

## A MANIFESTAÇÃO DO SAGRADO MEDIEVAL OCIDENTAL EM *O SENHOR DOS ANÉIS*

THE MANIFESTATION OF THE SACRED WESTERN MEDIEVAL IN THE LORD OF THE RINGS

**Cristina Ennes da Silva<sup>1</sup>**  
**Rodrigo Gustavo Pires Heckler**

**Resumo:** Este estudo tem como tema o imaginário medieval ocidental presente na saga *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, adaptada para o cinema por Peter Jackson no início do século XXI, através dos filmes *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (2001), *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (2002) e *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (2003). O objetivo é identificar e analisar a categoria do imaginário medieval ocidental buscando compreender aproximações e distanciamentos que apresentam, veiculadas aos seus respectivos contextos de produção. Reflete-se sobre a ressignificação acerca deste recorte-temporal na atualidade, tendo a produção cultural influência sobre o fenômeno. Para compreender o contexto do processo cultural medieval e a categoria referente à visão hierofânica do mundo, que estrutura sua mentalidade, se tem por base os estudos de Franco Júnior (2006), LeGoff (1994) e Mello (1992). A metodologia utilizada é a Análise de Conteúdo, segundo Bardin (2004), Moraes (1999) e Fonseca Júnior (2011). A unidade de análise para a identificação das categorias do imaginário medieval nos três filmes de *O Senhor dos Anéis* (2001, 2002 e 2003) serão as cenas, bem como o contexto no qual estão inseridas.

**Palavras-chave:** Imaginário Medieval. Manifestação do Sagrado. Senhor dos Anéis.

### Introdução

Num domingo à noite, um grupo de seis amigos, em torno de 30 anos, deixam o auditório do teatro em direção às suas casas. Espera-se, em pleno século XXI, encontrar um grupo balzaquiano em muitos espaços sociais; um teatro, domingo à noite, para audição de um concerto musical promovido por uma orquestra, não é um deles.

Tão surpreendente quanto o inusitado espetáculo assistido é perceber no rosto dos integrantes deste grupo a euforia por terem realizado um desejo há muito esperado. Afinal, o concerto musical em questão trazia consigo a trilha sonora de uma das histórias mais apreciadas pelos espectadores, levada às telas do cinema há quase duas décadas. Naquela noite, a orquestra executara a trilha sonora do primeiro filme, enquanto o exibia. Não surpreende a alegria, o encantamento e a euforia presentes

---

<sup>1</sup> **Cristina Ennes da Silva.** Doutora em História das Sociedades Ibéricas e Americanas pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUC/RS. Professora titular do Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais e pesquisadora da Universidade Feevale e dos cursos de graduação em História e Direito. Novo Hamburgo/RS - Brasil. E-mail: [crisennes@feevale.br](mailto:crisennes@feevale.br) e [crisennes@gmail.com](mailto:crisennes@gmail.com) <https://orcid.org/0000-0002-3074-7178>  
**Rodrigo Gustavo Pires Heckler.** Graduado em Licenciatura em História, pela Universidade Feevale (2018). Acadêmico de Mestrado no Programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais – Bolsista Parcial CAPES, Universidade Feevale. Professor de Educação Básica na Escola de Aplicação Feevale e Colégio Sinodal – São Leopoldo. Novo Hamburgo/RS – Brasil. E-mail: [rgheckler@yahoo.com.br](mailto:rgheckler@yahoo.com.br) <https://orcid.org/0000-0002-5601-1548>

nos relatos do grupo. Por um instante, foi possível àqueles indivíduos serem transportados para um mundo além deste, onde seres mitológicos e fantásticos coexistem numa realidade por vezes distante e por vezes próxima a essa.

Do outro lado da cidade, outro grupo de pessoas, mais jovens em idade, também está reunido. Reúnem-se todos os finais de semana para realizar uma das atividades preferidas pelos adolescentes deste novo século: jogar! Todavia, esses garotos preferem um tipo de jogo que pode ser executado tanto pelas novas tecnologias quanto pelos antigos métodos dos conhecidos jogos de tabuleiro. Afinal, o RPG trata-se de um desafio repleto de estratégias, onde várias missões precisam ser desempenhadas para se chegar ao destino final. Curiosamente, as personagens preferidas pelos jogadores desse grupo podem ser identificadas na narrativa assistida pelos espectadores do primeiro grupo.

Para a próxima semana está previsto um evento na cidade: através de uma iniciativa de interessados, uma “feira medieval” foi organizada para aqueles que se interessam pela temática, estendida para a população. A programação previu peças teatrais, oficinas de dança, demonstrações artesanais, gastronômicas e culturais alusivas ao contexto medieval ocidental. O grupo reunido para o concerto e o grupo de jogadores, naquele domingo à noite, combinaram de frequentar o evento da semana seguinte. Ambos os grupos se encontrarão naquele espaço; ambos os grupos, distintos em idade, compartilham entre si um interesse comum: a obra *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, adaptada homonimamente por Peter Jackson para o cinema.

Nas últimas décadas, tornou-se possível se deparar com indivíduos trajando roupas pouco usuais, confeccionadas segundo os modelos representados nas produções cinematográficas ambientadas na Idade Média europeia em eventos temáticos. Estes eventos passaram a ser o espaço destinado para a vivência imanente dos universos fantásticos acessados através da literatura e do cinema, alimentando o imaginário de alguns e despertando a curiosidade de muitos.

Grande parte dos consumidores desses produtos culturais são jovens cujas preferências, outrora, foram alvo de zombaria nas escolas, pois identificavam-se mais com o universo introspectivo e intelectual do que com o mundo competitivo e esportivo. Os então chamados *nerds* começaram a se relacionar em grupos de interesse, promovendo encontros para discussões acerca dos enredos da literatura fantástica e história em quadrinhos sobre super-heróis, além de interessarem-se por sistemas de informação e tecnologia, recebendo espaço consumidor de destaque em lojas físicas e, sobretudo, virtuais. Permitiu-se, portanto, o transporte dos universos alternativos para o tempo e espaço em que

seus admiradores se encontravam. Os jogos de Role-Playing Game (RPG)<sup>2</sup>, passaram a ser popularizados entre os grupos, angariando mais adeptos e promovendo uma maior imersão nos universos propostos. As indústrias de entretenimento viram um mercado em expansão no consumo de materiais relacionados a essas temáticas, produzindo miniaturas de personagens, jogos de computador e uma gama de opções relativas às histórias. Diante das aproximações advindas da tecnologia, as redes sociais e demais mídias passaram a reunir centros de interesses cuja temática pauta-se nesses universos.

Um dos produtos que contribuiu sobremaneira para o desenvolvimento do RPG no Brasil foi a obra de J. R. R. Tolkien, escritor sul-africano (1892 – 1973) residente na Inglaterra, intitulada *O Senhor dos Anéis*, publicada na década de 1950. Porém, foi com a adaptação para o cinema, no início do século XXI, que a obra atingiu sua maior popularidade. O diretor Peter Jackson conseguiu ilustrar e representar as mais de 1200 páginas escritas por Tolkien, pertencentes a um universo muito maior, a Terra-média<sup>3</sup>, recebendo excelentes críticas e conquistando uma legião de fãs. Os três filmes narradores da odisseia de um grupo de habitantes distintos em espécie, que parte em busca da destruição de Um Anel<sup>4</sup> desejoso de *trazer todos para a escuridão e nela aprisioná-los*, trouxeram para a indústria do cinema uma superprodução que recebeu 17 Óscares com seus três títulos: *A Sociedade do Anel* (2001), *As Duas Torres* (2002) e *O Retorno do Rei* (2003).

