas os sonhos de Orr não têm apenas aspectos positivos, pelo que os objectivos do médico são muitas vezes gorados, quer pela impossibilidade de prever o comportamento do inconsciente, quer pela qualidade amoral das suas produções. Enquanto o cientista tenta descobrir uma forma de reproduzir as ondas cerebrais de

Orr, de modo a poder ele próprio alterar o mundo sem ter de recorrer ao seu pouco cooperante paciente, o leitor viaja por um espaço em constante mutação, ao ritmo dos sonhos de Orr. Quando, finalmente, Haber assume o papel de criador, é inevitavelmente destruído pelo holocausto que desencadeia.

Em "The New Atlantis", Le Guin explora o mesmo tema, partindo de uma utopia que se tornou distopia, devido à presença opressiva do Estado. Nesta narrativa o leitor viaja entre duas realidades aparentemente opostas, uma vez que ao mundo opressivo se opõe um mundo nascente que, lentamente, emerge das águas do Pacífico, recuperando do estado de limbo a que tinha estado sujeito durante um período de tempo indeterminado. O título da obra funciona como identificação ambígua das duas realidades. Utilizando o nome de Atlântida, e a carga simbólica que lhe está associado, Le Guin evita conotar, de forma directa, qualquer uma das duas comunidades com a mítica Atlântida, deixando em aberto o significado da obra. Isto é, a nova Atlântida de que fala tanto pode ser o mundo em decadência, a distopia em que vivem as personagens principais, como pode ser o novo continente que emerge das águas e cujos habitantes recordam, a pouco e pouco, o seu passado.

Em *Always Coming Home*, Le Guin regressa à Costa Ocidental num futuro indeterminado. Num vale habitado por indivíduos que dão a si mesmos o nome de Kesh, o leitor encontra uma comunidade pacífica, vivendo em harmonia que o mundo que a rodeia. A forma como o romance está estruturado deixa que seja o leitor a descobrir esse mundo. A narrativa está organizada como se fosse um vasto conjunto de informações etnográficas e antropológicas a que se juntam elementos históricos, contos, poemas, informações de carácter tecnológico, músicas, relatos na terceira pessoa e impressões pessoais. Tudo isto contribuí para a criação de um mundo culturalmente rico e diversificado, uma utopia aberta, naturalmente complexa.

Os mundos que Ursula Le Guin tem desenvolvido ao longo da sua carreira

literária não devem ser considerados como mundos acabados. De facto, uma característica da escrita de Le Guin consiste, em minha opinião, na frequente descoberta, por parte da autora, de novos aspectos, características e personagens que levam à criação de narrativas mais ou menos longas, que se integram nos ciclos ficcionais que referi.

Os universos criados por Le Guin são, regra geral, universos abertos, característica que a autora considera fundamental, por exemplo, para o género da ficção científica [41]. Todos os seus mundos ficcionais (fantásticos, de ficção científica, ou outros), podem ser considerados espaços abertos, ou casas que Le Guin visita frequentemente, descobrindo novas portas que abrem para salas nunca antes visitadas, mas que mantêm um nível de familiaridade que permite identificá-las como pertencentes à mesma morada. Estão neste caso, por exemplo, o universo Hainish e o arquipélago de Terramar. Apesar de ter "descoberto" estes lugares durante os anos sessenta e setenta, Le Guin voltou a eles nos anos noventa. Deste regresso às antigas moradas resultaram novas obras que enriqueceram os mundos já conhecidos. Refiro-me concretamente a *Tehanu*, a quarta narrativa de *Earthsea*, obra que analisarei em detalhe mais adiante, e às *short-stories* "The Shobies' Story", "Dancing to Ganam" e "Another Story or A Fisherman of the Inland Sea", narrativas recentes que se integram no ciclo Hain [42]. Resumindo, os universos literários de

41. Em "Escape Routes", Le Guin afirma: "If science fiction has a major gift to offer literature, I think it is just this: the capacity to face an open universe. Physically open, psychically open. No doors shut. What science, from physics and astronomy to history and psychology, has given us is the open universe: a cosmos that is not a simple, fixed hierarchy but an immensely complex process in time. All the doors stand open, from the prehuman past through the incredible present to the terrible and hopeful future. All connections are possible. All alternatives are thinkable. It is not a comfortable, reassuring place. It's a very large house, a very drafty house. But it's the house we live in." "Escape Routes" (1974-75), *The Language of the Night*, 180.

42. *Tehanu or the Last Book of Earthsea*, foi editado em 1990. As narrativas de ficção científica foram reunidas na obra *A Fisherman of the Inland Sea; Science Fiction Stories*. As datas da primeira edição das narrativas referidas no texto são, respectivamente, 1990, 1993 e 1994, o que significa que na década de noventa Le Guin regressou ao trabalho criativo nos dois universos ficcionais que nos finais dos anos sessenta princípios de setenta lançaram o seu nome e lhe granjearam mais prémios literários. Neste momento da lista de obras publicadas pela autora constam dezasseis romances, seis colectâneas de *short-stories*, oito narrativas para crianças, quatro volumes de poemas e três compilações de artigos teóricos, bem como um vasto *corpus* literário e teórico disperso por revistas e colectâneas editadas por outros autores. Para além das obras referidas supra há a salientar as seguintes: romances - *Very Far Away from Anywhere Else* (New York: Atheneum, 1976), *The Eye of the Heron* (1978; New York: HarperCollins, 1991), *The Beginning*

Le Guin são universos em expansão e em cada nova narrativa o leitor descobre um mundo simultaneamente novo e familiar.

Place (New York: Harper and Row, 1980); colectâneas de *short-stories* - *The Compass Rose* (New York: Harper and Row, 1982), *Buffalo Gals and Other Animal Presences* (Santa Barbara: Capra, 1987, London: Gollancz, 1990), *Searoad; Chronicles of Klatsand* (New York: HarperCollins, 1991), *Four Ways to Forgiveness* (New York: HarperCollins, 1995), *Unlocking the Air and Other Stories* (New York: HarperCollins, 1996); literatura infantil - *Leese Webster* (New York: Atheneum, 1979; London: Gollancz, 1981), *Solomon Leviathan's Nine-Hundred and Thirty First Trip Around the World* (New Castle: Cheap Street, 1983), *Catwings* (New York: Orchard Books, 1988), *Catwings Return* (New York: Orchard Books, 1988), *A Visit from Dr. Katz* (New York: Atheneum, 1988), *Fire and Stone* (New York: Atheneum, 1989); colectâneas de poemas - *Wild Angels* (Santa Barbara: Capra, 1975), *Hard Words* (New York: Harper and Row, 1981), *Wild Oats and Fireweed* (New York: Harper and Row, 1988), *Going Out with Peacocks and Other Poems* (New York: HarperCollins, 1995).

2.2. - A Demanda do Equilíbrio no Mundo Fantástico.

The Way gave birth to the One;
The One gave birth to the Two;
The Two gave birth to the Three;
And the Three gave birth to the ten thousands things.
The ten thousand things carry Yin on their backs and wrap their arms around Yang.
Through the blending of ch'i they arrive at a state of harmony.

Lao-Tzu, *Te-Tao Ching*.

O mundo fantástico criado por Ursula K. Le Guin tem, tal como o de Tolkien, um mito cosmogónico que sintetiza a filosofia e a ética fundamentais do mundo imaginado. Porém, enquanto no mito da Terra Média o criador delegava num conjunto de entidades divinas a execução efectiva do seu plano, em Terramar, Segoy não só é o único interveniente no processo de criação, como mantém ainda uma presença efectiva no mundo criado, participando pontualmente em acontecimentos que determinam a evolução e viabilidade do seu projecto criador [1]. Para além disso, num afastamento deliberado da tradição ocidental, onde as figuras míticas e/ou divinas são frequentemente antropomórficas, Le Guin escolheu para demiurgo do seu mundo fantástico o dragão, tendo mantido toda a complexidade e ambivalência que caracteriza esta figura na cultura oriental.

Segundo o mito, no início havia apenas a imensidão aquática, a água

1. É de notar que enquanto o mito cosmogónico da Terra Média aparece como uma narrativa completa em si mesma, a criação de Segoy surge referida de forma fragmentada, dispersa pelas quatro narrativas, obrigando o leitor a construir a narrativa mítica a pouco e pouco, à medida que progride na leitura. No final, o leitor encontra-se de posse da maioria das informações essenciais para a compreensão do processo de criação, embora tenha de usar a sua imaginação para preencher algumas lacunas da sequência narrativa.

primordial e caótica, até que Segoy, o dragão criador, através da palavra, fez emergir as ilhas de Terramar, criou todas as partículas de matéria orgânica e inorgânica, dando a cada uma o seu nome e a sua essência. Provavelmente, num segundo momento, o demiurgo terá criado, "à sua imagem e semelhança", os seres que dominariam o mundo: os dragões. Como Segoy, também eles falavam a Língua da Criação, o que lhes conferia um poder excepcional. Como Ged explica a Therru:

> ... my guess would be that the dragon and the speech of the dragon are one. One being.[...] They do not learn [...]. They are. (T, 663)

Os primeiros dragões criados por Segoy são, neste aspecto, expressão da unidade primordial, anteriores a qualquer diferenciação. Como afirma Len Hatfield, para eles não há dicotomia entre o espírito e o corpo, entre sujeito e objecto [2]. Contudo, a partir do momento em que o universo é definido em termos de equilíbrio entre pólos diferentes, toda a unicidade tende, naturalmente para a dualidade. Embora a língua da criação continue a fazer parte da sua natureza, os dragões habitam um mundo criado sob o signo do equilíbrio; um mundo vivo que evolui através do conflito de opostos. É por isso inevitável que, na medida em que fazem parte integrante do mundo em que vivem, regendo-se pelas mesmas leis naturais, os dragões estejam também sujeitos às evoluções da dinâmica interna do grupo, determinada pelo conflito de opostos. A filosofia inerente ao mundo criado é resumida por Tenar numa frase muito simples, mas extremamente significativa:

> In time nothing can be without becoming. (T, 492)

A evolução e a transformação são inevitáveis. Por isso os dragões acabaram por se dividir em dois grupos com interesses, hábitos e vivências diferentes. Os que se deixaram fascinar pelo lado selvagem, anárquico e poderoso das suas personalidades tornaram-se, de certo modo, expressão do potencial criador e

---

2. Len Hatfield, "From Master to Brother: Shifting the Balance of Authority in Ursula K. Le Guin's *Farthest Shore* and *Tehanu*", in *Children's Literature, Annual of the Modern Language Association Division on Children's Literature and The Children's Literature Association*, 21 (New Haven and London: Yale University Press, 1993) 58.

destruidor das forças naturais, portadoras de vida e de morte, garante da regeneração e vitalidade do mundo criado. Estes dragões são expressão do *yin*, a componente feminina, matricial, escura, negativa.

> ... among the dragon-people some became more and more in love with flight and wilderness, and would have less and less to do with the works of making, or with study and learning, or with houses and cities. They wanted only to fly farther and farther, hunting and eating their kill, ignorant and uncaring, seeking more freedom and more. (T, 492)

Outros dragões deixaram-se fascinar pelo lado luminoso, criador, masculino das suas personalidades, acumulando riquezas e conhecimentos, organizando-se em grupos sociais estáveis, sedentários. Como manifestação do *yang*, eles tornaram-se nos fundadores de novas culturas, nos descobridores de novas fronteiras. Abandonando o voo e a imensidão aquática, optaram por se fixar nas pequenas ilhas, aprendendo os ritos da natureza, criando os seus próprios espaços com o fogo da sua inteligência.

> Others of the dragon-people came to care little for flight, but gathered up treasure, wealth, things made, things learned. They built houses, strongholds to keep their treasures in, so they could pass all they gained to their children, ever seeking more increase and more. (T, 492)

Devido aos frequentes conflitos entre os dragões sedentários e os "nómadas" parte do primeiros decidiu abandonar Terramar e partir para o Ocidente, para lá das fronteiras conhecidas, criando um novo mundo onde pudessem viver em paz e em sociedade. Os que ficaram perderam as asas e a longevidade que os caracterizava, e tornaram-se humanos. Enquanto os seres alados decresciam em número, confinados às ilhas ocidentais, os homens tornaram-se nos senhores do arquipélago, povoando todas as ilhas. Alguns interessaram-se exclusivamente pelos bens materiais, perdendo, a pouco e pouco, a recordação dos laços que os ligavam aos seus irmãos alados. Outros, porém, mantiveram viva a recordação do tempo em que um único povo partilhava, com o demiurgo, o mundo e uma língua comum: a

língua da criação. Estes tornaram-se nos homens de poder: magos e feiticeiros(as), pilares da sociedade humana, garantes da estabilidade do sistema, defensores do equilíbrio e do conhecimento tradicional, elos de ligação indispensável entre o criador e o mundo criado, entre o passado e o presente.

A evolução acabou por tornar definitiva a separação dos filhos de Segoy em três raças distintas: os dragões selvagens, os dragões sedentários e os homens. O tempo encarregou-se de apagar a maior parte das marcas que no passado uniram estes seres num só povo. Para além de alguns (poucos) vestígios que provam a existência de uma Idade do Ouro perdida com a diferenciação da espécie, Terramar tornou-se um arquipélago habitado por sociedades humanas preocupadas com o presente, descrentes do futuro, mas orgulhosas de um passado heróico de conquista e de emancipação.

O desenvolvimento da sociedade humana, feita à custa da diferenciação e do conflito com os dragões, levou a que, a pouco e pouco, os homens fossem perdendo o contacto com a natureza e as suas leis fundamentais. As noções de equilíbrio e harmonia, que são a base sobre a qual Segoy criou o mundo, foram sendo esquecidas pela grande maioria dos homens e mulheres de Terramar, tornando-se preocupação quase exclusiva dos magos. Por outro lado, à medida que a realidade do dia a dia se revelava mais difícil e as ligações ao passado se tornavam mais ténues, maiores eram as ameaças à harmonia e equilíbrio da criação. E o maior perigo vinha precisamente da ambição insana que caracterizava os homens desde os tempos mais antigos, de quererem possuir sempre mais: mais riqueza, mais poder, mais conhecimento, etc. Durante a viagem com Arren, Ged explica ao futuro rei de que forma o homem se tornou na maior ameaça para o mundo criado.

> ... when we crave power over life - endless wealth, unassailable safety, immortality - then desire becomes greed. An if knowledge allies itself to that greed, then becomes evil. Then the balance of the world is swayed, and ruin weighs heavy in the scale. [...] That is why

> nothing can resist us. Only one thing in the world can resist an evil-hearted man. And that is another man. In our shame is our glory. Only our spirit, which is capable of evil, is capable of overcoming it. (FS, 333-34)

Como afirma Ged, o homem tem de reaprender constantemente a viver em harmonia com a natureza e as suas leis, fazendo apenas aquilo que é absolutamente essencial, pautando todas as suas acções pela consideração antecipada das consequências, e pela aceitação da responsabilidade decorrente de cada acto.

> ... an act is not, as young men think, like a rock that one picks up and throws, and it hits or misses, and that's the end of it. When that rock is lifted the earth is lighter, the hand that bears it heavier. When it is thrown the circuits of the stars respond, and where it strikes or falls the universe is changed. On every act the balance of the whole depends. The winds and seas, the powers of water and earth and light, all that these do, and all that the beasts and green things do, is well done, and rightly done. All these act within the Equilibrium. [...] But we, in so far as we have power over the world and over one another, we must *learn* to do what the leaf and the whale and the wind do of their own nature. We must learn to keep the balance. Having intelligence, we must not act in ignorance. Having choice, we must not act without responsibility. [...] do nothing because it is righteous, or praiseworthy, or noble, to do so; do nothing because it seems good to do so; do only that which you must do, and which you cannot do in any other way. (FS, 361-62)

Quando se iniciam as narrativas de Terramar, o arquipélago está mergulhado numa grave crise de identidade. As marcas da decadência são visíveis em quase todas ilhas. À medida que o tempo das narrativas avança, apesar de alguns sucessos pontuais, a crise de valores é cada vez mais profunda, atingindo a seu clímax quando o ex-mago Cob ameaça destruir o mundo, pondo em causa o fundamento da criação: o equilíbrio.

O papel nuclear atribuído ao conceito de equilíbrio é de tal modo importante que se reflecte a todos os níveis, incluindo ao nível formal. A figura do herói

tradicional foi adaptada para que se enquadrasse, de forma efectiva, no mundo criado. Isto é, o herói tradicional dos contos e mitos ocidentais, fonte de inspiração da maioria dos contos fantásticos neo-românticos, é, frequentemente, uma personagem masculina dotada de características e/ou poderes especiais. Apesar de inicialmente a autora ter estruturado o herói de *A Wizard of Earthsea* segundo o modelo tradicional, tal situação não a satisfez totalmente, tendo optado definitivamente por um par de heróis (um masculino e outro feminino) que espelhasse a complementaridade dos opostos, estando mais de acordo com o espírito da obra [3].

A alternância que caracteriza o movimento entre os contrários é expressa em termos formais, na tetralogia, pela utilização de duas vozes que, alternadamente, pautam a narração. Isto é, enquanto as primeira e terceira narrativas são apresentadas segundo o ponto de vista das personagens masculinas (Ged e, em certos momentos, Arren), as segunda e quarta narrativas são apresentadas segundo o ponto de vista da personagem feminina Tenar (ou Goha, nome pela qual a ex-sacerdotisa é conhecida depois do seu casamento) [4]. Deste modo, Le Guin não deixa, na minha opinião, quaisquer dúvidas quanto às características particulares que pretendeu dar à figura do herói, num mundo que se estrutura em torno dos conceitos de equilíbrio e harmonia.

Através das aventuras de Ged e de Tenar, o leitor acompanha a evolução do mundo de Terramar, desde as últimas décadas de um ciclo marcado pelo afastamento, diferenciação e decadência das sociedades humanas, até ao início de

3. *The Farthest Shore*, publicado em 1973, foi durante quinze anos considerado como o volume final de *Earthsea*. Contudo, Le Guin parece nunca ter ficado completamente satisfeita com a ideia de concluir a obra fantástica deste modo, o que explica, em minha opinião, a sua incapacidade de "deixar de sonhar" com o mundo de Terramar, depois da publicação do terceiro volume ("Dreams Must Explain Themselves", 1973, 1989, 45). Por outro lado, a necessidade formal de optar por um par heróico foi reforçada pela opção da autora de, a partir da década de setenta, se empenhar mais abertamente no movimento feminista, o que a levou, como referi supra, a optar com mais frequência pela escolha de personagens femininas como heroínas de algumas das suas narrativas. Creio que no caso de *Earthsea*, estas duas vertentes (a artística e a político-social) desempenharam um papel complementar decisivo para a conclusão da obra fantástica.

4. Por breves momentos, a quarta narrativa é apresentada segundo o ponto de vista de uma outra personagem feminina: Tehanu.

uma nova era, marcada pela recuperação de alguns valores fundamentais do passado e pela renovação de outros.

Em termos psicanalíticos, a evolução das sociedades de Terramar pode ser entendida como a reprodução, em termos colectivos, do processo de emancipação da consciência face ao inconsciente, tal como ele é descrito por Erich Neumann [5]. A reforçar esta interpretação está o símbolo complexo do dragão, a figura mítica de que descendem os homens de Terramar, aliado à filosofia taoista que concebe a evolução como a passagem sucessiva do uno à dualidade, desta à tríade e, depois, à multiplicidade.



Figura 27 - Uroboros.

Criados por Segoy, os dragões primordiais de Terramar reúnem os aspectos femininos e masculinos de uma forma não diferenciada. Neste sentido, podem ser associados ao uroboro, a serpente/dragão que morde a própria cauda e que aparece, por vezes, representada graficamente com metade do corpo de cor preta e

5. Erich Neumann, *The Origins and History of Consciousness.*

a outra branca, simbolizando a união dos opostos [6].

Quando a unidade se desfez, uns dragões preferiram dar primazia aos aspectos diurnos, interessando-se pelas criações do espírito, enquanto outros mantiveram a ambivalência que os caracterizava, isto é, neles o ego nunca se emancipou da tutela do inconsciente. Porque a dualidade se concretizou nas duas espécies de dragões, a luta entre eles tornou-se inevitável. Os dragões sedentários, símbolo do ego, tinham de combater as produções do inconsciente, simbolizadas pelos dragões selvagens.

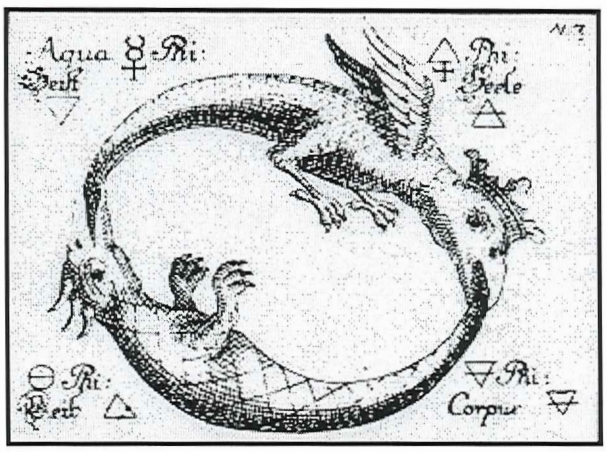


Figura 28 - O Par de Dragões.

Mas a dualidade originou a tríade. Muitos dragões tornaram-se humanos e deram primazia absoluta à consciência, renunciando ao contacto com o inconsciente, com o que os unia aos dragões e ao criador. A partir deste momento, homens, dragões sedentários e dragões selvagens ocuparam espaços diferentes no universo criado: a parte central do arquipélago foi ocupada pelos homens, os dragões ficaram confinados a umas poucas ilhas, na fronteira do arquipélago, e os seres híbridos partiram para um novo mundo. Entretanto, os magos e alguns homens e mulheres de poder mantiveram a ligação entre as três espécies cuja

6. Jung, *Psychology and Alchemy*, fig 147, 293.

origem comum se perdia nos confins do tempo.

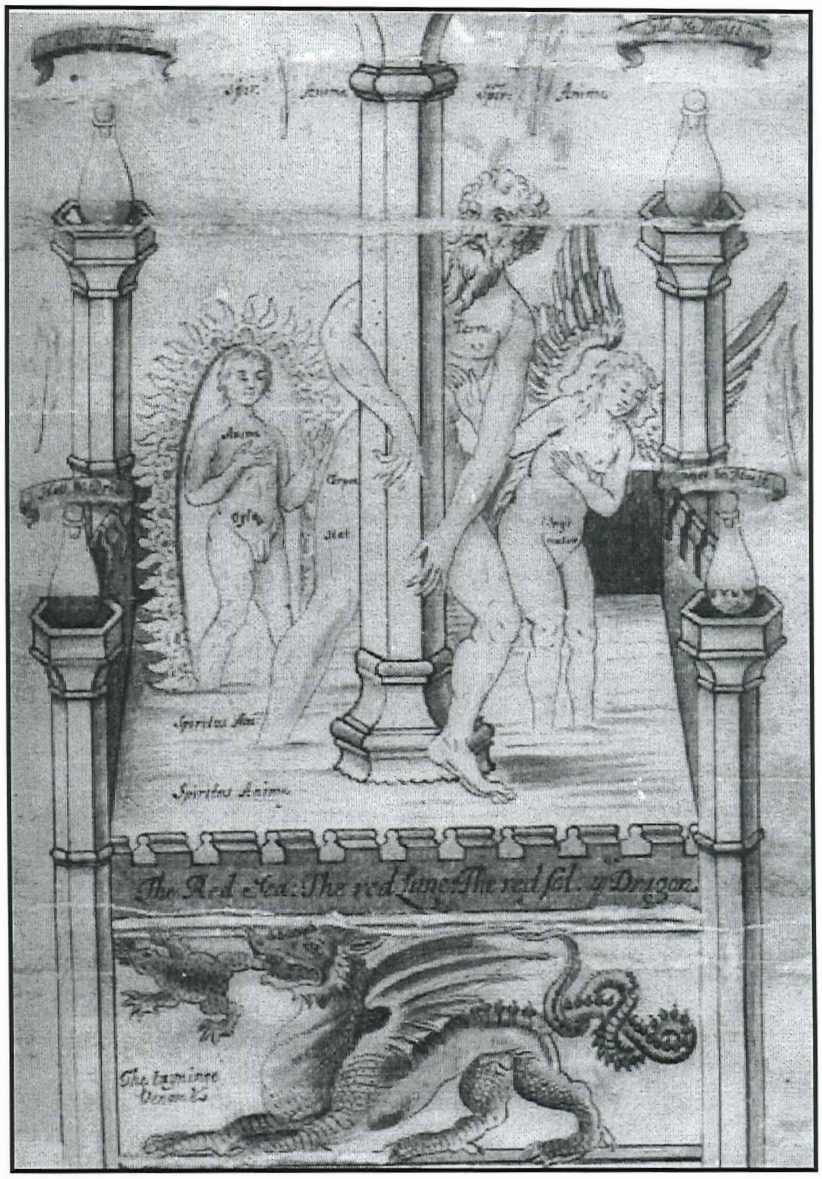


Figura 29 - Os Habitantes de Terramar.

Acompanhando Ged e Tenar, o leitor vai tomando contacto com um mundo marcado pela decadência, ao mesmo tempo que acompanha as demandas dos dois heróis, também eles sujeitos a um longo processo de evolução psicológica que lhes permitirá, ao longo da vida, desempenharem funções diferentes, mas indispensáveis, para a salvação de Terramar.

Seguindo o percurso de Ged e Tenar irei analisar a simbólica do espaço fantástico de Terramar, centrando a atenção nos lugares mais importantes, não só pela riqueza simbólica que apresentam, mas, também, pela importância que têm para a resolução das demandas.

Conforme a análise deixará claro, apesar da filosofia subjacente ao mundo criado por Segoy ser influenciada pela filosofia taoista, o mundo dos homens está, pelas suas descrições geográficas, culturais e rituais, muito próximo do espaço nórdico e celta. Em minha opinião, é a mistura de elementos culturais, provenientes de tradições tão distintas, que contribui para a criação de um espaço ficcional complexo e rico de ressonâncias românticas.

2.2.1. - As Ilhas da Iniciação: Gont e Roke.

To return to your fate is to be constant;
To know the constant is to be wise.
Not to know the constant is to be reckless and wild;
If you're reckless and wild, your actions will lead to misfortune.

Lao Tzu, *Te-Tao Ching*.

O primeiro herói que o leitor encontra nas narrativas de *Earthsea* é Ged, um jovem que nasceu com o poder da magia, como já tinha sucedido a muitos outros magos oriundos da ilha de Gont, como Ogion ou o Arquimago Nemmerle. Para além deste poder especial, que o colocava numa situação privilegiada entre os jovens da sua idade, a infância de Ged foi algo atribulada: orfão de mãe, foi criado entre a rudeza e violência paterna e a extrema liberdade vivida nas montanhas de Gont, pastoreando cabras.

Desde muito novo, o futuro mago apresentava algumas das marcas tradicionais comuns aos predestinados, aos heróis: uma infância difícil, em grande parte solitária, e a manifestação precoce de uma capacidade fora do comum. Mais tarde, Ged ficaria fisicamente marcado para toda a vida, o que constituiria mais uma prova do seu poder. O próprio nome da povoação onde o jovem nasceu, Dez Amieiros, liga este espaço à tradição celta que classificava o amieiro entre as árvores mágicas ligadas à adivinhação, ao fogo e às entidades sobrenaturais. O futuro de Ged estava, portanto, irremediavelmente ligado à magia e aos poderes ocultos. Mas enquanto criança, as suas características mais marcantes eram a rebeldia e o orgulho.

> He grew wild, a thriving weed, a tall, quick boy, loud and proud and full of temper. (WE, 13)

A primeira manifestação do seu poder inato surgiu quando, ainda criança, repetiu uma fórmula mágica que tinha ouvido a sua tia, a feiticeira da povoação. Mais tarde, quando a feiticeira tentou controlar a vontade da criança, esta revelou-se mais forte do que os feitiços que a prendiam.

> 'Speak!' she said to test the spell.
>
> The boy could not speak, but he laughed.
>
> Then his aunt was a little afraid of his strength, for this was as strong a spell as she knew how to weave: she had tried not only to gain control of his speech and silence, but to bind him at the same time to her service in the craft of sorcery. Yet, even as the spell bound him, he had laughed. (WE, 16)

Reconhecendo o poder do sobrinho, a feiticeira rapidamente lhe ensinou todos os segredos da sua arte. O lugar humilde que ocupava na hierarquia da magia impunha-lhe limites não só na prática, como nos conhecimentos secretos a que tinha acesso. A ordem da magia estava rigorosamente definida em todo o arquipélago: no lugar mais alto, o de grande defensor do Equilíbrio e da Ordem, estava o Arquimago de Roke, aquele que era escolhido entre todos os magos; depois estava o conselho de mestres de Roke, cada um especialista em uma área da magia; seguiam-se os muitos magos educados na ilha que partilhavam, por vezes, parte do seu poder com os feiticeiros. Estes eram antigos aprendizes de magos, ou aprendizes de Roke que não tinham concluído os seus estudos. No fim da hierarquia estavam as feiticeiras, figuras essenciais para a economia das aldeias, que eram aceites devido às funções que desempenhavam, mas que se mantinham à margem da sociedade.

Na obra de Tolkien a magia era praticada por seres divinos, os Istari, enviados para auxiliarem os povos da Terra Média na sua luta contra outros seres divinos: Melkor e Sauron. Deste modo, a magia estava fora da esfera humana, não sendo praticada pelos mortais. A magia dos elfos, patente por exemplo no paraíso de Lórien, estava aparentada com a dos Istari, na medida em que os elfos eram seres

imortais que tinham convivido com os deuses. Concluindo, a prática da magia na Terra Média pode ser considerada um acontecimento marginal, que não tem influência directa na demanda do Anel Soberano, nem na forma como as sociedades humanas estão organizadas.

Mas em Terramar, a magia ocupa, desde a criação, um lugar central. É, por isso, uma arte complexa, que depende de diversos factores. Só pode ser praticada por seres predestinados, isto é, apenas os que nascem com o dom da magia, homens ou mulheres, podem praticá-la. Depois, a magia é uma arte que se aprende, se desenvolve pelo estudo e pelo treino. Neste aspecto, assemelha-se a uma ciência. Por outro lado ainda, a magia assenta em princípios ético-filosóficos muito precisos e sistematicamente relacionados com o acto criador do demiurgo, o que a torna quase uma religião, em que os executantes são os sacerdotes, distribuídos por uma hierarquia rigorosa.

Apesar das características específicas que a magia assume em Terramar, há um elemento fundamental da sua prática que é comum a quase todos os actos de magia descritos por estudiosos e antropólogos como, por exemplo, James Frazer ou Malinowski - o efeito mágico depende da obediência rigorosa à correcta proferição da fórmula secreta. O mago ou feiticeiro(a) tem de saber exactamente que palavras pertencem a cada feitiço, em que sequência as deve proferir e com que entoação tem de as vocalizar. Deve saber, também, que gestos acompanham cada feitiço, ou evocação, e executá-los de forma correcta. A prática mágica só será eficaz se estes preceitos forem escrupulosamente cumpridos, sob pena de o feitiço ficar fora de controlo.

Grande parte do treino dos magos de Terramar assenta, precisamente, na aprendizagem das palavras e dos gestos rituais necessários para a execução de qualquer acto de magia, e na reconstrução/redescoberta da Língua da Criação. Perdido o contacto com os dragões e com o passado comum, os homens foram esquecendo a Língua Original, a única que permite criar, e que, por isso mesmo,

pode ser usada para alterar, destruir ou dominar a criação. Esta é uma lição fundamental que todos os candidatos a magos aprendem em Roke e que o Mestre da Nomeação (Master Namer) resume do seguinte modo:

> For magic consists in [...] the true naming of a thing. [...] In the world under the sun, and in the other world that has no sun, there is much that has nothing to do with men or men's speech, and there are powers beyond our power. But magic, true magic, is worked only by those beings who speak the Hardic tongue of Earthsea, or the Old Speech from which it grew.
>
> That is the language dragons speak, and the language Segoy spoke who made the islands of the world, and the language of our lays and songs, spells, enchantments, and invocations. Its words lie hidden and changed among our Hardic words. [...] Any witch knows a few of these words in the Old Speech, and a mage knows many. But there are many more, and some have been lost over the ages, and some have been hidden, and some are known only to dragons and to the Old Powers of Earth, and some are known to no living creature; and no man could learn them all. For there is no end to that language. [...] that which gives us power to work magic, sets the limits of that power. A mage can control only what is near him, what he can name exactly and wholly. And this is well. If it were not so, the wickedness of the powerful or the folly of the wise would long ago have sought to change what cannot be changed, and Equilibrium would fail. The unbalanced sea would overwhelm the islands where we perilously dwell, and in the old silence all voices and all names would be lost. (WE, 50-51)

São esta regras complexas da magia que Ged terá de aprender a fim de desenvolver o seu potencial para esta arte/ciência tão essencial, e simultaneamente perigosa, para o mundo de Terramar. Depois de ter aprendido com a tia tudo o que esta lhe podia ensinar, Ged encontrava-se em condições de executar o seu primeiro acto heróico, antes mesmo de atingir a idade adulta, isto é, antes de ser iniciado. Quando a povoação foi atacada por piratas, Ged criou um nevoeiro mágico que fez com que os atacantes perdessem o sentido de orientação e se precipitassem nas

falésias próximas de Dez Amieiros.

Esgotado, Ged ficou num estado de profunda letargia de que saiu apenas devido à intervenção do mago Ogion que, tendo ouvido falar da proeza do jovem, se dirigiu à aldeia a fim de conhecer o potencial feiticeiro. Reconhecendo nele o poder que o tornaria famoso, Ogion alertou para a necessidade de a criança ser iniciada, a fim de poder receber o seu verdadeiro nome e começar a aprendizagem da verdadeira magia.

> Let him be named as soon as may be [...] for he needs his name. [...] if he prove apt I will keep him as prentice, or see to it that he is schooled as fits his gifts. For to keep dark the mind of the mageborn, that is a dangerous thing. (WE, 23)

A preocupação de Ogion em nomear Ged resulta do acto criativo de Segoy, que ao nomear cada ser e cada partícula do mundo deu a cada um a sua essência. Deste modo, tudo o que existe está indissoluvelmente ligado ao nome que o Criador lhe atribuiu na língua da criação, o que explica a preocupação que os ilhéus têm com a protecção do seu verdadeiro nome, pois ele contém a sua essência enquanto indivíduos. Saber o nome de alguém é, segundo a filosofia de Terramar, ter poder sobre essa pessoa, por isso os verdadeiros nomes são tabu.

> No one knows a man's true name but himself and his namer. He may chose at length to tell it to his brother, or his wife, or his friend, yet even those few will never use it where any third person may hear it. In front of other people they will, like other people, call him by his use-name, his nickname. [...] Who knows a man's name, holds that man's life in his keeping. (WE, 70)

Todos os ilhéus possuem, ao longo da sua vida, pelo menos três nomes: o que é dado pela mãe quando nascem, o verdadeiro nome que recebem durante a cerimónia de iniciação e, por fim, o nome social, que é aquele pelo qual o indivíduo é conhecido e que reflecte, muitas vezes, um ou outro traço característico da sua personalidade ou actividade profissional.

A prática de manter secreto o nome do indivíduo é comum a muitas sociedades humanas, tendo sido estudada, entre outros, por Frazer. Ao integrar este tipo de comportamento na narrativa, Le Guin está a tornar mais "real", mais verosímil para o leitor, o universo fantástico de Terramar. Apesar dos dragões e da presença marcante da magia, aspectos em que o leitor moderno ocidental não acredita, o reconhecimento de certas qualidades, comportamentos e crenças típicas das sociedades humanas, pelo menos em determinados estádios da sua evolução, fazem com que a identificação leitor/personagens se processe de forma rápida e eficaz, tanto ao nível individual (leitor/Ged, ou leitor/Tenar, etc.), como ao nível colectivo (sociedade humana/ sociedade ficcional). O mesmo sucede nas narrativas da Terra Média, onde a diversidade de raças e culturas serve para aproximar o mundo ficcional da realidade complexa que o leitor experimenta, a cada momento, na vida quotidiana.

Por imposição do mago Ogion, Ged foi iniciado no dia em que fazia treze anos, no início do Outono. A cerimónia é simples mas muito significativa em termos simbólicos.

> The witch took from the boy his name Duny, the name his mother had given him as a baby. Nameless and naked he walked into the cold springs of the Ar where it rises among rocks under the high cliffs. As he entered the water clouds crossed the sun's face and great shadows slid and mingled over the water of the pool about him. He crossed to the far bank, shuddering with cold but walking slow and erect as he should through that icy, living water. As he came to the bank Ogion, waiting, reached out his hand and clasping the boy's arm whispered to him his true name: Ged. (WE, 24)

A Passagem, como é chamada a cerimónia da iniciação, é, simbolicamente, o nascimento de um novo ser. A criança que vai ser iniciada "morre" no momento em que, despida, lhe é retirado o nome dado pela mãe. Segue-se a travessia das águas geladas e vivas da nascente, que representam a fonte de vida, a matriz geradora, o útero materno. No preciso momento em que a criança termina a sua travessia das

águas purificadoras, isto é, no momento em que "nasce" para o mundo, é-lhe dado, de imediato, o seu verdadeiro nome (e a sua essência) para que, completo e puro, o novo ser viva para a sociedade que o acolhe como membro de pleno direito. Aparentemente, todas as crianças de Terramar, independentemente do sexo a que pertenciam, realizavam uma prova iniciática deste género, presidida por um mago, ou, na sua ausência, por um feiticeiro [1].

A descrição da Passagem de Ged apresenta dois aspectos que merecem referência: o primeiro tem a ver com o período do ano em que decorre. Ged é nomeado depois do equinócio de Setembro (momento em que a luz e as trevas estão em equilíbrio) e antes do solstício de Dezembro, que anuncia a vitória da luz sobre as trevas, dando o início ao período ascendente do sol [2]. Isto é, Ged "renasceu" no período dominado pelas trevas, pelas forças negativas e destruidoras. Mas a urgência de Ogion não permitiu esperar pelo período mais propício, que tinha sido inicialmente escolhido pela família: o dia do solstício de Inverno, durante o qual, em todas as ilhas, se cantava ou recitava a Ode da Criação, e se celebrava a vida numa festa em que participava toda a comunidade.

O segundo aspecto importante no ritual de passagem de Ged prende-se com a momentânea escuridão das águas, provocada pela passagem das nuvens. As sombras dominaram a morte e o nascimento iniciático de Ged, do mesmo modo que, ao longo da sua vida de mago, a luta contra o domínio das trevas e os seus servidores se tornou na sua principal missão.

Para a maioria das pessoas, com excepção de um grupo muito restrito, Ged seria conhecido por Gavião, devido à atracção que os falcões sempre exerceram sobre ele. Ainda criança, Ged tinha pedido à tia que lhe ensinasse o verdadeiro nome destas aves na Língua da Criação e, enquanto pastoreava cabras nas montanhas de Gont, era frequentemente acompanhado por estas aves que

1. As ilhas de Karego-At não pertenciam à sociedade de Terramar, possuindo estruturas sociais, mitos e ritos específicos.

2. *Dicionário de Símbolos*, 614.

poisavam obedientemente nos seus braços. Mais tarde, já mago, Ged iria transformar-se em falcão para fugir a algum perigo eminente, ou apenas para acompanhar estas aves no seu voo (WE, 117-18; FS, 310). Simbolicamente, o falcão está associado com o princípio solar, uraniano, masculino e diurno, sendo, por isso, considerado um símbolo ascensional em todos os planos: físico, intelectual e moral [3]. Observando a evolução de Ged, considerado em Terramar como o maior mago de todos os tempos, verifica-se que o longo caminho deste herói foi, também, um percurso ascensional a vários níveis, que não teve isento de imprevistos e quedas, o que confirma, afinal, a sua condição humana.

Depois da Passagem, Ged tornou-se aprendiz de Ogion. Porém, o relacionamento entre os dois foi muito difícil, uma vez que os seus temperamentos eram, em muitos aspectos, antitéticos. Ogion era um homem calmo e sereno, humilde e afável, dado ao silêncio e à solidão. Ged, pelo contrário, era um jovem orgulhoso, rebelde, impulsivo, que preferia a acção à meditação.

> He did not like to be made to feel a fool. He kept back his resentment and impatience, and tried to be obedient, so that Ogion would consent at last to teach him something. For he hungered to learn, to gain power. (WE, 26)

Percebendo que a relação mestre/aprendiz estava condenada ao fracasso, pelo menos enquanto Ged não controlasse o seu orgulho, Ogion propos ao jovem enviá-lo para Roke, a ilha dos magos. A primeira iniciação de Ged estava concluída. Muitos anos mais tarde, regressaria a esta ilha/montanha para uma nova prova, mas, entretanto, muitas aventuras e perigos aguardavam o jovem.

Desde o momento da iniciação que pairava sobre Ged uma sombra que ameaçava perturbar, ou mesmo destruir, o percurso luminoso que o velho mago tinha descoberto, em potência, no jovem letárgico de Dez Amieiros. À medida que Ged evoluía, e que o seu orgulho e ânsia de poder aumentavam, a sombra que pairava sobre ele crescia também, tendo aparecido, pela primeira vez, em casa de

3. *Dicionário de Símbolos*, 316.

Ogion.

> He had been reading without any light, in the darkness. He could not now make out the runes when he looked down at the book. Yet the horror grew in him, seeming to hold him bound in his chair. He was cold. Looking over his shoulder he saw that something was crouching beside the closed door, a shapeless clot of shadow darker than the darkness. It seemed to reach out towards him, and to whisper, and to call to him in a whisper: but he could not understand the words. (WE, 30)

A breve aparição da sombra foi interrompida pela súbita entrada de Ogion, mas a ameaça tornar-se-ia maior, à medida que Ged evoluía. Margaret P. Esmond, no artigo intitulado "The Master Pattern: The Psychological Journey in the Earthsea Trilogy", analisa o significado da sombra em *The Wizard of Earthsea*, segundo as teorias junguianas. Para Margaret Esmond, a sombra que persegue Ged ao longo da primeira narrativa de Terramar é a sombra do ego, o lado escuro da personalidade de qualquer indivíduo, que este tem tendência para rejeitar ou negar, mas que se revelará imprescindível para o sucesso do processo de individuação [4]. Em minha opinião, o primeiro grande desafio que Ged tem de vencer é o da integração da sua sombra. Às características solares, masculinas, diurnas e criativas, simbolizadas pelo falcão com quem Ged sente tantas afinidades, corresponde uma figura nocturna que se tornará tão mais ameaçadora quanto maior for a primazia dada ao ego, quanto mais veemente for a recusa do jovem em reconhecer os aspectos negativos da sua personalidade.

Quando Ged parte para Roke, ele está no limiar de uma escolha: as suas potencialidade para a magia podem torná-lo no maior mago de Terramar, ou no mais temível inimigo. Os ensinamentos que irá receber poderão revelar-se úteis ou perigosos, mas a opção, que é claramente de carácter individual, depende exclusivamente de Ged, da sua força de vontade, da sua dedicação e fidelidade aos

4. Margaret P. Esmond, "The Master Pattern: The Psychological Journey in the Earthsea Trilogy", in *Ursula K. Le Guin*, eds. Joseph D. Olander and Martin Harry Greenberg (New York: Taplinger Publishing Company, 1979) 17.

princípios éticos que fundamentam a magia em Terramar, e da sua capacidade de reconhecer e integrar os aspectos negativos da sua personalidade.

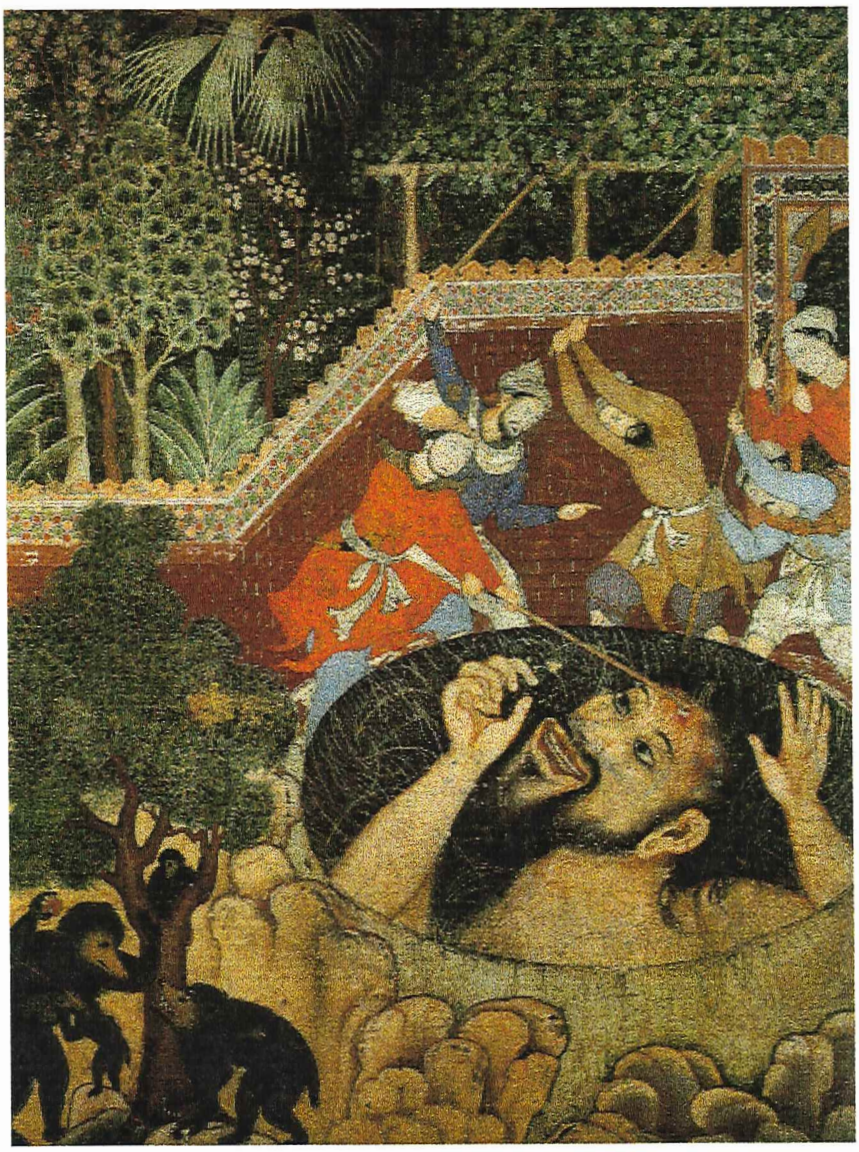


Figura 30 - A Sombra.

Quando o barco em que Ged viaja se aproxima de Roke é, subitamente, envolvido por uma tempestade que põe em perigo a embarcação. Sem o saber, Ged está a enfrentar um dos feitiços que protegem Roke dos perigos do mundo exterior, feitiço que foi activado pelo perigo potencial que o jovem representa, neste

momento, para a arte da magia e para a segurança do mundo. Com grande força de vontade e perseverança, Ged consegue convencer o capitão do barco a não desistir, e contribui de forma decisiva para o sucesso da viagem. Chegados perto do porto de Roke, os marinheiros descobrem que a tranquilidade é a nota dominante daquele lugar, contrastando profundamente com a violenta tempestade que se tinha abatido sobre eles horas antes.

> It was nearly dark under the stormclouds, but now and again they made out the light to the west, enough to set course by, and so struggled on. At last the wind dropped a little, and the light grew broad before them. They rowed on, and they came as it were through a curtain, between one oarstroke and the next running out of the storm into a clear air, where the light of after-sunset glowed in the sky and on the sea. Over the foam-crested waves they saw not far off a high, round, green hill, and beneath it a town built on a small bay where boats lay at anchor, all in peace. [...] Clouds hung dark to north and east and south a mile off all about the island. But over Roke stars were coming out one by one in a clear and quiet sky. (WE, 38)

Cada ilha do arquipélago é um mundo em si mesmo, com características geográficas, climatéricas, económicas e sociais únicas. Mas Roke constitui um lugar à parte que se rege pelas leis da magia. Toda a ilha está profundamente dependente da magia que se ensina na escola dos magos. Os próprios habitantes, devido ao contacto diário com a arte suprema, desenvolveram características comportamentais que não existem em qualquer outra comunidade do arquipélago.

> Few and short were the streets of Thwil, they turned and twisted curiously among the high-roofed houses, and the way was easy to lose. It was a strange town, and strange also its people, fishermen and workmen and artisans like any others, but so used to the sorcery that is ever at play on the Isle of the Wise that they seemed half sorcerers themselves. They talked [...] in riddles, and not one of them would blink to see a boy turn into a fish, or a house fly up in the air, but knowing it for a schoolboy prank would go on cobbling shoes or cutting up mutton, unconcerned. (WE, 44)

A ilha de Roke tem apenas uma pequena povoação portuária, Thwil. Na praça central da vila, de forma quadrada, um dos lados é ocupado pelas paredes altas da escola dos magos. Toda a importância de Roke lhe advêm do papel fundamental que a magia desempenha em Terramar. Os magos, à semelhança dos druidas, constituem uma classe à parte, com um estatuto próprio. A sociedade de Terramar é, tal como a sociedade dos homens da Terra Média, de tipo medieval. No topo da pirâmide do poder está o rei, seguindo-se os príncipes (organizados segundo o território que dominam e o passado histórico da família), os senhores, e o povo. Paralela a esta estrutura está uma outra pirâmide que é a dos magos, que corresponderia, na sociedade medieval cristianizada, ao clero, e, nas sociedades celtas pagãs, aos druidas. Tal como os druidas celtas, esta classe tem uma hierarquia própria, definida por regras internas do grupo, independente da vontade política do soberano mas, perante o qual jura, voluntariamente, fidelidade.

> True wizards are made only on Roke; and since there are sorcerers and witches on all the isles, and the uses of magic are as needful to their people as bread and as delightful as music, so the School of Wizardry is a place held in reverence. The nine mages who are the Masters of the School are considered the equals of the great princes of the Archipelago. Their master, the warden of Roke, the Archmage, is held to be accountable to no man at all, except the King of All Isles: and that only by an act of fealty, by heart's gift, for not even a king could constrain so great a mage to serve the common law, if his will were otherwise. (FS, 314)

O paralelismo entre as duas hierarquias é muito claro: o Arquimago está, de facto, ao mesmo nível do rei, os mestres estão ao nível dos príncipes que, por sua vez, são os empregadores dos magos educados em Roke, utilizando-os quer como seus conselheiros privados, quer colocando-so ao serviço dos habitantes da ilha. Apesar de não depender politicamente do imperador, o Arquimago está eticamente ligado ao soberano, podendo ser o seu mentor, conselheiro e professor, à

semelhança do que sucedia na cultura celta [5].

Ocupando um lugar importante na estrutura política e social do arquipélago, a escola de Roke é descrita como encontrando-se numa posição central dentro da povoação, rodeada de símbolos de perfeição, apresentando uma forma arquitectónica complexa e misteriosa.

> Ged went uphill till he came out into a square, rimmed on three sides by the houses with their sharp slate roofs and on the forth side by the wall of a great building whose few small windows were higher than the chimneytops of the houses: a fort or a castle it seemed, built of mighty grey blocks of stone. (WE, 39)

Protegida do mundo exterior pelas altas paredes de pedra e por uma porta mágica que nega a entrada a todos os potenciais inimigos, toda a vida da escola se desenvolve a partir de um pátio central aberto ao céu.

> In the Court of the Fountain the sun of March shone through young leaves of ash and elm, and water leapt and fell through shadow and clear light. About that roofless court stood four high walls of stone. Behind those were rooms and courts, passages, corridors, towers, and at last the heavy outmost walls of the Great House of Roke, which would stand any assault of war, or earthquake, or the sea itself, being built not only of stone, but of incontestable magic. [...] the Great House is the school and central place of wizardry; and the central place of the house is that small court far within the walls, where the fountain plays and the trees stand in rain or sun or starlight.
>
> The tree nearest the fountain, a well-grown rowan, had humped and cracked the marble pavement with its roots. Veins of bright green moss filled the cracks, spreading up from the grassy plot around the basin. (FS, 303)

Nesta breve descrição do núcleo central de Roke os símbolos de perfeição, eternidade e poder ocupam uma posição de destaque, confirmando, através da redundância, o significado simbólico do lugar. A forma quadrada do pátio aponta

5. MacCulloch, *The Religion of the Ancient Celts*, 307 e seguintes.

para a perfeição e estabilidade do espaço criado, enquanto a abertura ao céu permite a ligação entre os dois planos complementares da criação, o que torna o pátio de Roke num símbolo do mundo perfeito em contacto com o espaço da transcendência. A presença da fonte onde brota a água da vida, rodeada por árvores como o olmo e o freixo (árvore cósmica para os nórdicos, também símbolo da fertilidade), reforça o simbolismo deste espaço sagrado da manifestação. O lugar de destaque conferido à sorveira, árvore da vida para celtas e nórdicos, colocada próxima da fonte, permite afirmar que este lugar é, em termos simbólicos, equivalente ao espaço ocupado pelo Espelho de Galadriel, em *The Lord of the Rings*. No pátio central da escola unem-se as forças celestes e terrenas numa *coincidentia oppositorum* que se estende ao equilíbrio entre os elementos feminino e masculino: os símbolos femininos que dominam a descrição espacial são contrabalançados pela figura masculina que preside àquele espaço: o Arquimago.

É aqui que o Arquimago entrevista os novos aprendizes e recebe os mensageiros do mundo exterior. A paz e o silêncio do lugar contrasta com a azáfama e a algazarra que caracteriza o resto do edifício, ocupado pelos magos e jovens. Apesar da importância da escola, são poucos os espaços descritos em pormenor. Porém, quase todos se caracterizam pelo contraste, pela oposição. Por exemplo, o refeitório dos alunos é um lugar dominado pela alegria de viver próprio das crianças e jovens, simbolizada na capacidade de a comida servida satisfazer o apetite mais voraz. Num outro espaço do edifício, longe do bulício dos jovens, situa-se a sala de refeições dos magos. Aqui, o silêncio e a frugalidade são as marcas mais visíveis, as que impressionam qualquer visitante.

> The halls and passages in this part of the building were silent, empty of the rush and racket of the boys that enlivened the rest. Here one felt the great age of the walls. The enchantment with which the ancient stones were laid and protected was here palpable. Runes were graven on the walls at intervals, cut deep, some inlaid with silver. [...] Arren followed [the Doorkeeper] into a long, low-beamed room, where on one side a fire burned

> in a stone hearth, its flames reflecting in the oaken floor, and on the other side pointed windows let in the heavy light of a foggy morning. Before the hearth stood a group of men. [...] [on a table set beneath the windows] there was milk and sour beer, bread, new butter, and cheese. (FS, 319-320)

Outro aspecto contrastante de Roke tem a ver com a simplicidade do lugar. Apesar do poder que ali se ensina, na escola dos magos não há luxos ou riquezas. Sem adornos ou enfeites, os magos e aprendizes possuem apenas aquilo de que necessitam para o dia a dia: um hábito e um agasalho para o Inverno. Os seus aposentos são idênticos às celas de muitos mosteiros medievais do Ocidente: um cubículo possuindo apenas uma pequena janela virada para o exterior, um colchão de palha e uma coberta de feltro. Todas as salas de Roke parecem ter como característica a sua simplicidade e absoluta conformidade com os fins para que se destinam. Todas excepto uma.

> In a room in the south tower, a magicians' workroom cluttered with retorts and alembics and great-bellied, crook-necked bottles, thick-walled furnaces and tiny heating-lamps, tongs, bellows, stands, pliers, files, pipes, a thousand boxes and vials and stoppered jugs marked with Hardic or more secret runes, and all such paraphernalia of alchemy, glass-blowing, metal-refining, and the arts of healing, in that room among the much-encumbered tables and benches stood the Master Changer and the Master Summoner of Roke. (FS, 426)

Neste laboratório de alquimista, os magos vigiam o equilíbrio do mundo recorrendo ao estudo interdisciplinar das três "artes" fundamentais de Roke: a magia, a ciência e a filosofia. Os métodos que usam são, aparentemente, semelhantes ao dos alquimistas, dando expressão prática a uma busca comum a muitas culturas: a do conhecimento absoluto. É de notar que, pela primeira vez, Le Guin utiliza o termo "magician" para caracterizar um lugar específico de Roke, enquanto ao longo de toda a obra recorreu sistematicamente a formas derivadas do substantivo "mage", tentando fugir à conotação negativa que acompanha o termo

"magician" no inglês moderno [6].

