

**UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ - UNIVÁS DOUTORADO EM
EDUCAÇÃO, CONHECIMENTO E SOCIEDADE**

FÁBIO ROBERTO COUTO DE SOUZA

**O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO NO SILMARILLION DE J. R. R. TOLKIEN:
MITOLOGIA COMO PENSAMENTO SIMBÓLICO**

POUSO ALEGRE

2021

FÁBIO ROBERTO COUTO DE SOUZA

**O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO NO SILMARILLION DE J.R.R TOLKIEN:
MITOLOGIA COMO PENSAMENTO SIMBÓLICO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, Conhecimento e Sociedade para obtenção do Título de Doutor em Educação, Conhecimento e Sociedade.

Área de concentração: Educação, Conhecimento e Sociedade

Linha de pesquisa: Ensino, Linguagem e Formação Humana

Orientador: Prof. Dr. Atílio Catosso Sales

Pouso Alegre

2021

Autorizo a reprodução e a divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

SOUZA, Fabio Roberto Couto de
O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO EM J. R. R. TOLKIEN: mitologia como
pensamento simbólico – 2021.
122 f.

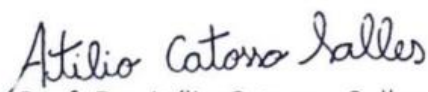
Orientador: Prof. Dr. Atílio Catosso Salles.
Tese (Doutorado em Educação, Conhecimento e Sociedade) – Universidade Vale do
Sapucaí, Pouso Alegre, 2021.

1.Psicologia Analítica. 2.Mitologia. 3.Simbolismo Arquetípico. 4.Conhecimento.

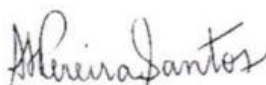
CDD: 150.1954

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

Certificamos que a tese intitulada "O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO NO SILMARILLION DE J. R. R. TOLKIEN: MITOLOGIA COMO PENSAMENTO SIMBÓLICO" foi defendida, em 14 de setembro de 2021, por **FÁBIO ROBERTO COUTO DE SOUZA**, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-graduação em Educação, Conhecimento e Sociedade, nível Doutorado, sob o Registro Acadêmico nº 98010169, e aprovada pela Banca Examinadora composta por:



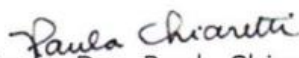
Prof. Dr. Atílio Catosso Salles
Universidade do Vale do Sapucaí - UNIVÁS
Orientador



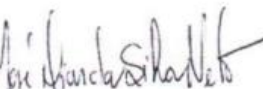
Profa. Dra. Adriana de Moraes Pereira Santos
Centro de Ensino Superior em Gestão, Tecnologia e Educação -FAI
Examinadora



Prof. Dr. Thiago Ribeiro de Freitas
Centro de Ensino Superior em Gestão, Tecnologia e Educação -FAI
Examinador



Profa. Dra. Paula Chiaretti
Universidade do Vale do Sapucaí - UNIVÁS
Examinadora



Prof. Dr. José Dias da Silva Neto
Universidade do Vale do Sapucaí - UNIVÁS
Examinador

Este trabalho dedico a Deus, Senhor de toda ciência e aos meus queridos pais.

AGRADECIMENTOS

Ao querido professor Marcos Antônio Batista pelas ricas contribuições e intuições.

Ao Luís Eduardo G. Costa que aos 15 anos me emprestou o volume completo do O Senhor dos Anéis e me apresentou o mágico mundo de Tolkien.

Ao professor e orientador Atílio Catosso Sales pelas ricas orientações.

Aos meus pais que sempre me incentivaram aos estudos.

À Univás que nesses mais de dez anos de estudos contribuiu para a minha formação profissional.

À professora Salete pela revisão ortográfica deste trabalho.

À Capes pela fomentação e incentivo da minha pesquisa e por todo apoio recebido no ano de 2018 e 2019.

Do amor e da Guerra

Marcos Vianna

Fogo, luz dos canhões, dos trovões
Luz do sangue, do rubro do céu

Fogo, luz das paixões, dos rios de vulcões
Que desaguam no coração

Sigo os passos do herói sobre a Terra
Sigo os passos do homem bom
O teu rastro é bandeira de guerra
Minha casa, minha lei, minha fé

Teu amor me arrasta perdida
Nave solta no imenso mar
Peleando batalhas e vidas
Nascidas pra te encontrar

Fogo, luz que incendeia os corações
De guerreiros e amantes vem

Fogo, luz das estrelas distantes
Dessa terra de homens vem

RESUMO

Este presente trabalho tem por objetivo fazer uma articulação entre a Teoria Analítica Junguiana e a literatura de J. R.R Tolkien que possibilitou a compreensão de aspectos simbólicos ímpares e apenas acessíveis em profundidade pela via artística. Jung define duas formas básicas de pensamento ou conhecimento: pensamento dirigido ou cartesiano e pensamento metafórico ou simbólico, o primeiro trata-se de um pensamento categorial, racional, filosófico e, portanto, também científico, mas há o pensamento espontâneo que é oriundo do inconsciente coletivo e individual. Esse pensamento mítico, fantasioso que permite as divagações, os sonhos, o mito, enfim a criatividade. Essa espécie de pensamento é provocada e instigada através do terceiro capítulo que é a transcrição dos primeiros contos da saga: O Silmarillion. Este trabalho é resultado da síntese desses dois pensamentos, a intuição, o sentimento e a fantasia por intermédio do pensamento simbólico com a categorização e teorização que é resultado do pensamento cartesiano ou científico. No primeiro momento há uma síntese geral desse presente trabalho. No segundo capítulo há a explanação dos principais conceitos junguianos como: inconsciente coletivo, inconsciente pessoal, complexos psicológicos, arquétipos, símbolos, mitos e contos de fadas, portanto uma teorização e categorização do pensamento cartesiano ou científico. No terceiro capítulo propiciamos ao leitor o contato com o inconsciente e suas manifestações simbólicas e arquetípicas sem a participação e interferência da razão que impossibilitaria um contato mais efetivo com os símbolos universais ou coletivos através da transcrição do conto de Tolkien que corresponde ao domínio do pensamento simbólico. No quarto capítulo, analisamos o simbolismo arquetípico presentes nos onze primeiros capítulos do Silmarillion sintetizando a teoria analítica, simbologia e a obra de arte de J. R. R. Tolkien e no quinto capítulo abordamos temáticas e conceituações teóricas caras a essa análise como: teoria, autoria, conhecimento e literatura e por fim analisamos a relação de Tolkien e sua biografia pessoal com a sua obra bem como questões psicológicas do autor envolvidas nesse processo criativo.

Palavras-chave: psicologia analítica, mitologia, simbolismo arquetípico, conhecimento.

ABSTRACT

This present work aims to make an articulation between the Jungian Analytical Theory and the literature of J. R.R. Tolkien that made possible the understanding of unique symbolic aspects and only accessible in depth through the artistic way. Jung defines two basic forms of thinking or knowledge: directed or Cartesian thinking and metaphorical or symbolic thinking, the first is categorical, rational, philosophical and therefore also scientific thinking, but there is spontaneous thinking that comes from the unconscious collective and individual. This mythical, fanciful thought that allows for ramblings, dreams, myth, finally creativity. This kind of thinking is provoked and instigated through the third chapter which is the transcription of the first tales of the saga: The Silmarillion. This work is the result of the synthesis of these two thoughts, intuition, feeling and fantasy through symbolic thinking with categorization and theorization that is the result of Cartesian or scientific thinking. At first there is a general synthesis of this present work. In the second chapter there is an explanation of the main Jungian concepts such as: collective unconscious, personal unconscious, psychological complexes, archetypes, symbols, myths and fairy tales, therefore a theorization and categorization of Cartesian or scientific thought. In the third chapter, we provide the reader with contact with the unconscious and its symbolic and archetypal manifestations without the participation and interference of reason that would make it impossible to have a more effective contact with universal or collective symbols through the transcription of Tolkien's tale that corresponds to the domain of symbolic thought. In the fourth chapter, we analyze the archetypal symbolism present in the first eleven chapters of the Silmarillion synthesizing the analytical theory, symbology and the work of art by JRR Tolkien and in the fifth chapter we address themes and theoretical conceptualizations dear to this analysis such as: theory, authorship, knowledge and literature and finally we analyze the relationship of Tolkien and his personal biography with his work as well as the author's psychological issues involved in this creative process.

Keywords: analytical psychology, mythology, archetypal symbolism, knowledge.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
2	Algumas Considerações sobre a Psicologia Analítica Junguiana.....	22
2.1	A Energia Psíquica e suas Transformações	23
2.2	Estrutura da Psique, Inconsciente Coletivo e Inconsciente Pessoal	24
2.3	Arquétipos.....	25
2.4	Símbolos	26
2.5	Processo de Individuação	27
2.6	O Sonho	34
2.7	Contos de Fadas	36
2.8	Mitos	40
2.9	A Religião como função psíquica.....	43
3	O SILMARILION	50
3.1	Ainulindalë (A Criação)	51
3.2	Valaquenta: Esse é um relato feito pelos Eldar –(raça élfica) dos Valar e dos Maiar.	54
3.3	Dos Valar	55
3.4	Dos Maiar	57
3.5	Dos Inimigos.....	58
3.6	Quenta Silmarillion: A História da Silmarils. Do Início dos Tempos.....	58
3.7	Da chegada dos Elfos e do Cativo de Melkor	62
3.8	De Thingol e Melian.....	64
3.9	De Eldamar e dos príncipes dos eldalië.....	64
3.10	De Fëanor e da libertação de Melkor.....	66
3.11	Das Silmarils e da Inquietação dos Noldor.....	68
3.12	Do Acaso em Valinor	70
3.13	Da fuga dos noldor.....	71
4	O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO	74

4.1	Do Caos à Criação	74
4.2	Valaquenta: relato dos elfos sobre os valar e maiar e sua significação simbólica arquetípica	77
4.3	Quenta Silmarillion: a história das Silmarils e sua interpretação simbólica arquetípica	91
5	Literatura e Conhecimento	97
5.1	O que é teoria?	97
5.2	RELACÕES DE conhecimento E O SILMARILLION	98
5.3	Conhecimento popular ou senso comum.....	99
5.4	Conhecimento religioso	99
5.5	Conhecimento filosófico.....	99
5.6	Conhecimento científico.....	100
5.7	literatura e o SILMARILLION.....	100
5.8	Influências Literárias em Tolkien.....	106
6	Tolkien, Vida, Obra e Psicologia	110
7	CONCLUSÃO.....	116
8	REFERÊNCIAS.....	119

1 INTRODUÇÃO

Este presente trabalho tem por objetivo fazer uma articulação entre a Teoria Analítica Junguiana e a literatura de J. R.R Tolkien que possibilitou a compreensão de aspectos simbólicos ímpares e apenas acessíveis em profundidade pela via artística e para isso analisou o simbolismo arquetípico presente nos onze primeiros capítulos do O Silmarillion de J. R. R. Tolkien, sendo respectivamente esses capítulos analisados: Ainulindalë (cosmogonia do mundo criado por Tolkien), Valaquenta (relatos sobre as deidades e atributos destas no universo da Terra Média), Do início dos tempos, De Aulë e Yavanna, Da chegada dos elfos e do cativeiro de Melkor, De Thingol e Melian, De Eldamar e dos príncipes de eldaliê, De Feänor e da libertação de Melkor, Das Silmarils e Da inquietação dos Noldor, Do acaso de Valinor, terminando com Da fuga dos Noldor bem como colocar em circulação novos sentidos que deixaram sua impressão na psique do autor dessa tese.

Tolkien, o autor dessa obra, foi escritor, filólogo e professor universitário na universidade de Oxford. Causava-lhe grande desconforto saber que os ingleses não tinham uma grande mitologia como os gregos, romanos e egípcios, e, detendo uma grande habilidade linguística resolveu criar a sua própria mitologia e fez escola na literatura na criação de mundos, reinos e personagens fantásticos. Assim foi que nas tendas do exército inglês, durante a Primeira Grande Guerra Mundial, começou a escrever esboços do que seriam as histórias das primeiras eras da Terra Média. Esses contos mais tarde foram reunidos por seu filho, Christopher Tolkien e foram publicados postumamente nos respectivos livros: O Silmarillion e Os Contos Inacabados. Além dessas publicações, Tolkien publicou outros livros mais conhecidos e com mais sucesso editorial: O Hobbit e a trilogia O Senhor dos Anéis (A Sociedade do Anel, As Duas Torres e O Retorno do Rei), sendo essa última obra um dos cinco livros mais publicados no mundo e um dos maiores sucessos de bilheteria e premiações na história do cinema. Essas duas obras, portanto, relatam as duas últimas eras da Terra Média: a terceira e a quarta era que se inicia com o fim do livro, já O Silmarillion e Os Contos Inacabados falam mais especificamente das duas primeiras eras: a primeira e a segunda era, respectivamente.

Mas o que faz a obra de Tolkien como um todo ser um sucesso editorial e também de bilheteria para as suas adaptações no cinema? A obra de Tolkien é essencialmente simbólica e, portanto, arquetípica, exercendo sentidos inconscientes que são universais a todas as pessoas, independente de sua etnia, credo, raça e classe econômica. O contato com os mitos e contos de fadas ativam processos inconscientes nas milhões de pessoas que são arrebatadas

por essas batalhas épicas e cujos personagens são na verdade representações simbólicas de processos e estruturas psíquicas.

Jung (2011o) dizia que a simples leitura dos mitos e contos de fadas reativa processos de natureza inconsciente, pois eu enquanto sujeito também estou imerso no inconsciente coletivo que tem o seu funcionamento dinâmico e autônomo independente da minha vontade consciente (ego). Sendo assim, a leitura de obra de natureza simbólica desencadeia uma cadeia de sentidos inconsciente e que poderá afetar o consciente. Essa forma de pensamento ou conhecimento que era oposta ao pensamento ou conhecimento categorial ou cartesiano, Jung definiu como pensamento alegórico ou simbólico. Jung, em sua prática clínica, observou que os pacientes tinham o pensamento dirigido ou categorial, mas que em algum momento falhavam e eram tomados por divagações, fantasias, atos falhos que eram oriundos do inconsciente. Carl Gustav também observou que há formas distintas de conhecer o mundo, formas mais racionais como as funções psíquicas pensamento e sensação (conhecimento esse que se dá prioritariamente pelos seis sentidos e pela experiência) e também há formas mais irracionais e inconscientes de conhecer o mundo. Essas formas são a intuição (apreensão inconsciente da realidade), pessoas intuitivas tratam-se de pessoas que tem uma certa facilidade em apreender e conhecer esse mundo simbólico e inconsciente e outra forma de conhecer a realidade se dá pela função psíquica sentimento que se trata de uma forma de julgamento que passa prioritariamente pelos princípios e valores. A partir da modernidade as únicas funções psíquicas que eram aceitas no campo científico eram o pensamento como representante da razão e do pensamento categorial e a sensação pelo empirismo, que envolve a apreensão da realidade através dos sentidos, contudo a intuição e o sentimento ficaram relegados apenas à filosofia metafísica, à religião e às artes alienando as ciências de funções psíquicas tão elementares. A nossa proposta de análise para esse corpus é não omitir o pensamento alegórico ou simbólico, desta forma deixamos o mito falar por si mesmo e deixar impressões ímpares que não são de autoria deste que escreve essa tese, mas são substratos comuns à toda humanidade, portanto justifico a existência de um texto inteiramente simbólico e literário, pois ainda que cause estranhamento ao pensamento cartesiano também ele tem função pedagógica, pois os mitos nos inspiram e os símbolos através dos arquétipos e do inconsciente coletivo governam os homens.

A primeira conceituação que trabalhamos e esclarecemos no segundo capítulo foi a da existência dos complexos psicológicos. A descoberta dos complexos se deu através do teste de associação de palavras que demonstrou que há ideias autônomas que geravam

sentimentos de natureza inconsciente nos pacientes como: amor, raiva, dor, etc. Desse fenômeno, Jung (2011 q) constatou a existência de ideias autônomas e inconscientes, imersas no inconsciente pessoal do indivíduo. Essas ideias autônomas que atuam na vida psíquica do sujeito sem que este tenha domínio consciente sobre elas dragam toda a energia psíquica, impossibilitando a fluidez psíquica tendo como consequência as inúmeras neuroses. Os complexos psicológicos, para Jung (2011 q), são núcleos de conteúdos psíquicos carregados de afetividade e que precisam ser assimilados para que o inconsciente se realize e tome seu fluxo natural sem maiores interrupções.

Neste mesmo segundo capítulo abordamos as estruturas básicas para a psicologia analítica, o inconsciente pessoal que encontra muita correlação com as ideias de Freud (2009), e o inconsciente coletivo. No inconsciente pessoal estão os desejos, as frustrações, as percepções subliminares, as memórias já há muito esquecidas. Já os conteúdos do inconsciente coletivo são mais profundos e nele estão contidas estruturas psíquicas comuns à toda a humanidade. É desse inconsciente coletivo e das suas manifestações através de imagens arquetípicas que o nosso trabalho se aventurou a conhecer mais dessa essência comum e universal, presente na obra de J. R. R. Tolkien. No inconsciente coletivo que carrega essa carga psicológica depositada em nós ao longo de muitos anos estão presentes os arquétipos. Os arquétipos são formas, modelos, estruturas comuns a comportamentos universais. Essas formas são vazias e deverão ser preenchidas por nossas experiências pessoais, o inconsciente pessoal mais especificamente, os complexos psicológicos que têm um núcleo arquetípico comum. Este trabalho analisou várias imagens arquetípicas presentes na linguagem simbólica da escrita de Tolkien. Analisou vários arquétipos, tais como: Anima, Animus, Herói, Self, Grande Mãe, Sombra, Homem Sábio; etc. Os arquétipos são uma virtualidade e somente temos acesso a eles através dos símbolos presentes na imagem arquetípica, sendo assim o uso da arte e da literatura é uma excelente ferramenta para conhecer e entender os símbolos e imagens arquetípicas presentes no inconsciente coletivo.

Outro aspecto teórico também analisado foi o processo de individuação que basicamente se trata de tornar-se a si mesmo ou pode ser definido como sinônimo de desenvolvimento psíquico, desenvolvendo todas as potencialidades deterministas e inatas do inconsciente coletivo e pessoal.

Em um primeiro momento na história de desenvolvimento psíquico do sujeito ele está muito em si mesmo, egocêntrico e muito fixado ao arquétipo da persona, pouco ou nada, conhecendo sobre a sua Sombra que é inconsciente e por não estar integrada, volta-se contra

ele provocando acessos de raiva e fúria, angústia, tristeza e vazio interior. A sombra representa aspectos psíquicos não conhecidos, integrados e assimilados e volta-se contra o sujeito na tentativa de se integrar. Na obra que analisamos há inúmeras imagens arquetípicas que representam muito bem o arquétipo da Sombra como as personalidades de Melkor, Sauron, Baurogs, Ungoliant, entre outros. Essa sombra, apesar de parecer no primeiro momento como algo mau e negativo, é fonte de muita energia, além de ser essencial na tomada de uma maior consciência.

Depois de integrar a sombra, o próximo passo no processo de individuação é a integração da Anima ou Animus. A Anima é o componente feminino presente na alma masculina, o animus é o componente masculino presente na alma feminina. Assim sendo, a anima é o arquétipo da mulher no homem e o animus é o arquétipo do homem na mulher. Tanto a anima, como o animus carregam a polaridade luminosa e sombrio, a anima, bem como o animus quando não integrados podem se voltar contra o sujeito e se manifestar como feminino e masculino sombrios. Tais imagens aparecem em inúmeras obras de artes através de animais, vilões, bruxas e sereias que são representantes simbólicos desses arquétipos. A etapa de integração da anima e do animus é muito sofrível, sendo mais difícil que a fase anterior.

Com a integração da anima ou animus temos a última fase que é aquele do contato com o self. Enquanto o ego é o centro consciente da personalidade, o self é o centro inconsciente da personalidade, sendo o centro ordenador, exercendo uma função religiosa de religar o profano (ego) com o sagrado (self) na jornada cíclica que é o processo de individuação. Na análise simbólica arquetípica da obra de J. R. R. Tolkien encontramos inúmeros símbolos que representam esse importante arquétipo dotado de forte energia, capaz de edificar quando integrado, bem como destruir quando não assimilado. Inúmeros valar, minerais como as pedras silmarils são símbolos desse arquétipo central, totalizador e ordenador de todo o psiquismo consciente e inconsciente.

O processo de individuação não é um estado metafísico de iluminação suprema, mas é um processo que deve se repetir incontáveis vezes ao longo da vida do indivíduo nas suas respectivas fases que envolvem importantes arquétipos como: ego, persona, sombra, anima ou animus e self. Esse processo causa muito sofrimento e demanda muito esforço, sendo fundamental para a superação dos complexos e conseqüentemente dos traumas e neuroses.

Neste segundo capítulo também foram discutidas algumas formas de manifestações do inconsciente como os sonhos, os contos de fadas e os mitos.

Na obra de Tolkien essas duas formas arquetípicas de registrar e contar histórias, falando de tempos remotos, reinos perfeitos, fala-se de contos de fada, era uma vez, falando de heróis, deuses, vilões e guerras ferrenhas, fala-se de mitos. No segundo capítulo foi discutido que os mitos e contos de fadas são produções universais e que representam temáticas e símbolos comuns a toda humanidade, portanto representam esses arquétipos que nos tocam a todos, independente das distinções culturais ou regionais. A jornada do herói com seus doze passos é uma jornada cíclica e comum à toda humanidade e os contos de fada e os mitos têm origem nas camadas mais profundas de nossas personalidades e são representações de acontecimentos psíquicos segundo Silveira (2006).

Por fim, no segundo capítulo discutimos a religião enquanto função psíquica que anela a totalidade e reconexão, consciente e inconsciente e o desdobramento dessa função no simbolismo arquetípico de Tolkien, onde a cisão sagrado profano acontece claramente na separação entre elfos e os valar, representando a perda do contato com o arquétipo de deus no homem (self) e as consequências dessa quebra de relação.

Após entrar em contato com esclarecimentos sobre conceitos, terminologias e conceituações da rica teoria analítica junguiana faz-se necessário entrar em contato com imagens simbólicas que permitem reativar conteúdos de natureza inconsciente através do contato com a mitologia de Tolkien,

Se no segundo capítulo a percepção é mais racional, no terceiro capítulo a percepção portanto será simbólica, inconsciente, envolvendo funções psíquicas como a intuição (apreensão inconsciente da realidade) e sentimento.

A nossa história épica que é o nosso corpus de análise começa com a Aινulindalë (a música dos ainur ou valar). Conta-se que Ilúvatar, uma espécie de deus dos deuses, criou o mundo e tudo que há nele através de uma esplêndida música que foi inspirada por ele aos outros valar (deuses), contudo Melkor invejando Ilúvatar e os outros valar emitiu acordes dissonantes e seduziu a muitos com a sua melodia grave e alta. A Música foi inspirada por Ilúvatar e os acordes dissonantes de Melkor nada mais eram que inspirações de Ilúvatar e faziam parte de uma melodia mais extraordinária. A Aινulindalë eram ideias que se apresentavam diante dos valar do que seria do mundo com a criação deles, mas eram apenas abstrações do que seria cabendo aos valar a separação entre caos e ordem, ordenando e concretizando o que já estava profetizado na Música.

Na primeira era da Terra Média e no início dos tempos, os valar na Valaquentia trataram de concretizar aquilo que estava na Música. Yavanna semeou lindas prantas, flores e árvores, Ulmo deu vida aos rios, mares, lagoas e cachoeiras e assim respectivamente cada ainur (valar) com seu poder e competência foi ordenando o mundo onde imperava o caos e as trevas. Melkor, por sua vez, desde A Música invejava a todos e queria o domínio do mundo todo para si, contaminando e destruindo toda a criação dos valar seus irmãos. Desta feita, Melkor transformou as águas limpas, cristalinas e correntes de Ulmo em pântanos mal cheirosos, destruiu e queimou as árvores e plantas de Yavanna, além de destruir as duas lamparinas que iluminavam o mundo antigo.

Neste cenário, a Terra Média estava em trevas iluminada apenas pelas belas estrelas de Varda, os Valar tinham fixado residência na região mais ocidental do mundo e lá residiam em sublimes palácios e jardins, a fim de se protegerem da destruição iniciada por Melkor, o senhor do escuro. A oriente do mundo era reinado por Melkor e seus súditos e apenas Ulmo desafiava o poder de Melkor vivendo livre onde suas águas tocassem, seja na imensidão do mar ou numa simples gota de orvalho e nascente. Cumprindo a profecia da Música, os elfos surgiram das trevas e lá viveram por muito tempo, sendo vitimados muitas vezes por Melkor que os torturava e matava. A notícia da chegada dos elfos chega aos valar que se reúnem em concílio e resolvem libertar a Terra Média dos domínios malignos de Melkor. Manwë, Ulmo, Tulkas, Oromë, Aulë se reúnem, pelem contra Melkor e o aprisionam por duas longas eras de um tempo remoto e incontável, contudo muitas das criaturas horrendas de Melkor se refugiaram às escondidas na profundidade de Arda (Terra).

Após derrotar e aprisionar Melkor e temendo pela integridade dos elfos, já que muitas criaturas sombrias de Melkor continuavam a vagar na Terra Média, os valar resolveram conduzir os elfos a Valinor (terra dos valar); pensaram em conduzi-los por terra, mas muitos dos monstros de Melkor viviam no Norte, então foi deferido que Ulmo iria conduzi-los a Valinor por uma ilha e assim foi feito com muitas dinastias élficas como os noldor. Outros como Thingol, os teleri e os elfos das trevas permaneceram na Terra Média.

Já naqueles tempos a terra dos valar reinava a paz e a ordem e lá era iluminado por duas magníficas árvores que emitiam cada uma luz que se fundia e resplandecia o mundo antigo em glória. Os elfos foram estabelecidos e o chefe dos noldor era Finwë que teve um filho com a sua primeira esposa Míriel, chamado Feänor e dois outros filhos com a sua segunda esposa que são respectivamente Fingolfin e Finrafín. Essa divisão da família de Finwë sempre foi permeada de ciúmes, divisões e desconfianças, sendo que Feänor sempre

nutriu ciúmes e desconfiança para com seus irmãos, alegando que esses nutriam inveja pela sua pessoa e seu direito de primogenitura.

Após duas eras Melkor fora posto em liberdade e dissimulara um falso arrependimento, passando a viver juntos com os demais valar. Nesse mesmo tempo, Feänor criou a partir da luz das duas árvores, as silmarils que resplandecia em luz e glória no mundo antigo. As pedras silmarils inflamaram muito em cobiça o coração de Feänor e também de Melkor que já nesse tempo muito invejava e odiava os elfos atribuindo a estes a razão do seu encarceramento e da sua grande humilhação.

Melkor começou a espalhar mentiras entre os noldor de que Firgolfin e Firnafin almejavam o lugar de Feänor e essas sementes da discórdia foram crescendo até se tornarem ameaça de conflito físico entre os irmãos Feänor e Firgolfin que muito chatearam os valar. Melkor semeara também a mentira de que os valar não amavam Feänor e a sua descendência, além de desejarem suas silmarils.

Melkor e uma das suas terríveis criaturas destruíram as duas árvores e mergulharam Valinor em trevas; ele fingiu uma fuga, enganou os valar, roubou as silmarils e matou o pai de Feänor, Finwë e por fim fugiu de Valinor.

Feänor, por sua vez, se rebelou contra os valar, fugiu de Valinor e saiu em perseguição a Melkor, realizando exatamente os desígnios deste. Com a sua obstinação Feänor atraiu a maldição, a morte e a decadência sobre si e sobre sua descendência.

No quarto capítulo houve uma síntese entre os símbolos apresentados no terceiro capítulo e a conceituação e teorização do segundo capítulo e dessa união de teses, antíteses ocorreu a síntese que foi o quarto capítulo com a interpretação do simbolismo arquetípico numa perspectiva dialética e não linear. Importantes símbolos e arquétipos foram analisados, explicados e enfatizados; entre esses podemos mencionar a árvore, a floresta, o rio, o mar, a água, o ferro, dentre tantos outros símbolos. Também foi feita uma análise simbólica arquetípica dos principais personagens e a significação e representação psicológica que eles carregam.

No quinto capítulo abordamos o que é teoria, discorremos a respeito da autoria e dos tipos de conhecimento, o que é literatura e as influências literárias em J. R. R. Tolkien.

Por fim no sexto e último capítulo analisamos a relação de Tolkien e sua biografia pessoal com a sua obra bem como questões psicológicas do autor envolvidas nesse processo criativo.

2 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A PSICOLOGIA ANALÍTICA JUNGUIANA

Antes de conhecermos nosso corpus de análise, faz-se necessário desdobrarmos sobre alguns conceitos caros à Psicologia Analítica.

Um primeiro conceito que vale a pena debruçarmos é o de Complexos Psicológicos. O conceito de Complexos Psicológicos como nos diz Nise (2006), já caiu há muito no uso comum ou senso comum. As pessoas no seu uso comum dizem: “Eu tenho complexo de inferioridade.” “Tal pessoa tem complexo de superioridade”. Para não falar de Freud que teorizou o célebre Complexo de Édipo. Jung, como é sabido, foi por certo tempo discípulo de Freud, primeiro presidente da Associação Psicanalítica de Viena e partira do pressuposto de várias conceituações psicanalíticas como a ideia de inconsciente e o próprio Complexo de Édipo. Mas o que difere Jung do genial Sigmund Freud? Carl Gustav Jung foi além na sua formulação teórica, o que levou a separação pessoal e teórica dele para com o pai da psicanálise, segundo Nise da Silveira (2006).

Mas afinal o que são complexos psicológicos?

Jung define complexos psicológicos como núcleos de energia psíquica carregados de afetividade. Carl Gustav descobriu a existência dos complexos ao usar o teste de associação de palavras no qual o analista diz uma série de palavras e o analisando dizia a primeira coisa que lhe vinha à mente. Jung pode perceber a existência de certas palavras gatilho que despertavam uma série de emoções tais como dor, raiva, saudade, vergonha, embaraço; etc. Essas ideias eram autônomas, isso é, existiam independente do Ego (Eu) do indivíduo. Tratava-se de conteúdos não elaborados e muitas vezes traumáticos. A natureza portanto de tal conteúdo era inconsciente mais precisamente no Inconsciente Pessoal do indivíduo, apesar de ter um núcleo arquetípico comum .

Mas o que diferencia a ideia de complexo em Freud de Jung?

Enquanto Freud parte do pressuposto da existência de um único complexo resultado dos conflitos parentais e que se perpetuam de forma neurótica na história futura do indivíduo determinando sua conduta e comportamento devido a uma certa configuração e organização edipiana, Jung fala de uma infinidade de complexos. Complexos parentais, filiais, de inferioridade, superioridade, enfim uma infinidade de complexos que povoam e dragam a energia consciente e inconsciente das pessoas. Conforme já mencionado, os complexos estão localizados no Inconsciente Pessoal, mas têm um núcleo arquetípico comum, ou seja, eles surgem a partir de um determinado arquétipo específico localizado no Inconsciente Coletivo

do sujeito. Por exemplo, o indivíduo possui um arquétipo mãe ou da Grande Mãe como dizia Jung, mas somente a partir da sua experiência com a mãe real e pessoal, o indivíduo traz para essa relação as imagens mais primordiais e essenciais oriundas de experiências passadas de geração em geração através dos arquétipos e a partir da dialética dessa relação coletiva para com a individual nascem os complexos psicológicos.

Um passo muito importante no desenvolvimento psíquico é a assimilação dos complexos que não se dá unicamente pelo conhecimento intelectual dos complexos como nos relata Silveira (2006), há pacientes que sabem expor em detalhes sua peculiaridade neurótica sem uma evolução e transformação psíquica propriamente dita.

2.1 A ENERGIA PSÍQUICA E SUAS TRANSFORMAÇÕES

Tema amplamente tratado no livro Símbolos de Transformação de Jung. Nesse livro, Carl Jung (2011s) discutiu a ideia de energia psíquica, enquanto Freud reduzia a energia psíquica a libido estritamente sexual, Jung trata a energia psíquica ou libido (uma vez que os dois termos são sinônimos para a teoria analítica) com um número maior de significações. Essa energia psíquica é manifesta como energia sexual, força agressiva, instinto de vida que se manifesta nos mais diversos interesses e não somente como energia sexual. O grande problema dos complexos psíquicos discutidos anteriormente é que eles são nós de energia psíquica, agrupamentos de ideias que funcionam de maneira estática impedindo o fluir da energia psíquica e conseqüentemente produzindo neuroses. Tanto o conceito de complexo, como de libido, Jung emprestou da eletricidade, pois Jung partia do pressuposto que o aparelho psíquico era sistema energético fechado e a fome, sede, sexualidade, interesses dos mais diversos seriam algumas das muitas manifestações da libido ou energia psíquica.

Os conceitos de energia psíquica foram amplamente apresentados e discutidos por Jung (2011a,b) nos seus livros Energia Psíquica e a Natureza da Psique, portando Carl Gustav via a psique como dinâmica. A energia psique se transforma ao longo da história de cada indivíduo se fixando a diversos objetos, fluindo e retraindo frente ao mundo, frente ao objeto e frente a si. Por exemplo, na atitude extroversão nós temos o caso de que a libido vai naturalmente de encontro ao mundo externo e ao objeto, mas recua frente a si mesmo ou ao seu mundo intrapsíquico. Na introversão ocorre o oposto, a energia psíquica vai ao encontro de si mesmo e do seu mundo intrapsíquico e recua frente ao mundo externo e objetual. Carl Gustav Jung sempre trabalha o psiquismo em aspectos de oposição consciente-inconsciente; extroversão-introversão, inconsciente pessoal x Inconsciente Coletivo, contudo sem esquecer

a totalidade psíquica formada pelo conjunto de diferentes, paradoxais e complexos elementos que formam o psiquismo humano.

2.2 ESTRUTURA DA PSIQUE, INCONSCIENTE COLETIVO E INCONSCIENTE PESSOAL

É sabida aquela metáfora do psiquismo como uma pequena ilha em um vasto mar. A ilha representa a consciência cercada de todos os lados pela imensidão do inconsciente. A consciência é representada pelo Ego que administra os fluxos energéticos oriundos do inconsciente. A separação entre Inconsciente Coletivo e Inconsciente Pessoal é meramente didático ou pedagógico, pois no funcionamento dinâmico do psiquismo eles funcionam juntos e em conjunto, não havendo uma clara cisão entre eles, mas para melhor explicá-los Jung assim os conceituou em Inconsciente Coletivo e Inconsciente Pessoal.

Inconsciente Pessoal

O Inconsciente Pessoal, ao contrário do Inconsciente Coletivo, representa camadas mais superficiais do psiquismo inconsciente. Lá estão os conteúdos reprimidos, esquecidos, ideias e percepções ainda fracos para formar algum conteúdo mais concreto presente na Consciência. Esse conteúdo psíquico se refere ao que Freud trabalhou tão bem nos seus célebres casos clínicos, mas Jung se refere a conteúdos mais profundos, instância psíquica que Jung denominou de Inconsciente Coletivo.