Não tardou para que os interessados pela narrativa tivessem seu universo alimentado por produções midiáticas posteriores, cujas ambientações, ainda que remotamente, sugerissem um conjunto de “medievalidades”. Desse processo se popularizam as chamadas “Feiras Medievais”, que ocorrem na Europa e no Brasil e, desde o ano de 2016, no Vale do Rio dos Sinos, no Rio Grande do Sul<sup>5</sup>. Desde o material de divulgação desses eventos até a observação empírica do fenômeno cultural, é possível constatar a incorporação de elementos da produção cinematográfica e midiática dos últimos anos na configuração dos cenários e figurinos.

---

<sup>2</sup> Role-Playing Game. Sigla inglesa para um gênero de jogo no qual os participantes assumem o papel das personagens imaginárias, cujos enredos encontram-se ambientados num mundo fictício.

<sup>3</sup> Mundo fantástico criado por J. R. R. Tolkien (1892-1973), onde transcorrem suas narrativas descritas nos livros: *O Silmarillion*, *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*: *A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*.

<sup>4</sup> O “Um Anel” é a denominação dada para o anel forjado por Sauron na Montanha da Perdição, com o intuito de governar a tudo e todos na Terra-média, aprisionando-os na escuridão.

<sup>5</sup> No ano de 2019, a cidade gaúcha de São Leopoldo promoveu a 3ª Edição da Feira Medieval, em parceria com o Sesc. Localizada na mesma região, no ano de 2018, a cidade de Novo Hamburgo também promoveu o evento. Os jornais locais divulgaram os eventos, noticiando posteriormente a repercussão positiva para os municípios. Segue link da matéria publicada no Jornal VS, do dia 01/05/2019: <[https://www.jornalvs.com.br/\\_conteudo/noticias/regiao/2019/05/2410298-cultura-medieval-atrai-mais-de-8-mil-pessoas-ao-museu-do-trem.html](https://www.jornalvs.com.br/_conteudo/noticias/regiao/2019/05/2410298-cultura-medieval-atrai-mais-de-8-mil-pessoas-ao-museu-do-trem.html)>. Acesso em 09 de julho de 2019.

Os grupos frequentadores destas “Feiras Medievais” identificam-se com o universo medieval, ideologizando batalhas épicas, cenários naturais e seres mitológicos de culturas diversas, compreendendo suas interpretações e representações como existentes e cotidianas no medievo. Porém, fica em aberto a discussão referente ao quanto de propriamente medieval há nas representações cinematográficas, e, por consequência, nos produtos, hábitos e práticas assumidas pelos “consumidores”. Tem-se, portanto, como problema de pesquisa analisar em que medida a manifestação do sagrado apresentada num produto cultural de ampla aceitação no século XXI, se aproxima e distancia da forma como o conceito era compreendido no medievo.

A fim de analisar a obra como um todo, encadeando seus elementos narrativos e relevantes à compreensão do contexto, o artigo se utilizará dos três filmes lançados sobre a história. A narrativa das três partes segue de forma contínua, permitindo ao expectador acompanhar o desfecho da saga. Assim, o objeto de análise desta pesquisa detém-se nos seguintes produtos culturais cinematográficos: *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (2001); *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (2002); e *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (2003). O foco nas três produções fundamenta-se na perspectiva de que, dada a repercussão *a posteriori* da conclusão de seu lançamento, a partir do qual as manifestações culturais supracitadas ganharam maior visibilidade, é possível se constatar a influência que a obra exerce sobre a representação contemporânea da Idade Média. É, portanto, relevante averiguar se a mesma, embora o cenário e espaço temporal não estejam relacionados ao período histórico em questão, trazem consigo elementos passíveis de relação com a consequente associação.

### **Sistemática de estudo**

O estudo pretende identificar e analisar a presença da categoria do imaginário medieval referente à *visão hierofânica do mundo* na obra cinematográfica *O Senhor dos Anéis*, de Peter Jackson. Esta categoria, postulada por Hilário Franco Júnior (2006), ajuda a perscrutar o *modus vivendi* e o *modus operandi* de uma sociedade tão díspar quanto semelhante. Como metodologia de pesquisa, utilizou-se a Análise de Conteúdo, seguindo-se a indicação de Bardin (2004) para manipulação da fonte utilizada. Segundo a autora, as fases para a aplicação dessa metodologia organizam-se em três polos cronológicos: a) a pré-análise; b) a exploração do material e c) o tratamento dos resultados, quanto à inferência e interpretação dos mesmos.

As cenas analisadas nesta pesquisa foram retiradas do mesmo produto cultural, dividido em três momentos para lançamento. Respeitam, portanto, uma linha temática de coesão narrativa e correspondem às expectativas enquanto fontes de análise para o problema de pesquisa proposto.

Será analisada uma cena correspondente de cada filme, resultando em três cenas para a categoria. Julgou-se apropriada a técnica categorial que, além de ser a mais antiga, corresponde melhor ao objetivo proposto. É preciso salientar que “as categorias representam o resultado de um esforço de síntese de uma comunicação, destacando neste processo seus aspectos mais importantes” (MORAES, 1999, p. 19).

A análise categorial “funciona por operações de desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos” (BARDIN, 2004, p. 153). Palavras, frases, temas ou mesmo documentos em sua forma integral podem caracterizar essas unidades. Como “texto”, pode-se entender a fonte de análise, seja escrita ou fílmica.

Este estudo optou pela abordagem da interpretação relacionada, segundo Moraes (1999), relacionada a estudos fundamentados num referencial teórico claro, resultado da interpretação feita a partir da exploração dos significados expressos nas categorias de análise, em unidade com a fundamentação teórica. A interpretação é resultado da fundamentação teórica pré-estabelecida. Desse modo, busca-se partir do nível patente para o latente, de modo a perscrutar o que está implícito. Aqui o referencial teórico será utilizado para examinar o conteúdo. É de exigência da análise de conteúdo que seja examinado o contexto no qual os documentos foram originados, a fim de aprofundar o entendimento sobre os mesmos.

## **Imaginário medieval**

Compreendida como um período temporal cuja duração estendeu-se por “mil anos”, localizada na Europa Ocidental, a Idade Média é decorrente de um período extenso e não uniforme. Tem sua trajetória composta por questões significativas, que precisam de um olhar apurado e voltado para a imersão nos seus imaginários, a fim de alcançar uma visão mais abrangente do contexto. Este recorte temporal desperta no sujeito contemporâneo que nele imerge um encantamento, permeando um mundo distante e, ao mesmo tempo, real. Ao perscrutar o medievo ocidental, é possível identificar nesta distância temporal aproximações de seus elementos na contemporaneidade.