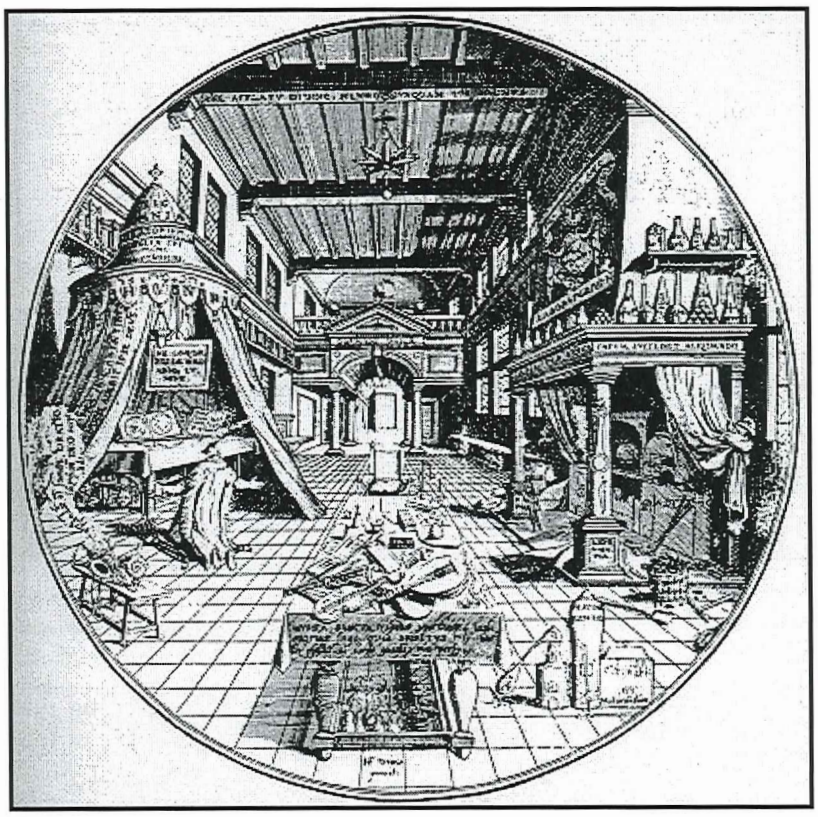


Figura 31 - O Laboratório.

O laboratório de alquimia é uma das muitas salas de Roke onde os magos procuram conhecer o mundo e a verdade. Aqui a busca faz-se através da manipulação dos materiais, da interpretação de textos antigos e do estudo de experiências passadas. Todos os magos sabem que a experiência da verdade resulta da combinação de múltiplas visões e experiências. É dentro deste quadro

6. T. A Shippey, no artigo "The Magic Art and the Evolution of Words; Ursula Le Guin's *Earthsea Trilogy*", salienta o facto de Le Guin usar frequentemente os termos "wizard" e "witch", mas evitar o uso do termo mais comum no inglês moderno - "magician" - devido à carga pejorativa que a palavra adquiriu, a qual punha em causa a sua concepção de magia, elemento fundamental da obra. Le Guin recorreu, como salienta Shippey, ao radical latino "magus", tendo criado uma série de palavras compostas que deste modo ficavam livres da carga negativa do termo "magician" (p. 149). Contudo, para caracterizar o laboratório de alquimia de Roke, Le Guin não evita recorrer a este substantivo, o que se torna significativo se se tiver em conta o resultado final da experiência que ali tem lugar e que analisarei mais adiante. T. A Shippey, "The Magic Art and the Evolution of Words; Ursula Le Guin's *Earthsea Trilogy*", *Mosaic*, vol. 10, 1977, 147-163.

que se deve entender a função do laboratório.

Há ainda dois outros espaços em Roke cujo significado simbólico é importante. Um é a pequena colina situada perto da escola. Sem árvores, coberta apenas por vegetação rasteira, a colina de Roke é o lugar onde a terra e o céu se encontram.

> The path led them up and round the base of a great green hill, round and treeless, the hill that Ged had seen from the ship as they entered the charmed waters of Roke Island. [...] We stand on Roke Knoll, whose roots go down to the centre of the earth. All spells are strong here. (WE, 44-45)

> There was a mystery in that ground. [...] 'This hill was the first that stood above the sea, when the First Word was spoken'
> And it will be the last to sink, when all things are unmade.' (FS, 318)

Roke é, portanto, a primeira obra do demiurgo, o lugar onde se concentrou todo o seu potencial criador, onde as raízes do mundo foram lançadas. É por isso natural que aqui todos os actos de magia tenham um poder especial. Roke, e mais particularmente o seu monte, é o centro do mundo criado, do mesmo modo que Havnor é o centro do poder político e social.

Perto desta colina encontra-se um outro lugar mágico, o espaço onde o Mestre da Matriz (Master Patterner) tem a sua residência, onde os mestres de Roke se reúnem para escolher o Arquimago, e onde os candidatos a mago realizam as últimas provas, antes de receberem as insígnias de Roke. É o Bosque Imanente.

> It is said that no spells are worked there, and yet the place itself is an enchantment. (WE, 73)

> There is no place for it on maps, and there is no way to it except for those who know the way to it. But even novices and townsfolk and farmers can see it, always at a certain distance, a wood of high trees whose leaves have a hint of gold in their greenness even in the spring. [...] Seeing [the trunks of the trees] one could believe at last that the Grove never moved: they were like immemorial towers grey with years, their roots were like the

> roots of mountains.[...] They were not immortal. Among the giants grew sapling trees, tall and vigorous with bright crowns of foliage, and seedlings, slight leafy wands no taller than a girl. [...] there was no kind of tree but the one, which had no name in the Hardic tongue of Earthsea. Under the branches the air smelled earthy and fresh, and had a taste in the mouth like live springwater.[...] In this wood no birds sang. (FS, 310-312)

O bosque de Roke teve, tal como a própria ilha, origem nos tempos primordiais da criação. Para os magos, o bosque é um santuário natural, à semelhança do que sucedia com os druidas celtas. Mas o Bosque Imanente tem uma dimensão mais profunda. Constituído por árvores únicas, para as quais os homens não têm um nome que as designe, o bosque é um símbolo do inconsciente colectivo, o lugar onde o Mestre da Matriz observa a evolução do mundo. É aqui que os mestres se reúnem para escolher o Arquimago, do mesmo modo que é no bosque que procuram a solução para os graves problemas do mundo. As revelações feitas neste lugar, bem como os transes visionários do Mestre da Matriz, são orientações que todos os magos respeitam. A forma enigmática como algumas das revelações e visões são expressas é mais um indício de que naquele lugar a voz que fala é a do inconsciente.

A ilha de Roke é um espaço rico e complexo, lugar de sabedoria e magia onde o jovem Ged irá aprender a controlar e desenvolver os poderes inatos que possui para a mais nobre e essencial arte. Porém, o contacto com o poder terá inicialmente uma influência negativa no espírito ambicioso do jovem. A ânsia de dominar crescerá na proporção directa do poder que Ged vai desenvolvendo, impedindo-o de interiorizar os constantes avisos dos mestres para a prudência e a contenção que devem caracterizar a actuação do verdadeiro mago.

Admirado pelos colegas e respeitado pelos mestres, Ged deixa-se cegar pela ambição e ânsia de poder. Por outras palavras, o ego de Ged está inflacionado, o que provoca o crescimento da sombra que reúne todos os aspectos negativos que o jovem recusa como parte da sua personalidade, e que tem tendência para projectar

nos outros, nas pessoas que o rodeiam. O comportamento cauteloso dos magos, que evitam ensinar-lhe mais do que o jovem está apto a compreender, é entendido por Ged como um subterfúgio para guardarem o poder só para si. Nesta fase, o jovem aprendiz não consegue interiorizar a importância da dimensão social e ética da magia. O mundo é algo que está ao seu dispor para ele ordenar como muito bem entender.

> Press a mage for his secrets and he would always talk, like Ogion, about balance, and danger, and the dark. But surely a wizard, one who had gone past these childish tricks of illusion to the true arts of Summoning and Change, was powerful enough to do what he pleased, and balance the world as it seemed best to him, and drive back darkness with his own light. (WE, 48)

A constante recusa da escuridão, impede Ged de compreender que todo o equilíbrio necessita de dois pólos opostos. Ao mesmo tempo, o seu ego inflacionado impede-o de compreender que o mundo não é um objecto que os homens de poder podem manipular impunemente, ao sabor da sua vontade arbitrária. Comparando os objectivos do jovem aprendiz com a experiência do poder absoluto que Frodo oferece a Galadriel, ao propor entregar-lhe o Anel Soberano, é possível verificar que tanto o jovem aprendiz como a princesa elfo se proponham usar o poder de forma positiva. Porém, Galadriel possui a experiência de vida e a maturidade suficientes para compreender que a negação da escuridão apenas originará destruição e desequilíbrios de consequências trágicas. Ged precisa, ainda, de aprender essa lição, que lhe será ministrada, de forma violenta e definitiva, na noite em que todas as comunidades festejavam o poder criador da luz.

No arquipélago, apesar das diferenças culturais que se registavam de ilha para ilha, havia dois momentos que anualmente todos os ilhéus celebravam, realizando grandes festas comunitárias: o solstício de Verão (a que davam o nome de "Grande Dança") e o solstício de Inverno (designado por "Festival do Regresso do Sol). Estes momentos seguem, nas narrativas de *Earthsea*, o significado simbólico geral

atribuído às fases do ciclo solar. Enquanto no solstício de Verão se celebra, através da música e da dança, o dia mais longo do ano, no solstício de Inverno a ênfase é colocada no renascer do sol, na libertação do domínio das trevas. Por isso, nesse dia, os ilhéus cantam os grandes mitos de criação e de libertação. Os equinócios (designados como "Dia do Equilíbrio") não tinham, aparentemente, a mesma importância cultural que os solstícios. Contudo, enquanto momentos de equilíbrio entre o poder das trevas e da luz, eram particularmente relevantes para os magos que lhes dedicavam cânticos especiais, compostos na língua da criação.

> Sparrowhawk stood with one hand on the mast [...] and facing the sunrise of the equinox of spring he chanted. Arren did nor know the Old Speech, the tongue of wizards and dragons, but he heard praise and rejoicing in the words, and there was a great striding rhythm in them like the rise and fall of tides or the balance of the day and night each succeeding each forever. (FS, 331-332)

Foi durante as festas do solstício de Verão que Ged recebeu a primeira e mais dolorosa lição de humildade que poderia experimentar. Desejando humilhar um colega, Ged quebrou o equilíbrio entre os domínios das trevas e da luz, libertando uma sombra que o atacou, tentando apoderar-se do seu corpo e mente.

> ... the shallow oval between Ged's arms grew bright. It widened and spread, a rent in the darkness of the earth and the night, a ripping open of the fabric of the world. Through it blazed a terrible brightness. And through the bright misshapen breach clambered something like a clot of black shadow, quick and hideous, and it leaped straight out at Ged's face. [...] Vetch alone ran forward to his friend. So only he saw the lump of shadow that clung to Ged, tearing at his flesh. It was like a black beast, the size of a young child, though it seemed to swell and shrink; and it had no head or face, only the four taloned paws with which it gripped and tore. (WE, 63-64)

A pronta intervenção do Arquimago restabeleceu o equilíbrio, fechando a brecha que Ged tinha aberto entre o mundo dos vivos e o dos mortos, e expulsando de Roke a sombra que tinha atacado o jovem. Como Ged aprenderia mais tarde, só

a magia da ilha dos magos o poderia manter a salvo, até que ele próprio descobrisse como poderia dominar o inimigo que tinha libertado.

> Nothing protects you but the power of the Masters here and the defences laid upon this island that keep the creatures of evil away. If you left now, the thing you loosed would find you at once, and enter into you, and possess you. You would be no man but a *gebbeth*, a puppet doing the will of that evil shadow which you raised up into sunlight. You must stay here, until you gain strength and wisdom enough to defend yourself from it - if ever you do. (WE, 67)

Em consequência do ataque da sombra, Ged sofreu profundas transformações psicológicas. Alguns dos actos de magia que antes realizava de forma instintiva, tornaram-se difíceis de executar. O medo ocupou parte do espaço que, no espírito de Ged, era antes dominado pela ambição. De melhor aluno da escola, o jovem passou a aluno mediano.

> He had been light and lithe and strong. Now lamed by pain, he went hesitantly, and did not raise his face, the left side of which was white with scars. He avoided those who knew him and those who did not ... (WE, 67)

> The boys he had led and lorded over were all ahead of him now, because of the months he had lost, and that spring and summer he studied with lads younger than himself. Nor did he shine among them, for the words of any spell, even the simplest illusion-charm, came halting from his tongue, and his hands faltered at their craft. (WE, 68-69)

Depois de se recompor física e psicologicamente, Ged consegue obter o seu bastão de mago, passando todas as provas com mestria. O jovem que deixa Roke para seguir como mago para as ilhas de Low Torning é um indivíduo consciente dos seus limites e dos limites éticos da sua arte. É um mago que não esqueceu a lição de humildade. A sua iniciação no mundo da magia está concluída. Agora é tempo de se iniciar no mundo real, longe da protecção dos seus mestres, aprendendo a conhecer-se a si mesmo e ao mundo cujo equilíbrio tem por missão defender.

2.2.2. - As Viagens do Mago Ged.

Therefore the Sage holds on to the One and in this way becomes the shepherd of the world.
He does not show himself off; therefore he becomes prominent.
He does not put himself on display; therefore he brightly shines.
He does not brag about himself; therefore he receives credit.
He does not praise his own deeds; therefore he can long endure.

Lao Tzu, *Te-Tao Ching.*

Terminada a iniciação em Roke, Ged tem agora que enfrentar o mundo sem a protecção dos mestres. O inimigo que Ged tinha libertado do reino das trevas encontrava-se algures, em Terramar. O confronto entre os dois era inevitável. Tendo sido a voz de Ged que o libertara, apenas ele poderia, eventualmente, dominá-lo, se conseguisse descobrir o nome desse ser das trevas. As informações que Ged tinha recolhido sobre este género de entidades eram inconclusivas. Algumas fontes afirmavam que tais seres não tinham nome; outras, porém, defendiam a ideia que tudo o que existe, quer no domínio da luz quer no das trevas, tem um nome, podendo, por isso, ser controlado.

Mas antes do combate com o seu inimigo, Ged tinha ainda que evoluir psicologicamente, o que seria feito através de uma série de provas em que o jovem mago revelaria as suas capacidades como herói. Possuindo apenas o bastão de mago e um agasalho oferecido pelos habitantes de Low Torning, Ged partiu para a sua primeira missão. O bastão que o auxiliava na prática da magia era de teixo, uma madeira que os celtas associam aos ritos funerários. Devido à sua extrema dureza e longevidade o teixo é também para celtas e cristãos, um símbolo da imortalidade. Com Ogion afirmaria mais tarde (WE, 121), a escolha da madeira do bastão de Ged

tinha sido correcta. De facto, as aventuras em que o mago se envolveria levá-lo-iam quer aos domínios das trevas, quer ao das forças primordiais, lugares eternos, lugares de morte. Vencer as forças negativas seria a principal missão do maior mago de Terramar, pelo que o bastão da imortalidade era a melhor ajuda que Ged poderia ter.

Apesar de ter ficado profundamente marcado pela experiência vivida na colina de Roke, Ged recuperou grande parte da segurança que caracterizava a sua atitude enquanto adolescente. Mais consciente dos limites do seu poder, tornou-se num jovem determinado, capaz de assumir a responsabilidade dos seus actos. Enquanto mago, o jovem tinha tido hipótese de escolher entre dois caminhos diferentes. Podia dedicar-se ao estudo aprofundado da magia, seguindo uma vida de reclusão, mais contemplativa, ou podia optar por uma vida virada para a acção. Depois do desastre na colina de Roke, Ged sentiu-se tentado pela vida calma e segura do estudo. Mas tal escolha seria contrária à sua natureza. Ged nascera predestinado para a agir, para a realização de grandes feitos, tal como o seu amigo Vetch predissera.

> I am no seer, but I see before you, not rooms and books, but far seas, and the fire of dragons, and the towers of cities, and all such things a hawk sees when he flies far and high. (WE, 70)

Em Roke, Ged aprendeu a assumir a responsabilidade inerente a cada acto. Agora, de regresso ao mundo, iria aprender que a execução de cada acção era como um elo mais que se ligava a uma cadeia sem fim, como ele próprio ensinou, anos mais tarde, Arren.

> When I was young I had to choose between the life of being and the life of doing. And I leapt at the latter like a trout to a fly. But each deed you do, each act, binds you to itself and to its consequences, and makes you act again and yet again. (FS, 333)

A aprendizagem seria longa, mas no íntimo Ged sabia que tinha condições para vencer qualquer desafio, mesmo que duvidasse momentaneamente das suas capacidades. Comparando o comportamento do jovem mago com o de Frodo

conclui-se que Ged sempre possuiu a dimensão heróica que faltava ao hobbit. Este aceitou a missão por um imperativo moral, como um fardo que o destino colocara no seu caminho, mas sempre duvidou da sua capacidade de concluir a demanda com êxito. Em nenhum momento, Frodo sentiu que aquela aventura era efectivamente sua, do mesmo modo que nunca acreditou na capacidade de se transcender. Em contrapartida, Ged desde cedo assumiu a responsabilidade pelos seus actos e quando a demanda adquiria proporções gigantescas o mago empenhava-se por inteiro para a concluir com êxito. Esta confiança e coragem são, no fundo, o que o distinguem do herói infeliz que foi Frodo.

Contudo, apesar de estar destinado a uma vida heróica, Ged nunca transcendeu a sua dimensão humana expressa, por exemplo, nos erros que cometeu, na necessidade de aprender a dominar o orgulho, e na de reconhecer e aceitar os limites da sua humanidade. A fragilidade do mago, nesta fase inicial do seu percurso pelo mundo, ficou demonstrada na forma como tentou resolver o primeiro problema com que se deparou, quando ao serviço de uma comunidade. Uma das funções dos magos era a de médicos/curandeiros que tentavam restabelecer o equilíbrio físico ou psíquico do doente, sem interferirem com o equilíbrio natural entre a vida e a morte. Um bom mago devia saber quando o doente tinha chegado ao fim do seu percurso, deixando-o partir para a sua nova morada no mundo dos mortos.

Quando pela primeira vez assistiu ao desespero de uma família perante a morte eminente de um dos seus membros, Ged duvidou do seu julgamento e seguiu a alma do moribundo até aos domínios da morte. Esta foi a primeira de várias descidas ao inferno que Ged fez ao longo da sua vida, seguindo uma prática comum entre os magos (o que os aproxima da figura do xamã). Mas porque a viagem não foi devidamente preparada, nem se justificava, o resultado só podia terminar em desgraça. Regressando com esforço ao mundo dos vivos, Ged descobriu que o seu inimigo o aguardava na fronteira entre os dois mundos.

> The shadow did not have the shape of man or beast. It was shapeless, scarcely to be seen, but it whispered at him, though there were no words in its whispering, and it reached out towards him. And it stood on the side of the living, and he on the side of the dead.
>
> Either he must go down the hill into the desert lands and lightless cities of the dead, or he must step across the wall back into life, where the formless evil thing waited him. [...] As he made to leap the low wall of stones straight at the shadow, the staff burned suddenly white, a blinding light in that dim place. He leaped, felt himself fall, and saw no more. (WE, 81)

Usando a magia, Ged fugiu ao segundo confronto com a Sombra, mas a sua viagem desnecessária ao domínio das trevas permitiu que o inimigo descobrisse o seu paradeiro. A partir de agora a vida de Ged seria, durante muito tempo, uma fuga desenfreada e nem sempre bem sucedida. Nenhum lugar de Terramar lhe oferecia protecção contra este ser que ele não podia dominar, porque não conhecia o seu nome. Por outro lado, o próprio Ged tornava-se numa ameaça para os seus semelhantes, pois, se fosse dominado pela Sombra tornar-se-ia num ser monstruoso. O seu destino, caso fosse apanhado, seria semelhante ao do mago cuja história leu em *Matter of the Dragons*:

> [an ancient Dragonlord] *did speak to raise up a dead spirit out of the realm of the dead, but his wizardry being bent awry by the Stone's will there came with the dead spirit also a thing not summoned, which did devour him out from within and in his shape walked, destroying men*. (WE, 72) [1]

Em termos psicanalíticos, este monstro que devorou o mago a partir de dentro é a sombra que reúne os aspectos e características negativas da personalidade, e que se torna tão mais ameaçadora quanto mais for recusada pelo ego, podendo, eventualmente, tomar posse da personalidade do indivíduo. O reconhecimento e aceitação da sombra que acompanha qualquer indivíduo é um dos passos

1. Itálico no texto.

essenciais no processo de individuação.

Ged encontrou a sombra no espaço que esta normalmente ocupa na geografia do psiquismo humano: no limiar de dois mundos, o da consciência e do inconsciente. Mas o jovem não estava preparado para este encontro, pelo que apenas pensou em fugir. Porém, o mago já não era um adolescente irresponsável. Sabia que tinha uma missão a cumprir, a qual justificara a sua vinda para esta região de Terramar. A população encontrava-se sob a ameaça de um grupo de dragões que habitavam a ilha de Pendor, situada nas proximidades de Low Torning. Tinha sido para proteger os seus semelhantes que Ged tinha vindo e não podia deixá-los entregue a si próprios.

Há muito tempo que não havia um *Senhor dos Dragões* em Terramar, alguém com poder suficiente para impor aos seres alados uma vontade contrária à deles. Ged tinha-se preparado para essa eventualidade e sabia que a única forma de poder ter sucesso dependia da mestria da sua arte e do conhecimento do verdadeiro nome do ou dos dragões, segredo que estes guardavam tão zelosamente quanto os homens.

O combate com os dragões de Pendor foi importante para Ged. Primeiro porque era um passo decisivo na emancipação do herói. Segundo Joseph Henderson "a batalha entre o herói e o dragão [...] mostra claramente o tema arquetípico do triunfo do ego sobre as tendências regressivas" [2]. Porém, no episódio narrado em *A Wizard of Earthsea*, Ged teve de defrontar não um mas nove dragões, o que confere a este combate uma dimensão mais complexa do que a que é normalmente narrada nos mitos. A luta de Ged assume, neste episódio, uma dimensão colectiva.

2. Joseph L. Henderson, "Ancient Myths and Modern Man", *Man and His Symbols*, Carl Gustav Jung et al. (1964, London: Penguin Books, 1990) 120.



Figura 32 - O Dragão.

O número nove é frequentemente entendido como o número da plenitude mas, sendo o último da primeira série de algarismos, é também interpretado como simbolizando o fim de um ciclo e o início de outro. Ligar dois ciclos de vida será, precisamente uma das funções de Ged, ao nível da história colectiva de Terramar, como demonstrarei adiante. A vitória sobre os nove dragões é o primeiro passo em

direcção a um novo ciclo da história do arquipélago. Pela primeira vez em muitos séculos, apareceu um novo Senhor dos Dragões, um homem com quem os seres alados se dignavam falar e a quem iriam, mais tarde, pedir ajuda. Foi, portanto, através de Ged que as relações entre seres em tempos irmãos se restabeleceram, contribuindo para a superação da fase de decadência moral, psicológica e social que afectava as comunidades humanas de Terramar.

A Ilha de Pendor é, ela mesma, uma prova da decadência do homens. Habitada em tempos, tornou-se domínio de piratas, traficantes de escravos e mercenários chefiados pelo Senhor de Pendor. Porém, um dia, um dragão vindo do ocidente apoderou-se da ilha dizimando a sua população. Durante quatro gerações ninguém vingou o Senhor de Pendor, ou visitou a ilha, que se tornou definitivamente território dos dragões.

> ... the dragon came suddenly out of the west upon [the Lord of Pendor] and his men where they sat feasting in the tower, and smothered them with the flames of his mouth, and drove all the townsfolk screaming into the sea. Unavenged, Pendor had been left to the dragon, with all its bones, and towers, and jewels stolen from long-dead princes of the coasts of Paln and Hosk. (WE, 84)

Outro aspecto importante deste combate entre herói e dragões reflecte-se na forma como Ged vence os monstros no seu próprio terreno, usando as mesmas armas que os inimigos. Primeiro, o mago usa a magia para dominar os dragões mais novos, depois envolve-se numa luta física, transformando-se ele próprio em dragão.

> The young dragon made no answer. [...] all that Ged had to do was to bind [the dragon's] wings and limbs stiff with one sharp spell and send him thus hurtling aside into the sea like a stone falling.
>
> Two like the first rose up from the base of the highest tower. Even as the first one came driving straight at Ged, and even so he caught both, hurled both down, and drowned them [...]. Now after a little time there came three against him from the island. [...] No binding spell would catch all three, because two came from north and one from south. In the

> instant that he saw this, Ged worked a spell of Changing, and between one breath and the next flew from his boat in dragon-form. (WE, 85-86)

Por fim, Ged vence o dragão mais velho falando com ele na Língua da Criação. O dragão de Pendor é, ao contrário dos primeiros que Ged defrontou, um ser experiente e sábio que tenta o jovem mago, explorando os pontos fracos da raça humana: a ganância e a sede de conhecimento; precisamente os mesmos que levaram à separação da raça primordial.

> 'Would you not like to come ashore and look at [my hoard], little wizard? It is worth looking at. [...] Is it to ask my help that you have come here, little wizard? [...] Yet I could help you. You will need help soon, against that which hunts you in the dark. [...] If you could name it you could master it, maybe, little wizard. Maybe I could tell you its name, when I see it close by. [...] Would you like to know its name? (WE, 87-88)

Ged revela, neste momento, a sua dimensão heróica, ao recusar as ofertas de Yevaud, cumprindo a missão que o tinha trazido até Pendor: obrigar os dragões a não atacarem as comunidades humanas, restituindo a estas a tranquilidade e segurança de que careciam. Agora Ged estava livre do compromisso que o mantivera ligado a Low Torning, podendo iniciar a sua longa fuga que o levaria até Gont.

Antes de regressar à companhia de Ogion, Ged teria ainda de enfrentar um outro perigo. Até este momento, Ged já tinha descido aos infernos, seguindo o espírito do jovem Ioeth, e já tinha afirmado o seu poder perante os mais poderosos do mundo. Agora o mago iria confrontar-se com um poder anterior à criação: as forças das trevas primordiais, do caos. Quando deixou Low Torning, Ged tinha ainda a esperança de poder regressar a Roke. Mas o perigo que o perseguia estava demasiado perto, e as forças mágicas que protegiam a ilha dos mestres impediram o seu regresso. O jovem viu-se forçado a vaguear, sentindo a aproximação da Sombra. Seria ela que o iria conduzir até Terrenon, na ilha de Osskil, a norte do arquipélago.

Primeiro, Ged foi guiado até lá por um desconhecido que, em termos simbólicos, integra as características negativas do Arquétipo do Velho Sábio. O seu objectivo não era colocar o jovem no caminho certo, mas tentá-lo com promessas de salvação e poder, guiando-o para um lugar onde, eventualmente, ele sucumbiria a um poder mais forte que o da própria Sombra.

> I do not know you;' said the man in grey, 'yet I think perhaps we do not meet by chance. I heard a tale once of a young man, a scarred man, who won through darkness to great dominion, even to kingship. I do not know if that is your tale. But I will tell you this: go to the Court of the Terrenon, if you need a sword to fight shadows with. A staff of yew-wood will not serve your need. (WE, 96)

A inexperiência de Ged e a necessidade urgente de encontrar uma solução para enfrentar o seu inimigo levaram-no a seguir o conselho do estranho viajante. Foi em desespero que o mago entrou no palácio de Terrenon, onde foi acolhido por Serret e Benderesk. O tempo tinha apagado da memória de Ged aquela personagem feminina que ele conhecera em Re Albi. Serret tinha sido a jovem que primeiro o levara a executar actos de magia que estavam para além dos limites e conhecimentos do então jovem aprendiz. Passados muitos anos, ela voltou a desempenhar o mesmo papel, tentando-o agora com o poder ilimitado da pedra de Terrenon. Em termos psicanalíticos, Serret é a actualização do arquétipo da anima, na sua vertente negativa. A sua beleza faz com que Ged se apaixone por ela, perdendo grande parte da capacidade de raciocinar.

> She was young and tall, dressed in white and silver, with a net of silver crowning her hair that fell straight down like a fall of black water. [...] this woman was like the white new moon. [...] She spoke so sweetly that Ged hardly heard her words, moved by the promise of her voice alone. [...] Ged's mind never seemed quite to clear. He could not see things plainly. (WE, 105-6)

A descrição física de Serret aponta claramente para a sua condição de rainha da noite, isto é, do inconsciente. A função da anima é, normalmente, ambivalente.

Quando surge no seu aspecto positivo tem, por vezes, a missão de possibilitar a subida à consciência de elementos e estruturas essenciais para o desenvolvimento psicológico do indivíduo, através da integração de elementos inconscientes. Um exemplo desta situação pode ser visto na actuação de Galadriel, no episódio em que Frodo observa as revelações do espelho de água. Mas a anima pode também apresentar tendências destruidoras ou potencialmente perigosas para o herói. Apesar do seu aspecto atraente e emocionalmente apelativo, o seu objectivo pode ser o de aprisionar o ego nas teias do inconsciente. Por outro lado, a anima pode ainda surgir representada como possuindo apenas características negativas, o que se reflectirá no seu aspecto exterior, de aparência demoníaca ou monstruosa. É o caso, por exemplo, da personagem Shelob, em *The Lord of the Rings*.

Em *Earthsea*, a figura da anima é mais ambivalente que qualquer das duas representações que encontramos na obra de Tolkien. A beleza e o comportamento envolvente e sedutor de Serret contrastam com o objectivo primeiro da sua acção: encontrar uma personagem suficientemente forte para libertar as forças destruidoras do inconsciente, encerradas na Pedra de Terrenon. Para isso, Serret decide seduzir Ged. Conhecedora das potencialidades do mago, e das suas fraquezas, nomeadamente do seu orgulho, Serret prepara um cenário propício que lhe permita ter êxito quando chegar o momento de o tentar com o conhecimento do nome da sombra, tal como o dragão Yevaud tinha feito.

> There was no merriment in the Lady of the Keep, she never laughed, though she often smiled. [...] With her [Ged] began to forget his stiffness and his shame. Before long they met every day to talk, long, quietly, idly, a little apart from the serving-women who always accompanied Serret, by the fireplace or at the window of the high rooms of the tower. (WE, 108)

A descrição do palácio de Terrenon confirma que Ged entrou nos domínios do inconsciente.

> ... this was no place one came to by chance, even in the dullness of his thoughts he

> began to see that. No other stranger came to these gates. The tower stood aloof and remote, its back turned on the way to Neshum that was the nearest town. No man came to the keep, none left it. Its windows looked down on desolation. [...] It was always cold in the tower, for all the carpets and the tapestried hangings and the rich furred clothing and the broad marble fireplaces they had. It was a cold that got into the bone, into the marrow, and would not be dislodged. (WE, 107)

O frio paralisante e a incapacidade que Ged sente em raciocinar com clareza, indiciam que este ambiente é hostil à vida consciente. Enquanto em Lórien os viajantes encontravam a paz e harmonia necessários para recuperarem forças, em Terrenon Ged experimenta um ambiente de sentido oposto. Aqui tudo funciona, aparentemente, de forma ordeira, enquanto, na realidade, tudo se encontra num limbo permanente onde a vida é uma ilusão. Em Lórien, o poder era repartido por um par andrógino de características exclusivamente positivas. Aqui, o mago encontra também o poder repartido por um par real cujas características também se complementam, mas o seu sentido final é negativo. Serret, a senhora da torre, é bela e jovem enquanto o seu esposo é idoso e pouco sociável.

> Later that day [Serret] brought him before her husband Benderesk, Lord of the Terrenon. Thrice her age, bone-white, bone-thin, with clouded eyes, Lord Benderesk greeted Ged with grim cold courtesy, biding him stay as guest however long he would. Then he had little more to say, asking Ged nothing of his voyages or of the enemy that had hunted him here ... (WE, 106)

Enquanto em Lórien, Galadriel é a que desempenha um papel mais activo, em Terrenon o poder encontra-se nas mãos de Benderesk. Ele é o verdadeiro senhor do lugar.

> The old lord kept mostly in his own apartments, coming forth mornings to pace up and down the snowy inner courtyards of the castle-keep like an old sorcerer who had been brewing spells all night. When he joined Ged and Serret for supper he sat silent, looking up at his young wife sometimes with a hard, covetous glance. (WE, 108)

O envolvimento emocional de Ged com Serret impedem-no de ver com clareza qual a verdadeira função da jovem em Terrenon. Para ele, Serret é uma vítima de Benderesk, que o mago sente necessidade de confortar. Ela, por sua vez, aproveita-se da situação para tentar persuadir o jovem a usar os seus poderes para libertar o espírito aprisionado na Pedra de Terrenon. Quando Serret o conduz até ao local onde esse espírito está encerrado, o percurso que ambos fazem reflecte uma crescente aproximação ao âmago do inconsciente, que a pedra simboliza.

> She smiled, with a look of mockery and daring, [...] and led the young man from the hall, out through the narrow corridors of the base of the tower, and down stairs underground to a locked door he had not seen before. This she unlocked with a silver key, looking up at Ged with that same smile as she did so, as if she dared him to come on with her. Beyond the door was a short passage and a second door, which she unlocked with a gold key, and beyond that again a third door, which she unlocked with one of the Great Words of Unbinding. Within this last door her candle showed them a small room like a dungeon-cell: floor, walls, ceiling all rough stone, unfurnished, blank. (WE, 108)

Serret conduz Ged até aos alicerces da torre, numa descida às profundezas. Conforme vão descendo, aproximando-se do centro de poder, os jovens ultrapassam várias barreiras que correspondem a outras tantas etapas na aproximação ao inconsciente. A utilização sucessiva das chaves de prata e ouro, para permitir a superação dessas etapas, confirma que aquele espaço é caracterizado pela presença dos opostos. Para ultrapassar a última barreira, Serret pronuncia uma fórmula mágica, isto é, uma evocação proferida na Língua da Criação. Este facto permite concluir que as forças que se encontram encerradas atrás destas barreiras sucessivas são anteriores à ordenação, tendo sido contidas pelo poder da palavra, pela força de um ego superior.

Chegados ao centro de poder, os jovens encontram-se num espaço delimitado, constituído de pedras não trabalhadas. Um lugar gélido que nenhum calor (fogo) consegue aquecer, isto é, um lugar que a chama do ego não consegue dominar.

Ged encontra-se no centro subterrâneo da torre, o espaço que sustenta todo o edifício. Dito de outro modo, Ged encontra-se no âmago do inconsciente, a região de onde o ego se emancipou, o espaço em torno do qual o ego teve de erguer barreiras que contivessem as forças caóticas e anárquicas que ameaçavam a evolução da consciência. Essas barreiras estão representadas pelas pedras e feitiços que cercam a Pedra de Terrenon.

> As Ged looked round the room his wizard's eye caught one stone of those that made the floor. It was rough and dank as the rest, a heavy unshapen paving-stone; yet he felt the power of it as if it spoke to him aloud. And his breath caught in his throat, and a sickness came over him for a moment. This was the foundingstone of the tower. This was the central place, and it was cold, bitter cold; nothing could ever warm the little room. This was a very ancient thing: an old and terrible spirit was prisoned in that block of stone. (WE. 109)

A pedra na sua estrutura natural, não trabalhada pelo homem, revela as características eternas próprias de uma criação divina. Enquanto elemento base da obra do demiurgo, a pedra é muitas vezes um objecto anterior à própria criação, uma matéria do caos primordial que o criador dominou. É esta anterioridade à criação que está representada na Pedra de Terrenon. O que ela encerra são as forças caóticas primordiais que o Segoy utilizou na criação, ordenando-as. A definição que Serret faz do poder da Pedra revela, precisamente, este carácter primordial e ambivalente das forças encerradas na jóia de Terrenon:

> It was made before Segoy raised the islands of the world from the Open Sea. It was made when the world itself was made, and will endure until the end of the world. Time is nothing to it. If you lay your hand upon it and ask a question of it, it will answer, according to the power that is in you. It has a voice, if you know how to listen. It will speak of things that were, and are, and will be. It told of your coming, long before you came to this island. [...] It might tell you [...] how you will defeat your enemy. (WE, 109)



Figura 33 - O Caos Primordial.

A Pedra de Terrenon, pela sua antiguidade e poder, é um símbolo do inconsciente colectivo dos seres de Terramar, que foi, de certo modo, contido pela consciência nascente. É esse o significado da sucessão de barreiras que impedem o livre acesso à voz da Pedra. Esta fala numa linguagem simbólica, como se pode depreender das palavras de Serret, e responderá a perguntas do passado, presente e futuro, tal como o espelho de Galadriel fazia. O inconsciente não conhece valores morais nem sequências temporais. Os seus poderes são ambivalentes e a ordem e a lógica são valores que desconhece. Por isso, Ged alerta Serret para os perigos

que podem advir da tentativa de manipulação dos poderes da Pedra, mas não identifica esta como uma força em si mesma negativa. O perigo para que Ged alerta é o da dissolução do ego na matéria primordial, com a consequente destruição do primeiro.

Serret tenta Ged com o poder anárquico e amoral das forças inconscientes, mas o jovem sabe que o preço a pagar é demasiado alto. Por isso, sente a necessidade de reafirmar o poder da luz sobre as trevas (WE, 112). Ao fazê-lo, a sua permanência em Terrenon torna-se impossível e, usando os seus poderes xamanísticos, metamorfoseia-se em falcão. Ao fugir de Terrenon, Ged e Serret são perseguidos por monstros alados, também eles seres anteriores à ordenação e que, como a Pedra, têm o seu poder confinado ao espaço geográfico em que habitam.

> From slit windows near [the base of the tower] dark creatures were creeping forth, flapping long wings, slowly beating and circling up over the walls towards Ged and Serret where they stood on the hillside, unprotected. [...] botched beasts, belonging to ages before bird or dragon or man, long since forgotten by the daylight but recalled by the ancient, malign, unforgetful power of the Stone. (WE, 115)

As experiências com o dragão e com as forças primordiais deram a Ged uma informação preciosa: a de que o inimigo que o perseguia era portador de um nome, apesar de o jovem não estar ainda em condições de descobrir qual. Por isso, Ged decide regressar a Gont, a casa do seu mestre, buscando orientação. Num comportamento semelhante, na sua essência, ao de Gandalf, Ogion sugere a Ged o caminho e a estratégia a seguir. Cumprindo a função normalmente atribuída ao arquétipo do Velho Sábio, Ogion fornece a Ged todas as pistas de que o jovem necessita para vencer o seu adversário, revelando-lhe mesmo qual será o seu destino depois de vencer o combate, ao afirmar que Ged se tornará no mestre dos mestres.

Para que tal suceda o jovem tem de encontrar o seu equilíbrio psicológico. Este só será atingido se e quando Ged for capaz de reconhecer a presença de um

lado escuro na sua personalidade, e o aceitar como parte integrante do seu psiquismo. Por enquanto, Ged tem revelado interesse apenas pelo lado luminoso da vida. Embora reconheça a existência das trevas, o jovem mago não é ainda capaz de compreender que a existência depende do equilíbrio dos opostos. De certo modo, ele é ainda o jovem ambicioso que deseja ser um cavaleiro da luz, capaz de dispersar todas as trevas.

'It is light that defeats the dark,' [Ged] said stammering, -' light.' (WE, 112)

Mas agora Ged já sabe que a escuridão nem sempre pode ser derrotada pela luz. Porém, não conseguiu ainda interiorizar totalmente a filosofia de vida ensinada em Roke, a qual assenta no respeito pelo equilíbrio e não na vitória da luz sobre o seu oposto. Para que o que os mestres lhe ensinaram se torne na sua filosofia de vida, Ged tem de começar por encontrar o equilíbrio interior. Ogion incentiva o jovem a procurar a solução dentro dele mesmo, afirmando que o caminho a seguir não é o da fuga, mas o do confronto. Isto é, em vez de Ged gastar todas as suas energias tentando fugir de si mesmo, Ogion aconselha o jovem a enfrentar corajosamente o seu inimigo, para que o possa conhecer verdadeiramente, para que o possa nomear, anulando a carga negativa e agressiva que transporta.

Com as forças recuperadas e a determinação fortalecida, Ged deixa Gont disposto a lutar com o seu inimigo. Curiosamente, a partir do momento em que Ged tomou esta decisão, o comportamento da sombra alterou-se radicalmente. De inimigo ameaçador, tornou-se num adversário em fuga constante. Após cada confronto, a sombra assumia uma forma física mais definida, até se tornar numa réplica do próprio Ged. Em contrapartida, o mago crescia em determinação, assumindo totalmente a responsabilidade por aquele ser que ele tinha libertado num acto falhado de magia.

Deste modo, Ged percorreu grande parte da região oriental de Terramar. Depois de cada conflito, a sombra fugia deixando o jovem numa ou noutra ilha

recuperando forças [3]. A demanda de Ged permitiu-lhe reencontrar Vetch, agora mago da ilha Iffish. Em nome da amizade que os unia, Vetch decidiu acompanhar o amigo na última viagem em perseguição da sombra. Esta tinha passado por Iffish na véspera, continuando a sua fuga para leste. Agora as semelhanças físicas com Ged chegaram a enganar o Vetch.

> Three days ago [...] I saw you. That is, I saw a presentment of you or an imitation of you, or maybe simply a man who looks like you. He was ahead of me, going out of town, and he turned a bend in the road even as I saw him. I called and got no answer, I followed and found no one; nor any tracks; but the ground was frozen. (WE, 144)

Antes do confronto final, Ged necessitava de encontrar um lugar onde pudesse recuperar as forças. Já não precisava de conselhos, pois sabia exactamente o que devia fazer. A serenidade e amizade de Vetch e dos seus familiares eram os tónicos de que o jovem necessitava e que o ajudaram a interiorizar definitivamente os princípios pelos quais se rege a vida.

Na cozinha da casa de Vetch, perto do fogo que alimenta, aquece e protege, Ged, incentivado pela inocência serena da irmã mais nova do mago, conseguiu, pela primeira vez, falar do poder da luz e das trevas como tendo uma origem comum.

> All power is one in source and end, I think. Years and distances, stars and candles, water and wind and wizardry, the craft in a man's hand and the wisdom in a tree's root: they all arise together. My name and yours, and the true name of the sun, or a spring of water, or an unborn child, all are syllables of the great word that is very slowly spoken by the shinning stars. There is no other power. No other name. (WE, 151)

Do mesmo modo que o poder da luz e das trevas teve origem no acto criador de Segoy, a sombra que Ged chamou teve origem no próprio mago. Enquanto Ged não reconheceu a sombra como uma parte de si mesmo, os dois caminharam como

3. Foi depois de um desses confronto que Ged se tornou no portador de metade do Anel de Erreth-Akbe, cujo significado analisarei mais adiante.

entidades separadas. Agora, para que o perigo que a sombra representava se desvanecesse era necessário que ela e o ser que lhe deu origem morressem e renascessem juntos. Por isso Ged teve de viajar até ao lugar onde a luz e as trevas se uniam, no extremo oriental de Terramar, lugar onde, simbolicamente, a morte dá lugar à vida.

> They went now a way in which all events were perilous, and no acts were meaningless. On the course on which they were embarked, the saying of the least spell might change chance and move the balance of power and of doom: for they went now towards the very centre of that balance, towards the place where light and darkness meet. Those who travel thus say no word carelessly. (WE, 153)

A experiência forneceu a Ged todos os elementos de que necessitava para compreender a natureza do seu inimigo, e perceber até que ponto ambos estavam ligados. A descoberta do nome dependia exclusivamente da força e da vontade do ego de Ged em reconhecer que o inimigo era ele próprio.

> I think that, when I ceased to flee from it and turned against it, that turning of my will upon it gave it shape and form, even though the same act prevented it from taking my strength from me. All my acts have their echo in it; it is my creature. (WE, 147)

Porém, a última parte da viagem foi feita sob a influência nefasta da noite, o que a tornava muito mais perigosa. Apesar de iniciada depois do solstício de Dezembro, o que teoricamente funcionaria a favor de Ged, esta etapa coincide com a primeira lua nova depois do solstício, período particularmente nefasto no calendário de Terramar.

> The dark of the noon that follows first after Sunreturn is called the Fallows, and is the contrary pole of the days of the Moon and the Long Dance in Summer. It is an unlucky time for travellers and for the sick; children are not given their name during the Fallows, and no Deeds are sung, nor swords nor edge-tools sharpened, nor oaths sworn. It is the dark axis of the year, when things done are ill done. (WE, 156)

A descrição do espaço onde Ged se encontrou com a sua sombra confirma a natureza eminentemente simbólica desta união. No extremo oriental do mundo criado, para lá dos limites conhecidos pelos homens, Ged caminhou sobre as margens das águas primordiais, fonte de vida e espaço de morte, envolto na mais profunda escuridão. Foi neste lugar que Ged viu, pela primeira e última vez, a projecção negra do seu ego.

> ... though Vetch could not see the dark slopes beneath unmoving stars, yet he began to see with his wizard's eye a darkness that welled up in the hollows of the waves all around the boat, and he saw the billows grow low and sluggish as they were choked with sand.
>
> If this were an enchantment of illusion, it was powerful beyond belief; to make the Open Sea seem land. [...] Or perhaps there was no illusion, and they had come to world's end. [...] All sounds of water, wind, wood, sail were gone, lost in a huge profound silence that might have been unbroken for ever. The boat lay motionless. No breath of wind moved. The sea had turned to sand, shadowy, unstirred. Nothing moved in the dark sky or on the dark unreal ground that went on and on into gathering darkness all around the boat as far as eye could see. (WE, 162-63)

A escuridão sem fim e a ausência de todos os elementos que permitem caracterizar um espaço vivo, de acordo com as noções consensuais de realidade, tornam este lugar num símbolo do inconsciente, onde apenas a luz do ego de Ged consegue brilhar. Neste momento, o jovem mago encontra-se nas profundezas da sua psique, realizando uma aterradora, mas necessária, descida ao inferno.

O regresso ao espaço da realidade, da consciência, depende do reconhecimento e aceitação da existência deste lugar de escuridão, onde a vida e a morte se unem. No último combate, a sombra assume diferentes aparências, que vão desde as pessoas sobre as quais o jovem havia projectado as suas características negativas, à representação de seres aterradores de que o jovem não tinha qualquer recordação, mas cuja aparência podia quebrar a força de vontade do ego. Porém, a luz que Ged erguia tornava-se cada vez mais intensa, reflectindo a

determinação que o animava.

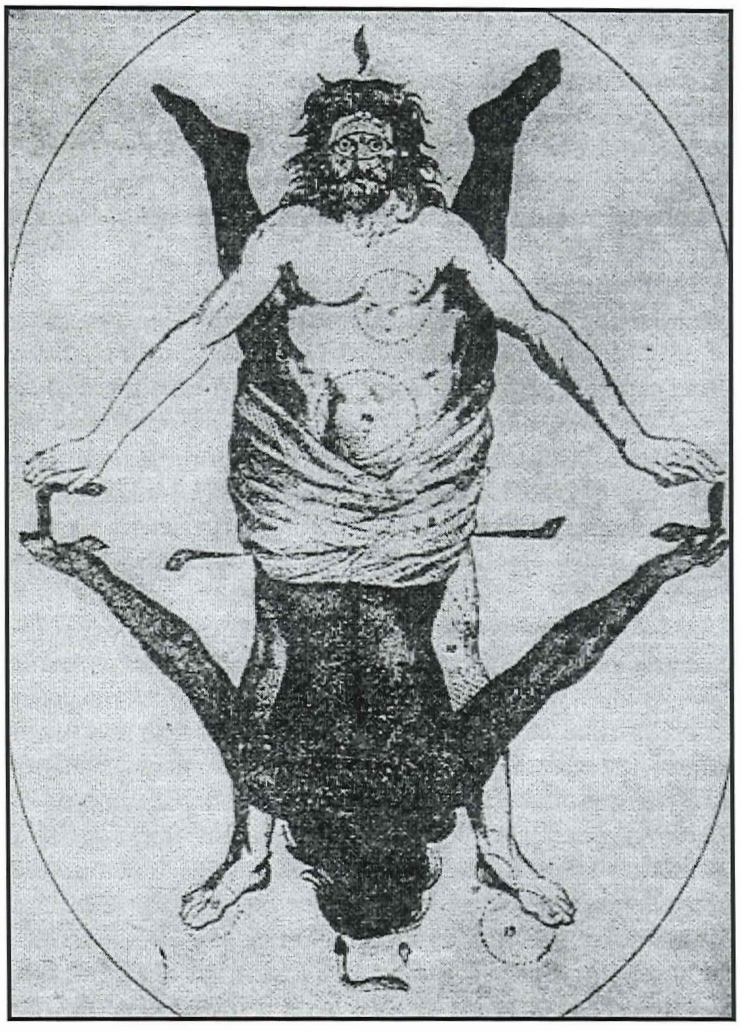


Figura 34 - O Anthropos Gnóstico.

> ... Ged lifted up the staff high, and the radiance of it brightened intolerably, burning with so white and great a light that it compelled and harrowed even that ancient darkness. In that light all form of man sloughed off the thing that came towards Ged. It drew together and shrank and blackened, crawling on four short taloned legs upon the sand. But still it came forward, lifting up to him a blind unformed snout without lips or ears or eyes. As they came right together it became utterly black in the white mage-radiance that burnt about it, and it heaved itself upright. In silence, man and shadow met face to face, and stopped. (WE, 164)

A atitude forte de Ged obriga a sombra a assumir a sua verdadeira forma, aquela sob a qual tinha ameaçado, pela primeira vez, o aprendiz de mago, no cume da colina de Roke. Restava a Ged integrar as tendências negativas que a sombra representava, o que faz ao nomeá-la com o seu próprio nome (WE, 164).

Uma vez integrada, a sombra pode revelar-se um aliado precioso para o ego, tornando-se veículo para as forças criadoras do inconsciente chegarem até à esfera da consciência. Concluída com êxito a viagem às profundezas da alma, Ged e Vetch regressam bruscamente ao mundo da existência.

> ... as [Vetch] ran the sand sank under his feet, and he struggled in it as in quicksand, as through a heavy flow of water: until with a roar of noise and a glory of daylight, and the bitter of cold winter, and the bitter taste of salt, the world was restored to him and he floundered in the sudden, true, and living sea. (WE, 164)

A vitória de Ged sobre as forças das trevas deu-se durante a fase de lua nova, na mais total escuridão. Porém, uma das características da literatura fantástica neo-romântica, herdada do período da génese do género, consiste na relação muito estreita entre a natureza e os estados de alma dos heróis. A natureza funciona como espelho da situação psicológica da(s) personagem(s). Uma vitória do herói tem, naturalmente, reflexos na própria natureza, do mesmo modo que uma derrota envolverá o espaço onde decorre a acção num ambiente negativo. É, por isso, natural que, após a integração da sombra, Ged procure no espaço que o rodeia a prova efectiva da sua vitória. Esta surge com o aparecimento da lua na sua fase de quarto crescente, simbolizando o renascimento de Ged. Vetch só tem a certeza que o homem que se encontra no seu barco é o seu amigo, e não um fantasma, depois de Ged ter contemplado a lua e afirmado a sua vitória como definitiva.

> [Ged] saw nothing of the world until, straight ahead of their course, in the sky that darkened where the sun had set, between long clouds in a bay of clear blue light, the new moon shone: a ring of ivory, a rim of horn, reflected sunlight shinning across the ocean of the dark.

> Ged lifted his face and gazed at that remote bright crescent in the west. [...] he said, 'look, it is done. It is over.' He laughed. 'The wound is healed,' he said, 'I am whole, I am free.' (WE, 165)

Em *The Lord of the Rings*, o herói compromete definitivamente o seu futuro na nova Terra Média criada a partir da vitória sobre Sauron (a sombra colectiva dos Filhos de Ilúvatar), quando revela não ter a força suficiente para resistir à tentação das trevas. A prova a que Frodo é sujeito é, simbolicamente, semelhante à de Ged. Porém, ao contrário do mago, o hobbit nunca sentiu a demanda como verdadeiramente sua, como uma responsabilidade que não podia partilhar. Quando estava dependente apenas de si mesmo, Frodo errou e ficou condenado ao limbo eterno. O comportamento de Ged, na fase final da demanda, é precisamente o oposto do de Frodo. À medida que as ameaças e as tentações aumentavam, a luz que o guiava brilhava com mais intensidade, isto é, o seu ego fortalecia-se, fazendo apelo a todas as suas forças. O mago estava convencido de que aquela demanda era sua, e dependia apenas dele a vitória final e a salvação de Terramar, através da reposição do equilíbrio perdido na sequência do seu acto imprudente.

Uma vez que saiu vitorioso, o futuro de Ged ficou definitivamente ligado ao da colectividade. O enorme potencial para a magia que Ogion tinha descoberto no jovem de Dez Amieiros podia agora afirmar-se. Ged tinha alcançado a sua individuação. Era um ser equilibrado que se conhecia a si mesmo, que era capaz de assumir os seus erros, e que tinha interiorizado a filosofia e sabedoria de Roke, colocando-a ao serviço da comunidade. O jovem individualista e orgulhoso morreu nas margens longínquas do mar oriental. O mago que (re)nasceu na primeira noite de quarto crescente seria o maior mago de Terramar, o que recuperaria o Anel de Erreth-Akbe, que falaria com os dragões e daria ao arquipélago o rei à tanto tempo esperado.

2.2.3. - A Descoberta do Feminino na Escuridão Intemporal.

Porque sou a primeira e a última,
Sou a que é aclamada e escarnecida,
Sou a prostituta e a santa.
Sou a esposa e a virgem.
Sou a mãe e a filha. (...)
Sou a estéril e muitos são os seus filhos.
Sou aquela cuja boda é rica,
e não tomei esposo.
Sou a mulher de meia idade e a que não procria.
(...)
Sou a mãe de meu pai,
a irmã de meu esposo
e ele descende de mim.

Excerto de um poema gnóstico. [1]

Depois de Ged ter interiorizado os aspectos negativos da sua personalidade, estava em condições de começar a cumprir o destino de herói que lhe estava reservado. Apesar de a filosofia de Roke ensinar aos magos que a não-acção é a escolha preferível, a natureza de Ged impelia-o para a intervenção no mundo. A sede de conhecimento levou-o a viajar por todo o arquipélago, relacionando-se com homens e dragões, tomando, por vezes, parte activa nos destinos destes.

A vitória sobre a sombra permitiu-lhe adquirir a força psicológica e o conhecimento necessários para se tornar no herói colectivo dos habitantes de Terramar. Mas para realizar plenamente a sua missão, num mundo cuja essência era o equilíbrio, Ged necessitava de partilhar a sua demanda. Esta tinha por objectivo restaurar a ordem num arquipélago que perdera o centro de poder. Há oito séculos que o trono de Havnor, a ilha real, estava sem ocupante. O último rei tinha

---

1. Tradução de um excerto de um poema gnóstico incluído na obra *The Nag Hammandi Library in English*, ed. James M. Robinson, trs Members of the Coptic Gnostic Library Project of the Institute for Antiquity and Christianity (Leiden: E. J. Brill, 1984) 271. Cito de *The Myth of the Goddess* (p. 630-1) onde o excerto é apresentado sob o título, *The Thunder, Perfect [Whole] Mind.*

sido Maharion, descendente de Erreth-Abke, paradigma do rei perfeito. Depois da morte de Erreth-Abke, nas margens da ilha de Selidor, a decadência tinha-se espalhado, a pouco e pouco, por todo o arquipélago. Maharion tinha, de certo modo, previsto o agravamento desta situação, tendo proferido uma profecia que, até ao tempo de Ged, ainda não tinha sido cumprida.