Inconsciente Coletivo

Já o Inconsciente Coletivo representa uma instância psíquica mais profunda e comum a todas as pessoas. Assim como herdamos geneticamente uma natureza comum a todos os homens independente de cultura e regionalismo, herdamos uma natureza psíquica comum, “espécie de genética psíquica” comum a todos. Nesse lugar comum, essencial estruturante a todos os homens, é que estão os arquétipos, as imagens arquetípicas, os símbolos, os contos de fadas e a mitologia. Assim como o ego é o centro do psiquismo inconsciente, o Self é centro do psiquismo inconsciente, ele é o centro ordenador e dele emana e flui toda energia psíquica que certamente exercerão influência tanto no psiquismo consciente, bem como inconsciente. Jung era psiquiatra e como psiquiatra começou a analisar os delírios de seus pacientes e pode observar que mesmo nos delírios mais extravagantes havia conteúdos psíquicos comuns à toda humanidade. Em inúmeros sonhos, delírios e obras de arte, Jung (2011p) identificou uma temática comum à toda humanidade e isso apenas poderia ser

explicado por um substrato psíquico comum a todos os homens denominado Inconsciente Coletivo.¹

Posteriormente Jung (2011o) viajou todo o mundo e pode mais uma vez confirmar sua teoria. Jung viajando conheceu inúmeras tribos primitivas e pode observar conteúdos psíquicos comuns a todos os homens também nesses longínquos povos. Experiências como nascimento, iniciação, casamento e morte eram observadas em todas as culturas, além dos mitos comuns, apesar das diferenças culturais, estéticas e simbólicas. Jung trocou correspondências com muitos antropólogos e mitólogos e a sua teoria de Inconsciente Coletivo e Arquétipos encontra muita correlação tanto com o estruturalismo antropológico como linguístico. Poderíamos ainda citar Joseph Campbell (1995) que também trocou correspondência com o mestre Jung e cujos estudos são contemporâneos e concordantes e correlatos com a psicologia analítica. Campbell escrevera entre os clássicos *As Máscaras dos Deuses* e *o Herói de Mil Faces*, livro esse em que foi formulada a teoria do monomito, ou seja, todo mito tinha uma mesma essência, enfim partia do princípio de um pressuposto comum. Portanto, fazendo mitologia comparada, seja de índios norte-americanos, mitologia greco-romana ou mitologia oriental, Joseph Campbell chegou à conclusão da existência de arquétipos e do Inconsciente Coletivo. Tanto que a ideia do monomito ganha de assalto Hollywood e influencia George Lucas na criação de *Guerra nas Estrelas*, e a crítica de arte, cinema e literatura como Christopher Vogler, que criou um guia para os roteiristas de Hollywood. A ideia que histórias tais como a de Jesus, Moisés, o Rei Leão têm a mesma origem arquetípica mudando apenas os símbolos e imagens arquetípicas, mas com a temática comum como de uma criança real, exilada e injustiçada; portanto o que as grandes histórias do cinema e literatura tinham em comum? Os clássicos nos faziam sentido e nos tocavam conscientemente ou inconscientemente, porque são universais e comuns a todos os homens.

2.3 ARQUÉTIPOS

A palavra arquétipo é originária do grego e significa literalmente raiz em sua origem etiológica, portanto para Jung (2011p) não difere de tal etimologia, já para Carl Jung (2011p), significa modelo, forma ou protótipo. São possibilidades herdadas e essa herança se daria através de impressões deixadas através de muitos anos e gerações. Experiências como a

¹ É possível fazer paralelos entre o conceito de inconsciente coletivo e arquétipos de Jung e o conceito de memória discursiva bem como é possível fazer paralelos entre o conceito de inconsciente pessoal de Freud e a ideologia em Marx, todos esses conceitos tem formas de funcionamento e perpetuação semelhantes, não obstante serem formulações teóricas distintas partindo de epistemologias diversas. Jung teve contato com pesquisas diversas e que colaboravam com as suas formulações como foi o caso do estruturalismo na linguística e na antropologia.

relação para com o pai e mãe, os filhos, o encontro com o homem e a mulher e também a relação com a natureza. São impressões herdadas e instintivas existentes a priori. Os arquétipos estão localizados no Inconsciente Coletivo, assim como os complexos estão situados no inconsciente individual. Os arquétipos são ideias inatas e não alcançados diretamente, pois são virtualidades apenas acessados por intermédio de imagens arquetípicas. O arquétipo funciona como um nódulo de energia psíquica e que se atualiza e se manifesta como imagem arquetípica.

Nunca nos maravilharemos bastante se pensarmos neste prodigioso fenômeno que é a formação de imagens interiores. Como elas se configuram às custas da energia psíquica, ninguém sabe. Também não se conhece o como das transformações energéticas das quedas d'água em luz, da luz em calor. Mas a prova da transformação de energia psíquica em imagens nos é dada todas as noites nos nossos próprios sonhos, quando personagens conhecidos ou estranhos surgem das profundezas para desempenhar comédias ou dramas em cenários mais ou menos fantásticos. (SILVEIRA, 2006, p. 69).

A ideia de arquétipo, portanto, pressupõe a ideia de ideias similares e comuns à toda a humanidade. Estas ideias estão presentes nos sonhos, delírios, na arte, nos mitos, nas religiões, nos contos de fadas, na alquimia e na literatura.

2.4 SÍMBOLOS

Nise da Silveira (2006) diz que nem todo símbolo é uma imagem arquetípica por si, mas em todo símbolo para construí-lo está presente a imagem arquetípica. O símbolo é uma forma complexa que engloba opostos. É consciente e inconsciente ao mesmo tempo.

Nela se reúnem opostos numa síntese que vai além das capacidades de compreensão disponíveis no presente e que ainda não pode ser formulada dentro de conceitos. Inconsciente e consciente aproximam-se. Assim, o símbolo não é racional nem irracional, porém as duas coisas ao mesmo tempo. Se é de uma parte acessível à razão, de outra parte lhe escapa para vir fazer vibrar cordas ocultas no inconsciente. “Um símbolo não traz explicações; impulsiona para além de si mesmo na direção de um sentido ainda distante, inapreensível, obscuramente pressentido e que nenhuma palavra de língua falada poderia exprimir de maneira satisfatória” (Jung). (SILVEIRA, 2006, p. 71).

É importante pontuar a diferença de signos; por exemplo, o alfabeto e sinais e alegorias como o brasão da república que para Jung não são símbolos. Símbolos são a cruz, a caveira, etc, pois não esgotam um conteúdo, carregam um sentido racional e consciente, mas existe uma série de impressões e possibilidades semânticas que escapam a consciência e fazem parte do inefável, obscuro, sombrio e misterioso. Para Jung (2011t), os símbolos são vitais, dinâmicos e eles atuam de forma autônoma a onde o consciente é incapaz de alcançar. Aqui novamente podemos fazer um parêntese e comparar a teoria do inconsciente de Jung com Freud, enquanto para a este o inconsciente é depósito de uma série de conteúdos psíquicos para Jung o Inconsciente busca se realizar e integrar-se e para isso faz uso de inúmeros símbolos que transmitem intuições (percepções inconscientes da realidade).

Portanto, para Jung (2011p), o inconsciente não é unicamente fonte de caos, impulsos agressivos e libidinosos, mas é fonte de cura e nele está a chave para o nosso desenvolvimento psíquico (processo de individuação). Os símbolos para Jung (2011h) divergem dos símbolos para Freud, uma vez que Jung entendia que essa representação de conteúdos latentes são meros sinais e não símbolos. Para Jung, os símbolos tem função mediadora no processo de integração psíquica e não são resultados da relação entre a censura e a pulsão como propunha Sigmund Freud. O símbolo para Jung é uma imagem universal e rica capaz de transcender em muito as questões meramente pessoais dado ao seu caráter universal. Os símbolos se manifestam através de imagens arquetípicas. Parafraseando o livro de Jung (2011t) *Símbolos de Transformação*, esses conteúdos simbólicos, inconscientes e arquetípicos não são estáticos, mas são dinâmicos, se transformam e se modificam ao longo da vida. Essas transformações de natureza inconsciente coletiva são observadas nas mudanças simbólicas arquetípicas da religião e da arte em comparação com distintas gerações. Portanto, o inconsciente produz mudanças e sofre mudanças em um processo dialético. O símbolo é aquilo que não é, ou seja, representa algo, é esse o papel da religião que na impossibilidade de representar racionalmente Deus, o amor, o mal, o inferno e o céu, utiliza diversos símbolos que representam imagens arquetípicas de ideias impossíveis de serem cognoscíveis, tão somente pela razão, mas são apreendidas pelos símbolos que conseguem harmonizar opostos paradoxais ou ambíguos. Os símbolos quando reduzidos a conteúdos meramente racionais se esvaziam, perdem o sentido e deixam de serem símbolos, segundo Silveira (2006).

2.5 PROCESSO DE INDIVIDUAÇÃO

Individuação significa tornar-se a si mesmo, é o processo de desenvolvimento psíquico que leva ao aperfeiçoamento psíquico. É o processo de assimilação e integração psíquica, onde apostos são integrados e assimilados e o inconsciente com as suas demandas são realizadas, pois a integração e individuação somente acontecem quando o inconsciente se realiza. É ele que dita e determina o processo de individuação, onde um indivíduo se torna um ser único, ímpar e realiza suas potencialidades conscientes e inconscientes. Logo, o processo de individuação é um processo onde instâncias binárias se confrontam, se realizam e se fundem em uma síntese. O processo de individuação para Jung também não é um processo linear ou um estado de completude e iluminação como o nirvana, mas é um processo cíclico, contínuo e nada confortável, o próprio Jung (2011p) diz que o processo de individuação é muito sofrível e aquilo que o indivíduo experimenta como felicidade no consciente pode ser experimentada como sofrimento no âmbito do inconsciente. Jung sempre trabalha com essa

polaridade de tese, antítese e que se fundem em uma nova síntese. Carl Gustav também tinha uma sólida formação filosófica e fez uso dessa dialética para explicar sua teoria.

É muito comum o indivíduo até no seu processo natural de desenvolvimento, já que é o Ego que primeiro se desenvolve, ficar muito ego-centrado, egocêntrico, em si-mesmo e ignorando as exigências e demandas de instâncias psíquicas inconscientes, o que fatalmente o indivíduo no uso do seu eu interpretará como desconforto, angústia, tormento, mas que na verdade é seu eu inconsciente tentando se integrar e se realizar. O objetivo final do processo de individuação é estabelecer o eixo ego-self e quebrar o eixo ego-ego que é neurótico e quase nada consciente, porém para isso o processo de individuação é árduo com inúmeros componentes psíquicos complexos. A individuação não é um processo de perfeição, mas de completar-se. Outro fato digno de nota é que individuação não é o mesmo que individualismo e que no próprio processo valoriza a dimensão do coletivo, contribuindo para essa dimensão ao liquidar projeções, acabar com dependência e levar ao conhecimento do indivíduo que todos temos estruturas básicas de desenvolvimento semelhantes e comuns a todos os homens, podendo até levar à solidão, mas não ao individualismo. O processo de individuação é descrito no cinema, nas artes, nos sonhos, nos mitos, nos contos de fadas e na alquimia, é possível observar e analisar o desenvolvimento e desdobramento desse processo tão banal e paradoxalmente tão único, segundo Nise (2006).

Vamos estudar cada etapa do processo de individuação e ver os principais componentes psíquicos desse processo:

A primeira etapa do processo de individuação é a representada pelo arquétipo da persona. A persona, palavra grega para máscara, representa diferentes representações sociais que fazemos, mas não representa quem de fato quem nós somos essencialmente. Todos nós vestimos e representamos diferentes personas: de pai, filho, mãe, irmã, esposa, esposo, amante, amigo, profissional; etc. O problema não é essa representação, mas a fixação neurótica nesta fase específica do desenvolvimento psíquico. Como é o caso do militar que sempre se viu militar, fardado e nada mais, quando reformou, se olhou no espelho e não se reconheceu ou do clássico poema de Pessoa que conta de um homem que ao longo da sua vida vestiu tantas personas, não vindo a se conhecer, mas apenas responder de forma superficial as demandas coletivas ao tirar uma série de personas, não se reconheceu e nem sabia quem era, dessa forma não concretizando o sábio conselho do oráculo dos Delfos: Conhece-te a ti mesmo!

Quanto mais fixado o indivíduo for à persona, mais difícil e doloroso será tirá-la. Depois de retirar sua persona, o indivíduo poderá se olhar no espelho e não ver sua face, mirar o vazio ou sua forma não tão bonita, cheia de imperfeições e ângulos obscuros ou sombrios. Esse será o primeiro contato do sujeito com o arquétipo da sombra que é completamente inconsciente e anela ser conhecido e integrado. Tendemos a nos ver como belos, justos, virtuosos e ver nossos aspectos incongruentes, contraditórios e mais mesquinhos e vis é uma grande tomada de consciência que fará que projetemos menos, ou seja, colocar menos os nossos sentimentos, ideias e desejos inconscientes nos outros. A projeção é a forma mais comum de manifestação da sombra, pois já dizia o mestre Carl Gustav: “o que me incomoda no outro é pra ser trabalhado em mim mesmo”. Os infernos são os outros e se eu sou projeção também dos outros, além de ser o outro de uma outra pessoa, eu também sou o inferno, meu próprio inferno e dos outros. Portanto, perceber a projeção em mim é o primeiro passo de percepção e integração da sombra. A sombra representa aquilo que não aceitamos em nós, que reprimimos e que projetamos nos outros. A sombra existe tanto na sua dimensão individual como coletiva. Jung foi contemporâneo ao nazismo e viu o que uma mentalidade coletiva sombria que tomou as mentes e corações germânicos pode fazer. Os nazistas projetavam as suas sombras nos judeus, ciganos, comunistas, homossexuais, deficientes e maçons e eram incapazes de ter uma dimensão moral plena do resultado de seus atos, antes projetavam toda sua sombra em suas vítimas.

Nise da Silveira (2006) nos diz que quanto mais a sombra é reprimida, mais negra e densa ela se torna.² Ela aglutina complexos não assimilados e reprimidos, fraquezas, aspectos imaturos, até aspectos de fato sombrios e nebulosos propriamente ditos. A sombra corresponderia ao modelo de inconsciente de Freud. Ela não é tão somente ruim ou má, mas representa predisposições vitais com muita força e energia para o desenvolvimento psíquico quando integrada. Nos sonhos normalmente a sombra se manifesta como alguém do mesmo sexo que o sonhador, mas como alguém vil e desprezível, enquanto esse sonho é projeção da sombra reprimida e esquecida do indivíduo, ou seja, aspectos não aceitos e reprimidos do próprio indivíduo.

² Importante pontuar que o Dr. Carl Gustav Jung nasceu no século XIX e faleceu século XX e muito do que escreveu tem relação com o tempo histórico que o teórico se inscreve, portanto a percepção tradicional da sombra como algo ruim e dessa associação da cor negra com uma percepção maniqueísta também é fruto desse processo cultural. Atualmente a discussão sobre questões raciais vem ganhando espaço tanto no debate público como acadêmico e críticas e constextualizações são relevantes para entender autor que mesmo sem sê-lo estava inscrito em uma cultura e ideologia racista. Apesar dessa associação ideológica, cultura e simbólica da cor negra com aquilo que é mau e ruim Jung foi revolucionário em demonstrar a importância da sombra para o desenvolvimento psíquico rompendo com maniqueísmos milenares.

Após integrar a sombra, outra etapa do desenvolvimento psíquico é a integração da anima ou animus.

Anima assim como animus são arquétipos fundamentais no desenvolvimento psíquico. Anima pode ser definida como o componente feminino na alma masculina, já animus é o componente masculino na alma feminina. A feminidade inconsciente presente na alma masculina se manifesta com abruptas mudanças de humor e caprichos, uma vez que ainda está indiferenciada e inconsciente, conforme Silveira (2006).³

A anima também representa o acúmulo ou depósito de imagens e experiências para com o feminino que o homem teve ao longo da história, que ficam depositadas como se fosse uma carga “genéticas”, mas ao invés de memória genética, uma memória psíquica.

Nise da Silveira (2006) conta que a primeira projeção do arquétipo feminino é a mãe que aos olhos do filho parece um ser divino e extraordinário. Essas projeções prosseguem ao longo da história do menino, do adolescente e do homem. Novos depósitos de projeção são realizados atrás da artista, cantora, sexy symbol; etc. Essa projeção também se dá em relação à mulher que porventura o homem venha a se relacionar, o que provoca desdobramentos e desencontros, uma vez que a mulher real é incapaz de corresponder as projeções oriundas da mulher ideal na psique masculina. Essa anima tem características sombrias e luminosas, mas isso não significa que ela é boa ou má, todo julgamento valorativo é equivocado. A anima é sombria quando não foi integrada e, portanto, inconsciente, anela ser integrada e por isso interfere na vida psíquica e real do indivíduo, a fim de que a tomada de consciência e consequente integração aconteça. Conforme já dito, a anima no início da vida do indivíduo encontra-se identificada com a mãe, contudo conforme o desenvolvimento se dá, é importante tirar essa identificação infantil, pois o sujeito pode transferir as demandas e exigências pueris para uma nova mãe: a namorada, noiva e esposa, trazendo sérias perturbações ao relacionamento.

Jung (2011o) dividia a vida humana em duas: a primeira com o nascimento, relativo conforto psicológico no que ele convencionou chamar de reino das mães e posteriormente

³ As discussões e debates de gênero também vem se intensificando no debate público e acadêmico bem como o questionamento do papel da mulher imposto por milhares de anos pelo patriarcalismo. Essas percepções da feminidade são resultados de muitos anos de naturalização do comportamento feminino provocado pelo patriarcalismo e que deixou seus registros na ideologia, na cultura e no inconsciente. O inconsciente coletivo e individual não são estáticos podendo essas representações preconceituosas sofrerem transformações conforme a tomada de consciência de um indivíduo e de uma coletividade. Jung foi revolucionário ao teorizar a importância da anima para o desenvolvimento psíquicos e as consequências sintomatológicas e patológicas da sua não integração, sendo esse processo fundamento para se estabelecer o eixo ego-self.

passando pelo sofrível processo de iniciação e adentrando ao que ele denominava reino dos pais (lugar de lutas e provações para conquistar seu lugar no mundo externo). Nessa primeira metade a libido e conseqüentemente a anima é voltada para o mundo externo, a conquista, o casamento, o namoro, o flerte e o sexo voltados sempre a um objeto físico, a mulher real. Já na segunda metade da vida que se inicia pela passagem da maior crise existencial descrita por Jung e por ele chamada de metanoia (mudança de mente), as coisas do mundo físico, dinheiro, poder, profissão deixam de fazer sentido ou exercer qualquer completude no sujeito. É nesse processo que o sujeito volta para si em um processo de introspecção e tenta resolver suas questões psíquicas. A anima nessa fase, por sua vez, não é uma projeção física, mas é o próprio feminino interior que por anos foi reprimida e que se manifestará como mudanças súbitas de humor, acessos de raiva, hipersensibilidade, enfim perderá o controle de si até integrar o arquétipo da anima. Jung diz que integrar o arquétipo da anima para o homem é mais difícil que integrar o arquétipo do animus para a mulher, isso explica a relação tão perturbada que muitos homens possuem com as mulheres de sua convivência.

A anima se manifestará através das imagens arquetípicas nos sonhos, nos mitos, nos contos de fadas, nas belas artes e no folclore de um povo com as suas características luminosas e sombrias. Essas imagens podem ser muitas como ninfas, elfas, deusas, sereias, monstros femininos; etc. Esse princípio feminino pode ser integrado, diferenciado e transcendido.

Eis um exemplo simbólico que ilustra a universalidade de tal arquétipo:

Fala, em linguagem enfática, a jovem tocadora de sino pintada na parede de um túmulo pagão, lugar de refúgio do monge Pafnucio quando se debatia no seu doído amor por Thais: "Para onde pensas me fugir, insensato? Tu encontrarás a minha imagem no desabrochar das flores e no donaire das palmeiras, no voo das pombas, nos saltos das gazelas, na fuga ondulosa dos regatos, nas dormentes claridades da lua, E, se fechares os olhos, a encontrarás em ti mesmo. (...) Conheces-me bem, Pafnucio. Por que não me reconheceste? Sou uma das inúmeras encarnações de Thais. (...) Decerto ouviste dizer que Thais viveu outrora em Esparta sob o nome de Helena. Em Tebas Hecatompila, ela teve uma outra existência, Donde vem tua surpresa? Era certo que, fosses aonde fosses, encontrarias Thais". (THAIS - Anatole France, tradução brasileira de Sodré Viana). (apud SILVEIRA, 2006, p. 84).

Os componentes da anima podem ser confrontados pelo ego, suas projeções e complexos podem ser atenuados e esses elementos autônomos e sombrios são desfeitos. A anima assim se mostra um elemento psíquico superior e fundamental que faz a ponte inconsciente-consciente possibilitando a existência de um sentimento consciente que dota o ego de capacidade avaliativa e valorativa fundamental no processo de individuação segundo Silveira (2006).

Já o Animus é o componente masculino presente na alma feminina. Esse arquétipo é a princípio inconsciente e manifesta como uma racionalidade indiferenciada e rudimentar que não passa pelo crivo da lógica, mas a mulher continua defendendo tais ideias de forma indiscriminada e obstinada. O animus sombrio faz oposição à essência feminina, pois é opositor muitas vezes do relacionamento afetivo, além de poder levar a mulher a um estado de queixa e insatisfação no relacionamento que pode levar à quebra do laço afetivo.

O animus contém todas as experiências que a mulher teve com os homens ao longo da história. É a partir dessa imensidão de imagens arquetípicas que se forma a imagem ideal da qual a mulher deseja.

O primeiro objeto de projeção do animus é o pai, posteriormente transfere para o artista de novela ou cinema, o cantor, o político, o modelo, o atleta famoso. Essa imagem arquetípica projetada sobre o homem amado e objeto de desejo é impossível de resistir à realidade da vivência cotidiana, gerando fatalmente decepções.

A problemática da vida do casal está permeada da relação do homem para com a sua anima e da mulher respectivamente para com seu animus. O animus possui muitas personificações nas mitologias, contos de fadas, nos sonhos femininos, e nas artes essas personificações demonstradas através das imagens arquetípicas podem ser deuses, animais, vilões, bruxos e feiticeiros, vampiros, piratas, príncipes e homens brutos de acordo com Nise da Silveira (2006).

Assim como a anima se transforma, evolui e se integra, o animus também é passível de transformação e evolução. Muitos contos de fadas contam a história de uma fera que quebrada a maldição através do amor da princesa, se transforma em príncipe ou do sapo que ao ser beijado pela princesa se transforma em príncipe. Todas essas manifestações de remissão realizadas pela princesa são símbolos da integração do animus.

O animus assim como outros arquétipos tem a sua polaridade positiva e negativa. Há inúmeras representações do animus negativo como em histórias de mulheres que ao serem tomadas pelo demônio eram capazes de atos de crueldade: violência, conspiração, homicídio e também luxúria. Essas tantas histórias presentes na literatura ou em tradições religiosas são exemplos do animus rudimentar, indiferenciado e, portanto, não integrado.

O animus nos seus aspectos luminosos, integrados e conscientes traz à mulher o benefício de ter um mediador entre inconsciente-consciente, além de trazer o gosto pelas coisas do espírito, a capacidade da reflexão e o autoconhecimento.

Segundo Jung (2011p), a noção da bissexualidade anímica antes de ser demonstrada pelas ciências, já que mulheres possuem genes masculinos e homens possuem genes femininos, foi intuída pelo mito grego dos andrógenos. Conta-se de um ser que era metade homem e metade mulher sendo completo. Zeus, o deus dos deuses, temendo essa completude os dividiu no meio: metade homem, metade mulher. Desde esse drama cada metade busca ansiosamente a sua metade, portanto esse é o drama feminino e masculino que incompletos e sozinhos anelam se encontram e se completar. Aquilo que Jung denominou de Myterium Coniunctionis, a união alquímica de elementos opostos.

Para Nise da Silveira (2006), quando a anima ou o animus são integrados e assimilados, as projeções desses arquétipos são desfeitas e o inconsciente se manifesta de uma nova forma simbólica. Essa manifestação se dá através do self, o centro da psique inconsciente. É desse centro ordenador de toda psique que emana toda energia de vida que faz a vida ser dinâmica e fluida. O fim último de todo processo de individuação é integrar esse self e fazer com que essa energia oriunda dele flua e não se acumule em nós psíquicos (complexos psicológicos).

Surge na mente da pessoa que está passando esta fase do processo de individuação a identificação simbólica ou manifestação onírica e no caso das mulheres a identificação se dá com deusas, feiticeiras, deusas do amor, mulheres dotadas de grande benevolência. No caso dos homens a identificação simbólica se dá com um velho sábio, um mago, filósofo ou mestre espiritual causando grande encantamento e maravilhamento além de ser fonte de inspiração a quem for confrontado com tais imagens arquetípicas de acordo com Nise da Silveira (2006).

Para Silveira (2006), as manifestações arquetípicas do self excedem a mera personificação humana e se manifestam muitas vezes com elementos super-humanos e infra-humanos tais como pedras preciosas, outros minerais, vegetais, animais e super-homens e divindades. O self representa o centro totalizador da psique, sua integração representa a superação da superficialidade do ego em sua relação com a persona, a integração da sombra e a superação de suas projeções, a integração da anima ou animus e a superação de suas personificações e projeções. Após esse longo e angustiante jornada somos confrontados com as imagens arquetípicas do self que avivam, animam, motivam e inspiram. O processo de individuação é cíclico e não um estado eterno de iluminação como o nirvana, então todo o processo deve se repetir e fluir para a manutenção da saúde e equilíbrio psíquico. Os frutos dessa integração do self, que é a fonte de energia que emana para todo o psiquismo, é a totalização do ser que fará com que o ego do indivíduo não seja limitado, o sofrimento e a

alegria da vida serão encarados com uma consciência mais profunda e os valores serão mais profundos e coletivos.

Um dos símbolos que Jung (2011o) usava para todo o psiquismo é a mandala que representa o psiquismo em sua totalidade. Nossos olhos sempre se direcionam para o centro totalizador e harmonizador da mandala que é representante simbólico do self. O self é aquele que representa o impulso motivador e quase irresistível que leva o indivíduo a ser quem ele é.

No curso do processo de individuação, em torno deste centro e em função dele, segundo tentamos descrever, vêm organizar-se os diferentes fatores psíquicos e mesmo os mais irreconciliáveis opostos. Cria-se uma ordem que “transforma o caos em cosmos”. Mas não uma ordem estática. Formação, transformação, constituem sua essência. (Silveira, 2006, p. 89).

Uma pergunta passível de ser feita é se vale a pena o processo de individuação, já que tal processo é tão custoso e doloroso. As pessoas que não se individualizam ficam fixadas em suas projeções e não conseguem agir de acordo com a sua própria natureza íntima e inconsciente e dessa desarmonia nasce a neurose. Jung (2011p) chegou a essas conclusões analisando a si mesmo no processo de individuação que sempre levava a um centro emanador de toda energia psíquica, sua verdadeira natureza. O processo de individuação é um pressuposto teórico fundamental na Psicologia Analítica Junguiana e será trabalhado e entendido através dos sonhos, contos de fadas, mitos e na alquimia.

2.6 O SONHO

A escolha de falar e explicar o funcionamento psíquico do sonho é que ele tem relação com os processos criativos e artísticos e muitas obras artísticas foram criadas a partir da inspiração onírica. Os sonhos têm mais relação com o inconsciente pessoal e os complexos pessoais, apesar de terem uma relação com núcleos arquetípicos e nas suas manifestações imagéticas muitas vezes manifestarem imagens arquetípicas oriundas do inconsciente coletivo demonstrando a relação dinâmica entre inconsciente coletivo e individual.

Para Jung (2011t), o sonho era uma coisa viva, espontâneo e representativo simbólico da configuração do inconsciente. O sonho é a manifestação genuína da própria natureza da psique e ele não pensa como Freud, que o sonho mascara alguma coisa, um desejo reprimido. O sonho poderá ser a expressão de desejo reprimido, mas Jung acreditava que o sonho representava um leque mais amplos de conteúdos psíquicos, tais como fantasias, ilusões, sentenças filosóficas, verdades que não se podem lutar ou vencer, recordações, projeções e sonhos premonitórios entre outros tipos de conteúdos psíquicos.

Para Jung (2011o), outras pessoas presentes nos sonhos não representam alguém, mas representam aspectos da própria personalidade do sonhador ou componentes objetivos da

vida do sonhador quando ele conhecer os figurantes dos seus sonhos. Quando os figurantes são desconhecidos representam aspectos inconscientes da própria psique do sonhador. O sonhador poderá sonhar com uma mulher que ele nunca viu na vida representando simbolicamente sua anima. No desenrolar da trama onírica o sonhador poderá sonhar também com um homem detestável e monstruoso representando aspectos sombrios e não aceitos da sua personalidade. O sonho é um grande teatro da alma do sonhador, onde este é o autor, a cena, o artista, a crítica e o público como dizia Jung. Parafraseando Schopenhauer, é como se no sonho cada um fosse ao seu modo o seu próprio William Shakespeare, Nise da Silveira (2006).

Para Jung (2011o), o sonho tem dois pontos de vista, um da causalidade que seguindo a linha narrativa do sonho chegamos a um complexo psicológico reprimido que é a causa ou origem do sonho e a finalidade. Qual a finalidade do sonho? Qual o seu objetivo? Para isso o analista terá que entender os enredos e embaraços do complexo para entender onde o sonho quer direcionar o seu paciente.

Jung (2011o) entendia que o sonho tem uma função compensadora a fim de dar equilíbrio à vida psíquica. Assim como nosso sistema imunológico reage a uma infecção ou a um vírus, nossos sonhos reagem frente à nossa limitação consciente e inconsciente. Desta forma nos sonhos podemos ser o que quisermos, até o que não somos, mas podemos potencialmente ser. Assim, por exemplo, o sujeito que tem uma relação de dependência para com seu pai e sua mãe sem que ele perceba tal castramento que impede seu crescimento anímico, esse indivíduo poderá ter sonhos onde seus pais apareçam com uma imagem negativa e sombrio, um pai e uma mãe ébrios, autoritários ou tirânicos.

Outra função falada por Jung (2011t) e presente nos sonhos é a função prospectiva. A função prospectiva não são profecias infalíveis ou peremptórias, mas funcionam como prognósticos médicos, o inconsciente tem uma variável maior de informações que o nosso consciente não possui e pode indicar o desenrolar futuro da problemática psíquica.

Ainda temos o sonho reativo quando o indivíduo depois de um trauma sonha recorrentemente com os mesmos elementos.

Não podemos omitir os sonhos telepáticos que oriundos do inconsciente coletivo e atrelados à sincronicidade trazem grandes revelações da psique coletiva e conseqüentemente do desenrolar futuro nos dizeres de Nise da Silveira (2006).

Jung (2011t) dividia os sonhos em grandes e pequenos. Os sonhos grandes são aqueles com profundas significações no plano individual e coletivo e cuja origem seria os arquétipos e a dinâmica coletiva da psique humana.

Exemplo de um grande sonho. Poucos antes da segunda guerra mundial, uma estudante alemã de 17 anos, que não aderira ao nacional socialismo, está no cárcere, condenada à morte. Um medo terrível invadiu-a. Na véspera de ser executada, sonha: ela caminha para a morte com uma criança nos braços. Perto do muro de execução está uma outra jovem a cujos braços ela passa a criança. Ao despertar, o medo se havia dissipado completamente e a estudante morreu com honra. O sonho mostrou à jovem que ela participava de um fluir infinito, sem fim nem princípio, de algo muito maior que sua vida individual. (SILVEIRA, 2006, p. 98).

Os sonhos pequenos seriam representações de problemas individuais do sonhador, representados pelos complexos individuais situados no inconsciente pessoal do sonhador para Nise da Silveira (2006).

Segundo Nise da Silveira (2006), foi Freud (2009), no livro a Interpretação dos Sonhos, o responsável por introduzir o tema dos sonhos no domínio da Ciência Psicológica. Freud acreditava que a maioria dos símbolos presentes nos sonhos eram símbolos sexuais, contudo para a psicologia analítica é preciso fazer algumas diferenciações. Assim como Freud, Jung acreditava em forças ocultas que governavam nossas vidas e nossos sonhos, porém para Jung os sonhos são muito mais complexos, menos monótonos que a interpretação freudiana e cuja significação também é mais diversa.

Um único sonho, segundo Carl Jung (2011o), diz muito pouco sobre o sonho, pois os sonhos são elos visíveis de uma cadeia inconsciente. A ideia de um mosaico que se forma e cuja desejo vai se revelando com a associação de outras pequenas peças ou formas. Por isso Jung advogava o estudo do sonho em série, pois assim poderá ver todos os movimentos da psique inconsciente: seus avanços, retrocessos, integrações. Com um único sonho eu tenho ideia de uma palavra ou mesmo uma frase, mas com uma série de sonhos revela-se o texto desconhecido, segundo Nise (2006).

Os sonhos são excelentes indicativos da fase que estamos percorrendo no nosso processo de individuação. São, portanto, praticamente raios x da nossa dinâmica psíquica e ótimos guias para analistas e analisados. O funcionamento psíquico nos sonhos é muito similar ao funcionamento da produção artística, onde uma força criativa (inconsciente) irá se manifestar com seus símbolos tanto de natureza individual como coletiva.

2.7 CONTOS DE FADAS

Boa parte da obra de J. R. R. Tolkien se assemelha muito ora aos mitos, ora aos contos de fadas e por essa razão daremos ênfase aos contos de fadas na visão de Carl Gustav Jung.

Os contos de fada muito se assemelham em dinâmica e estrutura do sonho, segundo Nise da Silveira (2006), contudo enquanto os sonhos são representações psíquicas individuais, os contos de fadas representam em seus simbolismos manifestações psíquicas comuns à toda a humanidade.

Os contos de fada que não têm as manifestações individuais dos complexos, se originam na camada mais profunda do inconsciente humano. É a partir do inconsciente coletivo que os contos de fadas surgem e representam dramas e dilemas comuns à toda humanidade. Desta maneira, os contos de fadas são as próprias manifestações arquetípicas que revelam essa artificialidade que são os arquétipos em forma de imagens arquetípicas de acordo com Silveira (2006).

Os homens sempre gostaram de escutar histórias, sejam fazendo rodas para contar causos, histórias de fantasmas, histórias de guerras e catástrofes; etc. Essa é uma prática milenar presente em todas as culturas e países e que remontam há muitos milênios antes de Cristo. Não somente crianças, mas adultos se encantam com as histórias e ao lê-las, ouvi-las ou escutá-las nos dizeres de Carl Gustav (2011o), dá ênfase e expressão aos processos de natureza inconsciente além de ocasionar a revitalização desses mesmos processos, provocando a reconexão consciente e inconsciente. Por essa razão o segundo capítulo desse presente trabalho é uma narrativa ora mítica, ora algo que beira aos contos de fadas dos primeiros anos e eras do mundo fantástico criado por J.R.R Tolkien. Essa proposição enseja primeiro o contato com camadas mais intelectivas, portanto egóicas e posteriormente com o rico simbolismo arquetípico, fazendo o caminho consciente-inconsciente, não querendo esgotar, é claro, as inúmeras possibilidades simbólicas em meras categorias racionais, pois o símbolo é inesgotável.

Essas histórias fantásticas e mirabolantes, não se trata de acreditar na existência real da Terra Média, em personagens sombrios tais como Morgoth, Sauron, Orcs ou Trolls, a análise objetiva não sustenta pelo crivo da razão a existência de tal mitologia ou contos de fadas, portanto tais histórias não são realidades objetivas, mas são realidade subjetivas representando dramas e dilemas humanos, bem como fases do desenvolvimento psíquico.

Os contos de fada têm uma estrutura comum, falam de um lugar distante e edílico que representa um jardim, uma floresta, uma casa ou um reino em um estado de eterna bem aventurança, uma eterna primavera ou uma era de ouro que é quebrada por uma tragédia, um pecado, e uma maldição se instaura trazendo caos àquele antigo reino protegido e encantado. É como a saída desse reino das mães, um lugar edílico, mas sufocante, onde nada acontece e

os dias, noites e eternas primaveras são tediosamente perfeitos nesse lugar comum, terras de heróis que mal sabem que farão os feitos mais extraordinários das suas pacatas vidas.