A Idade Média traz em sua definição conceitual a herança de um juízo iluminista e renascentista. Maculada sob o selo de retrógrada, supersticiosa e mediana, foi marginalizada pelo

meio intelectual por décadas, tendo seu arsenal fundamental, negligenciado. Para Pernoud (1979), “Idade Média significa sempre: época de ignorância, de brutalidade, de subdesenvolvimento generalizado” (p. 16). A razão dessa compreensão recorrente, segundo a mesma autora deve-se “porque as pesquisas eruditas feitas nos cento e cinquenta anos, ou mais, em seu conjunto, ainda não atingiram o grande público” (PERNOUD, 1979, p. 16). Perceba-se que transcorridas décadas desde esta publicação, é ainda possível identificar esta percepção acerca do medievo entre as pessoas.

Com o advento das novas perspectivas historiográficas, o período lucrou uma revista às fontes, fomentadora de uma reabertura e legitimadora de voz, resultantes do combate para o abandono pré-conceitual outrora adquirido, angariando adeptos oriundos dos mais diversos meios, sejam eles acadêmicos ou não. Porém, Pernoud (1979) atenta que embora se provem as “descobertas científicas”, estas ainda “custam a penetrar no domínio público” (PERNOUD, 1979, p. 16).

O surgimento do cinema como ferramenta midiática ofereceu uma contribuição significativa nesse processo, ressaltando inúmeras películas cuja temática buscou retratar recortes do período, aproximando o grande público de um contexto desconhecido, mal interpretado e essencial enquanto configurador das estruturas sociais, econômicas, culturais e intelectuais do Ocidente. *Decameron* (1971), de Pier Paolo Pasolini, *O Nome da Rosa* (1986), de Jean-Jacques Annaud e *Coração Valente* (1995), de Mel Gibson, são filmes do século XX cujas temáticas pautaram-se no cenário da Idade Média europeia. *Cruzada* (2005) e *Robin Hood* (2010), ambos assinados por Ridley Scott, estão na lista das películas produzidas já no século XXI, evidenciando a validade do investimento em enredos narrativos do período medieval.

Devido ao recorte temporal extenso que apresenta, tratar-se-á, neste estudo, do imaginário medieval através da análise de alguns processos mentais. É preciso, assim, situar o ambiente característico do medievo ocidental. Resultado de sucessivas invasões dos povos bárbaros, normandos, ostrogodos, visigodos e vândalos e a consequente derrubada do poder moderador imperial romano no século V, o início da Idade Média é marcado por um cenário miscigenado enquanto povos e culturas e, sobretudo, visões religiosas. Algumas correntes cristãs responsáveis pela conversão dos povos bárbaros foram, ao longo dos primeiros séculos, consideradas hereges pelo Cristianismo, decorrentes de visões teológicas dissonantes daquelas consideradas oficiais. Sendo assim, dentre tantos percalços vivenciados, a Igreja, unida ao Estado, teve colaboração fundamental no processo de reestruturação da sociedade europeia pós-invasões germânicas. Foram necessários alguns séculos para a efetivação desse processo, resultando num misto de percepções e visões de mundo não raras vezes de aparência contraditória.

### *Visão hierofânica do mundo*

Se há algo que é extremamente forte na imaginação atual referente à Idade Média e que, em certo sentido, lhe causa grande estranhamento, é a confiança depositada pelo homem medieval na existência e ação do sobrenatural, do extraordinário, do miraculoso no cotidiano. Quando se está pautado no senso comum, fruto da historiografia de outrora ainda presente na compreensão de muitos, entende-se que esse recorte histórico é marcado por visões extremamente supersticiosas e extraordinárias. A justificativa defendida por esses sujeitos alicerça-se na presença do cristianismo católico naquele período, responsável, não exclusivamente, pela reconfiguração do continente europeu.

Visão sobrenatural medieval, antes de tudo, é a manutenção da crença na hierofania<sup>6</sup> no mundo. Não se reduz à visão mágica em todos os cenários, como se ao sujeito lhe fosse possível enxergar além dos demais. Embora existam inúmeros relatos de cristãos que denunciaram visões extraordinárias do divino, estes se apresentam como um contingente relativamente baixo na soma total de fiéis, o que significa que, ainda que seja possível tal sensibilidade alicerçada na fé professada, o fenômeno é raro, discreto e sustenta relativa permanência no indivíduo a quem é destinado<sup>7</sup>. É possível, é crível, é esperado, que o Sagrado se manifeste. Esse referencial sagrado é, para o homem medieval, a pedra angular de suas ações. Diferentemente da espera constante pelo extraordinário, o ideal esperado pela Igreja Católica Romana, remete-se à consciência constante da existência e presença de Deus e, logicamente, da necessária ação de graças a Ele através de gestos concretos. Ou seja, espera-se pela manifestação do sagrado, não pelo extraordinário. É preciso recordar que a maior hierofania de todas é a crença na Encarnação divina<sup>8</sup>. Este dogma, no entanto, é anterior à Idade Média, não restringindo o fenômeno da manifestação do sagrado apenas a esse recorte espaço-temporal.

---

<sup>6</sup> O termo foi cunhado por Mircea Eliade em seu livro *Traité d'histoire des religions* (1949) para se referir a uma consciência fundamentada da existência do sagrado, quando este se manifesta através dos objetos habituais de nosso cosmos como algo completamente separado do mundo profano.

<sup>7</sup> A Teologia Católica, enquanto estudo científico humano relacionado ao arsenal do *depositum fidei*, dedica-se ao estudo da Teologia Espiritual, cujo objeto refere-se à relação humana com o Transcendente e as formas com as quais o mesmo responde e dirige-se aos seres humanos. A Teologia Mística, área desse estudo específico, trata diretamente dessa realidade sensível humana, quando o Transcendente permite maior intimidade a alguns.

<sup>8</sup> A encarnação de Jesus é compreendida como a Encarnação de Deus num longo processo conciliar, com um histórico de controvérsias teológicas. A Igreja foi num crescente interpretativo e passou a definir como doutrina dogmática a Encarnação Divina após definir a Unidade Trinitária, a divindade do Filho em igual dignidade do Pai, em Nicéia (325); a existência da alma humana de Cristo, em Constantinopla I (381); e a união hipostática de Jesus – duas naturezas em uma só pessoa: natureza divina e natureza humana, em Éfeso (431).

“Na sua onipotência e presciência, Deus está presente nos mais diferentes eventos e locais” (FRANCO JÚNIOR, 2006, p. 140). No mundo medieval, não é difícil crer na sua ação cotidiana, que se manifesta das mais variadas formas. Uma vez que Deus é compreendido como Criador de todas as coisas, segundo a Teologia Agostiniana, ao abarcar a essência de tudo aquilo que é, e é porque participa daquele que É, logo, não há nada que possa ser que não esteja sob custódia daquele que É<sup>9</sup>. Ainda que seja complexo o silogismo desenvolvido, é compreensível, em linhas superficiais, o aforismo que defende que se Deus é causa e sustento de tudo, tudo o que existe, existe por Ele e Nele. Fora de Deus, segundo Agostinho, há o nada. Esse raciocínio nascido às vésperas da Idade Média<sup>10</sup> é de uma tônica essencial para a compreensão do período.