> Maharion said, '*He shall inherit my throne who has crossed the dark land living and come to the far shores of the day.*' (FS, 317)

A demanda complexa de Ged tinha como objectivo, entre outros, encontrar esse rei que atravessaria a terra dos mortos e regressaria ao mundo dos vivos. Mas incluía ainda uma outra etapa, não menos importante: recuperar o anel de Erreth-Akbe, que continha a runa dos reis, também conhecida pela Runa da Paz, e depositá-la no palácio real de Havnor, onde brilhava a espada deste lendário rei-mago. O anel tinha-se quebrado durante a luta entre Erreth-Abke e o mago de Karego-At, Intathin, tendo cada um dos adversários ficado com uma das metades. Depois da derrota de Erreth-Akbe, o arquipélago entrou declínio, enquanto Intathin liderou as forças de Kargad e lançou os alicerces para um novo império nas ilhas do norte. Desde então, os habitantes da região central do arquipélago, conhecida também por Terras Interiores, liderados pelo rei de Havnor, viveram sempre sob a ameaça do florescente império Kargad, cujos exércitos penetravam cada vez com mais facilidade nas águas territoriais dos seus adversários, assaltando barcos e povoações, destruindo rotas comerciais e lançando o pânico nas populações desprotegidas.

O tempo fez apagar da memória colectiva dos ilhéus as indicações que permitiriam juntar de novo as duas partes do Anel da Paz. Porém, séculos mais tarde, a sorte colocou Ged na pista do desejado anel, símbolo do equilíbrio dos opostos. Enquanto perseguia a sombra, Ged naufragou numa pequena ilhota na região norte do arquipélago, perto das ilhas sob domínio do império Kargad. Aí, uma anciã entregou-lhe um tesouro que o jovem guardou por respeito, desconhecendo o

seu valor.

> From some hiding place sewn in the skirt of the dress she took a small object, and this she held out to Ged. It was a bit of dark metal, a piece of broken jewellery perhaps, the half-circle of a broken ring. Ged looked at it, but she gestured that he take it, and was not satisfied until he took it; then she nodded and smiled again; she had made him a present. [...] Ged put the broken ring into his tunic-pocket with almost the same care, for his heart was full of pity. (WE, 133)

O acto simples e desinteressado daquela estranha mulher, que não sabia sequer comunicar verbalmente, iria colocar o jovem no caminho de uma das mais importantes aventuras realizadas pelo último grande mago de Terramar. Ignorando o verdadeiro significado do que transportava ao pescoço, foram precisos vários anos para que o dragão Orm Embar explicasse ao jovem mago o valor daquela jóia partida. Possuindo metade do anel, Ged partiu em busca de pistas que o levassem até à outra metade, a fim de poder restituir aquele símbolo essencial de equilíbrio ao seu mundo, mergulhado numa gravíssima crise de valores e de identidade.

Depois de muito procurar, Ged descobriu a pista da outra metade do anel. Esta encontrava-se escondida no labirinto de Atuan, um lugar sagrado, interdito aos homens. A ilha de Atuan fazia parte do império Kargad, tal como as ilhas Karego-At (centro político), Hur-At-Hur e Atnini. Sendo uma ilha pobre, quase desértica, Atuan era um importante centro religioso. No coração do deserto erguia-se um santuário, cuja idade se perdia no tempo mítico da criação do mundo.

A evolução tinha tornado complexa a estrutura deste lugar, que incluía vários templos dedicados a deuses diferentes, produtos mais ou menos recentes da história do povo Karg. Porém, a grande força dominante continuava a ser a mesma que tinha dado origem ao espaço sagrado. O santuário de Atuan era consagrado às forças das trevas. Ao seu serviço estava uma sacerdotisa, ritualmente chamada Arha, "a que foi devorada". Enquanto entidade maior do santuário, a sacerdotisa tinha sob as suas ordens muitas mulheres, raparigas, bem como uma horda de

eunucos. Todo o recinto estava interdito aos homens, independentemente do seu estatuto ou poder.

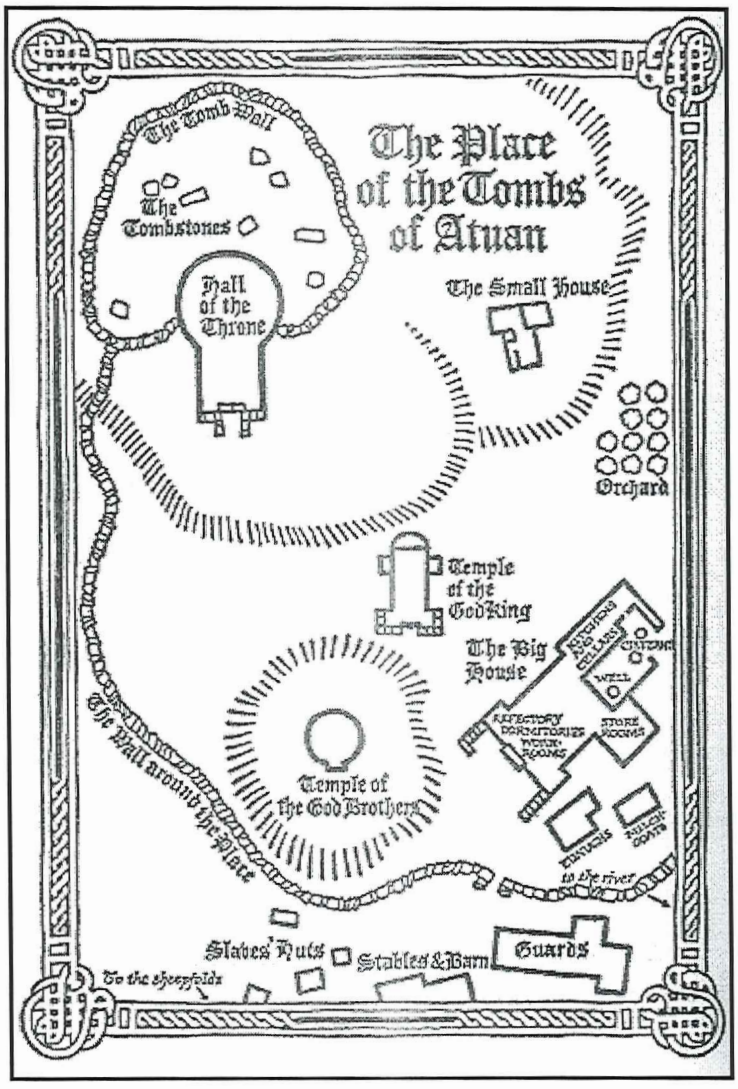


Figura 35 - O Santuário de Atuan.

Aquele era um lugar consagrado às forças femininas. Nem mesmo a inclusão recente, dentro do recinto, de dois outros templos dedicados a deuses masculinos alterarou as regras de funcionamento do espaço sagrado. O deserto era a principal arma defensiva do santuário, apesar da existência de um corpo de soldados estacionado perto da muralha do recinto.

> From the Tomb Wall another, lower rock wall ran, making a long irregular semicircle about the Hill of the Place and them trailing off northward towards the river. It did not so much protect the Place, as cut it in two: on one side the temples and houses of the priestess and wardens, on the other the quarters of the guards and of the slaves who farmed and herded and foraged for the Place. (TA, 188)
>
> The Place was guarded and defended by emptiness, by solitude. Anybody crossing the desert that surrounded it [...] would have as much chance of going unseen as a black sheep in a snowfield. (TA, 215)

A solidão tinha, por um lado, ajudado a perpetuar os rituais e regras de funcionamento do santuário. Por outro lado, a imensidão desértica tinha protegido aquele lugar, durante milénios, das investidas de piratas e ladrões, atraídos pelas lendas que afirmavam a existência de fabulosos tesouros escondidos num labirinto subterrâneo.

Visto de longe, o santuário parecia uma pequena vila construída no meio do deserto. O espaço sagrado, propriamente dito, estava murado, separando fisicamente os servidores dos templos dos outros habitantes do lugar. Dentro das muralhas erguiam-se vários edifícios: o templo dos Irmãos Gémeos era o que se encontrava mais perto da entrada do recinto. Visto de longe, o seu tecto em ouro, a brilhar ao sol, tornava-se na primeira imagem que um viajante podia captar.

> Even from away off on the eastern plains, looking up one might see the gold roof of the Temple of the Twin Gods wink and glitter beneath the mountains like a speak of mica in a shelf of rock.
>
> That temple itself was a cube of stone, plastered white, windowless, with a low porch and door. (TA, 187)

Nada se sabe sobre os rituais efectuados neste templo, excepto que o recinto estava entregue aos cuidados de uma sacerdotisa. Aparentemente, os gémeos divinos, a quem o templo fora consagrado, tinham sido dois heróis fundadores da nação Karg. A sua história e poder tinham-se perdido no tempo, e o brilho dos seus

feitos estava agora ofuscado por uma divindade mais recente, que afirmava a sua permanência eterna no trono Karg, sub o título de Rei-deus. Era dele o templo mais recente e mais bem conservado de todo o santuário.

> Showier, and centuries newer, was the Temple of the Godking a little below it, with a high portico and a row of thick white columns with painted capitals - each one a solid log of cedar, brought on shipboard from Hur-at-Hur where there are forests, and dragged by the straining of twenty slaves across the barren plains to the Place. (TA, 187)

A breve descrição do templo traz à memória a imagem de uma edificação clássica, com as suas enormes colunas. Tal como as obras arquitectónicas da Antiguidade, também este templo é uma manifestação do poder da razão, de que o Rei-deus é um símbolo. Foi esta dinastia que estabeleceu o império Karg como um centro de poder capaz de dominar, pela força, grande parte do arquipélago. A pujança desta dinastia encontra-se simbolizada nos cuidados que são dispensados aos rituais e ao próprio templo, em contraste com o desinteresse a que foram votadas as outras edificações sagradas, que se revela, nomeadamente, na ausência de obras de conservação.

Porém, apesar de todo o seu poder, o Rei-deus não se atreve a ignorar completamente os deuses mais antigos, nomeadamente, os Poderes das Trevas, (causa primeira da existência daquele espaço), mantendo vivos certos rituais, como seja, o envio de prisioneiros para serem executados em honra das forças das trevas. Apesar de quase esquecidos pelas estruturas políticas e sociais, estas forças continuam a ocupar um lugar de destaque em toda a estrutura do santuário.

> Only after a traveller approaching from the east had seen the gold roof and the bright columns would he see, higher up on the Hill of the Place, above them all, tawny and ruinous as the desert itself, the oldest of the temples of his race: the huge, low Hall of the Throne, with patched walls and flattish, crumbling dome.
>
> Behind the Hall, and encircling the whole crest of the hill ran a massive wall of rock, laid without mortar, and half fallen down in many places. Inside the loop of the wall several

> black stones eighteen or twenty feet high stuck up like huge fingers out of the earth. Once the eye saw them it kept returning to them. They stood there full of meaning, and yet there was no saying what they meant. There were nine of them. One stood straight, the others leaned more or less, two had fallen. They were crusted with grey and orange lichen as if splotched with paint, all but one, which was naked and black, with a dull gloss to it. It was smooth to the touch, but on the others, under the crust of lichen, vague carvings could be seen, or felt with the fingers - shapes, signs. These nine stones were the Tombs of Atuan. They had stood there, it was said, since the time of the first men, since Earthsea was created. They had been planted in the darkness when the lands were raised up from the ocean's deeps. They were older by far than the Godkings of Kargad, older than the Twin Gods, older than light. They were the tombs of those who ruled before the world of men came to be, the ones not named, and she who served them had no name. (TA, 187)

A esta descrição há ainda a acrescentar a presença do labirinto subterrâneo, que se estende sob toda a superfície do santuário, estando a sala principal situada precisamente debaixo dos menires de pedra preta. Coração das trevas, o labirinto e as salas subterrâneas eram o centro de poder do santuário, que surge, assim, com uma estrutura complexa. A Sala do Trono ocupava um lugar importante nos rituais realizados no santuário. Era aqui que, muito antes do aparecimento do Rei-deus, os senhores de Atuan, Karego-At, Atnini e Hur-At-Hur, se dirigiam para receberem da sacerdotisa resposta às suas perguntas, soluções para os seus problemas. As palavras oraculares de Arha eram aceites por todos os habitantes das terras Kargad, uma vez que ela era a eterna sacerdotisa, a única que reencarnava sempre como ela própria.

Porém, desde o aparecimento do Rei-deus, a sacerdotisa já não era consultada para resolver os problemas do estado, ou mesmo das populações. Contudo, o seu estatuto manteve-se inalterável, tal como os rituais a que periodicamente presidia: as cerimónias da lua nova e, duas vezes por ano, as cerimónias de consagração da lua cheia que ocorria mais perto dos equinócios.

Nestes momentos, o templo dedicado aos poderes das trevas reassumia o seu estatuto de centro do santuário. Mesmo durante os rituais dedicados aos outros deuses, a presença da sacerdotisa dos Túmulos de Atuan era sempre requerida.

Apesar da edificação de templos dedicados a divindades masculinas, é, sem dúvida, o templo dos poderes das trevas que domina simbolicamente os Túmulos de Atuan. Em todo o arquipélago há lugares onde o poder das trevas é mais forte e dominante. Ged tinha tido uma experiência desse tipo no castelo de Terrenon. Porém, apenas em Atuan é possível encontrar um espaço sagrado dedicado a estas forças. Com a evolução da sociedade, os Túmulos de Atuan foram, a pouco e pouco, despojados do seu significado mais complexo para surgirem, na época de Ged, como um lugar consagrado à morte.

Na verdade, porém, é possível descobrir através de alguns dos rituais que ainda se mantinham, o significado mais antigo deste espaço, associado essencialmente o poder feminino, ao poder da Deusa Mãe enquanto divindade que preside à vida e à morte. Por exemplo, a celebração da lua cheia associada aos equinócios constitui, na sua essência, uma saudação ao poder criador da deusa, no momento em que o dia e a noite têm a mesma duração, isto é, o momento em que a vida e a morte estão em equilíbrio [2]. Por outro lado, os rituais ligados à lua nova, celebrados todos os meses, enquadram-se na comemoração do ciclo sempre repetido da regeneração das forças criadoras, que renascem após a morte.

Com a evolução das comunidades humanas, e a consequente supremacia das forças masculinas, representada ao nível mítico pelo aparecimento e domínio da hierarquia divina pelos deuses, as funções e poderes atribuídos à Deusa Mãe foram

2. Chevalier e Gheerbrant refere a existência de um ritual chinês que apresenta características muito semelhantes às descritas na ficção de Le Guin. Trata-se da festa da Lua que tem lugar durante a lua cheia mais próxima do equinócio de Setembro. É uma festa das colheitas em que os homens não podem participar. (*Dicionário de Símbolos*, 419). Claramente este ritual tem por função celebrar a fertilidade das forças femininas, representadas pela deusa da Lua, Heng-ugo, sendo interessante salientar a exclusão dos elementos masculinos, que é uma característica dominante da sociedade de Atuan.

alterados, tendo, em muitos casos, a divindade ficado reduzida às funções de deusa da morte, com toda a carga negativa que tal estatuto representa, nomeadamente nas sociedades patriarcais de tipo ocidental. Adam McLean, na obra *The Triple Goddess; An Exploration of the Archetypal Feminine*, analisa este fenómeno relativamente à figura de Hécate [3].



Figura 36 - Hécate.

Deusa anterior ao panteão clássico, Hécate estava inicialmente relacionada com as trevas e com a Lua Nova. Juntamente com Ártemis e Selene, ela constituía uma das faces da tripla deusa lunar, senhora do mundo inferior. Mais tarde, Zeus deu-lhe um estatuto especial, permitindo que Hécate tivesse intervenção nas três esferas de influência dos deuses: o céu, a terra e o mundo inferior [4]. Enquanto tripla deusa, Hécate presidia, na esfera humana, sobre os três grandes mistérios do

3. Adam McLean, *The Triple Goddess; An Exploration of the Archetypal Feminine*, Hermetic Research Series Number 1 (Grand Rapids: Phanes Press, 1989) 62-69.

4. É nesta fase que Hécate passa a ser representada com três cabeças, seis braços e três tochas.

nascimento, vida e morte [5]. Estes aspectos, aliados à anterioridade da divindade relativamente ao panteão clássico, permitem identificar Hécate com o arquétipo da Deusa Mãe. Com o desenvolvimento da cultura ocidental, a tripla deusa da lua perdeu gradualmente o seu poder de mediadora entre os três domínios, sendo confinada ao mundo subterrâneo. O símbolo do feminino foi ganhando uma conotação exclusivamente negativa, nomeadamente durante a Idade Média, quando a Igreja combateu violentamente todas as práticas relacionadas com os antigos ritos da Deusa, classificando-os como práticas demoníacas. Hécate tinha-se tornado na deusa das feiticeiras e bruxas [6].

Em minha opinião, o santuário de Atuan, na sua estrutura mais antiga, que incluía apenas a Sala do Trono, o labirinto e os túmulos, era um lugar sagrado dedicado à Deusa Mãe. Faz, por isso, sentido que alguns dos antigos ritos protagonizados pela sacerdotisa do templo, celebrem quer a vida quer a morte, pois essas eram as funções da deusa. Por outro lado, a sacerdotisa Arha desempenhava o papel de Hécate enquanto mediadora entre os domínios celestiais, terrenos e infernais. De facto, Arha era a única que reencarnava sempre igual a si mesma, como os deuses, era a voz pela qual os poderes divinos comunicavam com os homens, quando estes pediam a sua intervenção e, finalmente, apenas Arha podia percorrer livremente todo o labirinto subterrâneo, espaço interdito mesmo às outras servidoras da deusa.

Possivelmente, com a evolução da sociedade patriarcal, a deusa perdeu o seu lugar no panteão. O seu nome foi esquecido, mas parte do seu poder era ainda sentido. Para os habitantes de Atuan, e das ilhas próximas, o santuário passou a pertencer aos Inomináveis (*Nameless Ones*), aos Antigos Poderes (*Old Powers*). Apesar dos ritos continuarem quase inalterados, o seu significado perdeu-se no passado longínquo a que a memória já não tem acesso. Ninguém sabe o que

5. *The Triple Goddess*, 67.

6. *The Triple Goddess*, 66.

significam os caracteres gravados nos menires pretos, ou as palavras proferidas pela sacerdotisa durante os ritos.

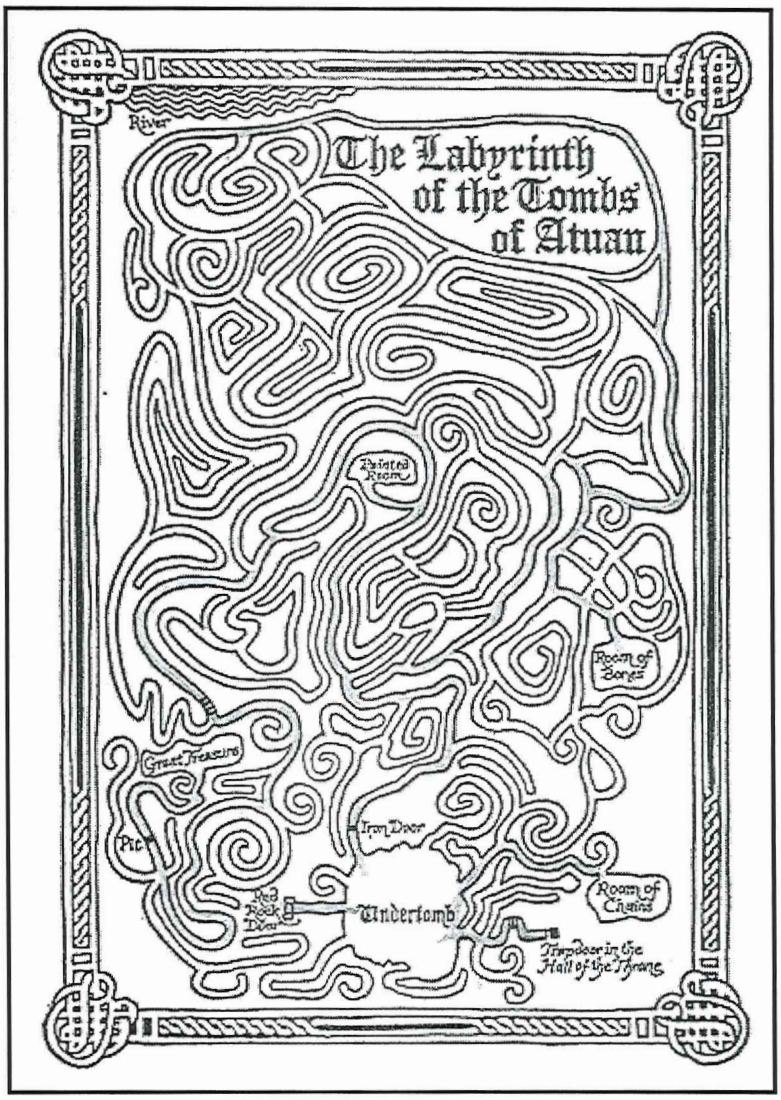


Figura 37 - O Labirinto de Atuan.

Porém, o espaço sagrado continua a ter um poder terrível que todos respeitam: o poder da morte. Arha/Hécate é agora a sacerdotisa/guardiã dos domínios da antiga deusa. Só ela percorre livremente os domínios infernais, sendo o único elo de ligação entre os dois mundos. As semelhanças entre Arha e a deusa grega vão para além das funções que ambas exercem. De facto, Arha traz sempre consigo dois

objectos que, tradicionalmente, foram considerados símbolos de Hécate: as chaves dos espaços inferiores (as chaves do labirinto e das salas subterrâneas no caso de Arha) e um pequeno punhal, símbolo do poder da deusa, e que mais tarde se tornou na adaga das feiticeiras, para quem Hécate era a verdadeira mestra da magia [7].

No início da narrativa, o leitor é confrontado com uma cena familiar que o deixa confuso quanto ao seu verdadeiro significado: uma criança do sexo feminino, de cabelo preto e que dava pelo nome de Tenar, corria entre as árvores do pomar enquanto a mãe a chamava. Pelo breve diálogo que se estabelece entre os progenitores, o leitor é informado de que o casal tem mais quatro filhos e que, por um motivo não especificado, está na eminência de perder Tenar. No capítulo seguinte, o leitor reencontra a criança, mas já dentro da Sala do Trono, onde se realiza a cerimónia de entrega da jovem aos poderes das trevas para ser "devorada", tornando-se na futura sacerdotisa Arha.

O ritual de consagração de Arha representa, simbolicamente, um processo de iniciação em que, ao contrário dos rituais iniciáticos mais frequentes, a neófita morre para o mundo dos vivos e renasce no mundo dos mortos. Arha, "a que foi devorada", perdeu a sua identidade social, o seu nome e o seu estatuto, para se tornar na primeira e única sacerdotisa dos Túmulos, a que renasceu sucessivamente desde o princípio do tempo. Todo o ritual se passa num lugar marcado por símbolos de morte:

> The throne on its high platform seemed to be curtained on each side with great webs of blackness dropping from the gloom of the roof; whether these were curtains, or only denser shadows, the eye could not make certain. The throne itself was black, with a dull glimmer of precious stones or gold on the arms and back, and it was huge. A man sitting in it would have been dwarfed; it was not of human dimensions. It was empty. Nothing sat on it but shadows. (TA, 177)

7. Sobre os símbolos de Hécate ver *The Triple Goddess*, 67-68, sobre as chaves e o punhal de Arha ver TA, 199.

As dimensões do trono, colocado no alto de uma escadaria de sete degraus, apontam para a dimensão divina da entidade para quem foi inicialmente concebido. Uma vez que todo o espaço se encontra envolto em sombras (o ritual tem lugar antes do nascer do Sol), o significado da cerimónia torna-se explícito. A entidade que preside ao ritual é uma divindade das trevas, o que é confirmado pelas duas personagens que "disputam" a posse da criança. Enquanto a personagem vestida de branco (representando as forças da luz), ameaça matar a criança, esta é "salva" por uma personagem vestida de negro que, simbolicamente, a entrega às forças das trevas. A partir deste momento Tenar, a criança oferecida aos deuses, deixa de existir para dar lugar a Arha.

Durante a infância e a adolescência Arha vive como todas as outras crianças que foram consagradas ao santuário. Para além da aprendizagem dos ritos sagrados, o dia-a-dia das neófitas girava em torno das necessidades de sobrevivência da comunidade. A rotina era a marca dominante da vida no santuário, como a própria Arha reconhece. Apesar de ter atingido a plenitude do seu poder aos catorze anos (idade em que os jovens de Terramar são iniciados e integrados na sociedade dos adultos), as alterações produzidas foram quase nulas:

> All spoke to her with elaborate deference. But nothing changed. Nothing happened. Once the ceremonies of her consecration were over, the days went on as they had always gone. There was wool to be spun, black cloth to be woven, meal to be ground, rites to be performed; the Nine Chants must be sang nightly, the doorways blessed, the Stones fed with goat's blood twice a year, the dances of the dark of the moon danced before the Empty Throne. And so the whole year had passed, just as the years before it had passed, and were all the years of her life to pass so? (TA, 194-95)

Por outro lado, à medida que foi crescendo dentro da pequena sociedade do santuário, a própria Arha perdeu a capacidade de aceitar a mudança, mesmo quando o peso da rotina se tornava opressivo.

> Time did not mean very much, here in the desert land, under the unchanging Stones,

> leading a life that had been led in the same way since the beginning of the world. She was not accustomed to thinking about things changing, old ways dying and new ones arising. She did not find it comfortable to look at things in that light. (TA, 195-96)

Para quebrar a monotonia, Arha entretinha-se a explorar os seus domínios: a Sala do Trono, a zona das pedras tumulares e o labirinto, com as suas várias salas e corredores infindáveis. Acompanhando as deambulações da sacerdotisa, o leitor vai fazendo a aprendizagem simultânea deste espaço de morte onde a demanda de Ged e Tenar irá decorrer. A primeira zona que Arha explora é a das pedra tumulares. Aí tudo contribui para definir aquele lugar como espaço de morte:

> Sometimes Arha went by herself in the early morning and wandered among the Stones trying to make out the dim humps and scratches of the carvings, brought out more clearly by the low angle of the light [...] There was never anything to do among the Stones. She went only because it was permitted her to go there, because there she was alone. It was a dreary place. Even in the heat of noon in the desert summer there was a coldness about it. Sometimes the wind whistled a little between the two stones that stood closest together, leaning together as if telling secrets. But no secret was told. (TA, 188)

O segundo lugar que Arha se entreteve a explorar foi o labirinto. Porém, neste caso a sacerdotisa tomou todas as precauções, pois os corredores eram todos iguais e, se se perdesse, ninguém a poderia salvar. Primeiro aprendeu pacientemente as instruções que a sacerdotisa Thar lhe foi transmitindo. Esta, embora nunca tivesse entrado no labirinto, tinha recebido as informações da anterior Arha, para as transmitir à sua sucessora. Todas as informações tinham de ser decoradas, contando as voltas e aberturas que o visitante do labirinto encontrava, para ir de uma sala para outra. Um engano era fatal.

O coração do espaço subterrâneo, porém, ficava fora do labirinto. Era uma sala enorme situada por baixo das pedras tumulares. Aí era proibida a utilização da luz, pelo que, durante muito tempo, Arha apenas se apercebia das dimensões da sala pelo eco e pelo tempo que demorava a fazer a circum-ambulação junto à parede,

único ponto de referência que podia utilizar. Havia oito corredores que abriam para a sala debaixo dos túmulos. Quatro levavam a corredores sem saída, dois conduziam para as duas entradas: uma situada junto de um dos menires e a outra que ia dar à Sala do Trono; um corredor levava o caminhante para um labirinto mais pequeno que dava acesso à sala onde os prisioneiros eram encarcerados, e o último corredor dava acesso ao grande labirinto, cuja intrincada estrutura servia para proteger duas salas de extrema relevância: a Sala Pintada, importante pelo conhecimento que as suas paredes encerravam, e a Sala do Tesouro, lugar onde se guardavam as maiores riquezas do arquipélago.

Todo o espaço subterrâneo tinha sido concebido a partir do ponto nevrálgico que era a sala debaixo dos túmulos. Sendo o santuário constituído por espaços subterrâneos e por edifícios na superfície, a sala debaixo dos túmulos representa o útero regenerador da deusa, o espaço onde a morte e a vida se encontram. A ambivalência deste espaço é dada pelas diferentes sensações que as personagens que o visitam experimentam. Enquanto envolto na escuridão ele é um espaço imenso e silencioso. Um lugar de ausência.

> [The Undertomb] was the very home of darkness, the inmost centre of night. [...]
>
> It was black; it was silent. And that was all. [...]
>
> [In the Undertomb], winter or summer, there was no cold, no heat: always the same even chill, a little damp, changeless. [...] Here there was no wind, no season; it was close, it was still, it was safe. (TA, 200, 211, 223-24)

Porém, quando iluminada, a sala revelava todo o seu esplendor e grandeza. Quando Ged entrou naquela sala e fez incidir a luz do seu bordão sobre as paredes da caverna (situação que representa simbolicamente a união dos princípios feminino e masculino), o espaço de ausência mostrou toda a sua apetência para a vida, para a beleza.

> [Arha saw] what she had never seen, not though she had lived a hundred lives: the great vaulted cavern beneath the Tombstones, not hollowed by man's hand but by the powers

> of the Earth. It was jewelled with crystals and ornamented with pinnacles and filigrees of white limestone where the waters under earth had worked, eons since: immense, with glittering roof and walls, sparkling, delicate, intricate, a palace of diamonds, a house of amethyst and crystal from which the ancient darkness had been driven out by glory. (TA, 224)

Apesar de no presente da narrativa a Sala sob os Túmulos ser entendida como o coração da escuridão, na verdade este lugar cheio de poder é o ponto onde as forças criadoras da deusa se uniam. Ao contrário do que sucedia junto aos menires, aqui não é a morte que domina, mas o tempo neutro anterior à vida, o limbo. A partir do momento que a deusa foi espoliada dos seus poderes, os homens esqueceram que era ela que tinha por missão gerar a vida, através da união dos princípios feminino e masculino. Como o princípio masculino se afastou do processo (com a emancipação do ego, e a consequente alteração da estrutura social, agora subjugada ao princípio masculino), o "útero da deusa" permaneceu estéril. O que o episódio da iluminação da caverna simboliza é, em minha opinião, a perenidade do poder feminino em toda a sua dimensão e ambivalência. Apesar de esquecido, o universo da deusa continua pronto a actuar, a alimentar a vida, tal como tinha feito no início dos tempos.

A experiência de Arha ecoa a da deusa. Ao ser consagrada ao poder das trevas, foi negada a Tenar/Arha a possibilidade de gerar vida, função substituída pela de dar a morte. Significativamente, pouco tempo antes de ver a caverna iluminada, resplandecente de beleza, Arha tinha, pela primeira vez, condenado à morte três prisioneiros que o Rei-deus havia enviado para o Atuan. Estes foram os primeiros homens que a jovem sacerdotisa viu nos seus domínios, mas a situação degradante em que se encontravam, aliada ao facto de estarem impossibilitados de dar voz aos seus pensamentos, devido à amputação da língua, tornou-os seres psicologicamente castrados, logo homens incompletos, como os eunucos.

> The prisoners were manacled by both ankles and one wrist to great rings driven into the

> rock of the wall. If one of them wanted to lie down, his chained arms must remain raised, hanging from the manacle. Their hair and beards had made a matted tangle which, together with the shadows, hid their faces. [...] They were naked. The smell from them was stronger even than the reek of smoke. [...] 'They are not men any more, ' [Arha] said. [...] 'There tongues were cut out before they were sent from Awabath,' Kossil said. 'Do not speak to them, mistress. They are defilement. They are yours, but not to speak to, nor to look at, nor to think upon. They are yours to give to the Nameless Ones.' (TA, 201-2) [8]

As indicações de Kossil, sacerdotisa do templo do Rei-deus, e grande rival de Arha, são muito claras quanto ao que se espera da que serve os poderes da escuridão. A oferta feita à sacerdotisa, enquanto representante dos Poderes das Trevas, tem um só objectivo: a morte. Esse é o único poder que o Rei-deus reconhece às trevas. Porém, a obrigatoriedade de dar a morte é profundamente contrária à natureza da jovem sacerdotisa, a quem, por via da reclusão a que está sujeita, também é negada a possibilidade de dar vida, de gerar. Ao contrário de Kossil, personagem que se entregou totalmente aos poderes negativos e destruidores, Arha mantém viva, nas profundezas do seu inconsciente, toda a sua potencialidade feminina. É essa que vem ao de cima quando, depois de ter ordenado que os prisioneiros morressem à fome, Arha sonha que está alimentar a vida nas profundezas da terra.

> Arha was not well for several days. They treated her for fever. [...] She dreamed a great deal. She dreamed that she had to cook food, great cauldrons full of savoury porridge, and pour it all out into a hole in the ground. She dreamed that she had to carry a full bowl of water, a deep brass bowl, through the dark, to someone who was thirsty. She could never get to this person. (TA, 206)

Significativamente, a iluminação da caverna por Ged ocorre pouco tempo depois de Arha ter condenado os prisioneiros, e ter sonhado que estava a alimentar

8. Sublinhado meu.

a terra. O brilho e a beleza da caverna iluminada é como uma resposta que o mundo da deusa dá a Arha, afirmando que também ela está enclausurada pela vontade dos homens, mas o seu poder continua actuante e ambivalente.

Depois do encontro traumatizante com a morte, Arha está pronta para o encontro não menos doloroso com a vida. "A que foi devorada" está agora em condições de começar a sua lenta caminhada para a luz, que a deverá levar não à recusa da morte, mas à aceitação de que vida e morte são processos complementares da existência, intrínsecos à criação. A primeira reacção é, naturalmente, de confusão e de dúvida. Afinal, foi também essa a sua reacção perante a visão da caverna iluminada.

> Now she could think again. She was released from the spell of light. [...] To have seen the Undertomb confused her; she was bewildered. She had known it only as a region defined by hearing, by hand's touch, by drifts of cool air in the dark; a vastness; a mystery, never to be seen. She had seen it, and the mystery had given place, not to horror, but to beauty, a mystery deeper even than that of the dark. (TA, 226)

Quando Arha descobre que um homem ameaça o seu mundo feminino, a sua primeira atitude é a de o encarcerar, de o entregar à morte, tal como tinha feito com os prisioneiros. Foi para isso que foi treinada durante anos. O mundo subterrâneo é, agora, o seu mundo. Ela é a "deusa" daquele espaço, a sua ancestralidade ascende aos princípios dos tempos. Porém, esta primeira reacção, ditada pela consciência, é rapidamente alterada por impulsos inconscientes que Arha explica como sendo mera curiosidade. Afinal, aquele ser que se encontrava no seu mundo exclusivo era o primeiro homem que ela via, o único que talvez lhe pudesse dar informações sobre a vida fora do santuário, sobre uma existência que ela tinha dificuldade em imaginar, habituada como estava aos horizontes fechados e à rotina da pequena sociedade feminina.

Por outro lado, fora ele que lhe mostrara a beleza da caverna, um mistério que ela não suspeitava pudesse existir naquele espaço que pensava conhecer de forma

completa. Traumatizada pela morte dos prisioneiros, Arha não consegue deixar morrer Ged, acabando por o conduzir para o labirinto. Curiosamente, a sala que a jovem escolhe para encerrar o seu prisioneiro é uma das que ela mais gosta, o espaço subterrâneo que mais fascínio e curiosidade despertava no seu espírito: a Sala Pintada.

Para o leitor familiarizado com *Tehanu*, a importância da sala pintada torna-se clara. O significado simbólico deste espaço é um daqueles que foi ampliado por via da adição de mais uma narrativa à trilogia inicial, que trouxe também a ampliação do mito cosmogónico, com a inclusão da lenda da mulher-dragão (T, 490-93) e o episódio do leque de Fan (T, 576-77).

Quando Arha questionou Thar sobre a criação e finalidade do labirinto, a sacerdotisa do Templo dos Dois Irmãos disse-lhe que tinha sido feito para esconder tesouros, e para castigar os que tentassem roubar as riquezas. Questionada sobre o que escondia o labirinto, Thar apenas disse que se tratava de um tesouro enorme e antiquíssimo, que apenas Arha podia ver (TA, 213).

O enorme labirinto possui três salas: a Sala dos Ossos (*Room of Bones*), a Sala Pintada e o Grande Tesouro [9]. Uma vez que o acesso ao labirinto se faz a partir da Sala sob os Túmulos, fácil é concluir que os corredores subterrâneos não têm por função proteger o "útero da deusa", mas tesouros que se encontram dentro do próprio labirinto. Das três salas sabemos apenas o que contêm duas delas, sendo lícito concluir que a Sala dos Ossos, tivesse sido, em tempos, uma sala mortuária, ou lugar onde eram depositados os ossos das vítimas de um qualquer

9. A Sala das Correntes (*Room of Chains*) faz parte do labirinto mais pequeno (TA, 201). Contudo, observando o mapa incluído no início da narrativa, verifica-se que a zona do labirinto onde se inclui a Sala das Correntes não está separada do conjunto maior descrito como constituindo o "grande labirinto", a que se tinha acesso apenas pela porta de ferro. Há, portanto, uma discrepância entre o que é afirmado no texto e o que está desenhado. Para a elaboração do meu comentário vou-me basear nas afirmações do texto que nos levam concluir que o espaço subterrâneo está dividido em dois labirintos de dimensões e funções diferentes: o pequeno reservado para o encarceramento dos prisioneiros destinados ao sacrifício de sangue; e o "grande labirinto" destinado a guardar os tesouros antigos. Ao longo da minha análise darei ainda nota de outras discrepâncias detectadas nas narrativas, que resultam de uma má coordenação entre textos cuja elaboração ocorreu após um lapso de tempo significativo.

sacrifício de sangue. Neste caso, não seria para proteger o espólio da Sala dos Ossos que se tinha construído um labirinto tão complexo. Porém, tanto a Sala Pintada como a do tesouro continham riquezas que deviam ser protegidas, como demonstrarei adiante.

Ao contrário do que sucedia na sala sob os túmulos, onde a beleza é tornada ausente pela escuridão, mas onde o poder das trevas não é opressivo ou destruidor, o labirinto é um espaço de morte, mesmo apesar da luz que é permitida neste espaço. O emaranhado caótico dos corredores, a sua frieza e silêncio opressivos, têm por objectivo confundir o espírito, levando-o à lenta destruição.

> The air was dead. [...] All the tunnels were the same, crossing and recrossing. (TA, 212)
>
> The tunnels of the Labyrinth [...] extended in all their windings, branchings, spirals, and dead ends, for more than twenty miles. [...] All the tunnels curved, split, rejoined, branched, interlaced, looped, traced elaborate routes that ended where they began, for there was no beginning, and no end. [...] There was no centre, no heart of the maze. And once the door was locked, there was no end to it. No direction was right. (TA, 231)

Para resistir ao caos do labirinto, Arha, a Senhora do Mundo Subterrâneo, memorizou os percursos que lhe permitiriam ir até às salas, chegando mesmo a usar um fio que foi desenrolando, como Teseu, para garantir o regresso. Porém, durante muito tempo, as forças destruidoras do labirinto permitiram que Arha deambulasse por aquele espaço sem sentir qualquer ameaça, embora estivesse consciente do poder que a rodeava.

Durante esse período, a sacerdotisa nunca sentiu curiosidade em investigar que riquezas estavam guardadas na sala do tesouro. Porém, a Sala Pintada sempre a fascinou. A sala tinha recebido este nome devido às pinturas que se encontravam nas paredes. Para Arha elas representavam as almas dos que não reencarnavam, isto é, dos habitantes das Terras Interiores, uma vez que, na memória do seu povo, os dragões são seres quase míticos que raramente interferiram no destino dos habitantes das ilhas que agora constituíam o império Kargad. Porém, depois de ler

Tehanu, o leitor descobre outro significado possível para estas estranhas pinturas. Vistas pelos olhos de Arha, elas surgem como representações perdidas no tempo, de um passado de significado indeterminado:

> She liked sometimes to go [to the Painted Room] and study the strange wall drawings that leap out of the dark at the gleam of her candle: men with long wings and great eyes, serene and morose. No one could tell her what they were, there were no such paintings elsewhere in the Place, but she thought she knew, they were the spirits of the damned, who are not reborn. (TA, 224)

Porém, a história da mulher-dragão ilumina um pouco deste passado longínquo. Provavelmente, os homens-dragão dos Túmulos de Atuan pertencem à mesma raça ancestral que povoou o arquipélago no princípio do tempo, isto é, logo após a criação. Comparando-os com os seres desenhados no leque de Fan é possível ver neles duas manifestações psicológicas destes estranhos seres, de que os homens descendiam. Em Atuan eles surgem taciturnos, introvertidos e, mesmo quando animados pela chama da candeia, parecem não ter alma, de olhos vermelhos sem vida:

> In the light of her single lantern the paintings on the four walls seemed to move, to twitch, the uncouth human forms with great dropping wings, squatting and standing in a timeless dreariness. (TA, 240)

> The black pictures on the walls, the bird-winged, flightless figures with eyes painted dull red and white, loomed over him and over her. There was no sound. (TA, 250)

Porém, os homens-dragão representados no leque, quando iluminados pela luz do sol surgem belos, extrovertidos, com olhos humanos:

> 'Hold [the fan] up to the light,? said old Fan.
>
> [Tenar] did so, and saw the two sides, the two paintings, made one by the light flowing through the silk, so that the clouds and peaks were the towers of the city, and the men and women were winged, and the dragons looked with human eyes. (T, 577)

Tal como sucedia com as pinturas de Atuan, também a data de criação do leque de Fan é indeterminada, sendo possível interpretar as duas pinturas como tratando-se de duas manifestações de uma mesma realidade, a que deu origem à história da mulher-dragão, que o mago Ogion encontrou. Através das duas representações pictóricas os habitantes de Terramar tinham acesso ao conhecimento da sua natureza primordial. Porém, esse saber tinha sido enterrado nas profundezas do inconsciente colectivo, facto expresso simbolicamente através do encerramento dessas pinturas em lugares escuros ou inacessíveis. As pinturas murais encontravam-se escondidas nas entranhas da terra, em Atuan, enquanto o leque de Fan, embora visível para qualquer visitante da loja do artífice, estava colocado com a face onde estavam pintados os dragões escondida dos olhos dos admiradores, virada para a parede, para a sombra. Curiosamente, nem mesmo Fan sabe porque nunca mostrara tal pintura ao mago Ogion, afinal o único que, aparentemente, sabia que os homens e os dragões partilhavam uma origem comum. (T, 577)

Le Guin parece explorar, conscientemente (?), a indiferença que no mundo ficcional rodeia as representações dos homens-dragão. Quando, em *Tehanu*, Le Guin desenvolve o episódio do leque de Fan, não estabelece qualquer relação com a experiência passada de Tenar, ou com a lenda da mulher-dragão que é colocada em destaque no início da obra, deixando que esta situação narrativa se torne quase num *fait-divers* sem importância. De facto, depois de ver o leque, Tenar e Fan envolvem-se numa conversa de circunstância, sem consequências, e as pinturas do leque nunca mais são referidas (T, 577-78).

Reunindo todos os elementos relacionados com o passado primordial dos homens, torna-se possível perceber a importância da Sala Pintada, a razão que fez com que ela se encontrasse protegida pelo labirinto caótico e hostil ao espírito inquiridor. O tesouro que era preciso proteger nesta sala não era outro senão o do conhecimento da ancestralidade dos homens, da sua relação directa com os

dragões e com Segoy, o criador do mundo. Este conhecimento encontra-se encerrado nas profundezas do inconsciente, de que labirinto é um símbolo. Por isso, apesar de Tenar e Ged terem encontrado estas manifestações, em momentos diferentes do seu percurso psicológico, nenhum deles estava ainda em condições de perceber o significado profundo do que viam, não sendo verdadeiramente afectados pelo conhecimento que se encontrava perante os seus olhos, embora os dragões tenham povoado o sonho de libertação de Tenar, como analisarei adiante. Talvez mais tarde, com a descoberta do relacionamento entre Tehanu e Kalessin/Segoy, o significado das pinturas, do sonho e da lenda se tenham tornado claro para os dois heróis.

O outro tesouro que o labirinto encerrava era de natureza diferente, por ventura mais importante, uma vez que a sala se encontrava duplamente protegida: primeiro pelos inúmeros corredores labirínticos e, depois, por um poço cavado no meio do pavimento, escondido pela escuridão. Outra prova da importância do tesouro encontra-se no facto de, apesar de durante séculos ninguém ter penetrado naquele espaço (com eventual excepção das antigas sacerdotisas do templo), não ter desaparecido da memória dos povos a recordação da existência de um espaço proibido que guardava riquezas incalculáveis.

Na realidade, na Sala do Grande Tesouro encontravam-se reunidas peças valiosas, vindas das mais distantes ilhas do arquipélago. Tinham sido encerradas ali, escondidas da luz do dia, na esperança de que também ficassem enterradas na memória dos povos. É nessa sala que Ged encontra a outra metade do Anel de Erreth-Akbe, tesouro que o mago Karg teve medo de destruir, preferindo encerrá-lo nas profundezas da terra. A sala do tesouro, ao contrário do que sucedia na das pinturas, era um lugar ausência absoluta, um centro de poder hostil a qualquer manifestação de vida, por mais elementar que ela fosse.

> She opened the door of the Great Treasure of the Tombs of Atuan. A dry, sour, stale air sighed outward through the dark [...]. The lantern candle caught reluctantly; the air was

> close and dead. In the yellowish flicker that seemed bright after the long passages of night, the treasure room loomed about them, full of moving shadows. There were six great chests, all of stone, all thick with a fine grey dust like the mould on bread; nothing else. The walls were rough, the roof low. The place was cold, with a deep and airless cold that seemed to stop the blood in the heart. There were no cobwebs, only the dust. Nothing lived here, nothing at all, not even the rare, small, white spiders of the Labyrinth. The dust was tick, and every grain of it might be a day that had passed here when there was no time or light: days, months, years, ages all gone to dust. (TA, 255)
>
> In the Great Treasury of the Tombs of Atuan, time did not pass. No light; no life; no least stir of spider in the dust or worm in the cold earth. Rock, and dark, and time not passing. (TA, 263) [10]

A imutabilidade e atemporalidade são as características fundamentais deste espaço que podemos identificar, em termos psicológicos, com o âmago do inconsciente, aquela região do psiquismo humano que é inacessível à consciência e que está na origem da própria psyque. Enquanto espaço primordial, ele é insondável, incompreensível e irredutível, ao mesmo tempo que a sua existência é indispensável, pois é nele que se encontram, em potência, todas as possibilidades de evolução.

As interdições que envolvem esta sala, em conjunto com as riquezas lá guardadas, sustentam esta interpretação. De facto, a sala do tesouro está interdita a todo e qualquer ser, com excepção de Arha que, uma vez que já foi "devorada" não pertence ao mundo dos vivos. Nem mesmo os servos colocados ao serviço da sacerdotisa, como o eunuco Manan, podiam penetrar naquele espaço. Por outro lado, as riquezas que estão encerradas nos pesados baús são, na realidade, manifestações do espírito criador. As obras de arte, jóias ou objectos de poder criados pelos homens, e escondidos nos confins do labirinto, são manifestações das

10. Sublinhado meu.

capacidades criativas do espírito humano, obras produzidas a partir da união dos impulsos conscientes e inconscientes. Por outras palavras, as riquezas da Sala do Tesouro são manifestações do poder potencial que o âmago do inconsciente encerra.

Depois de ter encontrado Ged no labirinto, Arha decide levá-lo, primeiro, para a Sala Pintada e, mais tarde, para a sala do Tesouro. É nestas duas salas que decorre a parte mais substancial da acção dos dois heróis em *The Tombs of Atuan*. Enterrada viva nos domínios da escuridão, a jovem sacerdotisa tinha sido amputada na sua feminilidade. Serva dos poderes das trevas, Tenar/Arha tinha crescido ignorando que a luz e as trevas, a vida e a morte, eram poderes complementares e não realidades antagónicas e irreconciliáveis. Quando lhe deram a conhecer o poder das trevas, ensinaram-lhe apenas que esse poder era destruidor e devia ser aplacado com sacrifícios de sangue.

Porém, intimamente, a jovem sabia que essa não era toda a realidade, do mesmo modo que "sabia" que a vida fora do santuário era diferente. O seu conhecimento era intuitivo, sentido, mas nunca experimentado. A força dessa intuição era de tal maneira forte que todo o seu ser se revoltou com o assassínio dos prisioneiros, deixando-a num estado febril e numa sonolência povoada de pesadelos (TA, 206). Ao exercer o poder da morte, Arha descobriu o dom da vida, e esse conhecimento foi confirmado quando viu o "útero da deusa" brilhando num esplendor de luz. Pela primeira vez, Arha/Tenar descobria que no coração da escuridão não se gerava apenas a morte, mas também a vida.

Com a consciência fortalecida por todas estas experiências contraditórias, Arha estava em condições de começar o seu caminho para a luz, para a vida. Por isso a sacerdotisa não conseguiu dar a morte ao intruso que ousou profanar as trevas com a sua luz mágica. Ged vai desempenhar, na evolução psicológica de Arha/Tenar, o papel de *animus*. Uma vez que a jovem se encontra mergulhada nas trevas, o *animus* vai ter por missão mostrar à sacerdotisa a realidade que para ela permanece

desconhecida: a componente luminosa da existência. É neste contexto que se pode compreender a escolha de Ged, quando a jovem lhe pede que lhe mostre algo digno de se ver.

> 'Show me something you think worth seeing. Anything!' [said Arha] [...] She looked down at herself, and stood up in startlement.
>
> The heavy black she had worn for years was gone; her dress was of turquoise-coloured silk, bright and soft as the evening sky. It belled out full from her hips, and all the skirt was embroidered with thin silver threads and seed pearls and tiny crumbs of crystal, so that it glittered softly, like rain in April. [...] 'You told me to show you something worth seeing. I show you yourself. (TA, 250-51)

Através da ilusão, Ged sugere a Arha uma visão de si mesma que está muito para além da opacidade do negro que a veste, e que devia representar a sua realidade psíquica, segundo a tradição mais recente do templo. O vestido ilusório que Ged oferece à jovem pretende ser uma imagem da alma da sacerdotisa, da sua realidade interior, amordaçada e amortalhada nas vestes negras. O material escolhido, a seda, aponta para a nobreza de carácter, enquanto que o tom azul turquesa, identificado com a cor do céu ao entardecer, remete para a posição de mediadora entre o mundo diurno e nocturno que caracteriza as funções da sacerdotisa. A escolha dos materiais que embelezam as vestes ilusórias são símbolos femininos que apontam para a pureza (pérola) e a nobreza (prata), aspectos que caracterizam a personalidade de Arha: a sacerdotisa virgem que anseia inconscientemente pela luz, que recusa a morte como realidade absoluta e última, lutando até ao limite das suas forças pela preservação da vida.

Os cristais que enfeitam o vestido são mais um símbolo da função de Arha enquanto mediadora entre dois planos: o visível e o invisível, ou o da vida e o da morte. O facto de o vestido ser uma cópia do que uma princesa de Havnor usou durante a festa do solstício de Inverno, momento em que se celebrava a vitória da luz sobre as trevas, é muito significativo para a situação psicológica de Arha. Neste

momento, após ter recusado servir as forças negativas, a sacerdotisa vivia a sua primeira vitória sobre a morte. Ela própria estava prestes a renascer como Tenar, pronta para abandonar os domínios infernais e regressar ao mundo dos vivos.

No seguimento dos encontros com Ged na Sala Pintada, e perante a ameaça cada vez mais pressionante da sacerdotisa Kossil, a vontade de Arha é fortalecida e a sua decisão torna-se irrevogável. A partir deste momento, Arha irá desobedecer, pela primeira vez, a toda um conjunto de interdições que antes nunca tinha questionado. Para salvar Ged, guia-o para a sala do tesouro, possibilitando ao mago cumprir a sua demanda: encontrar a outra metade do anel de Erreth-Akbe. Em troca, Arha recebe o seu verdadeiro nome e, com ele, a promessa de uma nova vida, que surge expressa de forma clara no sonho de libertação que a jovem sacerdotisa tem, poucos dias antes da sua fuga do santuário.

> She dreamt of the souls of the dead on the walls of the Painted Room, the figures like great bedraggled birds with human hands and feet and faces, squatting in the dust of the dark places. They could not fly. Clay was their food and dust their drink. They were the souls of those not reborn, the ancient peoples and the unbelievers, those whom the Nameless Ones devoured. They squatted all around her in the shadows, and a faint creaking or cheeping sound came from them now and then. One of them came up quite close to her. She was afraid at first and tried to draw away, but could not move. This one had the face of a bird, not a human face; but its hair was golden, and it said in a woman's voice, 'Tenar', tenderly, softly, 'Tenar'.
>
> She woke. Her mouth was stopped with clay. She lay in a stone tomb, underground. Her arms and legs were bound with grave clothes and she could not move or speak.
>
> Her despair grew so great that it burst her breast open and like a bird of fire shattered the stone and broke out into the light of day - the light of day, faint in her windowless room. [...] 'I am Tenar,' she said, not aloud, and she shook with cold, and terror, and exultation, there under the open, sun-washed sky. 'I have my name back. I am Tenar!' (TA, 257-58)

Neste sonho premonitório confundem-se elementos do passado, do presente e

do futuro de Tenar. Alguns, como sucedia no sonho de Frodo antes de iniciar a sua demanda, são fruto do inconsciente pessoal da jovem, recordações e situações vividas, mas nunca completamente interiorizadas e que, por isso, foram relegadas para uma região sombria do seu psiquismo. Pertencem a esta categoria a recordação da voz da mãe e a imagem do seu cabelo loiro. Por outro lado, certas situações, embora possam ter a sua origem mais próxima nos acontecimentos que ocorreram pouco antes do sonho, ganham uma dimensão que só pode ser explicada, de forma mais completa, como expressão do inconsciente colectivo. Estão neste caso os dragões da Sala Pintada que Tenar identifica, no sonho, com os dragões antigos que não podiam voar, os antepassados dos homens que se dedicaram ao conhecimento, à riqueza e à magia e que, como os habitantes das Terras Interiores, não acreditavam na reencarnação, mas em dois mundos complementares: o da vida e o da morte.

A componente premonitória do sonho surge na parte final, quando a angústia que cresce dentro da jovem faz explodir o subterrâneo, e ela se vê livre, à luz da madrugada. De facto, poucos dias depois, Tenar e Ged correm pelos corredores labirínticos até que, perto da porta sob as pedras tumulares, o mago faz explodir a pedra e os dois se vêem livres, sob a luz pálida da madrugada. Tanto o sonho, como a forma como os acontecimentos ocorreram não podem ser completamente explicados através da experiência pessoal de Tenar. Eles são um aviso que o inconsciente lança à jovem, dizendo-lhe que está pronta para a libertação, para um renascer para a vida de que tinha sido privada ao tornar-se Arha.

Antes, porém, de a fuga ser possível, Tenar tem de ajudar Ged a cumprir a sua demanda. Ao contrário do que sucede em todas as outras aventuras do mago, Ged não pode realizar esta demanda sem uma intervenção directa de Tenar. A partir do momento em que se encontraram sob os túmulos, os destinos de Ged e Tenar estão indissociavelmente ligados, mesmos que o percurso individual de cada um os afaste por algum tempo. O facto é que Tenar será a única personagem feminina que tem

uma participação activa em momentos cruciais da evolução do mago. Primeiro em Atuan, e anos mais tarde em Gont, quando, já mulher de meia idade, inicia Ged na vida dos homens comuns.

Devido à longa permanência nos domínios das trevas, os poderes de Ged estavam muito reduzidos, devido ao esforço dispendido para esconder a sua presença dos poderes hostis da extrema escuridão, das trevas primordiais. Quando Tenar se reúne a Ged na Sala do Tesouro, o mago está prestes a sucumbir.

> On the stone lid of a great chest the thief from the Inner Lands lay stretched on his back like the carven figure on a tomb. The dust disturbed by his movements had settled on his clothes. He did not move. (TA, 263)

Desde que entrou no espaço subterrâneo, Ged, o portador da luz, símbolo do ego, teve de lutar com as forças aniquiladoras das trevas, do inconsciente, cujo poder é quase sempre superior a qualquer oposição que o ego sozinho possa oferecer.