Após a saída voluntária, expulsão, êxito ou diáspora desse paraíso ou reino encantado, o herói sai daquilo que Jung (2011m) chamava de Reino das Mães representado pelo arquétipo da Grande Mãe, que é aquela que dá a vida, o colo, os seios, que faz tudo florescer e oferece alimento a todos. Esse arquétipo pode ser representado por Ceres da mitologia grega, deusa da agricultura ou pela valar Yavanna que floresce e aviva tudo que está na terra e até mesmo debaixo dela. Contudo, essa primeira fase da vida representada pela infância e a adolescência ou parte dela precisa findar. O reino protegido fica pequeno e incômodo ao nosso herói e seus anseios atravessam as fronteiras e limites até então conscientes e delimitadas por seus pais. É comum esse reino encantado, esse jardim de bem aventurança ser representado por um rei e uma rainha ou por um ou alguns casais reais que podem representar a junção de dois opostos, a união de contrários, anima e animus que terão um papel fundamental no desenvolvimento psíquico do herói ou heroínas das histórias que almejamos contar. O primeiro depósito dessa imagem arquetípica é o pai e a mãe ou rei e rainha, depois se transferirá para a imagem arquetípica de príncipes e princesas que após passar por muitas provas, lutas, guerras e monstros deverão voltar ao lugar comum e se unir em uma síntese de opostos (anima e animus) e fundar o seu próprio reino encantado, o próprio edílico de amor e dar filhos que darão prosseguimento aos passos heróicos de seus pais e antepassados.

Após o herói, que representa um arquétipo importante no desenvolvimento psíquico de toda humanidade, sair desse lugar comum, desse reino das mães, ele tem que passar pelo processo de iniciação, ou seja, ele atravessa o primeiro limiar e pela primeira vez como adulto e autônomo ele está fora do reino das mães e adentra um mundo novo, inconsciente e hostil a qual Carl Gustav Jung (2011o) denominava Reino dos Pais. O herói ainda não sabe, mas ali ele passará suas piores provações, suas piores angústias e ele terá que morrer muitas vezes (simbolicamente e objetivamente), a fim de renascer, ressuscitar e das trevas da sombra da terra fria emergir em luz e conhecimento. Nos dizeres de Joseph Campbell (1995), o herói que se recusa a morrer, se recusa a crescer, padecendo de uma eterna infância, um estado primitivo de neurose no sufocante reino das mães, sendo pra sempre a personificação de outro arquétipo: puer aeternus (a eterna criança). Arquétipo esse que tem sua função psíquica de não deixar o brilho, o encanto e a espontaneidade da criança morrer no adulto, mas que em suas

manifestações sombrias paralisam a vida do indivíduo fazendo com que a energia psíquica recue e se acumule em nós psíquicos que são os neuróticos complexos psicológicos.

Esse herói poderá passar por doze passos respectivamente sendo: o lugar comum ou reino das mães, o chamado à aventura representado pelos sonhos e anseios do herói que extravasam a sua casa ou seu reino, a recusa do chamado que representa uma resistência e comodismo do herói frente ao seu desenvolvimento inconsciente, o encontro com mentor que representa o arquétipo do velho sábio arquétipo esse muito ativado na segunda fase da vida humana cujo início se dá com a metanoia, processo de crise psíquica que causa muita dor e desconforto psíquico, também conhecida como crise de meia idade e onde as coisas do mundo externo deixam de ter valor para o sujeito e as atenções se voltam para sua interioridade. O arquétipo do Homem Sábio representa aquele que passou por todas as aventuras e desventuras que o herói passou, bem como seus sabores e dissabores, portanto pode aconselhá-lo e guiá-lo pelo melhor caminho apesar de não poder trilhar o caminho para ele. É desse encontro que o herói ganha conhecimento, habilidades, espadas e objetos úteis na sua jornada. Esses encontros se dão em reuniões, bares e tavernas e posteriormente o herói terá que seguir sozinho, ou melhor...

Segundo Campbell (1990), em seu livro *O Poder do Mito*:

Não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. Temos apenas que seguir a trilha do herói, e lá, onde temíamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo. (CAMPELL, 1990, p. 131).

Os heróis dos mitos e contos de fadas podem seguir os doze passos da jornada do herói que são: Mundo Comum, O Chamado da Aventura, Reticência do Herói ou Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor ou Ajuda Sobrenatural, Cruzamento do Primeiro Portal, Provações, Aliados e Inimigos ou A Barriga da Baleia, Aproximação, Provação Difícil ou Traumática, Recompensa, O Caminho de Volta, Ressurreição do Herói, Regresso com o Elixir ou fazer uma jornada incompleta incluindo apenas alguns passos. Sua jornada é cíclica e se repete muitas vezes na primeira metade da vida do indivíduo, contudo com a idade e o envelhecimento esse arquétipo vai sendo gradativamente menos constelado e as conquistas deixam de ser menos objetivas e externas (extroversão) e a luta e o conhecimento volta-se pra si (introversão). Um novo arquétipo emerge com protagonismo psíquico, o arquétipo do homem sábio.

2.8 MITOS

Jung (2011t) foi o responsável por transformar a mitologia de uma simples narrativa fictícia, fantasiosa e exagerada para uma realidade psíquica subjetiva, uma importante dimensão da alma humana.

Segundo Nise da Silveira (2006), há muitas explicações sobre a origem do mito, alguns a colocam como uma história fantasiosa criada pelos sacerdotes, a fim de controlar as mentes e corações dos fiéis, outros colocam que tais histórias são alegorias que nos ensinam didaticamente lições sobre a vida, outros que seriam a transcrição de personagens históricos e que foram deificados e mistificados pela narrativa; a teoria naturalista concebida no século XIX diz que os mitos são alegorias de fenômenos da natureza que a humanidade era incapaz de explicar, e por fim, temos a visão de Jung (2011t) e Campbell(1995) e outros mitólogos modernos de que os mitos são produções do inconsciente coletivo, produções simbólicas que expressão verdades anímicas fundamentais. Os mitos, portanto, não são narrações históricas fantasiosas ou alegorias dos fenômenos da natureza, mas os mitos são expressões de formas de vidas.

A seguir, uma explicação de Dr. Carlos Byington, psiquiatra e analista junguiano, sobre o inconsciente coletivo e a manifestação dos arquétipos através de imagens arquetípicas que se utilizam do mito para a sua expressão simbólica.

Através do conceito de arquétipo, C. G. Jung abriu para a Psicologia a possibilidade de perceber nos mitos diferentes caminhos simbólicos para a formação da Consciência Coletiva. Nesse sentido, todos os símbolos existentes numa cultura e atuantes nas suas instituições são marcos do grande caminho da humanidade das trevas para a luz, do inconsciente para o consciente. Estes símbolos são as crenças, os costumes, as leis, as obras de arte, o conhecimento científico, os esportes, as festas, todas as atividades, enfim, que formam a identidade cultural. Dentre estes símbolos, os mitos têm lugar de destaque devido à profundidade e abrangência com que funcionam no grande e difícil processo de formação da Consciência Coletiva.

Os pais ensinam aos filhos como é a vida, relatando-lhes as experiências pelas quais passaram. Os mitos fazem a mesma coisa num sentido muito mais amplo, pois delinham padrões para a caminhada existencial através da dimensão imaginária. Com o recurso da imagem e da fantasia, os mitos abrem para a Consciência o acesso direto ao Inconsciente Coletivo. Até mesmo os mitos hediondos e cruéis são da maior utilidade, pois nos ensinam através da tragédia os grandes perigos do processo existencial.

Todavia, os arquétipos são ainda mais do que a matriz que forma os símbolos para estruturar a Consciência. Eles são também a fonte que os realimenta. Por isso, os mitos, além de gerarem padrões de comportamento humano, para vivermos criativamente, permanecem através da história como marcos referenciais através dos quais a Consciência pode voltar às suas raízes para se revigorar. A obra de Jung demonstrou fartamente que o Inconsciente não é somente a origem da Consciência, mas, também, a sua fonte permanente de reabastecimento. Da mesma forma que a noite permite às plantas prepararem-se para cada novo dia e o sono descansa e reabastece o corpo, assim, também, o Inconsciente renova a Consciência. Das trevas fez-se a luz, que, através delas, se mantém. De noite, por meio dos sonhos; de dia, através da fantasia, os arquétipos produzem e revigoram os símbolos. A interação do Consciente com o Inconsciente Coletivo, através dos símbolos, forma, então, um relacionamento dinâmico,

extraordinariamente criativo, cujo todo podemos denominar de Self... (BYINGTON, 1986, p. 09-10).

Depois dessa clássica explicação do Dr. Carlos Byington sobre a relevância e a dinâmica do mito no nosso psiquismo, presente no prólogo de um dos livros da trilogia *Mitologia Grega*, do grande mitólogo brasileiro Junito Brandão de Souza (1997), cabe-nos completar com a visão de Carl Gustav sobre o poder e influência do mito.

Portanto, para Jung (2011t), os mitos são fenômenos psíquicos e que demonstram a própria natureza da psique humana. Esses fenômenos são resultados da tendência do inconsciente coletivo projetar os fenômenos internos do psiquismo em fenômenos exteriores que se traduzem em imagens. Assim, segundo Nise (2006), o simples ver o nascer do sol e o pôr do sol vai ser um acontecimento psíquico, a aurora e o crepúsculo de um deus ou mesmo o nascimento, crescimento e fenecimento do herói em busca de sua jornada. O ciclo de vida, morte, vida de um deus ou de um herói que habita a alma humana.

Carl Gustav Jung (2011g) diz que o mito se constitui da condensação de experiências vividas milhares de vezes ao longo de muitos anos e que a humanidade ainda passa por tais experiências. Por essa razão os mitos são idênticos ou semelhantes em conteúdo, pois reúnem experiências comuns de todos os homens, de todos os tempos e de todas as culturas. Enfim, através desses materiais, poetas, sacerdotes e artistas elaboram os mitos com roupagens relativas à sua época e cultura.

Silveira (2006) explica essa dinâmica através do mito do dragão-baleia onde há claramente a jornada do herói. No primeiro momento o herói é chamado à aventura, se desvincula dos laços familiares do mundo comum onde habitava, depois passa por grandes e terríveis perigos. É devorado por uma baleia odienta que simboliza a entrada nas profundezas do inconsciente, uma morte simbólica, enterrado nas profundezas do mar onde em meio a desejos e paixões consegue renascer e ressuscitar em terra firme em luz e nova consciência. Agora o herói com mais domínio de si e mais afastado dos problemas que outrora o arrebatavam para a profundidade do inconsciente consegue ver tudo de um lugar mais afastado e elevado sem ser facilmente seduzido por processos autônomos do psiquismo humano. Enfim, tal mito como em inúmeros outros similares simbolizam uma conquista universal: a jornada do herói que é o ideal universal da obtenção da própria individualidade.

Depois dessa trágica e heróica jornada que inclui diferentes passos e etapas de evolução psíquica, Nise (2006) diz que o efeito heróico tem curta duração. A angústia, o incômodo e o sofrimento do herói se atualizam de forma incessante, pois o herói sempre ambicioso de se entregar anela a chegar cada vez a graus mais elevados de consciência e

também é paradoxalmente seduzido pelo inconsciente, onde deseja voltar e gozar de suas arriscadas aventuras e dos seus valiosos tesouros. Esse homem ou herói é, portanto, um ser cingido que por um lado quer viver tranquilamente no lugar comum e por outro lado deseja cada vez mais ter consciência resultante do confronto com as trevas do inconsciente coletivo e pessoal.

Para Nise da Silveira (2006), o herói muitas vezes é alguém dotado de força, inteligência e valentia em demasia ou como uma pessoa comum. Anela ou deseja grandes coisas e grandes feitos heróicos, muitas vezes resiste ao seu chamado, algumas vezes tem êxito voltando incólume ou parcialmente incólume ao lugar comum, ao reino das mães, ao lugar seguro e consciente de sua infância. Outras vezes não tem êxito e se perde tragicamente na barriga de algum monstro, em labirintos, em campos e florestas fatalmente vitimados por um psiquismo patologizado e não integrado.

Podemos encontrar os temas míticos não apenas nos mitos e histórias antigas, diariamente milhões de pessoas sonham com temas míticos, os mitos também estão presentes nas fantasias, nos delírios e alucinações, e também encontramos na arte, no cinema, na literatura temas míticos. Enfim, os mitos estão nas profundezas do inconsciente e nascem a partir de moldes ou formas fundamentais (arquetípos) segundo Nise (2006).

Muitas vezes no processo de análise pessoal do paciente, os mitos também aparecem como sonhos e fantasias que são representantes das condições psíquicas atuais do paciente ou sonhador e dos desdobramentos futuros da sua condição anímica.

Podemos exemplificar a situação descrita acima como não raros sonhos de pacientes em situação de confronto com monstros ou se aventurando em perigosas e esplendorosas viagens marítimas. Segundo Jung (2011t), essas impressões inconscientes deixadas pelo arquetipo do herói têm consequências na vida real, pois o sujeito sente-se dotado de uma grande energia e capacidade, o que fomentará sua ousada jornada do herói. Contudo, de um lado temos um herói que se sente dotado das mais altas virtudes e capacidades e de outro temos as limitações do mundo real e como resultado esse confronto produzirá um herói trágico, sofredor. Entretanto, se essa identificação do ego com o arquetipo do herói for desfeita através de uma atitude analítica, há a possibilidade de síntese entre o inconsciente e o consciente e de se desfazer falsas identificações e projeções do ego, transferindo o centro da personalidade do ego para o self de acordo com Nise (2006).

2.9 A RELIGIÃO COMO FUNÇÃO PSÍQUICA

Em um trabalho que usa como corpus de análise uma obra que fala de deus (Ilúvatar) e deuses (Valar), além de criaturas divinas como os Maiar e da cosmogonia do mundo mágico e fantástico de Tolkien, faz-se necessário falar sobre religião e suas significações psíquicas na visão da teoria analítica junguiana.

Jung (2011s) tinha uma visão antagonica a Freud, no que diz respeito à religião. Enquanto Freud (2009) diz que a religião se compara à neurose obsessiva, resultado do complexo paterno, além de produzir sublimação dos instintos sexuais, Jung (2011s) entende a religião numa outra perspectiva. Para Jung (2011s), a religião era um instinto, uma função natural da psique, um fenômeno universal.

Jung (2011r) era, portanto, diferente de Freud, pois tinha uma visão positiva em relação à religião. Jung (2011r) constatou a relevância de todas as religiões e constatou que elas são importantes, porque elas detêm uma diversidade de imagens e símbolos oriundas do inconsciente coletivo e que ordenam a relação com o consciente através dos ritos e dogmas inerentes a essa religião. Para Jung, a atitude religiosa era muito importante e era a etiologia de nossos problemas mais profundos. Carl Gustav observou que todos os pacientes que passaram pela crise da metanoia, ou seja, crise da segunda metade da vida, apresentavam uma problemática na atitude religiosa. Essa atitude obviamente não se pressupõe obviamente a uma submissão a um credo específico ou a instituição religiosa. Esses pacientes que Jung encontrou na sua prática clínica profundamente adoentados, todos sem exceção, que se curaram através da religação ou reconexão da atitude religiosa e que as religiões vivas sempre ofertaram aos seus fiéis através de um sistema de símbolos, crenças, dogmas e ritos.

Para Carl Gustav Jung (2011s), a religião é tomada no sentido etimológico de religião, que é formado de duas palavras de origem latina (re e ligare), ou seja, religar consciente e inconsciente através da harmonização entre símbolos, fé e mística entre aspectos mais conscientes como dogmas e ritos. Aqueles que passam pela experiência religiosa vivenciam uma experiência de intensa energia psíquica, uma sensação de mistério luminoso.

Jung (2011s) entendia que todas as religiões nascem das profundezas do inconsciente que se manifesta através de sonhos, êxtase, visões e revelações. Esses conteúdos psíquicos que são dinâmicos se personalizarão em espíritos, anjos, demônios e deuses.

Segundo Jung (2011s), pouco importa se uma crença religiosa é fato ou não ou se não sustenta psiquicamente. Jung defendia que os analistas despissem desse preconceito

cientificista e entendessem a religião como fenômeno e atitude psíquica, já que as religiões pela sua própria natureza não poderiam ser comprovadas ou refutadas.

Segundo Nise (2006), a religião como função psíquica pode ser desenvolvida, aprimorada e cultivada bem como pode ser omitida, reprimida e deturpada. A religião como função psíquica também busca formas de se manifestar para dar vazão a sua energia psíquica. Assim a religião sofre transformações à medida que as pessoas e o inconsciente coletivo também sofrem transformações. Assim ocorre nas trocas coletivas de manifestações religiosas, como foi na transação do paganismo para o cristianismo. Assim a crença na ciência se tornou a religião dos positivistas no século XIX, a máquina e o carro viraram símbolo a ser venerado nos últimos séculos e no século XX temos a veneração ao Estado, à raça, ao dinheiro e ao sexo. Mesmo em Estados ateus temos o culto a personalidade, a políticos ricos e aos mortos em pomposas cerimônias fúnebres. Também temos o culto à personalidade, a estrelas de Hollywood, jogadores de futebol que exercem a função simbólica de religião através de sua projeção. Além dessas várias manifestações que exercem a função psíquica religiosa temos também o uso de drogas que possibilitam muitas vezes manifestações místicas e de êxtase que muito se assemelham à função religiosa.

A religião usa como forma de comunicação e linguagem os símbolos e esses símbolos atuam sobre a vida das pessoas. Jung (2011s) era profundo estudioso dos símbolos tanto das religiões orientais como ocidentais, mas se dedicou mais ao estudo do cristianismo que é a religião que todos nós ocidentais estamos imersos.

Jung desde criança, no que consta no seu livro *Memórias, Sonhos e Reflexões*, era instigado pelo mistério da Santíssima Trindade. Seu pai era um pastor luterano e possuía um livro sobre os dogmas da fé cristã. Jung com apenas cinco anos de idade leu todo o livro na ânsia de chegar logo na parte que dissertava sobre a Trindade, e, chegando nessa parte o autor dessa obra de doutrina cristã disse que a questão da Trindade é muito complexa e por isso não discorreu mais sobre o tema, gerando insatisfação no jovem Jung. Carl Gustav, mesmo de família protestante, sempre se interessou pelos símbolos do catolicismo que exercia nele uma espécie de fascinação. Enquanto o pai de Carl Jung viveu, este não manifestou suas ideias e opiniões, dizia que seu pai era fundamentalista e superficial, temeroso de questionar e indagar sobre a sua própria fé. Hesitação que não existiu para Carl Gustav Jung, que indagou sua fé tanto que em seu velório, o pastor luterano que celebrava o culto fúnebre proferiu estas palavras: “Aqui jaz um herege”.

Jung (2011s), preocupado com a função religiosa como função psíquica de tentativa de integração entre consciente e inconsciente através da mediação simbólica, escreveu diversos livros como: *Psicologia e Religião*, *Interpretação Psicológica do Dogma da Trindade*, *Psicologia e Religião Oriental*, além de *Resposta a Jó*, e da relação entre mística e a função psíquica Carl Jung ainda escreveu *Psicologia e Alquimia*, *Estudos Alquímicos* e *Mysterium Coniunctionis*.

Em 1948, Jung publicou o livro *Dogma da Trindade*, que é um estudo sobre o símbolo da Trindade. Jung discorre nesse livro que o símbolo da Trindade é central no cristianismo e com significação psíquica viva, pois se assim não fosse já seria há muito superado. Jung aposta a existência de tal arquétipo em culturas pré-cristãs como na cultura babilônica, egípcia e grega e que esse arquétipo vem se transformando e evoluindo ao longo dos anos.

Segundo Nise (2006), no primeiro momento da revelação temos um Deus uno em perfeita unidade com o mundo e a criação, contudo esse homem é inocente representando o homem em estado infantil.

O homem é expulso de algum paraíso, a era de ouro se finda e os pecados e misérias do mundo são expostos ao homem junto com o aumento de sua consciência. Nesse momento que o homem e o mundo estão imersos em trevas há a necessidade de um Salvador para redimir toda a humanidade e sua obra continua com o Espírito Santo que consola e guia os homens na união com as três pessoas da Trindade sem anular a unidade da tríade.

Os símbolos ternários não expressam a totalidade simbólica da psique segundo Jung (2011i), falta a sombra ou o mal nessa simbologia e também falta o feminino que foi excluído dessa deidade. Os símbolos quaternários expressariam melhor essa totalidade e como o inconsciente é dinâmico e não estático, novos simbolismos completam essa tonalidade. As projeções da figura do diabo, Satanás e Anti-cristo e a reverência de Maria, mãe de Deus, virgem e intocada pelo pecado original. Enquanto as três pessoas da Trindade são símbolos masculinos, espirituais e mais virtuais, a Virgem é um símbolo da terra que gera vida, mas que também tem um aspecto sombrio, pois foi da mulher, ou seja, da terra que a corruptibilidade chegou aos homens, embora paradoxalmente a terra deu luz a um Deus humano e mais semelhante a nós completando o quaternário.

No nível consciente o cristianismo venera na Virgem, a imaculada, a luz puríssima. Ela não tem sombra. Entretanto quem examinar a iconografia mariana ficará surpreendido de encontrar tantas Virgens negras e tão devotamente honradas. A padroeira do Brasil N. S. Aparecida é uma Virgem negra. Poder-se-a argumentar que no Brasil é muito grande a representação da raça negra. Mas o mesmo não se poderá dizer da Suíça onde a bela basílica

barroca de Einsiedeln é dedicada a uma Nossa Senhora negra. A Polônia tem sua virgem negra. Nossa Senhora de Smolensk (Rússia) é negra. Na cripta da catedral de Chartres, distante poucos quilômetros de Paris, é venerada Notre Dame du Pilier, negra. E o mesmo acontece em muitas cidades da França: Marseille (abadia Saint Victor), Le Puy (catedral Notre Dame), Chermont Ferrand (igreja Notre Dame du Port), Vichy (igreja Saint Blaise), Moulins (catedral, triptico), Mauriac (igreja Notre Dame des Miracles), Rocamadour (capela da Virgem). É como se o inconsciente projetasse sobre essas imagens cor de terra o aspecto telúrico da Virgem, ou seja, a sombra do princípio feminino. (SILVEIRA, 2006, p. 131).

Na obra de Tolkien temos esse arquétipo da totalidade nos Valar Manwë, Ulmo e Aulë que ganham centralidade da narrativa, mas para completar essa tríade temos outros símbolos que podem fechar o quaternário tal como Melkor, o maior dos Valar, mas que não é mencionado entre eles e que carrega características evidentemente sombrias, também podemos encerrar com Yavanna, personalidade feminina e que tem centralidade narrativa e que sendo da terra, dos campos e bosques gera vida e abençoa todo fruto da terra, completando assim os elementos psíquicos centrais da força do espírito, do fogo e da sombra e a feminidade da terra numa tríade perfeita e totalizadora. Lembrando que a simbologia de Tolkien é pagã, nórdica e pré-cristã e mesmo que ele seja um católico praticante, a presença de elementos cristãos nunca apareceu de forma direta, evidente e ostensiva em sua obra. Um dos principais biógrafos de J. R. R. Tolkien alega que tal razão era que Tolkien perdera seu pai em tenra idade e sua mãe, em uma nação anglicana, se convertera ao catolicismo, o que gerou separação desta de sua família, ocasionando a situação de penúria social e econômica da família Tolkien, o que segundo J. R. R. Tolkien ocasionou a morte prematura de sua amada mãe, portanto na interpretação psicanalítica de seu biógrafo a descrição de um mundo mágico pagão e pré-cristão seria a tentativa de voltar para uma fase pré-edipiana, o paraíso edílico que a família Tolkien vivia nos primeiros anos de Tolkien na então colônia inglesa África do Sul. Deste modo, antes que houvesse morte e conflitos religiosos que dividiram a família e colocaram os irmão e irmã de Tolkien na orfandade e dependentes de clérigos católicos em uma nação protestante havia paz, segurança em um Deus, uno (Ilúvatar) e com muitos filhos e que não era dividido por facções religiosas. Tal explicação do ponto de vista do inconsciente pessoal é muito interessante, todavia a obra é muito mais profunda com significações simbólicas mais coletivas e muito menos individualizantes. Essa dimensão coletiva ajuda em muito conhecer os símbolos ingleses, finlandeses, noruegueses, irlandeses celtas, saxões entre outros para não falar de sentidos mais gerais e universais que imagens arquetípicas regionais.

Um arquétipo bastante importante na função religiosa e nas suas representações imagéticas é o self. Arquétipo que representa a totalidade e fonte de toda energia psíquica que emana para todo o organismo. A experiência do homem com esse arquétipo após longo

processo de individuação representa uma experiência incrível e marcante. Essa vivência tão sublime e muitas vezes inefável, o homem denominou de Deus e os homens que passaram por tal experiência arrebatadora relatam serem possuídos de uma energia, uma vitalidade, muita alegria ou mesmo grande temor e tremor segundo Silveira (2006).

Os símbolos não se resumem, conforme já discutido, a uma única significação, portanto uma única imagem arquetípica pode ser carregada de inúmeros significados. Na obra *O Silmarillion* é descrito Ilúvatar, os Valar (Manwë, Ulmo, Tulkas, Melkor, Mandos; etc) que são representados como figuras criadores e destruidoras com poderes sobre-humanos e cuja manifestação causa terremotos, maremotos, fogo consumidor e solenidade fúnebre e tais imagens psíquicas também são representantes psíquicos desse arquétipo que representa o centro da personalidade inconsciente. Esse arquétipo foi ao longo da história representado por distintas imagens arquetípicas tais como Javé, Jeová, Alá; etc, mas na obra de Tolkien ganha tais personificações arquetípicas. A rebeldia dos elfos e a fuga e a rebelião deles para com os Valar representam a quebra da religião, ou seja, da comunhão e na comunicação com o self que resulta em mortes, caos que são representantes psíquicos dos complexos psíquicos neuróticos. A sedução por parte de Melkor, bem como a maldição de Mandos e a realização da vontade de Morgoth ou Melkor revelam simbolicamente a manifestação de um self sombrio, não integrado que se manifesta com grande energia de forma intensa e desintegradora.

Segundo Jung (2011d), o contato com o arquétipo divino presente no homem é tão intenso e carregado de tanta energia que o ego quando não suficientemente estruturado pode se desintegrar. Para suportar tal experiência arrebatadora o homem criou os rituais dos mais diversos, nas diferentes manifestações religiosas. Assim sendo, os rituais são uma proteção do ego frente a experiência terrível da imagem de Deus, representante do arquétipo do self que muitas vezes se manifestam com divindades em forma de raios, trovões, sons de muitas águas, vento impetuoso, terremotos, maremotos e fogo consumidor.

Para Nise (2006), o Arquétipo de Deus é a essência da psique humana e tem grande relevância para a psicologia junguiana, contudo Jung jamais tentou defender ou negar a existência de Deus como entidade metafísica. No ocidente, uma imagem arquetípica bastante comum e que representa perfeitamente o self é a imagem de Cristo com sua superioridade metafísica, sua jornada do herói e sua cruz como símbolo quaternário e totalizador que aponta em todas as direções. Dessa forma, na cultura ocidental Jesus Cristo simboliza o self como Buda, Brahma, Shiva e Ganesha podem representar simbolicamente o self.

Vale novamente salientar que quando Jung (2011s) fala de religião ele não se refere a um credo ou instituição religiosa específica, mas sim uma atitude religiosa que é uma função psíquica natural a todos nós e que a experiência religiosa para Jung é um processo psíquico, não tentando entrar em questões místicas e metafísicas. Jung analisou o fenômeno religioso como manifestação psíquica e a importância do religare, ou seja, da união entre consciente e inconsciente, profano e sagrado, humano e divino nas suas mais distintas representações simbólicas arquetípicas.

Nise (2006) nos conta que somente com a morte de Jung e a publicação póstuma de sua obra *Memórias Sonhos e Reflexões* ficamos sabendo do posicionamento individual de Jung sobre o tema religioso. Ficamos sabendo que desde a mais tenra idade Jung foi interessado e encantado com os mistérios da vida e da morte e que o tema religião com as suas significações simbólicas sempre deixaram uma clara e nítida impressão da alma de Carl Gustav Jung, como cientista que era, homem da razão, de sólida formação científica, abordava a religião no seu aspecto psíquico sem afirmar ou refutar a existência de uma realidade metafísica, contudo a experiência religiosa para Jung sempre foi uma experiência imediata e certa.

Em uma célebre entrevista à BBC de Londres, dois dias antes de completar 80 anos, Jung, falando sobre a análise de pacientes idosos, disse que em sua experiência clínica constatou que poucos dias antes desses mesmos pacientes falecerem o psiquismo continuava funcionando como se fosse viver mais mil anos e o repórter de forma arguta indagou se isso não seria uma evidência da imortalidade da alma, Carl Gustav Jung como cientista que é, se esquivava e fala que não sabe, mas que apenas relatou um fenômeno. Na mesma entrevista o entrevistador indaga se Jung acreditava em Deus, ele responde com a célebre sentença dos místicos gnósticos-“Eu não acredito, eu sei!”

"Estas palavras desencadearam tão grande celeuma que Jung publicou uma carta esclarecendo-as. Não pretendeu dizer: "Conheço um certo Deus (Zeus, Jeová, Allah, o Deus Trinitário, etc), mas: sei com segurança que me confronto com um fator desconhecido em si, ao qual chamo Deus". E algumas linhas abaixo: "Desde que experimento minha colisão com um poder superior dentro de meu próprio sistema psíquico, eu tenho conhecimento de Deus".

Só em face desses documentos tardios é que se pode entender plenamente porque Jung fez gravar em pedra, no alto da porta de sua casa de Küsnacht, as palavras do oráculo de Delfos, respondendo aos lacedemônios quando estes pretendiam partir em guerra contra os atenienses: INVOCADO OU NÃO INVOCADO, DEUS ESTARÁ PRESENTE. (SILVEIRA, 2006, p. 135).

Enfim, Jung (2011s) rompeu com a tradição materialista na Psicologia e conciliou psicologia e religião, demonstrando a relevância de processos irracionais como a religião. O ilógico, o irracional, portanto são manifestações inconscientes que anelam se integrar e transcender através dos ritos religiosos que são símbolos do árduo processo de individuação.

Após conhecer e aprofundar sobre os temas caros à psicologia analítica, vamos por fim debruçarmos sobre o nosso corpus de análise e conhecermos os principais símbolos e suas significações psíquicas.

3 O SILMARILION

Causa estranhamento um trabalho científico que tenha como corpus de análise uma narrativa mítica e fantasiosa. Por muitos milênios a experiência da humanidade com a natureza era mais direta e com a evolução da humanidade os homens passaram a simbolizar e a se diferenciar dos outros animais e da natureza. Aquilo que os homens poderiam facilmente categorizar, definir e padronizar se tornou o conhecimento categorial ou pensamento dirigido, portanto, racional. Contudo o homem foi se preenchendo de muitas experiências que não caberia em um modelo categorial e esse conhecimento foi sendo depositado e assumiram formas simbólicas. Experiências como a morte, o casamento, o amor, a tristeza, o ódio, a amizade, a traição e a alegria foram sendo preenchidos de sentidos que escapavam da mera impressão racional. Todas essas impressões emocionais subliminares foram sendo depositadas na profundidade do inconsciente humano. Essas experiências eram comuns, cíclicas e repetitivas a toda a humanidade e esse processo de depósito e sedimentação de tais experiências aconteceu duraram milhares de anos. Ao fim desse processo inacabado e ainda em curso, já que o inconsciente é dinâmico, se projeta para o futuro e não é um mero depósito de experiências passadas, se constituiu o inconsciente coletivo. Esse inconsciente coletivo tem um mensageiro e mediador que são os arquétipos. Os arquétipos são instintos básicos e inatos voltados para a vida. O arquétipo agrupa conjunto de ideias e experiências coletivas que servem de norte e inspiração para o ainda inexperiente consciente representado pelo ego. Por milhares de anos a única forma de mediação entre o homem e a natureza foi o conhecimento mítico, o homem primitivo projetava seus medos, temores e anseios em deuses, deusas, monstros, ninfas e heróis e atribuía significação que ordenava toda a sua vida e da sua comunidade. Contudo, com o aparecimento do conhecimento filosófico cada vez mais o conhecimento mítico foi tomado por fantasioso, mentiroso, uma história fabuloso e irreal. Esse processo de desencantamento do mundo começou com os pré-socráticos, continuou com Sócrates, Platão e Aristóteles e fez escola entre o conhecimento hegemônico dos muitos anos que se seguiram. Com a modernidade, o renascimento, o iluminismo e posteriormente a revolução industrial cada vez mais o conhecimento mítico era desvalorizado e desprezado, apenas o pensamento racional e o empirismo eram formas de conhecimento cientificamente válidas. No final do século XIX, Sigmund Freud começou analisar a existência de símbolos e de enredos míticos no nosso inconsciente pessoal e assim o conhecimento mítico começou a renasceu como conhecimento válido cientificamente. Já no século XX, o jovem Dr. Carl. Gustav Jung começou observar a existência de conteúdos míticos nos delírios dos

esquizofrênicos, os chamados mitogemas e com isso começa-se a perceber que os mitos nada mais eram que projeções da nossa psique coletiva e que na nossa era apenas conseguem se expressar através da arte já que exorcizamos tais deuses e demônios da nossa vida consciente. Sendo assim caro leitor, convido-o a adentrar nessa forma de conhecimento que causa estranhamento a nós condicionados pelo pensamento cartesiano, mas que certamente não acarretaria estranhamento ao homem primitivo tão íntimo do seu inconsciente coletivo e individual com seus mistérios, símbolos e enigmas.

3.1 AINULINDALË (A CRIAÇÃO)

O Silmarillion é a narrativa de uma epopeia épica povoada por heróis, vilões, criaturas mágicas repletas de luz, trevas e contradições. A história mítica contém três eras e tem sua gênese com a música dos Ainur (espécie de deuses na mitologia Tolkieniana). No princípio havia Ilúvatar, assim chamado em Arda (Terra Média ou mundo conhecido), ele inicialmente criou os Ainur e propôs a eles temas musicais e eles cantaram na presença de Ilúvatar, o Único, e ele se regozijou, contudo por muito tempo cada Ainur cantou sozinho ou apenas alguns deles em conjunto e os outros escutavam e com o tempo aumentara a harmonia entre eles.

Eru, também conhecido como Ilúvatar, propôs aos Ainur uma canção poderosa, repleta de imagens grandiosas e esplêndidas, o que despertou o silêncio dos Ainur.

A partir do tema inspirado por Ilúvatar, todos Ainur criaram em conjunto uma melodia magnífica e gloriosa.

E então as vozes dos Ainur, semelhantes a harpas e alaúdes, a flautas e trombetas, a violas e órgãos, e a inúmeros coros cantando com palavras, começaram a dar forma ao tema de Ilúvatar, criando uma sinfonia magnífica; e surgiu um som de melodias em eterna mutação, entretecidas em harmonia, as quais, superando a audição, alcançaram as profundezas e as alturas; e as moradas de Ilúvatar encheram-se até transbordar; e a música e o eco da música saíram para o Vazio, e este não estava mais vazio. (TOLKIEN, 2009, p. 4).

Ilúvatar escutava aquela melodia em harmonia, admirado da sua perfeição, contudo Melkor sentiu o impulso de criar sua própria melodia em contradição e dissonância com os pensamentos de Ilúvatar, o criador de todos os Ainur, usurpando assim o lugar deste. Melkor possuía maiores conhecimentos e poderes que seus irmãos, além de uma parte dos dons que cada Ainur possuía. Melkor adentrava sozinho o vazio em busca da Chama Imperecível, pois almejava usurpar o lugar de Ilúvatar e dar existência as coisas sem o intermédio de Ilúvatar,

todavia ele não encontrou o Fogo. Apresentava pensamentos próprios distintos de seus irmãos.

Esses pensamentos tomaram forma de uma música dissonante da melodia e harmonia que Ilúvatar inspirava em seus irmãos. A Ainulindalë (música dos Ainur) foi perturbada, tirando o ânimo de alguns e seduzindo outros, a afinação de Melkor afastando-os do pensamento de Ilúvatar, provocando um mar de sons turbulentos à semelhança de uma tempestade violenta.