Ao crer na hierofania, a sociedade medieval não se configurava como agente supersticioso. Que tal característica estava presente em grande parte da população é fato, na mesma proporção com a qual está presente na contemporaneidade, onde o acesso às informações pelas pessoas é incomparável a qualquer outra época. Pode-se pensar, com isso, que a superstição não é fruto da ignorância humana: ela é uma constante no fenômeno humano. Franco Júnior (2006) defende que a concretude da religiosidade medieval, presente nas peregrinações, cruzadas e culto a relíquias era decorrente da interpretação que via o sagrado em toda parte. “A comunicação entre os mundos humano e divino estava sempre aberta. Era mesmo possível passar de um a outro, pois a geografia simbólica de então os colocava muito próximos” (FRANCO JÚNIOR, 2006, p. 140).

Paralelamente à compreensão da manifestação do sagrado nos moldes cristãos, outras versões corriam entre as pessoas. Essas versões, por sua vez, eram mais que frutos de uma experiência única vivenciada por tribos antigas de origem semita: tratavam-se das experiências originais dos grupos que compunham aquele que se tornaria o solo europeu com o passar dos séculos. Celtas e nórdicos traziam consigo um conjunto de interpretações da realidade transmitido entre si durante inúmeras gerações. Com a expansão cristã, e a consequente evangelização, as crenças foram batizadas e elevadas a outras categorias de explicação, mas não desassociadas de sua raiz constituinte. Compreender o mundo de modo mágico, maravilhoso ou milagroso é uma constante no fenômeno humano, presente em todas as sociedades. Condenada desde o Antigo Testamento, a prática de rituais de magia ou feitiçaria sempre instigou e amedrontou os povos semitas, de modo que a tradição cristã os exorcizou oficialmente, entendendo como desnecessárias àquele que crê na onipotência divina. Exorcizar não

---

<sup>9</sup> Santo Agostinho. **Confissões**. Livro 1. Capítulo 3: “*E como invocarei meu Deus, meu Deus e meu Senhor, se ao invocá-lo o faria certamente dentro de mim? E que lugar há em mim para receber o meu Deus?(...)*. Será, talvez, pelo fato de nada do que existe sem Ti, que todas as coisas te contêm? (...) [Grifo nosso].

<sup>10</sup> A obra *Confessiones*, em português “Confissões”, na qual se encontra esse raciocínio, foi escrita entre os anos de 397 e 401.



implica em extinguir; ainda que tornada proibida, a presença da superstição não foi de todo abandonada, uma vez que o conceito de maravilhoso é fundamental para o período: “O maravilhoso faz-nos visitar uma grande parte do universo imaginário da Idade Média quer cá embaixo quer no Além, na natureza, no homem, nos animais, nos objetos, na geografia e na história” (LE GOFF, 1994, p. 23).

Em sua elucubração, segue o autor, o maravilhoso é um sobrenatural “natural”, localizado entre o sobrenatural divino, que é miraculoso e, portanto oriundo do desejo de Deus, e o sobrenatural diabólico, alusivo ao mágico, manifestação satânica. Em sua opinião, Le Goff (1994) acredita que a partir do século XIII, o maravilhoso ganhou terreno em relação ao miraculoso, que tornou-se mais excepcional, e ao mágico, mais combatido. Houve, portanto, uma “laicização do sobrenatural?” (p. 23-24).

Fica clara, portanto, a necessidade de uma elucidação conceitual para a visita às mentalidades medievais. Para a visão popular medieval, hierofanias ocorrem com frequência, mas dificilmente se pode saber de que tipo de poder elas provêm.

Desde os primeiros séculos do medievo, conforme Franco Júnior (2006), chamar um médico, um sacerdote ou um mago durante uma enfermidade era indiferente. Acreditava-se que toda doença era causada por um agente externo ao organismo, daí a necessidade de amuletos, filtros ou exorcismos para obtenção de cura. Nessa dinâmica, a magia que causa a enfermidade deve ser combatida por outra magia.

“Mesmo onde a unidade parecia ameaçada sabia-se que, pelo menos com o Fim dos Tempos, ela seria restaurada. O Diabo não tinha existência autônoma, própria, em última análise era redutível a Deus, era a outra face Dele. Eram complementares” (FRANCO JÚNIOR, 2006, p. 142). De qualquer maneira, a visão hierofânica do universo significava uma visão de aparência dualista<sup>11</sup>, ainda que de essência unitarista. Em outras palavras, podia-se conceber a ideia de que a manifestação do extraordinário, do sobrenatural e do mágico pudesse adquirir características benévolas ou maléficas. Todavia, era recorrente a pregação eclesiástica acerca da essência unitária de Deus, Criador de todas as coisas. Portanto, a ameaça da quebra de unidade resultante da desordem causada pelo diabo<sup>12</sup> não impediria a restauração da criação divina no fim dos tempos, numa unidade perfeita.

---

<sup>11</sup> O *dualismo* é apresentado por Hilário Franco Júnior (2006) como uma categoria compositora do imaginário medieval.

<sup>12</sup> De origem etimológica grega, significa *acusador*. Forte (2012) descreve os nomes utilizados para designar os demônios no catolicismo, elucidando questões recorrentes entre as pessoas. O autor defende que a palavra *diabo* “é como o Novo Testamento chama a Satã (...). As pessoas usam ‘diabo’ e ‘demônio’ como sinônimos, porém, a Bíblia, não” (p.30). Demônio, cuja origem etimológica grega significa *gênio*, não é necessariamente uma entidade maléfica na mitologia greco-romana. No Novo Testamento, é sempre usado para designar espíritos malignos.

Ao traçar as linhas condutoras do contexto da Terra-média, universo estruturado por Tolkien mediante inclinação em compilar para a Inglaterra, à semelhança de outras nações, uma mitologia própria, o autor percebeu que *O Senhor dos Anéis* possuía um enredo único, ambientado no mesmo universo, contudo tratando-se de uma sequência narrativa da História da Terra-média. Ao relacionar *O Senhor dos Anéis* ao conjunto de manuscritos traçados ao longo dos anos, configurando um arsenal de contos narrativos, lendas e mitos que explicariam a Terra-média desde sua origem, segundo White (2016), Tolkien permitiu que sua criatividade, alimentada pelas mais diversas correntes experienciais e formativas que acumulou em sua própria vida, conseguisse estruturar a mitologia tão desejada. Nesse ínterim, a obra completa de Tolkien refere-se, em síntese, de acordo com White (2016), à descrição da origem do universo da Terra-média, espécie de mundo possível pré-cristão, “versão distorcida da Terra” (p. 189) e representação do gênero fantástico expressa num “panorama medieval alternativo” (p. 88).

Desse desejo mitológico decorre a Terra-média ser habitada por espécies diferentes, por vezes identificadas em lendas presentes nos mais diversos povos europeus. Elfos, anões, homens e magos são algumas das raças encontradas no mundo de Tolkien. Junto a eles, os hobbits, seres diferentes em tamanho e envolvimento com o contexto do mundo em que habitam. Segundo as narrativas, os hobbits vivem no Condado, espaço territorial mais a leste da Terra-média, praticamente alheios a tudo e a todos que não se apresentem como semelhantes em espécie. Na obra *O Hobbit*, Tolkien declara que a eles interessa viver da maneira mais confortável possível, não sendo predispostos às aventuras e ausência de rotina.

Os elfos são uma das espécies criadas por Ilúvatar, pai de todos, criador de todo universo segundo a narrativa, designados para habitar a Terra-média. São considerados superiores aos homens, sobretudo em virtude. Os istari são uma das raças existentes na Terra-média, popularmente chamada de magos.