> ... every instant since I set foot in the cavern under the Tombstones, I have striven to keep them still, to keep them unaware. All my skills have gone to that, I have spent my strength on it. I have filled these tunnels with an endless net of spells, spells of sleep, of stillness, of concealment, and yet still they are aware of me, half aware, half sleeping, half awake. And even so I am all but worn out, striving against them. <u>This is a most terrible place. One man alone has no hope, here. I was dying of thirst when you gave me water, yet it was not the water alone that saved me. It was the strength of the hands that gave it.</u> [...] They do not die. They are dark and undying, and <u>they hate the light: the brief bright light of our mortality</u>. They are immortal, but they are not gods. They never were. They are not worth the worship of any human soul. (TA, 265) [11]

Nesta fala de Ged, Tenar descobre, não só a "realidade" das trevas e dos seus poderes, como o valor absoluto do ego, enquanto força que pode, eventualmente,

11. Sublinhado meu.

roubar o tesouro das trevas (o conhecimento escondido), e sobreviver. Mas a viagem ao coração da escuridão é extremamente perigosa, quando realizada solitariamente. O ego pode fugir ao poder do inconsciente, mas não pode opor-se-lhe, uma vez que não é suficientemente forte. Ged sobrevive ao tremendo esforço porque Tenar confiou nele, e lhe deu o que o mago necessitava: a força da vida, simbolizada na água, e a confiança de alguém que acredita no valor intrínseco da mortalidade.

A vontade de viver dos dois jovens, aliada à confiança mútua, são as "armas" que lhes permitirão sobreviver às provas mais violentas que as trevas lhe preparam. A adoração dos poderes da escuridão na sua dimensão exclusivamente negativa é um acto contrário à natureza humana, uma vez que representa o regresso a uma realidade psicológica anterior à diferenciação da consciência. Por isso, o mago reafirma a existência dos poderes da escuridão, mas nega qualquer legitimidade à adoração dos mesmos. Ged vai mesmo mais longe, quando defende que apesar da anterioridade das trevas, o mundo depois da ordenação de Segoy é composto pelos poderes ambivalentes da luz e da escuridão (em termos psicológicos, da consciência e do inconsciente).

> [The Nameless Ones] should not be denied nor forgotten, but neither should they be worshipped. The Earth is beautiful, and bright, and kindly, but that is not all. The Earth is also terrible, and dark, and cruel. [...] places are made in the world where darkness gathers, places given wholly to the Ones whom we call Nameless, the ancient and holy Powers of the Earth before the Light, the powers of the dark, of ruin, of madness... (TA, 266)

O conhecimento de que a vida e o mundo se organizam com base na ambivalência de dois poderes distintos: a luz e as trevas, o masculino e o feminino, etc., é o grande tesouro que Ged oferece a Tenar, em troca do Anel de Erreth-Akbe. Porém, o mago não pode reconstruir o Anel da Paz sozinho. Símbolo da harmonia e do equilíbrio dos opostos, a reunificação das duas partes do anel não pode ser

realizada por um único poder, por uma única força. Pela primeira vez, a magia de Ged não chega para ele concluir a sua demanda.

Ao longo da sua história conhecida, o mago sempre venceu os desafios individuais e colectivos recorrendo exclusivamente ao seu poder e conhecimentos. Mesmo quando partilhou a viagem, com sucedeu com o futuro rei, Arren, cada um tinha uma demanda individual a cumprir. Mas em Atuan, a demanda de Ged tinha de ser partilhada de forma activa por alguém que possuísse características e poderes complementares ao do mago. A complementaridade do par Ged/Tenar está para lá da simples complementaridade física homem/mulher. Em termos de estatuto eles também são complementares, na medida em que funcionando fora da estrutura social, são ambos (teoricamente) conselheiros dos reis, seladores dos preceitos sagrados ou mágicos, mediadores entre os domínios da luz e das trevas. Na sua luta com a Sombra, Ged tinha aprendido a reconhecer o seu lado obscuro e a aceitar a sua própria dualidade. Através do contacto com o mago, Tenar tinha tomado conhecimento de que também ela possuía um lado luminoso e criativo, tal como tinha sido reconhecido, em tempos, na Deusa Mãe. Se o poder de Ged tinha a sua origem na Criação, o de Tenar perdia-se nos confins do tempo, tal como a magia das mulheres.

Por um lado, Ged estava particularmente habilitado a dominar elementos como o fogo e o ar: ele podia iluminar quaisquer trevas com a luz que ardia na ponta do seu bastão, e voava pelos ares metamorfoseado em falcão. Por outro lado, Tenar era senhora da terra, quer da que se encontrava à superfície, quer da que escondia as suas raízes na imensidão interior, sendo também senhora da água, aquela que disponibilizava o líquido da vida ou o negava, consoante o seu critério.

Pela comparação destas duas personagens, os heróis da demanda do anel de Erreth-Akbe, pode-se concluir que eles formam um par que se complementa na união das características particulares de cada um. Esta é a condição necessária e suficiente para que a demanda possa ser cumprida. O grande valor do Anel advinha

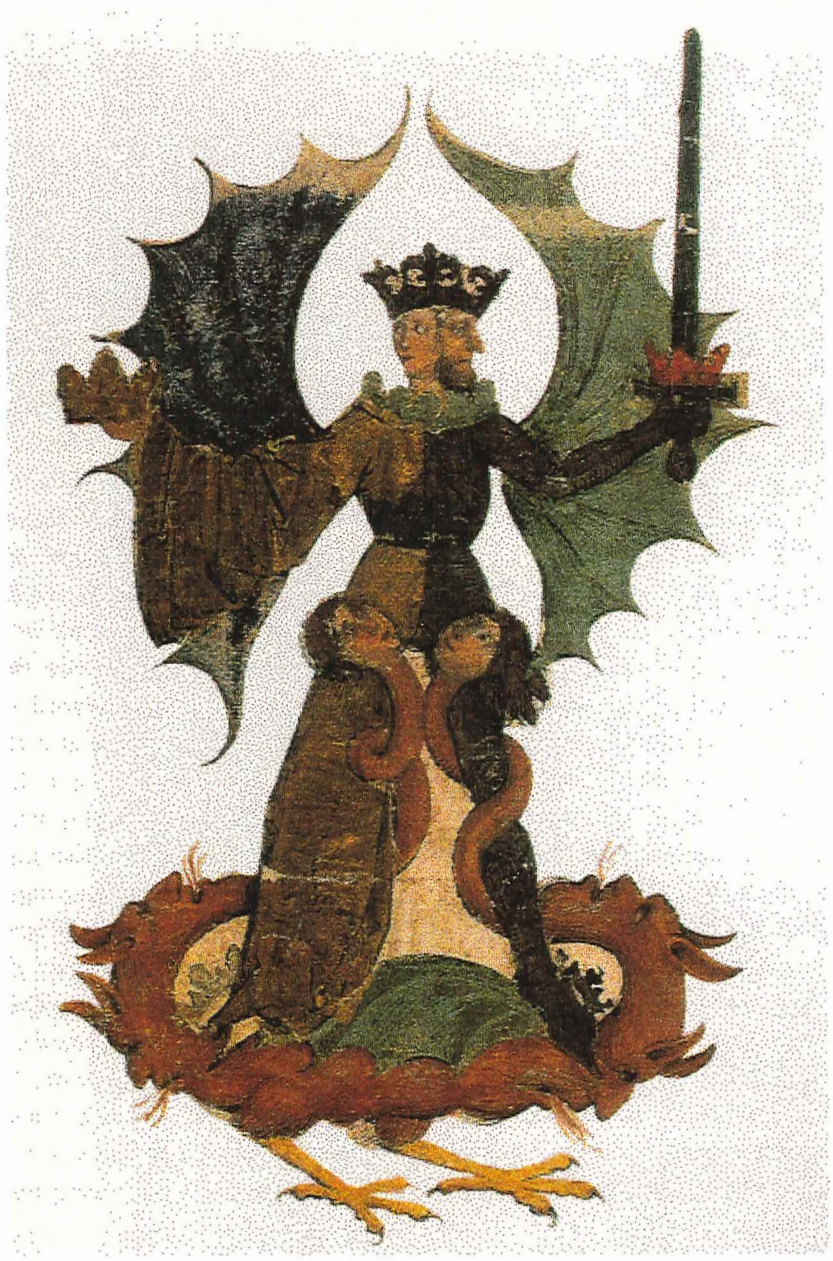


Figura 38 - O Andrógino Coroado. [12]

12. Esta representação do andrógino parece-me particularmente indicada para a situação que descrevo, uma vez que este andrógino é alado, tal como os dragões de que descendem os homens e mulheres no mundo de Terramar. A presença das quatro cabeças de dragão que se encontram sob os pés do andrógino simbolizam o domínio dos quatro elementos: fogo, ar, água e terra, isto é, da totalidade da matéria.

do facto de nele estar inscrita a Runa da Paz, símbolo da harmonia dos opostos. Quando Intathin quebrou o anel, a cisão deu-se precisamente no ponto onde a runa estava inscrita. A partir desse momento, nunca mais foi possível conhecer a forma da runa da harmonia, símbolo sob o qual reinavam os reis de Havnor. Na perda deste símbolo precioso para o governo do mundo está uma das razões porque as Terras Interiores entraram em declínio. Os soberanos deixaram de poder controlar as forças em oposição, e os conflitos generalizaram-se. O império desintegrou-se, sendo substituído por pequenos reinos, sem unidade política, ligados apenas pela memória, cada vez mais longínqua e deformada, de um tempo pretérito de harmonia e paz, de prosperidade e poder.

> ... the broken rune was the one that bound the lands. It was the Bond Rune, the sign of dominion, the sign of peace. No king could rule well if he did not rule beneath that sign. No one knows how it was written. Since it was lost there have been no great kings in Havnor. There have been princes and tyrants, and wars and quarrelling among all the land of Earthsea. (TA, 269)

A missão de Ged é reconstruir a runa perdida. Para tal tem de unir as duas metades do anel, descrito como um círculo largo (tipo pulseira), de prata, com nove buracos. Na face exterior tinha gravadas várias linhas, sugerindo as ondas do mar, e no interior estavam gravadas nove runas. A forma circular, associada ao número nove, confirma a ideia de perfeição, de totalidade, sobretudo ao nível celeste. Por outro lado, a prata, matéria utilizada na criação do anel, para além de ser um símbolo de pureza, é, normalmente, um símbolo feminino. Estamos, portanto, perante um símbolo que harmoniza os opostos, uma *coincidentia oppositorum*.

Dada a natureza da demanda e o estado físico e psicológico do mago, debilitado pela longa luta com os poderes das trevas, a ajuda de Tenar torna-se imprescindível. Mas, antes de poder colaborar, a jovem tem de, conscientemente, optar pela luz, abandonando a sua posição de sacerdotisa das trevas. A opção já tinha sido feita ao nível inconsciente, como o prova todo o comportamento de Tenar

para com Ged, bem como os seus sonhos. Porém, como salienta Ged, a escolha é inevitável, uma vez que é a opção pela vida.

> 'You must make a choice. Either you must leave me, lock the door, go up to your altars and give me to your Masters [...] and that is the end of the story - , or, you must unlock the door, and go out of it, with me. Leave the Tombs, leave Atuan, and come with me oversea. And that is the beginning of the story. You must be Arha, or you must be Tenar. You cannot be both. [...] To be reborn one must die, Tenar. (TA, 272-73)

Com o anel na mão, observando a forma perfeita como as duas partes se uniam, Tenar escolhe partir, ou renascer. Nesse momento, os dois heróis partilham um poder superior ao das trevas, capaz de unir o que antes estava separado.

> She laid the two pieces in her palm so that the broken edges met, and it looked whole. [...] 'I will come with you,' she said. When she said that, the man named Ged put his hand over hers that held the broken talisman. [...] 'You have set us both free,' he said. 'Alone, no one wins freedom'. [...] He did not take [the pieces of silver], but put his fingers over them. He said a couple of words, and sweat suddenly sprang out of his face. She felt a queer little tremor on the palm of her hand [...].'It is whole now as if it had never been broken'. (TA, 273-74)

Ao colocar o anel no braço de Tenar, Ged confirma o laço que os une, ao mesmo tempo que reafirma a participação fundamental da sacerdotisa no êxito da demanda. Tenar será a portadora do Anel de Erreth-Akbe até à cidade imperial de Havnor, acto pelo qual entrará, definitivamente, na história das Terras Interiores. Porém, ao renascer para o mundo, Tenar receia a luminosidade de Havnor. A jovem habituada à monotonia da vida do santuário, e à escuridão do labirinto, não está preparada para a vida em sociedade. Ged irá entregá-la ao cuidado do seu antigo mestre, Ogion, e será na calma da montanha de Gont que Tenar fará a sua aprendizagem da vida, antes de se unir, de novo, a Ged. Este tinha ainda uma outra demanda a cumprir, para que o equilíbrio das Terras Interiores fosse reencontrado. Recuperada a Runa da Paz, faltava encontrar um novo rei que assumisse o trono.

2.2.4. - A Salvação de Terramar.

To understand others is to be knowledgeable;
To understand yourself is to be wise.
To conquer others is to have strength;
To conquer yourself is to be strong.
To know when you have enough is to be rich.
To go forward with strength is to have ambition.
Not to lose your way is to last long.
To die but not be forgotten - that's true long life.

Lao Tzu, *Te-Tao Ching*.

Depois de ter recuperado o Anel de Erreth-Akbe, a demanda de Ged ainda não estava completa. Enquanto Tenar fazia a sua aprendizagem da vida, primeiro com Ogion, em Gont, e mais tarde como mulher de um agricultor de Middle Valley, Ged tinha ainda a difícil missão de encontrar um novo rei para o arquipélago. Era chegado o momento de cumprir a profecia de Maharion, uma vez que todas as outras condições já estavam reunidas.

Vários anos decorreram entre a aventura de Atuan e a viagem ao mundo dos mortos. Ged é agora o Arquimago de Terramar, aquele que deve zelar pelo equilíbrio do mundo. É nesta posição que participa na mais perigosa demanda da sua vida, uma vez que, ao mesmo tempo que tenta encontrar um novo rei digno do trono de Havnor, o Arquimago tem também de salvar o mundo da destruição total, provocada por um feiticeiro perverso de grande poder. Esta última demanda é, portanto, dupla.

Quando Ged recebe o jovem Arren em Roke, a destruição e a loucura ameaçavam já algumas regiões do arquipélago. O jovem é portador de notícias perturbadoras, referentes a feitiços que funcionam ao contrário do pretendido e, mais grave ainda, ao esquecimento do significado das palavras da Língua de Segoy, a única que permitia o exercício da nobre arte da magia, sobre a qual

assentava a estrutura social e económica dos ilhéus. Parecia que uma enorme praga se estava a espalhar pelo arquipélago, fazendo com que as pessoas perdessem a vontade própria, vivendo numa apatia crescente que minava as relações. O equilíbrio do mundo estava, de facto, em perigo, e só Ged podia tentar perceber o que se passava, cumprindo a sua missão como Arquimago.

Com o tempo e as sucessivas aventuras, Ged tinha crescido em poder e sabedoria, ao mesmo tempo que tinha desenvolvido a capacidade intuitiva que lhe permitia ver mais longe do que todos os outros, não só no que dizia respeito à sua arte, mas também quanto ao futuro do mundo. Por isso, só ele foi capaz de pressentir nas notícias que ouviu a dimensão do perigo, do mesmo modo que foi o único, entre os grandes sábios de Roke, a descobrir no jovem Arren o potencial rei, capaz de iniciar uma nova era de equilíbrio e harmonia para as Terras Interiores. O jovem que chegara a Roke vindo de Enlad era um adolescente educado na vida palaciana, mas inocente e ignorante quanto às suas verdadeiras capacidade e quanto à realidade do mundo que o rodeava.

> Arren was an active boy, delighting in games, taking pride and pleasure in the skills of body and mind, apt at his duties of ceremony and governing, which were neither light nor simple. Yet he had never given himself entirely to anything. All had come easy to him, and he had done all easily; it had all been a game, and he had played at loving. But now the depths of him were wakened, not by a game or dream, but by honour, danger, wisdom, by a scarred face and a quiet voice and a dark hand holding, careless of its power, the staff of yew that bore near the grip, in silver set in black wood, the Lost Rune of the Kings. (FS, 308-9)

É Ged quem faz despertar no jovem a generosidade e o empenhamento. O encontro com o Arquimago, a descoberta da sua serenidade e força interior, a sua disponibilidade para os outros aliada ao desprendimento das coisas terrenas, provocaram no jovem príncipe o choque interior que ele necessitava para se decidir a descobrir novos caminhos, iniciando a sua verdadeira emancipação. Ged iria ser o

guia de Arren. O objectivo era ajudar o jovem na sua viagem interior, para que se realizasse plenamente enquanto ser humano e futuro rei.

Tal como tinha sucedido em Atuan, a demanda de Ged tinha uma dupla natureza: a nível individual, como guia do jovem príncipe, e a nível colectivo, como salvador do mundo ameaçado pelo feiticeiro Cob. Porém, ao contrário do que acontecera em Atuan, Ged não iria necessitar da participação activa de Arren para derrotar Cob, enquanto que no labirinto subterrâneo, sem Tenar, a demanda não teria sido cumprida.

Comparando Ged com Frodo fácil é concluir que o hobbit nunca esteve em condições de ser guia de qualquer outra personagem, uma vez que não concluiu a sua própria demanda, ficando psicologicamente incompleto. A vitória de Ged sobre a sombra, ainda durante a juventude, permitiu-lhe evoluir em termos psíquicos, a ponto de alcançar as qualidades necessária para ser um bom guia, como Ogion, ou Gandalf. Por outro lado, a sua natureza voltada para a acção impediu que Ged "cristalizasse" interiormente, uma vez que esteve sempre envolvido em aventuras e conflitos que lhe permitiram uma evolução constante, a ponto de, como previra Ogion, se tornar no Arquimago, no garante do equilíbrio e da harmonia do mundo criado.

Contudo, a permanência de alguns anos em Roke, cumprindo as suas novas funções, tinham imposto ao mago-viajante um estilo de vida que era, de certo modo, contrário à sua natureza e ao seu passado. Quando explica a Arren porque o escolheu para companheiro de viagem, o mago faz, de certo modo, um retrato da sua situação psicológica. Tal como o jovem, também ele precisa de espaço para continuar a evoluir.

> 'To deny the past is to deny the future. A man does not make his destiny: he accepts it, or denies it. If the rowan's roots are shallow it bears no crown.'[...] 'Your roots are deep [...]. You have strength, and you must have room, room to grow. Thus I offer you, instead of a safe trip home to Enlad, an unsafe voyage to an unknown end. You need not come. The

> choice is yours. But I offer you the choice. For I am tired of safe places, and roofs, and walls around me.' (FS, 327) [1]

Seguindo a filosofia e o estilo de vida próprios dos magos-filósofos de Terramar, Ged e Arren partem incógnitos, dispensando quaisquer honras ou luxos. O seu primeiro objectivo é fazer um ponto da situação, tentar perceber até onde a ameaça que pende sobre o equilíbrio do mundo é verdadeira. Uma vez que as notícias mais alarmantes vinham das regiões mais afastadas dos centros de poder, como Roke e Havnor, os dois navegantes partem em busca de notícias no sul. Desconhecendo a real dimensão do perigo que vão enfrentar, o anonimato é, segundo Ged, a melhor forma de fazerem as suas buscas, evitando usar os poderes mágicos.

Apesar do secretismo que envolve a viagem, Arren leva consigo a espada de Serriadh (filho de Morred). A sua demanda é uma de afirmação do seu potencial como herdeiro do trono de Havnor e a espada é o seu símbolo.

> His father had given him [the] sword on the eve of his departure from Enlad. [...] it was the sword of Serriadh who was the son of Morred and Elfarran; there was none older in the world except the sword of Erreth-Akbe, which was set atop the Tower of the Kings in Havnor. This had never been laid away or hoarded up, but worn: yet was unworn by the centuries, unweakened, because it had been forged with a great power of enchantment. Its history said that it never had been drawn, nor ever could be drawn, except in the service of life. For no purpose of bloodlust or revenge or greed, in no war for gain, would it let itself be wielded. From it, the greatest treasure of his family, Arren had received his use-name: Arrendek he had been called as a child, 'the little Sword' (FS, 328-29)

Em termos simbólicos, esta espada assemelha-se à espada mítica do Rei Artur, Excalibur, também ela criada e reforçada pela magia. Assemelha-se, também, à espada de Aragorn, símbolo da linhagem do futuro rei da Terra Média. Como Aragorn, Arren viajará incógnito até ter superado todas as provas, provado o seu

1. Sublinhado meu.

valor e alcançado a maturidade física e psicológica.

A partida de Roke dá-se no dia em que no arquipélago se celebra o equinócio de Março, dia do equilíbrio entre os opostos, momento em que a luz e as trevas se unem com igual poder. Porque parte da viagem tem por objectivo educar o jovem príncipe, esta narrativa é, de todas as que compõem a tetralogia, aquela em que a filosofia taoista dos mestres de Roke está mais posta em evidência. Enquanto guia e mentor do futuro rei, Ged encarrega-se de explicar ao jovem companheiro, as leis segundo as quais se rege o mundo, e aquelas a que o futuro rei deve também obedecer, se quiser restaurar a harmonia e prosperidade nos seus domínios.

A primeira grande lição que Arren aprende é sobre a natureza humana. A tendência para a acção é um dos impulsos que os indivíduos devem aprender a controlar, pois as consequências podem ser desastrosas.

> Try to choose carefully, Arren, when the great choices must be made. [...] each deed you do, each act, binds you to itself and to its consequences, and makes you act again and yet again. Then very seldom do you come upon a space, a time like this, between act and act, when you may stop and simply be. Or wonder who, after all, you are. (FS, 333)

A segunda lição tinha a ver com as alterações do equilíbrio natural e as suas consequências. Confrontado com as possíveis causas que levavam as pessoas a esquecer as suas artes, incluindo as palavras da Antiga Língua, Ged concluiu que tudo o que se passava só podia resultar da intervenção do homem.

> A pestilence is a motion of the great balance, of the Equilibrium itself; this is different. There is the stink of evil in it. We may suffer for it when the balance of things rights itself, but we do not lose hope, and forego art, and forget the words of the Making. Nature is not unnatural. This is not a righting of the balance, but an upsetting of it. There is only one creature who can do that. [...] We men. [...] By an unmeasured desire for life. [...] when we crave power over life - endless wealth, unassailable safety, immortality - then desire becomes greed. And if knowledge allies itself to that greed, then becomes evil. Then the

balance of the world is swayed, and ruin weighs heavy in the scale. (FS, 333-34) [2]

Ao longo de *The Farthest Shore* (e em *Tehanu*), o leitor vai descobrir como o ser humano pode constituir uma ameaça para a natureza. Em *The Lord of the Rings*, Ilúvatar criou o mundo para os seus filhos (os elfos e os homens), entregando-lhes, juntamente com a liberdade, a responsabilidade de governarem a Terra Média de acordo com as suas capacidades. Excepto em momentos esporádicos e de grande gravidade, a divindade recusou manifestar-se quanto à forma como a evolução se processava. Quando o mundo ficou sob a responsabilidade dos homens, o leitor fica com a sensação de que o exercício do poder estava indissoluvelmente ligado ao conceito de posse. A Terra Média era dos homens, para que a usassem e dela usufruíssem, tendo em conta apenas o bem estar das populações, tal como sucedeu (e sucede ainda) na sociedade ocidental. Apesar das manifestações ecologistas que ocorrem ao longo da narrativa, o conceito de posse mantém-se basicamente incontestado.

Em *Earthsea*, porém, a perspectiva é muito diferente. Logo à partida o homem não é considerado como senhor do mundo, mas como um dos muitos seres que o habitam. Terramar foi criada obedecendo a um princípio básico: o do equilíbrio. Não sendo reconhecida a existência de uma hierarquia entre os seres que habitam o arquipélago, o homem tem, contudo, responsabilidades acrescidas que derivam da sua maior capacidade para alterar o equilíbrio natural. Ao contrário dos outros animais, incluindo os dragões, o homem é o único que pode actuar de forma desequilibrada, baseando-se não nos seus instintos, mas nos desejos, ambições e raciocínios de uma psyche, cujo ego inflacionado é capaz de justificar a necessidade da arbitrariedade e do desrespeito por valores éticos e morais.

Embora sendo parte integrante do mundo criado, o homem pode ser a maior ameaça para a evolução e a estabilidade. Por isso, segundo os filósofos de Roke, toda a acção humana é potencialmente perigosa. Como os taoistas, eles

2. Sublinhado meu.

defenderão o valor supremo da não-acção, como única forma de respeitar o equilíbrio do mundo, e a inalienável responsabilidade que acompanha qualquer acto.

> On every act the balance of the whole depends. The winds and seas, the powers of water and earth and light, all that these do, and all that the beasts and the green things do, is well done, and rightly done. All these act within the Equilibrium. [...] But we, in so far as we have power over the world and over one another, we must *learn* to do what the leaf and the whale and the wind do of their own nature. We must learn to keep the balance. Having intelligence, we must not act in ignorance. Having choice, we must not act without responsibility. [...] if there were a king over us all again, and he sought counsel of a mage, as in the days of old, and I were that mage, I would say to him: My lord, do nothing because it is righteous, or praiseworthy, or noble, to do so; do nothing because it seems good to do so; do only that which you must do, and which you cannot do in any other way. (FS, 361-2) [3]

Esta é, em suma, a grande lição que o futuro rei tem de aprender. Porém, a maior dificuldade surge quando a ameaça que pesa sobre o mundo tem a sua origem no desejo de viver eternamente. A busca da imortalidade, aliada à noção de que a morte é uma degradação e não um elemento essencial do equilíbrio que possibilita a vida, é uma demanda apelativa para qualquer ser humano, muito em especial se ele for jovem, isto é, um ser para quem a vida é um potencial ainda não totalmente desenvolvido. Juventude e imortalidade são conceitos que andam normalmente associados no espírito humano. Para Arren, no início da viagem, a vida é um valor absoluto cuja posse está ameaçada pela morte. Estes opostos são, para o jovem, absolutamente irreconciliáveis. A função de Ged, enquanto guia, é possibilitar a Arren a aprendizagem e a experiência da complementaridade, base do equilíbrio e harmonia do mundo criado. Numa das últimas "aulas" o mago resume a filosofia que preside ao mundo: sem vida e morte não há devir.

3. Itálico no texto original. Sublinhado meu.

> No births; no new lives. No children. Only what is mortal bears life, Arren. Only in death is there rebirth. The Balance is not a stillness. It is a movement - an eternal becoming. (FS, 423)

Enquanto herói, Ged terá de combater o responsável pela ameaça que pesa sobre a natureza e todos os seres: a da aniquilação total. Mais uma vez, o mago irá combater a sua sombra, desta vez personalizada num outro mago. Cob representa tudo o que de negativo pode existir no poder da magia. Enquanto Ged se assume como representante do poder mágico posto ao serviço da vida, no respeito absoluto pelas regras ético-morais que devem nortear todos os que conhecem as leis da natureza, Cob afirma-se com o representante dos que querem usar esse poder em proveito próprio, desprezando as consequências dos seus actos individuais. Cob é o "mago caído" que, enganado pelos seus próprios medos, troca a vida pela imortalidade ilusória.

O confronto entre os dois magos de Terramar é comparável ao que opõe Gandalf e Saruman em *The Lord of the Rings*. Enquanto Gandalf não perde de vista o objectivo que justificou a sua vinda para a Terra Média, ajudar os Povos Livres na luta contra Sauron, Saruman deixa-se dominar pela ânsia de poder e coloca a magia ao serviço da sua ambição. A destruição da natureza no Shire constitui, de certo modo, um holocausto de pequenas dimensões que tem por base a loucura de um indivíduo, tal como sucede, em maior escala, em Terramar. Ou seja, a ideia transmitida pelas duas narrativas é, basicamente, a mesma: a de que o homem é o maior inimigo de si mesmo e do mundo em que vive. Porém, a força da mensagem é muito mais forte na obra de Le Guin do que na de Tolkien.

O caminho de Arren e Ged é longo, a aprendizagem dolorosa e a luta violenta. Todo o percurso do jovem é marcado por uma intensa produção onírica. Em sonhos ele encontra Roke em ruínas (FS, 364), caminha na terra do medo (FS, 375), sente-se sugado para o domínio das trevas (FS, 387), etc. Os sonhos do jovem são pesadelos que o aproximam cada vez mais do mundo que ele teme, mas que terá

de atravessar: o mundo dos mortos. Isto é, Arren tem de conhecer o mundo das sombras e aceitá-lo como pólo complementar do mundo da luz que está destinado a herdar. A juventude do futuro rei, aliada à sua inocência, faz com que Arren tema profundamente a escuridão. O caminho que enquanto viajante percorre deverá levá-lo ao domínio da morte, do mesmo modo que o percurso psicológico vai levá-lo a enfrentar o seu próprio inferno interior, o inconsciente, uma experiência sempre aterradora. Porém, como Ged salienta, o caminho já estava traçado, o seu destino já estava escrito, antes mesmo de Arren partir para Roke:

> I need you, Arren; and you need me. For I will tell you now that I believe this way we go is yours to follow, not out of obedience or loyalty to me, but because it was yours to follow before you ever saw me; before you ever set foot on Roke; for you sailed from Enlad. You cannot turn back from it. (FS, 385)

Quando se inicia a abordagem dos conteúdos inconscientes, é frequente que um sonho revele o destino final, antes de o indivíduo ser capaz de interpretar completamente essa mensagem, antes de a atenção se centrar nos obstáculos a superar. Referi essa situação quando Frodo estava prestes a deixar o Shire. O mesmo sucedeu com Tenar, quando sonhou com a explosão que lhe permitiria conhecer a vida fora do santuário. Arren não é excepção. No início da viagem o jovem sonha com o "rei das trevas" que lhe oferece a imortalidade, situação que ele viverá perto do final da demanda.

> There, in the vast, dry darkness, there one stood beckoning. *Come*, he said, the tall lord of shadows. In his hand he held a tiny flame no larger than a pearl, held it out to Arren, offering life. Slowly Arren took one step towards him, following. (FS, 351)

Tal como Frodo e Tenar, Arren não consegue compreender o significado profundo deste sonho que o deixa, contudo, confuso e amedrontado.

As outras viagens de Ged, narradas em *A Wizard of Earthsea* e *The Tombs of Atuan*, levaram o mago por terras setentrionais e orientais. O leitor é informado que o maior mago de Terramar viajou por todo o arquipélago, do ponto mais oriental ao

mais ocidental. Porém, esta é a primeira vez que pode acompanhar o herói aos extremos sul e ocidentais de Terramar, passando mesmo para lá dos limites desenhados nos mapas, isto é, para lá dos espaços conhecidos da "realidade".

Em Lorbanery, Ged e Arren tomam contacto com a extrema decadência de um lugar onde os habitantes perderam todos os valores em que assentava a vida colectiva. Mergulhados na letargia, homens e natureza são incapazes de reagir, de lutar, de viver. Antigos tecelões e tintureiros, os habitantes de Lorbanery descoraram a arte que os celebrizou, quando perderam as palavras mágicas que permitiam o seu ofício. Como explica a antiga tintureira, as palavras, como a própria vida, estavam a ser sugadas por um buraco negro.

> I lost all the things I knew, all the words and names. They came by little strings like spiderwebs out of my eyes and mouth. There is a hole in the world, and the light is running out of it. And the words go with the light. [...] My son sits starring all day at the dark, looking for the hole in the world. He says he would see better if he were blind. (FS, 377)

Enquanto uns perdiam o seu tempo procurando o buraco no tecido do mundo, buscando a imortalidade ilusória, os outros habitantes "vegetavam" num mundo decadente, cinzento.

> They complain about bad times, but they don't know when the bad times began: they say the work's shoddy, but they don't improve it; they don't even know the difference between an artisan and a spell-worker, between handcraft and the art of magic. It's as if they had no lines and distinctions and colours clear in their heads. Everything's the same to them, everything's grey. (FS, 379)

Confrontados com esta situação, os dois viajantes dirigem-se mais para sul, acompanhados pelo filho louco da tintureira, que busca a saída do mundo e a entrada na imortalidade. Arren, cada vez mais aterrorizado pelos pesadelos que povoam o seu sono, revolta-se interiormente com a sua demanda, passando por momentos de profunda descrença, recusando a morte e a amizade. Perto de uma

ilha Arren e Ged são atacados. Ferido com gravidade, Ged vai perdendo as forças, enquanto Arren recusa aproximar-se dele, com medo da morte. Abandonando-se ao desespero, o jovem deixa o barco vaguear por mares desconhecidos.

Perante a catástrofe eminente, os viajantes são salvos pelos habitantes dos mares do sul, o povo das jangadas. Estes nómadas do mar viviam ao sabor das ondas. Organizados socialmente em clãs, os nómadas levavam uma vida simples, diferente da dos habitantes das ilhas. Contudo, como filhos de Segoy, também eles celebravam as grandes festas que marcavam o calendário dos habitantes de Terramar, como as celebrações dos solstícios e equinócios.

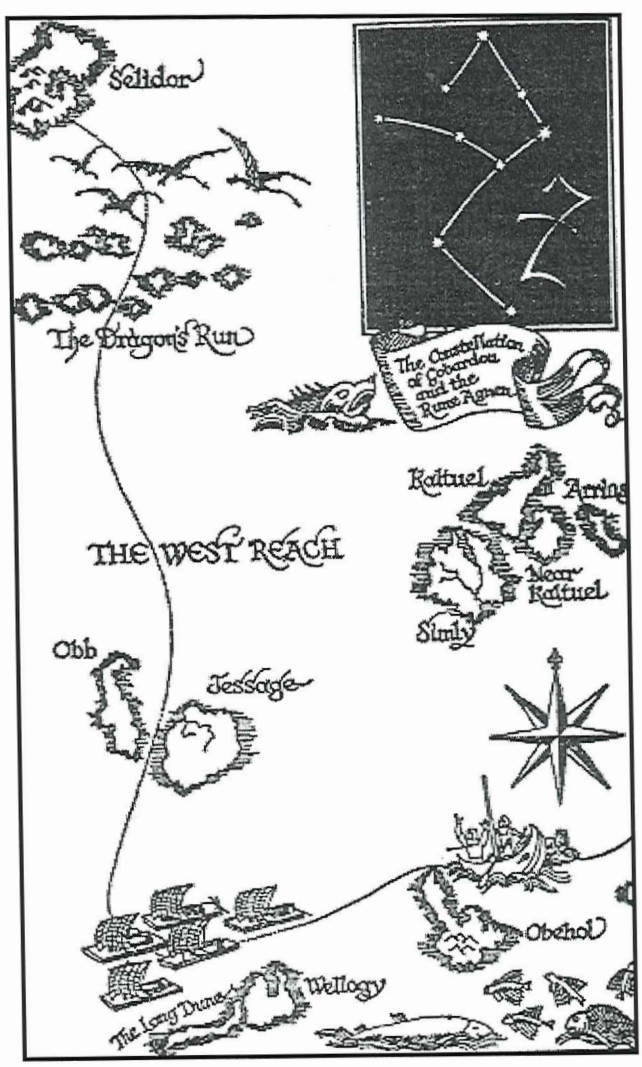


Figura 39 - A Viagem de Ged e Arren.

É nesta micro-sociedade, afastada dos problemas que afectavam os ilhéus, que Ged recupera dos ferimentos, enquanto Arren reencontra o gosto pela vida no meio dos jovens nómadas. A estadia dos dois heróis entre o povo das jangadas corresponde, em termos narrativos, ao descanso de Frodo e da Irmandade na floresta de Lothlórien, após a experiência traumática de Moria. Levando uma vida primitiva e simples, os nómadas vivem ao sabor das circunstâncias, aceitando as arbitrariedades do tempo e do mar como naturais. Deste modo, a estadia nas jangadas pode ser entendida como um breve momento em que os viajantes podem disfrutar de um breve período de paz, que os afasta das preocupações e dos perigos que rodeiam a sua demanda, que tem por objectivo, entre outros, recuperar o valor fundamental da magia.

A estadia nos mares do sul decorre sem incidentes até ao dia do solstício de Verão, festejado pelos nómadas, como por todos os povos de Terramar. Durante os rituais, o cantor esquece-se subitamente da música e das palavras dos cânticos, ao mesmo tempo que no céu surge a constelação da Runa do Fim que, segundo a tradição, devia anunciar o fim do mundo. A situação é salva por Arren que canta o hino da criação, permitindo que o ritual prossiga até ao nascer do dia, como é da tradição.

Com a aurora chegou também o dragão Orm Embar, que vinha em busca de Ged. Seres de grande sabedoria, possuidores de uma magia própria, os dragões sempre tinham exibido a sua superioridade perante os homens, pequenos seres de vida breve e interesses menores, presas fáceis e insignificantes. Agora, Orm Embar, um dos mais velhos dragões de Terramar, vinha pedir auxilio ao Arquimago, reconhecendo, com este acto, não só a sua impotência perante o perigo que o ameaçava, como a superioridade do mago que, em tempos, ele tinha posto no caminho do Anel de Erreth-Akbe.

> What dragons hunt, they find. He came to ask my help. [...] And that's a thing I would not believe if any told me: that a dragon turned to a man for help. And of them all, that one!

> He is not the oldest, though he is very old, but he is the mightiest of his kind. He does not hide his name, as dragons and men must do. He has no fear that any can gain power over him. Nor does he deceive, in the way of his kind. Long ago, on Selidor, he let me live, and he told me a great truth; he told me how the Rune of Kings might be refound. To him I owe the Ring of Erreth-Akbe. But never did I think to repay such a debt, to such a creditor. [...] [he asks] to show me the way I seek [...]. He said, "In the west there is another Dragonlord; he works destruction on us, and his power is greater than ours". I said "Even than thine, Orm Embar?" and he said "Even than mine. I need thee: follow in haste". And so bid, I obeyed. (FS, 419)

A visita do dragão marca o verdadeiro início da demanda. Antes os heróis deambularam pelo mundo procurando indícios que lhes permitissem compreender o que se passava, ao mesmo tempo que Arren começava a sua educação tendo em vista as suas futuras funções como rei. Todo o percurso inicial foi marcado pela clandestinidade do mago e do príncipe. Agora que sabiam qual o caminho a seguir, Ged deixar cair o seu disfarce e, pela primeira vez nesta aventura, utiliza a magia para chegar o mais depressa possível a Selidor.

Enquanto Ged e Arren deambularam pelo mundo, o poder de Cob, do Mago Caído, foi aumentando, chegando a afectar os domínios protegidos de Roke. A destruição e a extrema decadência marcavam a vida do arquipélago. Deslumbrados pela promessa de imortalidade, os povos esqueceram todos os seus valores, entregando-se a práticas injustificáveis à luz da cultura e tradições de homens e dragões de Terramar (FS, 438-39).

Entretanto, no laboratório de Roke, dois magos procuravam compreender o que estava a acontecer. Recorrendo à magia e a práticas secretas, o Mestre da Transformação e o Mestre da Evocação procuram informações sobre o mundo exterior recorrendo à pedra de Shelieth, um cristal de rocha que tinha a particularidade de mostrar a verdade. O simbolismo deste cristal está muito próximo do que lhe é atribuído nas sociedades índias norte-americanas e da Oceania. Como

salientam Chevalier e Gheerbrant, o cristal de pedra é um "exemplo da união dos contrários" pois "sendo material, permite ver através dele como se não fosse. Representa o plano intermediário entre o visível e o invisível" [4].

Em Roke, a pedra mágica é utilizada pelos mestres para ver o que se passa no arquipélago. Protegidos do mundo exterior por feitiços e práticas mágicas, os mestres precisam da pedra para saber o que se passa para lá das fronteiras invisíveis que os rodeiam. O simbolismo do cristal mantém-se, apenas a orientação que é dada à manipulação da pedra mágica é inversa da que praticam os xamãs: tendo acesso ao mundo oculto, os mestres buscam informações sobre o mundo real de que estão afastados.

Mas a pedra de Shelieth, tal como o espelho de Galadriel, faz depender as imagens que mostra do poder do indivíduo que as contempla. Quando o mestre da Transformação observa o cristal, consegue ver as ilhas a norte de Roke com total clareza, enquanto toda a parte sul do arquipélago se encontra mergulhada na escuridão, como se tivesse deixado de existir. Porém, quando o Mestre da Evocação observa o cristal, o que ele vê é muito mais aterrador.

> I saw the fountains. I saw them sink down, and the streams run dry, and the lips of the springs of water draw back. And underneath all was black, and dry. You saw the sea before the Making, but I saw the ... what comes after ... I saw the Unmaking. (FS, 428)

Mestre do poder que permite o contacto com o mundo dos mortos, Thorion observa no cristal o futuro de Terramar, se a demanda de Ged não for bem sucedida. O medo impede-o de compreender inteiramente que a visão tinha um carácter premonitório, logo pertencia ao domínio do possível. Mas os dois mestres estavam aterrorizados pelos acontecimentos que não controlavam e, sem a orientação do Arquimago, comportaram-se como jovens aprendizes que pretendiam manipular poderes que não controlavam inteiramente, caindo no desespero. Com este estado de espírito as suas acções só podiam terminar em desastre: o Mestre

4. *Dicionário dos Símbolos*, 241.

Thorion perdeu-se no mundo dos mortos e o Mestre da Transformação abandonou Roke.

Ignorando o que se passava na ilha da magia, Ged e Arren centram todas as suas atenções no caminho que têm de percorrer. Nesta fase da demanda, Arren já evoluiu a ponto de conseguir verbalizar as mudanças interiores que se tinham realizado no seu espírito. O jovem príncipe é agora um adulto consciente das suas responsabilidades e das suas limitações.

> I was a child when I began this voyage. I did not believe in death. I have learnt something, no much maybe but something, I have learnt to believe in death. But I have not learnt to rejoice over it, to welcome my death, or yours. If I love life shall I not hate the end of it? (FS, 422)

A função de Ged enquanto guia do jovem príncipe consiste, agora, em ajudá-lo a aceitar a morte como condição necessária à vida. Só assim, o jovem estará em condições de entrar no mundo dos mortos e regressar. Por isso, ao longo da viagem até Selidor, Ged refere com insistência quais as consequências da alteração da ordem natural, quais os resultados da imortalidade.

> Life without end [...]. Life without death. Immortality. Every soul desires it, and its health is the strength of its desire. But be careful, Arren. You are one who might achieve your desire. [...] And then - this. This blight upon the lands. The arts of men forgotten. The singer tongueless. The eye blind. And then? A false king ruling. Ruling forever. And over the same subjects forever. (FS, 423)

O mago explica ainda a Arren que os medos e os desejos que o jovem sente são naturais, próprios da idade e do poder que possui. Porém, o objectivo da sua evolução consiste em permitir-lhe aceitar a sua mortalidade como consequência da vida, recusando ouvir a voz que o chama das trevas.

> I was born to power, even as you were. But you are young. You stand on the borders of possibility, in the shadowland, in the realm of dream, and you hear the voice saying

> *Come*. As I did once. But I am old. I have made my choices, I have done what I must do. I stand in daylight facing my own death. And I know that there is only one power worth having. And that is the power, not to take, but to accept. Not to have, but to give. (FS, 424) [5]

Perto da Runa do Dragão, conjunto de ilhas dentro dos domínios dos seres alados, Ged e Arren têm outra conversa com Orm Embar. Este confirma que Selidor é o lugar onde podem encontrar Cob, ao mesmo tempo que lhes faz uma descrição do que observou durante no seu voo. O mago caído tinha estado em contacto com os dragões, tendo lançado o pânico entre eles. Incapazes de enfrentar um homem que renascia depois de morto, os dragões viram-se impotentes para combater este ser não-natural. Para além disso, Cob tinha-lhes retirado a capacidade de comunicarem, reduzindo os seres mais antigos de Terramar à condição degradante de animais selvagens. Entretanto, em Roke, apesar de todos os feitiços e protecções mágicas, os magos perdiam a capacidade de ensinar a sua arte, lançando a descrença entre os aprendizes que começavam a abandonar a ilha.

Selidor, a ilha mais ocidental de Terramar, era um lugar desértico, desconhecido da maioria dos homens e abandonado por todas as espécies, marinhas ou terrestres.

> Beautiful and desolate was Selidor. Nowhere on it was there any mark of man, his work or habitation. There were no beasts to be seen, and the reed-filled lakes bore no flocks of gulls or wild geese or any bird. (FS, 443)

O ponto mais ocidental de Terramar é o lugar que dá acesso ao mundo dos mortos, o que está de acordo com várias tradições mítico-simbólicas [6]. Contudo, Selidor não é um lugar totalmente abandonado. Orm Embar fez desta ilha a sua residência, e era aqui que se podia encontrar, por vezes, Kalessin/Segoy, o criador. A ilha dos dragões mais antigos é um ponto de passagem para o outro mundo, uma

5. Itálico no texto.

6. *Dicionário dos Símbolos*, 535-36, *An Ilustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, 190.

porta para o lugar da não existência onde o sol não brilha, mas onde o céu está povoado por estrelas que apenas ali podem ser observadas.

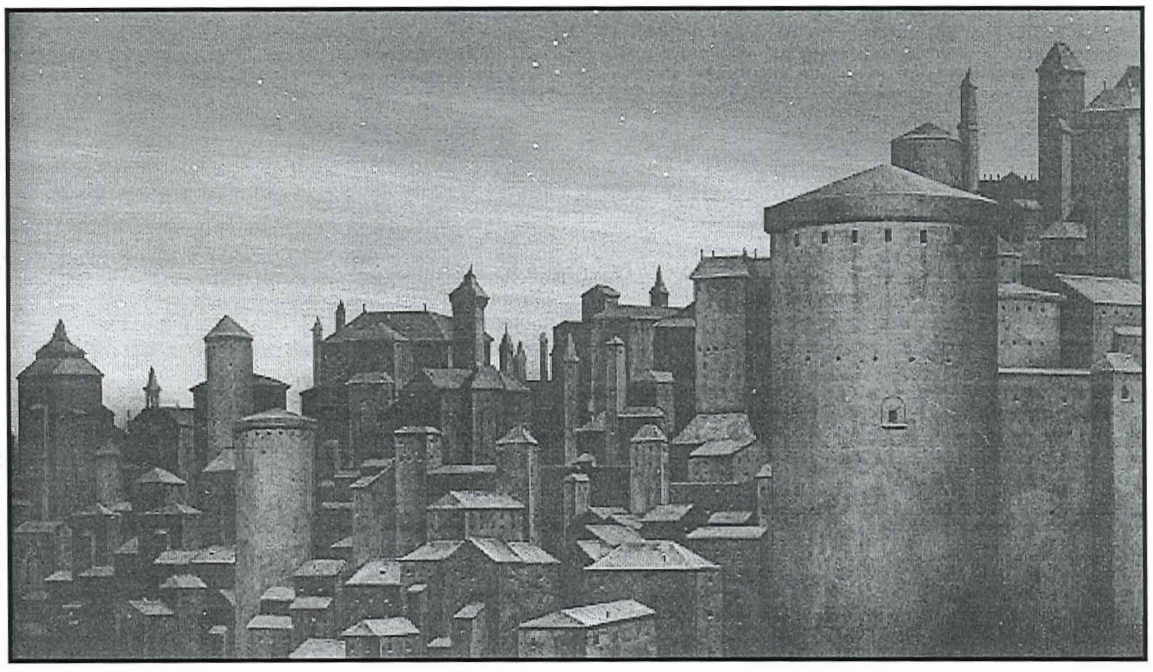


Figura 40 - O Mundo dos Mortos.

Antes de entrarem nos domínios dos mortos, Ged e Arren enfrentam, pela primeira vez, o poder do mago Cob, que tenta dominá-los através do medo. Porém, Ged não receia a morte e a sua força e conselhos fortalecem a posição de Arren, que consegue ignorar a visão dos mortos-vivos que Cob traz à sua presença.

> 'There's nothing to fear, Lebannen,' [Ged] said, gently, mockingly. 'They were only the dead.' [...] 'They came at [Cob's] summoning. This is what he promises: eternal life. At his word they may return. At his biding they must walk upon the hills of life, though they cannot stir as blade of grass.' (FS, 447)

O efeito que Cob desejava alcançar é gorado pela força interior de Arren que, depois de ver os mortos, deixa de os temer, assumindo por inteiro a sua demanda, ligada desde o início com a profecia de Maharion:

> *'He shall inherit my throne who has crossed the dark land living and come to the far shores of the day.'* (FS, 317)

A experiência a que Cob o sujeitou era o último teste que Arren necessitava para completar a sua formação, atingindo a maioridade (FS, 448). O mundo vivo que o rodeava era o seu reino, Havnor a sua cidade e o trono de Morred o seu destino. Mais tarde, os viajantes voltaram a encontrar-se com o seu adversário na mítica praia de Selidor, para onde foram guiados por um Orm Embar tornado mudo pelo senhor das trevas. Tentando, mais uma vez, afirmar, sem imaginação, a sua superioridade sobre a morte, Cob traz à presença de Ged, o espectro do grande mago Erreth-Akbe.

> He wore an armour of gilt bronze, in an ancient fashion; it was rent as if by hatchet blows, and the jewelled scabbard of his sword was empty. His face was stern, with arched black brows and narrow nose; his eyes were dark, keen, and sorrowful. There were wounds on his arms, and in his throat and side; they bled no longer, but they were mortal wounds. He stood erect and still, and looked at them. (FS, 451)

Chocado pela humilhação a que o maior mago de todos os tempos estava a ser sujeito, Ged anula o feitiço, permitindo a Erreth-Akbe regressar ao mundo dos mortos. Depois, os dois adversários enfrentam-se pela primeira vez. Cob parece levar a melhor quando Orm Embar intervém, destruindo o corpo do mago caído, cujo espectro se refugia no mundo dos mortos. Ged e Arren perseguem-no, descendo também eles aos infernos.

Ged já estava familiarizado com estas paragens, mas para Arren tudo era uma completa novidade. O mundo infernal descrito em *Earthsea* não é um lugar de suplício ou perdição, mas um espaço que se caracteriza pela ausência de vida. Não há dor nem alegria, não há raiva nem amor, não há luz nem escuridão, mas uma luminosidade crepuscular. Na terra dos mortos, os opostos em que assenta a vida não existem. É um mundo unívoco que se baseia em duas regras: a morte é o oposto da vida e o contacto entre os dois mundos deve ser evitado, porque não é

natural.

> It was like a late twilight under clouds at the end of November, a dour, chill, dull air in which one could see, but not clearly and not far. [...] the sky was black, and there were stars. [...] Unmoving they shone, unwinking. They were those stars that do not rise, nor set, nor are they ever hidden by any cloud, nor does any sunrise dim them. Still and small they shine on the dry land. [...] there was no passing of time there, where no wind blew and the stars did not move. [Ged and Arren] came then into the streets of one of the cities that are there, and Arren saw the houses with windows that are never lit, and in certain doorways standing, with quiet faces and empty hands, the dead.
>
> The market places were all empty. There was no buying and selling there, no gaining and spending. Nothing was used; nothing was made.. [...] All those whom they saw [...] stood still, or moved slowly and with no purpose. None of them bore wounds [...]. No marks of illness were in them. They were whole, and healed. They were healed of pain, and of life. They were not loathsome as Arren had feared they would be, not frightening in the way he had thought they would be. Quiet were their faces, freed from anger and desire, and there was in their shadowed eyes no hope. (FS, 455-56) [7]

A visão do mundo da ausência, do não-ser, impressiona Arren mas não o amedronta. Seguindo o rasto do mago caído, os dois heróis penetram nas zonas montanhosas que estão interditas aos mortos, uma vez que se situam na fronteira entre os dois mundos.

> [the mountains] border on the world of light [...] even as does the wall of stones. They have no name but Pain. There is a road across them. It is forbidden to the dead. It is not long. But it is a bitter road. (FS, 458)

É na Montanha da Dor que Ged e Arren têm o último combate com Cob. Era aqui que tinha sido aberta uma fenda no tecido do mundo, permitindo o contacto entre os dois espaços opostos. À medida que se aproximam da montanha, o percurso torna-se mais penoso, e a memória do passado pessoal e colectivo mais

7. Sublinhado meu.

difícil.

> The ground under their feet gritted harshly, like lava-dust. Still they went on, and now Arren never thought of returning, or of how they might return. Nor did he think of stopping, though he was very weary. Once he tried to lighten the numb darkness and weariness and horror within him by thinking of his home; but he could not remember what sunlight looked like, nor his mother's face. There was nothing to do but to go on. (FS, 459)

A experiência de Arren é muito semelhante à de Frodo, quando se aproxima de Orodruin. Tal como o jovem príncipe, também o hobbit vai perdendo a capacidade de se recordar do seu passado. Porém, enquanto Frodo tem de ser constantemente amparado por Sam, ameaçando desfalecer a cada momento, Arren consegue superar o peso e a angústia que aquele lugar, centro do mundo das trevas, impõe ao seu espírito. A força do jovem vem da convicção íntima de que este é o seu destino, esta é a demanda para que nasceu, de cujo resultado depende não só o seu futuro pessoal, mas o futuro colectivo dos povos de Terramar.

O encontro com Cob dá-se no leito do Rio Morto, local que está para lá de qualquer possível regresso. No sopé da Montanha da Dor, Cob assume uma aparência ilusória, que não apaga inteiramente as marcas deixadas por Orm Embar.

> Then slowly, glimmering a little as with that light that sometimes clung to Ged's staff, the man appeared standing some way upstream from Ged and Arren, among the great dim masses of the boulders. He was tall, broad-shouldered and long-armed, like that figure which had appeared to them on the dune and on the beach of Selidor, but older; the hair was white, and thickly matted over the high forehead. So he appeared in the spirit, in the kingdom of death, not burnt by the dragon's fire, not maimed; but not whole. The sockets of his eyes were empty. (FS, 460)

Na longa conversa entre Cob e Ged, o mago caído relata a sua história, a sua demanda da imortalidade que assenta na recusa absoluta da morte, na recusa da responsabilidade partilhada por todos os seres de viverem de acordo com o princípio do equilíbrio dos opostos.

> I said to myself: I have seen death now, and I will not accept it. Let all stupid nature go its stupid course, but I am a man, better than nature, above nature. I will not go that way, I will not cease to be myself! And so determined, I took the Pelnish Lore again, but found only hints and smatterings of what I needed. So I rewove it and remade it, and made a spell - the greatest spell that has ever been made. The greatest and the last! (FS, 461)

O acto de Cob, devido ao seu poder, alterou as regras estabelecidas desde a criação do mundo, provocando um holocausto no meio físico e na mente dos seres pensantes. Tal como Sauron, Cob ambicionava aprisionar todo o mundo no seu domínio das trevas, tornando-se senhor supremo, rei absoluto de seres sem vontade própria.

> I opened the door that had been shut since the beginning of time. And now I come freely to this place, and freely return to the world of the living. Alone of all men in all time I am Lord of the Two Lands. And the door I opened is open not only here, but in the minds of the living, in the depths and unknown places of their being, where we are all one in the darkness. They know it, and they come to me. And the dead too must come to me, all of them, for I have not lost the magery of the living: they must climb over the wall of stones when I bid them, all the souls, the lords, the mages, the proud women; back and forth from life to death, at my command. All must come to me, the living and the dead, I who died and live! (FS, 461)

Mas ninguém pode ser simultaneamente mestre de dois mundos, ninguém pode controlar as trevas e a vida. Como Sauron, Cob ficou prisioneiro da sua ambição desmedida e perdeu o controlo da sua criação. O mago renunciou ao bem que mais estimava: a vida. Trocou a totalidade do seu ser por uma realidade ilusória e o feitiço ficou fora de controlo, tomando um rumo que o mago não tinha previsto.

> You exist, without a name, without form. You cannot see the light of day; you cannot see the dark. You sold the green earth and the sun and stars to save yourself. But you have no self. All that which you sold, that is yourself. You have given everything for nothing. And so now you seek to draw the world to you, all that light and life you lost, to fill up your

> nothingness. But it cannot be filled. Not all the songs of earth, not all the stars of heaven, could fill your emptiness. (FS, 463)

Se a fenda que Cob abriu entre os dois mundos não fosse fechada, o espaço da vida seria engolido pelas trevas e o mundo regressaria ao caos de que ninguém é senhor, que nenhuma vontade domina. Cob apercebeu-se de como era impotente para controlar o feitiço e de como tinha ficado dependente da sua obra.