“...como a de águas escuras que guerreiam entre si numa fúria incessante que não queria ser aplacada. “ (TOLKIEN, 2009, p. 5)

Ilúvatar pôs-se de pé, elevou a mão esquerda e sorriu, inspirou um novo tema musical em meio a tormenta. Esse tema era semelhante, contudo, diferente do tema anterior, apresentava beleza e ganhava cada vez mais força. Mas Melkor que significa aquele que se levanta em poder enfrentou Ilúvatar em dissonância e tumulto. Houve uma nova batalha de sons, mais acirrada e terrível que a anterior e os Ainur se calaram e por um tempo Melkor dominou, mas mais uma vez erguera Ilúvatar, dessa vez com uma expressão austera e um terceiro tema surgiu em meio ao caos, sua melodia era doce e terna com simples e suaves melodias que não podiam ser subjugadas e que acumulavam grande poder. Havia duas melodias distintas em competição:

Uma era profunda, vasta e bela, mas lenta e mesclada a uma tristeza incomensurável, na qual sua beleza tivera principalmente origem. A outra havia agora alcançado uma unidade própria; mas era alta, fútil e infundavelmente repetitiva; tinha pouca harmonia, antes um som uníssono e clamoroso como o de muitas trombetas soando apenas algumas notas. E procurava abafar a outra música pela violência de sua voz, mas suas notas mais triunfais pareciam ser adotadas pela outra e entremeadas em seu próprio arranjo solene. No meio dessa contenda, na qual as mansões de Ilúvatar sacudiram, e um tremor se espalhou, atingindo os silêncios até então impassíveis, Ilúvatar ergueu-se mais uma vez, e sua expressão era terrível de ver. Ele então levantou as duas mãos, e num acorde, mais profundo que o Abismo, mais alto que o Firmamento, penetrante como a luz do olho de Ilúvatar, a Música cessou. (TOLKIEN, 2009, p. 5-6).

Então Ilúvatar dirigiu a palavra a todos Ainur, dizendo que o Melkor era o mais poderoso entre eles e que nenhuma melodia poderia ser tocada sem que antes tivesse a inspiração, ainda que distante de Ilúvatar e que ele mostraria o que fora criado através da melodia pelos Ainur inspirada. O efeito das palavras de Ilúvatar foram que Melkor fora tomado de uma vergonha e de uma secreta raiva, os Ainur sentiram medo do que eles ainda desconheciam. Ilúvatar levantou em poder e glória, saindo das belas regiões criadas para a habitação dos Ainur, dirigindo-se ao Vazio e desse Nada foram surgindo formas e imagens a partir da música dos Ainur.

Ilúvatar também participou da criação do mundo e tudo que nele habita e cresce. Ilúvatar criou os elfos e os homens e toda Arda (Terra) foi criada com o firmamento, as estrelas, montanhas, vales e rios além da criação dos palácios onde habitavam em paz e harmonia os elfos, os Ainur e o grande Ilúvatar. Melkor por sua vez fingiu que se submetia à vontade de Ilúvatar almejando habitar em suas mansões e fazer a sua vontade, mas em seu íntimo desejava submeter à sua vontade homens e elfos e fazê-los seus súditos, pois cobiçava os dons que a estes foram prometidos.

Já os Ainur admiravam a criação e se alegraram desta e miravam tudo com espanto e surpresa. Se inebriavam com a luz, os ventos, as pedras, prata, ferro, ouro e todas as belezas que no mundo existiam e o que mais os espantava eram as águas e o oceano, o som deste provocava inquietação, pois diziam que neste ainda habitava a música inspirada por Ilúvatar.

E a cada Ainur, Ilúvatar concedeu dons especiais e inspiração na grande música:

Ulmo recebeu os conhecimentos mais profundos da música feita pelos Ainur e ele ficou responsável pelas águas, a Manwë lhe coube os ares e o vento, sobre a terra a responsabilidade era de Aulë, cujo conhecimento e habilidade era apenas um pouco inferior a Melkor. Aulë era responsável por fazer, produzir e forjar coisas novas. Melkor por sua vez era responsável pelo clima e temperaturas extremas tais como o frio e o calor.

Ulmo, o responsável por rios, mares, lagos, riachos, cachoeiras e fontes, era o Ainur mais poderoso e Melkor rivalizava com este, no entanto toda a música destoante de Melkor era antes fruto da inspiração de Ilúvatar. Melkor quis congelar as águas de Ulmo, mas o que ele conseguiu fazer foram as geadas, a neve e um belo estado para a água. Também quis com fogo e calor tocar nos mares, mas somente o que conseguiu foram as belas nuvens e sua mutabilidade, demonstrando que todos os dons são inspiração de Ilúvatar. Ulmo era o mais poderoso, pois estava em tudo: na névoa, nas nuvens do céu, na chuva que cai na Terra de Manwë e nas profundezas desta. Desta feita Manwë e Ulmo se aliançaram ainda mais na união entre terra e água.

Ilúvatar mandou para o Vazio a Chama Imperecível e criou Eä (O Mundo). E muitos que viviam além do mundo com Ilúvatar o deixaram e foram habitar no mundo e o poder destes eram contidos no mundo e sujeitos a Ilúvatar e estes foram chamados de Valar, cuja significação é os Poderosos do Mundo.

Entretanto, quando os Poderosos do Mundo (Valar) adentraram no mundo, ficaram espantados e perdidos, pois nada do que viram na visão provocada por Ilúvatar fora ainda criado e o caos e o vazio ainda reinavam no mundo. E coube a eles a grande labuta de

construir e edificar o mundo. A Manwë, Aulë e Ulmo couberam as principais tarefas e edificação e Melkor ali estava desde o princípio interferindo e fazendo grandes fogueiras, cobiçando todo o seu domínio para si. Melkor pelejou com os outros Valar e retrocedeu por algum tempo para regiões mais ocultas e inóspitas, mas sem nunca cessar de cobiçar Arda.

Os Valar assumiram formas visíveis para habitar em Arda próximos aos Filhos de Ilúvatar (homens e elfos) pelos quais nutriam grande amor. Eles assumiam formas masculinas ou femininas por escolha e não por nenhuma orientação de gênero. Os Valar também poderiam caminhar livremente por Arda sem serem vistos ou percebidos ou assumirem formas conforme o seu pensamento desejar. Essas formas poderiam ser majestosas ou terríveis ao observador.

Os Valar trouxeram para Arda muitos espíritos que eram seus companheiros, muitos destes com grande poder. Todos eles caminham sobre a Terra trajados com vestimentas e aparentavam ser gloriosos e felizes. Arda era agora um grande jardim de beleza e júbilo livre dos tumultos de Melkor. Este também assumiu uma forma visível terrível repleta de ódio e rancor.

E ele desceu sobre Arda com poder e majestade maiores do que os de qualquer outro Valar, como uma montanha que avança sobre o mar e tem seu topo acima das nuvens, que é revestida de gelo e coroada de fumaça e fogo, e a luz dos olhos de Melkor era como uma chama que faz murchar com seu calor e perfura com um frio mortal. (TOLKIEN, 2009, p. 11-12).

Essa fora a primeira guerra dos Valar contra Melkor e dela pouco os Primogênitos do passado sabem. Toda a obra de criação dos Valar Melkor destruía e assim perdurou por muito tempo até que a Terra tomou sua derradeira forma, fruto dos acidentes geográficos ocasionados pelo atrito de Melkor e seus irmãos.

3.2 VALAQUENTA: ESSE É UM RELATO FEITO PELOS ELDAR –(RAÇA ÉLFICA) DOS VALAR E DOS MAIAR.

No princípio, o Eru, o único, conhecido também em idioma élfico como Ilúvatar, criou os Ainur através de seus pensamentos e estes criaram através de uma Música o mundo sensível, pois através da música viram a imagem do pensamento de Ilúvatar para Arda e o que eles iriam edificar e esculpir. Ilúvatar também criou através da Chama Imperecível que deu início a Eä (O Mundo).

E grande fora a labuta dos Ainur para concretizar a visão que obtiveram de Ilúvatar. Por fim, assumiram vestimentas terrenas e em Arda habitaram, descansaram e regozijaram.

3.3 DOS VALAR

Também são chamados de deuses pelos homens e são sete o número de Valar (Senhores) e mais sete o número de Valier (senhoras). Muitos são os seus nomes, mas aqui utilizaremos os nomes utilizados em idioma élfico em Valinor. Os nomes dos Senhores são: Manwë, Ulmo, Aulë, Oromë, Mandos, Lórien e Tulkas; os nomes das Senhoras são: Varda, Yavanna, Nienna, Estë, Vairë, Vána e Nessa. Dentre esses não se inclui o nome de Melkor, cuja menção de seu nome não é mais realizada em Arda.

Manwë é o Valar com maior estima de Ilúvatar, criado para ser o primeiro daqueles além de conhecer melhor os desígnios de Eru. Ele se compraz com lugares altos e com as profundezas, ventos e aves que estão sob os desígnios de Manwë. Varda, Senhora das estrelas vive com Marwë e ela Melkor sempre temeu e odiou. Varda é majestosa e do seu rosto ainda se vê a glória de Ilúvatar. Raramente se separa de Manwë e habitam em um pico em Varda ao lado de Manwë, ela tem uma visão mais distante além da escuridão, da névoa e por milhas além mar. Na sua presença, por sua vez, Manwë é despertado de seu dom de ouvir do leste, oeste e nos esconderijos secretos de Melkor sob a Terra. Os elfos a amam e a ela compõem cânticos de louvor e admiração pela beleza das estrelas por ela refletida.

Ulmo por sua vez é o Senhor das Águas e vive só. Não se fixa em um único lugar, mas se movimenta com as águas na terra e embaixo dela. Fora um grande amigo de Manwë antes da criação do mundo, porém após a criação do mundo costuma não ir às reuniões dos Valar. Todo mundo estava em sua mente e por ele circulava livremente e se alguém lhe visse ficava espantado com sua glória terrível de Senhor das Águas e dos mares. Apesar da sua voz tão profunda e grave como o som de muitas águas ou das profundezas do oceano e seu elmo escuro, sempre amara os homens e elfos e nunca os abandonara, mesmo quando estes foram abandonados pelos Valar, sendo assim sempre fora um grande protetor de Arda.

Aulë governa todas as substâncias que existem na Terra e delas se utiliza como matéria prima. É ferreiro e mestre e todas as profissões de ofício, tiram dele sua inspiração. Os noldors aprenderam muito do trabalho com ouro e pedras preciosas com ele. Melkor sempre invejou os trabalhos feitos por Aulë e sempre intentava desmanchar seus trabalhos.

Aulë é casado com Yavanna, a Protetora de Frutos, ela é a protetora das florestas, jardins, plantas, árvores e ama tudo que cresce na terra. Ela se apresenta como alta em estatura e trajando-se de verde, hierarquicamente está atrás de Varda em poder e glória, sendo a segunda neste aspecto.

Há quem a tenha visto em pé como uma árvore sob o firmamento, coroada pelo Sol; e, de todos os seus galhos, derramava-se um orvalho dourado sobre a terra estéril, que se tornava verdejante com o trigo; mas as raízes das árvores estavam nas águas de Ulmo, e os ventos de Manwë falavam nas suas folhas. Kementári, Rainha da Terra, é seu sobrenome na língua eldarin. (TOLKIEN, 2009, p. 18).

Mandos e Lórien são os senhores dos espíritos, mas esses nomes pelos quais ficaram conhecidos se referem ao lugar onde habitam e não seus nomes verdadeiros, sendo estes: Námo e Irmo.

Námo é guardião das Mansões dos Mortos que fica a oeste de Valinor. Lá ficam o espírito daqueles que morrem e foram assassinados. Sabe de tudo, sendo o oráculo do que há de vir. Tecelã é sua esposa e tece os destinos daqueles que já morreram eternizando nas suas telas a História e a Memória, o casal nada esquece e tudo lembra.

Irmo por sua vez é mais jovem que Námo, além de ser Senhor de Lórien, onde estão os mais belos jardins da Terra dos Valars, onde os mais belos espíritos habitam. É casado com Estë, a Suave, ela tem trajes cinzentos, curandeira de feridas e fadigas, seu dom é o repouso. Ela não se locomove durante o dia e muitos Valar a procuram buscando descanso e alívio de seus trabalhos em Arda.

Nienna é mais poderosa que Estë e ela lamenta todas as mortes e perdas causadas por Melkor; durante a música seu cântico era de dor, tristeza e pesar, lamentando os terríveis e injustos feitos de Melkor. Do seu choro nos cânticos de pesar aprendemos lições de esperança e persistência além da misericórdia. Raramente visita a morada dos Valar, mas prefere visitar a Casa dos Mortos, a oeste do mundo, portanto mais perto de sua própria moradia, transformando a tristeza daquele lugar em sabedoria.

Tulkas é conhecido por sua força e bravura, também é chamado de Astaldo, o Valente. Ele foi o último Valar a chegar em Arda para pelejar com Melkor e lhe compraz as lutas corpóreas e a competição de força. É mais veloz que um cavalo, suas armas são suas mãos e seu cabelo e sua barba são da cor do ouro.

É casado com Nessa, irmã de Oromë, sendo esta detentora de uma grande rapidez e velocidade. Ama cerdos, velocidade e ama dançar em gramados eternamente verdes em Valimar.

Oromë é um Senhor muito poderoso, contudo sua força é um pouco inferior a de Tulkas, mas sua ira é superior a este, uma vez que Tulkas está sempre rindo e fazendo gracejos, mesmo na famigerada batalha com Melkor. Sempre gostou muito da Terra-média e quando os Valar retornaram para oeste do mundo para Além Mar retornou às escondidas para a Terra dos homens e elfos. Ama caçar, gosta de cavalos e cães, é algoz de animais e

monstros, se dedicando a caça e perseguição destes. É protetor das florestas e ali reina como Senhor.

Nahar é o nome de seu cavalo, branco à luz do sol e prateado à noite Valaróma é o nome da sua enorme trompa, cujo som se assemelha ao nascer do Sol escarlate, ou ao puro relâmpago que divide as nuvens. Mais alto que todas as trompas de suas hostes, ela era ouvida nos bosques que Yavanna fez surgir em Valinor; pois ali Oromë treinava sua gente e seus animais para perseguir as criaturas perversas de Melkor. (TOLKIEN, 2009, p. 18).

Vána, a Sempre Jovem é a sua esposa, ela é irmã mais jovem de Yavanna, todas as flores se abrem sob seus pés e os pássaros anunciam a sua aparição.

Esses são os Valar e Valier e muito pouco se sabe destes, o pouco que se sabe sobre seus mistérios foi revelado pelos elfos primogênitos, sendo que a glória e beleza destes era apenas um véu da gloria dos Valar e Valier.

3.4 DOS MAIAR

Os Maiar eram espíritos hierarquicamente inferiores aos Valar, mas cuja origem é marcada de antes da fundação do mundo. Eles são ajudadores dos Valar e pouco se sabe sobre eles e quem e quantos são, sendo sua existência e modo de vida ainda um mistério. Eles não costumam aparecer em forma física e nem assumir essa forma, todavia alguns deles são conhecidos na Terra-média, nos dias antigos, entre os quais:

Ilmarë, que servia Varda, Eöbwë, o porta-estardarte e emissário de Manwë, o mais poderoso com armas. Ossë e Uinen são os mais conhecidos. Ossë é servo de Ulmo e protetor das águas de Arda. Ele adentra os lugares mais profundos, se compraz nas ilhas e na costa e se rejubila com os ventos do grande Manwë. Se deleita com a tempestade e a chuva que provoca risos e gargalhadas de júbilo. É casado com a Maiar: Uinen, Senhora dos Mares. Ela é protetora dos marinheiros e acalma as ondas do mar provocadas por Essë. Ama e protege todas as criaturas de águas salgadas.

Melkor não conseguia sujeitar o mar aos seus desígnios por isso o detestava. Na criação de Arda, Melkor tentou seduzir Ossë para ser seu vassalo, prometendo-lhe todo o poder e glória de Ulmo. Sua esposa interviu a pedido de Aulë e foi perdoado por Ulmo, voltando a sua fiel vassalagem até então, entretanto seus ímpetos de violência e rebeldia nunca o abandonaram de vez, de forma que navegantes e habitantes das praias por ele nutrem uma desconfiança.

Melian era serva de Estë e Vána. Cuidou por muito tempo dos jardins de Lórien e os pássaros cantavam à sua volta.

Olórin era o mais sábio dos Maiar, era discreto e andava invisível entre os elfos ou mesmo na forma de um deles e inspirava visões e sugestões de sabedoria. Era bem próximo de Nienna e aprendeu lições de sabedoria e compaixão com ela.

3.5 DOS INIMIGOS

Melkor, cujo nome significa Aquele que se Levanta Poderoso, nome esse que faz menção à sua rebelião que abalou as estruturas do Mundo Antigo. A Raça élfica Noldors se recusava a pronunciar seu nome, pois muito sofreram com a sua maldade. Estes chamavam Melkor de Morgoth, que significa O Sinistro Inimigo do Mundo. Ele era violento, tirano e vil, mentiroso, invejando tudo de todos, tentando trazer a todos ao seu domínio, desejando a luz, trouxe sobre si as trevas que tanto e por muitas eras perturbaram a paz em Arda.

Ele conseguiu seduzir a muitos entre os quais os balrogs, denominados na Terra-média demônios do terror ou valaraukar, criaturas horrendas e assustadoras.

Sauron fora um Maiar e era o servo mais poderosa de Melkor e sua maldade e malícia era semelhante em comparação com seu mestre. Participou em todos os atos malignos de Morgoth e era astuto como este. Também era conhecido como Gorthaur, o cruel. Por fim, acompanhou o caminho de destruição e vazio de seu mestre, substituindo-o em sua missão.

3.6 QUENTA SILMARILLION: A HISTÓRIA DA SILMARILS. DO INÍCIO DOS TEMPOS

A Primeira Guerra começou antes que o mundo estivesse com animais, plantas, árvores, homens e elfos fossem criados em um tempo que a terra ainda estava em processo de transformação. Terrível foi a peleja entre os Ainur e Melkor e por muito tempo este prosperou em seus intentos fazendo de Arda seu domínio sombrio e caótico. Tulkas com sua força e resistência veio em auxílio dos outros Valar e com sua gargalhada e sua personalidade destemida que ama batalhas e desafios, fez Melkor fugir da sua presença, deixando Arda em paz.

Este período foi marcado pela reconstrução de Arda, colocando fim ao pandemônio causado por Melkor. Os mares, montanhas e terra foram ordenados pelas leis da natureza estabelecidos pelos Valar, Yavanna semeou suas sementes. Yavanna solicitou a Aulë a criação de duas lâmpadas para a iluminação do mundo já que os fogos de Melkor estavam controlados e pacificados sobre a terra. Essas lamparinas foram colocadas sob duas colinas mui altas e Manwë consagrou-as. Uma lamparina fora instalada ao norte da Terra-média e fora chamada de Illuine, a outra fora colocada no sul denominada de Ormal e a luz dos Valar se derramava por toda Arda e o dia era eterno, não havendo noite.

Muitas das sementes de Yavanna prosperaram, germinaram e cresceram entre as quais capins, samambaias, grandes árvores, musgos e bosques. Feras já habitavam as florestas e vagavam próximos a lagos e rios, os pássaros e flores estavam no seu interior para serem gestados, mas ainda não tinha chegado a sua hora. Na região central onde se fundia a luz das duas lamparinas havia muito verde e toda obra de Yavanna crescia e germinava mais. Ali os Valar fixaram sua primeira morada e se compraziam pelo que viam diante de seus olhos.

E aconteceu que após terminar sua labuta Manwë resolveu fazer uma grande festa a fim de comemorar os grandes trabalhos realizados. Aulë e Tulkas estavam muito cansados, pois a habilidade e força deles foram utilizadas incessantemente contra Melkor com o intento de barrar este dos seus vis intentos. Melkor por sua vez tinha espiões entre os Maiar, pois na sua astúcia conseguira seduzir a muitos. Convocou a todos e resolveu que aquela era a hora de contra-atacar. Saindo de seu esconderijo em mansões subterrânea e vendo a eterna primavera que a terra tinha se tornado, Melkor se encheu ainda mais de ódio e inveja.

Os Valar festejavam e se alegravam e sobre o efeito da luz das duas lamparinas e não perceberam a sombra que se anunciava ao norte. Naquela ocasião Tulkas desposou Nessa, irmã de Oromë e ela dançou lindamente nas relvas verdejantes. Melkor aproveitou a ocasião do matrimônio de Tulkas que repousava cansado e contente para chegar a Terra-média sem que os Valar se apercebessem.

Melkor então começou a construção de sua fortaleza no interior da terra, fazendo escavações embaixo das montanhas escuras onde os raios de Illuin eram débeis. Sua fortaleza foi denominada de Utumno e os Valar ainda ignoravam sua existência e a influência de Melkor só crescia.

Os seres verdes adoeceram e apodreceram, os rios foram obstruídos por algas e lodo; criaram-se pântanos, repelentes e venenosos, criatórios de moscas; as florestas tornaram-se sombrias e perigosas, antros do medo; e as feras se transformaram em monstros de chifre e marfim e tingiram a terra de sangue. (TOLKIEN, 2009, p. 29).

Finalmente os Valar souberam da presença de Melkor e resolveram procurá-lo, mas Melkor, confiante no poder de sua fortaleza e de seus servos, revolveu atacar primeiro e pegou os Valar de surpresa. Atacou e destruiu as luzes de Illuin e Ormal juntamente com a colina na qual elas estavam instaladas. A terra foi tomada de trevas, tremores de terra e os mares também se agitaram, findando a simetria de forma que a ideia inicial dos Valar nunca mais foi retomada.

Em meio as trevas e o terror, Melkor fugiu, não sem medo, pois ouvia a voz de Manwë e os pés de Tulkas faziam a terra tremer. Melkor chegou a sua fortaleza antes que

pudesse ser alcançado por Tulkas e lá permaneceu escondido e em nada os Valar puderam fazer contra ele. Eles concentraram sua energia em controlar o caos da terra e salvar tudo quanto fosse possível das turbulências.

Assim findou-se a primavera em Arda e os Valar ficaram sem morada e mudaram para a Terra de Aman que ficava no extremo ocidente, junto ao litoral que dá para o Mar de Fora, cuja extensão poucos conhecem. Os Valar ergueram uma fortificação junto ao mar, pois não tinham como derrotar Melkor que retornara a Terra-média. Elevaram montanhas para a sua fortificação e eram as mais altas, conhecidas como Pelóri, e Manwë estabeleceu seu trono em seu cume e de lá contemplava as maiores distâncias ao leste. Valinor foi abençoada e se tornou tão gloriosa quanto nos dias da primeira primavera.

E quando Valinor estava pronta, e as mansões dos Valar, instaladas no meio da planície do outro lado das montanhas, eles construíram sua cidade, Valmar de muitos sinos. Diante de seu portão ocidental, havia uma colina verdejante, Ezellohar, que também é chamada Corollairë; Yavanna a consagrou, e ficou ali sentada muito tempo sobre a relva verde, entoando uma canção de poder, na qual expunha o que pensava sobre as coisas que crescem na terra. Nienna, porém, meditava calada e regava o solo com lágrimas. Naquele momento, os Valar, reunidos para ouvir o canto de Yavanna, estavam sentados, em silêncio, em seus tronos do conselho no Máhanaxar, o Círculo da Lei junto aos portões dourados de Valmar; e Yavanna Kementári cantava diante deles, e eles observavam. (TOLKIEN, 2009, p. 31).

E surgiram dois brotos e todos foram tomados pelo silêncio e sobre a influência do cântico de Yavanna as duas árvores cresceram e floriram e assim surgiu as Duas Árvores de Valinor. Uma árvore apresentava folhas verde-escuras, na parte de baixo eram cor prata brilhantes e de suas flores saíam incessantemente um orvalho brilhante e prateado. A outra árvore tinha um verde viçoso e suas flores possuíam um cacho amarelo flamejante, provocava uma chuva dourada no chão. A primeira era chamada de Telperion e a segunda Laurelin.

A contagem do tempo começou com as duas árvores, pois em sete horas cada árvore resplandecia respectivamente e depois era o turno da outra árvore que despertava uma hora antes da outra árvore repousar. Duas horas durante o dia nos dias antigos tinham uma luz tênue e suave, sendo que a duração do dia em Valinor era de doze horas.

Estava chegando a época da chegada dos primogênitos e a terra estava vazia e mergulhada em trevas e Melkor saía com muitos disfarces de terror e os Valar não costumavam sair para a Terra-média que jazia em trevas. Ulmo era o único que não vivia em Valinor, era Senhor absoluto dos mares e vivia livre desafiando Melkor na imensidão de tudo que as águas tocam. Aulë muito trabalhou na confecção de lindos objetos em Valinor, sendo patrono de artistas, tecelões, ourives, ferreiros e todo e qualquer mestre de ofício e tecelão. Manwë por sua vez nunca abandonou os pensamentos de domínio da terra para além de suas fortificações e recebia a visita de águias e falcões que eram na verdade espíritos que quase

tudo viam e relatavam para Manwë apenas que onde Melkor estava era imerso em trevas impenetráveis.

Yavanna muito se entretencia com a destruição de suas obras por Melkor e instigava a todos a uma nova guerra e buscava dentro do possível curar as feridas causadas por Melkor. Oromë saía de Valinor e caçava as criaturas monstruosas e impiedosas de Melkor que vagavam pelas florestas escuras. O chão tremia sob o barulho de seu cavalo branco e ele cavalgava na escuridão fazendo um rastro de luz que causava temor e tremor em Melkor que previa a vingança que estaria por vir.

Depois de falar de tudo que fora criado falta ainda falar dos homens e dos elfos, cada um criado de acordo com certas características mui peculiares. Os elfos são serem imortais que vivem por muito tempo e somente podem morrer se forem assassinados e ainda assim quando falecem vão para as mansões de Mandos, onde descansam para todo sempre. Se parecem mais com os Valar e os Maiar e são mais ligados à terra e à sua perenidade. Os homens por sua vez são mais frágeis, dotados de liberdade e mais parecidos em sua fraqueza com Melkor, embora este os odeie mesmo quando fazem dos homens servos. O destino dos homens é um mistério e sua participação na música também. Melkor transformou sua esperança póstuma em trevas, medo e terror.

Aulë fizera os anões escondidos dos outros Valar e de Ilúvatar nas profundezas das montanhas da Terra-média, pois muito almejava ter a quem ensinar suas habilidades e os fez fortes e teimosos, a fim de confrontar Melkor. Ilúvatar ficou sabendo apenas quando eles já tinham sido criados e interpelou Aulë de sua rebeldia, pois os anões não faziam parte da Música de Ilúvatar, contudo Ilúvatar em sua imensa misericórdia o perdoou e deu vida as criaturas feitas por Aulë, elas assim como os homens e elfos eram dotadas de liberdade e livre-arbítrio. Aos anões foram ordenados que dormissem até a chegada dos primogênitos de Ilúvatar.

Yavanna temendo o machado de anões, elfos, homens e do Inimigo, criou os Ents, árvores gigantes, falantes e que são os guardiões protetores das florestas, ainda que homens, elfos e anões tirem da floresta a madeira necessária para a sua sobrevivência, mesmo Yavanna sendo contrária, causando alguma oposição entre ela e Aulë. Essa Criação estava na Música que por muito tempo permaneceu esquecida como omissão da memória.

3.7 DA CHEGADA DOS ELFOS E DO CATIVEIRO DE MELKOR

Depois da Primeira Primavera, os Valar viveram em paz atrás das Montanhas de Aman, a luz das duas árvores, entretanto a Terra jazia em trevas e somente Yavanna e Oromë vagavam naquelas trevas. Já naquele tempo vários animais e seres da terra tinham sido criados e eram antigos e resilientes.

Melkor por sua vez não descansava nunca dos seus trabalhos de maldade e pervertia muitos animais que vagavam nas florestas escuras e sonolentas. Essas florestas eram assombradas por monstros que tinham uma forma pavorosa, além dos demônios que se reuniam em Utumno; outrora foram espíritos que foram seduzidos a sua causa e são conhecidos como Balrogs. Melkor também construiu uma fortaleza para resistir a Aman, essa fortaleza era chamada de Angband e era comanda por Sauron, servo de Melkor.

O conselho dos Valar foi instaurado e todos escutavam estarecidos com as notícias trazidas por Yavanna e Oromë. Era chegada a hora do despertamento dos elfos, Primogênitos de Ilúvatar e a Terra estava dominada por Melkor, que poderia fazer dos elfos seus servos usurpando o lugar dos Valar. Tulkas também se inflamou no seu clamor de guerra, contudo Mandos citou uma profecia que dizia que os Elfos viriam em trevas guiados pelas estrelas do céu e sempre recorreriam a Varda. Assim foram confeccionadas novas estrelas e no céu havia luz em meio às trevas. Quando Varda terminou seu demorado e trabalhoso trabalho, os Primogênitos despertaram próximos à lagoa de Cuiviéra, a Água do Despertar. Abriam seus olhos e a primeira coisa que viram foram a glória e a beleza das estrelas. Dessa feita sempre amaram e reverenciaram mais a Varda do que qualquer outro Valar.

Com as transformações que se passaram em Arda, rios, riachos e cachoeiras mudaram o seu curso e sua geografia de forma que não há como localizar esse lugar de muita água e de sons de muitas águas. Os elfos por muito tempo viveram nas trevas apenas iluminados pelas estrelas de Varda. Caminhavam admirados e encantados por tudo que viam e se denominaram de quendi, que significa aquele que fala.

Em certa ocasião Oromë cavalgava em caçada muito a leste e quando foi mais a norte, seu cavalo, Nahar, estancou e relinchou e escutara um cântico de muitas vozes e os admirou. E foi assim por acaso que os Valar souberam que os Primogênitos despertaram. Eles eram fortes e belos e Oromë chamou os quendi de eldar, o povo das estrelas e os amou.

Melkor encontrara os elfos antes de Oromë e os perseguia e caçava quando andavam sós ou em pequenos grupos e os elfos o temiam. Melkor assumia a forma de cavaleiro como forma de infundir medo nos elfos de Oromë, mas quando este apareceu resplandecente em luz

alguns ficaram e viram que esse cavaleiro era diferente daquele que lhes causava terror. A respeito dos elfos que foram pegos por Melkor pouco se sabe além de que foram aprisionados, escravizados, torturados e usados para fazer os abjetos Orcs de quem se tornariam os piores inimigos.

Oromë voltou para junto dos Valar e informou do despertar dos Primogênitos e de seus perigos, já que a Terra estava sob o domínio de Melkor. Eles fizeram um concílio com a presença de todos até mesmo de Ulmo e, consultado Ilúvatar, decidiram que era chegado o momento de libertar Arda dos domínios de Melkor. Houve guerra e Utumno foi sitiada e a terra se transformou novamente e Melkor nunca esqueceu que a razão de sua derrocada fora os elfos e por eles nutria ódios inomináveis. E os portões da fortaleza de Melkor foram arrombados e Tulkas lutou com ele e prevaleceu sobre ele imobilizando seu rosto no chão, impondo-lhe grande humilhação. Por fim, Melkor foi acorrentado em Angainor e por muito tempo a paz reinou soberana.

No entanto, os Valar não encontraram todos os súditos de Melkor e eles se esconderam, vagaram por lugares inóspitos e ermos e Sauron e sua fortaleza não foi encontrada. Melkor fora condenado a viver três eras na prisão de Mandos e depois novamente poderia implorar perdão a Manwë. Após a prisão de Melkor, os Valar convocaram os elfos a viverem em Valinor à sombra das duas árvores, longe dos perigos da Terra-média. Os elfos por sua vez resistiram ao chamado e Oromë fora levado como embaixador, a fim de persuadir os elfos a habitarem em paz e segurança. Os elfos enviaram três embaixadores, Ingwë, Finwë e Elwë, que posteriormente se tornaram realezas élficas e estes foram convencidos e foram habitar com os grandes Valar. Contudo, ainda assim alguns elfos conhecidos como avari, Os Relutantes, preferiram a luz das estrelas e se negaram atender a convocação.

A marcha dos elfos para Valinor foi dividida em três grupos: o primeiro grupo era liderado por Ingwë, líder dos vanyar e nunca retornaram à Terra-Média. O segundo grupo era do Noldor e eram o povo de Finwë e por fim vinha o maior grupo que era dos teleri. Eram amantes do mar e das águas e possuíam dois senhores: Elwë e Olwë, seu irmão. Esses três grupos são chamados de calaquenti, elfos da luz. Havia também um grupo que partiu para Valinor, mas não conseguiram chegar e ficaram habitando na costa ou em outras regiões. Eles são osúmanyar ou moriquendi, que significa elfos das trevas, pois nunca contemplaram a luz existente antes do sol e da lua.

A marcha para oeste foi um feito épico e muitos se perderam e vacilaram no caminho. Conta-se que Oromë cavalgou diante dos elfos em altivez e imponência montado no

seu cavalo branco. Nuvens negras vindas do norte os acompanharam esmorecendo a fé de muitos. A marcha foi vagarosa, pois muitas ilhas separavam os elfos de Valinor. E cada clã élfico habitou uma região e ali permaneceram por muito tempo.

3.8 De Thingol e Melian

Melian era uma Maiar de grande sabedoria, beleza e encanto ao seu canto todos eram arrebatados em seus sentidos, vivia nos jardins de Lórien e por todos em Valinor era admirada. Ela era semelhante a grande Yavanna, os pássaros cantarolavam em sua presença e por ela foram ensinados na mui formosa canção da natureza. Na noite do brilho das estrelas quando os elfos despertaram, ela partiu para junto deles e preencheu a escuridão e o vazio do mundo com sua música e dos pássaros, sempre seus fiéis escudeiros. À uma margem do Rio Gelion e Elwë, atravessara a floresta muitas vezes em busca de Finwë. Certa feita, chegando ao bosque de Nan Elmoth, escutou o canto dos pássaros e a voz de Melian e foi encantado com essas vozes, perdendo completamente os sentidos ligados à reação. Esqueceu seu povo e se aventurou mata adentro, chegando em uma clareira, vislumbrou Melian e por ela se apaixonou.

Ela também o amou e pegou em sua mão e por anos ficaram parados na mesma posição, arrebatados em seus sentidos por esse grande amor. Elwë não voltou para junto de seu povo e Melian, até o fim de seu reinado, também não voltou para Valinor. Melian e Elwë se tornaram célebres rainha e rei, matriarca e patriarca de muitos nobres homens e elfos. Elwë fora conhecido como Thilgol.

3.9 DE ELDAMAR E DOS PRÍNCIPES DOS ELDALIË

O tempo passara e os vanyar e os noldor chegaram à região do extremo oeste que fica entre as montanhas de Aman e o grande mar. Oromë se negou a levá-los para o norte, onde outrora habitara Melkor e onde certamente havia seus aliados embrenhados em seus planos de maldade. Essa região onde Oromë conduziu os elfos era próxima do rio Sirion e ficaria conhecida como Beleriand.

Ulmo, seguindo orientação dos outros Valar, foi buscar os elfos na orla do mar e utilizou uma ilha para transportá-los até a terra de eterna primavera dos Valar. Os teleri por sua vez estavam no leste distantes dos outros clãs elfos e quando ouviram o chamado da trombeta de Ulmo, não havia mais tempo. Aguardaram em vão seu líder Ingwë e chegaram tarde demais às praias do Oeste junto ao rio Sirion e as montanhas de Aman, onde fixaram residência sob a liderança de Olwë, irmão de Elewë. Ficaram saudosos de seus irmãos elfos,

contudo Ossë e Uinen lhes visitava e ensinara a eles todas as histórias e canções do mar, ficando muito próximos destes.

Após muitos anos os noldors muito insistiram e persuadiram Ulmo que os conduzissem junto aos Valar e assim foi feito, todavia Ossë ficou muito triste com tal decisão e lamentava perder a companhia e a bela voz dos teleri em suas praias. Alguns teleri não partiram, esses são denominados defalathrim, elfos-das-falas, foram os primeiros marinheiros e hábeis navegadores, habitaram os portos de Eglarest e Brithombar, seu líder era Círdan.

Também ficaram para trás os amigos de Elwë que ficaram conhecidos de povos abandonados. Habitavam os bosques e colinas, pois viver junto ao mar lhes infundiam forte tristeza. Seus irmãos teriam esperado e procurado se não fosse a pressa de Ulmo e Olwë. Elwë despertara de seu sonho arrebatador e saiu de Nan Elmoth acompanhado de Melian e fundaram um reino em meio a florestas do centro de Beleriand.