Nas cenas analisadas neste estudo, encontram-se personagens pertencentes às espécies dos hobbits, elfos, homens e magos. Bilbo Bolseiro e Frodo, tio e sobrinho, respectivamente, são protagonistas no enredo acerca do Um Anel. Bilbo o encontrou anos antes, quando conheceu a criatura Gollum, um espectro da raça que outrora havia sido, obcecado pela propriedade que sustenta, a saber, o anel. Numa disputa acirrada pela sobrevivência, a fim de escapar da montanha onde estava perdido com Gollum, ameaçado de ser devorado por ele, Bilbo encontra o Um Anel e o guarda consigo. A Frodo coube a missão de levar o objeto até o lugar onde fora forjado, a fim de destruí-lo.

Ambos figuram como personagens essenciais da narrativa, uma vez que pertencem à raça daqueles que eram considerados os mais frágeis do mundo e a quem coube tamanha importância.

Dos magos existentes na história de Tolkien, Gandalf figura como um dos mais conhecidos e queridos entre o público. De caráter sólido, tomou a missão de identificar a verdadeira natureza do Um Anel, confirmando a lenda maléfica que trouxe consigo. Ao depositar sua confiança nos hobbits, alimentava a esperança de que esta raça não se corrompesse com facilidade à tentação de poder emanada pelo Um Anel, a fim de que o mal trazido em si pudesse, um dia, ser destruído.

Os reis são homens e, segundo a obra, esta é a raça mais corruptível que existe naquele mundo. Os homens são fracos, pois cedem com facilidade aos desejos e tentações, traindo-se e aos seus por poder. Aos elfos, elevados em virtude, cabe a força bélica e o discernimento, agindo como grandes protetores da Terra-média. Não são impecáveis: orcs são, na verdade, em origem, elfos que cederam à tentação do mal. Todavia, elfos são seres temidos e admirados, carregados de mística e força.

Em *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (2001), o mundo de fantasia representado no cinema, o ordinário e o extraordinário convivem sem estranhezas, ou seja, tem-se a manifestação do sagrado imbricada na narrativa.

Na Valfenda, cidade dos Elfos e local de descanso para Frodo, Sam, Merry e Pippin, antes de seguirem rumo a Mordor, para destruir o artefato, o hobbit conversa com seu tio, que reside no lugar desde a fuga da própria festa de aniversário, no Condado. Ali se tem o desenrolar da situação na qual Bilbo presenteia Frodo com objetos utilizados por ele em sua aventura<sup>13</sup>: a espada Ferroadada, cuja cor se altera para o azul quando da presença de Orcs e *Mithril*, uma espécie de réplica da malha utilizada pelos exércitos medievais e modernos do mundo real, como modo de proteção para espadas, lanças e flechas. Frodo se reencontra com Bilbo, envelhecido, pois já não está sob influência do Um Anel. Dá a Frodo uma espada, Ferroadada, que altera a cor quando da presença de orcs. A fisionomia de Bilbo se altera quando está diante do *Um Anel*.

Em *A Sociedade do Anel* (2001), as manifestações extraordinárias sustentadas pelos artefatos não causam estranheza em Frodo. Sua reação é de admiração e apreço pelos presentes, compreendendo-os como elementos necessários na jornada iniciada, devido a sua funcionalidade, não ao aspecto fantástico que trazem consigo. Frodo compreende os presentes recebidos como oportunos para a missão a ser cumprida. A magia, o sobrenatural e o fantástico fazem parte do mundo da Terra-média. Como é possível perceber ao longo do filme, ainda que nem em todos os povoados se

---

<sup>13</sup> A aventura de Bilbo encontra-se narrada na obra *O Hobbit*, também de J. R. R. Tolkien, adaptada para o cinema por Peter Jackson a partir de 2012. A adaptação da obra de volume único foi fragmentada em três filmes, sendo *Uma Jornada Inesperada* (2012), *A Desolação de Smaug* (2013) e *A Batalha dos Cinco Exércitos* (2014).

manifeste a arte da magia, ela é uma presença reconhecida pelos habitantes daquele universo. Tal inferência pode ser constatada quando os hobbits deixam o Condado. Manifestam o interesse em conhecer o enredo das antigas lendas; desejam ver os elfos e demais seres fantásticos, residentes em outros reinos e florestas. Grande parte dessa familiaridade é fruto das narrações anteriores de Bilbo, sempre a apresentar aos conterrâneos do Condado os seus feitos do passado. Frodo, Sam, Merry e Pippin cresceram ouvindo essas histórias. Nada mais natural, portanto, mediante a possibilidade de deixar o Condado, conferir com a própria existência os contos que habitam a ilustração feita pela imaginação.

Mas é naquele momento que a cobiça excitada de Bilbo, diante do *Um Anel*, transcende sua capacidade de disfarce frente ao desejo. O velho hobbit está diante de seu mais estimado tesouro. A manifestação sombria de Bilbo, desta vez, causa espanto em Frodo. Ele jamais havia visto o tio desfigurar-se assim, modo que sua fisionomia adquira feições demoníacas, segundo a representação hodierna no cinema. Frodo não se altera pela simples mudança do semblante do tio: altera-se ao ver a manifestação do Mal e a consequente obsessão daquele que fica exposto ao anel por muito tempo (Tempo: 1:27:58 – 1:29:27).

A face de Bilbo remete àquilo que destaca Le Goff (1994), quando se refere ao sobrenatural diabólico, atrelado ao mágico, palco no qual predomina a ação ruinosa de Satanás. Ainda que as figuras cristãs não estejam elucidadas nominalmente ao longo da história, pode-se compreender a manifestação diabólica e a ação do Mal sinonimamente. A ação do anel sempre é maléfica, constituindo na manifestação suprema do Mal na Terra-média, vinculado diretamente ao seu forjador.

J. R. R. Tolkien, criador deste universo, era católico, embora declare não intuir a construção de uma alegoria a quaisquer temas que já tenham sido cogitados. Tal declaração manuscrita pelo autor precisa ser considerada, portanto como válida. Porém, um autor traz consigo suas experiências de vida de tal modo que, embora inconscientemente, exprima em seu texto, se não suas experiências, a mentalidade na qual está inserido. Sendo assim, Tolkien, enquanto cristão católico, sustenta um traço de sua crença e visão de mundo em sua obra. Na tentativa de conservar ao máximo a fidelidade do texto, Peter Jackson deixa transparecer esta visão de mundo na adaptação da obra para o cinema, daí a representação da mudança facial de Bilbo remeter à uma figura demoníaca.

A um hobbit compete o hábito de viver bem, e isso implica comer, beber e descansar bem. Viver como um hobbit, conforme Tolkien, significa conforto. O Condado é caracterizado de modo agrário, traduzindo uma vida simples, embalada por canções e poesias, após um dia de trabalho nas lavouras, jardins e cuidado com animais. O Condado transparece uma vida idealizada, leve, feliz.