> No one can ever set me free. I opened the door between the worlds and I cannot shut it. No one can shut it. It will never be shut again. It draws, it draws me. I must come back to it. I must go through it, and come back here, into the dust and cold and silence. It sucks at me and sucks at me. I cannot leave it. I cannot close it. It will suck all the light out of the world in the end. All the rivers will be like the Dry River. There is no power anywhere that can close the door I opened. (FS, 463-64)

Quando Ged fechava a fenda aberta na nascente do Rio Seco, Cob tentou impedi-lo, mas Arren, usando a espada de Serriadh, desferiu um violento golpe na cabeça do feiticeiro. Porém, Cob estava morto desde que tinha tecido o feitiço que abriu a porta entre os dois mundos. Matá-lo de novo era impossível. Após cada golpe o mago recuperava a sua força, virando-se contra o seu verdadeiro inimigo: o rei de Terramar.

> ... there is no good in killing a dead man; and Cob was dead, years dead. The wound closed, swallowing its blood. The blind man stood up very tall, groping out with his long arms at Arren, his face writhing with rage and hatred: as if he had just now perceived who his true enemy and rival was.
>
> So horrible to see was this recovery from a deathblow, this inability to die, more horrible than any dying, that a rage of loathing swelled up in Arren, a berserk fury, and swinging up the sword he struck again with it, a full terrible downward blow. Cob fell with skull split open and face masked with blood, yet Arren was upon him at once, to strike again, before the wound could close, to strike until he killed... (FS, 466)

A luta teve de ser interrompida por Ged, que imobilizou os dois inimigos e,

usando todo o seu poder, fechou definitivamente a fenda. O seu último acto de magia consistiu na libertação de Cob. Dando-lhe um novo nome, Ged permitiu que o velho mago tivesse direito à morte que tinha recusado anos antes, e que era, afinal, não um castigo, mas um direito inalienável.

Com estes actos de magia, Ged concluiu a sua demanda, restabelecendo o equilíbrio perdido. Por outro lado, Arren tinha cumprido a maior parte da sua missão: tinha atravessado vivo o mundo dos mortos. Restava-lhe agora a difícil tarefa de regressar ao mundo dos vivos, para que a demanda fosse concluída.

Ao ver o coração da escuridão, e depois de ter recusado ceder ao fascínio que ele exercia sobre tantos espíritos, Arren optou definitivamente pela vida, aceitando a morte como par complementar, como oposto indissociável sem o qual nada pode existir no tempo e no espaço. Ao contrário de Frodo, Arren não se deixou fascinar pelo poder das trevas, ganhando com esse acto o direito à vida na nova ordem que ia nascer. Ele era membro de pleno direito da nova Terramar, seu salvador e futuro rei, mas tinha ainda de escalar a Montanha da Dor, desde o coração das trevas até às areias de Selidor, levando Ged consigo, como tinha prometido.

Nesta difícil escalada, o jovem não podia contar com a ajuda do mago. Este estava esgotado, física e psicologicamente debilitado. Este facto sujeitava Arren a um duplo esforço, tanto mais que ninguém regressa das trevas mais profundas sem ficar marcado, de forma indelével, para toda a vida.

> It was black dark in the combes and gorges, so that he had to feel the way ahead, and it was hard for him to give Ged support at the same time. Walking was hard, a stumbling matter; but when they had to climb and clamber as the slopes grew steeper, that was harder still. The rocks were rough, burning the hands like molten iron. Yet it was cold, and got colder as they went higher. There was a torment in the touch of this earth. It seared like live coals: a fire burned within the mountains. But the air was always cold, and always dark. There was no sound. No wind blew. (FS, 468)

No cume da montanha, quando toda a esperança estava já perdida e apenas a

vontade firme de vencer mantinha Arren, o jovem avistou as areias de Selidor e o mar vivo do seu reino. Num último e derradeiro esforço, arrastou Ged para a vida.

> He looked over the edge of darkness. And below him, only a little way below, he saw the beach of ivory sand; the white and amber waves were curling and breaking in foam on it, and across the sea the sun setting in a haze of gold. (FS, 469)

A profecia de Maharion estava cumprida e a promessa de Arren também. Ele tinha atravessado, com Ged, o mundo dos mortos e tinha regressado com o mago ao mundo dos vivos. Sozinho, em Selidor, o jovem saboreou o gosto da vitória.

> In his tunic pocket was a hard, sharp-edged thing. He drew it forth and looked at it, puzzled. It was a small stone, black, porous, hard. He almost tossed it away. Then he felt the edges of it in his hand, rough and searing, and felt the weight of it, and knew it for what it was, a bit of rock from the Mountains of Pain. [...] He held it in his hand, the unchanging thing, the stone of pain. He closed his hand on it, and held it. And he smiled then, a smile both sombre and joyous, knowing, for the first time in his life, and alone, and unpraised, and at the end of the world, victory (FS, 472)

O momento de solidão no extremo ocidental do mundo não durou muito tempo. Ao contrário do que sucedeu com Frodo, o reconhecimento da proeza de Arren viria em breve. Enquanto Frodo foi forçado a abandonar clandestinamente o Shire e a Terra Média, depois do seu erro, Arren ia ver a sua demanda reconhecida colectivamente, recebendo as honras do mais importante ser de Terramar, Kalessin/Segoy, o Criador. Meses antes, o jovem tinha partido incógnito do porto de Roke. Agora iria regressar como rei, no dorso de Kalessin, para receber o reconhecimento e os votos de fidelidade dos mestres da magia, restaurando a ordem no arquipélago que voltava a ter um soberano no trono de Havnor, reinando sob a Runa da Paz.

Em contrapartida, o Arquimago deixava o seu lugar na hierarquia da magia, arte que iria entrar numa nova fase, depois dos efeitos devastadores da loucura de Cob. Ged já não tinha poder, por isso não podia continuar a viver uma vida que já

não era a sua. Salvo por Arren, o ex-mago iria fazer uma nova aprendizagem. Enquanto a travessia do mundo dos mortos abriu a Arren as portas do poder, a Ged abriu-lhe as portas da existência comum.

2.2.5. - A Nova Ordem do Arquipélago.

The making from the unmaking,
The ending from the beginning,
Who shall know surely?
What we know is the doorway between them
that we enter departing.
Among all things ever returning,
the eldest, the Doorkeeper, Segoy.

Ursula Le Guin

O último volume da tetralogia é uma longa reflexão sobre o período que se seguiu à conclusão das grandes demandas colectivas, protagonizadas pelos heróis Ged e Tenar. Tolkien optou por relegar para os apêndices grande parte das informações respeitantes à Quarta Era, e as consequências da vitória sobre Sauron, enquanto no último capítulo refere sucintamente o futuro imediato dos principais intervenientes. A sensação com que o leitor fica é a de que tudo entrou na normalidade, de uma forma rápida e natural, sem mais conflitos ou problemas de resolução lenta.

Le Guin, pelo contrário, optou por dar, vários anos depois da conclusão de *The Farthest Shore*, uma visão menos optimista das convulsões que marcaram o início de um novo ciclo, de uma nova ordem, atitude que aproxima o mundo fantástico do mundo real. Ao verificar que a nova Terramar é um espaço onde continuam a existir problemas graves e traumas profundos, quer ao nível individual quer colectivo, apesar do sucesso das demandas, o leitor contemporâneo é levado a aceitar a "realidade" do mundo fantástico por mais algum tempo, vendo reflectido nele, muitas situações que pertencem ao seu "espaço real". Isto é, apesar de legitimar a esperança, Le Guin recusa cair na emotividade fácil do tipo "foram felizes para sempre", que tornaria frágil o mundo complexo e fantástico de Terramar, tornando-o inverosímil e banal.

Após vários séculos de declínio, Terramar enfrenta uma nova demanda, ao nível colectivo, que vai ser vivida por toda a comunidade e que consiste na superação da resistência natural à mudança que se faz sentir a todos os níveis: social, político, económico e psicológico. Embora o homem conceba com alguma facilidade a necessidade de mudança, sendo capaz de planear racionalmente a forma como ela se deve processar, a concretização desse objectivo depara sempre com resistências profundas que, frequentemente, impedem ou adiam a sua concretização, mesmo quando ela é essencial para a sobrevivência da espécie.

As demandas de Ged e Tenar permitiram que os ilhéus recuperassem alguns símbolos essenciais para uma vida colectiva equilibrada: primeiro foi a Runa da Paz, símbolo da harmonia dos opostos, depois foi a descoberta do novo Rei, símbolo do poder. Mas estas demandas, apesar do seu sucesso, não foram um fim em si mesmas, mas o início de uma revolução que se ia realizar no tempo e no espaço, se o rei e o seu povo provassem ter a força suficiente para vencer a inércia, caminhando num sentido diferente do seguido durante séculos. O feiticeiro Beech, comentando o caso de Therru, tem a lucidez suficiente para compreender que o mundo enfrentava o fim de um ciclo, e que a salvação exigia mudanças ao nível colectivo, mas também ao nível da esfera privada, íntima de cada indivíduo.

> I think a time in which such things as this occur must be a time of ruining, the end of an age. How many hundred years since there was a king in Havnor? It can't go on so. We must turn to the centre again or be lost, island against island, man against man, father against child. [...] The Ring of Erreth-Akbe is restored to the Tower in Havnor. [...] That was the sign, surely, that was the sign of the new age to come! <u>But we haven't acted on it. We have no king. We have no centre. We must find our heart, our strength</u>. (T,495-96) [1]

O rei de Havnor tem funções, poderes e obrigações muito semelhantes às dos antigos reis celtas. Aceite e aconselhado pelos magos (druidas), ele é o garante da estabilidade e prosperidade do reino, o administrador da justiça e o mediador entre o

1. Sublinhado meu.

céu e a terra. Ele é o centro da sociedade, o pólo aglutinador e organizador. O seu palácio está no centro do mundo, e na sua cidade predominam o branco e dourado, símbolos da ligação entre o mundo criado e o criador. Em termos psicológicos, o rei justo é, frequentemente, uma actualização do arquétipo do Eu Universal, tornando-se num símbolo do homem psicologicamente equilibrado, em harmonia consigo mesmo e com o mundo que o rodeia. A actualização desse arquétipo é uma tarefa individual que se impõe de dentro para fora e nunca em sentido inverso. Por isso Beech se referia à necessidade de cada um encontrar o seu centro, o seu coração e a sua força.

Ao superarem as suas provas, Ged e Tenar ganharam o direito a viverem no novo mundo que tinham ajudado a criar. Porém, também eles teria de se adaptar a uma nova realidade, que já não se regia pelas mesmas regras. Tinham de abandonar poderes e hábitos antigos e encontrar um espaço onde se pudessem realizar. Também eles tinham de descobrir um novo equilíbrio, onde as memórias do passado se mantivessem vivas, como refere Ged:

> I suppose it's part of this time we have lived - a dark time, an age of ruin, an ending time. You took [Therru], I suppose, as I went to meet my enemy, because it was all you could do. And so we must live on into the new age with the spoils of our victory over evil. You with our burned child, and I with nothing at all. (T, 547)

De entre os dois, Tenar foi a que mais vezes teve de se adaptar a mundos e realidades diferentes. Depois de deixar Atuan, a jovem foi entregue aos cuidados de Ogion, na sua modesta residência na montanha de Gont. Tudo, para ela, era diferente: o espaço, a cultura, os hábitos, etc. Tenar iniciava uma nova vida. Saída da clausura do santuário, onde tinha sido entregue aos poderes das trevas, mudou-se para um espaço protegido onde se serviam os poderes da luz. Ogion recebeu-a como uma nova aprendiz, embora com um estatuto diferente do que Ged tinha tido. De facto, a jovem não possuía qualquer poder inato para a magia sendo, por isso, incapaz de realizar feitiços, por mais simples que fossem. Contudo, havia

nela um poder que tinha raízes mais profundas do que as da própria magia, com ela descobririam anos mais tarde. Por isso o mago lhe tinha ensinado a Língua Primordial, a língua de Segoy. Mas a jovem ansiava por experimentar a vida de mulher que lhe tinha sido negada em criança. Apesar dos progressos verificados sob a tutela de Ogion, Tenar queria ter o direito de ser mulher, de viver as alegrias e as tristezas próprias da existência feminina, com os limites e poderes que a sociedade patriarcal lhe concedia.

Poucos anos depois de ter chegado a Gont, Tenar casou com um proprietário bem sucedido de Middle Valley, de quem teve dois filhos: um rapaz e uma rapariga. Foi como esposa e mãe que a ex-sacerdotisa viveu durante os anos que se seguiram, tentando integrar-se numa sociedade que a aceitou com algumas reservas. Ao longo dos anos, Tenar, que agora dava pelo nome de Goha, esforçou-se por cumprir integralmente com as regras da sociedade rural, evitando salientar-se de algum modo, para que as reservas que as pessoas sentiam se fossem dissipando. A opção feita por Tenar vinte e cinco anos antes, em Gont, tinha sido voluntária, tal como quando decidira ajudar o jovem mago a sobreviver no labirinto de Atuan. Durante a sua vida, ela tinha sido sempre colocada à parte, fora da estrutura colectiva, sujeita a regras, direitos, obrigações e privilégios criados especialmente para si. Mesmo em Gont, ela era a protegida de Ogion, uma mulher diferente. Durante vinte e cinco anos, Tenar passou para o outro lado, tentando dissolver-se no colectivo anónimo, experimentando a vida da mulher comum.

> She had felt herself the one left outside, shut out. She had fled from the Powers of the desert tombs, and then she had left the powers of learning and skill offered her by her guardian, Ogion. She had turned her back on all that, gone to the other side, the other room, where the women lived, to be one of them. A wife, a farmer's wife, a mother, a householder, undertaking the power that a woman was born to, the authority allotted her by the arrangements of mankind. (T, 509)

Quando se inicia a última narrativa da tetralogia, *Tehanu*, Tenar é uma mulher

de meia idade, viúva recente. A filha tinha casado havia pouco tempo, enquanto o filho andava embarcado ao serviço de um pirata local. Aceite pela sociedade, Tenar preparava-se para uma nova experiência da solidão. Fazendo uma retrospectiva da sua vida, a ex-sacerdotisa definí-la-ia, mais tarde, do seguinte modo.

> I was made, moulded like clay, by the will of the women serving the Old Powers, or serving the men who made all services and ways and places, I no longer know which. Then I went free, with you [Ged], for a moment, and with Ogion. But it was not *my* freedom. Only it gave me choice; and I chose. I chose to mould myself like clay to the use of a farm and a farmer and our children. I made myself a vessel. I know its shape. But not the clay. Life danced me. I know the dances. But I don't know who the dancer is. (T, 667) [2]

Depois de tantas experiências diferentes, Tenar continuava psicologicamente incompleta, sem saber o que estava para lá das máscaras que usara para se integrar nas sociedades em que vivera. Isto é, a evolução psicológica da ex-sacerdotisa ainda não estava completa, a viagem ainda não tinha chegado ao fim. O percurso iniciado em Gont, com Ogion, tinha sido interrompido antes de Tenar descobrir a sua realidade interior. É no momento em que se preparava para iniciar uma nova fase da sua vida, que surge a chamada para outra aventura. A vida voltava a dar-lhe a possibilidade de se realizar plenamente.

Tudo começou quando uma sua amiga lhe pediu que salvasse uma criança do sexo feminino, que tinha sido violada e abandonada gravemente queimada por um bando de vagabundos. Inesperadamente, a aventura batia de novo à porta da ex-sacerdotisa. A criança, a que Tenar deu o nome de Therru, ficou profundamente marcada pelo fogo, e psicologicamente traumatizada pelos maus tratos que lhe tinham sido infligidos. Sob os cuidados da feiticeira da povoação, Ivy, e com a abnegação de Tenar, Therru foi recuperando lentamente a vontade de viver, embora as marcas que lhe desfiguraram a face e a mão direita nunca mais

2. Itálico no texto.

desaparecessem. Therru era, ainda, portadora de um poder que quem estava ligado à magia, como Ogion, ou as feiticeiras Ivy e Moss, facilmente reconhecia. Contudo, a evolução de Therru foi lenta, a sua abertura ao mundo demorada e difícil.

Certo dia Tenar foi chamada a Re Albi por Ogion, que se encontra às portas da morte. O velho mago viria a falecer pouco depois de Ged e Arren terem vencido as suas demandas no longínquo Ocidente, o que permitiu que o sábio abandonasse o mundo dos vivos reconfortado com a certeza de que tudo iria mudar. Depois de ter gerado dois filhos e salvo uma criança das garras da morte, a ex-sacerdotisa voltava a servir de mediadora entre o mundo dos vivos e o dos mortos, acompanhando Ogion na sua última viagem.

A sociedade patriarcal tinha limitado a esfera de influência das mulheres e, embora fossem elas as principais executantes dos rituais relacionados com a vida e a morte, os homens de poder chamavam a si a presidência de tais cerimónias, quando estas envolviam personalidades importantes. Ogion era uma dessas personalidades, pelo que não seria estranho que outros magos se apressassem a prestar as suas homenagens, controlando o desenrolar dos rituais fúnebres. Porém, a inabilidade dos homens para lidarem com poderes tradicionalmente femininos é a principal conclusão que se pode tirar das peripécias que se seguem à morte de Ogion, e que envolvem duas mulheres, Tenar e Moss, e dois magos. Movidos pelo orgulho, os magos disputam a honra de enterrar Ogion nos seus domínios, enquanto desdenham do trabalho realizado por Moss, e ignoram as palavras de Tenar. Porém, a ex-sacerdotisa da Deusa Mãe acabou por impor a sua vontade, estabelecendo as regras e fazendo-se obedecer, tal como, anos antes, tinha sido obedecida em Atuan.

> 'This is a bad time - a time when even such a name can go unheard, can fall like a stone! Is listening not power? Listen, then: his name was Aihal. His name in death is Aihal. In the songs he will be known as Aihal of Gont. [...]' [Tenar] saw on the forest path the little charm-bundle Aunty Moss had made. She picked it up, knelt down by the corpse, kissed

> the opened palm of the left hand, and laid the bundle on it. There on her knees she looked up once more at the two men. She spoke quietly.
>
> 'Will you see to it, [...] that his grave is dug here, where he desired it?'
>
> First the older man, then the younger, nodded.
>
> She got up, smoothing down her skirt, and started back across the meadow in the morning light. (T, 505-6)

A atitude de Tenar, o seu desafio aos homens de poder e a sua franqueza, iriam estar na base dos seus futuros problemas. A enviada da deusa impôs a sua vontade e ganhou um inimigo cujo poder não podia controlar. O mago de Re Albi, Aspen (cujo verdadeiro nome era Erisen), era um adepto da magia negra. Seguidor de Cob, usava a magia como um meio para atingir os seus fins pessoais. Orgulhoso e arrogante, Aspen era um inimigo temível e poderoso que não hesitava em aniquilar quem se atravessava no seu caminho, planeando cuidadosamente as suas vinganças. Tenar e Ged seria as suas últimas vítimas.

Instada por Ogion a esperar, Tenar instalou-se na pequena residência do mago, tornando-a habitável. Cuidou da horta e dos poucos animais domésticos que Ogion possuíra, e retomou uma vida simples e despreocupada, esperando sem saber exactamente o quê. Entretanto, Therru ia abandonando a sua atitude de constante expectativa, o estado de permanente vigilância, e começava a interessar-se pelo mundo que a rodeava. O seu desejo de plantar um pessegueiro tem um importante significado simbólico. Na cultura chinesa, nomeadamente para os taoistas, o pêssego é o fruto da imortalidade ou da longevidade. O pessegueiro era um símbolo do *axis mundi*, meio de comunicação entre os planos divino, terrestre e infernal. Segundo a mitologia chinesa, a Rainha Mãe do Ocidente (*Hsi wang mu* ou *Xi-wang-mu*, consoante a grafia adoptada pelos vários autores) possuía no seu paraíso, localizado na região ocidental, um pessegueiro que frutificava uma vez em cada mil anos. Os frutos dessa árvore tinham o poder de conferir a imortalidade a quem os comesse, constituindo a mais valiosa oferenda com que a

Rainha Mãe do Ocidente obsequiava os seus convidados [3].



Figura 41 - Xi-wang-mu transportada pela fénix.

Tendo em conta o simbolismo oriental do pessegueiro, é possível interpretar o interesse que a criança manifestou pela plantação do caroço do pêssego como uma primeira manifestação da sua natureza. De facto, Tehanu tinha as suas raízes no longínquo ocidente, onde a raça dos homens-dragões evoluía, mantendo vivas as tradições e a língua primordial. Provavelmente, estes seres híbridos seriam, como os dragões de Terramar, dotados de uma grande longevidade, ao contrário dos humanos. Um acto que Tenar interpreta como uma simples manifestação de interesse pela vida tem, na realidade, o significado mais profundo de um ser que procura expressar a sua natureza em potência, tal como a semente é, virtualmente,

3. Segundo Anne Birrell, esta deusa chinesa apresentava algumas características equivalentes às da deusa grega Ártemis, sobretudo nas manifestações mais antigas. A sua aparência selvagem e o seu carácter vingativo foram-se alterando ao longo do tempo, sendo descrita, por volta do século IV a.c., como uma divindade bela e afável que concedia a imortalidade aqueles que recebia no seu paraíso ocidental. Anne Birrell, *Chinese Mythology, An Introduction*, foreword by Yuan K'o (Baltimore, London: John Hopkins University Press, 1993) 171-74, 308. Yuan Ke, *Dragons and Dynasties; An Introduction to Chinese Mythology*, selected and translated by Kim Echlin and Nie Zhixiong (1991; London: Penguin Books, 1993) 164-66. Wolfram Eberhard, *A Dictionary of Chinese Symbols; Hidden Symbols in Chinese Life and Thought*, trans. from the german by G. L. Campbell (1983; London: Routledge and Kegan Paul, 1986) 227-28, 319-20.

uma nova árvore. Mas quando Therru decide plantar o pessegueiro ela não está ainda em condições de revelar a sua verdadeira identidade, por isso o pequeno rebento murchou antes de atingir a fase produtiva.

A vida da ex-sacerdotisa e da sua filha adoptiva decorreu sem sobressaltos, na simplicidade e no silêncio da residência de Ogion, na montanha de Gont, perto de uma falésia. É neste local, dominado pela imensidão do mar, que Tenar vai descobrir a razão da sua permanência em Re Albi. Vindo de Roke, Kalessin transporta Ged para a residência do antigo mestre. Pela primeira vez, Tenar estava frente a frente com um dragão, descobrindo ao mesmo tempo uma utilidade para os ensinamentos de Ogion, e a inexactidão de um preceito consagrado.

A aprendizagem da Língua Primordial com o mago permitiu-lhe comunicar com o demiurgo, unindo pela palavra os planos divino e terreno. Porém, o primeiro contacto é feito pelos olhares trocados entre o dragão e a mulher, o que contraria abertamente a longa prática de relações entre os homens e os seres alados. Nem mesmo Ged ousou alguma vez olhar directamente nos olhos de um dragão. Embora a interdição nunca seja abertamente explicada, Ged deixa implícita a razão de tal procedimento, quando a associa à longa idade dos dragões.

> You [Arren] must not look into [the dragons's eyes] eyes. They are older than mankind... .
>
> (FS, 335)

Subjacente à interdição está a ideia de que os olhos são o veículo privilegiado para a alma, funcionando como espelhos onde os dois seres que se olham contemplam a realidade interior. Neste sentido, olhar para os olhos de um dragão seria como contemplar a imensidade de uma alma que, por via da sua longevidade e ligação com o demiurgo, encerrava segredos que o homem não estava preparado para assimilar. Por outro lado, o acto de olhar nos olhos é um acto em que dois seres se revelam. O homem que olhasse fixamente um dragão estava a expor a sua própria alma, deixando-a desprotegida perante o seu adversário. Compreende-se, assim, que os habitantes de Terramar evitassem o confronto de olhares com um

dragão. Os homens mais fracos, porque facilmente se tornariam presas dos seus inimigos, os mais fortes, como os magos, porque sendo homens de poder colocariam em perigo não só a sua pessoa, mas a colectividade que deles dependia.

Apesar dos perigos e dos avisos, Tenar e Kalessin comunicam primeiro através do olhar trocado entre ambos. Mulher e dragão deixam a sua alma reflectir-se nos olhos do outro, antes de verbalizarem a comunicação através da Língua Primordial. Este acto, e a ausência de qualquer consequência nefasta para a mulher que ousou quebrar o tabu, reforçam uma das questões centrais do último volume de *Earthsea*: qual é o verdadeiro poder das mulheres, qual o seu lugar na hierarquia da criação? A organização social tinha-lhes reservado um lugar subalterno, afastado do poder executivo, aquele que afectava a vida da colectividade. As funções de mulher e mãe, de educadora e serva, balizavam o seu espaço de actuação. As feiticeiras eram a excepção. Portadoras de um poder útil para a comunidade, eram sempre figuras marginais, toleradas, mas nunca inteiramente aceites, quer pelos homens de poder, quer pela própria sociedade que, de certo modo, as temia. Mesmo a sociedade feminina de Atuan, embora respeitada (e receada) pelas forças políticas, encontrava-se fora da esfera de influência do poder, isolada do mundo. Em Terramar, um ditado espelhava claramente a forma como o poder feminino era entendido pela sociedade patriarcal do arquipélago:

Weak as woman's magic, wicked as woman's magic. (T, 511) [4]

Um misto de desprezo e receio dominava as relações entre os dois sexos, numa sociedade que se pretendia equilibrada, mas onde a predominância masculina era evidente. A demanda interior de Tenar, a nova aventura em que se vê envolvida na segunda metade da vida, prende-se, precisamente, com a busca da sua verdadeira natureza, com a descoberta do seu poder e dos seus limites e, implicitamente, com o seu lugar no mundo.

4. Itálico no texto.

> ...what power had she now? What had she ever had? As a girl, a priestess, she had been a vessel: the power of the dark places had run through her, used her, left her empty, untouched. As a young woman she had been taught a powerful knowledge by a powerful man and had laid it aside, turned away from it, not touched it. As a woman she had chosen and had the powers of a woman, in their time, and the time was past; her wiving and mothering was done. There was nothing in her, no power, for anybody to recognize. But a dragon had spoken to her. 'I am Kalessin,' it had said, and she had answered, 'I am Tenar. (T, 537)

O facto de Kalessin se ter dignado falar com Tenar é prova de que há nela um poder que a distingue da maioria dos seres. Mesmo em Roke, onde tinha poisado antes para deixar Lebannen, o dragão apenas falara com Ged, ignorando os mestres e magos que os rodeavam. Em Selidor, questionado por Arren, Kalessin ignora a pergunta e quando se dirige ao jovem é para lhe ordenar que suba para o seu dorso. Diante de Tenar, porém, após uma troca de olhares, o mais poderoso dragão de Terramar oferece-lhe voluntariamente o bem mais precioso que qualquer homem e dragão possuem: o seu nome. Com este acto, Kalessin reconhecia naquela mulher um poder próximo do seu, cujas raízes mergulhavam igualmente fundo no tempo.

Dias depois do encontro com o dragão, Tenar e Moss falavam sobre as diferenças entre homens e mulheres. Num momento de transe, Moss definiu o poder feminino como tendo origem no caos primordial anterior à ordenação:

> Who knows were a woman begins and ends? Listen, mistress, I have roots, I have roots deeper than this island. Deeper than the sea, older than the raising of the lands. I go back into the dark. [...] Before the moon I was. No one knows, no one knows, no one can say what I am, what a woman is, a woman of power, a woman's power, deeper than the roots of trees, deeper than the roots of islands, older than the Making, older than the moon. Who dares ask questions of the dark? Who'll ask the dark its name? (T, 528)

Segundo Moss, as mulheres tinham as suas raízes na matéria primordial que o

demiurgo ordenou. Sendo assim, o mundo de Terramar teria sido concebido a partir de uma matéria caótica feminina sobre a qual o espírito masculino do demiurgo terá actuado, ordenando-o pela palavra. Está-se, portanto, perante um mundo criado a partir de dois progenitores: a matéria feminina e o espírito masculino, como sucede em várias mitologias. A visão de Moss está, na sua essência, de acordo com a filosofia e a ética de Terramar que assenta no equilíbrio dos opostos.

Depois da ordenação, o mundo criado continha espaços onde as forças primordiais continuavam actuantes, como sucedia em Atuan, por exemplo. Tenar tinha sido sacerdotisa dessas forças. Apesar de toda a carga negativa que sobre eles tinha sido projectada, alguns desses espaços continuavam a ser, na sua essência, ambivalentes, como demonstrei relativamente aos poderes dos túmulos. Atuan era um espaço consagrado ao poder feminino primordial, o que tornava a sacerdotisa numa representante da grande deusa, aquela que, em conjunto com Segoy, tinha criado o mundo.

Apesar de ter servido no templo, Tenar não tinha interiorizado a totalidade da sua experiência, influenciada pela projecção negativa que a sociedade fazia daquele espaço. Mesmo Ged, o grande mago, pensava que os poderes das trevas tinham uma função meramente destruidora, razão pela qual não deviam ser adorados. De facto, ele estava ao serviço da luz, não podendo entender completamente a ambivalência do poder feminino, embora defendesse o equilíbrio entre a luz e as trevas como fundamento do mundo.

Na realidade, as raízes de Tenar, mulher de poder, estavam, como dizia Moss, enterradas no caos primordial. Porém, ao contrário da feiticeira de Re Albi, as experiências e os conhecimentos de Tenar, a sua evolução psicológica e emotiva, tinham-lhe permitido, de forma inconsciente, equilibrar as tendências antagónicas do caos. O encontro com o dragão iria abrir as portas ao inconsciente, silenciado pelas opções de vida da ex-sacerdotisa, e permitir que, lentamente, Tenar fosse encontrando a sua verdadeira natureza, o seu lugar no mundo e a sua realidade

psicológica. É a partir desse encontro que Tenar começa a ter sonhos frequentes, através dos quais o inconsciente tenta expressar aspectos da realidade psicológica não revelados e não interiorizados pela consciência.

Os sonhos de Tenar apresentam uma série de elementos que se mantêm constantes desde o primeiro sonho: Tenar sonha que voa num espaço aberto iluminado pelos tons rosa e dourado (T, 522). Por vezes, Tenar chama Kalessin, ou ouve alguém chamar o seu nome. A Língua Primordial parece estar sempre presente nestes sonhos, mesmo quando é referida pela sua ausência. Também constante é o vento.

> That night as she lay going to sleep she entered again into the vast gulfs of wind and light, but the light was smoky, red and orange-red and amber, as if the air itself were fire. In this element she was and was not; flying on the wind and being the wind, the blowing of the wind, the force that went free; and no voice called her. (T, 573-74)

O fogo, o vento, o voo e a palavra são elementos que em *Earthsea* surgem sempre associados com os dragões. Por outro lado, enquanto símbolos, todos estes elementos remetem para o espírito, nas suas conotações com o plano divino e com a criação. Sabendo-se que foi um dragão (ser que reúne como características intrínsecas as capacidades de voar, de produzir fogo e vento), que ordenou o mundo a partir do caos primordial, pela força da palavra, penso que estes sonhos de Tenar podem ser interpretados como a forma pela qual o inconsciente tentava trazer, para a luz do dia, o saber ancestral que a evolução da humanidade tinha esquecido e ignorado, isto é: que os homens e mulheres de Terramar tinham em comum com os dragões a mesma natureza primordial. O poder de Tenar vinha da sua ligação com o passado longínquo em que criador (Segoy/dragão) e os seres criados (dragões) partilhavam dos dons da criação como o espírito e a palavra, mas também da matéria feminina primordial, de que Tenar tinha sido sacerdotisa.

Depois desta sequência de sonhos, Tenar observa o leque de Fan que apresenta a mesma mensagem, mas a ex-sacerdotisa não é capaz de associar as

duas experiências. A seguir Tenar é descrita como tendo uma aparência de dragão, quando está irritada. Todos estes elementos reforçam a ideia de que Tenar pertencia, juntamente com Ged, ao pequeno grupo de indivíduos que detinha uma parte substancial do antigo poder dos homens-dragões, que tinham colonizado as Terras Interiores e cujos parentes mais próximos eram os homens alados do longínquo ocidente, raça a que Tehanu pertencia. Porém, só no final da narrativa é que Tenar parece estar em condições de encontrar o seu equilíbrio interior, ao mesmo tempo que compreende qual a missão que ela e Ged terão na nova era.

Enquanto a evolução psicológica de Tenar se realiza, ela tem uma dupla missão a cumprir: zelar pela educação de Therru e iniciar Ged na vida de homem comum. Transportado de Selidor para Roke, e da ilha dos sábios para Gont, Ged é entregue aos cuidados de Tenar. Fisicamente exausto e psicologicamente revoltado, Ged enfrenta a segunda iniciação da sua vida. O esforço dispendido para restabelecer o equilíbrio quebrado por Cob esgotou todas as forças e poderes do Arquimago. O homem que é transportado por Kalessin já não é um mago. Nele não resta qualquer poder para a magia. Como ele mesmo definirá mais tarde, Ged tem o corpo de um homem de meia idade e o espírito de um jovem adolescente que enfrenta uma crise de identidade. Depois de saradas as feridas do corpo, o ex-mago tem de curar as do espírito, que se revolta com o seu destino.

> 'It's best I go, Tenar,' [Ged] said. 'Till I learn to be what I am now.' [...] 'What I don't understand is why [Arren] brought me back. The kindness of the young is cruelty...' (T, 557-58)

Incapaz de enfrentar a realidade, Ged foge de Re Albi para evitar encontrar o futuro rei que deseja ser coroado pelo Arquimago e antigo companheiro de viagem. Meses antes, Ged tinha dito a Arren que se se escondesse nas montanhas de Gont ninguém o encontraria, e é precisamente para as montanhas que Ged parte, para continuar o caminho de que se tinha afastado, na adolescência, para seguir Ogion. Pastorear gado tinha sido a sua única profissão, para além de mago. Na meia idade,

protegido por Tenar, Ged reaprende a velha profissão no isolamento da montanha de Gont, enfrentando até ao limite as duras condições climatéricas. Quando regressa ao convívio com Tenar e Therru, nas vésperas do solstício de Inverno, Ged é um homem em paz consigo mesmo. No silêncio da montanha, encontrou um novo equilíbrio psicológico. Portador de uma experiência única, conhecedor do mundo, o ex-mago conseguiu harmonizar o passado rico de experiências com o presente simples de um pastor, através de mais um doloroso exercício de humildade.

O leitor que acompanhou as várias demandas de Ged, já tinha assistido a outras provas de humildade. Primeiro, quando jovem, o mago aprendeu a controlar o seu orgulho através do confronto com a sombra, em Atuan, teve de aceitar a ajuda de Tenar para conseguir sobreviver no labirinto, e em Selidor teve de lutar com um inimigo que ele próprio ajudou a crescer em poder, devido a mais um acto de orgulho cometido anos antes, durante o primeiro confronto. O maior defeito de Ged foi sempre o orgulho. Agora, a nova experiência de humildade, sem dúvida a mais violenta que o herói viveu, resultou não de uma falta, mas de um prémio. A vitória sobre Cob teve como consequência o esgotamento dos poderes mágicos de Ged, ao mesmo tempo que o ex-mago ganhou o direito a viver na nova era que ele tinha ajudado a tornar real.

Foi com a astúcia de um homem do mundo, e os poderes de um homem simples, que Ged enfrentou o primeiro combate físico desde que deixou Selidor. Quando se preparava para regressar à residência de Tenar, em Middle Valley, surpreendeu no caminho um bando de vagabundos que se propunha assaltar a casa da ex-sacerdotisa. O grupo era liderado pelo mesmo homem que, anos antes, tinha violado e maltratado Therru, e que agora estava disposto a acabar o que tinha deixado incompleto. Confrontando o seu oponente com uma forquilha, Ged conseguiu feri-lo e pôr os restantes em fuga.

O homem que regressou das montanhas estava em condições de assumir plenamente o seu estatuto na sociedade. Tenar proporcionou-lhe a última iniciação

de que Ged carecia e, pela primeira vez, o par de heróis ficou definitivamente unido, de forma completa e harmoniosa, formando uma *coincidentia oppositorum* onde o equilíbrio dos opostos era a principal característica.



Figura 42 - Andrógino sobre o dragão e o globo do caos.

Apesar da harmonia que reinava na residência de Tenar, em Middle Valley, este não era o espaço propício para o desenvolvimento de Therru, ou da relação entre Tenar e Ged. Segundo as leis da sociedade de Gont, os homens eram os donos da terra. A propriedade de Tenar pertencia, por isso, ao seu filho que foi forçado a regressar, depois de o pirata ao serviço de quem trabalhava ter sido feito prisioneiro pelos novos executores das decisões reais. As diferenças entre Ged e o filho de Tenar eram irreconciliáveis e a comunicação entre mãe e filho impossível. O espaço natural para a ex-sacerdotisa, o ex-mago e a criança-dragão era, sem dúvida, a antiga residência de Ogion, situada num pequeno vale da montanha de Gont, aberto à imensidão do mar.

A chamada para socorrerem Moss, em Re Albi, surge assim, como um bom motivo para o casal e a filha adoptiva regressarem à casa do mago, permitindo que Tenar encerre definitivamente um capítulo da sua vida e assuma, por inteiro, a sua nova condição de mulher do ex-Arquimago e mãe adoptiva de Therru. Porém, o pedido de socorro fazia parte de uma cilada montada por Aspen. À medida que se aproximavam de Re Albi, a maldição lançada sobre Tenar meses antes, quando abandonou Gont fugindo de um dos violadores de Therru, voltou a actuar. A protecção então oferecida por Lebannen, tinha evitado o pior, mas agora, sozinhos e sem poderes, Ged e Tenar eram presas fáceis.

Como tinha sucedido meses antes com os magos e os dragões, Tenar ficou privada da fala, sendo humilhada por Aspen, que controlava também Ged. A salvação é trazida por Therru. Pela primeira vez ao longo de todo a quarta narrativa, o leitor descobre como a criança deformada e maltratada vê e sente o mundo, ao mesmo tempo que a sua verdadeira natureza é revelada. Therru, ou Tehanu, é uma descendente dos homens-dragões. A sua língua natura é a Língua Primordial e os seus olhos vêem não a aparência exterior, as máscaras sociais dos seres com quem convive, mas a sua natureza interior. A cena que ela observa escondida, enquanto os seus pais são enfeitiçados, é mais complexa do que a descrição, apresentada sob o ponto de vista de Tenar, deixava antever.

> The one called Aspen, whose name was Erisen, and whom she saw as a forked and writhing darkness, had bound her mother and father with a thong through her tongue and a thong through his heart, and was leading them up towards the place where he hid. The smell of the place was sickening to her, but she followed a little way to see what he did. He led them in and shut the door behind them. It was a stone door. She could not enter there. (T, 685)

Ivy, na conversa que tinha tido com Tenar, tinha alertado a ex-sacerdotisa (e o leitor) para a possibilidade de a criança ter uma natureza não completamente

humana, e ver o mundo de forma diferente da do comum dos mortais [5].

> I mean I don't know what she is. I mean when she looks at me with that one eye seeing and one eye blind I don't know what she sees. I see you go about with her like she was any child, and I think, What are they? What's the strength of that woman, for she's not a fool, to hold a fire by the hand, to spin thread with the whirlwind? [...] What power she is, I don't know, I don't say. But it's beyond my teaching. [...] Beware her, the day she finds her strength! (T, 632)

Aparentemente Therru descobriu a sua força no momento em que viu os pais serem aprisionados. Dirigindo-se para o precipício perto da casa de Ogion, a criança chamou o dragão demiurgo Kalessin/Segoy em socorro dos salvadores de Terramar. O dragão acorreu ao apelo, aparecendo no momento em que Aspen se propunha executar a sua vingança. Numa última manifestação do seu poder inato, Tenar, apesar de dominada pela magia que lhe tinha tirado a fala, conseguiu rir perante a aproximação do dragão, tal como Ged tinha rido, anos antes, das tentativas da tia de o manter prisioneiro da sua vontade.

A última conversa com Kalessin permite compreender qual a missão que este par de heróis tem de cumprir. O mundo estava a mudar. Havnor tinha um novo rei: um rei com o poder de curar os males da sociedade e, também, os males físicos, como tinha ficado claro no episódio em que Lebannen curou, com o toque da sua mão, a ferida que o violador de Tehanu lhe tinha infligido no braço. Por outro lado, a magia também estava a mudar. Apesar de todas os feitiços que protegiam Roke, Kalessin tinha sobrevoado a escola e poisado no centro de poder da ilha: a colina de Roke. O arquipélago não tinha um Arquimago que, substituindo Ged, zelasse pelo equilíbrio, e os mestres apenas sabia que deviam procurar uma mulher de Gont [6]. Cob tinha provado que, num mundo que se regia pelo equilíbrio dos opostos

5. Le Guin já tinha explorado uma situação semelhante no conto "Buffalo Gals, won't you come out Tonight" em que a personagem principal, tendo cegado de um olho, tem a capacidade de ver o mundo de forma diferente dos outros humanos. (*Buffalo Gals, and other Animal Presences*, 17-51)

6. No episódio em que Tenar se encontra a bordo do barco do rei, o leitor pode dar-se conta de uma incoerência grave entre o que é afirmado na quarta narrativa e o que tinha sido narrado perto do

a própria magia possuía um lado negro tão poderoso quanto o seu lado luminoso. A partir de agora os magos não podiam ignorar que a sua arte encerrava os segredos mais terríveis, podendo ser a causa de acontecimentos catastróficos. A ética e a filosofia já não eram armas eficazes num mundo em convulsão. Porém, sem orientação, sem um centro de poder, os magos sentiam-se perdidos.

Por outro lado, Tehanu era uma jovem de poder com uma missão a cumprir, como Segoy lembrou. Mas para que tal fosse possível, era necessário que crescesse protegida por um ambiente familiar que lhe proporcionasse, ao mesmo tempo, a orientação necessária para que o desenvolvimento se fizesse de forma harmoniosa e equilibrada. Ged e Tenar eram, sem dúvida, o casal cujas experiências, conhecimento do mundo e equilíbrio psicológico melhor garantias dava para o sucesso do desenvolvimento desta criança, que muitos temeriam. Ivy e Moss, feiticeiras sem educação, mas com uma enorme capacidade intuitiva, estavam certas, quando receavam o poder da criança e o relacionavam com os poderes primordiais. O ciclo estava fechado, a narrativa terminada.

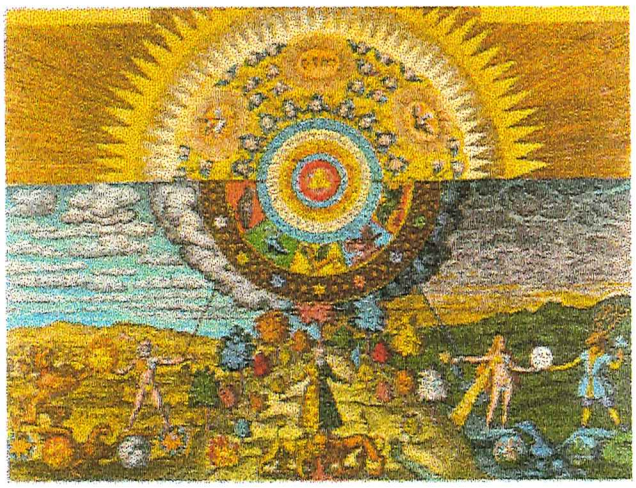


Figura 43 - O Mundo em Equílibrio.

fim da terceira. Quando Kalessin deixa Ged e Arren em Roke, os mestres vêm recebê-los e o narrador afirma: "The Summoner, gaunt and frail, only one day risen from his bed, had come; and beside him stood the Doorkeeper." (FS, 476). Porém, no barco, Lebannen afirma o seguinte: "I was one of them [members of the Council] to replace one of their number: Thorion, the Summoner, whose art was turned against him by that great evil [...]. He did not come back [from the dry land]." (T, 610-11)

Conclusão.

É chegado o momento de tecer as últimas considerações sobre as obras *The Lord of the Rings* e *Earthsea*. As narrativas de Tolkien e de Le Guin pertencem a momentos diferentes da evolução do fantástico neo-romântico. Enquanto *The Lord of the Rings* pode ser considerada uma obra pioneira, responsável pelo florescimento do subgénero literário a partir da década de sessenta, *Earthsea* é uma criação literária que consegue inovar, afirmando-se pela sua originalidade.

Comparando as duas obras, creio ser legítimo concluir que, ao nível simbólico, a narrativa *The Lord of the Rings* é muito mais rica e complexa. Os símbolos que "povoam" o espaço em que decorre a acção estão sempre em consonância com a carga simbólica da sequência narrativa, conferindo-lhe uma maior coerência e densidade, ao mesmo tempo que permite que a obra sobreviva a múltiplas leituras.

Na minha análise tentei centrar a atenção no espaço percorrido pelas personagens principais, mas tenho a noção de que deixei de fora "regiões" da Terra Média que, embora não fossem directamente relevantes para a acção, apresentam, também elas, um significado simbólico profundo. É o caso, por exemplo, da Floresta de Fangorn, de Mirkwood, da mítica cidade de Gondolin (paradigma da cidade ideal), etc.. Por outro lado, a carga simbólica está distribuída por toda a narrativa de forma equilibrada, não havendo momentos em que o significado profundo dos símbolos seja substituído pela apresentação de ideais ou filosofias que imponham uma visão ou interpretação unívoca do mundo criado. Grande parte da complexidade de *The Lord of the Rings* resulta precisamente do encadeamento

constante de símbolos vivos que continuam actuantes e ambivalentes, evitando o autor cair na tentação de os explicar de forma racional, acto que normalmente significa "a morte" do símbolo e o consequente afastamento da componente inconsciente do impulso criativo.

Contudo, apesar de a carga onírica ser uma componente importante da criação de Tolkien, o autor conseguiu organizá-la de forma racional, integrando-a numa estrutura onde a lógica, a coerência e a atenção ao pormenor são princípios fundamentais. Ao longo da extensa narrativa, o leitor não encontra incongruências ou discrepâncias que ponham em causa o universo criado, nem mesmo quando compara episódios descritos em obras distintas como *The Lord of the Rings* e *The Silmarillion*.

O arquipélago fantástico de Terramar parte dos mesmos princípios que fundamentam o subgénero do fantástico neo-romântico, e em que assenta também a obra de Tolkien. Porém, a carga simbólica da tetralogia não se encontra repartida de forma equitativa por todas as narrativas. *A Wizard of Earthsea* e *The Tombs of Atuan* são duas obras em que a carga simbólica se encontra distribuída de forma mais ou menos equilibrada pelo espaço criado e pela sequência narrativa. Nestes dois romances fantásticos, há efectivamente uma correspondência entre os símbolos que integram a acção das personagens e os que integram o espaço ficcional.

Em *The Farthest Shore* e *Tehanu* a situação é bastante diferente. Na terceira narrativa a carga simbólica está subordinada à filosofia de vida que é apresentada e que, por via da sua predominância, esvaziou os símbolos de parte substancial da sua componente inconsciente. A descrição das regiões que os heróis visitam durante a sua viagem é sistematicamente relegada para segundo plano, enquanto a apresentação do discurso filosófico de Ged é colocada em destaque, não havendo verdadeira correspondência entre o plano da descrição e o da narração. Isto é, os símbolos espaciais estão quase sempre ausentes, e os que surgem raramente

reforçam ou aprofundam a mensagem filosófica. Apenas no episódio em que as personagens viajam pelo Mundo dos Mortos se regista um verdadeiro equilíbrio entre as ideias taoistas e a carga simbólica que se manifesta, por exemplo, na maior atenção que é dada à descrição do espaço, onde símbolos como o da montanha ou do rio se mantêm actuantes.

Em *Tehanu* a ênfase está colocada na evolução psicológica das personagens, mas estas quase não viajam ou, quando o fazem, é por espaços já, de certo modo, familiares ao leitor, não havendo uma verdadeira correspondência entre o percurso interior e o percurso exterior. A viagem em *Tehanu* é fundamentalmente uma viagem no tempo. O leitor é levado até ao passado mítico da criação, e toda a reconstrução do espaço primordial tem de ser feita a partir de indícios e observações breves. Do mesmo modo que o leitor tem de reunir os vários elementos dispersos pelas quatro narrativas para reconstruir o mito cosmogónico, também tem de imaginar o arquipélago tal como ele era no passado mítico.

Desta comparação entre as obras de Tolkien e Le Guin é-se levado a concluir que, embora as narrativas pertençam ao mesmo subgénero literário e sejam caracterizadas por uma forte componente simbólica, dão voz a preocupações distintas, ao mesmo tempo que reflectem as diferenças de personalidade entre os dois autores. Enquanto Le Guin tem um espírito muito mais interventivo a nível social, Tolkien alia à sua capacidade imaginativa um profundo rigor científico. Estes aspectos sobressaem, claramente, nos universos fantásticos que criaram.

Por outro lado, ambas as obras têm por objectivo enriquecer a cosmovisão do leitor ocidental através do confronto e aceitação da diferença. A Terra Média é povoada por seres com experiências, histórias e vivências distintas que, no fundo, se revelam complementares. Os heróis são semelhantes ao homem comum, com os seus defeitos e virtudes, com a mesma capacidade de se transcender, de superar as maiores adversidades, e de cometer os piores erros.

Apesar de habitarem um mundo geograficamente distinto, os homens de

Terramar são, também eles, imagens do homem comum. Os heróis, apesar dos seus poderes mágicos ou da sua força interior, são homens e mulheres que erram e são obrigados a viver com as consequências dos seus erros, do mesmo modo que beneficiam das vitórias que alcançam.

Ambas as narrativas tentam corrigir, de forma diferente, a cosmovisão cada vez mais limitada e o comportamento cada vez mais unilateral do homem ocidental, insatisfeito com o mundo em que vive mas, aparentemente, incapaz de mudar o rumo da história. Ao pensamento redutor os universos fantásticos da Terra Média e de Terramar contrapõem a diversidade, ao desespero respondem com a esperança e a fé na capacidade do homem, à desagregação ético-moral respondem com a reafirmação de valores como a amizade, o respeito mútuo e pela verdade. Por último, à indiferença as sociedades ficcionais respondem com o conceito de responsabilidade partilhada, que une todos os indivíduos em torno de objectivos comuns.

A tudo isto acresce o valor intrínseco destas obras enquanto textos literários cuja originalidade e capacidade de significar permitem múltiplas leituras, não se esgotando numa qualquer análise literária. Esta ficará para sempre marcada pelo momento em que foi feita, presa à realidade concreta que lhe deu origem. O texto literário vive para além do espaço e do tempo.

Obras Citadas

A: Obras Literárias.

Alexander, Lloyd. *The Chronicles of Prydain*. 5 vols. New York: Henry Holt, 1964/68.

Apuleio. *O Burro de Ouro*. Introd. Eudoro de Sousa. Trad. Francisco António de Campos. 2ª Ed. Lisboa: Editorial Estampa 1978.

Bradley, Marion. *The Mists of Avalon*. 1982. London: Penguin, 1984.

Carroll, Lewis. *The Complete Works of Lewis Carroll*. Introduction by Alexander Woolcott. Illustrated by John Tenniel. 1938. London: Penguin Books, 1982.

Coleridge, Samuel Taylor. *Christabel. Poetry and Prose*; *With Essays by Hazlitt, Jeffrey, De Quincey, Carlyle and Others*. Introduction and notes by H. W. Garrod. 1925. Oxford: The Claredon Press, 1954. 213-236.

----. *Kubla Kan. Poetry and Prose*; *With Essays by Hazlitt, Jeffrey, De Quincey, Carlyle and Others*. Introduction and notes by H. W. Garrod. 1925. Oxford: The Claredon Press, 1954. 295-298.

----. *The Rime of the Ancient Mariner. Poetry and Prose*; *With Essays by Hazlitt, Jeffrey, De Quincey, Carlyle and Others*. Introduction and notes by H. W. Garrod. 1925. Oxford: The Claredon Press, 1954. 187-209.

Colum, Padraic. *The Children of Odin*. New York: Macmillan, 1920.

Dunsany, Lord Edward J. M. D. Plunkett. *A Dreamer's Tales*. London: Allen, 1908.

----. *The Gods of Pegãna*. London: Elkin Mathews, 1905.

Eddison, E. R. *The Worm of Ouroboros*: *A Romance*. London: J. Capel, 1922.

Goethe, Johann Wolfgang von. *Faust*. Leipzig: Philipp Reclam, s.d.

Keats, John. *La Belle Dame Sans Merci. Poems*. Selection by Peter Washington. London: David Campbell Publishers, 1994. 47-49.

Le Guin, Ursula K. "An die Musik." *Western Humanities Review*. Vol. XV, nº 3, Summer, 1961: 247-58. Rpt in *Orsinian Tales*. Ursula K. Le Guin. 1976. London: Victor Gollancz, 1977. 129-143.

----. *Always Coming Home*. 1985. New York: bantam Books, 1987.

----. "Another Story or A Fisherman of the Inland Sea." 1994. Rpt. *A Fisherman of the Inland Sea; Science Fiction Stories*. New York: HarperCollins, 1994. 147-191.

----. "April in Paris." *The Wind's Twelve Quarters*. 1975. London: Victor Gollancz, 1989. 25-39.

----. *The Beginning Place*. New York: Harper and Row, 1980.

----. "Betrayals." 1994. Rpt. *Four Ways to Forgiveness*. 1995. London: Victor Gollancz, 1996. 7-43.

----. *Buffalo Gals and Other Animal Presences*. 1987. London: Victor Gollancz, 1990.

----. *Catwings*. New York: Orchard Books, 1988.

----. *Catwings Return*. New York: Orchard Books, 1988.

----. *City of Illusions*. New York: Ace, 1967.

----. *The Compass Rose*. New York: Harper and Row, 1982.

----. "Dancing to Ganam." 1993. Rpt. *A Fisherman of the Inland Sea; Science Fiction Stories*. New York: HarperCollins, 1994. 107-145.

----. *The Dispossessed: An Ambiguous Utopia*. New York: Harper & Row, 1974.

----. "The Dowry of Angyar." 1964. Rpt. "Semley's Necklace." *The Wind's Twelve Quarters* 1975. London: Victor Gollancz, 1989. 1-24.

----. *The Earthsea Quartet; A Wizard of Earthsea*; *The Tombs of Atuan*; *The Farthest Shore*; *Tehanu*. 1968. 1972. 1973. 1990. London: Puffin Books, 1993.

----. *The Eye of the Heron*. 1978. New York: HarperCollins, 1991.

----. *O Feiticeiro de Terramar*. Trad. Eurico da Fonseca. Lisboa: Livros do Brasil, s.d.

----. *Fire and Stone*. New York: Atheneum, 1989.

----. *A Fisherman of the Inland Sea; Science Fiction Stories*. New York: HarperCollins, 1994.

----. *Folksong from the Montayna Province*. *Prairie Poet*. Fall 1959: 75.

----. "Forgiveness Day." 1994. Rpt. *Four Ways to Forgiveness*. 1995. London: Victor Gollancz, 1996. 45-107.

----. *Four Ways to Forgiveness*. 1995. London: Victor Gollancz, 1996.

----. *Going Out with Peacocks and Other Poems*. New York: HarperCollins, 1995.

----. *Hard Words*. New York: Harper and Row, 1981.

----. *The Lathe of Heaven*. 1971. London: Gollancz,1972.

----. *Leese Webster*. 1979. London: Victor Gollancz, 1981.

----. *The Left Hand of Darkness*. 1969. London: Futura Publications, 1989.

----. *Malafrena*. New York: Berkley Putman, 1979.

----. "A Man of the People." 1995. Rpt. *Four Ways to Forgiveness*. 1995. London: Victor Gollancz, 1996. 109-164.

----. *Orsinian Tales*. 1976. London: Victor Gollancz, 1977.

----. *O Outro Lado do Mundo*. Trad. Eurico da Fonseca. Lisboa: Livros do Brasil, s.d.

----. *Planet of Exile*. New York: Ace, 1966.

----. *Rocannon's World*. New York: Ace, 1966.

----. "The Rule of Names." *The Wind's Twelve Quarters*. 1975. London: Victor Gollancz, 1989. 80-92.

----. *Searoad; Chronicles of Klatsand*. 1991. London: Flamingo, 1995.

----. "The Shobies' Story." 1990. Rpt in *A Fisherman of the Inland Sea; Science Fiction Stories*. New York: HarperCollins, 1994. 75-105.

----. *Solomon Leviathan's Nine-Hundred and Thirty First Trip Around the World*. New Castle: Cheap Street, 1983.

----. *Os Túmulos de Atuan*. Trad. Eurico da Fonseca. Lisboa: Livros do Brasil, s.d.