Por maior que fosse seu desejo de ver mais uma vez a luz das Árvores, Elwë enxergava no rosto de Melian a luz de Aman como num espelho sem mácula, e com aquela luz se contentava. Seu povo reuniu-se ao seu redor em júbilo, cheio de admiração; pois se ele havia sido belo e majestoso, agora parecia um senhor Maia, o cabelo como prata acinzentada, mais alto do que todos os Filhos de Ilúvatar; e o aguardava um destino majestoso. (TOLKIEN, 2009, p. 61).

Ossë seguiu os teleri em seu transporte em uma ilha arrastada por Ulmo e chegando à Baía de Eldamar, ele os convocou e eles imploraram a Ulmo que cessasse a viagem, solicitação essa que fora rapidamente atendida e Ossë prendeu a ilha deles ao fundo do mar. Essa ilha fora denominada de Tol Errëa que quer dizer Ilha Solitária. Os outros Valar por sua vez não gostaram nada da atitude de Ulmo e Ossë, entretanto o destino dos teleri estava vinculado ao mar. Apesar do isolamento que ocasionou em diferenças linguísticas entre os vanyar e noldor, ainda dali era possível ver Aman e a Costa Imortal.

Aos vanyar e noldor os Valar tinham preparado uma terra. Habitavam em meio ao jardim de Valinor e construíram uma alta colina e do alta dessa colina fizeram suas cidades como Mindon Eldaliéva, que era a mais alta cidade na mais alta torre, e ali Yvanna fez florescer árvores brancas que emitiam grande luz, chamadas de Galathilion em sidarin ou Celeborn.

Manwë e Varda amaram os vanyar, ao passo que Aulë amara mais os noldor. E estes cresceram em conhecimento e adquiriram grande habilidade com as mãos e com a fala. Aprenderam a lapidar pedras preciosas e as davam com liberalidade sem ganância ou cobiça. Finwë era o rei dos noldor e seus filhos eram Fëanor, Fingolfin e Finarfin. Fëanor era mais eloquente e mais habilidoso em trabalhos manuais que seus irmãos, era destemido, corajoso e

sanguíneo. Fingolfin era mais forte, mais corajoso e mais obstinado que seus irmãos. Finarfin por sua vez era o mais sensato e formoso dos seus irmãos.

Os filhos de Fëanor eram Maedhros, conhecido como o alto, Maglor, o cantor, cuja voz alcançava grande potência e beleza, Celegorn, o louro, Caranthir, o moreno, Curufin, o habilidoso e os caçulas Amrod e Amras que eram gêmeos e foram caçadores.

Os filhos de Fingolfin foram Fingon que se tornaria posteriormente rei dos noldor a norte do mundo, e Turgon, que fora senhor de Gondolin. Havia também Arendhel, a Branca, era a de mais tenra idade e era bela, forte e amava cavalgadas e caçadas. Era donzela e nunca se entregara ao amor, fora também conhecida como Arfeiniel, que quer dizer, a Dama Branca dos Noldor. Era clara, de cabelo muito escuro e sempre se trajava de branco e prata.

Por fim, os filhos de Finarfin eram: Finrod, o Fiel ou Felagund, Senhor das Cavernas; Orodreth, Angrod e Aegnor. Todos eram muito amigos de Fingolfin. Também havia entre eles uma irmã, Galadriel, bela e de cabelo cor de ouro.

Finalmente, chegaram a Valinor os teleri que, após muito tempo entre o dilema de ficar com a música do mar e a luz das árvores dos Valar, escolheram estas. Habitaram as praias luminosas de Valinor e enfeitaram as praias e lagos com as pedras preciosas dos noldor. Aprenderam o ofício de fabricação de embarcações e de onde residiam contemplavam o além mar.

E os elfos viveram por eras em Valinor e ali se compraziam e andam livremente descobrindo e aprendendo os seus mistérios.

3.10 DE FĒANOR E DA LIBERTAÇÃO DE MELKOR

Após o cativeiro de Melkor foi a plenitude dos tempos para os elfos que se reuniam até então em Valinor. Os elfos que habitavam Valinor cresciam em habilidades tanto manuais como intelectuais.

Naqueles distantes tempos de outrora nasceu um grande príncipe élfico noldor - filho de Finwë com Míriel, também conhecida como Serindë devido a sua ímpar capacidade com teares e bordados- O filho do rei noldor Finwë fora denominado de Curunfinwë, contudo mais conhecido como Fëanor que significa Espírito de fogo.

Seus pais viviam em harmonia gozando dos deleites matrimoniais naqueles tempos do Reino Abençoado nos Dias de Bem Aventurança, porém com o nascimento de Fëanor, muito das forças de sua mãe feneceram e esta decidiu não mais ter filhos, decisão que muito entristeceu seu marido, o rei noldor, Finwë. Devido ao fenecimento das forças de Míriel, seu marido a entregou aos cuidados de Irmo que a colocou para repousar nos jardins de Lórien

onde seu corpo descansava eternamente em um profundo sono enquanto seu espírito fora arrebatado para os salões de Mandos.

Finwë visitara sua esposa por um certo tempo, a chamava em vão até que gradativamente fora deixando de visitar os vicejantes jardins de Lórien, onde ele fora o único que não sentira alegria em tão belo sítio. Nesse interim, Fëanor crescia em graça e em conhecimento, desenvolveu e criou a escrita e a habilidade de criar e lapidar grandes joias e pedras preciosas. Fëanor era belo, valente e teimoso e com o trágico afastamento da sua mãe as atenções e afeições de seu pai voltaram para si. Fëanor ainda em tenra idade casara-se com Nerdanel, filha de um grande ferreiro muito bem quisto por Aulë. Mahtan, seu sogro, lhe ensinou grandes habilidades no feitio de pedras e metais. Sua esposa tivera sete filhos, era determinada e firme como Fëanor, mais prudente e sábia que seu marido, uma vez que este era mais autoritário em seus desígnios.

Seu pai, Finwë, casara a segunda vez e desposara Indis, a Loura. Indis era aparentada com um rei Ingwë, era alta e loura e muito distinta de Míriel, que era morena. A Fëanor o casamento de seu pai nada o agradara e este também não amava seus meio irmãos Fingolfin e Finarfin.

Fingolfin e Finarfin também cresciam em conhecimento, em graça e em grandes habilidades motoras. Fëanor desenvolvia grandes trabalhos manuais, e nesse meio tempo o período do Reino Abençoado nos Dias de Bem Aventurança chegara ao fim. Melkor cumprira seu tempo de aprisionamento determinado pelos Valar e fora posto em liberdade. Melkor invejava toda a obra dos Valar e sua criação em especial, odiava os elfos, no entanto simulou diante de Manwë grande contrito e pesar e este, sendo desprovido de malícia, não conseguia ver a real essência de seu íntimo. A Ulmo e Tulkas, por sua vez, Melkor nunca enganara e estes nunca esconderam o descontentamento de ver Melkor livre por Valinor, aconselhando e convivendo pacificamente com Valars, Maias e elfos.

Melkor odiava acima de todas as coisas os eldar, invejava a beleza destes e acreditava serem esses a razão do declínio do seu poder, já que os Valar agiram para a proteção dos elfos. Melkor intentava aproximação dos Noldor, fingia amor por estes e colocava seus serviços, habilidades e conhecimentos a serviço dos Noldor.

Já os noldor se encantavam com o conhecimento oculto que ele lhes poderia revelar. E alguns deram ouvidos a palavras que teria sido melhor nunca terem escutado. Melkor de fato declarou mais tarde que Fëanor havia aprendido grandes artes com ele em segredo, e que havia sido instruído por ele em suas maiores obras; mas Melkor mentia, em sua cobiça e inveja, pois nenhum dos eldalië jamais odiou Melkor mais do que Fëanor, filho de Finwë, que primeiro lhe deu o nome de Morgoth. E, embora tivesse se enredado nas tramas da perversidade de Melkor

contra os Valar, Fëanor jamais conversou com ele nem aceitou seus conselhos pois Fëanor era movido pelo fogo de seu próprio coração, apenas; trabalhando sempre com rapidez e em solidão; e não pedia ajuda nem procurava a opinião de ninguém que habitasse Aman, fosse grande, fosse pequeno, à única e breve exceção de Nerdanel, a Sábida, sua esposa. (TOLKIEN, 2009, p. 71).

3.11 DAS SILMARILS E DA INQUIETAÇÃO DOS NOLDOR

Feänor criara em oculto as Silmarils, cuja beleza, glória e esplendor muito se assemelhavam as luzes das duas grandes Árvores. As Silmarils eram três pedras esplendorosas, pedras muito preciosas. A essência dessas pedras é um completo mistério, sua matéria é mais dura que o diamante e não existe nada em Arda capaz de lhe fazer qualquer dano. Feänor criara as Silmarils com um fogo interior que é resultado da junção da luz das duas Grandes Árvores de Valinor. Mesmo no mais completo breu as Silmarils brilhavam e reluziam dissipando todas as trevas.

Todos os que moravam em Aman ficaram maravilhados e se deleitavam com a obra de Fëanor. E Varda consagrou as Silmarils, para que dali em diante nenhuma carne mortal, nem mãos impuras, nem nada de mau, pudesse tocá-las, que não se queimasse e murchasse. E Mandos previu que os destinos de Arda, da terra, do mar e do ar estavam dentro delas. O coração de Fëanor apegou-se profundamente a essas gemas que ele próprio havia criado. (TOLKIEN, 2009, p. 74).

Melkor desejou as Silmarils e seu brilho consumia seu coração. Tomado de tamanha inveja, Melkor intentava destruir Feänor e findar sua amizade com os Valar, ainda que nesse período seus desígnios eram disfarçados e não eram manifestos de forma ostensiva. Feänor ia plantando discórdia e contenda entre os Noldor e aos poucos sua astúcia e malícia foi frutificando e dando a sua colheita que custou muito caro aos Noldor.

Aos poucos muitos foram se afeiçoando a Melkor e passaram a viver e a conviver com ele. Melkor, envolto em malícia, entremeava palavras de malícia com belas palavras e fora seduzindo e persuadindo a muitos, de forma que quem lhe ouvia achava que tais pensamentos eram unicamente seus e não de Melkor. O senhor do escuro convenceu os elfos que eles poderiam ser semelhantes aos Valar e que estes os invejavam e escondiam deles seu real poder e potencialidades. Melkor os persuadia a deixar Valinor e partir para as terras mais ao leste rebelando assim contra o seu criador e protetor.

Nesse período ocorreu o aparecimento dos homens na Terra Média e nada desse acontecimento fora revelado aos elfos pelos Valar; Melkor sabendo disso aproveitou essa omissão para fazer mais uma revelação e plantar no meio de tal informação mais mentiras e discórdia. Os Valar não notaram, mas a paz em Valinor fora quebrada e os Noldor se encheram de soberba e ingratidão. Feänor, por sua vez, desejava a liberdade das terras mais a leste e Melkor se regozijava com tal desígnio, pois era o mesmo de Melkor que almejava tirar Feänor da proteção dos Valar e roubar suas Silmarils e destruir sua casa. Feänor fora tomado

por ganância e cobiça pelas Silmarils, não deixando ninguém as ver, com exceção de seu pai e de seus filhos e as mantendo em forte segurança.

Feänor e Fírgolfin foram honrados príncipes Noldor, contudo Melkor semeou a discórdia entre eles. Melkor espalhou que Fírgolfin, em conluio com os Valar, desejava roubar seu lugar e seu direito de primogenitura e os rumores que chegaram a Fírgolfin era que Feänor nunca os amara por serem filhos de mães diferentes e intentava os destruir, a ele e a seu irmão Finarfin. Depois de espalhar esses rumores, Melkor, o senhor do escuro, espalhou mentiras de armas e todos começaram a confeccionar armas em secreto, embora em público só ostentassem escudos com brasões dos mais distintos clãs que rivalizavam entre si.

E assim, por meio de mentiras, rumores maldosos e conselhos falsos, Melkor atigou os corações dos noldor para a luta; e de suas contendas, com o tempo, resultou o fim dos belos dias de Valinor e o crepúsculo de sua glória antiquíssima. Pois Feänor começava agora a falar abertamente em rebelião contra os Valar, proclamando alto e bom som que partiria de Valinor de volta para o mundo de fora e livraria os noldor da escravidão, se eles quisessem segui-la. (TOLKIEN, 2009, p. 74).

Fírgolfin e Finarfin muito se impacientaram por Feänor falar em nome de todos os Noldor e cobraram de seu pai uma posição frente à rebeldia de seu irmão, mas Feänor, que não debalde significa espírito de fogo, adentrou os salões do rei seu pai com a espada nas mãos e elmo na cabeça e confrontou Fírgolfin, seu meio irmão, acusando-o de traição e conspiração. Feänor desembainhou a espada e gritando com Fírgolfin o mandou embora. Fírgolfin fez reverência a seu pai Finwë e sem dirigir a palavra ou o olhar a Feänor fora deixando o salão de seu pai, entretanto Feänor novamente o aborda, coloca a ponta da espada no seu peito e lhe diz que mais uma vez que ele tentasse tomar seu lugar, ele intentaria contra a sua vida. Fírgolfin nada diz e vai procurar seu irmão Finarfin.

Os Valar não mais ignoravam o que se passava em Valinor e Feänor e todos que conspiraram contra os Valar foram convocados. Feänor fora condenado a doze anos de exílio por puxar sua espada contra seu irmão Fírgolfin. E os feitos de Melkor já não eram ignorados pelos Valar. Feänor fora para o exílio junto com seus sete filhos e seu pai e Fírgolfin governou os Noldor parecendo que as mentiras de Melkor eram verdade, enquanto essa sorte o próprio Feänor atraiu sobre si. Feänor estabeleceu nas montanhas ao norte de Valinor onde construiu uma grande fortaleza guarnecida de cofres e acumulou uma grande quantidade de armas e pedras preciosas e o ódio entre os filhos de Feänor e Fírgolfin apenas cresceu ainda mais.

Melkor se escondeu dos Valar e Tulkas não conseguiu o encontrar e as sombras cresciam sobre Valinor. Melkor por muito tempo se ocultava de esconderijo em esconderijo e

não fora visto em Valinor até que aparece em Formenos e dirige palavras a Fëanor diante de sua fortaleza. O senhor do escuro afirma a veracidade das suas palavras e instiga Fëanor a marchar para leste com seu apoio e aliança, alegando ser amigo dos Noldor. Fëanor, magoado com os Valar, pondera sobre a proposta de Melkor, mas Melkor disse que as Silmarils não estavam em segurança em Valinor e com essa declaração Fëanor percebeu a real intenção de Melkor e o amaldiçoou e o mandou embora. Melkor partira de Valinor em direção ao Norte em ira e humilhação e a luz voltou a resplandecer em Valinor, mas ao largo uma tempestade se assomava, uma vez que a semente da discórdia, mentira e rebeldia estava plantada e daria seus terríveis frutos.

3.12 DO ACASO EM VALINOR

Oromë e Tulkas foram para o Norte em perseguição a Melkor, pois parecia a Manwë que ele intentava recuperar sua antiga fortaleza. Melkor, ao contrário, enganou a todos, deu meia volta e partiu para o Sul, pois ainda era um Valar e poderia assumir diferentes formas ou ainda poderia não assumir nenhuma forma física, poder esse que logo perderia e o enfraqueceria. O Senhor do escuro chegou à região de Avathar, uma região montanhosa e sombria, habitada por uma das suas terríveis criaturas: Ungoliant, uma terrível e monstruosa aranha gigante que dragava toda a luz tecendo sinistras e sufocantes teias. Melkor, chegando a Avathar, assumiu forma física de um tirano, alto e terrível, forma esse que ele manteve para sempre e lá chegando procurou Ungoliant, sua criatura e serva. Ungoliant e Melkor começaram a tramar em secreto e Ungoliant teceu um manto de trevas, uma Antiluz e ninguém poderia vê-los nem Manwë de sua alta torre.

Aquela era a época de uma festa, como Melkor bem sabia. Embora todas as estações e épocas seguissem a vontade dos Valar, e em Valinor não existisse nenhum inverno de morte, mesmo assim eles estavam então no Reino de Arda, e este era apenas um pequeno território nos palácios de Eä, cuja vida é o Tempo, que flui para sempre, da primeira nota ao último acorde de Eru. E exatamente como era então para os Valar um prazer (como está relatado no Ainulindalé) se apresentarem vestindo as formas dos filhos de Ilúvatar, eles também apreciavam comer e beber, além de colher da Terra os frutos de Yavanna, que sob o comando de Eru haviam criado. Portanto, Yavanna estabeleceu épocas para o florescimento e a maturação de tudo o que crescia em Valinor. E, a cada primeira colheita de frutos, Manwë oferecia uma grande festa em louvor a Eru, quando todos os povos de Valinor manifestavam sua alegria em música e poesia sobre Taniquetil. Essa hora era agora, e Manwë decretou que a festa fosse mais gloriosa do que qualquer outra já realizada desde a chegada dos eldar a Aman. Pois, embora a fuga de Melkor prenunciasse dificuldades e aflições futuras, e na realidade ninguém pudesse dizer quais outros danos seriam causados a Arda antes que ele fosse novamente subjugado, nessa ocasião Manwë pretendia curar o mal que havia surgido entre os noldor. E todos foram chamados ao palácio, no topo de Taniquetil, para ali deixar de lado os rancores que existiam entre os príncipes e relegar ao esquecimento as mentiras de seu Inimigo. (TOLKIEN, 2009, p. 83-84).

Nessa mesma festa Fëanor e Fingolfin fazem as pazes e Fingolfin jura lealdade ao seu irmão sem saber que com esse juramento o destino de ambos estaria entrelaçado em glória

e desgraça. Nesse ínterim, Melkor e Ungoliant atravessavam os campos verdes e ensolarados de Valinor escondidos na sombra de uma nuvem negra. Melkor fere as duas Árvores mortalmente transpassando-as de seu lúgubre e negro veneno, Árvores que instantes antes cintilavam em luz e glória a mais pura e resplandecente beleza. Ungoliant também tem parte nessa terrível ação sugando a seiva das magníficas árvores e também as contaminando com seu sórdido veneno. Ungoliant, sentindo-se sedenta, esgota o Poço de Valinor inchando e emitindo terríveis vapores ao ponto de despertar medo no terrível Melkor.

Em Valinor reinou a mais profunda escuridão à semelhança da escuridão primeva cantada e contada no Aldudénië, contudo essa escuridão era mais cruel e tirana que aquela e não era somente a falta de luz, mas uma escuridão maligna que aniquilava a vontade e perscrutava mentes e corações. O silêncio imperou em Valinor e ao longe, Manwë, do seu alto e sublime trono, divisou uma escuridão mais escura do que as trevas locomovendo para norte em grande velocidade. Houve grande perseguição da hoste de Örome e Tulkas, mas os cavalos eram confundidos pelas trevas e a perseguição não teve êxito, ao contrário da vingança de Melkor.

3.13 DA FUGA DOS NOLDOR

Transcorrido algum tempo, todos, Valar, Maias e elfos, se reúnem e Valinor era iluminada apenas pelas estrelas de Varda que cintilava do alto céu. Yavanna chega à conclusão que as duas árvores estão mortas e pede as silmarils para Fëanor, já que o brilho das duas árvores estava nas sublimes pedras. As pedras restabeleceriam a luz e a paz em Valinor, mas Fëanor foi entrelaçado com as palavras sorrateiras de Melkor e tomado de ganância, cobiça e egoísmo, grita com os Valar e nega a eles seu pedido, imaginando que eles são da mesma natureza de Melkor. Nesse meio tempo chega a Valinor mensageiros de Formenos informando que Melkor havia assassinado Finwë e roubado as Silmarils.

Fëanor levantou e amaldiçoou Melkor, o chamando de Morgoth, que significa o Sinistro Inimigo Sombrio e os elfos passaram a chamá-lo apenas desse nome. Fëanor maldisse a convocação de Manwë, não entendendo que era intento de Melkor o matar e que ele nada poderia fazer diante do poder de Morgoth. Fëanor também lamentara profundamente a morte de seu pai, pois a ele amava mais que as obras de suas mãos. Por fim, Fëanor jurou vingança a Morgoth e saiu sem rumo marchando na escuridão.

Todos plantearam com Fëanor e Yavanna também planteara a destruição da Luz de Arda. Morgoth e Ungoliant fugiam para as regiões ermas do norte. Ungoliant tinha uma fome insaciável e desejava mais do seu mestre Morgoth. Esta se voltara contra seu mestre que

negara as Silmarils para saciar a sua fome implacável. Ungoliant se tornara maior em estatura física que Melkor e o prendeu em teias nebulosas; Morgoth dá um grito de agonia que ecoou nas montanhas ao redor e aquela região ficou conhecida como Lammoth, pois os gritos de Morgoth permaneceram ali para sempre. O grito horrendo de Melkor despertaram os balrogs que jaziam escondidos nos escombros de Angband, eles, com seus açoites, destruíram as teias de Ungoliant e a afugentaram para a região das cordilheiras de Ered Gorgoroth em um vale terrível chamado, Nan Dungortheb, que significa o vale da morte, mas antes deixou sua descendência tecendo tristes e traiçoeiros destinos na região sul de Arda.

O temor de Yavanna não se consumou, mas as Silmarils estavam em poder de Morgoth e ele reuniu suas terríveis criaturas, demônios, orcs e monstros e nas profundezas da terra criou sua fortaleza com salões e calabouços e sobre Beleriand reinava uma intensa sombra. Morgoth fizera para si uma coroa escura de ferro encrustada com as Silmarils e se autoproclamou rei do mundo. Essa coroa se revelou um grande peso e fardo para ele e Morgoth nunca se livrara das queimaduras feitas pelas Silmarils em suas mãos. Ele raramente deixava o seu trono nas profundezas da terra e dali governava sobre seu odioso exército.

Os Valar, os maiar e os vanyar permaneceram por muito tempo no Círculo da Lei se lamentando e chorando. Feänor, por sua vez, convocou a todos e com palavras de ira chamou a todos à guerra contra Morgoth, não vendo que ele estava sendo enredado nos intentos de Morgoth. Feänor também em seu discurso se inflamou contra os Valar, os chamando de família de assassino e convocando a todos a partir para longe dali. Houve debate entre os noldor, mas ao final Feänor com seu discurso saiu exitoso e a grande maioria dos noldor saía em marcha contra a vontade de Manwë que intentara em vão dissuadir os noldor que juraram perseguir eternamente Morgoth sobre pena de desgraça se assim não o fizesse. Dois grandes exércitos partiram um na vanguarda sob o comando de Feänor e outro em maior número sob a liderança de Fingolfin.

Feänor marchava para o norte no encalço de Morgoth, porém refletiu e viu que grande eram as extensões de terra e que seriam necessárias embarcações para levar tão grande número de elfos noldor. Chegou ao povo Teleri, elfos seus irmãos e tentou com o mesmo discurso inflamado levá-los à rebelião, mas suas palavras não surtiram qualquer efeito e ainda os elfos teleri tentaram dissuadi-los e negaram qualquer ajuda como o uso de suas embarcações. Feänor ficou irado e tentou roubar os barcos do porto branco dos teleri, o que ocasionou o primeiro fratricídio entre os elfos, pois morreram muitos noldors e os teleri foram trucidados pela vilania de Feänor. Eles velejaram e caminharam para o extremo norte do

Reino Protegido, pois não havia barcos para todos os noldor e lá chegando se defrontaram com a figura terrível de Mandos que proferiu maldição sobre Fëanor e os noldor pela rebelião e fratricídio ocorridos. Mandos proferiu que eles padeceriam de grande sofrimento, que suas lágrimas não teriam fim e que a maldição e a desgraça os acompanhariam em vida ou em morte (já que os elfos não poderiam morrer de causas naturais, mas poderiam morrer assassinados por orcs ou outras criaturas vis). Mesmo no Salão de Mandos o opróbio os acompanharia e aqueles que não morressem assassinados, suas vidas seriam um fardo longo e penoso. Diante de tais palavras Fëanor não esmoreceu seu coração e continuou sua marcha ao lado de muitos, apesar de alguns buscarem conserto juntos aos Valar como foi o caso de Finarfin, irmão de Firgolfin.

Chegando à extremidade erma, gelada e inóspita do mundo, Fëanor chega à conclusão de que não há embarcação para todos e veleja às escondidas apenas com os seus. Ao chegar na Terra Média é indagado por seu filho Maedhros se eles não retornarão para resgatar seus irmãos noldor. O pai responde com insolência que não e ordena queimar os esplêndidos barcos brancos. Firgolfin avista a fumaça branca no horizonte e entende que fora traído por Fëanor e jura vingança. Sai andando a ermo e não retorna a Valinor, mas por caminhos desolados e desérticos em regiões inóspitas atravessa, a um grande preço de vidas e sacrifícios. Por fim, depois de muito caminhar, finalmente chegaram em penúria à Terra Média.

Após a imersão nesse corpus carregado de carga energética, simbólica e, portanto, arquetípica, vamos analisar o simbolismo arquetípico.

4 O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO

Através desse capítulo de análise do simbolismo arquetípico presente no *Silmarillion*, não queremos esgotar o símbolo, que é inesgotável, e nem reduzi-lo. Todo trabalho de análise simbólica é um trabalho individual de análise das impressões deixadas pelo simbolismo no ego do autor dessa tese, portanto essas impressões são pessoais e individuais, não contendo as infinitas possibilidades simbólicas passíveis de registro em cada leitor e analista individualmente. Como dizia Jung (2011o), toda produção é em certa medida autobiográfica, portanto essas análises são resultados das intuições, do pensamento e do sentimento do autor que sintetizou um material arquetípico e simbólico com a sua própria psique individual, seu ego, sua jornada do herói, seu processo de individuação e suas intuições que sintetizam elementos do inconsciente pessoal do autor, seus complexos psicológicos e símbolos e arquétipos oriundos do inconsciente coletivo, enfim, dessa dialética de distintos elementos psíquicos nasceu estas singelas considerações do simbolismo arquetípico que não quer reduzir, mas mostrar o efeito de sentido simbólico em um simples leitor e admirador de J. R. R. Tolkien.

4.1 DO CAOS À CRIAÇÃO

O mundo lendário criado por J. R. R. Tolkien tem o seu início com A Música de Ilúvatar e dos valar, contudo, assim como em outras mitologias tais como a mitologia grega e a mitologia cristã, no início havia o caos e ele era absolutamente hegemônico sobre a superfície do mundo. Na cosmogonia ou cosmogênese de Tolkien o mundo fora criado por intermédio da Música dos valar inspirada por Ilúvatar e anteriormente reinava o vazio e o silêncio, na mitologia cristã no princípio o mundo estava informe e vazio e Deus tratou de criar todas as coisas em seis dias, por fim, na mítica grega temos o Caos, Gaia, Eros e Urano no princípio do cosmo. O caos que marca o prefácio de toda a criação e tem uma simbologia bastante interessante:

Para Chevalier (2019), o caos representa o vazio primordial, um estado pregresso de indiferenciação da matéria, a derrota do espírito humano diante da deidade misteriosa e desconhecida, enfim equipara ao vazio, à passividade. Em toda epopeia de Tolkien, Melkor, Sauron e seus súditos querem destruir a Música dos ainur ou valar e fazer prevalecer sua melodia grave, alta, dissonante e desarmônica. Esse é um tema essencial presente em toda obra de Tolkien, presente não somente no *Silmarillion*, mas em toda sua obra como os *Contos Inacabados*, *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis*, entre outros. O confronto de opostos, o bem contra o mal, Deus contra o diabo, a ordem contra o caos, a luz contra a sombra, a consciência

contra a inconsciência. Essa polaridade é observada em toda a obra de Carl Gustav (2011), também.

Após o caos tem se início a criação chamada, Ainulindalë, a criação é precedida do caos, mas que vai gradativamente superando o estado de inconsciência. Na mitologia criada por Tolkien o mundo e tudo que há nele fora criado por uma música (Ainulindalë) entoada pelos ainur (valar) e Ainulindalë, significa exatamente a música criada pelos ainur. Todas as imagens de todos os seres e elementos da natureza apareceram defronte deles apenas como imagens e não como materialização e eles tiveram que partir para o árduo labor de criar e continuar criando, porque a criação é um ato contínuo e nunca consumado. A Música foi inspirada por Ilúvatar, pai e criador de todos os valar. Durante a Música, Melkor, o mais poderoso dos valar, emitiu acordes dissonantes e quis emitir sua própria música, mas mal sabia que estava também fazendo a vontade de Ilúvatar. Essa música se tornou vaticínio do que foi, do que é e do que será de acordo com a vontade e onisciência do deus superior, Ilúvatar. Enfim, essa é a cosmogonia de Tolkien, muito lembra outras cosmogonias como a judaica cristã cujo estado inicial é um estado caótica (inconsciente) e indiferenciado até que as coisas vão se distinguindo e tomando forma, seja nos seis dias ou na música inspirada por Ilúvatar.

Toda A Música inspirada por Ilúvatar e com poder criador e ordenador do mundo fora criado pela inspiração da Chama Imperecível. A Chama Imperecível Ilúvatar concedeu aos valar e estes por sua vez colocaram esse espírito na sua criação dos homens, elfos e anões. Melkor não tinha a chama imperecível e todas as suas criaturas eram como animais e agiam por instinto, medo e vassalagem de seu senhor. Essa Chama Imperecível ou em outras mitologias o sopro de vida, pneuma que dá vida à matéria, também carrega uma simbologia bastante interessante e significativa. A chama imperecível representa o livre-arbítrio que um Deus superior concedeu a todos os seus filhos. Chevalier (2019) diz que o simbolismo da chama está associado ao amor espiritual, a iluminação (consciência), purificação e a alma ou espírito que arde em fogo, ou seja, vida que se transforma, se modifica, simbolizando a liberdade para criar, se transformar, enfim, a autonomia.

Como é sabido, Melkor emitiu acordes dissonantes e tentou instaurar o caos além de atrair a muitos com a sua melodia, contudo a sua música era na verdade inspiração de Ilúvatar e corroborou para a Música ficar mais bela, alta e cheia de energia.

Relato da Natureza dos valar e maiar

Após os relatos primeiros da criação temos a Valaquentia que se trata dos relatos que os elfos deixaram dessas importantes deidades: os valar e os maiar. O Relato se inicia falando de Ilúvatar também chamado Erú que criara e inspirara todas as coisas. A Música na verdade fora uma imagem de tudo que os valar sobre inspiração de Erú criaram, então Ilúvatar começou a concretizar a Música entoada pelos valar e instaurou o Fogo Secreto no Vazio, dando início ao mundo ou universo, chamado Eä. Tanto Erú como Eä tem uma simbologia arquetípica bastante peculiar, significando respectivamente:

Ilúvatar ou Erú, Deus criador da Música e de tudo que há no fantástico mundo criado por Tolkien, apresenta o símbolo do pai, poderoso, soberano e juiz segundo Chevalier (2019). É um ser misterioso, ignoto, um arquétipo distante e virtual, criador de toda vida e inspirador de toda ela. Também simboliza o absoluto, a perfeição. Toda a vida se nutre de sua Música, dela comunga com seus mistérios apesar de não podermos chegar a sua contemplação, posto que somos relativos. Já Eä, o universo, é símbolo da totalidade que reúne os quatro elementos: terra, água, fogo e ar que personalizam o arquétipo quaternário da totalidade psíquica.

Após a Música, os valar desceram ao mundo e partiram para o grande labor criador de uma terra onde ainda era tão habitada pelo Caos e o Vazio. A terra é chamada de Arda e sofre bastantes transformações ao longo das eras e das guerras entre os valar e maiar e Melkor e seus súditos. A terra ou arda também carrega uma simbologia bastante relevante para a compreensão do simbolismo arquetípico nesses onze contos.

A Terra é um importante símbolo arquetípico, para Chevalier (2019) ela é um princípio passivo que se antepõe ao céu. A Terra também para Jung (2011) representa a união de opostos: masculino e feminino (animus e anima) que se unem em uma síntese sagrada e gera a vida, fertilizando a Terra. A Terra também está muito associada ao princípio feminino, à mãe, ao reino das mães, ao arquétipo da Grande Mãe que nutre, acolhe, acalenta e inspira vida desde o nascimento até o leito de morte que em seu colo jaz eternamente nos seios da Grande Mãe, Terra. Em Arda há uma importante valar que personaliza o simbolismo arquetípico da Grande Mãe, Yavanna, a Rainha da Terra, cujo nome também é Doadora de Frutos, é a deusa da fauna e flora. Fora criadora de todos os animais e todas as plantas. Tudo floresce, cresce e enraíza graças a sua energia e a sua música criadora. Yavanna, portanto representa esse importante e profundo arquétipo da mãe acolhedora, inspiradora e geradora de vida em nós, fazendo do mais seco e árido deserto uma viva e verdejante floresta com seu orvalho e suas chuvas.

4.2 VALAQUENTA: RELATO DOS ELFOS SOBRE OS VALAR E MAIAR E SUA SIGNIFICAÇÃO SIMBÓLICA ARQUETÍPICA

Portanto temos a descrição arquetípica da primeira deusa que muito se assemelha a Céres da mitologia grega. Yavanna, esposa de Aulë, senhora dos frutos e da terra, personaliza o arquétipo da grande mãe que nutre e dá vida pelos seus filhos através de plantas, árvores e animais, enfim da terra. Yavanna, a Protetora dos Frutos é bela, alta e traja verde e também há importantes símbolos associados a ela e que revelam seus atributos simbólicos e arquetípicos. Esses símbolos são das árvores, florestas, chuvas, flores e bosques que estão debaixo de seu poder e de sua jurisdição.

A árvore cuja semente, crescimento e prosperidade é dependente da valier Yavanna, carrega em si um simbolismo muito rico, capaz de produzir muitos ensaios sobre esse símbolo. Segundo Chevalier (2019), o simbolismo da árvore está relacionado à eterna evolução que ascende para cima. A árvore representa a natureza viva que se eleva, se transforma e cumpre o ciclo de vida, morte, vida. Nasce como semente, como uma nova vida, é sepultada no seio da terra e das profundezas da sombra vai criando raízes que fazem emergir o caule, a folha, a flor e por fim o fruto e a semente que novamente será sepultada e que completará o eterno ciclo de iniciação, individuação, ou seja, o perene ciclo de vida, morte, vida. Nas palavras de Jung (2011b), uma árvore para alcançar os mais altos céus tem que ter raízes tão profundas capazes de alcançar os mais profundos dos infernos, demonstrando a importância de imergir nas entranhas da Grande Mãe e dela tirar o sustento, a vida, a água e os nutrientes que são fontes de vida. Esse aprofundamento na terra também é símbolo de integração da Sombra representado pela morte da semente e da raiz que se nutre exatamente desse lugar escuro, úmido, muitas vezes seco, quente e outras vezes frio de onde vem a energia necessária para ascender na mais alta consciência.

No mundo criado por Tolkien as árvores tem um papel fundamental, povoam a Terra Média e o Reino Abençoado, seja na floresta de Beleriand, onde Melian, uma maiar, anteriormente a serviço de Yavanna, representa o feminino e o arquétipo da Grande Mãe. Melian é a protetora desse reino oculto, das forças do mal ou as duas árvores criadas por Yavanna que são as duas lâmpadas do mundo antigo, cujo brilho e esplendor foram eternamente aprisionados na beleza arrebatadora das silmarillions. Estas árvores são, portanto, símbolos do self, fonte de luz, energia e combustível do mundo. As árvores também são símbolos da totalidade, pois reúnem os principais elementos da natureza que são símbolos das quatro funções psíquicas. Os quatro elementos são para Jung (2011u) terra (pensamento),

onde ela está enraizada, ar (intuição), através dos ventos que apreendem os estranhos ventos do destino, por intermédio de suas folhas, flores e frutos que são sensíveis ao seu toque, a água (sentimento) através da chuva que é sentida por suas folhas, caule, tronco e raiz e que cai gratuitamente dos céus em forma de chuva e orvalho e por fim temos o fogo (sensação), resultado do encontro de seus galhos que formam esse novo elemento capaz de modificar a matéria, capaz de ferir, mas também carrega a possibilidade de aquecer e curar. O senhor do escuro e seus servos, Sauron, orcs, Ungoliant tentam de todas as formas cortarem e destruírem as árvores, seja as duas árvores de Valinor ou quaisquer árvores que representando o corte da conexão entre terra e céu, humano e divino, elfos e valar. Por fim, e não menos importante, não podemos deixar de mencionar os Ents, árvores dotadas de vida e que são as guardiãs da floresta criadas para antepor aos monstruosos trolls, balrogs e que desmatam e danificam a criação de Yavanna. Desta forma os Ents, espíritos primitivos, os mais antigos que ainda andam na Terra Média são os protetores, divindades que preservam a conexão perdida do profano com o sagrado.