Ainda que exista uma comunidade na qual os valores mais simples sejam engrandecidos, onde maiores preocupações do mundo externo pareçam não existir, nem todos os moradores terminam por comungar do mesmo espírito, da mesma conduta social que aquela comunidade expressa. Em *O Retorno do Rei* (2003), Frodo conclui a escrita dos feitos na jornada para a destruição do *Um Anel*. Segundo a personagem, os hobbits passaram 13 meses nesta missão. Ao retornarem, o Condado era o mesmo, sem nenhuma alteração. Percebe-se que, ainda que a Terra-média tenha estado em guerra, tal informação não foi de conhecimento dos habitantes da região. Em *As Duas Torres* (2002), os Ents alegaram nunca terem ouvido falar na existência de hobbits, quando conhecem Merry e Pippin.

Há um destaque para o exercício da liberdade dos seres, demonstrando que a felicidade não é fruto da ausência de problemas, da igualdade de condições e simplicidade da vida. Afinal, todos os hobbits vivem praticamente iguais, numa unidade, onde não reina a felicidade plena. Embora não sejam conhecidos de todos os demais habitantes da Terra-média, não estão imunes. Ao contrário, estão intrinsecamente ligados a ela, refletindo neles as angústias e temores comuns a todos. Ninguém está sozinho, portanto. Nenhum ato é isolado. O Mal não atinge apenas uma parcela da população. Apesar dos poucos problemas, os hobbits, tampouco, são imunes em natureza à ação do Mal. Bilbo é a mostra disso. No decorrer da narrativa, Frodo também é. Afinal, trata-se de “*Um Anel para a todos governar; e na escuridão aprisioná-los*”.

*As Duas Torres* (2002) traz uma série de cenas que serviriam para grandes retiros espirituais e pregações ecoantes nas catedrais cristãs. Uma vez formada a Sociedade do Anel, composta por personagens que se dispõem a acompanhar Frodo em sua saga, Gandalf separa-se do grupo ao cair no abismo da Montanha de Moria, puxado por um “demônio do mundo antigo”, Balrog. Enquanto todos o consideraram morto, Gandalf ressurgiu depois de vencido seu inimigo maior, aquele a quem mais teme. Sua vitória é expressa visualmente; troca seus trajes cinzentos por outros brancos, inferindo a mudança hierárquica resultante do conflito. Ao aparecer a alguns integrantes da comitiva do Anel, Gandalf junta-se a Aragorn, Legolas e Gimli para entrar no Reino de Rohan, com intenção de pedir ajuda ao rei, Théoden, mas não sem antes tendo que ajudá-lo. É de ciência de Gandalf a influência de Saruman, outro mago, entregue ao poder do mal, sobre o reino, depois de sua adesão a Sauron. Sem alertar para a mudança de hierarquia que sofrera após sua queda nas profundezas de Moria, Gandalf interpela o rei Théoden, envelhecido, inerte e transfigurado, sob domínio de Saruman.

Gandalf impõe sua mão sobre a fronte do possuído, reclamando sua liberdade. Diante do deboche recebido em resposta, o mago apresenta-se sem a capa cinzenta, sustentando sua veste alva e, impondo seu cajado sobre o rei, expulsa Saruman. Sob a ótica cristã, a atitude de Gandalf em tudo

se assemelharia a um exorcismo presidido por um sacerdote. Talvez atormentado por um demônio pertencente a uma hierarquia superior, o fiel necessitasse de um ministro pertencente a uma escala superior. Ou, simplesmente, a mensagem subliminar aqui encerrada poderia remeter à reflexão de que só é possível exorcizar os demônios alheios uma vez vencidos os próprios (Tempo: 58:10 – 59:25)

Percebe-se em Gandalf a autoridade exercida também pelos sacerdotes católicos ao longo da Idade Média, inclusive ao que se refere na administração de sacramentais capazes de livrar o mundo da ação do Mal. Segundo o Catecismo da Igreja Católica, número 1667, os sacramentais “são sinais sagrados por meio dos quais, imitando de algum modo os sacramentos, significam-se e obtêm-se, pela oração da Igreja, efeitos principalmente de ordem espiritual”. Bênçãos e exorcismos são formas variadas destes sacramentais.

Franco Júnior (2006) lembra que o Diabo não tem existência autônoma, sendo, em última análise redutível a Deus. Este permanece sendo o ensinamento oficial da Igreja Católica. Deus é o único criador e tudo o que existe, existe Nele, sendo sustentado por Ele. Conforme a tradição cristã, o Demônio não é outra coisa que não um anjo caído, devido à desobediência a Deus. Assemelha-se à figura de Melkor, presente em *O Silmarillion*. Também ele, assim como Lúcifer, insistiu em tocar uma melodia diferente da proposta pelo Criador. Saruman não é o Mal. Porém está ao seu serviço. Acabou por ser redutível a Gandalf, que luta para manter-se a serviço do Bem. Gandalf pode ser associado ao sacerdócio católico, cuja importância na Idade Média fez-se sentir, ao aludir a sociedade para a existente manifestação do sobrenatural, de ordem benévola ou maléfica, nesse mundo. O sacerdote era aquele capaz de expelir o Mal do mundo, pois agia como mediador dessa realidade material com o mundo imaterial.

Os exorcismos foram práticas cuja eficácia residia na libertação do sujeito da ação do Mal. No imaginário contemporâneo, como resultado do gênero cinematográfico do Terror e Suspense, compreende-se a possessão como uma manifestação extraordinária, escandalosa e horrorosa, na qual o possuído adquire poderes extra-humanos, fazendo-o capaz de andar pelo teto, girar a cabeça em 360° ou mutilar-se. Para o homem medieval, a manifestação do mal dava-se através de ações cotidianas, que não se diferenciavam em essência dos milagres. Porém era necessário elucidar de quem provinha a ação espetacular: de Deus ou do Demônio. A ação sacerdotal fora utilizada na busca de cura de doenças diversas. O parco conhecimento científico medicinal e psicológico permitiu à mentalidade do período recorrer ao auxílio mítico e místico. Promessas, orações, sacrifícios, feitiços, amuletos e demais recursos eram utilizados no desejo de cura do enfermo, conforme recorda Franco Júnior (2006).

A magia divina e a magia diabólica são caracterizadas pelos sinônimos *milagre* e *feiticeira*, respectivamente. A fonte da ação, conseqüentemente, depende daquele a quem foi invocado o ato extraordinário. Esta mentalidade típica medieval é percebida na cena onde os dois magos travam uma batalha de proporções sobrenaturais, oriunda do desejo de permitir o Mal de imperar, da parte de um, contra o desejo de impedir este feito, da parte do outro.

Outra hierofania percebida no enredo de *O Senhor dos Anéis* está no filme *O Retorno do Rei* (2003). Elrond e Arwen, pai e filha, são elfos residentes na Valfenda. Com a guerra declarada do Mal contra a Terra-média, a ausência de informações acerca de Frodo e Sam e o número de combatentes inferior ao exército de Sauron, Elrond demonstra sinais de desesperança frente ao confronto, mostrando à filha um futuro possível, no qual ela se encontra sozinha após a morte do amado. Enquanto elfa, Arwen é dotada da imortalidade. Impelido pelo desejo de proteger sua filha, por quem Aragorn é apaixonado, O elfo incentiva Arwen a abandonar a Terra-média, partindo para as Terras Imortais. Justifica o desejo de sua partida por não vislumbrar a ela outro futuro que a morte. Confiando, ainda que contrariada, na palavra do pai, a elfa parte com os demais consortes.