----. *Unlocking the Air and Other Stories*. New York: HarperCollins, 1996.

----. "Vaster Than Empires and More Slow." 1971. Rpt. *The Wind's Twelve Quarters*. 1975. London: Victor Gollancz, 1989. 181-217.

----. *Very Far Away from Anywhere Else*. New York: Atheneum, 1976.

----. *A Visit from Dr. Katz*. New York: Atheneum, 1988.

----. *Wild Angels*. Santa Barbara: Capra, 1975.

----. *Wild Oats and Fireweed*. New York: Harper and Row, 1988.

----. "Winter's King." 1969. Rpt *The Wind's Twelve Quarters*. 1975. London: Victor Gollancz, 1989. 93-117.

----. "A Woman's Liberation." 1995. Rpt. *Four Ways to Forgiveness*. 1995. London: Victor Gollancz, 1996. 165-234.

----. "The Word of Unbinding." *The Wind's Twelve Quarters*. London: Victor Gollancz, 1975., 71-79.

----. "The Word for World is Forest." *Again Dangerous Visions I*. Ed. Harlan Ellison. Garden City: Doubleday, 1972.

Lewis, C. S. *The Chronicles of Narnia*. Illustrated by Pauline Baynes. 7 vols. London: Collins, Lions, 1980.

----. *The Cosmic Trilogy: Out of the Silent Planet; Perelandra; That Hideous Strength;* 1938. 1943. 1945. London: The Bodley Head, 1990.

----. *The Horse and His Boy*. London: Geoffrey Bles, 1954.

----. *The Last Battle*. London: Geoffrey Bles, 1956.

----. *The Magician's Nephew*. London: Geoffrey Bles, 1955.

----. *The Lion, The Witch and the Wardrobe*. London: Geoffrey Bles, 1950.

----. *Prince Caspian*. London: Geoffrey Bles, 1951.

----. *The Silver Chair*. London: Geoffrey Bles, 1953.

----. *The Voyage of the Dawn Treader*. London: Geoffrey Bles, 1955.

Lindsay, David. *A Voyage to Arcturus*. With a note by Galad Elflandsson. 1920. Secaucus, New Jersey: Citadel Press, s.d.

Luciano. *Uma História Verídica*. Prefácio, tradução e notas de António Magueijo. Edição bilingue. Lisboa: Editorial Inquérito, s.d.

Nesbit, E. *The Story of the Amulet*. London: Fisher Unwin, 1906.

Peake, Mervyn. *The Gormenghast Trilogy; Titus Groan; Gormenghast; Titus Alone*. 1946. 1950. 1959. London: Mandarin, 1992.

Smith, Cordwainer. "Alpha Ralpha Boulevard." *The Norton Book of Science Fiction*. Ursula K. Le Guin and Brian Attebery eds. Karen Joy Fowler, consultant. New York: W. W. Norton & Company, 1993. 49-73.

Tolkien, J. R. R. *The Adventures of Tom Bombadil*. Illustrated by Pauline Baynes. London: George Allen and Unwin, 1961.

----. "The Battle of the Eastern Fields." *The King Edward's School Chronicle*. n. s. 26, nº 186 March 1911: 22-26. Rpt in *Mallorn*. Journal of The Tolkien Society. Foreword by K. J. Young. Illustrations by Lucy P. Matthews, nº 12, 1978.

----. *The Book of Lost Tales; The Lays of Beleriand*. Edited by Christopher Tolkien.. London: George Allen & Unwin, 1985.

----. *The Book of Lost Tales; Part I*. Edited by Christopher Tolkien. 1983. London: Unwin Paperbacks, 1985.

----. *The Book of Lost Tales; Part Two*. Edited by Christopher Tolkien. 1984. London: Unwin Paperbacks, 1986.

----. *Farmer Giles of Ham*. Embellished by Pauline Diana Baynes. London: George Allen and Unwin, 1949.

----. *The Father Christmas Letters*. Ed. Baillie Tolkien. London: George Allen and Unwin, 1976.

----. *The Hobbit; Or There and Back Again*. 4th Ed. 1937. London: Unwin Paperbacks, 1983.

----. "The Homecoming of Beorhtnoth, Beorhthelm's Son." *Essays and Studies*. Collected by Geoffrey Bullough. vol VI. London: John Murray, 1953. [1]-18.

----. "Leaf by Niggle." *Dublin Review*. London. January 1945: 46-61. Rpt in *Tree and Leaf*. London: George Allen and Unwin, 1964.

----. *The Lord of the Rings*. 4th Ed. 3 vols.: *The Fellowship of the Ring*, *The Two Towers*, *The Return of the King*. 1954-55. London: Unwin Paperbacks, 1983-84.

----. *The Lost Road and Other Writings*. Edited by Christopher Tolkien. London: Unwin Hyman, 1987.

----. *Mr Bliss*. London: George Allen and Unwin, 1982.

----. *Morgoth's Ring*. Edited by Christopher Tolkien. London: HarperCollins, 1993.

----. *Poems and* Stories. Illustrated by Pauline Baynes. 1980. London: HarperCollins, 1992.

----. *The Return of the Shadow*. Edited by Christopher Tolkien. London: Unwin

Hyman, 1988.

----. *O Senhor dos Anéis*. Trad. Fernanda Pinto Ribeiro. 2ª Ed. 3vol.: *A Irmandade do Anel; As Duas Torres; O Regresso do Rei*. Mem Martins: Edições Europa-America, s.d.

----. *The Shaping of Middle-Earth*. Edited by Christopher Tolkien. London: George Allen & Unwin, 1986.

----. *The Silmarillion*. Edited Christopher Tolkien. 3rd ed. 1977. London: Unwin Paperbacks, 1983.

----. *Smith of Wooton Major*. Illustrated by Pauline Baynes. London: George Allen and Unwin, 1967.

----. *The Treason of Isengard*. Edited by Christopher Tolkien. London: Unwin Hyman, 1989.

----. *Tree and Leaf*. London: George Allen and Unwin, 1964.

----. *The Unfinished Tales of Númenor and Middle-Earth*. Edited with introduction, commentary, index and maps by Christopher Tolkien. 1980. London: Unwin Paperbacks, 1984.

----. *The War of the Ring*. Edited by Christopher Tolkien. London: Unwin Hyman, 1989.

Tolkien, J. R. R. trans. *Sir Gawain and the Green Night, Pearl and Sir Orfeo*. London: George Allen and Unwin, 1975.

Vance, Jack. *The Dying Earth*. New York: Hillman, 1950.

----. *The Eyes of the Overworld*. New York: Ace Books, 1966.

White, T. H. *The Once and Future King*. London: Collins, 1958.

Zelazny, Roger. *Blood of Amber*. Arbour House, 1986.

----. *The Courts of Chaos*. New York: Doubleday,1978.

----. *The Guns of Avalon*. New York: Doubleday, 1972.

----. *The Hand of Oberon*. New York: Doubleday, 1976.

----. *Nine Princes in Amber*. New York: Doubleday, 1970.

----. *Sign of Chaos*. Arbour House, 1987.

----. *The Sign of the Unicorn*. New York: Doubleday, 1975.

----. *Trumps of Doom*. Arbour House, 1985.

B: Bibliografia Secundária.

Abelaira, Augusto. "Ao Pé das Letras.", *J L*, nº 104, Ano IV, 1984.

Aguiar e Silva, Vítor Manuel. *Teoria da Literatura*. 6ª Ed. Coimbra: Livraria Almedina, 1984.

Aristóteles. *Poética*. Trad. de Eudoro de Sousa. 2ª Edição. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1990.

Attebery, Brian. *The Fantasy Tradition in American Literature; From Irwing to Le Guin*. Bloomington: Indiana University Press, 1980.

----. *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.

Auden, W. H. *Secondary Worlds*. London: Faber and Faber, 1968.

Auerbach, Erich. *Mimesis; The Representation of Reality in Western Literature*. Trans. Willard Trask. 1953. New York: Anchor Books, 1957.

Bachelard, Gaston. *La Poétique de la Rêverie*. 1960. Paris: Presses Universitaires de France, 1978.

----. *La Terre et les Reveries du Repos*. 1948. Paris: Librairie José Corti, 1974.

Baronian, Jean-Baptiste. *Un Nouveau Fantastique. Equises sur les Métamorphoses d'un Genre Littéraire*. Lausane: L'Age d'Homme, 1977.

Barring, Anne and Jules Cashford. *The Myth of the Goddess; Evolution of an Image*. 1991. London: Penguin Books, 1993.

Becker, Udo. *The Element Encyclopedia of Symbols*. Trans. Lance W. Garner. 1992. Shaftesbury: Element, 1996.

A Bíblia de Jerusalém. São Paulo: Edições Paulinas, 1986.

Birrell, Anne. *Chinese Mythology; An Introduction*. Foreword by Yuan K'o. Baltimore, London: John Hopkins University Press, 1993.

Bittner, James W. "Persuading Us to Rejoice and Teaching Us How to Praise: Le Guin's "Orsinian Tales." *Ursula K. Le Guin*. Edited. and Introduction by Harold Bloom. Modern Critical Views. New York: Chelsea House Publishers, 1986. 119-143.

Blau, Peter and Marshall Meyer. *Bureaucracy in Modern Society*. New York: Random House, 1971.

Bloom, Harold ed. *Ursula K. Le Guin*. Modern Critical Views. New York: Chelsea House Publishers, 1986.

Bowra, Sir Maurice. *The Romantic Imagination*. Oxford: Oxford University Press, 1961.

Brooke-Rose, Christine. *A Rhetoric of the Unreal; Studies in Narrative and Structure Especially of the Fantastic*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

Bucknall, Barbara J. *Ursula K. Le Guin*. New York: Frederick Ungar, 1982.

Campbell, Joseph. *The Hero With a Thousand Faces*. 2nd. Ed. Bollingen Series XVII. 1968. Princeton: Princeton University Press, 1973.

----. *The Masks of God; Creative Mythology*. 1968. New York: Arkana, 1991.

----. *The Masks of God; Primitive Mythology*. 1959. New York: Arkana, 1991.

Carpenter, Humphrey. *The Inklings: C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams, and Their Friends*. London: George Allen and Unwin 1979.

----. *J. R. R. Tolkien: A Biography*. 1977. London: George Allen and Unwin, 1978.

Cassirer, Ernest. *An Essay on Man; An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. 1944. New Haven: Yale University Press, 1962.

Castex, Pierre-G. *Anthologie du Conte Fantastique Français.* 2ª Ed. Paris: J. Corti, 1963.

Centeno, Yvette K. *A Arte de Jardinar: Do Símbolo no Texto Literário*. Lisboa: Editorial Presença, 1991.

Chevalier, Jean e Alain Gheerbrant. *Dicionário dos Símbolos, Mitos, Sonhos, Costumes, Gestos, Formas, Figuras, Cores, Números.* Trad. Cristina Rodriguez e Artur Guerra. Lisboa: Teorema, 1994.

Christinger, Raymond. *Le Voyage dans l'Imaginaire*. Paris: Editions Stock, 1981.

Coleridge, Samuel Taylor. *Biographia Literaria: Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*.Ed. George Watson. London: Dent, 1977.

Collins, Robert A. and Howard D. Pearce eds. *The Scope of the Fantastic - Culture, Biography, Themes, Children's Literature*. Westport: Greenwood Press, 1985.

Cooper, J. C. *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols.* London: Thames and Hudson, 1978.

----. *Symbolic and Mythological Animals*. London: The Aquarian Press, 1992.

Cornwell, Neil. *The Literary Fantastic from Gothic to Postmodernism*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf, 1990.

Crabbe, Katharyn. *J. R. R. Tolkien*. New York: Frederick Ungar, 1981.

Cummins, Elizabeth. *Understanding Ursula K. Le Guin*. Colombia: University of South Carolina Press, 1990.

Curtius, Ernest Robert. *European Literature and the Latin Middle Ages*. Trans. Willard Trask. London: Routledge and Kegan Paul, 1979.

Davidson, H. R. Ellis. *Gods and Myths of Northern Europe*. London: Penguin Books, 1964.

Day, David. *Tolkien; The Illustrated Encyclopaedia*. London: Mitchell Beazley, 1991.

Diel, Paul. *Le Symbolisme dans la Mithologie Greque*. Pref. G. Baschelard. 1952. Paris:Payot, 1966.

Eberhard, Wolfram. *A Dictionary of Chinese Symbols; Hidden Symbols in Chinese Life and Thought*. Trans. from the german by G. L. Campbell. 1983. London: Routledge and Kegan Paul, 1986.

Eliade, Mircea. *Tratado de História das Religiões*. Prefácio de George Dumézil. Trad. Fernando Tomaz e Natália Nunes. 1949. Lisboa: Edições Asa, 1992.

Elkins, Charles. "An Approach to the Social Functions of Science Fiction and Fantasy." *The Scope of the Fantastic - Culture, Biography, Themes, Children's Literature*. Ed. Robert A. Collins and Howard D. Pearce. Westport: Greenwood Press, 1985. 23-31.

Esmond, Margaret P. "The Master Pattern: The Psychological Journey in the Earthsea Trilogy." *Ursula K. Le Guin*. Eds. Joseph D. Olander and Martin Harry Greenberg. New York: Taplinger Publishing Company, 1979. 15-35.

Faivre, Antoine et Frédérick Tristan, directs. *L'Androgyne*. Cahiers de l'Hermetisme. Paris: Albin Michel, 1986.

Filmer, Kath. ed. *Twentieth-Century Fantasists*. London: Macmillan, 1992.

Finné, Jacques. *La Littérature Fantastique; Essai sur l' Organisation Surnaturelle*. Bruxelles: Editions de l'Université de Bruxelles, 1980.

Flieger, Verlyn. "The Sound of Silence: Language and Experience in *Out of the Silent Planet*." *Word and Story in C. S. Lewis*. Eds. Peter J. Schakel and Charles Huttar. Columbia: University of Missouri Press, 1991. 42-57.

Fontana, David. *The Secret Language of Symbols; A Visual Key to Symbols and Their Meanings*. London: Pavilion Books, 1993.

Fonstad, Karen Wynn. *The Atlas of Middle-Earth*. Revised edition. 1973. London: Grafton, 1992.

Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-earth*. 1971. London: Unwin Paperbacks, 1978.

Franz, Marie Louise von. *La Voie de l'Individuation dans les Contes de Fées*. Paris: La Fontaine de Pierre, 1978.

Frazer, Lady. *Leaves from The Golden Bough*. New York: macmillan, 1924.

Frye, Northrop. *The Critical Path; An Essay on the Social Context of Literary Criticism*. 1971.Brighton: The Harvester Press, 1983.

----. *Fables of Identity; Studies in Poetic Mythology*. New York: Harcourt, Brace & World, 1963.

Gimbutas, Marija. *The Language of the Goddess*. San Francisco: Harper and Row, 1989.

Greenland, Colin. "Doing Two Things in Opposite Directions." *Interzone*. March 1991: 58-61.

Haigh, John D. "C. S. Lewis and the Tradition of Visionary Romance." *Word and*

Story in C. S. Lewis. Eds. Peter J. Schakel and Charles Huttar. Columbia: University of Missouri Press, 1991. 182-198.

Hammond, Wayne G. *J. R. R. Tolkien; A Descriptive Bibliography*. Assisted by Douglas A. Anderson. Winchester, New Castle (Delaware): St Paul's Bibliographies, Oak Knoll Books, 1993.

Hatfield, Len. "From Master to Brother: Shifting the Balance of Authority in Ursula K. Le Guin's *Farthest Shore* and *Tehanu*." *Children's Literature, Annual of the Modern Language Association Division on Children's Literature and The Children's Literature Association*. 21. New Haven and London: Yale University Press, 1993. 43-65.

Henderson, Joseph L. "Ancient Myths and Modern Man." *Man and His Symbols*, Carl Gustav Jung et al. 1964. London: Penguin Books, 1990. 104-157.

Henderson Joseph L. and Maud Oakes. *The Wisdom of the Serpent: The Myths of Death, Rebirth, and Resurrection*. 1963. New Jersey: Princeton University Press, 1990.

Horácio. *Arte Poética*. Trad. de Rosado Fernandes. Lisboa: Editorial Inquérito, 1984.

Hume, Kathryn. *Fantasy and Mimesis; Responses to Reality in Western Literature*. New York: Methuen, 1984.

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

Jacobi, Jolande. *Complex/Archetype/Symbol in the Psychology of C. G. Jung*. Trans. Ralph Manheim. Bollingen Series LVII. New Jersey: Princeton University Press, 1971.

Jacquemin, Georges. *Littérature Fantastique*. Bruxelles: Editions Labor, 1974.

Juin, Hubert. Préface. *Littérature Fantastique*. Georges Jacquemin. Bruxelles: Editions Labor, 1974.

Jaeger, Werner. *Paideia. A Formação do Homem Grego*. Trad. de Artur M. Pereira. Lisboa: Editorial Aster, 1979.

Jung, Carl Gustav. *Psychological Types. Collected Works.* vol. 6. Revision R. F. C. Hull. Trans. H. G. Baynes. Bollingen Series XX. New Jersey: Princeton

University Press, 1976.

----. *The Archetypes and the Collective Unconscious. Collected Works*. vol. 9, part I. Trans. R. F. C. Hull. 2nd. Edition. Bollingen Series XX. New Jersey: Princeton University Press, 1968.

----. *Psychology and Religion: West and East. Collected Works*. vol. 11. Trans. R. F. C. Hull. Bollingen Series XX. 2nd. ed. New Jersey: Princeton University Press, 1969.

----. *Psychology and Alchemy. Collected Works*. vol. 12. Trans. R. F. C. Hull. Bollingen Series XX. 2nd. ed. New Jersey: Princeton University Press, 1968.

----. *The Spirit in Man, Art and Literature. Collected Works*. vol. 15. Trans. R. F. C. Hull. Bollingen Series XX. New Jersey: Princeton University Press, 1966.

----. *Memories, Dreams, Reflections*. Recorded and edited by Aniela Jaffé. Trans. by Richard and Clara Winston. 1963. London: Flamingo, Fontana Paperbacks, 1983.

Jung, Carl Gustav et al. *Man and His Symbols*. 1964. London: Penguin Books, 1990.

Ke, Yuan. *Dragons and Dynasties; An Introduction to Chinese Mythology*. Selected and translated by Kim Echlin and Nie Zhixiong. 1991. London: Penguin Books, 1993.

Knight, Gareth. *The Magical World of the Inklings; J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Charles Williams, Owen Barfield*. Shaftesbury, Dorset: Element Books, 1990.

Kocher, Paul H. *Master of Middle-earth; The Achievement of J. R. R. Tolkien*. 1972. London: Thames and Hudson, 1973.

Kratz, Dennis M. "Development of the Fantastic Tradition Through 1811," *Fantasy Literature: A Reader's Guide*. Ed. Neil Barron. New York: Garland Publishing, 1990. 3-34.

Kroeber, Karl. *Romantic Fantasy and Science Fiction*. New Haven: Yale University Press, 1988.

Kroeber, Theodora. *Alfred Kroeber: A Personal Configuration*. Berkeley: University of California Press, 1979.

Kuhn, Thomas. *The Structure of Scientific Revolutions*. 2nd. Ed. Chicago: University of Chicago Press, 1970.

Lamb, Charles. "Imperfect Sympathies." *Romanticism; An Anthology*. Ed. Duncan Wu. Oxford: Blackwell, 1994. 616-621.

Lao Tzu. *Te-tao Ching*. Translated with an introduction and commentary by Robert G. Hendricks. London: The Bodley Head, 1990

Le Guin, Ursula K. "A Citizen of Mondath." *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 19 -23.

----. "The Child and the Shadow." *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 49-60.

----. *Dancing at the Edge of the World*. London: Gollancz, 1989.

----. "Dreams Must Explain Themselves." *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 37-45.

----. "Escape Routes." *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 176-181.

----. "The Fisherwoman's Daughter." *Dancing at the Edge of the World.* Ursula K. Le Guin. London: Gollancz, 1989. 212-237.

----. "Introduction to *Planet of Exile*." *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 117-121.

----. "Is Gender Necessary?" *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 135-147.

----. *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989.

----. "Myth and Archetype in Science Fiction." *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 61-69.

----. "Why Are Americans Afraid of Dragons." *The Language of the Night; Essays on Fantasy and Science Fiction*. Edited and introductions by Susan Hood. Revised edition. Ed. Ursula K. Le Guin. 1979. London: The Women's Press, 1989. 31-36.

Le Guin, Ursula K. and Brian Attebery eds. *The Norton Book of Science Fiction*. Karen Joy Fowler, consultant. New York: W. W. Norton & Company, 1993.

Lewis, C. S. *The Allegory of Love: A Study in Medieval Tradition*. 1936. Oxford: Oxford University Press, 1958.

----. *Letters*. Edited with a memoir by W. H. Lewis. Revised and enlarged edition. Edited by Walter Hooper. 1966. London: Fount Paperbacks, 1988.

----. "New Learning and New Ignorance." *English Literature in the Sixteenth Century, Excluding Drama*. *Oxford History of English Literature*. Ed. Kenneth Allott and Norman Davis. vol. 3. 1954. Oxford: Oxford University Press, 1973. 3-4.

----. *On Stories and Other Essays on Literature*. Ed. Walter Hooper. 1966. New York: Harcourt brace Jovanovich, 1982.

Lewis, C. S. ed. *Essays Presented to Charles Williams*. Oxford: Oxford University Press, 1947.

Longinus. *On the Sublime*. *Classical Literary Criticism*. Trans. T. S. Dorsch. Harmondsworth: Penguin Books, 1965. 97-158.

Lovejoy, Arthur O. *The Great Chain of Being*. Cambridge: Harvard University Press, 1964.

MacCulloch, J. A. *The Religion of the Ancient Celts*. 1911. London: Constable, 1992.

MacNeice, Louis *Varieties of Parables*. Cambridge: Cambridge University Press, 1965.

Manlove, Colin. *Modern Fantasy: Five Studiesl.* 1975. Cambridge: Cambridge University Press, 1978.

McCaffery, Larry and Sinda Gregory. "An Interview with Ursula Le Guin." *The Missouri Review*, vol. VII, nº 2, 1984: 64-85.

McLean, Adam. *The Triple Goddess; An Exploration of the Archetypal Feminine*. Hermetic Research Series Number 1. Grand Rapids: Phanes Press, 1989.

Needham, Joseph. *Science and Civilization in China*. 5 vols. Cambridge: Cambridge University Press, 1954-74.

Neill, Heather. "Strong as Woman's Magic." *Times Educational Supplement*. November 9, 1990: R9.

Neumann, Erich. *The Great Mother; An Analysis of the Archetype*. Trans. Ralph Manheim. 2nd. Edition. Bollingen Series XLVII. 1955. New Jersey: Princeton University Press, 1963.

----. *The Origin and History of Consciousness*. Foreword by C. G. Jung,. Trans. R. F. C. Hull. Bollingen Series XLII. 1954. New Jersey: Princeton University Press, 1970.

----. *The Place of Creation*. Trans. Hildegard Nagel, Eugene Rolfe, Jan van Heurck, and Krishna Winston. Bollingen Series LXI: 3. New Jersey: Princeton University Press, 1989.

Nitzsche, Jane Chance. *Tolkien's Art; A Mythology for England*. Hong Kong: Macmillan Press, 1979.

Noel, Ruth. *The Mythology of Middle-earth*. London: Thames and Hudson, 1977.

Olander, Joseph D. and Martin Harry Greenberg. *Ursula K. Le Guin*. New York: Taplinger Publishing Company, 1979.

O'Neill, Timothy. *The Individuated Hobbit - Jung, Tolkien and the Archetypes of Middle-earth*. 1979. London: Thames and Hudson, 1980.

Perrot, Etienne. *C. G. Jung et la Voie des Profondeurs*. Paris: La Fontaine de Pierre,

1980.

Platão. *Laws. Collected Dialogues*. Bollingen Series. New Jersey: Princeton University Press, 1961.

----. *A República*. Trad. de Maria Helena da Rocha Pereira. 3ª edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, s.d.

Prickett, Stephen. *Victorian Fantasy*. Hassocks, Sussex: The Harvester Press, 1979.

Propp, Vladimir. *A Morfologia do Conto*. Lisboa: Editorial Vega, 1978.

Rabkin, Eric. *The Fantastic in Literature*. New Jersey: Princeton University Press, 1976.

----. "Fantasy Literature: Gut with a Backbone." in *The CEA Critic*. 40. nº 2 (January) 1978.

Robinson, James M. ed. *The Nag Hammandi Library in English*. Trans Members of the Coptic Gnostic Library Project of the Institute for Antiquity and Christianity. Leiden: E. J. Brill, 1984.

Rudé, Georges. *A Europa no Século XVIII*. Trad. Gabriel Ruivo Crespo e Maria Paula F. de Carvalho. Rev. de Joaquim L. D. Peixoto. Lisboa: Gradiva, 1988.

Sacick, Olena H. ed. *The Shape of the Fantastic*. New York: Greenwood Press, 1990.

Santos, Boaventura de Sousa. *Um Discurso Sobre as Ciências*. 2ª Ed. 1987. Porto: Edições Afrontamento, 1988.

Schakel, Peter J. and Charles Huttar eds. *Word and Story in C. S. Lewis*. Columbia: University of Missouri Press, 1991.

Schlobin, Roger C. "Fantasy and Its Literature." *The Literature of Fantasy.* Ed. Roger C. Schlobin. New York: Garland Publishing, 1979.

Schlobin, Roger C. ed. *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Notre Dame, Indiana: Notre Dame University Press 1982.

----. *The Literature of Fantasy.* New York: Garland Publishing, 1979.

Shippey, T. A "The Magic Art and the Evolution of Words; Ursula Le Guin's *Earthsea Trilogy*." *Mosaic*. vol. 10, 1977: 147-163.

----. *The Road to Middle-Earth*. London: George Allen and Unwin, 1982.

Spivak, Charlotte. *Ursula K. Le Guin*. Boston: Twayne Publishers, 1984.

Steinmetz, Jean-Luc. *La Littérature Fantastique*. Paris: P. U. F., 1990.

Stevens, Anthony. *On Jung*. London: Routledge, 1990.

Stevens, David. "Trolls and Dragons Versus Pocket Handkerchiefs and «Polite Nothing»; Elements of the Fantastic and the Prosaic in *The Hobbit*." *The Scope of the Fantastic - Culture, Biography, Themes, Children's Literature*. Robert A. Collins and Howard D. Pearce eds. Westport: Greenwood Press, 1985. 249-255.

Todorov, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Trad. Maria Ondina Braga. Lisboa: Moraes Editores, 1977.

----. *Introduction à la Littérature Fantastique*. Paris: Editions du Seuil, 1970.

Tolkien, J. R. R. "*Ancrene Wisse* and *Hali Meiðhad*." *Essays and Studies by Members of the English Association*. Collected by H. W. Garrod. vol XIV. Oxford: Claredon Press, 1929. 104-126.

----. *Beowulf: The Monsters and the Critics*. Sir Israel Gollancz Memorial Lecture. Proceedings of the British Academy. vol. XXII. London: Humphrey Milford, 1937.

----. "Chaucer as a Philologist: *The Reeve's Tale*." *Transactions of the Philological Society*. London: David Nutt, 1934. [1]-70.

----. "The Devil's Coach-Horses." *Review of English Studies*, 1, nº 3, July 1925) 331-36.

----. "English 'Losenger': Sketch of an Etymological and Semantic Enquiry." *Essais de Philologie Moderne*. Communications présentées au Congrès International de Philologie Moderne. Université de Liège. Paris: Les Belles Lettres, 1953. [63]-76.

----. "English and Welsh." *Angles and Britons*. O'Donnell Lectures. Cardiff: University of Wales Press, 1963. [1]-41.

----. *Finn and Hengest: The Fragment and the Episode*. Edited by Alan Bliss.

London: George Allen and Unwin, 1982.

----. " «Iþþlen» in Sawles Warde." *English Studies*. Amsterdam. 28, nº 6 (Dcember 1947. 168-70.

----. *The Letters of J. R. R. Tolkien*. Ed. Humphrey Carpenter. London: George Allen and Unwin, 1981.

----. "MS. Bodley 34: A Re-collation of a Collation." *Studia Neophilologica*. Uppsala, 20, nº 1-2 (1947-8). [65]-72.

----. *A Middle English Vocabulary*. Designed for use with Sisam's *Fourteenth Century Verse and Prose*. Oxford: Claredon Press, 1922.

----. *The Monsters and the Critics and Other Essays*. Ed. Christopher Tolkien. London: George Allen and Unwin, 1983.

----. "The Name 'Nodens'." in *Report on the Excavation of the Prehistoric, Roman, and Post-Roman Site in Lydney Park, Gloucester*. By R. E. M. Wheeler and T. V Wheeler. Oxford: The Society of Antiquaries, 1932. 132-37.

----. "On Fairy-Stories." *The Monsters and the Critics and Other Essays*. Ed. Christopher Tolkien. London: George Allen and Unwin, 1983. 109-61.

----. *Pictures By J. R. R. Tolkien*. Ed. Christopher Tolkien. London: George Allen and Unwin, 1979.

----. "Prefatory Remarks on Prose Translation of Beowulf." *Beowulf and the Finnesburg Fragment*. A translation into Modern English Prose by John R. Clark Hall. Edited, notes and introduction by C. L. Wrenn. With Prefatory Remarks by J. R. R. Tolkien. London: George Allen and Unwin, 1940. [VIII]-XLI.

----. "Sigelwara Land [Part 1]." *Medium Aevum*, 1, nº 3, (December) 1932. [183]-96.

----. "Sigelwara Land [Part 2]." *Medium Aevum*, 3, nº 2, (June) 1934. [95]-111.

----. "Some Contributions to Middle-English Lexicography." *Review of English Studies* 1, nº 2, (April 1925), 210-215.

----. *The Old English Exodus*. Text translation and commentary by J. R. R. Tolkien. Edited by Joan Turville-Petre. Oxford: Claredon Press, 1981.

Tolkien, J. R. R. ed. *The English Text of the Ancrene Riwle*. Edited from the ms. Corpus Christi College Cambridge 402. With introduction by N. R. Ker. Oxford: Oxford University Press, 1962.

Tolkien, J. R. R. & E. V. Gordon. *Sir Gawain and the Green Night*. London: Claredon Press, 1925.

Vax, Louis. *L'Art et la Littérature Fantastique*. 2e Ed. Paris: Presses Universitaires de France, 1960.

----. *La Séduction de l'Étrange*. Paris: Presses Universitaires de France, 1965.

Wasiolek, Edward. *Dostoevsky; The Major Fiction*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1964.

Welch, Holmes. *Taoism: The Parting of the Way*. Boston: Beacon Press, 1966.

Wickes, George e Louise Westling. "Dialog with Ursula Le Guin." *North West Review*, 1982, 20 (2-3): 147-159.

Wilson, Edmund. "Oo, Those Awful Orcs!" *Nation*. 182. April 1956: 312-13.

Wimsatt, William K. e Cleanth Brooks. *Crítica Literária: Breve História*. Trad. Yvette Centeno e Armando de Morais. 2ª Ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, s.d.

Wu, Duncan ed. *Romanticism; An Anthology*. Oxford: Blackwell, 1994.

Wytenbroek, J. R. "Taoism in the Fantasies of Ursula K. Le Guin." *The Shape of the Fantastic*. Ed. Olena H. Sacick. New York: Greenwood Press, 1990, 173-180.

Zahorski, Kenneth J. e Robert H. Boyer. "The Secondary Worlds of High Fantasy." *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*. Ed. Roger C. Schlobin. Notre Dame, Indiana: Notre Dame University Press 1982. 56-81.

Zimmer, Heinrich. *The King and the Corpse; Tales of the Soul's Conquest of Evil*. Ed. Joseph Campbell. Bollingen Series XI. 1948. New Jersey: Princeton University Press, 1971.

Maria do Rosário Cortez Ventura Frade Ferreira Monteiro

A Simbólica do Espaço nos Mundos Fantásticos Neo-Românticos.

Apêndice

Dissertação de Doutoramento em Literatura Comparada

Universidade Nova de Lisboa

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas

Apêndice

Apêndice: A Terra Média - Mito, Lenda e História.

Devido à complexidade do universo fantástico da Terra Média proponho resumir, ao longo das várias secções deste apêndice, alguns aspectos importantes das obras de Tolkien relacionadas com a Terra Média. O objectivo principal deste apêndice é o de dar informações complementares sobre determinados aspectos referidos no ponto III. e respectivos subpontos.

Este apêndice encontra-se organizado da seguinte forma: na secção A incluo uma análise do mito cosmogónico; na secção B apresento as principais divindades e respectivas hierarquias; a secção C inclui uma breve análise das três principais raças da Terra Média, análise que é completada com um conjunto de genealogias, incluídas na seccção D; a secção E consiste numa cronologia das Três Eras.

Secção A: "Ainulindäle" - O Mito Cosmogónico. *

Em *Ainulindäle*, ou "A Música dos Ainur", o leitor é informado sobre a origem do universo e da Terra Média. Aí se conta como o grande demiurgo (designado por Eru ou Ilúvatar) criou primeiro os Ainur (também denominados por "Os Sagrados", os "deuses" ou "poderes do mundo") (S, 15-24). Estes deuses menores eram fruto do pensamento de Eru, tendo origem em zonas diferentes do espírito divino. Contudo, a união de todos os Ainur não constituía a totalidade do espírito do demiurgo que, na realidade, os transcendia. Durante um período indeterminado de tempo os deuses e Eru habitaram a morada divina, centro único de vida no meio do vazio total e absoluto. Eru proponha aos Ainur temas musicais para eles desenvolverem livremente. Foi pela prática da música que os deuses começaram a relacionar-se uns com os outros e a compor os seus hinos em harmonia.

Um dia, Eru reuniu todos os Ainur em seu redor e anunciou-lhes um tema musical de grande beleza, para eles desenvolverem em conjunto. Assim fizeram até que um deles, Melkor, levado pela ânsia de criar e dominar a criação, introduziu a discórdia e a dissonância na grande música. Eru sorriu e propôs um outro tema. De novo a harmonia e a dissonância soaram na residência divina e só pararam quando o deus supremo interveio e desenvolveu ele próprio uma terceira música, mais sublime e grandiosa que quantas os Ainur tinham cantado.

Quando a música terminou, Eru mostrou aos deuses o resultado da grande sinfonia cósmica. No vazio surgiu a imagem de um mundo esférico que evoluía, à medida que a sua história se desenrolava perante os olhos dos deuses. Estes viram surgir os elfos e os homens que eles não tinham criado, pois eram parte do terceiro

tema, desenvolvido inteiramente por Eru. Antes que a história do mundo chegasse ao fim, a visão desapareceu. O demiurgo perguntou aos Ainur se eles queriam ordenar aquele mundo e prepará-lo para os Filhos de Ilúvatar. Como alguns concordaram, Eru disse: "Eä! Que estas coisas existam! E enviarei para o vazio a Chama Imperecível e ela ficará no coração do mundo e o mundo existirá." [1].

Este breve resumo permite constatar que no mito cosmogónico criado por Tolkien se cruzam várias tradições. Uma é a tradição pitagórica e órfica com a concepção da Música das Esferas. De facto, Eru inicia, orienta e termina a criação de uma grande música cósmica, onde a dissonância contribui para o enriquecimento da obra final: um mundo esférico, logo perfeito. Joscelyn Godwin, no artigo "Tolkien and the Primordial Tradition" chama a atenção para o paralelismo existente entre o tema da música no mito de Tolkien e as teorias musicais renascentistas de Fludd, Kepler e Kircher que associam o Mal com a discórdia através da qual a música cósmica, como um todo, é enriquecida, pois um compositor hábil sabe resolver a dissonância em consonância [2]. Eru é, de facto, o grande compositor, uma vez que é dele que provêm os outros deuses, extensões do seu pensamento. É também ele que propõe os temas musicais, determinando, deste modo, a base sobre a qual os Ainur desenvolvem as suas variações. É ainda ele que impõe os limites à dissonância de Melkor, deixando-a evoluir, sem a rejeitar em qualquer momento.

Outra tradição presente neste mito é a judaico-cristã. É pela palavra que Eru cria a Terra Média:

> I know the desire of your minds that what ye have seen should verily be, not only in your thought, but even as ye yourselves are, and yet other. Therefore I say: *Ëa!* Let these things Be! And I will send forth into the Void the Flame Imperishable, and it shall be at the

1. Nesta sinopse do mito cosmogónico tentei salientar apenas as linhas fundamentais do texto, não tendo referido alguns elementos que mencionarei ao longo da análise que desenvolvo seguidamente.

2. Joscelyn Godwin, "Tolkien and the Primordial Tradition," *Temenos*, 29.

> heart of the World, and the World shall Be. (S, 21)

É também pela palavra que Deus cria e ordena o mundo:

> No princípio, Deus criou o céu e a terra. Ora, a terra estava vazia e vaga, e as trevas cobriam o abismo, e um vento de Deus pairava sobre as águas. Deus disse: "Haja luz" e houve luz. Deus viu que a luz era boa e separou a luz e as trevas. Deus chamou à luz dia e às trevas noite. [3]

Desde o início, a criação de Eru é dominada pela linguagem. À semelhança do Deus dos Judeus e dos Cristãos, Eru cria pela palavra, a partir da não-existência, do vazio primordial e absoluto. Os Ainur, as primeiras criações de Eru, são extensões do pensamento do demiurgo, isto é, fruto da linguagem não articulada. Por isso, são espíritos capazes de simular formas, permanecendo, na essência, imateriais. A criação dos deuses não produziu uma alteração física ao vazio primordial. Em contrapartida, o mundo e tudo o que nele existe é fruto da linguagem articulada, da manifestação física da linguagem divina: *Ëa!* Por isso, no mundo concebido por Eru há a associação da forma física e espiritual. A partir do momento em que o mundo foi criado, o vazio primordial foi alterado na sua essência; a unicidade do vazio deu lugar à dualidade: o vazio primordial e a matéria primordial.

A Chama Imperecível, instrumento da criação, simboliza a alma do fogo criador, imagem do espírito e da transcendência e corresponde, na linguagem cabalística, ao fogo divino que, escondido na matéria, a anima com o fogo da vida [4]. Ao colocar a Chama Imperecível no interior do mundo, Eru está a transmitir a toda a criação o fogo da vida. O facto de a chama funcionar como uma imagem do espírito criador inerente ao demiurgo, fica claro num outro episódio narrado neste mito cosmogónico que descreve como Melkor, antes do início da grande música, percorreu desesperadamente o vazio em busca da Chama Imperecível sem nunca a

3. *A Bíblia de Jerusalém,* Génesis, 1-5

4. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dicionário dos Símbolos*, 331-333.

encontrar, porque "[a Chama] estava com Eru" (S, 16). Esta frase, retirada do *Ainulindäle*, e as palavras proferidas por Eru no momento da criação ecoam, de certo modo, as palavras iniciais do Evangelho Segundo S. João:

> "No princípio era o Verbo e o Verbo estava com Deus e o Verbo era Deus. No princípio, ele estava com Deus. Tudo foi feito por meio dele e sem ele nada foi feito." [5].

O facto de Tolkien ser um católico convicto pode, de certo modo, justificar estas proximidades entre a sua obra literária e a mitologia cristã. Contudo, no mito criado por Tolkien cruzam-se outras tradições estranhas ao cristianismo e mesmo ao judaísmo. A tradição pitagórica e órfica são duas delas, mas há outros elementos importantes que tornam este mito literário numa obra simbolicamente complexa. Por exemplo, o mito de criação da Terra (Arda) apresenta quatro momentos fundamentais e não sete como no Génesis. Não é, portanto, o resultado de um acto único e nem tudo foi feito directa e/ou exclusivamente pelo demiurgo, como sucede no mito judaico-cristão.

Efectivamente, num primeiro momento, Eru cria os deuses menores e estes, sob sua orientação, mas agindo de acordo com o livre arbítrio que a divindade lhes concedeu, compõem dois temas musicais. Num terceiro momento, Eru desenvolve sozinho uma nova composição que completa a Grande Música. Esta surge depois concretizada na visão do mundo circular suspenso no vazio. Num quarto e último momento Eru cria a Terra como matéria primordial. O acto de criação está terminado. Falta apenas que alguns dos Ainur (oito deuses e sete deusas) desçam a esse mundo para o ordenarem, de modo que ele seja uma réplica viva da visão que tiveram. Depois da ordenação, surgem os filhos de Ilúvatar, isto é, os elfos e os homens, os seres para quem tudo tinha sido feito e que são anteriores à matéria.

Após a criação, Eru afasta-se, entregando a Terra Média aos deuses. O processo de ordenação da matéria primordial, da separação das trevas e da luz, das águas e da terra, etc., não segue o modelo cristão da ordenação pela Palavra, mas

5. *A Bíblia de Jerusalém*, Evangelho Segundo S. João, 1.1-3.

processa-se por intervenção directa dos deuses sobre os elementos, como sucede em muitas outras cosmogonias. Porque esta fase corresponde aos dois primeiros temas musicais dominados pela harmonia dos deuses e a desarmonia de Melkor, o momento da ordenação torna-se num conflito de proporções cósmicas. Melkor, que ambiciona dominar a criação, desenvolve o seu ataque em quatro momentos. Primeiro tenta dominar os outros deuses e a sua obra, depois cria apenas com os seus poderes individuais, resultando deste acto seres disformes e lugares lúgubres. Seguidamente, destrói parcial e irremediavelmente o trabalho dos Ainur para tentar, em seguida, subjugar pelo medo os Filhos de Ilúvatar.

Como resultado do conflitos entre os deuses, Arda não será, pelo menos durante duas Eras, exactamente como surgiu na visão - um mundo esférico girando no espaço. Será antes um conjunto de três círculos concêntricos de matéria: no interior, Arda, com dois grandes continentes separados por um mar, a seguir, um círculo de água chamado Ekkaia ou Mar Exterior e, finalmente, as muralhas circulares, as Muralhas da Noite, que separavam o mundo físico do vazio.

Em termos simbólicos, esta forma circular centrada espelha a perfeição divina que se difunde a partir do núcleo da criação. O facto de o último círculo ser uma muralha reforça o sentido de espaço protegido, de lugar da manifestação divina, por oposição ao vazio, lugar da não-manifestação. Porém, a Grande Música tinha produzido um mundo esférico, isto é, uma forma perfeita e simultaneamente densa, porque une o espírito (simbolizado pelo círculo) com a matéria. A Terra devia ser o resultado final da acção do espírito sobre a matéria, um mundo emancipado do poder criador e da matéria primordial, uma estrutura viva, com um devir, dominado não pelos deuses, mas pelos homens.

Este era o plano do criador. Mas o deus supremo está ausente do mundo que se mantém sob a responsabilidade exclusiva dos Ainur. Nos violentos conflitos que os opõem a Melkor, Eru nunca intervém, nem mesmo quando aquele é expulso e lançado no vácuo. Mas, na Segunda Era, o demiurgo é chamado para castigar os

homens que pretendiam conquistar os domínios dos deuses, para roubarem o dom da imortalidade. Confrontados com um acto de rebelião protagonizado por um dos filhos de Eru, os deuses sentiram não ter o direito de intervir directamente, uma vez que a sua função era serví-los, não puní-los. Para além disso, os homens nunca tinham estado em contacto directo com os deuses, como tinha acontecido com os elfos. Esta distanciação impediu que uns e outros se conhecessem verdadeiramente, possibilitando que a desconfiança e a dúvida mútuas se instalassem.

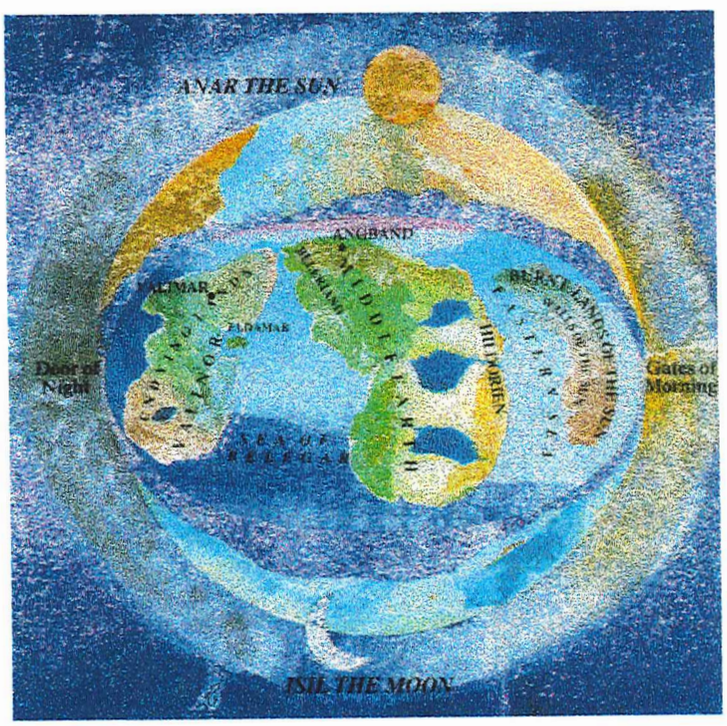


Figura A1 - A Terra Média na 1ª Era.



Figura A2 - A Terra Média na 2ª Era.



Figura A3 - A Terra Média na 3ª Era.



Figura A4 - A Terra Média na 4ª Era.

Da intervenção divina resultou o afundamento da ilha de Númenor, a transformação do plano terrestre em globo e a separação física entre o domínio dos deuses e o mundo. Só neste momento é que Arda está conforme o plano inicial. Os deuses deixam de intervir, directamente, no destino da Terra Média, embora se mantenham dentro dos círculos do mundo, até que soe a última nota da música de Eru. Depois da intervenção divina, Arda pode seguir o seu devir, tal como Eru pretendia, entregue aos seres para quem tudo tinha sido feito. A Terra Média conquistou a sua emancipação.

Ao castigar os homens e ao dar ao mundo a sua forma definitiva, Eru provou a sua superioridade perante os deuses, a sua ligação indissolúvel com o mundo criado e, também, a sua capacidade de, englobando toda a criação, a transcender. Esse é, afinal, o significado das palavras que proferiu depois de terminar a terceira música:

> 'Mighty are the Ainur, and mightiest among them is Melkor; but that he may know, and all the Ainur, that I am Ilúvatar, those things that ye have sung, I will show them forth, that ye may see what ye have done. And thou, Melkor, shalt see that no theme may be played that hath not its uttermost source in me, nor can any alter the music in my despite. For he that attempteth this shall prove but mine instrument in the devising of things more wonderful, which he himself hath not imagined. (S, 17-18)

Ao dirigir-se nestes termos aos Ainur, Eru afirma ser a origem de tudo, incluindo do bem e do mal, pois, tal como a luz precisa das trevas para brilhar, também o bem precisa do mal para se lhe opor. O facto de o bem e o mal serem intrínsecos à obra criada, aproxima o mito cosmogónico da Terra Média dos mitos gnósticos. Para os gnósticos, Lúcifer era o primogénito de Deus, o Senhor da Terra e a origem do mal. Melkor ocupa, também, uma posição de destaque no panteão concebido por Tolkien. Embora não seja apresentado como o Ainu primogénito, Melkor é o único deus que partilha das capacidades de todos os outros deuses:

> To Melkor among the Ainur had been given the greatest gifts of power and knowledge, and he had a share in all the gifts of his brethren. (S, 16)

Melkor era, portanto, o preferido de Eru mas, levado pela ânsia de criar e dominar a criação, acaba por renunciar a essa posição, revoltando-se contra o plano divino. Mestre na arte de enganar, de mentir e de aterrorizar, Melkor era, também, o senhor dos disfarces. Nos seus domínios lúgubres, Melkor tornou-se no criador de bestas infernais: os balrogs, os trolls, os orcs, os lobos, os morcegos e os dragões são algumas das criações que lhe são atribuídas [6].

---

6. Os balrogs são, supostamente, Maiar (deuses menores) que se associaram a Melkor quando este se revoltou contra os Valar. São descritos como seres de fogo, dotados de poderes mágicos. Os trolls, na obra de Tolkien, são uma recriação dos trolls da mitologia nórdica, seres enormes e maléficos que agiam durante a noite e que, uma vez expostos aos raios solares, se transformavam em estátuas de pedra. Os orcs foram o resultado das tentativas de Melkor de criar réplicas dos elfos. Dessas tentativas resultaram seres mesquinhos, intelectualmente pouco dotados, violentos e com aparência repugnante, isto é, o oposto dos elfos concebidos por Eru. Os lobos, os morcegos e os dragões são animais simbolicamente ambivalentes. Contudo, na obra de Tolkien, eles são representados apenas no seu carácter negativo: os lobos são tradicionalmente acompanhantes dos senhores dos infernos, os fornecedores de vítimas e os guardiões das cavernas infernais (*Bestiaire Fabuleux*, 242); os morcegos são encarados, no Ocidente, como seres imperfeitos, símbolo da inveja (*Dicionário dos Símbolos*, 459-460); os dragões, quando entendidos na sua

Tal como Satanás é o adversário de Jesus (segundo os gnósticos, o segundo filho de Deus), Melkor é o adversário de Manwë, o Ainu seu irmão que Eru escolheu para liderar o grupo de deuses que quiseram ordenar Arda. Será Manwë que o irá expulsar do panteão e, no final da Primeira Era, será a totalidade dos Valar que conseguirá dominar o Príncipe das Trevas e enviá-lo para o vazio. A sua destruição total era, contudo, impossível, uma vez que, como todos os Ainur, Melkor era fruto do pensamento de Eru. Ao expulsá-lo do mundo, os deuses devolveram o seu adversário aos domínios de Eru.

A ausência física de Melkor não eliminou a presença do mal no mundo, uma vez que as sementes tinham sido lançadas durante a Grande Música. A presença do mal é intrínseca à criação, ele é o elemento necessário que garante a evolução. Aos homens e aos elfos é dada a liberdade suprema: a de escolher entre a luz e as trevas, e a de aprender a viver com as consequências da sua escolha.

Há ainda um outro aspecto que liga o mundo fantástico da Terra Média às concepções gnósticas e que consiste, precisamente, na posição que os Filhos de Ilúvatar ocupam na hierarquia da criação. Aí, eles estão colocados imediatamente abaixo dos Ainur. Os deuses têm por missão servir os homens e os elfos, ordenando a terra para eles herdarem, orientando-os nos seus passos sobre esta, dando-lhe regras de conduta e, eventualmente, castigando-os, como Deus fez com Adão e Eva, e como os Valar fizeram aos elfos Noldor que derramaram sangue élfico nas Terras Imperecíveis. Contudo, não há real submissão dos homens aos deuses, na medida em que todos têm a mesma origem - Eru. O futuro dos Filhos de Ilúvatar faz parte de um plano em que os Ainur não participaram e de que conhecem apenas uma parte. É isto que torna os homens livres perante os deuses. Só Melkor, como Lúcifer, não aceitou esta liberdade.

Um outro aspecto importante deste mito cosmogónico tem a ver com a organização do tempo. Tal como a criação se processou em quatro fases distintas,

conotação negativa, funcionam como símbolos do mal e de tendências demoníacas (*Dicionário dos Símbolos*, 272).

também a história da Terra Média, que se inicia com os trabalhos de ordenação da matéria, se desenvolve não de forma linear, mas por ciclos - as Eras. Cada ciclo evolui segundo características próprias e o fim de um, determina o início de uma era distinta. Assim, após a criação começa a Primeira Era dominada pelos conflitos entre os deuses e pelo aparecimento dos elfos e dos homens. Este ciclo termina com a expulsão de Melkor e o afundamento de parte da Terra Média. A Segunda Era é a do desenvolvimento dos homens e da sua queda, resultado da tentativa de assaltar o domínio dos deuses para roubar a imortalidade. Eru intervém e altera a forma do mundo, separando definitivamente os domínios divinos dos terrenos. Na Terceira Era assiste-se ao afastamento progressivo entre os Filhos de Ilúvatar, que termina com a Guerra do Anel, narrada em *The Lord of the Rings*. Segue-se a Quarta Era, a última de que temos referência e que se presume ser a do domínio dos homens.

Todas as eras começam com um período de prosperidade e terminam num conflito violento. Dentro de cada ciclo, o tempo é linear, enquanto em termos cósmicos é espiralado. A recorrência do número quatro, quer no processo cosmogónico, quer na evolução do mundo criado, reforça o valor deste símbolo como sendo o da totalidade. Os três temas musicais mais a prolação da palavra criadora *Eä* constituem os quatro momentos da criação. Os quatro conflitos com Melkor dominam a fase da ordenação da matéria. Ao fim de quatro eras, os Filhos de Ilúvatar desenvolveram, na totalidade, as suas capacidades potenciais, pelo que, presumivelmente, resta o regresso à divindade no fim do mundo, isto é, quando soar a última nota da música de Ilúvatar.

Secção B - Os Deuses da Terra Média. *

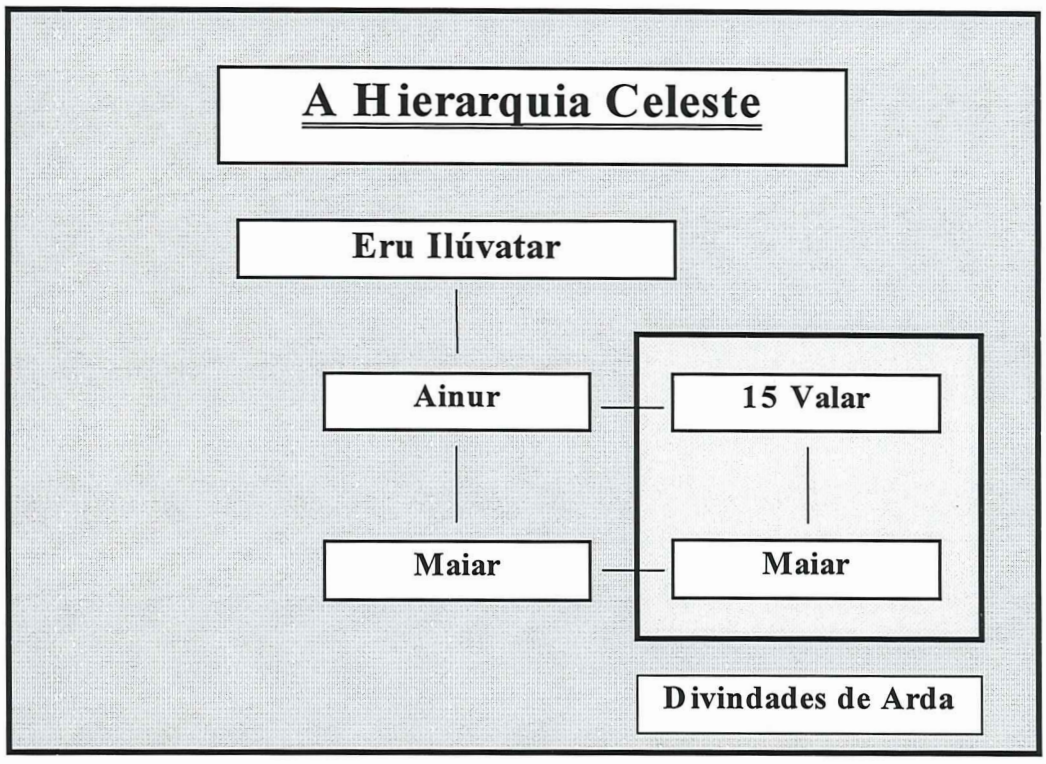
O mito cosmogónico não fornece qualquer indicação quanto ao número de deuses que Eru terá criado. Apenas alguns surgem referidos neste texto, como, por exemplo, Melkor, Manwë, Aulë e Ulmo. A pequena narrativa que surge depois de "Ainulindäle", a "Valaquenta" ou "Narrativa dos Valar", tem por tema a descrição dos deuses que decidiram descer ao mundo criado e ordená-lo. Esses deuses ordenadores, que passaram a ser designados por Valar (singular: Vala), foram quinze, tendo os restantes (que nunca são nomeados) permanecido com Eru na morada divina.

Ao aceitarem participar na ordenação da matéria, os Valar submeteram-se a uma condição imposta por Eru: os deuses que entrassem em Arda teriam de aí permanecer até ao fim dos tempos, isto é, até que se concluísse a história do mundo, altura em que toda a criação regressaria à presença divina. Assim sucedeu, e oito deuses e sete deusas entraram em Arda. Com eles vieram outras divindades menores, os Maiar (singular: Maia), que constituíam o povo dos Valar, os seus servidores e ajudantes. O número de Maiar que acompanharam os deuses é indeterminado e só alguns são nomeados (S, 25-35).