Do conjunto de árvores temos os bosques e florestas que tem em Yavanna como senhora e protetora. Na obra de Tolkien há uma presença ostensiva de florestas que são criação da Grande Mãe, Yavanna, que nutre e alimenta as plantas, árvores e mudas. As florestas constituem diferentes simbolismos entre os quais o do inconsciente, pois é do mato, da mata e da floresta que o homem veio em seu aspecto selvagem e se diferenciou e sedimentou na cidade, mas é da mata (inconsciente) que ele extrai a fonte de toda vida, animais, plantas, madeira e alimentos e tem o seu nascimento e natureza vinculados e provenientes da mata. Na floresta tem as árvores que, segundo Chevalier (2019), fazem a ponte entre a terra e os céus, extraem da terra sua energia, elevam os altos céus, tocam nele com suas folhas que transpiram, umedecem e provocam chuvas unindo elementos opostos como terra e ar, trazendo vida, fertilidade e graça através desse casamento alquímico.

Outro símbolo associado a Yavanna além da terra e das árvores é o das chuvas na Terra Média que estão quase sempre associados a Yavanna, a grande mãe, mas também se associam com Ulmo, o senhor das águas e elas geram fecundação e fertilidade. Simbolizam a união de dois princípios, masculino e feminino, céus e terra que se unem e fertilizam a terra na sagrada união alquímica entre polos opostos (anima e animus) e com a integração destes há integração do self fonte de vida e de águas cíclicas que regam a terra em graça. A chuva é simbolizada pelo esperma do deus dos céus que cai e fecunda a mãe terra gerando vida.

Finalmente, e não menos importante, temos associados aos atributos de Yavanna as imagens arquetípicas das flores e jardins que trazem uma significação bastante interessante. A flor é um símbolo feminino, portanto passivo, personificando aspectos simbólicos arquetípicos do arquétipo da Anima. Aspectos de feminidade e beleza estão associados às flores e as valier, maiar, princesas élficas que identificam sua beleza anímica com a beleza e o doce aroma das flores. A união das flores com a chuva e orvalho representa o casamento alquímico, que segundo Jung (2011k) representa a união de elementos opostos através da coniunctio. A flor é um dos grandes símbolos da alma, sua fragilidade, sua passividade frente a forças deterministas do inconsciente, sua capacidade para o desenvolvimento simbolizando a capacidade da alma de se individualizar; as flores apesar de parecerem frágeis e passivas são resistentes e resilientes estando em pântanos, desertos e nas mais altas montanhas, demonstrando a capacidade da alma de se adaptar e resistir as intempéries da vida.

Os jardins dos quais os elfos apostataram e atraíram a maldição de mandos para si também carregam um simbolismo arquetípico presente em várias culturas e várias mitologias. A temática do jardim é bastante comum na obra de Tolkien, os jardins de Yavanna, o jardim de Lórien, o reino selado em florestas e jardins de Melian e Thingol na Terra Média mais especificamente em Beleriand, mas quais são as significações simbólicas possíveis para tal imagem arquetípica?

Os jardins, segundo Chevalier (2019), são representantes de um paraíso na terra, de um estado primeiro de inocência que foi perdido, mas que desperta saudosismo e desejo de voltar a esse estado de perfeita comunhão com a divindade sem maiores esforços, de superar os enredos labirínticos dos complexos psicológicos e descansar eternamente das duras batalhas da jornada do herói.

Aulë é esposo de Yavanna, senhor de todas as substâncias de Arda, um pouco menos poderoso que Manwë e muito ajudou este e Ulmo na confecção do mundo. Patrono de todas as profissões de ofício, muito ensinou os elfos noldor na profissão de ferreiro e ourives. Melkor muito o invejava e sempre intentava destruir e corromper seus trabalhos manuais. Aulë criou os anões e muito ensinou os elfos na confecção de belas joias e seus conhecimentos foram úteis na fabricação de espadas, escudos e outros artefatos usados pelos noldor em sua rebelião. Seus atributos também são confundidos com os objetos rudes dos quais trabalha, lapida e aperfeiçoa, um deles é o simbolismo do ferro e de outros minerais que estão relacionado ao self que é a fonte, a matéria prima, a energia e o combustível de nossas almas. A ação do ferreiro nessa matéria prima representa a ação do fogo (o espírito humano

com o seu livre-arbítrio) sobre a matéria bruta do self que é transformado, modificado e aperfeiçoado de acordo com as necessidades humanas ou élficas. Portanto, Aulë personaliza esse poder criativo, esse instinto artístico, sendo símbolo do próprio self e seu potencial criador.

Outros símbolos correlatos a Aulë são as pedras preciosas e o ouro. Aulë ensinou os elfos noldor e outros elfos além dos anões a fazerem belos objetos, joias e artefatos de toda sorte de pedras preciosas. As pedras caíram do céu através dos meteoros que caíram na terra, sendo assim simbolizam a união céu e terra, muitos minerais são dotados de energia e outras pedras tem significações simbólicas e religiosas. Assim a pedra é um dos grandes símbolos do self como é o caso das pedras silmarils, temática central nessa epopeia de J. R. R Tolkien. Já o ouro é o material mais puro, símbolo do conhecimento e da perfeição, sendo amplamente confeccionado pelos noldor e por Aulë que faziam belas joias desse nobre material. Esse símbolo representa o self no seu aspecto luminoso, puro e perfeito em sua totalidade.

Dando continuidade a Valaquenta ou relato dos valar que são sete valar e sete valier, simbologia bastante significativa que indica totalidade e completude. Manwë e Melkor eram no princípio irmãos e eram os mais poderosos dos valar. Manwë era senhor dos ares, dos ventos, amava as altas montanhas, os altos picos e no mais alto pico fez a sua fortaleza. Muito apreciava as grandes aves tais como águias e falcões e elas eram espíritos e estavam a seus serviços que tudo perscrutavam com suas potentes visões. Manwë, como importante valar, senhor de toda a terra, dos ventos e ares, representa simbolicamente um importante arquétipo de Deus, pai, juiz, todo poderoso além de representante psíquico do self.

As águias e falcões a seu serviço também carregam uma marcante simbologia confundindo seus atributos com as virtudes de seu senhor.

As aves de maneira geral, assim como as árvores, para Chevalier (2019), são símbolos da união e harmonia entre céus e terra. Em vários momentos, quando Tolkien narra a criação de Yavanna, os pássaros estão presentes como esses mensageiros divinos que fazem a ponte religiosa entre céus e terra. Os pássaros levam as sementes das árvores, se alimentam dos seus frutos e contribuem para a síntese de opostos gerando nova vida, além de depositar o antigo fruto na terra, mostrando que a morte é apenas um lado cíclico da vida e vice-versa. Os pássaros, segundo Chevalier (2019), são símbolos de espíritos superiores tais como anjo que fazem justamente a comunicação entre os polos opostos.

Já as águias mais especificamente, no mundo de Tolkien, as águias são espíritos alados, servas de Manwë, o mais poderoso dos Valar, guardião da Terra Média e que habita

uma alta e sublime fortaleza situada na mais alta colina. As águias são os olhos desse deus que tudo vê e tudo perscruta, informando a Manwë todos os movimentos e vis intentos do senhor do escuro e seus servos.

As águias, segundo Jean Chevalier (2019), simbolizam o estado espiritual superior, uma consciência superior e a alma após imergir no mais profundo dos infernos (Sombra) pode renascer, voar e pairar acima das turbulências e dos ventos (complexos psicológicos), além de tomar consciência dos processos sombrios no caso das águias da Terra Média, simbolizando a tomada da consciência, integração da sombra.

A associação das águias com Manwë representam o simbolismo das águias com qualidades e espíritos superiores que representam o self, centro ordenador de todo psíquico que tem praticamente uma função religiosa: religar a terra aos céus numa síntese que representa a união alquímica de opostos, consciência e inconsciência se unem em uma síntese totalizadora.

Outro símbolo também associado as águias é o da paternidade, representando esse arquétipo masculino muito importante e o reino dos pais, tanto que na literatura de Tolkien as águas estão muito próximas de Manwë, que é um grande pai que protege e castiga seus filhos (elfos e homens). A revolta dos Noldor contra os valar, especialmente seu líder, Manwë representa o complexo paterno que se instaura da não integração desse pai e uma jornada do herói, clássica e trágica que se inicia de um filho pródigo arquetípico em busca de seu caminho alienado da consciência espiritual superior (arquétipo do homem sábio).

A águia é o único animal capaz de olhar diretamente no sol (símbolo este também do self, fonte de toda vida, um dos elementos fundamentais, o fogo). Esse exercício representa uma tomada de consciência superior e as faculdades intelectivas inerentes desse processo (O que inclui as quatro funções psíquicas: sensação, pensamento, sentimento e intuição). A águia também é lembrada na sua dualidade, pelo seu confronto real com o mal representado pela serpente como símbolo de integração da sombra e assimilação de fenômenos psíquicos sombrios e, portanto, inconscientes.

Para Chevalier (2019), a águia é símbolo de realeza em várias culturas como a romana, cristã primitiva, cristã medieval, cultura maia, indígenas norte-americana, oriental japonesa, estadunidense; etc.

Já os falcões por sua vez como também servos de Manwë têm uma simbologia muito próxima das águias e em encarnam na sua simbologia as qualidades inerentes ao seu senhor, deus supremo de toda Arda (Terra). Assim os falcões simbolizam o aspecto másculo, viril e

superior que sintetizam as elevadas qualidades morais e espirituais do Animus (Manwë) que representa o espírito humano em suas aspirações divinas e espirituais.

Outros símbolos associados a Manwë são o do trono e da montanha como chefe dos valar e das altas montanhas que haviam em abundância em Arda: Manwë ficava em um alto de sublime trono. Tronos são símbolos de equilíbrio, poder, glória e totalidade psíquica. As montanhas que de forma vasta povoam toda a Terra Média constituem símbolos de transcendência que fazem a união entre a terra e o céu. Ela é morada de Manwë no pico mais alto representando a consciência e a divindade mais elevadas. Para Chevalier (2019), as montanhas simbolizam imutabilidade, estabilidade e pureza, sendo morada de deuses, elfos, anões, águias, falcões e pássaros.

A esposa de Manwë é Varda, senhora das estrelas, bela, majestosa e temida e odiada por Melkor. Auxiliadora de seu marido ajudando-o a perscrutar todo o mundo do alto e sublime de sua fortaleza acima da mais alta montanha da Terra Média. Arda é muito amada pelos elfos, pois a primeira luz ou consciência que eles tiveram ao despertar foi a bela luz das estrelas de Varda em um tempo que Arda estava em trevas. Varda representa o arquétipo da noite, do mistério, do sono e da morte simbólica, o novo nascimento, a nova consciência do cíclico processo de vida, morte, vida.

Ulmo é uma espécie de Poseidon da mitologia de Tolkien, senhor dos mares, protetor dos elfos e de Arda, que habita nas profundezas de mares, lagos e rios, representa uma divindade importante e encarna vários arquétipos de pai, guerreiro, arquétipo masculino até o arquétipo do self, pois de suas águas flui a energia de vida que alimenta toda a terra. Há importantes símbolos no Silmarillion relativos a esse importante arquétipo entre os quais que podemos citar:

O elmo que é utilizado por Ulmo que como ser poderoso e altivo que usa um magnífico elmo que carrega importantes significações simbólicas e arquetípicas entre as quais segundo Chevalier (2019), simboliza a potência e invulnerabilidade além da invencibilidade. Assim Ulmo tudo vê e permanece invisível em meio aos rios, mares, oceanos, cachoeiras, nascentes, riachos, chuvas e orvalho, sendo o deus invencível.

Outros símbolos correlatos a Ulmo são justamente os rios, mares, oceanos, cachoeiras, nascentes, riachos, chuvas e orvalho que tem na figura de Ulmo seu protetor e senhor. O oceano de Ulmo é símbolo de aspectos primordiais da alma humana. Representa o inconsciente coletivo, indiferenciado, primordial e onde origina toda a vida. Já os rios tão abundantes e presentes, sob o domínio de Ulmo na Terra Média são símbolos para Jean

Chevalier (2019), da fluidez e possibilidade universal, o que representa perfeitamente o ciclo vida, morte, vida, portanto o processo de individuação, pois suas águas nascem pequenas e morrem imensas na imensidão do mar. As águas passam por várias intempéries, mas alcançam o seu destino, simbolizando a jornada do herói que mesmo com tantas dificuldades são resilientes e correm em direção a sua sina. Já os lagos tão permeados na obra de Tolkien, segundo Chevalier (2019), apontam como o olho da terra, é de lá que se escondem as riquezas do mundo subterrâneo (inconsciente). Lá divindades se escondem representados como arquétipos que constituem a totalidade de nosso psiquismo. Por fim, em diversas passagens na obra de Tolkien, as paradisíacas cachoeiras fazem parte do cenário. Melkor também poluiu e contaminou algumas cachoeiras. O simbolismo está vinculado a mutabilidade, a água que flui e se renova, representando os fluxos de vida e suas tendências anímicas irresistíveis. Portanto, as águas da cachoeira representam a fluidez e mutabilidade da energia que se modifica e impulsiona, contudo sem nunca perder sua essência. Todos esses símbolos são atributos dessa divindade que representa essa água (energia psíquica) e as fontes e origens dessa água. Ulmo faz aqui a representação psíquica do self fonte de toda energia de vida.

Melkor em várias ocasiões tenta corromper a criação de Ulmo, mas não fazendo mais que a vontade de Ilúvatar já posta na Música. Dessa intervenção nascem as névoas, o lado e os pântanos que carregam interessantes significações. As ações de Melkor na Terra Média ocasionaram nevoeiro que é símbolo do indeterminado. A névoa para Chevalier (2019) é suspense caótico que se instaura e anuncia transformações. Já os pântanos, mal cheirosos e habitado de criaturas perigosas criadas por Melkor a fim de corromper a criação de Ulmo, significam o imobilismo psíquico, os complexos psicológicos, a neurose, contudo o pântano tem outras significações. O pântano representa uma região fértil, cheia de vida e energia que pode oferecer muita energia para o psiquismo quando assimilado e integrado psiquicamente. Finalmente, temos o lodo tão habitual nos pântanos resultados do represamento das correntes de águas de Ulmo. Representa, segundo Chevalier (2019), aquilo que está vinculado à terra e à água, algo que essencialmente nos constituem, nossa natureza mais banal e mais vil e que nós não aceitamos em nós mesmos, nossa humanidade e humildade. O lodo e a lama também são símbolos de fertilidade, demonstrando o quanto essa grande energia sombria pode ser potencializadora de nossos processos psíquicos.

Por fim, temos um símbolo muito correlato a Ulmo e seu poder e atributos que é o da água. Em Tolkien há toda uma descrição minuciosa de rios, fontes, quedas d'águas, lagos e mares que correspondem elementos relevantes do cenário bucólico e encantador da Terra

Média e do mundo, além mar, representado por Valinor. Como senhor dessas águas temos uma divindade importante no panteão criado por Tolkien que é Ulmo, figura muito parecida em seus atributos simbólicos e arquetípicos com Netuno ou Poseidon.

As águas trazem em si o símbolo da dualidade, representam morte através de um batismo que mergulha nas profundezas do inconsciente, mas paradoxalmente representa vida através de um novo nascimento, por intermédio do emergir em nova consciência. Segundo Chevalier (2019), civilizações inteiras nasceram e se desenvolveram através do contato com as águas, como os palestinos em contato com o rio Jordão, os mesopotâmios em contato com o rio Tigre e Eufrates, os egípcios em contato com o Rio Nilo e os indianos em íntima relação com o rio divinizado e deificado Ganges para não falar da relação íntima dos povos do deserto com fontes, oásis e poços. Deste modo, milhares de anos de experiência íntima com as águas deixaram muitas impressões psíquicas, simbólicas e arquetípicas na humanidade. No Universo de Tolkien também não é diferente, diversas populações de grupos étnicos de humanos e elfos nascem, crescem, migram, exilam, lutam, triunfam e entram em desgraça tendo rios, cachoeiras, fontes e mares como testemunhas.

As águas na Terra Média ou fora dela assim como as águas do Ganges para os hindus carregam em si o poder de uma divindade, um arquétipo que entre tantas significações possíveis poderíamos elencar o arquétipo do self, fonte de toda vida que emana e irradia vida nos campos, montanhas, vales e desertos, através de seus rios, lagos, riachos, fontes, chuva e orvalho. Ulmo é na mitologia de Tolkien um personagem poderoso, um dos poucos capazes de fazer frente ao grande Melkor, Morgoth, o inimigo. Ao mesmo tempo que Ulmo protege seus filhos, oferecendo vida e proteção contra os intentos sombrios de Melkor, ele também pode ser fonte de caos, morte através das suas águas agitadas que sepultaram os elfos noldor, quando esses tomados pela sombra traíram e assassinaram os seus irmãos teleri. Ulmo e seus maiar naufragaram muitas naus roubadas pelos noldor simbolizando o poder destruidor do self quando não integrado.

As águas paradas que resultam em pântanos são resultado dessa energia de vida originária do self, mas que não flui antes represa e estagna toda a energia formando complexos psíquicos autônomos que tiram a consciência e agem em áreas não conscientes, portanto sombrias.

Além dessa significação sombria da morte e sepultamento de uma vida que se perde em meio a imensidão das águas escuras, agitadas, sombrias e habitadas por estranhos monstros aquáticos, a semelhança de um leviatã, símbolos dos complexos e de conteúdos

psíquicos não integrados e imersos no inconsciente e que tem autonomia para boicotar toda a vida consciente, as águas calmas, tranquilas podem significar purificação, vida e regenerescência, dessa feita, muitos elfos como os teleri aprenderam o ofício da navegação, a prática de fazer barcos e dominaram mares bravios (processo de individuação) tornando-se íntimos adoradores das divindades da água (self). Também foi através das águas do oceano escuro e inconsciente da primeira era antes da criação do sol e da lua e apenas iluminado pelas estrelas que Ulmo levou os elfos para Valinor, longe das ameaças de Melkor e suas terríveis criaturas. Nesse tempo primevo, os elfos viviam na inocência ainda imersos nas trevas do inconsciente não tendo esta ainda desenvolvida e diferenciada como em outros mitos criacionistas à semelhança de Adão e Eva que viviam em um jardim entre dois rios, ou seja, cercados pelos limites da inocência ou inconsciência como os elfos que viviam rodeados pelo mar e pelo poder de Ulmo.

Saindo do estado de inocência e se rebelando contra os Valar, os noldors têm que enfrentar mares bravios, ou terras ermas na difícil tarefa de iniciação e individuação onde tomarão consciência de suas próprias sombras e do mundo que os cerca e terão que cumprir a trágica sina dos heróis até que sua jornada acabe e retorne ao Reino Sagrado ou aos misteriosos palácios de Mandos (reino dos mortos). O eterno ciclo de vida-morte-vida acompanha a água nos seus distintos estados e na sua perene mutabilidade.

Continuando o relato da Valaquentia, Mandos cujo nome verdadeiro é Námo, sendo Mandos uma referência a mansão dos mortos, o lugar, Mandos, portanto é o senhor da mansão dos mortos, sabe de todas as coisas, é o oráculo. Proferiu a maldição sobre os noldor que se concretizou em forma de tragédia e desgraça sobre os noldors e sua descendência. Os seus palácios que são morada eterna para os homens após a morte e para os elfos assassinados, já que esses eram imortais e apenas poderiam morrer se fossem assassinados, trazem importantes significações. Os palácios como o palácio de Manwë, palácio dos valar, palácio de Mandos (mansão dos mortos), para Chevalier (2019), simbolizam o equilíbrio psíquico e espiritual além do poder e glória inerente a ele. Mandos enquanto lugar, Reino dos mortos, semelhante ao Hades dos gregos e inferno dos cristãos, representam os mistérios, a morte, o inconsciente, o subterrâneo, seio da terra e da grande mãe e de um pai rígido, frio e juiz como Mandos ou Hades.

Sua esposa é Vairë, a Tecelã, que tece os destinos, sabe tudo que já aconteceu no mundo, senhora da história e da memória, traz características de um feminino sombrio e mórbido, além de ser uma mãe imortal nos palácios de mandos (espécie de mansões dos

mortos cristã), desta forma representa o arquétipo da grande mãe que oferta o colo da terra aos seus filhos falecidos. A prática de tecer é feita por Vairë e pelas aranhas monstruosas de Melkor. A prática de tecer tem seu simbolismo segundo Chevalier (2019), relacionadas ao destino. Assim Vairë é a deusa do destino e que tece a história das pessoas e conserva sua memória no Salão de Mandos.

Lórien ou Irmo é o senhor das visões e dos sonhos, senhor do mais belo jardim dos valar onde oferta descanso e alento para os mais fatigados que encontram em seus jardins consolo e alento, sua significação arquetípica está vinculado ao arquétipo do pai e do jardim perdido da inocência que os noldor foram despojados com a sua rebelião. Sua esposa é Estë, a Suave, a curandeira da fadiga e do cansaço dos desafortunados. Estë é uma valier responsável pela cura e pelo descanso. Nas suas fontes os viajantes, heróis e até os próprios valar encontram descanso, alento, consolo e refrigério da alma. É um importante arquétipo que também representa a imagem arquetípica da grande mãe que a todos consola e acolhe através do bucolismo pacificador de seus jardins, bosques e fontes. Suas fontes têm um importante significado simbólico e arquetípico. As fontes de Estës que curam os cansados em Lórien ou as fontes de Ulmo que nutre e mata a sede de muitos. As fontes da água viva que brotam nos jardins de Lórien ou na Terra Média são símbolos do rejuvenescimento, do renovo e refrigério da alma que se nutre das águas puras e cristalinas oriundas das profundezas da terra (arquétipo da grande mãe). O contato com as suas águas é o contato com própria divindade (self) que alimenta e immortaliza a cansada alma do herói que em meio a tantas lutas encontra em sua água consolo, descanso e repouso. Assim as fontes simbolizam a própria alma e a sua energia vital.

Nienna é mais poderosa que Estës e planteia todos os mortos e a destruição feita por Melkor na Terra Média. Ela transforma as lágrimas em sabedoria, sendo um importante arquétipo da sabedoria frente as tragédias do mundo.

Tulkas é o representante psíquico do arquétipo do guerreiro, luta sem armas, é valente e destemido. Tulkas é o mais temido por Morgoth, tardio para irar-se, mas quando irar-se, sua ira supera a do senhor do escuro. É alegre, ama jogos e desafios, além de ser muito amistoso com seus amigos, casado com a jovial Nessa.

Nessa é outra imagem arquetípica representante de um importante arquétipo. Nessa era irmã de Oromë e era rápida como a corsa. E seu casamento com Tulkas era feliz, Nessa amava os animais ágeis e também muito lhe aprazia dançar na relva verde. Símbolo da vivacidade, alegria e espontaneidade juvenil.

Oromë era um senhor guerreiro, muito poderoso e que amava as pejeas e guerras, era cavaleiro e sempre brigava sorrindo. Possuía um belo cavalo branco e sempre despertou raiva e tremor em Melkor com quem travou diversas guerras. Oromë é um valar, senhor da caça, representa a valentia, a virilidade, a superioridade moral, o domínio sobre as paixões e representa muito bem o ideal espiritual do (animus), utilizava uma trombeta que fazia seus inimigos tremerem e que significam grandes acontecimentos que se avizinham a acontecer, a manifestação de um deus (arquétipo). A ele estão associados importantes símbolos que se confundem com os seus atributos. Dentre esses símbolos temos o cavalo, o cavaleiro, as guerras e a prática da caça.

O simbolismo do cavalo, segundo Chevalier (2019), está associado à imagem da dualidade, vida e morte, paixão e guerra, terra e fogo, a sexualidade, potencialidade e a agressividade. O cavalo branco representa o domínio sobre essas paixões, o herói que trinfou na sua jornada do herói. O cavalo sendo uma montaria tem o seu destino atrelado ao homem, dessa forma, representa o símbolo de seu lado mais animal, libidinoso e instintual, sendo função do cavaleiro domar esse cavalo, suas próprias paixões, medos, temores e desejos de acordo com Chevalier (2019).

Já a imagem do cavaleiro está associada muitas vezes à figura de Örome como o cavaleiro montado em seu cavalo branco, caçador de bestas feras e monstros cuja ira e belicosidade é bem conhecida apesar de sua benevolência, encarna bem a figura desse símbolo equestre. Chevalier (2019) conta que essa imagem arquetípica representa a glória, o triunfo, o domínio sobre as forças contrárias. Também significa o completo domínio sobre as forças instituais e naturais, exprimindo tranquilidade. Paradoxalmente Jung (2011r) diz que nos últimos tempos o símbolo do cavalo e do cavaleiro deixam de ter o caráter triunfante e tranquilo do domínio das paixões instintuais e passa a corresponder ao medo que tortura, ao desespero, a perda do controle. Essa imagem é bastante perceptível da imagem de Melkor que assume a forma de cavaleiro negro e almeja dessa forma fazer a antítese de Örome. Esse cavaleiro negro mata, sequestra, tortura e transforma os elfos em orcs nos primeiros dias, no tempo do despertar. Portanto, o cavalo negro, assim como os cavaleiros do apocalipse, representa a guerra, a peste e a doença, toda a sorte de pragas e maldições que a não relação entre elfos ou homens com a divindade (self) podem trazer.

Örome é o perfeito representante do guerreiro, conquistador, desbravador, aventureiro e do caçador. A caça carrega importante componente simbólico. Em várias ocasiões os Valar como Oromë, o grande cavaleiro, Aulë e Ulmo, Tulkas perseguem e caçam

Melkor e seus servos. Em outras ocasiões Feänor intenta caçar, Melkor, Sauron e os Orcs a serviço destes. Segundo Chevalier (2019), matar o animal, a fera, está vinculado destruir a ignorância e sacrificar aspectos vis além da busca religiosa que envolve o processo de caça, pois caçar simboliza a busca do divino transcendente que aceitará o sacrifício do animal como oferenda a fim de conquistar o transcendente. O fato de muitas vezes Melkor e seus súditos terem êxito na caçada contra os heróis élficos simboliza o trunfo do aspecto animal, portanto primitivo, instintual e irracional sobre a consciência.

Por fim, Örome representa o arquétipo do guerreiro por excelência, sempre tomando frente nas guerras contra Melkor, Sauron e defendendo os homens, elfos e anões da Terra Média. As guerras também trazem significação que tão bem ilustram os atributos desse importante arquétipo. A guerra é uma temática sempre presente na obra de Tolkien, seja a guerra dos valar contra Melkor e seus discípulos, a guerra dos homens, elfos e anões contra o senhor do escuro ou mesmo a guerra fratricida entre si. Nos dizeres de Chevalier (2019), a guerra representa a calamidade universal, a guerra tem por finalidade a vitória sobre o mal e o estabelecimento de um reino de paz e harmonia. Importante personagem na guerra é o guerreiro que personaliza perfeitamente o arquétipo do herói em busca da conquista sobre si mesmo e que em meio a lutas, provações de destruição, busca um caminho de paz, harmonia e boa fortuna.

Vána era esposa de Aromë, era a rainha das flores, arquétipo da eterna juventude, sendo responsável pelo rejuvenescer da Terra Média. Era irmã de Yavanna, era bela e justa. Responsável pela fauna e flora da Terra Média. Simboliza tanto o arquétipo da anima com sua eterna beleza e delicadeza além de sua íntima relação com as flores, bem como simboliza o arquétipo da grande mãe que gera vida e a conserva.

Esses relatos são relativos aos valar e valier e os respectivos símbolos e suas significações arquetípicas relativas a esses valar e valier.

Dos Maiar

Junto com os valar há importantes espíritos apenas um pouco inferiores aos valar, entre os quais podemos citar:

Ossë que é o maiar vassalo de Ulmo. É o espírito do mar, protetor do téleri, mas também é inquieto podendo provocar agitação no mar. Seus atributos se confundem com o do seu mestre. Uinen é uma maiar, esposa de Ossë, conhecida como senhora das águas, e senhora das águas calmas, amada pelos marinheiros e importante arquetípico feminino das águas assim como outras grandes mães, símbolos de feminidade e fertilidade.

Melian é uma maiar de grande poder representante psíquico do princípio feminino (anima) e também do arquétipo da grande mãe. Casou com Thingol simbolizando o casamento alquímico entre dois opostos princípios masculino e feminino (animus e anima) que se juntaram e fertilizaram um reino e frutificaram e produziram heróis e heroínas lendárias.

E por fim temos os Olórin que são os maiar sábios da Terra Média. Simbolizam muitas vezes o mentor, o arquétipo do homem sábio. Na terceira era terão um papel mais participativo com Gandalf e Saruman na saga do Senhor dos Anéis.

Dos inimigos

Melkor, o inimigo, aquele que se levanta em poder, chamado pelos elfos de Morgoth que significa inimigo, impiedoso, cruel injusto, maldoso são alguns dos atributos desse inimigo dos valar, maiar, elfos e homens. Melkor é um grande representante psíquico da sombra não integrada, indiferenciada e que causa vários prejuízos para a vida psíquica consciente e inconsciente. Há símbolos correlatos a esse arquétipo de sombra. Entre as quais a escravidão, os ventos, o calor, o frio, as moscas e o ferro.

A escravidão simboliza a condição que eram colocados os homens e elfos quando caíam sob o domínio de Melkor e seus súditos. Representa o domínio de uma sombra indiferenciada e inconsciente que nos domina e nos escraviza com neurose, doenças, loucura e nos enreda e nos prende com as amarras dos complexos psicológicos. Os ventos que no Silmarillion são muitas vezes associados a Melkor, para Chevalier (2019), representam a inconstância, instabilidade e vaidade. Também indicam mudanças que estão para acontecer no processo alquímico. O calor e o frio como jurisdição de Melkor dada por Ilúvatar representam respectivamente:

O calor, segundo Chevalier (2019) está vinculado ao sol, a luz e ao espírito, portanto uma grande potência. Jung (2011a) identificou o calor com a libido e com a energia criadora. Na mitologia de Tolkien o calor está vinculado as criações de Melkor que eram forjadas como o ferro debaixo da terra, demonstrando toda a potencialidade criativa e criadora originária da sombra. Além disso o calor está vinculado as forjas de Aulë como grande ferreiro e mestre de ofício de muitos noldor e anões que lhes inspirou a criação de muitas espadas, escudos e joias preciosas.

O ferro que é fruto das forjas subterrâneas de Melkor e seus súditos também tem uma relevante significação. Na obra de J. R. Tolkien o ferro nas suas transcrições, ora aparece identificado com Melkor e seu reino sombrio, suas forjas diabólicas e suas fortalezas nas

profundezas da terra que tiram de lá sua energia, ora aparece associado aos noldors e forja de espadas, escudos, elmos para proteger as silmarils e fazer guerra contra Melkor. Segundo Chevalier (2019), o simbolismo do ferro está relacionado a inflexibilidade, o rigor excessivo, a obstinação, a robustez, a dureza, a força diabólica, impura e sombria, qualidades estas que se aplicam perfeitamente aos noldor e a Melkor e seus súditos.

Por fim, o frio é associado a Melkor e sua obra que mergulha a terra em sombra e em trevas além de eliminar a luz, o calor, seja das duas árvores ou ofuscando o sol, a lua e as estrelas através de suas negras nuvens. O frio ou ausência de calor simboliza a falta de energia psíquica resultado da ação dos complexos de natureza inconsciente e a quebra da conexão entre o ego e o self.

Melkor não é contado na contagem dos valar e nem os maiar que ele atraiu para si são contados entre os quais temos Sauron, vassalo de Melkor, o segundo na linha hierárquica, simboliza aspectos do arquetípico de sombra.

Temos também os Balrogs que são maiar, espíritos superiores que foram atraídos, seduzidos por Melkor ao seu encontro. São criaturas monstruosas com chicotes de fogos capazes de infringir morte e muito sofrimento aos homens e elfos. Existem entre três e sete balrogs, o que representa o número da completude, não importando o número exato. Esses seres monstruosos são representantes simbólicos e arquetípicos que simbolizam a sombra individual e coletiva, não integrada e completamente inconsciente, capaz de produzir muitas guerras, conflitos, caos, doença e morte.

Servos de Melkor também temos a terrível Ungoliant que matou o pai de Feänor. Portanto Ungoliant, a aranha sombria, a antiluz que tragou a silmarils e confrontou até seu mestre Melkor, espírito em forma de aranha, ser terrível e cruel. Ungoliant deixou muitos filhos que atormentaram a Terra Média ao longo das eras. Possuía uma fome insaciável e tragava tudo que era vida e luz. A aranha simboliza os instintos, a sombra, suas teias podem simbolizar os complexos psicológicos que nos enlaçam e nos embaraçam. A aranha também simboliza, segundo Chevalier (2019), o potencial criativo e a grande carga enérgica presente na sombra. A aranha enquanto monstro representa um processo importante na jornada do herói de derrotar tal monstro, integrando assim simbolicamente a Sombra. Os fios e o tecer desses fios simbolizam o destino, a magia e o encantamento desse destino.

Símbolos também associados a Melkor temos os Orcs. Os orcs como criaturas animais de Melkor claramente simbolizam aspectos de sombra. Os orcs são criaturas grotescas, estúpidas, servos do medo, da opressão e da tirania. Aspectos estes primitivos e

indiferenciados, mas também significam um anti-herói, um herói que não se diferenciou e se perdeu em meio aos seus complexos individuais, sendo tomado pela sombra se tornou a imagem e semelhança da loucura, uma vez que muitos orcs se constituíam de ex-elfos.

Como criaturas e símbolos de Melkor temos diversos monstros que carregam todo um significado simbólico e também arquetípico e que serão caçados ao longo das eras por homens, elfos e anões como tentativa de trazer ordem ao caos. Os monstros que povoam a Terra Média, evidentemente apresentam características simbólicas do arquétipo da Sombra, contudo sua significação não se restringe aí, os monstros são importantes elementos iniciáticos na jornada do herói, representam os medos, ansiedades e insegurança do próprio herói e por vezes carregam a simbologia do próprio ego que deve ser sacrificado para renascer em nova consciência. Os monstros são guardiões de segredos, conhecimentos e riquezas que muito serão úteis na jornada do herói. Nos seus aspectos negativos, Chevalier (2019) diz que significam forças irracionais e caóticas, mas quando integradas são importantes fontes de energia psíquica, capaz de impulsionar o herói em furor e valentia nas mais difíceis provas e intempéries da jornada do herói.

Por fim, todas essas criaturas habitam as fortalezas. Melkor e Sauron construíram fortalezas para si, Manwë também constrói uma fortaleza para assim no alto de uma montanha para se proteger dos ataques do senhor do escuro e sua horda, posteriormente os elfos também construíram fortalezas. Segundo Chevalier (2019), o simbolismo da fortaleza está vinculado ao refúgio interior, a comunicação na alma com o divino, a introspecção.

Assim termina a Valqenta, o relato dos elfos acerca dos valar, maiar e dos espíritos poderosos e inicia a quenta silmarillion que é o relato da história das silmarils.

4.3 QUENTA SILMARILLION: A HISTÓRIA DAS SILMARILS E SUA INTERPRETAÇÃO SIMBÓLICA ARQUETÍPICA

Após a primeira guerra contra Melkor este se exilou e os valar trataram de construir o mundo. Iluminaram o mundo com duas lamparinas, muitas das sementes de Yavanna semearam e Tulkas, perseguidor de Melkor, desposou Nessa. Melkor, aproveitando as bodas de Tulkas e que este estava desfalecido nas relvas do campo aproveitara para fazer a sua fortaleza e destruir as duas lamparinas mergulhando a Terra Média em trevas e corrompendo a criação de Yavanna e Ulmo.