No meio do caminho, porém, absorta em seus pensamentos, Arwen contempla um menino que atravessa a procissão élfica. Segue-o com o olhar e vê, numa clareira, a imagem do menino que abraça seu pai, cujos cabelos grisalhos denunciam o tempo transcorrido. Trata-se de Aragorn que segura nos braços o próprio filho. O menino, de longe, fixa o olhar em Arwen, que lacrimeja. A Elfa dá meia volta com seu cavalo e retorna à Valfenda. Lá, encontra-se com Elrond (Tempo: 26:33 – 29:08).

Aos Elfos são permitidos alguns dons especiais. Elrond possui o dom da vidência, da profecia. Pelo diálogo entre ambos, fica explicado que a profecia não se trata de um movimento determinista, tendo sua efetivação uma plena dependência das decisões do presente. A solidificação da desesperança de Elrond, diante de um possível fracasso na destruição do *Um Anel* elucida a dependência do futuro aos fatos presentes. Embora vista com desconfiança, a crença na hierofania profética pertencia à mentalidade medieval.

Contemplar o futuro, o dom da profecia, é uma presença de compreensão sobrenatural existente há muitos séculos na sociedade. O Cristianismo, em suas raízes judaicas, contempla essa experiência, não sem certo ceticismo. Também a profecia, na Idade Média, poderia ser considerada feiticeira ou ação do mal, como também aviso divino para aquela comunidade. Tudo dependia da mensagem e do mensageiro.

Esta cena de *O Retorno do Rei* (2003) contempla a visão hierofânica do mundo. Ao defender que o futuro previsto não está perdido, Arwen dá importância real à visão recebida, não sendo esta, portanto,

fruto de um simples desejo particular, já que Elrond assume ser conhecedor prévio da mensagem. A profecia encoraja Arwen a alterar seu caminho, a perseguir seu sonho, a encarar os desafios e possíveis frustrações para viver ao lado de quem ama. A elfa não tem outra segurança que a confiança na visão recebida. Crê e espera na sua experiência sobrenatural.

### **Considerações finais**

Este estudo buscou identificar e analisar em que medida a manifestação do sagrado apresentada na obra *O Senhor dos Anéis*, se aproxima e distancia da forma como o conceito era compreendido no medievo. Assim, analisou-se a construção desse imaginário contemporâneo relativo à Idade Média Ocidental, face à possibilidade real dessa leitura no produto cultural que teria influenciado essa interpretação. A produção cultural pioneira fomentadora dessa temática foi *O Senhor dos Anéis*. Por essa razão, a pesquisa debruçou-se sobre esta obra.

A História da Humanidade demonstra percorrer um processo de construções e significados, simbólicos e reais, frutos de um processo relacionado ao poder do imaginário. O sentido dado à coisa feita faz com que esta assuma um papel preponderante na existência dos sujeitos. Portanto a ausência de sentido é um grande perigo a se confrontar, quando o excesso de individualidade não permite a compreensão do bem comum.

Tudo ia relativamente bem num determinado Condado, inserido num universo paralelo. A vida era calma, estável, previsível. A sociedade simples e pacata, envolvida com as atividades cotidianas ignorava a realidade aquém dos limites geográficos e culturais estabelecidos com o passar das Eras. O cotidiano do Condado estava estruturado, porém o Condado não era o mundo todo existente. Sendo assim, ainda que distante dos outros cenários, não era um mundo isento da influência do todo sobre aquela parcela. E, do lugar mais improvável, saiu o herói capaz da abnegação voluntária em prol de uma causa maior.

*O Senhor dos Anéis*, originalmente escrito por J. R. R. Tolkien e publicado a partir de 1954, trouxe consigo um ideal de honra, compromisso, fantasia e perseverança em suas linhas, fomentando nas mais distintas gerações uma imaginação capaz de transportá-las a uma outra realidade. A partir de 2001, Peter Jackson apresentou ao mundo a sua leitura da obra literária do professor sul-africano, domiciliado na Inglaterra, dando vez às personagens de ilustrarem um produto cultural que marcaria a história do cinema. Os três filmes de *O Senhor dos Anéis*, sucesso de público e crítica, influenciaram a estruturação de uma leitura acerca de um recorte histórico-temporal no Brasil, existente no mundo ocidental: a Idade Média.



Com a divulgação de jogos no estilo *RPG* no Brasil, de modo mais enfático na década de 1990, este público aproximou-se da leitura de Tolkien, como consequência do processo daqueles que se interessavam pelo mundo criado por ele. A fantasia existente nos jogos, embasada no universo fantástico de *O Senhor dos Anéis*, despertou a curiosidade dos jovens, que passaram a ler a obra para compreender mais a fundo a natureza de cada personagem.

No início do século XXI, Peter Jackson divulgou ao mundo seu trabalho de adaptação deste universo literário. Afinal, mais de 1200 páginas escritas com riqueza de detalhes de cenário, entrelaçadas por lendas e cantos “antigos” e inúmeras personagens singulares e essenciais precisavam ser adaptadas para as telas numa narrativa coesa e coerente. O resultado, como já percebido, fora positivo e, aos poucos, revelou o incentivo de um fenômeno novo.

Grupos outrora vistos pejorativamente como antissociais, passíveis de *bullying*<sup>14</sup> em espaços públicos, os *nerds* ou *geeks*, frequentadores de encontros para jogos de RPG, discussões sobre literatura fantástica e história em quadrinhos sobre super-heróis, além de interessados por sistemas de informação e tecnologia, receberam espaço consumidor. As indústrias de entretenimento viram um mercado em expansão no consumo de materiais relacionados a essas temáticas, produzindo miniaturas de personagens, jogos de computador e uma gama de opções relativas às histórias. Diante das aproximações advindas da tecnologia, as redes sociais e demais mídias, passaram a reunir centros de interesses cuja temática pauta-se nesses universos.

Desse processo derivam as chamadas “Feiras Medievais”, que ocorrem na Europa e no Brasil e, desde o ano de 2017, no Vale do Rio dos Sinos, Rio Grande do Sul. Desde o material de divulgação desses eventos até a observação empírica do fenômeno cultural, é possível constatar a influência da produção cinematográfica e midiática dos últimos anos na configuração dos cenários e figurinos. Não raro, estandes que oferecem colares e orelhas élficas para venda podem ser encontrados. Quanto ao vestuário considerado medieval, é perceptível maior aproximação ao figurino das produções midiáticas do que relacionadas ao real.

Conforme se percebe ao longo desta apresentação, J. R. R. Tolkien não compôs sua obra pautado na tentativa de construção alegórica. Assim, *O Senhor dos Anéis*, enquanto literatura, narra a história de um universo construído, sem ligação a algum espaço-tempo determinado, plausível de contextualização na História da Humanidade. Todavia, a redação de Tolkien é consequência de um

---

<sup>14</sup> Para Bandeira e Hutz (2010), o *bullying* é uma subcategoria de agressão e comportamento agressivo e caracteriza-se pela repetitividade e assimetria de forças. Portanto, o objetivo de tal comportamento é causar dano físico ou moral em um ou mais estudantes que são mais fracos e incapazes de se defender.

sujeito inserido nessa realidade, nesse mundo real e que, portanto, traz consigo suas experiências, vivências e visão de mundo, traduzindo-as, ainda que inconscientemente, na sua obra.