Com base nas narrativas "Ainulindäle" e "Valaquenta" elaborei um esquema da hierarquia celeste, uma descrição dos atributos de cada divindade nomeada (Vala ou Maia), e das respectivas funções. É esse trabalho que passo a apresentar.

---

* Para a elaboração desta secção do apêndice baseei-me nas obras: *The Silmarillion*, *The Book of Lost Tales* 1, *The Complete Guide to Middle Earth*.



Os Valar ou os Poderes do Mundo.

- **Manwë** - Era o senhor do vento, das alturas e dos abismos. Como rei dos Valar, era o deus que presidia aos conselhos divinos. Era, também, o único que falava directamente com Ilúvatar. As sua decisões eram irrevogáveis. Tinha como esposa Varda.
- **Ulmo** - Era o senhor das águas. Não tinha esposa.
- **Aulë** - Era o senhor da matéria e o mestre de todos os artífices. Foi o criador dos anões, construiu as Duas Luzes que iluminaram o mundo e os dois navios que transportam o Sol e a Lua pelo firmamento. Era o esposo de Yavanna.
- **Oromë** - Era o senhor da caça e das florestas. Foi o primeiro Vala a descobrir os elfos. Era o esposo de Vána.
- **Mandos** - Era o senhor dos mortos e supremo conhecedor do destino. O seu

verdadeiro nome era Námo (que significa juiz) e habitava em Mandos, a morada dos mortos, sendo comummente designado por este nome. Era esposo de Vairë.

- **Lórien** - Era o senhor das visões e dos sonhos. O seu verdadeiro nome, Irmo, significava "senhor do desejo" mas, tal como sucedia com Námo, era normalmente designado pelo nome do lugar que habitava. Lórien foi o mais belo lugar de Arda: um imenso jardim com flores de variadas cores, recortado por belos lagos azuis. Um lugar onde predominava o som da água a correr nas muitas fontes e a cor prateada dos salgueiros. Era o esposo de Estë.
- **Tulkas** - Era o senhor da guerra, paladino de Valinor e o mais forte dos Valar. Enquanto lutava, Tulkas ria constantemente. A sua união com Nessa foi celebrada na Terra Média.

As Valier ou Deusas.

- **Varda** - Era a deusa da luz. Criou as estrelas, iluminou as Duas Luzes, estabeleceu o percurso do Sol e da Lua e colocou a estrela Eärendil no firmamento. Era a deusa mais adorada pelos elfos. Esposa de Manwë, ajudava-o a vigiar a Terra Média. Os poderes deste par divino complementavam-se: Manwë via mais longe, quando Varda estava com ele, e a deusa ouvia sons vindos das mais longínquas paragens, quando estava junto do esposo, no cimo da montanha Taniquetil.
- **Yavanna** - Era a deusa da vegetação. Plantou as sementes de todas as plantas e árvores de Arda. A sua maior criação foi as Duas Árvores que iluminaram Valinor. Quando aparecia aos elfos assumia, frequentemente, a forma de uma dama alta e bela, vestida de verde. Outras vezes, aparecia sob a forma de uma árvore.
- **Nienna** - Era a senhora da lamentação. As suas lágrimas curavam e consolavam os que sofriam. Pela sua acção, Nienna dava esperança e força espiritual aos

necessitados. Não tinha esposo.

- **Estë** - Dedicava-se ao tratamento dos feridos e a dar descanso aos extenuados. Era, também, a responsável pelos lagos e fontes de Lórien. Vestia-se, normalmente, de cinzento.
- **Vairë** - Era a esposa de Mandos. Vairë tecia, nas suas tapeçarias, a história de tudo o que sucedia em Arda.
- **Vána** - Era a senhora das flores e dos pássaros. Tinha os seus domínios nos jardins de flores douradas de Valinor.
- **Nessa** - Era a senhora da caça e da dança. Surgia, muitas vezes, rodeada de animais selvagens. O seu animal preferido era o veado.

O Inimigo dos Deuses.

- **Melkor** - Era, inicialmente, um dos Ainur preferido de Eru. Partilhava dos poderes de todos os outros deuses. Melkor tinha um desejo insaciável de criar e de dominar. Foi esse desejo que o levou a introduzir a discórdia na Grande Música. Preterido por Eru em favor do seu irmão, Manwë, como rei dos Valar, Melkor foi expulso da ordem dos deuses, tendo fundado os seus próprios domínios em Arda. Aí, dedicou-se à criação de seres e à construção da sua fortaleza. Todas as obras de Melkor eram imperfeitas ou disformes. Invejando os sucessos dos Valar e as suas criações, Melkor acabou por se tornar no supremo sabotador. Autoproclamando-se rei da Terra Média, aliciou muitos Maiar para os seus domínios. Vencido pelo exército dos Valar, no final de Primeira Era, foi expulso dos Círculos do Mundo, mas o seu reinado teve sucessores, menos poderosos, mas nem por isso subestimáveis.

Os Maiar.

Os Maiar que acompanharam os Valar eram, supostamente, muitos. A sua função era a de cuidar da Terra, sob orientação dos deuses. Apenas onze Maiar são nomeados, quer em *The Silmarillion*, quer em *The Lord of the Rings* [1].

- **Ilmarë -** Era um Maia ajudante de Varda.
- **Eönwë** - Era o porta-bandeira e arauto de Manwë. Assumia, frequentemente, as funções de mensageiro do Senhor dos Valar. Foi juiz dos elfos e o instrutor dos Dúnedain.
- **Ossë** - Era um vassalo de Ulmo. Era o senhor dos mares que banhavam a Terra Média. Ensinou os elfos a construírem barcos e fez emergir a ilha de Númenor.
- **Uinen** - Era a esposa de Ossë e a senhora dos mares. Era a ela que os marinheiros apelavam para acalmar as águas e suster a impetuosidade de Ossë.
- **Melian** - Serva de Vána e de Estë, cuidava das árvores e das flores dos jardins de Irmo. Estava sempre rodeada de pássaros, principalmente rouxinóis, a quem ensinou o canto que os caracteriza. Apaixonou-se pelo elfo Elwë (também designado por Thingol) e tomou a forma humana. Junto com Elwë fundou o reino de Doriath. Teve uma filha, Lúthien. Durante muito tempo viveu nas florestas de Doriath, protegendo o reino com a sua magia, aconselhando Elwë e criando

1. Robert Foster, em *The Complete Guide to Middle-Earth*, menciona apenas oito Maiar e sugere a possibilidade de incluir os Istari nesta categoria. Uma tal inclusão parece-me lógica. Primeiro, porque a função dos Istari enviados para a Terra Média era a de ajudarem os elfos e os homens na luta contra Sauron. Este é identificado, em *The Silmarillion*, como sendo um Maia da casa de Aulë que foi seduzido por Melkor, tornando-se servo do Senhor das Trevas (35). Assim sendo, era lógico que os Valar enviassem como oponentes de Sauron seres do mesmo nível hierárquico e, aparentemente, com poderes semelhantes. Um segundo aspecto a considerar, é a citação que Faramir faz das palavras de Gandalf: "Many are my names in many countries, [Gandalf] said. Mithrandir among the Elves, Tharkûn to the dwarves; Olórin I was in my youth in the West that is forgotten..." (LR, II, 347). Ora Olórin é um dos Maiar nomeados em *The Silmarillion* (p. 34). Penso que esta era, também, a interpretação de Tolkien. Num breve texto escrito, provavelmente, em 1954 e incluído no livro *The Book of the Lost Tales*, Tolkien nomeia os Istari e atribui a Gandalf o nome de Olórin (p. 288-402). Perante isto, e dado o cuidado que o autor colocava na atribuição de nomes às suas personagens, não me parece legítimo levantar a hipótese de se tratar de uma mera coincidência.

Lúthien (mais tarde criou também Galadriel). Depois do assassínio de Elwë, Melian retirou a sua protecção a Doriath, abandonou a forma humana e regressou aos jardins de Lórien em Valinor.

- **Olórin** - O mais sábio dos Maiar. Vivia em Lórien tendo aprendido a paciência e a piedade com Nienna. Enquanto Maia em Valinor, Olórin estava na origem das belas visões e dos ímpetos de sabedoria que fazia nascer no coração dos elfos. Mais tarde, tornou-se amigo de todos os Filhos de Ilúvatar e aqueles que o escutavam venciam o desespero. Era conhecido na Terra Média pelos nomes de: Mithrandir, Tharkûn e Gandalf.
- **Arien** - Era um espírito do fogo. Foi escolhida pelos Valar para guiar o Sol na sua viagem através do firmamento.
- **Tilion** - Era um dos Maiar de Oromë. Foi escolhido pelos deuses para guiar a Lua através do firmamento.
- **Curunír** - Era o nome atribuído a Saruman, o chefe dos Istari enviados para a Terra Média. Maia de grande poder, era especialista nas artes de Sauron e na tradição dos Anéis do Poder.
- **Aiwendil** - Era o nome do Istari conhecido na Terra Média por Radagast. Era, provavelmente, um Maia de Yavanna, o que justifica o seu interesse quase exclusivo pelos animais e plantas da Terra Média, tendo-se alheado do conflito que opunha os Filhos de Ilúvatar a Sauron.

O Inimigo dos Filhos de Ilúvatar.

- **Sauron** - Foi um dos Maiar de Aulë que foi seduzido por Melkor, tornando-se num dos seus mais temíveis ajudantes. Em consequência desta aliança, foi expulso da ordem dos Maiar. Durante a Primeira Era, enquanto Melkor defendia Utumno, Sauron assegurava a defesa de Angband. Foi capturado depois da Grande

Batalha e submeteu-se a Eönwë. Para evitar ser julgado em Aman pelos Valar, fugiu para a Terra Média. Permaneceu incógnito durante cinco séculos. Revelou-se, mais tarde, como Senhor de Mordor. Sob disfarce, seduziu os elfos de Eregion e com eles construiu os Anéis do Poder. Secretamente, criou o Anel Soberano com o qual pretendia escravizar todas as raças da Terra Média, mas foi derrotado pelos elfos. Mais tarde foi capturado pelo rei de Númenor, mas conseguiu ascender à posição de conselheiro real, tendo influenciado decisivamente os Númenóreans a atacarem Valinor, na tentativa de roubarem o dom da imortalidade. Apanhado no afundamento da ilha de Númenor, Sauron sobreviveu, mas perdeu a capacidade de se transformar, ficando preso a uma forma carbonizada, de aspecto humanóide. No final da Segunda Era, perdeu o Anel Soberano, no qual tinha encerrado muitos dos seus poderes. Desde então, Sauron deixou de ter uma forma física, tornando-se num espectro negro. Do seu "corpo" apenas se via um olho vermelho sem pálpebras. Sauron era um feiticeiro, mestre na arte dos disfarces e da dissimulação.

Secção C: Os Filhos de Ilúvatar. *

Conforme é narrado em "Ainulindäle", o terceiro tema da sinfonia cósmica foi inteiramente concebido por Eru. Nele se incluíam a criação e o destino dos Filhos de Ilúvatar, que constituiriam as duas principais raças da Terra Média, os seres para quem tudo tinha sido criado. A cada uma destas raças o demiurgo concedeu características distintas, que se complementam. Posteriormente, Eru incluiu na sua criação os Anões, com a condição de que despertassem para a vida só depois do aparecimento dos elfos.

Para além destes existem ainda outras raças e seres que se caracterizam, como os citados anteriormente, por utilizarem a linguagem verbal para comunicarem. Estão neste caso os hobbits, cuja verdadeira origem é desconhecida. Outros foram concebidos por Melkor e por Sauron, sendo, por isso, seres com uma carga simbólica negativa. É o caso dos orcs e dos trolls. Outros, ainda, foram criados pelos Valar e têm as funções de protectores, como sucede com os Ents.

Ao longo desta secção, irei apresentar as principais características dos Filhos de Ilúvatar e dos Anões e esquematizar a forma como evoluíram, quando tal é pertinente.

---

* Para a elaboração desta secção do apêndice baseei-me nas obras: *The Silmarillion* (incluindo a tradução portuguesa), *The Lord of the Rings*, vol. 3, *The Complete Guide to Middle-earth*, *The Atlas of Middle-earth*.

Os Elfos.

Os elfos, também designados por primogénitos, foram os primeiros Filhos de Ilúvatar a surgirem na Terra Média. Eram a raça mais bela e mais nobre de todas quantas habitavam o mundo. O seu espírito assemelhava-se ao dos deuses, tendo, por isso, conseguido manter com os Valar uma relação muito próxima. Fisicamente, os elfos eram altos, esbeltos e extremamente resistentes. A sua capacidade auditiva e visual era superior à dos homens, bem como a sua capacidade intelectual. Aparentemente, os elfos nunca dormiam, pelo que para descansarem física e psicologicamente recorriam ao sonho acordado, ou à contemplação de objectos ou seres particularmente belos. Amantes da beleza, os elfos tinham uma sede insaciável de conhecimentos, sendo particularmente dotados para as artes e para a criação.

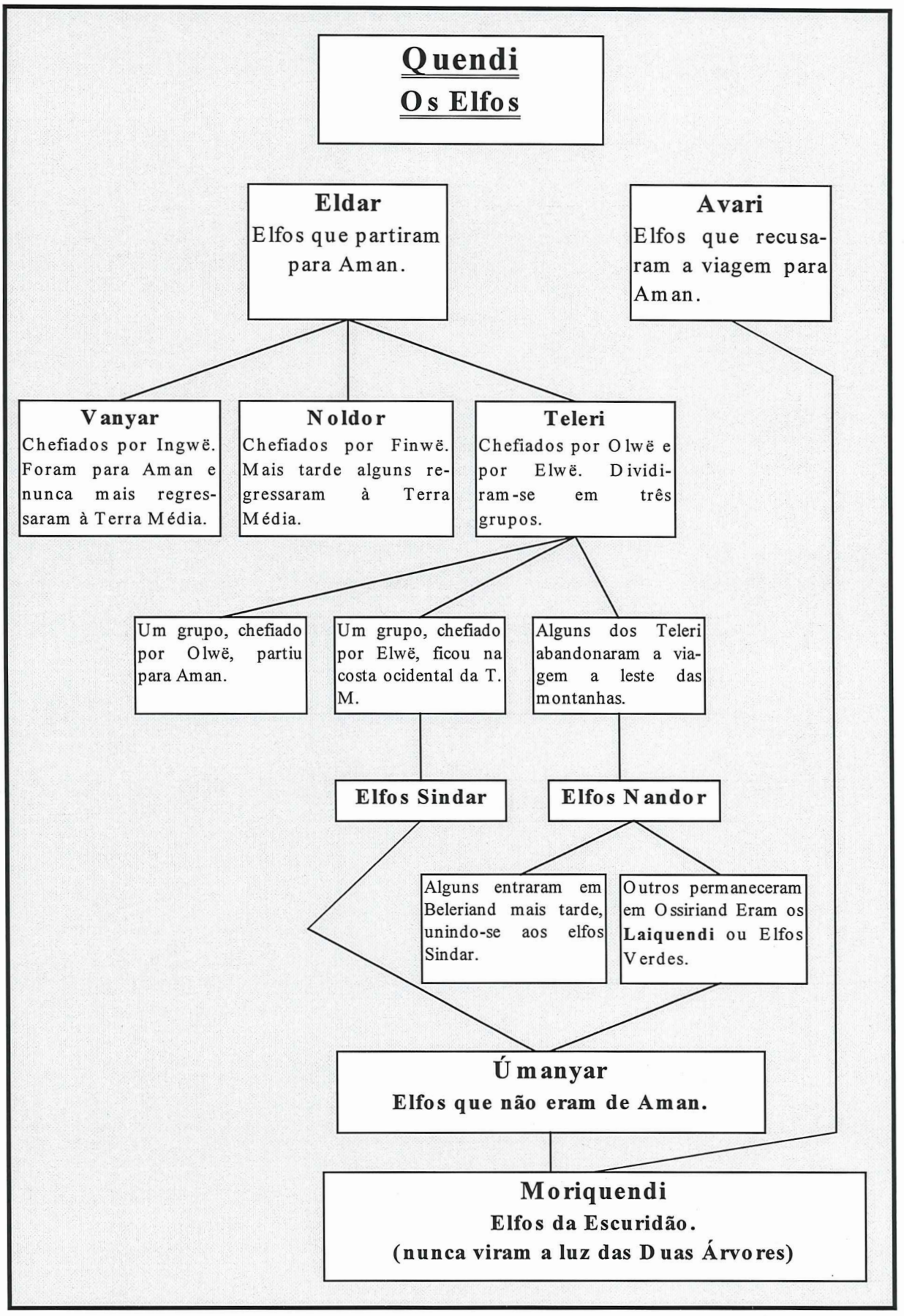
Para além destas características, o demiurgo concedeu-lhes um dom particular: o dom da imortalidade. Com ele, foram impostos também certos limites e obrigações que, com o tempo, se tornariam extremamente penosos. Um dos limites impostos tinha a ver com a indissociabilidade dos destinos dos elfos e do mundo. Os elfos estavam ligados à Terra até ao fim do tempo, que correspondia à última nota da música de Eru. Até esse momento os elfos não podiam abandonar Arda, o que se tornariam muito penoso, porque, apesar de primogénitos, eles não eram os herdeiros da Terra Média. O tempo durante o qual dominariam o mundo teria um fim e seriam substituídos nessa posição pelos homens. Quando esse tempo chegasse (aparentemente corresponde ao fim da Terceira Era), os elfos abandonariam definitivamente a Terra Média, para viverem junto dos deuses. Por outras palavras, o dom da imortalidade trazia consigo o gosto amargo da saudade eterna.

Por outro lado, a imortalidade tinha limites físicos. Isto é, os elfos podiam sofrer

uma morte física, no caso de serem assassinados, e podiam, em casos extremos, morrer de desgosto. Nestes casos, eram transportados para os domínios de Mandos em Valinor, onde recuperavam a sua forma física. As Terras Imperecíveis tornavam-se no seu lar adoptivo, por onde podiam andar livremente, mas nunca mais poderiam regressar à Terra Média, a sua verdadeira casa.

Os elfos surgiram, pela primeira vez, nas margens do mar interior de Helcar, em Cuiviénen, na parte oriental da Terra Média. Nessa época, todo o continente estava mergulhado na escuridão, que era ligeiramente atenuada pelas novas estrelas e constelações que Varda tinha criado. Foi sob o signo da noite que os elfos nasceram. O primeiro som que ouviram foi o da água a correr e a primeira luz que os seus olhos contemplaram foi a das estrelas. Estes dois elementos, a água e a luz das estrelas, ficaram sempre presentes na evolução dos elfos.

Uma vez que Melkor tinha reclamado o continente da Terra Média como seu domínio, os Valar, logo que tomaram conhecimento do aparecimento dos elfos, decidiram levá-los para Valinor, a fim de os protegerem do Príncipe das Trevas. Oromë visitou os elfos e escolheu três representantes, que levou até Valinor, para verem o lugar que os deuses tinham escolhido como morada dos Filhos de Ilúvatar. Ingwë, Finwë e Elwë foram os três embaixadores dos elfos enviados a Valinor. No regresso, cada um deles liderou uma das três casas élficas e convenceram parte dos seus semelhantes a partirem para as Terras Imperecíveis. Falaram-lhes das belezas de Valinor, da luminosidade das Duas Árvores, da grandezas dos jardins divinos e da afabilidade dos deuses. Comparado com a vida num lugar escuro onde toda a natureza parecia adormecida, a terra dos deuses era verdadeiramente o paraíso terrestre. Aquilo que a Terra Média devia ser, mas que Melkor destruíra. Contudo, um grupo de elfos receou partir para um mundo desconhecido e permaneceu na Terra Média, embora tenha emigrado para as regiões ocidentais. O esquema que se segue reproduz a divisão dos elfos e o seu destino, até ao final da Terceira Era.


Quendi
Os Elfos
Eldar
Elfos que partiram para Aman.
Avari
Elfos que recusaram a viagem para Aman.
Vanyar
Chefiados por Ingwë. Foram para Aman e nunca mais regressaram à Terra Média.
Noldor
Chefiados por Finwë. Mais tarde alguns regressaram à Terra Média.
Teleri
Chefiados por Olwë e por Elwë. Dividiram-se em três grupos.
Um grupo, chefiado por Olwë, partiu para Aman.
Um grupo, chefiado por Elwë, ficou na costa ocidental da T. M.
Alguns dos Teleri abandonaram a viagem a leste das montanhas.
Elfos Sindar
Elfos Nandor
Alguns entraram em Beleriand mais tarde, unindo-se aos elfos Sindar.
Outros permaneceram em Ossiriand Eram os Laiquendi ou Elfos Verdes.
Úmanyar
Elfos que não eram de Aman.
Moriquendi
Elfos da Escuridão.
(nunca viram a luz das Duas Árvores)

Os Homens.

Os homens surgiram na Terra Média mais tarde do que os elfos. Enquanto os elfos eram "filhos da noite", os homens surgiram com o primeiro nascer do sol, em Hildórien, na parte oriental da Terra Média. Durante três séculos, os homens evoluíram e dividiram-se em muitas raças. Um grande número delas dirigiu-se para ocidente, distribuindo-se, eventualmente, por todo o continente da Terra Média.

Em muitos aspectos, os homens eram inferiores aos elfos. Eram fisicamente menos resistentes e sujeitos a doenças e ao envelhecimento, com a inevitável perda das capacidades físicas e intelectuais que tais situações implicam. Nascidos longe do contacto directo com os deuses, eram menos dotados para as artes. As suas principais características eram a ambição e a perseverança, que os levavam a ultrapassarem, por vezes, os seus limites naturais, alcançando vitórias e feitos considerados impossíveis. As raças humanas que entraram em contacto com os elfos (como os Dúnedain, herdeiros da Casa de Hador) aprenderam com estes várias artes e evoluíram cultural e intelectualmente, pelo que, a longo prazo, se tornaram nos dirigentes da sua raça.

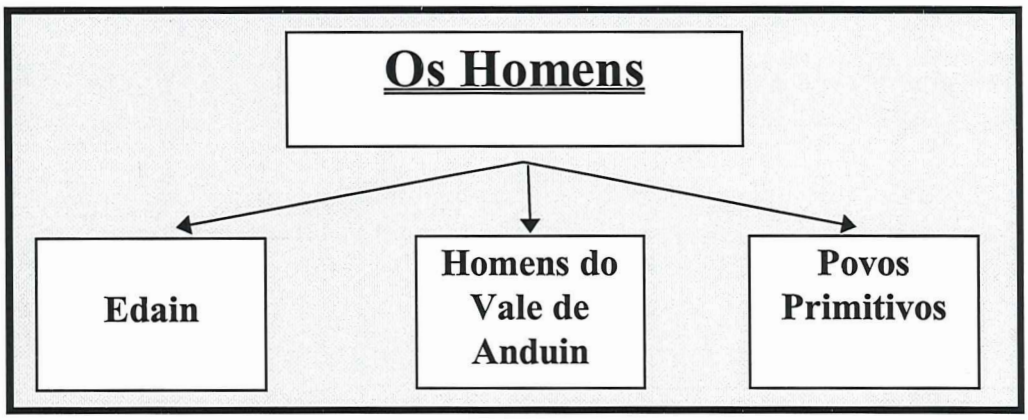
Aos secundogénitos, o demiurgo concedeu o dom da mortalidade. Com ele, Ilúvatar impôs aos homens certos limites, ao mesmo tempo que lhes concedia a suprema libertação. Isto é, uma vez que eram mortais, os homens não podiam entrar nos domínios dos deuses em Valinor. Por outro lado, o facto de serem mortais libertava os homens dos círculos do mundo, permitindo-lhes reunirem-se a Ilúvatar logo após a sua morte terrena, ficando livres do destino do mundo e não tendo que esperar pelo fim dos tempos, como sucedia com os elfos, para habitar a

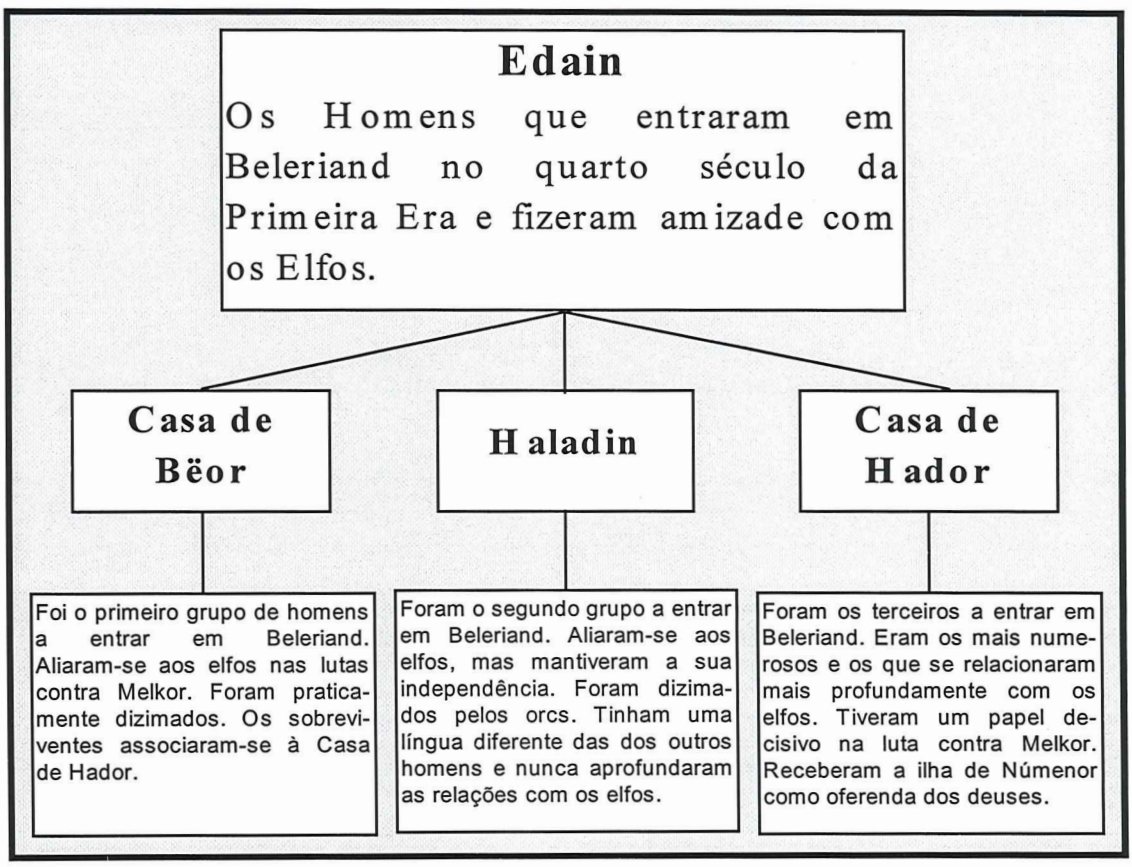
morada divina.

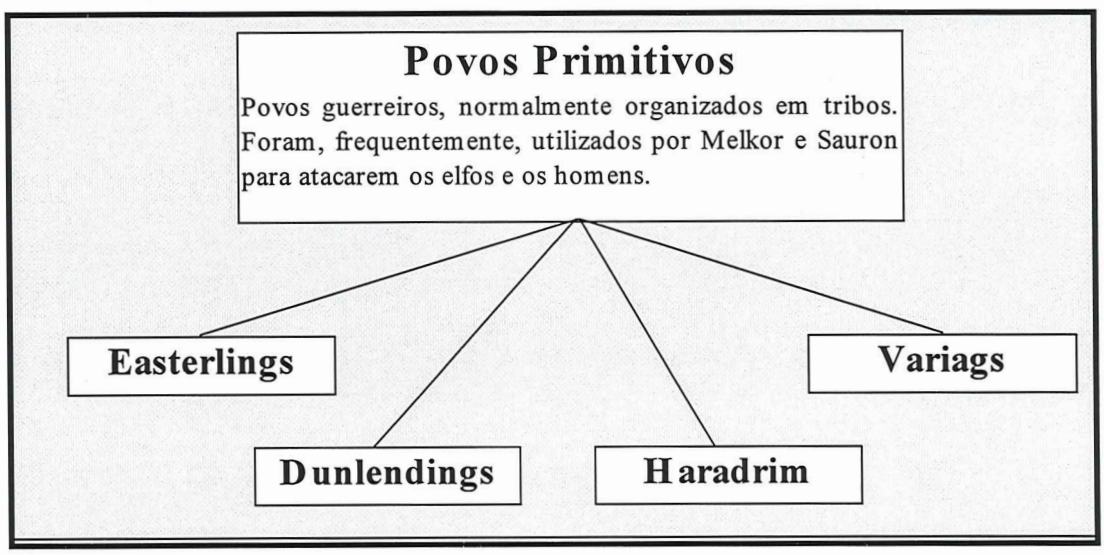
Porém, devido à incapacidade de ver ou prever o futuro, e de compreender os Valar, o dom da mortalidade foi, muitas vezes, encarado como uma condenação, tendo sido mesmo a causa da revolta dos Númenóreans, que obrigou o demiurgo a afundar a ilha e a alterar a forma do mundo.

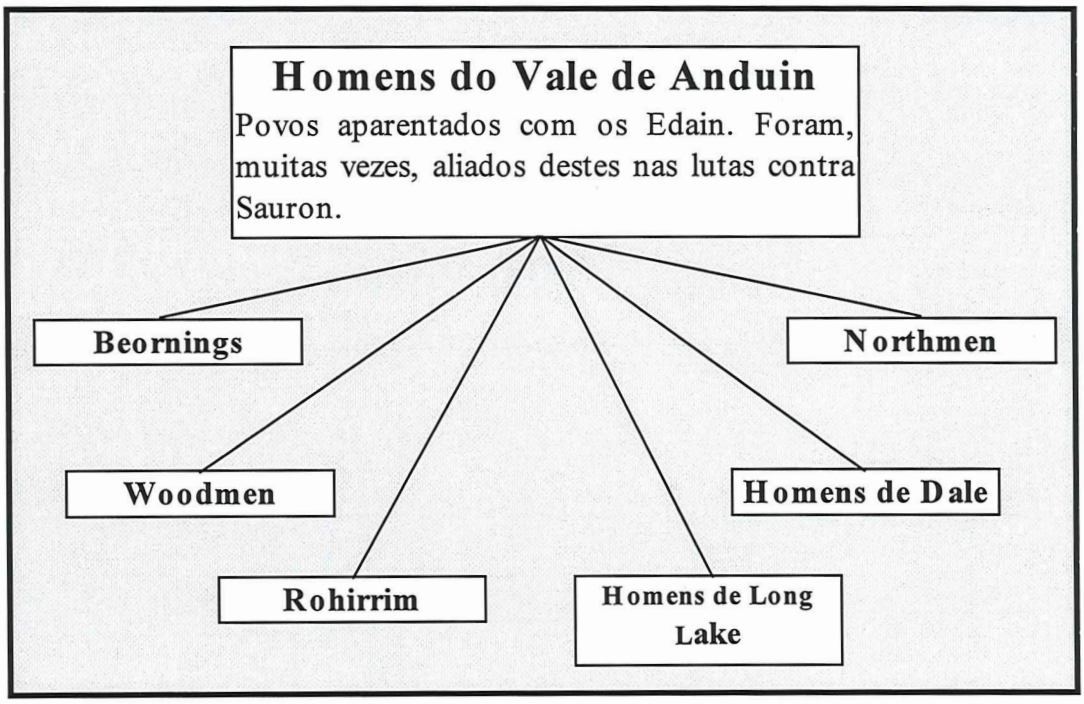
Apesar de terem nascido em segundo lugar, os homens eram os verdadeiros herdeiros do mundo, os seres que o dominariam até ao fim dos tempos. Assim o previa o plano de Ilúvatar. De facto, depois da Terceira Era, os elfos regressaram, na sua grande maioria, a Valinor e os que permaneceram na Terra Média perderam, progressivamente, o seu poder e foram esquecidos. Os homens, porém, tornaram-se nos verdadeiros senhores do mundo, desenvolvendo-se segundo as suas características rácicas, culturais e intelectuais.

Ao contrário do que sucedeu com os elfos, os homens dividiram-se, eventualmente, num número imenso de povos, com características culturais diferentes. De todos eles, apenas alguns são mencionados em *The Silmarillion* e *The Lord of the Rings*. Com base nesses textos é possível elaborar um esquema que inclui os povos que habitaram na parte ocidental da Terra Média e que tiveram um papel importante nos conflitos narrados nas várias obras de Tolkien. São três os grupos que podem ser distinguidos: os Edain, os Homens do Vale de Anduin e os Povos Primitivos.




Edain
Os Homens que entraram em Beleriand no quarto século da Primeira Era e fizeram amizade com os Elfos.
Casa de Bëor
Haladin
Casa de Hador
Foi o primeiro grupo de homens a entrar em Beleriand. Aliaram-se aos elfos nas lutas contra Melkor. Foram praticamente dizimados. Os sobreviventes associaram-se à Casa de Hador.
Foram o segundo grupo a entrar em Beleriand. Aliaram-se aos elfos, mas mantiveram a sua independência. Foram dizimados pelos orcs. Tinham uma língua diferente das dos outros homens e nunca aprofundaram as relações com os elfos.
Foram os terceiros a entrar em Beleriand. Eram os mais numerosos e os que se relacionaram mais profundamente com os elfos. Tiveram um papel decisivo na luta contra Melkor. Receberam a ilha de Númenor como oferenda dos deuses.


Povos Primitivos
Povos guerreiros, normalmente organizados em tribos. Foram, frequentemente, utilizados por Melkor e Sauron para atacarem os elfos e os homens.
Easterlings
Variags
Dunlendings
Haradrim


Homens do Vale de Anduin
Povos aparentados com os Edain. Foram, muitas vezes, aliados destes nas lutas contra Sauron.
Beornings
Northmen
Woodmen
Homens de Dale
Rohirrim
Homens de Long Lake

Os Anões.

Ao contrário do que sucedia com os elfos e os homens, os anões não faziam parte do plano inicial de Ilúvatar. A sua criação resultou da impaciência de Aulë, perante a demora no aparecimento dos elfos e dos homens. Não podendo esperar mais tempo, Aulë, o grande mestre de todas as artes, decidiu criar seres servindo-se apenas das suas capacidades divinas. Escondido dos outros Valar, Aulë esculpiu sete anões. Depois de concluída a obra, o Ainu foi interpelado por Ilúvatar. Aulë penitenciou-se do seu comportamento e entregou a sua obra ao demiurgo, para que este decidisse o destino a dar-lhe. Ilúvatar resolveu, então, incluir os anões no seu plano para o mundo, na condição de que estes não acordassem antes dos Primogénitos.

Perante a decisão divina, Aulë separou os setes anões e escondeu-os em diferentes regiões da Terra Média, onde permaneceram em letargia até ao aparecimento dos elfos. Quando acordaram, os anões mantiveram-se separados, formando setes clãs que nunca se uniram. Cada clã era chefiado por um dos sete seres criados inicialmente por Aulë e tinham como morada ancestral as montanhas sob a quais o Vala tinha escondido as suas criações.

Porque foram criados numa altura em que Melkor ameaçava dominar a Terra Média, Aulë preparou os anões de modo a poderem resistir ao poder do Anjo Caído. Por isso, os anões eram baixos, fortes, capazes de resistir às condições mais adversas, incluindo às artes mágicas em que Melkor e Sauron eram mestres.

Os anões eram um povo orgulhoso e cioso da sua independência. Eram os melhores mineiros da Terra Média, artífices capazes de criar verdadeiras

maravilhas, com os mais diferentes materiais: pedra, metal ou pedras preciosas. Os seus maiores defeitos eram a ira, a avareza e a paixão pelo ouro.

Para comunicarem entre si os anões usavam a língua que Aulë criou para eles: o Khuzdul. Zelosos da sua independência, mantiveram esta língua secreta, usando-a apenas comunicarem entre eles. Outro segredo que nenhum anão revelava era o do seu verdadeiro nome, para evitar que alguém pudesse ter poder sobre eles. Nomes como Durin, Gimli, etc., eram, por assim dizer, nomes sociais. No contacto com os outros povos, os anões adoptavam o Sindarin (língua dos elfos) ou o Westron (língua dos homens).

Aparentemente, as anãs eram fisicamente muito semelhantes aos membros do sexo masculino, faziam as mesmas tarefas e vestiam-se de maneira semelhante. Isto estaria na base da lenda segundo a qual os anões não tinham mães, pelo que a sua geração seria um mistério que justificava o seu reduzido número, comparado com o dos outros povos.

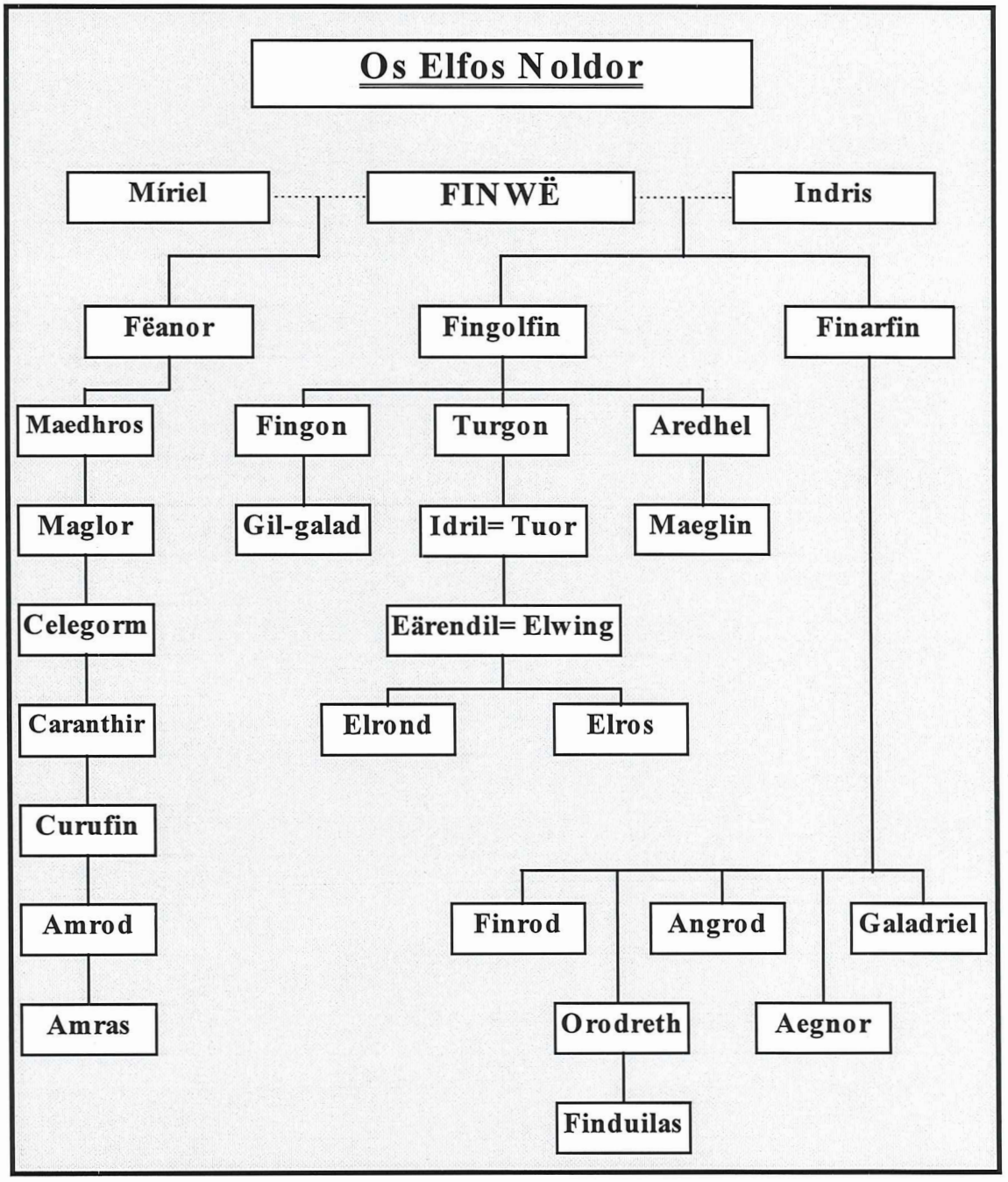
Dos sete anões iniciais, conhecidos como os Setes Pais, só um é mencionado nas narrativas da Terra Média: Durin. O seu reino iniciou-se em Khazad-dûm (Moria), a caverna dentro da qual Aulë o tinha escondido. O povo de Durin criou, ao longo do tempo, outras cidades subterrâneas, como Erebor, mas Moria era o seu verdadeiro lar.

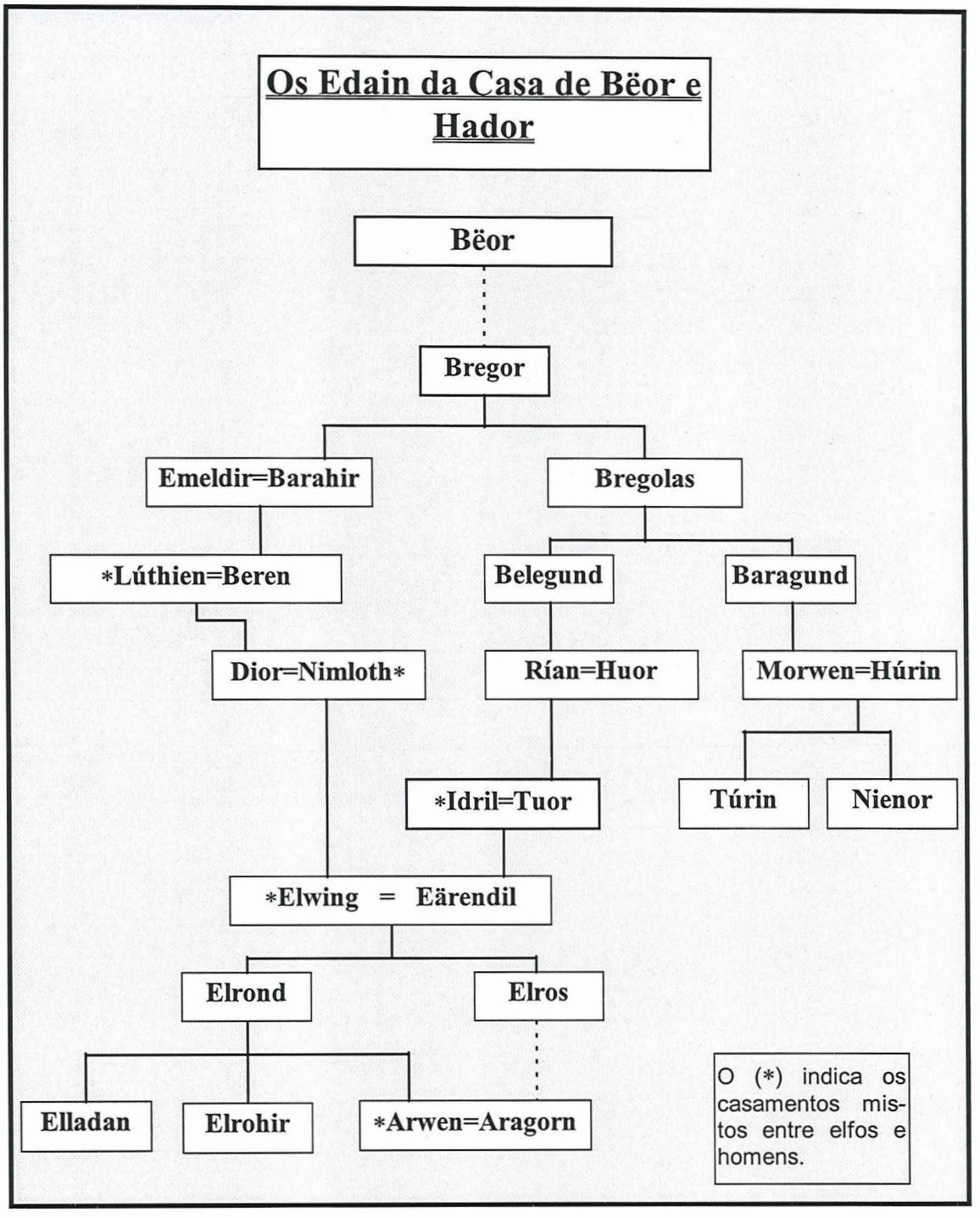
Secção D: As Genealogias.

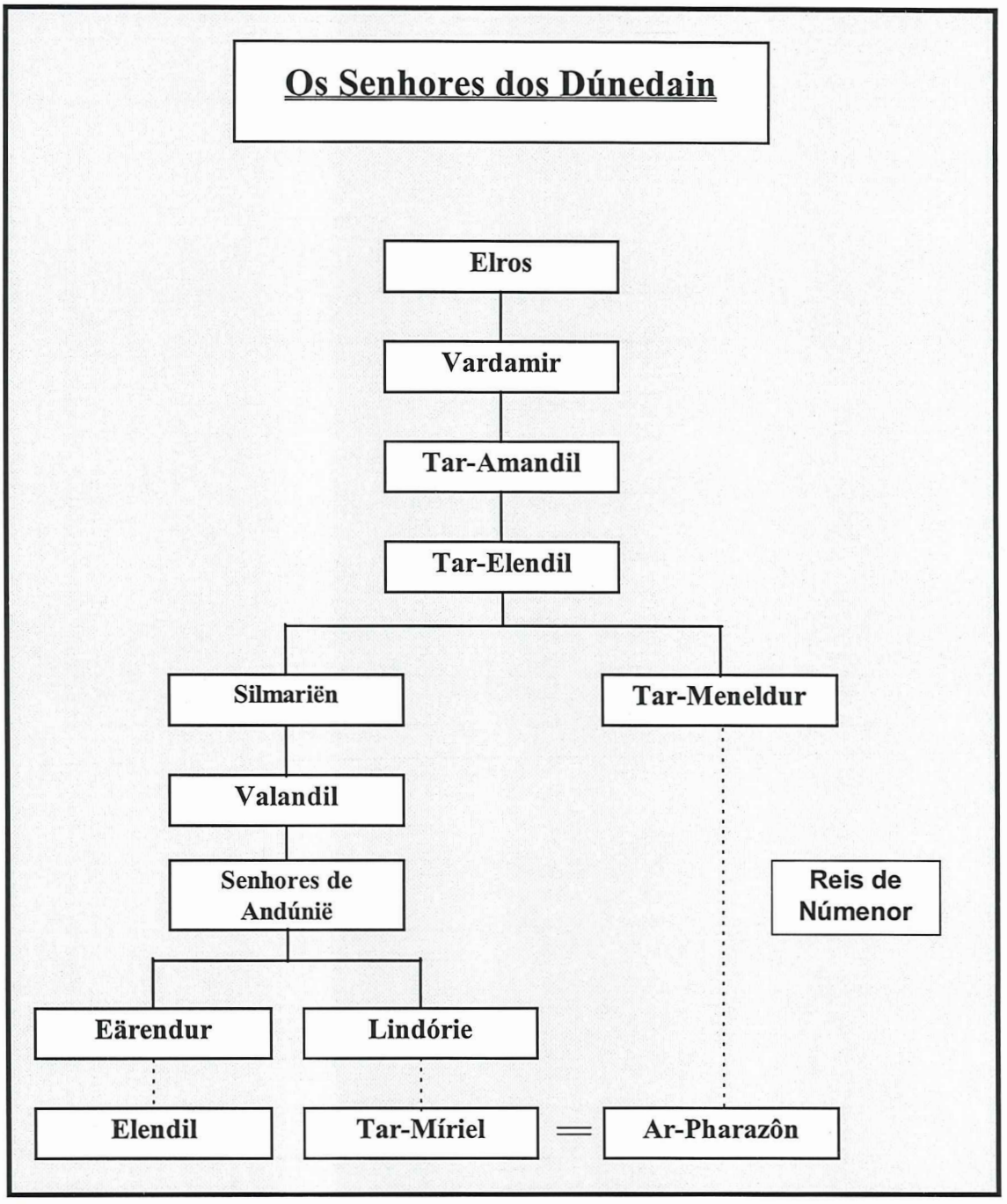
Esta secção do apêndice é constituída por algumas genealogias dos povos da Terra Média [1]. Os elfos Noldor foram, muitas vezes, protagonistas de acontecimentos importantes como sucedeu, por exemplo, com Finwë, Fëanor, Gil-galad, Elrond e Elros, etc. Por esse motivo decidi apresentar a genealogia desta casa élfica. Entre os homens, as casas que tiveram mais importância foram, sem dúvida, a de Bëor e a de Hador. Uma vez que estas duas famílias se associaram, apresento uma única genealogia, começando em Bëor (o chefe da primeira casa a entrar em Beleriand) e termino em Aragorn, o último rei da Terceira Era. Ainda dentro desta genealogia merecem destaque os Hador que foram presenteados com a ilha de Númenor. Devido ao papel fundamental que desempenharam na história da Terra Média, apresento uma genealogia dos Dúnedain (Homens de Númenor), mas chamo a atenção para o facto de que ela não é mais do que a apresentação mais pormenorizada de uma parte da genealogia geral dos Hador. Por fim, apresento a genealogia de outro povo que desempenhou um papel importante na história da Terra Média: os anões descendentes de Durin.

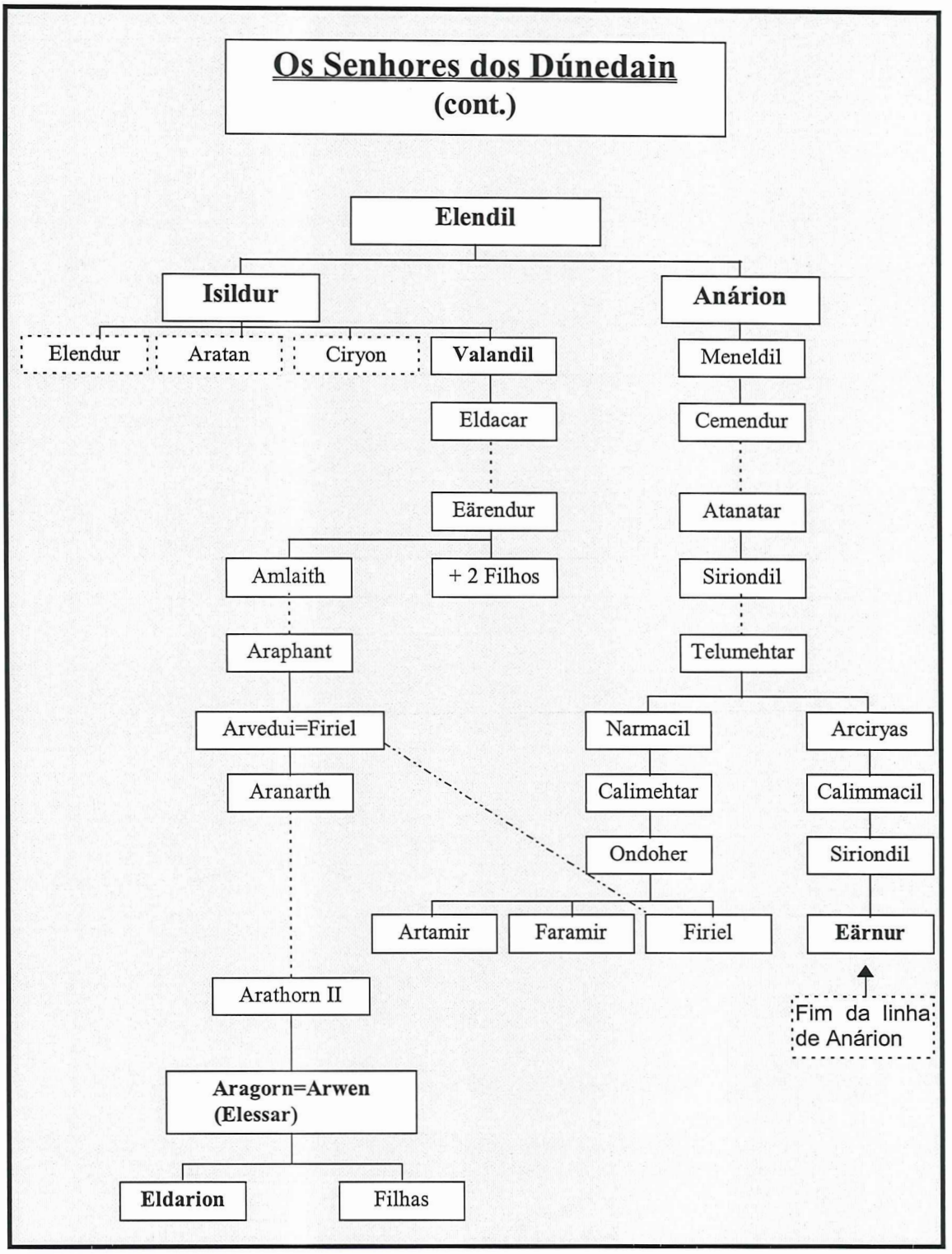
1. Para a elaboração desta secção do apêndice baseei-me nas obras: *The Silmarillion*, *The Lord of the Rings* (incluindo as respectivas traduções portuguesas), *The Complete Guide to Middle-Earth*. Nesta seção não incluo uma análise dos hobbits uma vez que eles são objecto de estudo pormenorizado no corpo do trabalho.

Genealogia dos Elfos Noldor.



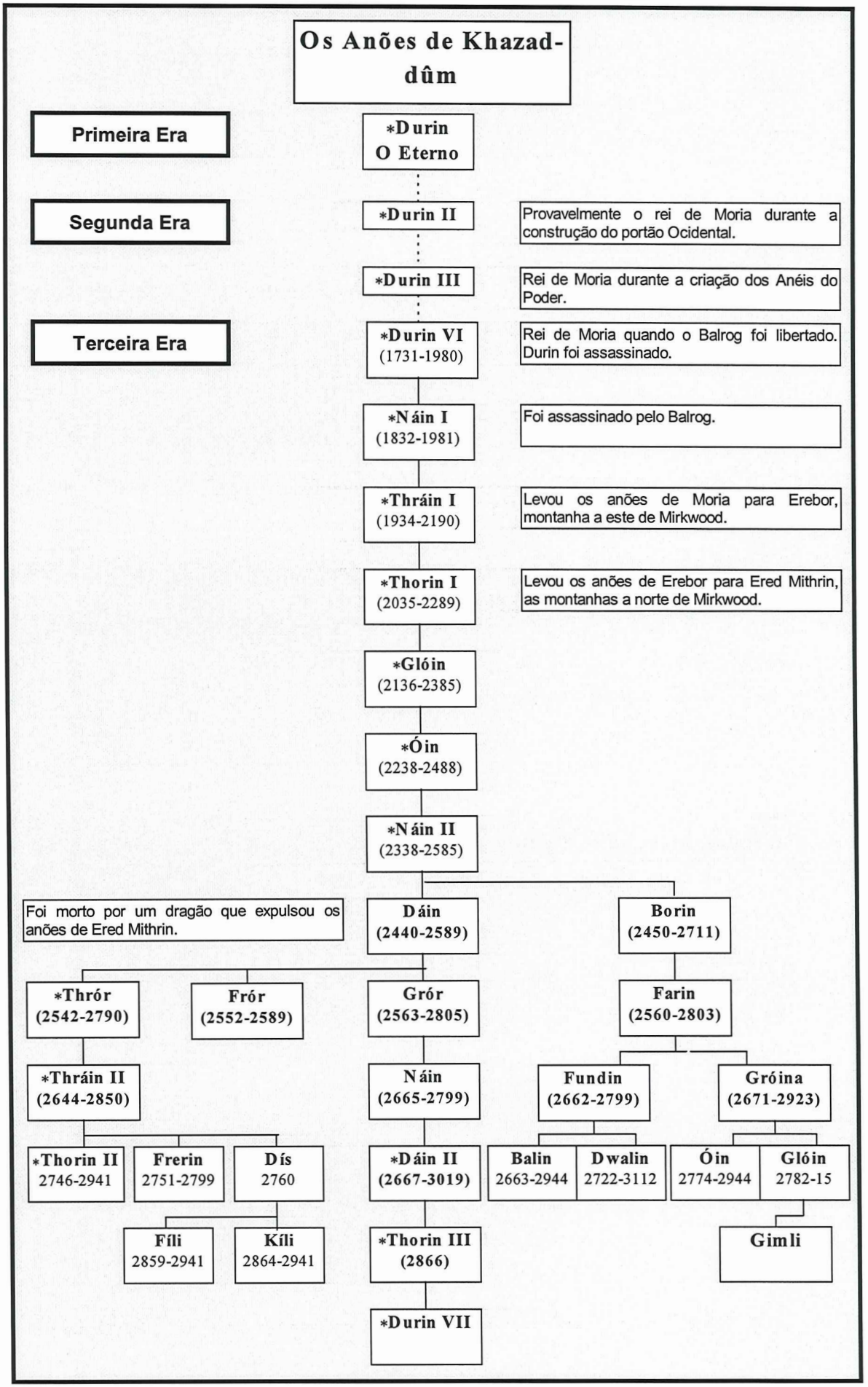

Os Edain da Casa de Bëor e Hador
Bëor
Bregor
Emeldir=Barahir
Bregolas
*Lúthien=Beren
Belegund
Baragund
Dior=Nimloth*
Rían=Huor
Morwen=Húrin
*Idril=Tuor
Túrin
Nienor
*Elwing = Eärendil
Elrond
Elros
Elladan
Elrohir
*Arwen=Aragorn
O (*) indica os casamentos mistos entre elfos e homens.