Os valar foram para o extremo ocidente e lá ergueram uma fortaleza para si protegida pelo mar e pelas montanhas. O nome dessa terra é Aman e carrega uma importante simbologia.

O Reino Abençoado, a terra de eterna primavera Aman, representa um continente, o mais ocidental dos continentes onde está situada Valinor, que significa a terra dos Valar. Após a rebelião de Melkor, este saiu destruindo todos os feitos dos valar e estes migraram para a mais ocidental das terras, para estabelecer um reino protegido e próspero. Os elfos foram levados para Aman, que representa um estado de perfeita união entre criatura, criador, consciência e inconsciência, representando a totalidade e a completude psíquica, contudo conforme outras teogonias, houve a rebelião, a expulsão do paraíso, a maldição e a queda de uma condição quase divina para uma condição humana, demasiadamente humano. Na mitologia de Tolkien assim como na mitologia bíblica, os noldor se rebelaram e atraíram sobre si a maldição de mandos (a morte, a queda e a ruína), dando início a uma cisão entre humano e divino iniciando a trágica e sombria jornada do herói.

A saudade desse paraíso representa o desejo de voltar à condição original, de retornar a divindade, da religião, ou seja, união com elementos superiores e inconscientes, superando sem grandes esforços os dramas e condições psíquicas (complexos psicológicos). Nessa epopeia que se segue, essa nostalgia é evidente nos elfos que definham exilados na Terra Média, não restando nenhum conforto em vida ou morte, não restando nada além de uma remota esperança de serem redimidos e levados novamente ao Reino Abençoado dos tempos remotos.

O simbolismo do paraíso, segundo Chevalier (2019), está também associado a uma religião suprema, representando um estado de união e completude que foi perdido. O paraíso normalmente é um lugar de eterna primavera de muito verdes, belas árvores e rios que fluem em água cristalina, esse lugar representa o centro totalizador, o self e onde flui toda energia e a saudade dessa bem aventurança representa o desejo inconsciente que anela o self e a sua energia que é fonte de vida, inspiração e encantamento, sendo, como dizia Jung (2011b), todo problema psíquico um problema de natureza religiosa.

A escuridão que se instaura diversas vezes na Terra Média, seja no caos primordial, com a destruição das duas lamparinas ou com a destruição das duas árvores tem uma relevante significação também. A escuridão como símbolo de dualidade com a luz representa a inconsciência que quer ser diferenciada, integrada e conhecida, por esta razão a luz (consciência) se propaga tanto na escuridão.

O dia como antagonismo da noite e da escuridão também possui um sentido simbólico. O dia está muitas vezes associado aos elfos e valar que produzem luzes, seja com as duas árvores de Varda, seja com a Silmarils ou mesmo sol e a lua. O dia representa a

tomada da consciência, quando os elfos despertaram eles estavam em trevas (Inconsciência ou inocência) e havia apenas a luz das estrelas de Varda para os iluminar, representando uma pequena consciência inicial. Melkor e seus súditos buscam a todo custo destruir as duas árvores, destruir ou roubar a silmarils, destruir a luz da Terra Média e muitas vezes têm êxito, esse esforço representa o perigo de uma sombra não integrada e indiferenciada que se volta contra a consciência.

E por fim, trabalhando a polaridade do dia temos o seu antagonismo, a noite. Na primeira era, a noite reinou muitas vezes de forma soberana e absoluta. A deusa da noite da Terra Média é Varda, esposa de Manwë e senhora das estrelas. Para os gregos, segundo Chevalier (2019), a noite era filha do caos e mãe do céu. Simboliza o sono, a morte, as angústias, a ternura e os sonhos. Foi durante a noite que reinava na Terra Média que os elfos despertaram representando um tempo de germinação. Ela é símbolo do inconsciente, dos sonhos e pesadelos que rondam a noite em seus aspectos sombrios, bem como aspectos luminosos que anunciam a aurora além de ser símbolo de toda virtude. Para Chevalier (2019), ainda simboliza purificação e o nascimento de uma nova consciência através da morte simbólica que é o sono.

Com o fim da Primavera de Arda os valar construíram uma cidade para si, Valimar. Tanto os valar como os noldor construíram cidades para si. Os noldors se estabeleceram na cidade de Formenos e lá criaram raiz até a rebelião em busca das silmarils. As cidades representam a tendência de sedentarização nos dizeres de Jean Chevalier (2019), tanto que a sua forma é quadrada, símbolo da estabilidade, enquanto que os acampamentos são redondos símbolos da mutabilidade. As cidades também são símbolos da consciência, da diferenciação com a mata, do selvagem, do primitivo, apesar de advir destes aspectos a energia vital que nutre a cidade (consciência). A cidade muitas vezes é identificada como uma mulher, como princípio feminino que acolhe, protege, acalenta, uma mãe, minha terra, minha cidade, minha terrinha.

Quando Valinor estava pronta, surgiram duas árvores cujas luzes eram douradas e prateadas. A cor dourada simbolizava a pureza, a totalidade, enfim o self fonte de luz e energia. Já a cor prata é uma das cores de uma das duas árvores dos primeiros dias. Prata é símbolo do feminino (anima), assim como o seu oposto o dourado da outra árvore representa o princípio masculino (animus), a união harmônica das duas cores que iluminavam em beleza e graça o mundo antigo, simboliza a união espiritual entre opostos, masculino e feminino se

fundem em um casamento alquímico, a coniunctio. Para Chevalier (2019), a prata também representa a pureza, a realeza e a sabedoria divina.

Nesse mesmo tempo os elfos acordaram e viram as estrelas e se apaixonaram por Vána. Apenas Yavanna, Oromë e Ulmo viajavam naquelas trevas e os elfos estavam sendo perseguidos e torturados por Melkor e suas horrendas criaturas. Dessa feita foi feito um concílio e foi deferido que os elfos seriam levados a Aman. Escoltados por Tulkas, Oromë por terra e depois transladados em uma ilha por Ulmo.

Ulmo leva os elfos a Valinor, numa ilha, muitas dinastias élficas viviam em ilhas. Muitos elfos foram viver numa ilha e ela tem importantes simbolismos. A Ilha, para Jean Chevalier (2019), representa o centro espiritual primordial, representa também o refúgio onde o homem se refugia em seus rochedos para escapar das investidas do inconsciente através das suas ondas. As ilhas simbolizam esses lugares de felicidade eterna onde consciente (terra) e inconsciente (mar) se harmonizam em uma beleza paradisíaca e do mar (inconsciente) que o habitante da ilha deserta, perdida e paradisíaca tira seu sustento.

Muitos elfos não foram para Valinor como os elfos do escuro, outros como Melian e Thingol ficaram na Terra Média e lá constituíram um reino protegido e selado e outros tardaram em ir, como é o caso dos elfos teléri.

Contudo os elfos noldor chegaram e tinham como rei Finwë, este tivera um primogênito chamado Fëanor, que significa espírito de fogo. O rei Finwë casara novamente e tivera mais dois filhos, Fingolfin e Finarfin. Sempre houve contenda entre os irmãos de forma que Fëanor olhava desconfiado para seus irmãos acreditando que estes queriam usurpar sua primogenitura e Fingolfin e Finrfin, por sua vez não se sentiam amados por seu irmão.

Reis como Finwë, Thingol, Manwë representam simbolicamente importantes arquétipos como do herói, do pai, do sábio e do santo, além do próprio self de acordo com Chevalier (2019).

Os príncipes como Fingolfin e Finrfin são grandes símbolos do arquétipo do herói, representam grandes potencialidades, mas que ainda não foram individualizadas e nem suficientemente confrontadas com a Sombra e com os respectivos passos na jornada do herói. Sendo assim, carecem de tempo e provas para se tornarem reis maduros e senhores de si (arquétipo do velho sábio). Os príncipes, assim como os heróis, carregam a dualidade ambivalente, portanto sombria, que pode enredá-los para o caminho do mal e da perdição.

Fëanor é conhecido por sua inquietação de espírito, seu fogo interior e como inconscientemente ele é seduzido pelos desígnios do senhor do escuro. O fogo que tantas

vezes está associado a Melkor e aos seus súditos, outras vezes está relacionado a Fëanor e seus discípulos e mais raro aos valar como Aulë, ou atrito dos cascos do cavalo de Oromë. O fogo está relacionado à vontade, ao ânimo, à energia psíquica em seus aspectos instintivos e passionais, amor, ódio e sexualidade encontram no fogo sua forma de manifestação. Esse fogo pode ser integrado, controlado e tem grande potencial criativo e realizador, mas paradoxalmente tem um grande potencial destruidor quando não integrado e trabalhado como é visto na triste e trágica sina dos noldors.

Fëanor é um herói trágico, sombrio e que encerra em si as qualidades desse arquétipo importante no processo de individuação. Arquétipo esse inquieto e intenso que almeja nos tirar do lugar comum e nos levar para uma jornada cheia de incertezas e riscos. Nesse processo esse arquétipo nos coloca em contato com a Sombra e com o inconsciente e nos demanda sacrifício, pois o herói sempre precisa morrer para renascer em uma nova consciência; deste modo o caminho de Fëanor como de tantos heróis trágicos é um caminho de morte e sofrimento, pois o chamado à aventura é irresistível e o inconsciente o atrai assim como o abismo seduz o aventureiro.

Fëanor criara a partir da luz das duas árvores as silmarils, as mais belas joias cujo brilho encheu o coração de Fëanor e cobiça e orgulho. Também atraiu a atenção de Melkor que mais tarde matou o seu pai, roubou as silmarils com ajuda da terrível Ungoliant e levou os noldor a o perseguirem para um destino de morte, destruição e caos sobre si.

As pedras silmarils são preciosas, com luz, brilho, inigualáveis, fonte de luz inesgotáveis tiradas das duas árvores, sendo criação indireta também de Yavanna, a Grande Mãe. Essas pedras criadas por Fëanor e encravadas em uma coroa de ferro que pesa e fere sobre a cabeça e posteriormente roubada por Melkor e a terrível aranha monstruosa, Ungoliant, o que inicia a fuga dos Noldors e a maldição de Mandos sobre eles. Essas pedras simbolizam o self tanto nos seus aspectos luminosos, como nos seus aspectos sombrios, capaz de produzir grande energia para a destruição, quando não realizado o processo de individuação.

A análise desses símbolos caros à narrativa desses onze primeiros capítulos de O Silmarillion tem a autonomia do pensamento alegórico e simbólico que é espontâneo, intuitivo e carregado de afetividade significativa que foi exercida sobre seu intérprete, contudo esse trabalho de análise simbólica foi resultado da difícil tarefa de conciliar pensamentos tão distintos como o pensamento alegórico ou simbólico e o pensamento dirigido ou cartesiano. Esta presente análise também é resultado da tentativa de conciliação

das quatro funções psíquicas antagônicas: a intuição e o sentimento na leitura e apreensão deixadas pelo mito e a classificação, interpretação e análise que é resultado produzido pelo pensamento e a sensação. Novamente cabe salientar que todo trabalho é em certa medida autobiográfico na perspectiva junguiana e que essas são impressões registradas no meu psiquismo individual apesar de não perder a dimensão coletiva, uma vez que a separação entre inconsciente coletivo e individual é meramente didático e o psiquismo é fluído e dinâmico fazendo desse trabalho o resultado de tantas instâncias psíquicas individuais e coletivas: ego, complexos psicológicos, arquétipos. Em toda tentativa de categorizar e padronizar os símbolos arquetípicos há um empobrecimento energético e de significações, portanto essas significações e impressões são individuais, carregadas de impressões egóicas, fruto de limitações que a psique individual impõe, contudo a entrada em contato com o simbolismo arquetípico e as categorias analíticas junguianas possibilitam interpretações outras que transcendem as limitações e o controle da limitada psique individual, e deste modo, do ponto de vista pedagógico, acredito que esse trabalho foi exitoso ao sintetizar dois conhecimentos antagônicos: o conhecimento cartesiano e o conhecimento alegórico ou simbólico e como fruto desse confronto de antíteses eis a síntese dialética que é esse trabalho analítico.

Por fim, no quinto capítulo analisaremos alguns conceitos caros ao nosso objeto de análise tais como a noção de teoria, autoria, conhecimento, literatura e influências literárias em J. R. R Tolkien.

5 LITERATURA E CONHECIMENTO

Este trabalho também se inscreve no campo epistemológico da crítica literária na medida em que pega um corpus de análise no caso os onze primeiros capítulos do *Silmarillion* e apresenta uma análise daquele corpus. Portanto discorrer sobre o que é teoria, conhecimento, literatura e as influências literárias em Tolkien se faz necessário para entender esse trabalho também no campo da crítica literária e não apenas na área do saber psicológico.

5.1 O QUE É TEORIA?

Neste capítulo discutiremos o que é teoria, o que é conhecimento, diferentes tipos de conhecimento, o que é teoria literária, os diferentes entendimentos do que seja literatura, além das influências literárias em J. R. R. Tolkien. A teoria para Culler (1999) diverge da noção de teoria para o senso comum. Para o senso comum teoria significa somente especulação e hipótese. Culler (1999) ainda escreve que teoria, teoria literária ou crítica literária não se resume à explicação da natureza da literatura e sua metodologia, mas é uma reflexão de difícil limitação e delimitação, além de ser analítica, especulativa e reflexiva. Teoria literária é uma disciplina interdisciplinar que inclui antropologia, história, política, linguística, economia, psicologia, filosofia. Este trabalho fez uma atividade também de crítica literária na medida em que utilizando da teoria junguiana interpretou e colocou em circulação alguns dos infinitos sentidos possíveis na obra de J. R. Tolkien.

Vamos definir diretamente o discurso como efeito de sentido entre locutores. Essa é uma definição de discurso em seu sentido amplo e nos introduz em um campo disciplinar que trata da linguagem em seu funcionamento. Ou seja, se pensamos o discurso como efeito de sentidos entre locutores, temos de pensar a linguagem de uma maneira muito particular: aquela que implica considerá-la necessariamente em relação à constituição dos sujeitos e à produção dos sentidos... . Daí os efeitos entre locutores. E, em contrapartida, a dimensão simbólica dos fatos. (ORLENDI, 1994, p. 53).

A teoria na perspectiva científica segundo Culler (1999) é aquilo que muda a visão das pessoas sobre um determinado objeto, discute o senso comum. A teoria indaga e questiona sobre o sentido do texto, a autoria, se aquilo que foi escrito é de fato o que o autor quis dizer, uma vez que sentidos outros, interpretações outras são sempre possíveis. A teoria questiona as certezas do senso comum: de que a verdade está posta e clara no texto, de que a verdade é na verdade uma construção histórica e ideológica, sendo assim questiona a autoria já que um texto inclui intertextualidade e o que um autor diz nunca o faz sozinho. Mesmo Tolkien, que cria mitologias, o faz acessando o inconsciente coletivo do qual faz parte e nunca o faz sozinho já que o mito é uma produção coletiva e não individual. Mesmo quando lança mão de lendas, mitos e recursos linguísticos o faz tendo como fundamento ou estrutura a cultura nórdica da qual faz parte. Orlandi (1994), fala da mudança de paradigma

epistemológico das Ciências Humanas ou Sociais de um paradigma cientificista para uma visão crítica do homem e da linguagem.

Mais particularmente, o momento de constituição das Ciências Sociais e Humanas, no século XIX, é marcado por uma noção de sujeito (psicológico, calculável, visível) e de linguagem (transparente, com seus conteúdos sociológicos, psicológicos, etc.) incompatíveis com a noção de sujeito e linguagem atuais, que já não asseguram uma continuidade entre essas diferentes disciplinas. Trata-se de sujeito e linguagem pensados na relação com o inconsciente e com a ideologia, onde não há transparência, controle nem cálculo que possa apagar o equívoco, a imprevisibilidade e a opacidade constitutivos dessas noções sobre as quais se sustenta o conjunto de saberes que constituem o que chamamos Ciências Sociais, ou Humanas. (ORLENDI, 1994, p. 53).

Derrida (1999), apud Culler, fala da opacidade da língua e da escrita, da escrita como suplemento da fala, um mal entendido e de um sentido outro sempre possível. Deste modo, uma interpretação, leitura e análise de Tolkien é sempre relativa, uma vez que há significantes e significados que nos escapam e nos transcendem já que o simbólico e o inconsciente é da ordem do infindável e toda interpretação, definição e racionalização é uma simplificação vulgar do símbolo impossível de ser apreendido em sua totalidade por componentes meramente racionais. A verdade é sempre mediada por signos e ou símbolos, o mundo é significado e diferente do que pensa acriticamente o senso comum, a realidade, a verdade e o significado não estão colados às coisas, mas são significadas em cadeias infinitas de sentidos. Nesta perspectiva os escritos de Tolkien como de qualquer autor escapam da sua autoria já que são significados em cadeias infinitas de significados que fogem do controle do autor. Desta forma a autoria é relativa duplamente, uma vez que Tolkien é o canal transmissor do simbolismo arquetípico que muito transcendem a uma mera individualidade e segundo que os efeitos de sentido produzidos fogem da jurisdição do escritor, parafraseando Lacan: “Eu sei o que disse, mas não sei o que o outro escutou”.

Após estudar epistemologicamente a teoria iremos discorrer sobre o conhecimento, sua relação com O Silmarillion e os diferentes tipos de conhecimento.

5.2 RELACÕES DE CONHECIMENTO E O SILMARILLION

A matéria filosófica que estuda o conhecimento é a gnosiologia, que basicamente significa estudo do conhecimento. Existem vários tipos de conhecimento e todos eles são válidos. Existem quatro tipos de conhecimentos que foram desenvolvidos na história da humanidade: o conhecimento popular ou senso comum, o conhecimento religioso, o conhecimento filosófico e o conhecimento científico. Não há conhecimentos melhores que os outros, eles são apenas distintos em suas qualidades e características. O conhecimento científico é o tipo de conhecimento mais padronizado, contudo não é o único capaz de levar o homem à verdade.

5.3 CONHECIMENTO POPULAR OU SENSO COMUM

É um tipo de conhecimento muito antigo passado de geração em geração, dele origina todos os outros conhecimentos. Muitos dos conhecimentos científicos foram resultados de pesquisas desse conhecimento a priori. As superstições são exemplos do conhecimento popular ou do senso comum. Segundo Chauí (2005), o conhecimento popular ou senso comum possui tais características: Valorativo, Reflexivo, Assistemático, Verificável, Falível, Inexato.

5.4 CONHECIMENTO RELIGIOSO

O conhecimento religioso é um conhecimento tão antigo quanto o conhecimento popular ou senso comum. Ele tem relação com a tendência humana de buscar respostas, dar significado às coisas. É uma explicação mágica e sobrenatural das coisas a fim de tranquilizar o homem. Religião e mito não são sinônimos, mas as religiões tem no mito a sua fundamentação. A religião é o mito mais sistematizado, mais racionalizado. O mito não é uma mentira, antes é uma metáfora que explica a vida. Joseph Campbell (1982) diz que existem diversos mitos presentes nas religiões: mitos do nascimento do mundo, do nascimento virginal, da salvação do mundo através de um salvador, da existência de um céu ou paraíso, da quebra de aliança entre os deuses e os homens, mitos que mostram que é possível transcender a morte. Todos esses mitos são fundamentos de grandes religiões como o cristianismo, judaísmo e islamismo. As religiões ocidentais têm em comum que são monoteístas, Deus e o mundo são coisas diversas e Deus e o homem também não são a mesma coisa. Tanto o mundo como os homens são frutos da obra criadora de Deus. Já nas religiões orientais Deus, o mundo e o homem são a mesma coisa. No oriente há a tendência ao politeísmo e a função religiosa é conhecer deus no homem e no mundo (natureza, animais e coisas). Enfim, a função do conhecimento religioso é fornecer respostas às nossas questões existenciais. Segundo Marilena Chauí (2005), o conhecimento religioso possui tais características: Valorativo, Inspiracional, Sistemático, Não verificável, Infalível, Exato.

5.5 CONHECIMENTO FILOSÓFICO

Os gregos foram as primeiras pessoas que sistematizaram o conhecimento. Ao entrar em contato com outras culturas começaram a questionar seus dogmas e duvidar dos seus mitos e essa indagação os levou à busca da verdade (filosofia). A filosofia é dividida em pré-socráticos e pós-socráticos e tanto os filósofos pré-socráticos como pós-socráticos ofereceram uma grande contribuição à busca da verdade. Saindo do domínio dos pré-socráticos, Sócrates foi um dos maiores filósofos que ofertou grandes contribuições à filosofia tais como: a

dialética (debate), ironia (questionamento) e maiêutica (parto de ideias). Posteriormente seus discípulos Platão e Aristóteles oferecem grandes contribuições à filosofia como o conhecimento inato, a metafísica; etc. Aristóteles desenvolveu a lógica e muito contribuiu para esse tipo de conhecimento. O conhecimento filosófico e o conhecimento científico são muito próximos, nasceram juntos na Grécia e caminharam juntos até o século XIX com o advento do Positivismo enquanto teoria do conhecimento. Tanto a filosofia como a ciência estão em busca da verdade, contudo enquanto a filosofia é especulativa, fundamentada na argumentação, a ciência se fundamenta em fatos, leis e padrões além de ser mais empírica. Segundo Chauí (2005), o conhecimento filosófico possui tais características: Valorativo, Racional, Sistemático, Não verificável, Infalível, Exato.

5.6 CONHECIMENTO CIENTÍFICO

O conhecimento científico supera a opinião, enquanto o senso comum é opinativo, fragmentado, subjetivo e especulativo, o conhecimento científico é formal, coerente, objetivo, sem juízos de valor. O conhecimento científico visa solucionar problemas práticos de nossas vidas, é extremamente rigoroso e sistematizado e se fundamenta em um método positivista de fazer ciência que inclui hipótese, observação, experimentação e leis com aplicabilidade geral. Segundo Marilena Chauí (2005), o conhecimento científico possui tais características: Real (factual), Contingente, Sistemático, Verificável, Falível, Aproximadamente exato.

Após discorrer sobre o que é teoria e conhecimento iremos utilizar essas informações para entender o que é literatura bem como a literatura em O Silmarillion.

5.7 LITERATURA E O SILMARILLION

Uma segunda pergunta passível de ser respondida é o que é literatura. Muitas foram as tentativas de definição do que seja literatura, literatura não é um objeto facilmente definível. Poderíamos dizer que literatura se trata de uma escrita ficcional, imagética, mas tal definição não estaria correta em sua totalidade, uma vez que há inúmeros escritos literários que abordam a realidade, portanto a cisão entre fato e ficção não é muito utilitária na definição do que seja literatura, já que tal cisão é facilmente questionável. A palavra inglesa para Novel, que se refere tanto ao gênero narrativo de novelas e romances, refere-se tanto à realidade como à ficção no século XVI e XVII, referindo a fatos e ficções, sendo que a distinção que hoje fazemos de realidade versus ficção ou realidade versus mito não era aplicado, uma vez que realidade, religião, mito ou ficção eram tratados como a mesma coisa no gênero narrativo, não havendo qualquer distinção. Escritores de lendas e teologia

consideravam que escreviam a verdade fatural, além disso o fato de escrever ficção não faz do escrito literatura, haja vista as histórias em quadrinhos serem produções imaginativas e nem por isso serem consideradas literatura e mesmo os escritos sobre filosofia, ciências naturais e história não eram em muitos casos desprovidos de criatividade e imaginação.

Outra definição possível de literatura é que literatura são os escritos que fazem uso singular ou peculiar da língua e da escrita. Foi essa a definição do linguista russo Jakobson e a escola formalista da qual ele representa. Nesta concepção a literatura seria a escrita distanciada do cotidiano, da fala coloquial com ritmo, técnica e métrica chamando atenção para si. Foi essa a definição de formalistas russos como o já citado Jakobson, Osip Brik, Yury Tynyanov, Boris Eichenbaum e Boris Tomashevski. A escola formalista russa surgiu antes da revolução socialista de outubro de 1917, suas ideias frutificaram na década de 1920 e foram duramente reprimidos pelo stalinismo. Os funcionalistas eram intelectuais, polemistas, militares, ferrenhos opositores ao simbolismo na literatura e almejavam uma crítica literária mais objetiva, científica, analisando o texto literário em sua materialidade e não em sua significação. A literatura na visão funcionalista não estaria envolta em mistérios e nem seria uma psicologia ou sociologia, mas um tipo de organização de linguagem com leis específicas, mecanismos e estruturas. Nesta perspectiva a literatura não revelava uma realidade transcendental, nem era reveladora de uma realidade social, mas era uma engrenagem material passível de ser analisada em sua estrutura e sintaxe e tão somente. O formalismo foi o uso da linguística no estudo da literatura, mas em seus aspectos estruturais ficando muito distanciados de qualquer análise de conteúdo. Uma crítica literária formalista da obra de Tolkien iria apenas abordar o uso formal da língua inglesa, sua condição de filólogo tão hábil na manipulação estrutural e sintática da língua ofereceria um território rico de análise, mas as impressões simbólicas e as análises de conteúdo como são feitas o tempo todo neste trabalho não seriam abordados. Uma importante escola teórica que trouxe crítica à linguística formalista, mas sem omitir seus avanços teóricos, foi a Análise de Discurso.

A Análise de Discurso, ao se fazer no entremeio entre Linguística e Ciências Sociais, não se especifica claramente um lugar no/de reconhecimento das disciplinas. O que lhe importa é sobretudo colocar questões para a Linguística no campo de sua constituição, interpelando-a pela historicidade que ela apaga, do mesmo modo que coloca questões para as Ciências Sociais em seus fundamentos, interrogando a transparência da linguagem, a do sujeito e a do sentido, transparência sobre a qual essas ciências se assentam. Nesse mesmo movimento em que a AD exerce sua prática crítica, ela mostra que o recorte de constituição dessas disciplinas que levam a essa separação necessária — entre linguagem e exterioridade — e se constituem nela, é o recorte que nega a existência desse outro objeto, o discurso, que coloca como base a noção de materialidade, seja lingüística, seja histórica, ligando de modo particular linguagem e exterioridade. Esse objeto, o discurso, trabalhando esse espaço disciplinar, faz aparecer uma outra noção de ideologia, passível de explicitação a partir da noção mesma de

discurso e que não separa linguagem e sociedade na história. É no discurso que se pode apreender a relação entre linguagem e ideologia, tendo a noção de sujeito como mediadora: não há discurso sem sujeito nem sujeito sem ideologia. O efeito ideológico elementar é o que institui o sujeito (sempre já-lá). (ORLENDI, 1994, p. 54).

Para os formalistas, literatura seria o uso de artifícios como imagem, som, ritmo, sintaxe, rima, métrica e técnica narrativa a fim de produzir um estranhamento no leitor, portanto a definição de literatura era que ela diferente do linguajar comum desfamiliarizava, modificava ou transformava a linguagem comum ou corriqueira.

A literatura, impondo-nos uma consciência dramática da linguagem, renova essas reações habituais, tornando os objetos mais "perceptíveis". Por ter de lutar com a linguagem de forma mais trabalhosa, mais autoconsciente do que o usual, o mundo que essa linguagem encerra é renovado de forma intensa. (EAGLETON, 2006, p. 5-6).

Para exemplificar, Tolkien usa de recursos literários que torna a linguagem bela, nada familiar, nos seduzindo ao seu mundo fantástico, mágico e encantador, a Terra Média. Esses recursos literários fazem com que esse mundo novo e estranho vá nos parecendo intimista e aprazível, nos afastando de uma realidade banal e desencantada. A escrita do Tolkien na sua narrativa muitas vezes se interrompe, recomeça, retarda o clímax a fim de prender nossa atenção, nos arrebatando; os formalistas diriam que Tolkien se utiliza dessas técnicas narrativas a fim de cativar a nossa atenção.

Outra definição de literatura para os formalistas russos é que literatura é uma espécie especial de linguagem ou desvio da norma usual no uso habitual da linguagem. Essa definição também é passível de crítica, pois teria que se definir o que é uso normal da linguagem. Não existe uma linguagem normal e habitual utilizada por todos os membros da sociedade e esse uso varia por questões materiais como classe, religião, gênero, etc. Não há um uso homogêneo da língua, o que era considerado socialmente como uma linguagem banal no Brasil do século XV hoje pode ser considerado lírico, poético, tamanho o estranhamento que tal uso da linguagem nos provoca. Essas distinções e classificações são resultado de convenções sociais; se encontrássemos um texto da Mesopotâmia teríamos dificuldade de avaliar a literalidade daquele texto já que estamos impossibilitados por um distanciamento temporal de entender suas convenções sociais, estéticas e artísticas. O fato de um texto se distanciar da norma também não o faz literatura, haja vista a gíria que é um desvio padrão da norma culta e nem por isso é literatura.

Os formalistas russos não desconheciam todas essas informações de que as normas e desvios eram relativos ao contexto histórico e social, de que a poesia para ser definida como tal depende de uma série de convenções que a definem como tal e que um texto que causa estranhamento não significa que ele sempre causou esse estranhamento. Era estranho em

contraposição a um sistema normatizo e mesmo um texto tido como literário poderia deixar de sê-lo, poderia deixar de ser se houvesse modificações nos padrões normativos deixando de causar estranhamento o soar como poético. O uso de vossa pode parecer poético nos dias hodiernos, mas no Brasil do século XIX não era assim, pois não provocava esse estranhamento, e assim, os formalistas caracterizavam a literatura não no seu caráter universal ou perene e sim nas suas relações diferenciais. Essa perspectiva também é bastante criticável, pois na linguagem comum se utiliza muitas metáforas, figuras de linguagem, entre outros recursos diferenciais.

Muitos escritos literários muito se aproximam da linguagem comum, não havendo uma aparente distinção entre a linguagem comum e o escrito literário, sendo que o que diferencia e classifica como literário é a convenção social que assim classificou aquele texto como literatura. Pensar como os formalistas pensam é classificar toda a literatura: romances, crônicas, novelas, contos como poesia e na literatura há muitas outras produções além da poesia, como é o caso dos gêneros realista e naturalista. Muitos textos literários são simples e sóbrios e os admiramos por essas qualidades, já muitos slogans de propaganda e gritos de torcida são exuberantes e nem por isso os classificamos como literatura.

Outra crítica passível de ser feita ao conceito formalista de estranheza é que qualquer texto pode ser tratado como estranheza quando tratado suas ambiguidades, dependendo da forma que se lê um determinado texto.

Saindo do domínio dos formalistas, literatura poderia ser definida como o discurso não pragmático, uma linguagem auto-referencial, ou seja, que fala de si mesmo sem uma intencionalidade prática e sim estética e autoexplicativa, por exemplo, ao comparar o cheiro da mulher amada com os colibris, não se tem nenhuma finalidade utilitarista ou prática. Tolkien, na descrição dos valar, dos maiar, dos elfos, dos seus atributos, jurisdição, feitos e da geografia, fauna e flora da Terra Média, a intencionalidade é auto-referencial, explicativa e estética e não com uma proposição mais objetiva ou utilitarista ou prática. Embora essa definição de literatura, apesar de ser bem explicativa para alguns tipos de literatura como no caso da literatura de Tolkien, também há literaturas com finalidade prática que abordam a realidade de forma imediata e apresentam uma intenção claramente pedagógica como é o caso dos livros 1984 e Revolução dos Bichos de George Orwell. Mesmo um texto que claramente é um texto não-pragmático nada garante que o leitor leia Tolkien ou a Bíblia de forma pragmática, fazendo da literatura um objeto não definível objetivamente. Portanto, a definição de literatura pode ser relativizada na maneira que o leitor lê e não como o texto está

estruturado, pois o escritor sabe dentro de certa medida o que escreveu, mas não sabe como o leitor irá realizar a leitura e nem em que condições irá fazer a interpretação. Eu posso ler Tolkien com a finalidade pragmática e consciente de entender a natureza mítica das coisas e me preparar para um mundo objetivamente sombrio, cheio de guerras, caos e conflitos ou eu posso ler puramente por admiração estética da sua narrativa, sua métrica e sua escrita mui aprazível sem funcionalidade pragmática evidente. Entrando no debate sobre autoria, um texto comum já traz uma infinidade de significações, uma escrita simbólica traz consigo uma infinita possibilidade de sentidos e impressões conscientes e inconscientes, fugindo ao domínio do autor. Tanto que Tolkien recebia cartas de hippies e até visitas e fãs daqueles que liam Tolkien como pacifista, ambientalista, adeptos da cultura hippie enquanto Tolkien era um velho senhor conservador. A natureza desses encontros e afinidades sempre causou estranhamento em J. R. R Tolkien.

Desta forma a definição do que é literatura ou não é feita por convenção, um texto de história ou filosofia pode ser classificado como literatura, depois mudar sua classificação para antropologia dependendo do contexto histórico e do entendimento social do que seja literatura.

Alguns textos nascem literários, outros atingem a condição de literários, e a outros tal condição é imposta. Sob esse aspecto, a produção do texto é muito mais importante do que o seu nascimento. O que importa pode não ser a origem do texto, mas o modo pelo qual as pessoas o consideram. Se elas decidirem que se trata de literatura, então, ao que parece, o texto será literatura, a despeito do que o seu autor tenha pensado. (EAGLETON, 2006, p. 13).

Deste modo, a classificação de literatura não seria possível ser extenuada pelas suas características inerentes, já que são tantas e paradoxais umas das outras e sim como as pessoas têm a sua relação com esse tipo de linguagem. O isolamento de características próprias do que é literatura é uma tarefa demasiadamente extenuante e ainda assim de difícil delimitação e o isolamento de características comuns a todos os gêneros literários seria tarefa impossível. Não existe uma ou algumas características que essencialmente definem o que seja literatura. Dependendo da atitude do leitor, a leitura do horário de ônibus pode ser lido poeticamente e qualquer texto pode ser lido de forma não pragmática.

Eagleton (2006), apud John M. Ellis, aponta que a palavra literatura tem o seu funcionamento parecido com a palavra mato. Mato é uma planta que o jardineiro não quer no seu jardim, já literatura significa o oposto, um tipo de escrita valorizada pela crítica e valorizada socialmente. Tanto literatura como mato são palavras funcionais que valorizam um tipo de planta ou escrita de acordo com a sua função e não de acordo com o seu valor ontológico. A valorização de certas plantas que servem para o jardim depende de condições

históricas, ambientais, geográficas, ideológicas e estéticas da mesma forma a consideração de que qual escrita é literária ou não. A definição de literatura, portanto é mera convenção formal, vazia de sentido essencialista, uma mera convenção social. Tolkien já fora indicado ao prêmio Nobel de literatura, indicação feita por seu amigo pessoal C. S. Lewis, não tendo êxito de tal intento, uma vez que a crítica naquela época considerou sua escrita infantil e simplista, sendo que o mito tem essa estrutura mais direta e pouco subjetivista. Tolkien se tornou um escritor dos mais vendidos da história da literatura e a opinião da crítica se modificou e se tornaram mais favoráveis ao autor. Esses juízos do que é literatura e do seu valor dependem de questões históricas, culturais, ideológicas, estéticos e são, portanto, relativos e mutáveis.

Outra definição de literatura seria a escrita bonita assertiva, essa também passível de críticas. Existe a má-literatura, escritores que escrevem mal e que são criticados por isso evidenciando a fragilidade de tal assertiva. Nesta perspectiva literatura é a escrita socialmente valorizada.

Contudo, ela tem uma conseqüência bastante devastadora. Significa que podemos abandonar, de uma vez por todas, a ilusão de que a categoria "literatura" é "objetiva", no sentido de ser eterna e imutável. Qualquer coisa pode ser literatura, e qualquer coisa que é considerada literatura, inalterável e inquestionavelmente - Shakespeare, por exemplo-, pode deixar de sê-lo. Qualquer idéia de que o estudo da literatura é o estudo de uma entidade estável e bem definida, tal como a entomologia é o estudo dos insetos, pode ser abandonada como uma quimera. Alguns tipos de ficção são literatura, outros não; parte da literatura é ficcional, e parte não é; a literatura pode se preocupar consigo mesma no que tange ao aspecto verbal, mas muita retórica elaborada não é literatura. A literatura, no sentido de uma coleção de obras de valor real e inalterável, distinguida por certas propriedades comuns, não existe. (EAGLETON, 2006, p. 16).