*O Senhor dos Anéis* pode ser lido sob qualquer chave de leitura. Afinal, a interpretação de uma obra deve-se às experiências e subjetividade do leitor ou consumidor, caso o acesso se dê por outro meio. Esta unidade de subjetividades, do autor e leitor, enriquece o produto e o permite ser agente de outros fenômenos culturais.

Tolkien, ao compor *O Senhor dos Anéis*, uniu suas experiências e seus conhecimentos. Há, portanto, influência de lendas nórdicas e histórias cristãs. Fiel ao catolicismo romano, o autor perscruta suas linhas com essa mentalidade. Neste caso, as lendas nórdicas e o cristianismo católico, que são presença massiva e compositora do medievo ocidental, compõem o mundo da Terra-média.

Destarte, há elementos na narrativa de *O Senhor dos Anéis* que aludem à mentalidade predominante da Idade Média. Peter Jackson, em seu roteiro, conservou esta estrutura, fazendo com que seus filmes não se distanciassem em essência da narrativa original. A metodologia de análise de conteúdo, utilizada nesta pesquisa, auxiliou no processo de identificação desses elementos. A categoria da mentalidade medieval, citada por Hilário Franco Júnior (2006), pode ser percebida ao longo dos três filmes que compõem a narrativa.

A crença na hierofania é uma constante em todas as personagens. A Terra-média não é composta de seres que apenas creem nesse tipo de manifestação. Ela é palco dessas manifestações constantemente. O extraordinário, o mágico e o fantástico estão lá, não reduzidos a uma compreensão inteligível, pois revelam seus efeitos interferentes no destino da história. Desde a criação daquele mundo até o fim da saga da destruição do símbolo do Mal, é possível perceber a ação do sobrenatural. Cabe lembrar que o filme analisado descreve o final do Um Anel, não o fim daquele mundo, cuja história segue sendo escrita no cotidiano de seus habitantes.

Portanto é possível a identificação desta categoria alusiva ao imaginário medieval na adaptação de Peter Jackson para *O Senhor dos Anéis*, objetivo postulado pelo problema de pesquisa. Cabe, no entanto, expandir a temática da pesquisa de modo a buscar verificar quais as motivações que sustentam os grupos *cosplay* à promoção de eventos voltados aos aspectos culturais da Idade Média. Ainda que *O Senhor dos Anéis* não esteja localizado no espaço-tempo medieval, poderia ser ambientado nela, sem maiores controvérsias. Ao apresentar as categorias que permitem uma elucidação da mentalidade dos sujeitos medievais, é compreensível que a associação de apreciadores da obra se volte para esse contexto. O interesse resultante desse processo soma-se à sempre necessária ressignificação de conceitos e revisita a história humana.

Se a razão inicial para a livre associação da obra de Tolkien permitiu uma ressignificação do período, a fim de suscitar uma idealização referente a ele, é de importância acadêmica analisar o porquê do interesse fomentador para revivê-lo através de eventos culturais. Afinal, ao se acercar dessas iniciativas dos apreciadores da Idade Média, nas já mencionadas “Feiras Medievais” e sites, é possível identificar personagens de *O Senhor dos Anéis*, que, como é possível constatar neste trabalho de conclusão, trazem consigo características medievais, todavia não pertenceram ao mesmo.

A ação do ser humano sobre o palco desse mundo, ao longo do tempo que lhe é conferido, é interesse das áreas acadêmicas. Em 444 a. C., Protágoras já defendera a tese de ser o “homem a medida de todas as coisas” (KENNY, 2008, p. 55). Não se quer aqui debater a questão da fundamentação teórica acerca do relativismo. Antes, tal assertiva serve de recordação da razão de estudos das mais diferentes áreas do conhecimento: o ser humano. Posto ser este o sujeito que age como protagonista, seus movidos decorrentes da razão e visão de mundo geram situações necessárias de aprofundamento científico. Ademais, cabe ao sujeito desta espécie a decisão da manutenção das sociedades e ecossistema, donde as ações são de significado ímpar e extenso.

Portanto, grupos que, mediante as revoluções sociais advindas com o processo tecnológico das últimas décadas, aprofundam-se em questões referentes a um passado remoto são motivadores de aprofundamento no objeto para o qual se dedicou atenção nesta pesquisa. As novas configurações de espaço e tempo, segundo Manuel Castells (1999), podem estar rumando o ser humano para a vida em universos paralelos, cujos tempos não conseguem encontrar-se porque são trabalhados em diferentes dimensões de um hiperespaço social.

A identificação de permanências do imaginário medieval é possível no cotidiano do homem contemporâneo. Basta uma pequena chama para que seja despertada. *Um Anel* pode ter tido essa função ao longo do século XX, cuja força tenha sido despertada a partir de 2001. Desse modo, a permanência medieval tem suscitado que se esteja “lá e de volta outra vez”.

## Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2004.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Vol.1. São Paulo, SP: Paz e Terra, 1999.

ELIADE, Mircea. **Tratado da História das Religiões**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2008.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A Idade Média: nascimento do Ocidente**. São Paulo, SP: Brasiliense, 2006. 201 p.

FONSECA JÚNIOR, Wilson Corrêa da. Análise de Conteúdo. In. DUARTE, Jorge e BARROS, Antonio (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo, SP: Editora Atlas, 2011.

KENNY, Anthony. **Filosofia Antiga**: uma nova história da filosofia ocidental. Vol. 1. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

LE GOFF, Jacques. **A civilização do Ocidente Medieval**. Bauru, SP: EDUSC, 2005.

\_\_\_\_\_. **A Idade Média explicada para meus filhos**. Rio de Janeiro, RJ: Agir, 2007.

\_\_\_\_\_. As mentalidades: uma história ambígua. In: LE GOFF, J.; NORA, P. (Org.) **História: Novos Objetos**. Rio de Janeiro, RJ: Francisco Alves, 1988. p. 68-83.

\_\_\_\_\_. **O imaginário medieval**. Lisboa: Estampa, 1994.

MAFFESOLI, Michel. **O Imaginário é uma realidade**. (Entrevista). In: Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº15, agosto de 2001.

MORAES, Roque. **Análise de Conteúdo**. Educação, Porto Alegre: Faculdade de Educação. PUCRS/Curso de Pós-Graduação, 1999, p. 5-31.

O SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh, Tim Sanders – New Line Cinema. 2001. DVD. 178 min.

\_\_\_\_\_: AS DUAS TORRES. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh, Tim Sanders – New Line Cinema. 2002. DVD. 179 min.

\_\_\_\_\_: O RETORNO DO REI. Direção: Peter Jackson. Produção: Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh, Tim Sanders – New Line Cinema. 2003. DVD. 201 min.

PERNOUD, Régine. **Idade Média**: o que não nos ensinaram. Rio de Janeiro, RJ: Agir, 1979.

TOLKIEN, J. R. R. **O Hobbit**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2012. 296p.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2009. 434 p.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis: As Duas Torres**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2009. 364 p.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei.** São Paulo, SP: Martins Fontes, 2009. 431 p.

\_\_\_\_\_. **O Silmarillion.** São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003. 460 p.

WHITE, Michael. **J. R. R. Tolkien: o senhor da fantasia.** Rio de Janeiro: DARKSIDE, 2016.