Os Senhores dos Dúnedain
Elros
Vardamir
Tar-Amandil
Tar-Elendil
Silmariën
Tar-Meneldur
Valandil
Senhores de Andúnië
Reis de Númenor
Eärendur
Lindórie
Elendil
Tar-Míriel
Ar-Pharazôn


Os Senhores dos Dúnedain
(cont.)
Elendil
Isildur
Anárion
Elendur
Aratan
Ciryon
Valandil
Meneldil
Eldacar
Cemendur
Eärendur
Atanatar
Amlaith
+ 2 Filhos
Siriondil
Araphant
Telumehtar
Arvedui=Firiel
Narmacil
Arciryas
Aranarth
Calimehtar
Calimmacil
Ondoher
Siriondil
Artamir
Faramir
Firiel
Eärnur
Arathorn II
Fim da linha de Anárion
Aragorn=Arwen
(Elessar)
Eldarion
Filhas

Genealogia dos Anões de Khazad-dûm.

Na genealogia do clã de Durin que apresento seguidamente, incluo algumas informações complementares sobre a história dos anões da Terra Média, desde a Primeira Era até ao início da Quarta. Na ficção de Tolkien, esta genealogia foi elaborada por Gimli, a pedido do rei Elessar (Aragorn). Os reis dos anões estão sinalizados com o símbolo (*). Outras indicações históricas importantes não podem, por motivos gráficos, ser incluídos na genealogia. Por isso as incluo nesta nota de apresentação. Por exemplo, o rei Thór, que sucedeu a Dáin, assassinado por um dragão, levou os seus súbditos de regresso a Erebor. Contudo, foi expulso desses domínios pelo dragão Smaug. Vagueou sozinho durante vários anos pela Terra Média e acabou por regressar a Moria, onde foi morto pelos Orcs. O rei Thráin II regressou com alguns companheiros a Erebor, na tentativa de recuperar o tesouro dos anões, mas foi capturado por Sauron e assassinado. Thorin II reuniu o seu povo em Ered Luin, a cadeia montanhosa entre Lindon e Eriador. Decidiu, depois, reclamar Erebor ao dragão Smaug (aventura narrada em *The Hobbit*). O rei Dáin recuperou Erebor, depois da morte de Smaug. Morreu durante a Guerra do Anel na batalha de Dale. O rei Thorin III é o último rei mencionado por Gimli na sua genealogia e é o rei que governa os anões durante parte da Quarta Era. Segundo a lenda o último rei será Durin VII.


Os Anões de Khazad-dûm
Primeira Era
Segunda Era
Terceira Era
*Durin O Eterno
*Durin II
Provavelmente o rei de Moria durante a construção do portão Ocidental.
*Durin III
Rei de Moria durante a criação dos Anéis do Poder.
*Durin VI (1731-1980)
Rei de Moria quando o Balrog foi libertado. Durin foi assassinado.
*Náin I (1832-1981)
Foi assassinado pelo Balrog.
*Thráin I (1934-2190)
Levou os anões de Moria para Erebor, montanha a este de Mirkwood.
*Thorin I (2035-2289)
Levou os anões de Erebor para Ered Mithrin, as montanhas a norte de Mirkwood.
*Glóin (2136-2385)
*Óin (2238-2488)
*Náin II (2338-2585)
Foi morto por um dragão que expulsou os anões de Ered Mithrin.
Dáin (2440-2589)
Borin (2450-2711)
*Thrór (2542-2790)
Frór (2552-2589)
Grór (2563-2805)
Farin (2560-2803)
*Thráin II (2644-2850)
Náin (2665-2799)
Fundin (2662-2799)
Gróina (2671-2923)
*Thorin II 2746-2941
Frerin 2751-2799
Dís 2760
*Dáin II (2667-3019)
Balin 2663-2944
Dwalin 2722-3112
Óin 2774-2944
Glóin 2782-15
Fíli 2859-2941
Kíli 2864-2941
*Thorin III (2866)
Gimli
*Durin VII

Secção E: A Cronologia das Três Eras. *

Primeira Era [1]

I. A Música dos Ainur. Criação do mundo (Eä) por Eru Ilúvatar.

II. Os deuses entram em Eä e ordenam os elementos primordiais, dando forma à Terra (Arda). Depois da ordenação, Arda incluía, pelo menos, dois grandes continentes: Aman e a Terra Média.

III. Criação das Duas Luzes que iluminam o continente da Terra Média. Início da Primeira Primavera.

IV. Melkor, depois de ter sido expulso da ordem dos Valar por Manwë, refugia-se na região setentrional da Terra Média, onde constrói a fortaleza subterrânea de Utumno.

V. Melkor destrói as Duas Luzes, originando o primeiro holocausto da história de Arda. A cidade dos deuses, Almaren, situada numa ilha do Mar Interior da Terra Média, desapareceu e o continente ficou mergulhado na escuridão. Início do sono de Yavanna.

VI. Os Valar mudam-se para o continente de Aman. Erguem as montanhas

---

* Para a elaboração desta cronologia baseei-me nas obras: *The Lord of the Rings* (incluindo a tradução portuguesa), *The Silmarillion*, *The Complete Guide to Middle-earth*, *The Lord of the Rings: A Viagem e a Transformação*. Esta cronologia tem por objectivo salientar os acontecimentos mais importantes que são referidos, directa ou indirectamente, na análise que apresentei na segunda parte deste trabalho. É frequente encontrarem-se, nas narrativas de Tolkien, várias designações para um mesmo objecto, lugar ou pessoa, consoante as personagens ou o narrador estejam a utilizar a língua Sindarin, Westron (Língua Comum) ou o Khuzdul, entre outras. Sempre que tal se justifique, darei, entre parênteses, a tradução dos nomes nas várias línguas, usando a seguinte nomenclatura: Sindarin - (S.); Westron - (W.); Khuzdul - (K.).

1. A contagem dos anos iniciou-se com o primeiro nascer do Sol. Por esse motivo utilizo a numeração romana para dar a ideia da evolução sequencial de alguns acontecimentos anteriores à criação do Sol pelos Valar, seguindo o método adoptado por Robert Foster em *The Complete Guide*.

Pelóri, para defender o território das ameaças de Melkor, e fundam Valinor.

VII. Yavanna cria as Duas Árvores - Telperion e Laurelin - que iluminam Aman por períodos alternados de doze horas. Início da contagem do tempo.

VIII. Varda cria novas estrelas e constelações para atenuar a escuridão em que está mergulhada a Terra Média. Os elfos surgem na baía de Cuiviénen, nas margens do mar interior de Helcar. Melkor cria os orcs.

IX. Oromë descobre os elfos. Melkor é feito prisioneiro pelos Valar. Os elfos iniciam a travessia para Aman.

X. Separação dos elfos. Os Sindar decidem ficar na parte ocidental da Terra Média, na região de Beleriand. Fëanor cria as Silmarilli.

XI. Os anões surgem em Beleriand.

XII. Os orcs e outras criaturas das trevas surgem em Beleriand.

XIII. Melkor, depois de libertado pelos Valar, lança a discórdia entre Fëanor e os seus irmãos élficos. Melkor abandona Valinor.

XIV. Melkor, com a ajuda da aranha gigante Ungoliant, ataca Valinor e destrói as Duas Árvores, lançando os domínios dos deuses na escuridão. Melkor rouba as Silmarilli.

XV. Revolta dos Noldor, liderados por Fëanor. Massacre dos Teleri em Alqualondë. Melkor invade Beleriand e ataca os elfos.

XVI. Fëanor e os Noldor chegam à Terra Média. Morte de Fëanor. Início da criação da Lua e do Sol.

XVII. A Lua é lançada no firmamento.

XVIII. O Sol é lançado no firmamento.

PRIMEIRO NASCER DO SOL.

INÍCIO DA CONTAGEM DOS ANOS

Ano 1 Fim do sono de Yavanna. Início da Segunda Primavera. Os homens surgem na Terra Média, em Hildórien.

Ano 52 Os elfos começam a construção de Gondolin, a cidade secreta em Beleriand.

Ano 60 Início do cerco a Angband. Os elfos impedem que Melkor saia desta fortaleza, mantendo o cerco durante cerca de quatrocentos anos. Melkor aproveita este período para aumentar o poder dos seus exércitos.

Ano 104 Conclusão da construção de Gondolin.

Ano 310 O elfo Finrod encontra os Edain (Homens) em Ossiriand. Primeiro contacto entre os Filhos de Ilúvatar.

Ano 455 Fim do cerco de Angband. Fingolfin, irmão de Fëanor, desafia Melkor para um combate singular. O príncipe élfico é assassinado, mas consegue fazer sete grandes feridas a Melkor, das quais o ex-Vala nunca mais recupera.

Ano 457 Melkor conquista Tol Sirion, uma ilha/fortaleza do rio Sirion, primeira morada de Finrod. Os Easterlings aparecem em Beleriand.

Ano 465 Beren, príncipe da primeira casa dos Edain e aliado dos elfos, encontra Lúthien, princesa elfo filha de Elwë (também chamado Thingol) e da Maia Melian. Thingol exige que Beren recupere uma das Silmarilli, antes de autorizar a união com Lúthien.

Ano 466 Beren inicia a busca da Silmaril.

Ano 468 Beren recupera a Silmaril, com a ajuda de Lúthien e do cão Huan (um dos cães caçadores de Oromë). Morte de Beren, Lúthien, Huan e Carcharoth (o lobo mais forte da Terra Média e que pertencia a Melkor). Os deuses concedem a Beren e Lúthien uma nova vida.

Ano 496 Os Haladin são dizimados pelos orcs.

Ano 502 Thingol entrega o colar Nauglamír aos anões para nele colocarem a Silmaril que Beren tinha recuperado a Melkor.

Ano 504 Nascimento de Eärendil, filho de Tuor (um nobre da Casa de Hador) e da princesa elfo Idril.

Ano 505 Thingol é assassinado pelos anões. Beren recupera o colar com a

Silmaril.

Ano 509 Segunda morte de Beren e Lúthien. A princesa elfo Elwing foge para Arvernien.

Ano 511 Queda de Gondolin. Eärendil foge para Arvernien. Gil-galad torna-se rei dos Noldor.

Ano 543 Eärendil casa com Elwing. Do casamento nascem Elros e Elrond.

Ano 600 A Grande Batalha: o exército dos Valar, dos elfos e dos Edain derrota Melkor. Beleriand é submersa. Melkor é lançado no vácuo.

FIM DA PRIMEIRA ERA.

Segunda Era.

Ano 1 Fundação dos Grey Havens e de Lindon.

Ano 32 Os Edain entram em Númenor. Elros, tendo optado pela mortalidade, torna-se no primeiro rei dos Númenóreans (também designados por Dúnedain). Os elfos de Tol Eressëa oferecem a Elros um rebento da árvore Celeborn, a que deram o nome de Nimloth [2]. A árvore foi plantada no pátio do palácio real de Númenor e simbolizava a aliança entre os Dúnedain e os elfos.

Ano 40 Muitos anões de Ered Luin, após a destruição das suas cidades com o afundamento de Beleriand, decidem regressar a Moria, aumentando significativamente o número de habitantes da cidade subterrânea.

---

2. A deusa Yavanna criou para os Eldar, ainda na primeira era, uma árvore branca que era uma cópia de Telperion, mas que não brilhava. A essa árvore os elfos deram o nome de Galathilion e plantaram-na perto da cidade de Tirion, em Eldamar (nome que designa os domínios dos elfos nas Terras Imperecíveis). A partir de um dos frutos de Galathilion, os elfos de Tol Eressëa plantaram na sua ilha uma outra árvore branca, a que deram o nome de Celeborn. Foi um rebento desta árvore que ofereceram a Elros.

Ano 442 Morte de Elros.

Ano 500 Sauron começa a actuar na Terra Média.

Ano 600 Surgem os primeiros barcos dos Númenóreans a navegar perto da Terra Média.

Ano 750 Os elfos Noldor fundam Eregion [(W.) Hollin], na planície perto de Moria.

Ano 1000 Sauron, alarmado pelo poder crescente dos Númenóreans, fortifica Mordor e constrói Barad-dûr.

Ano 1200 Sauron tenta seduzir os elfos, mas Gil-galad recusa-se a negociar com ele. Sauron consegue insinuar-se junto dos elfos artífices de Eregion. Os Númenóreans começam a estabelecer portos permanentes na Terra Média.

Ano 1500 Os elfos de Eregion, ensinados por Sauron, aperfeiçoam a sua arte. Início da criação dos Anéis do Poder.

Ano 1590 Os Três Anéis dos elfos são completados. Fica concluída a criação dos Anéis do Poder que se dividiam em: nove para os homens, sete para os anões e três para os elfos.

Ano 1600 Sauron forja o Anel Soberano no fogo do vulcão Orodruin, com o qual pretende dominar todos os outros anéis e os seus portadores. Com o poder do anel completa a construção de Barad-dûr. O elfo Celebrimbor apercebe-se dos desígnios de Sauron.

Ano 1693 Início da guerra entre os elfos e Sauron. Os três anéis dos elfos são escondidos, impedindo, deste modo, que Sauron exerça qualquer poder sobre eles.

Ano 1695 As forças de Sauron invadem Eriador. Gil-galad envia Elrond em auxílio de Eregion.

Ano 1697 Eregion transforma-se num deserto. Morte de Celebrimbor. As portas de Moria são fechadas. Elrond recua com os Noldor sobreviventes e refugia-se em Rivendell [(S.) Imladris)].

Ano 1699 Sauron devasta Eriador.

Ano 1700 Tar-Minastir (rei dos Númenóreans) alia-se aos elfos e envia uma grande armada para Lindon. Sauron é derrotado.

Ano 1701 Sauron é expulso de Eriador. Durante muito tempo, as regiões ocidentais da Terra Média vivem em paz.

Ano 1800 Os Númenóreans começam a estabelecer colónias nas costas ocidentais da Terra Média. Sauron alarga a sua influência para leste. Em Númenor o descontentamento começa a aumentar, assim como a desconfiança relativamente aos elfos.

Ano 2251 Tar-Atanamir (décimo terceiro rei de Númenor) recebe o ceptro. É o primeiro rei a contestar a validade da interdição imposta pelos Valar, que impedia os mortais de entrarem nas Terras Imperecíveis. O rei recusa receber os mensageiros de Manwë. É, também, o primeiro rei que não abdica voluntariamente do trono, quando começa a envelhecer. Início da divisão entre os Númenóreans. Aparecimento dos Espectros do Anel.

Ano 2280 Umbar, na região de Harad, transforma-se numa grande fortaleza ao serviço de Númenor.

Ano 2350 Construção de cidade portuária de Pelargir, no estuário do rio Anduin. Tornou-se no principal porto dos Númenóreans fiéis aos antigos valores, como os da amizade com os elfos e do respeito pelos Valar.

Ano 3175 Guerra civil em Númenor.

Ano 3255 Ar-Pharazôn obtém o ceptro.

Ano 3261 Ar-Pharazôn desembarca em Umbar e desafia o poder de Sauron.

Ano 3262 Sauron é feito prisioneiro pelos Númenóreans. Durante quarenta e oito anos, Sauron corrompe os Númenóreans, instigando-os a revoltarem-se contra os Valar.

Ano 3300 Ar-Pharazôn, influenciado por Sauron, corta a árvore branca Nimloth e dá-a a Sauron, que a queima no altar do templo que tinha feito erigir. Com este acto, o rei dos Númenóreans quebrava, simbolicamente, a aliança com os elfos e, por extensão, com os deuses. Pouco antes,

porém, Isildur tinha roubado um dos frutos de Nimloth, que seria plantado mais tarde em Gondor.

Ano 3310 Ar-Pharazôn inicia a construção da Grande Armada.

Ano 3319 Ar-Pharazôn ataca Valinor, na tentativa de roubar a imortalidade. Os Númenóreans fiéis aos antigos valores, liderados por Elendil, fogem para a Terra Média, recusando-se a participar no ataque aos domínios dos deuses. A pedido de Manwë, Ilúvatar afunda a ilha de Númenor e destrói a Grande Armada. Transforma o plano terrestre num globo e coloca as Terras Imperecíveis fora do diâmetro terrestre, acessíveis por um caminho mágico, que só alguns marinheiros elfos conheciam.

Ano 3320 Fundação dos domínios dos Exilados (Fiéis): Arnor e Gondor. Isildur constrói Minas Ithil e planta um rebento da Árvore Branca. Distribuição dos Palantíri (esferas de cristal que permitiam a comunicação entre as várias regiões dominadas pelos Dúnedain fiéis). Sauron, que sobreviveu com dificuldade ao afundamento de Númenor, regressa a Mordor. Perdida a capacidade de se transformar, Sauron é agora um espectro negro de que apenas de apercebem um olho vermelho e uma forma difusa, moldada por uma capa. Nos cem anos seguintes Sauron prepara cuidadosamente a sua vingança contra os Dúnedain.

Ano 3429 Sauron ataca Gondor e toma Minas Ithil, queimando a Árvore Branca. Isildur, que recolheu um rebento da árvore, foge e reúne-se a Elendil, no norte. Anárion mantém a defesa de Minas Anor e Osgiliath.

Ano 3330 É formada a Última Aliança entre os elfos e os homens.

Ano 3431 Gil-galad e Elendil dirigem-se a Rivendell para obterem o apoio de Elrond.

Ano 3434 O exército de homens e elfos atravessa as Misty Mountains. Batalha de Dagorlad. Sauron é derrotado e inicia-se o cerco a Barad-dûr.

Ano 3440 Morte de Anárion.

Ano 3441 Sauron é derrotado em combate individual com Gil-galad e Elendil, mas os dois aliados perecem. Isildur apodera-se do Anel Soberano. Sauron

desaparece e os Nazgûl regressam às trevas.

FIM DA SEGUNDA ERA.

Terceira Era.

Ano 2 Isildur planta um rebento da Árvore Branca em Minas Anor, em memória do seu irmão. Como rei dos Dúnedain entrega o reino de Gondor a Meneldil, filho de Anárion, enquanto ele governa Arnor, os domínios de Elendil. Isildur e os seus três filhos mais velhos morrem numa emboscada preparada por orcs. O Anel Soberano perde-se.

Ano 3 Ohtar leva os fragmentos da espada Narsil para Rivendell. Narsil era a espada de Elendil e tinha sido forjada, na Primeira Era, pelo anão Telchar.

Ano 10 Valandil, o filho mais novo de Isildur, torna-se rei de Arnor, ao atingir a maioridade.

Ano 109 Elrond desposa Celebrían, filha de Celeborn e de Galadriel.

Ano 130 Nascimento dos filhos de Elrond: os gémeos Elladan e Elrohir.

Ano 241 Nascimento da filha de Elrond, Arwen Undómiel.

Ano 420 O rei Ostoher (sétimo rei de Gondor) reconstrói Minas Anor.

Ano 490 Primeira invasão dos Easterlings.

Ano 500 O ataque dos Easterlings é repelido por Rómendacil I, rei de Gondor.

Ano 861 Morte de Eärendur, décimo rei de Arnor. O reino dos Dúnedain do norte é dividido entre os seu três filhos que fundam os reinos de Arthedain (também chamado Arnor), Cardolan e Rhudaur. A capital de Arthedain era Fornost.

Ano 1050 Gondor atinge o auge do seu poder durante o reinado de Hyarmendacil I (décimo quinto rei de Gondor). Forças estranhas entram na floresta de

Greenwood, que passa a ser conhecida por Mirkwood. Sauron, mantendo o anonimato, constrói Dol Guldur, uma fortaleza na região sudoeste de Mirkwood. O primeiro grupo de hobbits, os Harfoots, entra em Eriador.

Ano 1100 Os Sábios descobrem a existência de um poder maléfico em Dol Guldur. Pensam tratar-se do renascimento dos Nazgûl.

Ano 1150 Os hobbits Fallohides entram em Eriador. O terceiro grupo de hobbits, os Stoors, atravessa Red Horn Pass e dirige-se para Angle ou Dunland, a oeste das Misty Mountains.

Ano 1300 As forças da Sombra voltam a desenvolver-se. Aumenta o número de orcs nas Misty Mountains, tornando-se numa ameaça para os anões. Reaparecem os Nazgûl e o seu chefe funda o reino de Angmar, estabelecendo a capital em Carn Dûm. A população deste reino era constituída, maioritariamente, por orcs e tribos bárbaras. Os hobbits emigram para oeste e estabelecem-se em Bree.

Ano 1356 Os Stoors regressam à Wilderland.

Ano 1409 O rei de Angmar, o Senhor dos Nazgûl (também nomeado Rei Feiticeiro de Angmar) ataca Arnor. O rei Argeleb I é morto, mas as cidades de Fornost e Tyrn são defendidas. A Torre de Amon Sûl (Torre da Colina do Vento) é destruída [3].

Ano 1432 Revolta em Gondor provocada pela ascensão ao trono de Eldacar, acusado de favorecer os Homens do Norte.

Ano 1437 Os revoltosos atacam Osgiliath e a cidade é incendiada, perdendo-se o palantír. Eldacar foge para Rhovanion, enquanto o seu filho é assassinado. O líder dos revoltosos, Castamir, toma o poder.

Ano 1447 Eldacar regressa e expulsa Castamir. Cerco a Pelargir, o principal centro dos revoltosos.

Ano 1448 Os rebeldes fogem de Pelargir e tomam Umbar. A partir deste porto os

3. Esta torre tinha sido mandada construir por Elendil e depois da divisão de Arnor tornara-se no ponto de confluência das fronteiras dos três reinos. É nas ruínas de Amon Sûl (também conhecida por Weather Top) que anos mais tarde Frodo é ferido pelo Senhor dos Nazgûl.

rebeldes (também conhecidos como os Corsários de Umbar) declaram guerra a Gondor, atacando, frequentemente, os portos e os barcos dos Dúnedain.

Ano 1601 Muitos hobbits emigram para Bree. O rei Argeleb II concede-lhes um território perto do rio Baranduin, na condição de jurarem fidelidade ao rei de Arnor. Fundação do Shire.

Ano 1630 Os Stoors vindos de Dunland reúnem-se aos hobbits do Shire.

Ano 1636 A Grande Peste devasta Gondor. Morte do rei Telemnar e dos seus filhos. A Árvore Branca de Minas Anor morre. A peste alastra para norte e oeste, levando a desertificação a muitas regiões de Eriador. Os hobbits no Shire sofrem, também, grandes perdas devido à epidemia.

Ano 1640 O rei Tarondor muda a corte de Osgiliath para Minas Anor e planta um novo rebento da Árvore Branca. Osgiliath começa a ficar em ruínas e os homens de Gondor deixam de vigiar Mordor.

Ano 1856 Gondor entra em declínio. Perda dos domínios orientais.

Ano 1900 O rei Calimehtar constrói Torre Branca em Minas Anor, que se torna na residência oficial da corte de Gondor.

Ano 1940 Gondor e Arnor restabelecem as comunicações e formam uma aliança.

Ano 1974 Fim do reino do Arnor. O rei de Angmar destrói Arthedain e toma a capital, Fornost.

Ano 1975 Eärnil II, rei de Gondor, envia uma esquadra comandada pelo seu filho, Eärnur, em socorro de Arthedain. O rei de Angmar é derrotado na batalha de Fornost e desaparece dos territórios do norte.

Ano 1976 Aranarth, filho mais velho do último rei de Arnor, toma o título de Chefe dos Dúnedain do Norte. Os símbolos reais de Arnor são confiados a Elrond, enquanto os descendentes da Linha de Isildur entram na clandestinidade.

Ano 1980 O rei de Angmar entra em Mordor e reúne os outros Nazgûl. Um balrog surge em Moria e assassina Durin IV, rei dos Anões.

Ano 1981 Os Anões fogem de Moria.

Ano 1999 O rei dos Anões, Thráin I, chega com o seu povo a Erebor, onde funda o novo domínio sob as montanhas.

Ano 2000 Os Nazgûl cercam Minas Ithil.

Ano 2002 Minas Ithil é tomada pelas forças de Sauron, passando a ser conhecida por Minas Morgul. Os Nazgûl ficam de posse do palantír de Minas Ithil.

Ano 2043 Eärnur torna-se rei de Gondor e é desafiado pelo chefe dos Nazgûl para um combate individual. Contudo, Mardil, o Mordomo-mor da Casa Real, consegue convencer o rei a não aceitar o desafio.

Ano 2050 O Senhor dos Nazgûl renova o desafio e Eärnur aceita e nunca mais é visto. Com o desaparecimento do rei, e porque este não tinha descendentes, termina a Linha de Anárion. Mardil torna-se o primeiro Mordomo-mor regente de Gondor ("Ruling Steward of Gondor").

Ano 2060 O poder das Sombras aumenta em Dol Guldur e os Sábios desconfiam que se trate de Sauron a recuperar a sua forma.

Ano 2463 É criado o Conselho Branco (ou o Conselho dos Sábios) constituído pelos Istari, Galadriel, Elrond e Círdan, entre outros. O Conselho, presidido por Saruman, tinha como objectivo vigiar e controlar os movimentos das forças de Sauron. O hobbit Déagol descobre o Anel Soberano no leito do rio Anduin, mas é assassinado por Sméagol, que reclama o Anel para si.

Ano 2470 Sméagol, já com a sua personalidade dominada pelo Anel e depois de ter sido expulso da sua comunidade, esconde-se nas cavernas das Misty Mountains.

Ano 2475 As forças de Mordor, chefiadas pelos Nazgûl, atacam de novo Gondor. Osgiliath é destruída e a sua ponte de pedra partida. A partir deste momento a cidade torna-se num posto militar avançado dos exércitos de Gondor.

Ano 2480 Sauron começa a povoar Mordor com as suas criaturas.

Ano 2509 Celebrían é atacada por orcs, quando viajava para Lothlórien, e é ferida

com uma arma envenenada.

Ano 2510 Celebrían parte para as Terras Imperecíveis. Uma tribo de Easterlings, controlada por Sauron, os Balchoth, em aliança com os orcs, atacam a província de Calenardhon, pertença de Gondor. Os exércitos de Gondor, liderados pelo Mordomo-mor Regente Cirion, são ajudados pelos Éothéod (Rohirrim) e conseguem expulsar os invasores. Como recompensa, Cirion ofereceu a província de Calenardhon aos seus aliados, na condição de os Rohirrim ajudarem Gondor sempre que tal lhes fosse pedido. A partir deste momento, Calenardhon passou a ser conhecida por Rohan. A principal actividade económica deste novo domínio era a criação de cavalos que, segundo a lenda, eram os mais fortes e velozes equídeos que se podiam encontrar na Terra Média.

Ano 2570 Reaparecem os dragões no Extremo Norte e ameaçam os Anões, ocupando os seus domínios e roubando-lhes os tesouros.

Ano 2589 O rei dos Anões, Dáin I, é morto por um dragão em Ered Mithrin.

Ano 2590 Thrór conduz os Anões de regresso a Erebor.

Ano 2758 Rohan é atacado pelos Dunlendings. O rei de Rohan, Helm, refugia-se na fortaleza de Hornburg, situada no desfiladeiro de Ered Nimrais. Desde então todo, o desfiladeiro, incluindo as muralhas e a fortaleza, passaram a ser conhecidas como Helm's Deep. Gondor é atacado por corsários. Entre 2758-59 o Inverno é anormalmente rigoroso, dizimando grande parte das populações de Eriador e Rohan. Gandalf vai em auxílio dos hobbits do Shire, que também sofrem durante o Longo Inverno.

Ano 2759 Fréaláf expulsa os Dunlendings do seu território e torna-se rei de Rohan, iniciando a Segunda Dinastia. Saruman instala-se em Isengard.

Ano 2770 O dragão Smaug desce sobre Erebor. A cidade-reino de Dale é destruída. Thrór foge de Erebor com Thráin II e Thorin II.

Ano 2790 Thrór é morto por um orc em Moria. Os Anões declaram guerra aos Orcs.

Ano 2793 Início da Guerra dos Anões e dos Orcs.

Ano 2799 Batalha de Azanulbizar diante da Porta Oriental de Moria. Os Anões vencem a batalha, mas sofrem pesadas baixas. Apesar da vitória, o rei dos Anões recusa-se a entrar em Moria, devido à presença do balrog. Thráin II e o seu filho conduzem os Anões para Ered Luin.

Ano 2841 Thráin II deixa Ered Luin para revisitar Erebor.

Ano 2845 Thráin II é feito prisioneiro em Dol Guldur e é-lhe retirado o Sétimo Anel.

Ano 2850 Gandalf entra, secretamente, em Dol Guldur e descobre que é Sauron quem comanda as ondas de terror que assolam Mirkwood. O Inimigo está a reunir todos os Anéis e procura o Anel Soberano. Gandalf encontra Thráin II, que estava preso em Dol Guldur. O rei dos Anões dá-lhe as chaves de Erebor. Thráin morre pouco depois.

Ano 2851 Reunião do Conselho dos Sábios. Gandalf revela o que descobriu em Dol Guldur e aconselha um ataque à fortaleza de Sauron. Saruman, contudo, consegue convencer o conselho a adiar o ataque e começa ele próprio a procurar o Anel Soberano.

Ano 2852 Morre Belecthor II, regente de Gondor, e a Árvore Branca seca. Como não se encontra nenhum rebento para a substituir, a árvore morta permanece no seu lugar.

Ano 2885 Instigados por Sauron, os Haradrim atacam Gondor. Rohan vem em auxílio do seu aliado.

Ano 2890 No Shire nasce Bilbo Baggins.

Ano 2901 A maioria dos habitantes de Ithilien abandona a região devido aos ataque dos orcs de Mordor. É construído o refúgio de Henneth Annûn.

Ano 2911 O Inverno é de novo anormalmente frio. Muitos rios gelam, como o Baranduin. Alcateias de lobos brancos invadem Eriador, vindos do norte.

Ano 2912 Fim do Grande Inverno que provoca grandes inundações.

Ano 2929 Arathorn, sucessor da linha dos Dúnedain do Norte casa com Gilraen.

Ano 2930 Arador é morto por trolls. Arathorn sucede a seu pai como Chefe dos Dúnedain do Norte.

Ano 2931 No dia 1 de Março nasce Aragorn, filho de Arathorn.

Ano 2933 Arathorn é morto num combate com orcs. Gilraen leva Aragorn para Rivendell. Elrond recebe o Herdeiro de Arnor e de Gondor, criando-o em segredo como se fosse seu filho. Aragorn recebe o nome élfico de Estel, que significa em Sindarin "Esperança".

Ano 2939 Saruman descobre que Sauron mandou revistar a região do rio Anduin onde Isildur morreu. Contudo, Saruman não informa o Conselho deste facto.

Ano 2941 Gandalf e Thorin visitam Bilbo no Shire. Bilbo parte com os Anões em busca do tesouro de Erebor, roubado por Smaug. Bilbo encontra Sméagol, a quem chama Gollum, e apodera-se do Anel Soberano. O dragão é morto por Bard, que se tornará, mais tarde, rei de Dale. O Conselho dos Sábios reúne-se e Saruman concorda com o ataque a Dol Guldur. Entretanto, Sauron abandona os domínios de Mirkwood, fugindo ao ataque. Dá-se a Batalha dos Cinco Exércitos que envolve os Homens de Esgaroth e de Dale, chefiados por Bard, os Elfos de Mirkwood, comandados por Thranduil e os Anões de Erebor e das Iron Mountains chefiados por Thorin II e Dáin Ironfoot. O adversário era um enorme exército de Orcs e de Wargs. Pouco depois deste confronto, Thorin II morre e Dáin torna-se rei dos Anões.

Ano 2942 Bilbo regressa ao Shire com o Anel Soberano. Sauron entra em Mordor.

Ano 2943 Gollum abandona as Misty Mountains e começa a procurar Bilbo.

Ano 2948 Nasce Théoden, filho de Thengel, rei de Rohan.

Ano 2949 Gandalf e o anão Balin visitam Bilbo no Shire.

Ano 2951 Sauron revela a sua presença em Mordor e começa a reunir as suas forças. Reinício da construção de Barad-dûr. Gollum dirige-se para Mordor. Sauron envia três Nazgûl para Dol Guldur. Elrond revela a Aragorn o seu verdadeiro nome e a sua ascendência e entrega-lhe os fragmentos da espada de Elendil. Arwen encontra Aragorn na floresta de

Imladris. Aragorn parte para o deserto, começando a sua iniciação.

Ano 2953 Última reunião do Conselho dos Sábios. Saruman informa o conselho de que o Anel Soberano perdido no rio Anduin desceu para o mar, sendo, por isso, impossível de recuperar. Depois da reunião, Saruman retira-se para Isengard e começa as obras de fortificação da torre. Entretanto, receando o poder e sabedoria de Gandalf, manda que o sábio seja vigiado. Descobre, deste modo, o interesse que Gandalf manifesta pelo Shire e coloca espiões em Bree e Southfarthing.

Ano 2954 O vulcão Orodruin entra de novo em actividade. Os últimos habitantes de Ithilien fogem.

Ano 2956 Aragorn e Gandalf encontram-se pela primeira vez. Início da sua amizade.

Ano 2957 Durante um período de vinte e três anos Aragorn viaja incógnito pela Terra Média, tomando conhecimento da real situação em que se encontram os seus domínios. Sob o nome de Thorongil, serve o rei de Rohan, Thengel, e o Regente de Gondor.

Ano 2968 Nascimento de Frodo.

Ano 2976 Casamento de Denethor, filho do Regente de Gondor, com Finduilas.

Ano 2978 Nascimento de Boromir, filho de Denethor.

Ano 2980 Aragorn entra em Lothlórien e reencontra Arwen. No monte Cerin Amroth os dois amantes celebram o seu voto. Como prova, Aragorn dá a Arwen o anel Barahir [4]. Gollum chega a Mordor e encontra a aranha Shelob. Théoden torna-se rei de Rohan.

Ano 2983 Nascimento de Faramir, filho de Denethor. No Shire nasce Samwise.

Ano 2984 Denethor torna-se regente de Gondor.

Ano 2989 Balin regressa a Moria com um grupo de Anões.

---

4. Este anel tinha a forma de duas serpentes com olhos de esmeralda; sobre a cabeça das serpentes estava uma coroa de flores douradas, que uma serpente sustentava e a outra devorava. Este anel tinha sido criado pelos elfos Noldor em Valinor. Embora não tivesse qualquer poder mágico, era, desde a Primeira Era, um símbolo da aliança entre elfos e homens.

Ano 2994 Balin é morto pelos orcs em Moria. A pequena colónia de anões é dizimada.

Ano 3000 O poder de Mordor aumenta. Saruman usa o palantír de Orthanc, mas é dominado por Sauron através do palantír de Ithil. Saruman traí o Conselho de Sábios. Os seus espiões informam-no de que o Shire é guardado por Rangers [5].

Ano 3001 Festa de despedida de Bilbo. Frodo fica com o anel mágico. Gandalf suspeita de que o anel do hobbit é, de facto, o Anel Soberano. A guarda em torno das fronteiras do Shire é reforçada. Gandalf procura notícias de Gollum e pede ajuda a Aragorn.

Ano 3002 Bilbo torna-se hóspede de Elrond em Rivendell.

Ano 3004 Gandalf visita Frodo, mas durante os nove anos seguintes não regressa ao Shire.

Ano 3009 Gandalf e Aragorn continuam a procurar Gollum, durante os oito anos seguintes. Neste período, Gollum entra em Mordor e é capturado por Sauron, que o interroga. Elrond manda chamar Arwen, que regressa a casa. O poder da Sombra torna as regiões orientais muito perigosas.

Ano 3017 Gollum é libertado por Sauron, após este ter obtido a informação de que o portador do Anel é um hobbit chamado Bilbo Baggins. Gollum é capturado por Aragorn, que o leva para as Dead Marshes e, posteriormente, para Mirkwood, deixando-o à guarda dos Elfos Sindar. Gandalf visita Minas Tirith e lê o pergaminho de Isildur, onde este tinha registado alguns dos efeitos que o Anel Soberano exercia sobre o seu portador.

Ano 3018 Início da viagem de Frodo e da Irmandade do Anel. Durante um ano, a liberdade dos povos da parte ocidental da Terra Média depende, exclusivamente, do bom êxito da missão de Frodo - destruir o Anel

5. Os Rangers são cavaleiros Dúnedain que combatem as forças de Sauron, formando um grupo de guerrilha fiel aos antigos valores de Arnor.

Soberano no fogo de Orodruin.

Cronologia da Guerra do Anel.

Ano 3018

Abril

12 Gandalf chega a Hobbiton e conta a Frodo a história do Anel Soberano. Gandalf aconselha Frodo a preparar-se para abandonar o Shire, mas sem revelar a ninguém o verdadeiro motivo da viagem.

Junho

20 Sauron ataca Osgiliath. Pela mesma altura, os elfos sindar de Mirkwood são atacados por orcs e Gollum foge.

Julho

4 Boromir parte de Minas Tirith em direcção a Rivendell, a fim de descobrir o significado de um sonho que teve.

10 Saruman aprisiona Gandalf em Orthanc.

Agosto Os elfos de Mirkwood não conseguem descobrir os rastos de Gollum. Provavelmente, o hobbit refugia-se em Moria, mas não consegue sair de lá. A fuga ser-lhe-á proporcionada, involuntariamente, pela Companhia do Anel.

Setembro

18 Gandalf foge de Orthanc com o auxílio da águia Gwaihir. Os Nazgûl atravessam o vau de Isen.

19 Gandalf chega a Edoras, capital de Rohan, mas é-lhe recusada a entrada.

20 Gandalf consegue entrar em Edoras, mas o rei Théoden, influenciado pelo seu conselheiro Gríma (um servo de Saruman), ordena-lhe que abandone Rohan no dia seguinte. Para tal dá-lhe autorização de levar o

cavalo que quiser.

21 Gandalf encontra o cavalo Shadowfax, o melhor cavalo de Rohan, mas este não deixa que o sábio se aproxime. Gandalf tem de segui-lo todo o dia.

22 Os Nazgûl chegam ao vau de Sarn. Gandalf consegue alcançar Shadowfax.

23 Quatro Nazgûl entram no Shire, enquanto os outros perseguem os Rangers que protegiam as fronteiras dos domínios dos hobbits. Um Nazgûl entra em Hobbiton ao anoitecer. Frodo abandona Bag End, tomando o caminho dos campos. Gandalf consegue domar Shadowfax e abandona Rohan.

24 Gandalf atravessa o rio Isen, que formava a fronteira ocidental de Rohan.

26 Os quatro hobbits, Frodo, Sam, Pippin e Merry tentam atravessar a Old Forest, mas são aprisionados pelo Old Man Willow. Tom Bombadil liberta-os e dá-lhes abrigo.

27 Os hobbits passam a segunda noite com Tom Bombadil.

28 Os hobbits são feitos prisioneiros pelo Espectro do dólmen. Gandalf chega ao vau do Sarn.

29 Tom liberta os hobbits que chegam nessa noite a Bree. Gandalf visita Gaffer, o pai de Sam.

30 A residência de Frodo, no Shire, e a estalagem de Bree são assaltadas, durante a noite, pelos Cavaleiros das Sombras (Nazgûl). Frodo e os outros hobbits deixam Bree, na companhia de Aragorn. Para evitarem encontrar os Nazgûl no caminho para Rivendell, os hobbits e o seu guia caminham longe da estrada. Gandalf chega a Bree nessa noite.

Outubro

1 Gandalf deixa Bree e dirige-se para Rivendell.

3 Gandalf é atacado pelos Nazgûl em Weather Top.

6 Os hobbits chegam a Weather Top e preparam-se para passar a noite.

Os Cavaleiros da Sombra atacam o acampamento e Frodo é ferido pelo punhal envenenado do Senhor dos Nazgûl.

9 Glorfindel parte de Rivendell à procura de Frodo.

11 Glorfindel expulsa os Cavaleiros da Sombra da ponte de Mitheithel, onde estes aguardavam a chegada de Frodo.

13 Frodo atravessa a ponte de Mitheithel.

18 Glorfindel encontra Frodo ao anoitecer. Gandalf chega a Rivendell.

20 Perto do vau do rio Bruinen, Frodo é de novo atacado pelos nove Cavaleiros da Trevas, mas consegue fugir. Elrond e Gandalf libertam as águas do rio, que se abatem sobre os Cavaleiros, enquanto Aragorn Glorfindel e os outros hobbits lhes cortam a retirada ameaçando-os com paus a arder.

20-23 Frodo é tratado por Elrond e Gandalf, que conseguem neutralizar o efeito do veneno.

24 Frodo acorda. Gandalf conta-lhe o que sucedeu no vau. Frodo encontra Bilbo. Nessa noite, Boromir chega a Rivendell.

25 Reúne-se o Conselho de Elrond. Frodo aceita levar o Anel Soberano até Mordor e destruí-lo no fogo do vulcão Orodruin. Elrond decide que Frodo será acompanhado por Gandalf, os quatro hobbits, o anão Gimli, o elfo Legolas, bem como por Aragorn e Boromir. Fica, assim, formada a Irmandade do Anel que engloba representantes de todos os inimigos de Sauron: os homens, os elfos, os anões e os hobbits.

Dezembro

25 A Irmandade do Anel parte de Rivendell ao anoitecer.

Ano 3019

Janeiro

8 A Irmandade chega a Eregion.

11-12 Ao tentar escalar a montanha Barazinbar, a Irmandade vê-se

impossibilitada de o fazer, devido ao súbito desencadear de uma violenta tempestade, que os obriga a recuar [6].

13 Na madrugada deste dia, a Irmandade é atacada por uma alcateia de lobos. Gandalf decide tentar atravessar Moria. A Irmandade chega à Porta Ocidental ao anoitecer. Início da travessia de Moria. Gollum começa a seguir Frodo.

14 A Irmandade passa a noite na Sala de Mazarbul, onde estavam guardados os registos de Balin, bem como o seu trono e o seu túmulo. A Irmandade é obrigada a abandonar a sala pela porta este, devido ao ataque do balrog e dos orcs. Na tentativa de impedir a perseguição, Gandalf tenta usar a sua magia para trancar a porta, mas devido à pressão exercida pelo balrog, o tecto da Sala de Mazarbul cede e abate-se sobre os orcs, destruindo os registos e o túmulo de Balin.

15 A Irmandade chega à ponte de Khazad-dûm. Gandalf luta com o balrog sobre a ponte que cede e precipita os dois no abismo. Frodo e os companheiros conseguem sair de Moria pelo portão oriental. Chegam ao rio Nimrodel de madrugada. Encontram os guardas de Lothlórien e pernoitam nas árvores.

16-17 A Irmandade dirige-se para Caras Galadon, a Cidade das Árvores, capital de Lothlórien. Chegam à cidade no dia 17 ao anoitecer. São recebidos por Celeborn e Galadriel.

23 Gandalf continua a luta com o balrog e persegue-o até ao cume de Zirak-zigil.

25 Gandalf vence o balrog. Esgotado, o mago desmaia.

Fevereiro

14 Frodo e Sam observam o Espelho de Galadriel. Gandalf regressa à vida,

---

6. Barazinbar [(S.) Caradhras, (W.)Redhorn], Zirak-zigil [(S.) Celebdil, (W.) Silvertine] Bundushathûr [(S.) Fanuidhol, (W.) Cloudyhead] são as três montanhas de Moria [(K.) Khazad-dûm]. Barazinbar era a montanha mais alta e foi sob ela que os anões descobriram o minério mais valioso da Terra Média, o Mithril. Foi também sob esta montanha que apareceu o balrog de Moria que expulsou os anões da sua morada ancestral.

mas permanece em transe no alto da montanha.

16 A Irmandade deixa Lothlórien. Na festa de despedida, Galadriel dá a cada viajante uma prenda. Gollum segue Frodo, enquanto este desce o rio de canoa.

17 Gandalf é transportado para Lothlórien pela águia Gwaihir. Galadriel recebe o Sábio que permanece na floresta até recuperar as suas forças. Quando parte de Lothlórien, Gandalf traja de branco, assumindo a posição de líder do Conselho de Sábios.

23 As canoas da Irmandade são atacadas por orcs, perto de Sarn Gebir, os rápidos intransponíveis do rio Anduin.

25 A Irmandade atravessa o Argonath e acampa em Parth Galen [7]. Em Rohan dá-se a primeira batalha de Isen entre os Cavaleiros de Rohan, chefiados pelo príncipe Théodred, e o exército de Saruman constituído por orcs e Dunlendings. O herdeiro de Rohan é morto na batalha.

26 Separação da Irmandade. O acampamento é atacado por orcs de Isengard. Frodo e Sam partem sozinhos para Mordor. São seguidos por Gollum. Boromir é morto. Merry e Pippin são raptados pelos orcs. Aragorn decide seguir o trilho deixados pelos inimigos, na esperança de salvar os hobbits. Gimli e Legolas acompanham-no.

27 Aragorn e os companheiros chegam ao penhasco ocidental ao nascer do Sol. Éomer parte de Eastfold para perseguir os orcs.

28 Éomer alcança os orcs perto da Floresta de Fangorn.

29 Merry e Pippin fogem e refugiam-se na Floresta de Fangorn. Aí encontram Treebeard, o Ent. Os Rohirrim atacam os orcs ao nascer do Sol, dizimando-os. Frodo desce Emyn Muil e encontra Gollum. Apesar da insistência de Sam, Frodo decide poupar-lhe. Faramir vê o barco fúnebre de Boromir.

---

7. O Argonath consistia em duas enormes estátuas de pedra, representando Isildur e Anárion, que estavam colocadas uma de cada lado do rio Anduin. As estátuas assinalavam a fronteira norte de Gondor.

30 Começa a assembleia dos Ents, na qual decidem atacar Isengard. Éomer, de regresso a Edoras, encontra Aragorn e oferece-lhe duas montadas para eles poderem continuar a procurar os hobbits.

Março

1 Frodo inicia a travessia de Dead Marshes. Continua a assembleia dos Ents. Aragorn e os companheiros encontram Gandalf na floresta de Fangorn. Decidem partir para Edoras. Faramir deixa Minas Tirith, para mais uma missão de vigilância em Ithilien.

2 Frodo conclui a travessia dos pântanos. Gandalf chega a Edoras e cura Théoden. Os Rohirrim, liderados pelo seu rei, partem para Isengard - é a segunda batalha do vau de Isen. A assembleia dos Ents termina com a decisão de atacarem Isengard. Os Ents chegam a Isengard à noite.

3 Théoden recua para Helm's Deep. Começa a batalha de Hornburg. Os Ents destroem Isengard.

4 Théoden e Gandalf partem de Helm's Deep para Isengard. Frodo chega aos montes de escória perto de Desolation of the Morannon.

5 Théoden chega a Isengard ao meio-dia. Conversação com Saruman em Orthanc. Um Nazgûl alado sobrevoa o acampamento de Dol Baran. Gandalf parte com Pippin para Minas Tirith. Frodo esconde-se perto de Morannon, as portas de Mordor, e parte ao anoitecer para tentar entrar em Mordor por outro acesso.

6 Aragorn é alcançado pelos Dúnedain. Théoden parte de Hornburg para Harrowdale. Aragorn parte, mais tarde, seguindo o percurso predeterminado para a sua iniciação como rei, herdeiro de Isildur.

7 Frodo é levado por Faramir para Henneth Annûn. Aragorn chega a Dunharrow ao anoitecer.

8 Aragorn atravessa os Caminhos dos Mortos, lugar interdito a todos excepto aos mortos e ao herdeiro de Isildur. Frodo deixa Henneth Annûn.

9 Gandalf chega a Minas Tirith. Faramir parte de Henneth Annûn. Aragorn

parte de Erech, onde chamou os mortos a cumprirem a promessa que haviam quebrado com Isildur, e chega à cidade de Calembel. Ao anoitecer Frodo chega à estrada de Morgul. Théoden chega a Dunharrow. Uma densa escuridão começa a sair de Mordor.

10 O Dia sem alvor. Os cavaleiros de Rohan concentram-se em Harrowdale. Faramir, que regressava a Minas Tirith, é salvo por Gandalf, às portas da cidade. Aragorn atravessa, com a sua hoste, o rio Ringló. Um exército de Mordor sai pelas portas de Morannon, toma a ilha Cair Andros [8], e entra em Anórien. Frodo passa a encruzilhada das estradas de Morannon para Harad e de Morgul para Osgiliath e vê a hoste de Morgul. À beira da estrada Frodo descobre a estátua do rei coroada por uma trepadeira com folhas em forma de estrela.

11 Gollum visita Shelob, para lhe anunciar a chegada dos hobbits mas, ao ver Frodo adormecido, quase se arrepende. Denethor manda Faramir para Osgiliath. Aragorn chega à cidade de Linhir e atravessa Lebennin. Os invasores, vindos do norte, entram em Rohan oriental. Primeiro ataque a Lothlórien.

12 Gollum conduz Frodo para o covil de Shelob. A aranha envenena o portador do Anel, mas Sam consegue matá-la. Faramir recua para os Causeways Forts. Théoden acampa à sombra do Min-Rimmon [9]. Aragorn repele o inimigo na direcção de Pelargir. Os Ents derrotam os invasores de Rohan.

13 Frodo é feito prisioneiro pelos orcs de Cirith Ungol. O vale de Pelennor é invadido por tropas de Mordor. Faramir é ferido. Aragorn chega Pelargir, apodera-se da esquadra e sobe o rio. Théoden chega à floresta de Druadan. É ajudado pelos seus habitantes, os Woses, a atravessá-la,

8. Cair Andros é uma ilha no rio Anduin. Geograficamente a pequena ilha assemelha-se a um barco com a proa virada para a nascente do rio. Gondor utilizou-a para proteger Anórien, tendo fortificado as suas margens.

9. Min-Rimmon era um dos cinco faróis construídos por Gondor na fronteira norte.

evitando o exército de orcs.

14 Sam encontra Frodo na Torre. Minas Tirith é cercada. Os Rohirrim, guiados pelos Woses, chegam à Floresta Cinzenta.

15 O chefe dos Nazgûl destrói as portas de Minas Tirith. Denethor imola-se numa pira. As trompas dos Rohirrim ouvem-se em Minas Tirith. Batalha de Pelennor. Théoden é morto. O líder dos Nazgûl é morto por Éowyn, a irmã de Éomer, e por Merry. Aragorn chega a Pelennor. As forças de Sauron são repelidas. Frodo e Sam fogem de Cirith Ungol e dirigem-se para o vulcão Orodruin. As forças de Dol Guldur atacam os elfos de Mirkwood, mas Thranduil repele-as. Segundo ataque a Lothlórien.

16 Em Minas Tirith, os comandantes decidem a estratégia a adoptar. Da montanha Morgai, no interior de Mordor, Frodo olha para o vulcão Orodruin.

17 Batalha de Dale. O rei Brand e o anão Dáin são mortos. Muitos anões e homens refugiam-se em Erebor e são cercados pelas forças de Sauron. O orc Shagrat leva a capa, a cota de malha e a espada de Frodo para Barad-dûr.

18 O Exército do Ocidente parte de Minas Tirith em direcção a Mordor. Frodo chega à vista do Isenmouthe, o desfiladeiro fortificado entre Gorgoroth e Udûn [10]. Frodo e Sam são capturados por orcs na estrada entre Durthang e Udûn.

19 O exército aliado chega ao vale de Morgul. Frodo e Sam fogem dos orcs e iniciam a caminhada ao longo da estrada para Barad-dûr.

22 Frodo e Sam deixam a estrada e viram para sul, em direcção a Orodruin. Terceiro ataque a Lothlórien.

23 O exército aliado sai de Ithilien. Aragorn manda embora os medrosos. Frodo e Sam abandonam as armas e equipamento.

---

10. Gorgoroth é o grande planalto de Mordor onde se situava Barad-dûr e o Orodruin. Udûn é a planície circular entre Isenmouthe e Cirith Gorgor, onde se situavam as portas de Mordor, Morannon.

24 Frodo e Sam iniciam a sua última caminhada para o interior do vulcão. O exército aliado acampa perto de Morannon.

25 O exército é cercado nas Slag-hills. Frodo e Sam chegam a Sammath Naur, as cavernas do Orodruin que davam acesso à grande fenda ("Crack of Doom"), no fundo da qual ardia o fogo vulcânico onde o Anel Soberano tinha sido forjado. Gollum arranca o anel do dedo de Frodo e cai na fenda vulcânica. Holocausto de Mordor. Barad-dûr desmorona-se e Sauron morre. Frodo e Sam são salvos pela águia Gwaihir, que os leva para o campo de Cormallen, em Ithilien. Durante catorze dias, os hobbits são tratados por Aragorn, até recuperarem totalmente. Nos dias seguintes à destruição de Barad-dûr, os servos e antigos aliados de Sauron são perseguidos até à rendição total.

27 Bard II e Thorin II rechaçam o inimigo de Dale.

28 Celeborn atravessa o rio Anduin. Começa a destruição de Dol Guldur.

Abril

6 Encontro entre os elfos Celeborn e Thranduil.

8 Os Portadores do Anel são homenageados no campo de Cormallen.

Maio

1 Coroação do rei Elessar. Elrond e Arwen partem de Rivendell.

8 Éomer e Éowyn parte de Rohan com Elladan e Elrohir.

20 Elrond e Arwen chegam a Lothlórien onde permanecem durante sete dias.

Junho

14 Os filhos de Elrond encontram-se com o séquito de Arwen e dirigem-se para Edoras. Dois dias depois partem para Gondor.

25 Elessar encontra um rebento da Árvore Branca.

c. 30 Casamento de Elessar e Arwen.

Julho

18 Éomer regressa a Minas Tirith para levar o corpo de Théoden para

Rohan.

Agosto

10 Funeral de Théoden.

14 Os convidados, onde se incluíam os hobbits, Elessar, Gandalf Galadriel e Elrond, entre outros, deixam Edoras e dirigem-se para Isengard.

22 A companhia despede-se do rei que regressa a Minas Tirith.

28 Saruman dirige-se para o Shire.

Setembro

13 Perto de Moria a companhia despede-se de Galadriel e Celeborn e dirige-se para Rivendell.

21 Chegada a Rivendell.

22 129º aniversário de Bilbo. Saruman chega ao Shire.

Outubro

5 Gandalf e os hobbits partem de Rivendell em direcção ao Shire.

6 Atravessam o vau de Bruinen. Frodo sente o primeiro regresso da dor (faz um ano que foi ferido pelo senhor dos Nazgûl).

Novembro

1 Chegam ao Shire. São presos em Frogmorton.

2 Chegam a Bywater e incitam o povo a revoltar-se contra Saruman.

3 Batalha de Bywater. Morte de Saruman. Fim da Guerra do Anel.

Ano 3020

Março

13 Frodo adoece no aniversário do envenenamento por Shelob.

Maio

1 Sam casa com Rosie.

Junho

c. 30 Frodo renuncia ao cargo de Perfeito.

Setembro

22 130º aniversário de Bilbo.

Outubro

6 Frodo adoece novamente.

Ano 3021

Março

13 Frodo adoece outra vez.

Setembro

21 Frodo e Sam partem de Hobbiton.

22 Encontram Elrond, Galadriel e Gandalf que se preparam para partir rumo às Terras Imperecíveis.

29 Chegam aos Grey Havens. Frodo e Bilbo partem para as Terras Imperecíveis.

FIM DA TERCEIRA ERA.