Portanto, a noção de literário ou literatura são carregadas de juízos de valor e são altamente falhas, mas não possuímos melhores definições. Os tempos, os valores e também a literatura se modificam. Literatura, logo, é tudo que é valorizado e considerado como tal. Não existe uma produção literária que seja valorizada por si mesma, ela é valorizada de acordo com certas condições históricas, culturais e ideológicas. A relação dos gregos com a sua literatura, arquitetura era diferente da nossa valorização dessas artes. O Shakespeare lido no século VI é diferente do Shakespeare lido no século VII, que por sua vez é mais distinto do Shakespeare lido hoje. No século XV e talvez XVI, Romeu e Julieta era uma história moralista escrita para admoestar os jovens a serem obedientes aos seus pais; o Romeu e Julieta assimilado após o romantismo é completamente diverso, sendo uma história de amor proibido invejável e desejável, a maior história de amor de todos os tempos. Isso se deveu às mudanças políticas, culturais, ideológicas e históricas que possibilitaram a ascensão do individualismo e do liberalismo que prezam a liberdade como valor burguês a ser alcançado.

Esse é apenas um exemplo de como a literatura se modifica independente da vontade de seu autor. Neste sentido todas as obras literárias são releituras e reescritas. Nesta perspectiva ou paradigma, a Análise de Discurso dá uma importante contribuição para entendermos gestos de leitura e a questão da autoria.

A melhor forma talvez de compreender essa relação da Análise de Discurso com a produção de conhecimento—sobretudo quando pensamos a Escola como espaço institucional próprio em que isso se dá — é lembrar o contexto teórico em que a Análise de Discurso se constitui. Nos anos 60, a noção de "leitura" sofre uma suspensão. Lacan "lê" Freud, Althusser "lê" Marx, Foucault propõe a "arqueologia", Barthes prefere a leitura à escritura. Ler adquire o sentido da produção de um dispositivo teórico. Não há mais lugar para a relação ingênua, para a naturalização dos gestos de leitura. A Análise de Discurso é a região teórica em que se coloca a questão sobre a construção desses dispositivos como parte de qualquer reflexão. E é a espessura semântica a relação necessária da linguagem com o equívoco e à relação do sujeito com a opacidade, que ganha um estatuto, senão legítimo, ao menos incontornável, nas formas de saber. (ORLENDI, 1994, p. 58).

Uma vez que a história ainda não terminou, o que é considerado literatura hoje e que é altamente valorizado pode não ser no futuro, já que o mundo se modifica com seus valores, estéticos e culturais. Uma obra quando estendida a outros grupos sofre variações imperceptíveis por isso a definição de literatura é tão instável. Os valores e juízos são instáveis não somente porque eles são subjetivos, mas também porque carregam uma carga de sentidos de natureza inconsciente que é relativa ao tempo e ao espaço de cada cultura.

Os valores além de estarem situados no inconsciente também se estruturam como ideologia que se relaciona com estruturas de poder. Portanto a valorização do que é literatura ou não é essencialmente, ideologicamente constituído dado a certas condições materiais. Eni Orlandi (1994) foi uma importante pesquisadora sobre a relação entre ideologia e linguagem e ela assim sintetiza essa relação dialética e simbiótica.

A ideologia é interpretação de sentidos em certa direção, determinada pela relação da linguagem com a história, em seus mecanismos imaginários. Ela não é, pois, ocultação, mas função necessária entre linguagem e mundo. Linguagem e mundo se refletem, no sentido da refração, do efeito (imaginário) necessário de um sobre o outro. Na verdade, é o efeito da separação e da relação necessária mostradas no mesmo lugar. Há uma contradição entre mundo e linguagem, e a ideologia é trabalho desta contradição. Daí a necessidade de distinguirmos entre a forma abstrata (com sua transparência e seu efeito de literalidade) e a forma material, que é histórica (com sua opacidade e seu equívoco) quando trabalhamos com discurso. (ORLENDI, 1994, p. 57).

Por fim, depois de debatermos o que é literatura e a complexidade que é essa definição, bem como a relação entre literatura e O Silmarillion falaremos sobre as influências literárias em Tolkien.

5.8 INFLUÊNCIAS LITERÁRIAS EM TOLKIEN

Tolkien quando não estava no seu trabalho acadêmico como filólogo, dedicava quase que a totalidade do seu tempo à criação da Terra Média, cuja criação permaneceu incompleta

mesmo com a dedicação de quase sessenta anos de sua vida. Uma pergunta passível de ser feita é quais foram as influências literárias em Tolkien? Esta indagação é de difícil resolução, mas vamos analisar a gênese das influências literárias em Tolkien.

Tolkien desde sua primeira infância era encantado com os campos da Inglaterra e ele sempre fora uma criança muito imaginativa e criativa, inventando brincadeiras com monstros e heróis. Quando seu irmão não mais pôde brincar com ele, J. R. R Tolkien inventou histórias para substituí-lo. Essa fantasia logo se tornava algo que se assemelhava aos contos de fadas que narravam uma terra distante, mas paradoxalmente familiar, aliadas de histórias místicas que faziam da obra de Tolkien uma síntese entre mitologia e contos de fadas.

Tolkien almejava criar uma mitologia, nórdica, inglesa e começa esse intento já no final da Primeira Guerra Mundial. J. R. R Tolkien estudou línguas arcaicas da Islândia, Escandinávia e Europa Central e concluiu que a Inglaterra não tinha uma mitologia completa. Tolkien não se interessava por William Shakespeare apesar dele ter registrado algumas lendas e mitos ingleses e considerava a lenda do Rei Arthur apenas um fragmento do mito do herói. J. R. R Tolkien foi a pessoa correta para criar a deficiente mitologia inglesa já que detinha grande conhecimento da língua inglesa aliados de forte disciplina.

J. R. R Tolkien era acadêmico de tempo integral e se dedicava à produção da literatura de fantasia normalmente à noite em uma extensa jornada de trabalho. Tolkien entendia que a língua era mais que meras palavras em funcionamento, diferente do pensava os funcionalistas, sendo que ele muito apreciava as significações da língua. J. R. R muito apreciava o estudo da relação da língua com cultura e era fascinado pelo poema de Bewulf e através desse poema tinha pista de como as pessoas viviam no século XVII nos países nórdicos.

Conhecendo os poemas de Bewulf e Edda em prosa, Tolkien chega à conclusão que se conhece mais da cultura através da literatura do que através das descobertas arqueológicas. Foi assim que estudando línguas antigas Tolkien se interessa pelo mito enquanto fonte ou documento de informações culturais. Tolkien percebeu que poderia construir a sua própria mitologia ficcional a partir da criação de línguas artificiais para os diversos povos étnicos de sua própria mitologia.

Mas, é claro, a fascinação e uma imersão completa na língua não foram as únicas qualidades de que Tolkien precisava. Outros três fatores foram igualmente importantes. Primeiro, ele precisava de um tipo de imaginação que pudesse moldar a linguagem e mover os personagens através do universo ficcional que havia imaginado. Segundo, de disciplina para continuar escrevendo e, terceiro, de uma razão para fazê-lo. (WHITE, 2004, p. 117).

Tolkien era patriota e o fato da Inglaterra não ter a sua própria mitologia presente em sua literatura muito o incomodava, desta forma ele julgou que poderia fazer algo a respeito sendo esta uma das motivações que o levou a criar a Terra Média quando voltou da Primeira Guerra Mundial padecendo da febre de trincheira. Outra forte motivação para J. R. R Tolkien era que quando jovem tinha um grupo de amigos que tomavam chá, liam literatura e, com a morte prematura de seu pai, posteriormente sua mãe, eram nesses amigos e na religião católica que Tolkien encontrava um pouco de alento. A tirânica Primeira Grande Guerra Mundial levou três dos quatro amigos, abalando muito Tolkien e trazendo um grande sentido de missão, que seria ele que produziria uma obra prima que representaria seus geniais amigos mortos em tenra idade, impedindo o mundo de conhecer pessoas aptas a grandes produções intelectuais e artísticas.

Hoje a ficção fantástica é um dos gêneros mais procurados e vendidos, contudo quando Tolkien começou escrever a realidade era outra. A literatura fantástica naquela época era incluída na ficção científica, contudo a literatura fantástica, ficção fantástica ou romances épicos têm uma natureza própria distinta da ficção científica. O primeiro autor de ficção fantástica ou literatura fantástica foi Luciano de Samósata no século II d.c. Sua obra que sobreviveu ao tempo foram as “sátiras luciânicas”. Essa obra muito influenciou autores de fantasia na sua posteridade. No século XV temos Thomas Morus com a Utopia e em 1602 temos A Cidade do Sol de Tommaso Campanella. Em 1726 temos As Viagens de Gulliver de Jonathan Swift. Os séculos XVIII e XIX produziram muitos escritores e obras de fantasia tais como: Viagem Subterrânea, de Nicola Klim, publicado em 1771, de Micromégas, de Ludvig Holberg, publicado em 1752 e Frankentein, de Mary Shelley, publicado em 1888.

Walter Scott foi outro autor que no século XIX influenciou muitos escritores na escrita de fantasia, misturando realismo e fantasia. Escrevia sobre cavalaria em livros como: Waverley: Guy Mannering (1815), Tähditälukija – O Antiquário (1816), Ivanhoé (1819) e o Anão Negro de (1816). Júlio Verne, um século depois de Walter Scott, com o advento da era tecnológica, começou a atrair atenção entre leitores, contudo a obra de Júlio Verne por se tratar de mundos possíveis entraria na classificação de ficção científica e não literatura fantástica que trabalha nessa época com mundos alternativos mais distintos da realidade.

O irlandês Lord Dunsany foi um dos mais importantes escritores de fantasia, escreveu setenta romances e assim como Tolkien foi acadêmico e professor de literatura inglesa na Universidade de Atenas. Escreveu contos fantásticos como The Godo of Pegana e The Sword of Welleran. Tolkien leu os seus livros na juventude e apesar da sua admiração

inicial, considerou Lord Dunsany superficial e pouco atencioso com os detalhes de sua obra. Tolkien era detalhista e tomou o cuidado para que todos os muitos nomes presentes nos seus contos e romances seguissem regras linguísticas, coisa que Dunsany não o fez. Apesar de J. R. R. ser crítico de Lord Dunsany e de tê-lo superado, este exerceu alguma influência sobre Tolkien.

William Morris foi uma influência literária em Tolkien maior que Lord Dunsany. William Morris era fascinado desde criança pelo imaginário medieval cinquenta e oito anos antes de Tolkien e influenciado por Chaucer Keats e Tennyson, criara uma ficção medieval situada em um mundo alternativo. Ele se destacou no movimento artístico que fora denominado de Pré-Rafaelitas e publicou poemas como *The Earthly Paradise*. Publicou também *A Saga de Gunnaug Língua-de-Cobra* e *a Saga de Grettir; o Forte*. Em 1870 publicou o épico *The Story of Volsong and the Fall of the Niblungs* que é uma mistura de tradição medieval com cavalaria inglesa e mitologia. Os seus livros mais famosos foram *The House of the Wolfings* e *The Wood Beyond the World*, contudo foi o *The Well the World's End* que até *O Senhor dos Anéis* foi a maior obra de fantasia publicada com mais de mil páginas. A ficção heroica, a magia, a escrita sofisticada presentes na obra de Morris terá enorme influência na Terra Média de J. R. Tolkien.

Contemporâneos a William Morris outros escritores deixaram um grande legado à literatura de fantasia. São exemplos destes: Henry Rider Haggard em *As Minas do Rei Salomão* de 1885, James Branch Cabell com a obra *The Biography of the Life of Manuel* onde falava de um EUA alternativo entre os anos 1927 e 1930. James Branch Cabell também publicou em 1919 o polêmico *Junger: A Comedy of Justice* onde a mitologia substitui a religião.

Por fim, todos esses autores foram precursores de Tolkien na literatura fantástica. Tolkien gostava de Morris, Walter Scott e Dunsany. Entrou em contato com a obra de Swift, Verne e Wells. Tolkien também foi influenciado pela mitologia nórdica e pelas lendas germânicas como *Beowulf* e começava sua escrita literária a partir da invenção de línguas e pouco se interessava por escritores modernistas.

Nesse último capítulo falaremos da relação de Tolkien, sua obra, sua vida e a psicologia envolta em seu processo criativo.

6 TOLKIEN, VIDA, OBRA E PSICOLOGIA

John Ronald Reuel Tolkien nasceu em Bloemfontein, na República Livre de Orange, atual África do Sul em 1892. Tolkien apesar de escrever histórias interessantes de personagens fantásticos e de curiosas e ricas terras distantes sua história pessoal fugia em muito a esse padrão curioso e ímpar, sendo sua vida bem banal. O pai de Tolkien era Arthur Tolkien era bancário e exercia seu ofício em Birmingham no banco de Lloyds. O avô paterno de Tolkien era John, fabricante de piano, mas cujo negócio fracassou já antes do nascimento de Tolkien.

Arthur, pai de Tolkien em 1888 troca a segurança de um trabalho em um banco local inglês pela distante colônia inglesa. Em Bloemfontein havia muitas vagas abertas em razão de colegas mortos por doenças locais e que poderia ser uma boa oportunidade de crescimento profissional no Banco da África. A região ofertava uma boa oportunidade de crescimento econômico e profissional a um jovem, uma vez que, a região vinha se desenvolvendo na extração de diamante e ouro, gerando desenvolvimento promovido por capital inglês e americano. No plano ambicioso de Arthur havia um problema ele havia se enamorado e pediu em casamento a uma jovem de dezoito anos chamada Mabel Suffield e se mudar para a República Livre de Orange significava deixar Mabel Suffield para trás.

Os Suffield não aprovaram o casamento, pois julgavam os Tolkien apenas um pouco mais que imigrantes empobrecidos apesar dos Tolkien descender de antigas linhagens inglesas remontando até os antigos saxões. Os Suffield também tinham suas próprias vulnerabilidades sociais, o pai de Mabel era um comerciante falido e quando Arthur e Mabel se conheceram ele trabalhava como caixeiro viajante para a Jeyes, uma empresa de desinfetantes.

Todas essas diferenças não afetaram a relação entre Mabel e Arthur e havia uma proibição do pai de Mabel de que ela apenas poderia casar com Arthur dois anos após o pedido de casamento. Assim sendo, enquanto Arthur trabalhava no exterior, Mabel aguardava ansiosa cartas de seu noivo afim de que pudesse ir ao seu encontro e casar-se com ele. Em 1890 Arthur se tornou gerente de uma agência do Banco da África em Bloemfontein e se sentiu seguro para enviar uma carta a Mabel que fosse ao seu encontro e se casasse com ele. Mabel tinha então vinte e um anos e viajou em um navio a vapor ao encontro do seu amado.

De acordo com White (2004), no século XIX a Bloemfontein era formada de algumas dezenas de prédios arruinados ventos fortes que sopravam do deserto e as condições de habitação dos colonizadores também não era nada confortável. Mabel se casou com Arthur em 1891 na Cidade do Cabo e logo percebeu que vida lá não seria nada fácil. Mabel se viu

muito sozinha naquele lugar e a maioria dos moradores eram mestiços de holandeses com africanos e que não tinham muita intimidade com os ingleses, contudo havia alguns ingleses e Mabel era anfitriã destes e percebeu que havia poucas opções de lazer. Mabel também não gostava do clima daquele lugar, o calor, o frio, a umidade.

Segundo White (2004), Mabel fazia esforço para se adaptar aquele inóspito lugar para uma inglesa e ficava a maior parte do tempo sozinha, já que seu marido muito se dedicava ao trabalho e demonstrava estar gostando, tinha amigos no trabalho e era omissos em relação a percepção do sofrimento de sua esposa. Mabel era muito devotada ao seu casamento e tentava aproveitar aquele lugar ao lado de seu marido, mas a verdade é que ela se sentia muito aborrecida com aquele lugar. Nesse ínterim ela descobriu que estava grávida de seu primeiro filho e temia que a cidade não tivesse os cuidados médicos adequados. Em três de janeiro de 1892 nasce John Ronald Reuel Tolkien que mais tarde seria mais conhecido com J. R. R. Tolkien.

O começo da vida do jovem Tolkien fora muito exótico naquela distante terra. O clima naquelas terras eram extremos, o ambiente era selvagem e hostil e havia muitas moscas, sendo até um lugar perigoso para crianças o que ocasionava em problemas respiratórios, alergias e infecção nos olhos devido a poeira, ao calor e os ventos gelados no inverno. O jardim dos Tolkien abrigava cobras venenosas, moscas igualmente perigosas e o bebê Tolkien fora mordido por uma aranha e fora salvo graças a rapidez da empregada que sugou o veneno. A experiência pessoa ainda que inconsciente do jovem Tolkien ainda que em tenra idade pode ter despertado conteúdos arquetípicos que formavam um núcleo arquetípico comum a partir de sua experiência pessoal o que pode ter influenciado na sua escrita de terras distantes, exóticas, belas e inóspitas habitadas por seres animais selvagens, sombrios e inconscientes que habitavam a escrita criativa de Tolkien com aranhas e outros seres igualmente terríveis e temerosos.

Após o nascimento do jovem Tolkien a vida de sua mãe muito melhorou, seu marido continuava muito focado no trabalho, mas em 1882 sua irmã e cunhado chegaram a Bloemfontein com objetivos comerciais. Arthur continuava distante e completamente entregue ao trabalho a vida novamente de Mabel foi piorando quando ela descobriu estar novamente grávida de novo filho Hilary Tolkien em 1884. May e Walter Incedon voltaram para a Europa e criar as duas crianças sozinhas naquela terra exótica e com o marido tão distante não era uma perspectiva muito agradável. Mabel fora passar férias na Cidade do Cabo e ao retornar para Bloemfontein fora convencida que aquele lugar era muito insalubre para si

e para os filhos. Tentara convencer o marido a voltar para a Inglaterra em férias, mas sem êxito e fora assim que em 1985 ela e seus filhos retornaram a Inglaterra de acordo com White (2004).

Chegando em Birmingham eles foram viver um quarto apertado de uma casa pequena. Mabel não intentava retornar para Orange, pois colocava a saúde e a segurança das crianças em primeiro lugar. Arthur muito sentira a falta da esposa e dos filhos, mas sempre alegando que não poderia se afastar do seu emprego. Enquanto isso um caos político se instaurava na África do Sul e guerrilhas locais se levantaram contra os britânicos que iria levar estes a guerra da África do Sul. No final de 1985 Arthur escrevera uma carta dizendo que estava com febre reumática e o seu quadro clínico piorara rapidamente. No início de 1986 chega a terrível notícia que Arthur morrera após uma forte hemorragia.

Tolkien então com quatro anos de idade sua vida mudou radicalmente de uma geografia inóspita e desértica para Birmingham que era um grande polo industrial da Inglaterra. O mundo de Tolkien agora seria povoado de concreto, tijolo e fumaça. A vida da família Tolkien então passou a ser uma vida muito difícil, Arthur deixara praticamente nada e a família de Mabel também não tinha condições de os ajudar. Esses lugares cinzas, industrializados e habitados pelo proletariado britânico também pode ter tocado em um núcleo arquetípico comum nos complexos pessoais do jovem Tolkien. Mordor, o mau são sempre aqueles seres inventivos que fazem máquinas, fundem o ferro, fazem fumaça, enquanto que os seres do bem apenas usam do poder e magia da natureza não transformando a natureza em fogo e cinza. O romantismo também exerceu influência literária em Tolkien que foi um movimento de resistência à revolução industrial e um retorno às origens simples e bucólicas. Essa dualidade de jardins e terra arrasada, natural e artificial é evidente em toda obra de J. R. R. Tolkien e experiências individuais podem ter tocado nesses conteúdos arquetípicos.

As crianças se tornaram bastante inventivas brincando de bruxos, magos, jornadas heroicas, ogros e dragões. Tolkien se tornara próximo de sua mãe e ela incentivara a imaginação de seus filhos com livros como: Alice no País das Maravilhas, A Ilha do Tesouro e o Livro Vermelho dos Contos de Fadas. Tolkien se tornara um voraz leitor e sua mãe estimulava isso lhe ensinando latim e francês. Mabel era uma grande pianista e Tolkien não se interessou por músicas apesar de escrever várias poesias e baladas musicalizadas em seus vários livros.

Tolkien fora viver com a sua família em um vilarejo bucólico no interior da Inglaterra chamado Sarehole e lá fora um lugar que certamente o influenciou a retratar lugares

calmos, tranquilos, simples e bucólicos como o Condado dos Hobbits. Contudo o nosso herói fora expulso do paraíso e do reino das mães e a família Tolkien retornara para Birmingham, Tolkien tinha então nove anos de idade. Havia algumas razões para o término do edílio de Tolkien, a primeira razão era para que Tolkien estudasse em uma escola melhor na cidade e a outra razão era que em 1989 Mabel conhecera o catolicismo e começara o seu processo de conversão.

Mabel encontrara no cristianismo um consolo, pois ela não tinha amigos, não tinha muito contato com a família do marido se aproximava dos trinta anos e não tentava casar novamente, o fato de ter dois filhos, viúva e vivendo uma vida muito pobre também era um forte impeditivo mesmo que essa fosse a sua vontade. A mãe de Tolkien não percebeu todas as consequências de se converter ao catolicismo em um país oficialmente anglicano esta atitude levou a completa exclusão dela por parte da sua família e da família do marido o que agravou a sua vulnerabilidade social e dos seus filhos.

Interessante que mesmo Tolkien fosse um católico praticante, os elementos católicos não estão presentes nos seus escritos que são pagãos e pré-cristãos mostrando que a obra de Tolkien apesar de qualquer tentativa de associação entre o autor e a sua obra é muito mais simbólica, arquetípica e coletiva do que alegórica, podendo fazer algumas associações e interpretações dessa fase pré-edipiana de Tolkien, mas a verdadeira riqueza dessa obra é que ela foge em muito da autoria do seu autor, pois é uma produção coletiva a toda humanidade e não se limitando a uma única individualidade.

Mabel e seus filhos passaram a viver em condições bem precárias ajudados espiritualmente e financeiramente por padres e em 1904 descobriu que estava com diabetes então uma doença grave e incurável. Mabel fora internada e seu estado de saúde piorara e no final de 1904, Mabel com trinta e quatro anos morre deixando Tolkien órfão. Interessante analisando a obra de Tolkien quantas valier identificadas simbolicamente com a grande mãe aparecem possivelmente a experiência traumática da perda da mãe desenvolveu um complexo materno no autor que tinha como núcleo arquetípico essa figura da grande mãe que se manifesta através de tantas imagens arquetípicas da mãe, deusa, protetora dos jardins e da vida como é o casa de Yavanna e tantas outras valier.

Segundo White (2004), Tolkien passa a então culpar sua família pela morte prematura de sua mãe e passa a ser cuidado por tutores católicos e a se dedicar aos estudos e a formação religiosa, humana, ética, acadêmica e profissional. Se inicia um período que habilitou Tolkien a talvez ser o filólogo que ele foi o que levará um autor a estudar em Oxford

e posteriormente ser professor universitário na mesma universidade. Tolkien vivera em muitas casas e foi numa dessas casas que conhecera Edith que anos depois seria sua esposa, mas que naquele momento os padres o proibiram de namorar e somente mais tarde depois de se formar em Oxford ele estava autorizado a desposar Edith. Edith era pianista e assim como Tolkien também era órfão e seu infortúnio se ligou ao de Tolkien formando uma linda amizade e um belo amor. A história de amor de Edith e Tolkien foi associada a outro escrito de Tolkien De Beren e Lúthien que se trata de uma história de amor impossível entre uma elfa e um homem e a princesa elfa salva seu amado das guerras, amarguras e infortúnios da guerra. Tendo muita relação com a história de Tolkien que desde a juventude e começo da idade adulta quando perdera todos seus amigos na Primeira Grande Guerra fora salvo por Edith dos tantos sabores da vida que já experimentara e ao seu lado pode construir uma família, um lugar de paz e alegria que não tivera na primeira parte da sua vida.

Tolkien e mais quatro garotos formaram um clube de leitura chamado Tea Club, Borrovian Society ou T.C., B. S que se tratava de jovens brilhantes e que mais tarde estariam em Oxford todos resplandecentes nos seus dons. A falta materna e mesmo a falta paterna que era substituída pelos padres deixaram um vazio que o amor por Edith e seus amigos acabaram preenchendo, esse arquétipo da amizade provocado pela experiência individual de Tolkien certamente influenciou obras que falam do amor fraterno entre seus heróis como é o caso do O Hobbit e O Senhor dos Anéis. Esses quatro amigos com exceção de Tolkien teriam sua vida e juventude fatalmente ceifados durante a Primeira Guerra Mundial que traumatizou Tolkien, mas junto a esse complexo deixou presença de arquétipos muito importantes como da Guerra e Amizade, união, caos, tragédia, fé e esperança que acompanharão toda obra de Tolkien desde o Silmarillion ou Os Contos Inacabados até o final de O Senhor dos Aneis.

Por fim, Tolkien começou escrever O Silmarillion ainda nas campanhas da Primeira Grande Guerra e possivelmente encontrou nesses símbolos e imagens coletivas sentido para a sua dor e tragédia de existência. Os escritos de O Silmarillion foram deixados de lado por anos e Tolkien retorna sua escrita mágica em O Hobbit e mais tarde com a mesma velocidade e ferocidade escreve O Senhor dos Aneis, ficando O Silmarillion e Os Contos Inacabados para a publicação póstuma. Tolkien sempre dissociou suas experiências pessoais de sua obra dizendo que a mesma era simbólica e não alegórica, contudo podemos ver uma relação entre possíveis complexos individuais que sensibilizam arquétipos coletivos e se manifestaram através de ricas imagens arquetípicas que deram cor, música, cheiro e sentido a obra de Tolkien. Contudo importante lembrar que embora as experiências individuais tenham um

núcleo arquetípico e isso se processa de forma inconsciente, a obra de Tolkien é arquetípica e portanto em muito transcendem os dramas individuais da experiência humana.

7 CONCLUSÃO

A obra de Tolkien oferece um rico corpus de análise e aprofundamento no campo de estudo do que é o inconsciente coletivo e suas manifestações simbólicas e arquetípicas. Tolkien era detalhista e perfeccionista, tendo uma obra minuciosa em detalhes estéticos, linguísticos, antropológicos e étnicos. Essa vasta obra é uma bíblia de um povo que não existe na realidade objetiva, mas existe enquanto representação psíquica. Este trabalho analisou os onze primeiros capítulos do O Silmarillion que é a gênese dessa imensa epopeia que envolve vários livros e milhares de páginas escritas, contudo constatou-se a não existência de trabalhos analíticos que tomassem a obra de J.R.R Tolkien como objeto de análise.

Essa obra, rica tanto em estética, semântica, como na sua escrita, não pode ser ignorada quanto ao seu valor simbólico e estudos e aprofundamentos nos mitos que sucedem aos onze primeiros capítulos se fazem necessários. Os mitos com as suas histórias fantásticas sempre levam a outros mitos, formando uma cadeia de narrativas, numa sequência significativa de fatos e explicações sobre o mundo e suas transformações. A obra do Tolkien fala de três eras e esconde riquezas ainda a serem exploradas no seu rico e simbólico enredo. Esse trabalho tomou por recorte alguns desses mitos e os analisou, chegando a resultados impressionantes e ímpares das representações psíquicas representadas através de personagens, artefatos e seres dessa fantástica história.

O próprio autor perdeu controle sobre boa parte do que escreveu, mostrando o papel do inconsciente coletivo e do instinto criativo que escapa ao controle total do ego. Esse trabalho sendo arquetípico e portanto universal não pertence apenas ao escritor, à Inglaterra ou aos povos nórdicos, mas pertencem a todos nós, são histórias, dramas e desafios comuns à toda humanidade. Tolkien, com a genialidade que lhe era própria, foi o canal de transmissão dessas verdades simbólicas que não cabiam em simples conceitos e racionalizações.

O objetivo desse presente trabalho foi fazer uma articulação entre a Teoria Analítica Junguiana e a literatura de J. R.R Tolkien que possibilitou a compreensão de aspectos simbólicos ímpares e apenas acessíveis em profundidade pela via artística e para isso analisou o simbolismo arquetípico nos onze primeiros capítulos do O Silmarillion, da criação do mundo com a Música até a fuga dos noldor e acredito que foi exitoso nesse intento. Revelou particularidades, analisou de forma dialética os principais símbolos, retomando a narrativa e trazendo novas significações, novos sentidos, contudo sem esgotar completamente o símbolo que é fonte inesgotável de sentido que pode sempre ser ressignificado.

Para que essa interpretação fosse possível era necessário tanto uma percepção inconsciente, uma imersão inconsciente na narrativa sem julgamentos, apenas sentindo, intuindo a obra de arte. Parece que esse processo é pouco frutífero, mas não é, o inconsciente é autônomo e constitui a maior parte da nossa personalidade e nesse exercício de significações outras que escapam ao ego, já começa a fazer sentido inconsciente e reativar profundas estruturas psíquicas. Após essa experiência inconsciente foi momento de harmonizar e religar inconsciente consciente, ler a teoria, categorizar, definir e entender as significações possíveis em cada símbolo analisado. Mesmo com o uso maior da função psicológica pensamento, não foi deixado de lado o espanto, o encantamento inconsciente com símbolos tão universais e presentes desde os mais remotos tempos nos mitos, contos de fadas, arte, literatura e nas diversas religiões.

Esses símbolos que foram analisados antes de serem símbolos de reinos distantes, com reis e deuses distintos dos nossos, são símbolos do nosso cotidiano. As flores que nos encantam, as montanhas que almejamos subir, as árvores imponentes, são símbolos de transcendência e resiliência que a nossa alma projetou suas próprias aspirações e desejos nestes seres, criaturas ou artefatos, sendo que a árvore, a montanha e a flor são a nossa própria alma que muda, transmuda, cresce, desenvolve, morre, renasce no eterno ciclo que é a vida com seu desenvolvimento psíquico. A jornada extraordinária do herói com seus símbolos não está em uma terra distante seja na Terra Média, na Terra do Nunca, em Oz ou no País das Maravilhas, ela está aqui na banalidade da vida, nas favelas, periferias, subúrbios, na zona rural, onde milhões de homens e mulheres vivem o mito, sonham com ele e matam todo dia seu orc, sua aranha, seu Sauron, seu Melkor e até mesmo seu ego para encontrar forças que antes achavam que não tinham para vencer seus banais obstáculos. A jornada do herói é um caminho comum de todos nós.

O inconsciente coletivo parece distante, pois os arquétipos são uma virtualidade, apenas conhecidos através das imagens arquetípicas, daí a relevância de se conhecer e estudar os mitos, os contos de fadas e a arte, mas eles são as estruturas básicas de todo comportamento e de toda história humana. Como dizia o sábio Salomão, nada é novo debaixo do sol, sendo muitas vezes o mito do passado é o vaticínio do futuro.

O homem pós-moderno está alienado dos mitos e da simbologia, restando apenas a ele o cinema. O homem primitivo tinha um contato mais direto e menos distante com o inconsciente coletivo. Jung (2011o) atribui à essa alienação a causa de muitas doenças e neuroses no homem moderno. Daí a relevância em se analisar obras de arte e falar sobre o

simbolismo arquetípico em Tolkien, pois aquilo que parece uma história fantasiosa é na verdade nossa verdade mais profunda. O desconhecimento de pesquisadores nessas obras tão ricas em símbolos são indicativos do sintoma de nosso tempo. Aqui termina essa jornada do herói, mas apenas para iniciar outra jornada no eterno e cíclico processo de vida, morte, vida.

8 REFERÊNCIAS

Braga, H. **Mitos e arquétipos do homem contemporâneo**. Petrópolis: Vozes, 1995.

BRANDÃO, Junito de Souza . **Mitologia Grega** vol I. Petrópolis: Vozes, 1986.

_____ **Mitologia Grega** vol II. Petrópolis: Vozes, 1986.

CAMPBELL, Joseph. **O Voo do Pássaro Selvagem**. São Paulo: Pensamento, 1995.

_____ **As Máscaras de Deus, vol. 1 - Mitologia Primitiva**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

_____ **As Máscaras de Deus, vol. 2 - Mitologia Oriental**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

_____ **As Máscaras de Deus, vol. 3 - Mitologia Ocidental**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

_____ **As Máscaras de Deus, vol. 3 - Mitologia Ocidental**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

_____ **As Máscaras de Deus, vol. 4 - Mitologia Criativa**. São Paulo: Palas Athena, 2004.

_____ **O Herói de Mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1995.

_____ **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1987.

_____ **O Voo do Pássaro Selvagem**. São Paulo: Pensamento, 1995.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. 13. ed. São Paulo: Ática, 2005.

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain . **Dicionário de Símbolos**. Rio de Janeiro: Jose Olympio, 1994.

CLARISSA, Estés Pinkola . **Mulheres que correm com os lobos**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

CULLER, Jonathan. **Teoria Literária Uma Introdução**. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda, 1999.

EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: Uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FREUD, Sigmund. **Obras Completas**. São Paulo: Imago, 2006.

HENDERSON, J. L. **O Homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.

JUNG, Carl Gustav. **A Energia Psíquica**. Petrópolis: Vozes, 2011a.

_____. **A Natureza Psíquica**. Petrópolis: Vozes, 2011b.

_____. **A Vida simbólica I**. Petrópolis: Vozes, 2011c.

_____. Carl Gustav. **A Vida simbólica II**. Petrópolis: Vozes, 2011d.

_____. Carl Gustav. **Estudos alquímicos.** Petrópolis: Vozes, 2011e.

_____. Carl Gustav. **Estudos experimentais.** Petrópolis: Vozes, 2011f.

_____. Carl Gustav. **Estudos psiquiátricos.** Petrópolis: Vozes, 2011g.

_____. Carl Gustav. **Freud e a Psicanálise.** Petrópolis: Vozes, 2011h.

_____. Carl Gustav. **Interpretação psicológica do Dogma da Trindade.** Petrópolis: Vozes, 2011i.

_____. Carl Gustav. **Memórias, sonhos e reflexões.** Petrópolis: Vozes, 2011j.

_____. Carl Gustav. **Mysterium Coniunctionis – Epílogo; Aurora Consugens.** Petrópolis: Vozes, 2011k.

_____. Carl Gustav. **Mysterium Coniunctionis – Os Componentes da Coniunction; Paradoxa, As personificações dos opostos.** Petrópolis: Vozes, 2011l.

_____. Carl Gustav. **Mysterium Coniunctionis – Rex e Regina; Adão e Eva; A Conjunção..** Petrópolis: Vozes, 2011m.

_____. Carl Gustav. **O espírito na arte e na ciência.** Petrópolis: Vozes, 2011n.

_____. Carl Gustav. **O Homem e seus Símbolos.** Petrópolis: Vozes, 2011o.

_____. Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Petrópolis: Vozes, 2011p.

_____. Carl Gustav. **Psicogênese das Doenças Mentais**. Petrópolis: Vozes, 2011q.

_____. Carl Gustav. **Psicologia e alquimia**. Petrópolis: Vozes, 2011r.

_____. Carl Gustav. **Psicologia e religião**. Petrópolis: Vozes, 2011s.

_____. Carl Gustav. **Símbolos da transformação**. Petrópolis: Vozes, 2011t.

_____. Carl Gustav. **Tipos psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2011u.

MARIE, Von Franz. **Psicologia do Conto de Fadas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.

NISE, Silveira. (1997) Jung - **Vida e Obra**. Rio de Janeiro: Paz e Terra., 2009.

Neumann, Erick. (1995). **História da Origem da Consciência**. São Paulo: Cultrix.

RADHAKRISHMAN, S. **O livro dos símbolos. Reflexões sobre imagens arquetípicas**. Rio de Janeiro: Taschen, 2012.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Discurso, Imaginário Social e Conhecimento**. Em Aberto, Brasília, ano 14, n.61, jan./mar. 1994.

Tolkien, J. R. R. **O Silmarillion**. São Paulo: Martins Fontes. 4^a ed, 2009.

_____. **Contos Inacabados**. São Paulo: Martins Fontes. 4^a ed, 2009.

WHITE, Michael. **J. R. R. Tolkien O Senhor da Fantasia**. Rio de Janeiro: Darkside, 2004.