



Programa de  
Pós-Graduação em  
**Linguística**

MELKOR, O INIMIGO DO MUNDO:  
A CONSTITUIÇÃO DO VILÃO EM O SILMARILLION DE J. R. R. TOLKIEN

SÃO CARLOS  
2016



Universidade Federal de São Carlos

ALLINE DUARTE RUFO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS

MELKOR, O INIMIGO DO MUNDO:  
A CONSTITUIÇÃO DO VILÃO EM O SILMARILLION DE J. R. R. TOLKIEN

ALLINE DUARTE RUFO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de São Carlos, como parte dos requisitos para a obtenção do Título de Mestre em Linguística.

Orientador: Prof. Dr. Valdemir Miotello

São Carlos - São Paulo - Brasil

2016

Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da Biblioteca Comunitária UFSCar  
Processamento Técnico  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R926m Rufo, Alline Duarte  
Melkor, o inimigo do mundo : a constituição do vilão em o Silmarillion de J. R. R. Tolkien / Alline Duarte Rufo. -- São Carlos : UFSCar, 2016.  
112 p.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2016.

1. Vilão. 2. Mikhail Bakhtin. 3. Monstro. 4. Feio. 5. Corpo Grotesco. I. Título.



---

**Folha de Aprovação**

---

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa de Dissertação de Mestrado da candidata Alline Duarte Rufo, realizada em 26/02/2016:

---

Prof. Dr. Valdemir Miotello  
UFSCar

---

Prof. Dr. Hélio Márcio Pajeú  
UFPE

---

Prof. Dr. Leonardo Antonio de Andrade  
UFSCar

*A minha mãe,  
por acreditar e apoiar os meus sonhos.*

## OS AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, primeiramente, aos meus pais, pelo apoio na realização de meus sonhos e o suporte emocional e financeiro necessário.

À memória de John Ronald Reuel Tolkien.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Valdemir Miotello, por há cinco anos atrás ter me aceito como sua orientanda e me acolhido de braços e coração aberto nessa caminhada.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rosangela Ferreira De Carvalho Borges, pela amizade, incontáveis palavras de suporte e afeto e os sempre maravilhosos cafés e jantares.

Ao Grupo de Estudo Gêneros do Discurso (GEGe), pela recepção desde o início da graduação e por me fazer pertencer. Pelas discussões enriquecedoras em baixo do abakhtin e as pessoas maravilhosas que por ela passaram. Em especial destaque Felipe Mussarelli, pelos cafés de todas as manhãs e as conversas *nerds*, e a Anita Chavez Gomes pela amizade construída em pouco tempo, mas de grande estima e suporte para nossa caminhada.

À Marie Guerra, pela amizade incrível e os conselhos.

À Rogério Bordini pela ajuda, apoio, revisões e cookies. Nada se iguala a amizade construída e fortificada pelo momento, de ambos, da escrita de uma dissertação.

E a todos aqueles que não mencionei, mas que estiveram presente na minha vida em algum momento e que me constituíram no sujeito que hoje escreve esses agradecimentos.

Também gostaria de agradecer a São Carlos, cidade que foi meu lar durante esses seis anos. Lugar que iniciei minha formação acadêmica, escolhi meus caminhos futuros e construí relações. Obrigada por esse tempo e essa jornada, que aqui se concluí, mas que ao mesmo tempo abre portas para tantos outros caminhos, que ainda não de ser trilhados.

*“O mundo não é humano só por ser feito de seres humanos, nem se torna assim somente porque a voz humana nele ressoa, mas apenas quando se transforma em objeto do discurso [...] Nós humanizamos o que se passa no mundo e em nós mesmos apenas falando sobre isso, e no curso desse ato aprendemos a ser humanos.”*

*(Hannah Arendt)*



## O RESUMO

O bem é mau e o mal é bom, assim, o vilão, não é de todo, um sujeito mal. Direcionar novos olhares para os conceitos de feio e belo, bem e mal a partir da reflexão sobre a constituição do inimigo e como este se torna o vilão foi a proposta deste trabalho, por isso, ele tem como objetivo principal compreender como se constitui o vilão, Melkor, em *O Silmarillion* de J. R. R. Tolkien, obra esta que narra o surgimento de Arda – mundo ficcional do autor, onde se passam as histórias de sua mitologia – os acontecimentos de sua Primeira Era, surgimento do bem e do mal e as constituições morais e éticas dos sujeitos com base nessa dicotomia. Refletir sobre estas questões levou a percepção de que é na alteridade, na relação *eu-outro*, que se constitui o sujeito valorado como vilão. Para tanto, recorreu-se as teorias preconizadas pelo filósofo da linguagem russo Mikhail Bakhtin e o Círculo, como caminho metodológico, conjuntamente com a jornada do herói desenvolvida por Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces*. Esse exercício se dá na tentativa de demonstrar que o vilão não é apenas um antagonista do herói e detentor de todo o mal, mas sim um sujeito singular e único na sua vida que se constitui na relação com o outro. Ele é valorado socialmente de forma negativa, seja pelos seus atos ou estética, a partir do olhar do outro e do seu posicionamento moral na realidade em que faz parte, tendo assim, seus atos considerados como perversos e sua estética como feia, monstruosa ou grotesca. Conclui-se que o vilão, assim como herói, é bem e mal, feio e belo e a sua constituição se dá na relação com o outro. O herói também comete ações contra o vilão, também é monstruoso e grotesco, no entanto ele é aquele que concorda com um discurso dominante. E é quando herói se coloca na relação com o vilão, aquele que questiona, que ambos se constituem como bons e maus; belos e feios.

**Palavras-Chave:** Vilão; Melkor; Silmarillion; J. R. R. Tolkien; Mikhail Bakhtin; Monstro; Feio; Corpo Grotesco.

## AS ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1 Mapa da Primeira Era e da Terceira Era de Arda.....</b>	<b>24</b>
<b>Figura 2 Mapa da Primeira Era de Arda antes de Melkor destruir as duas lâmpadas e depois.....</b>	<b>25</b>
<b>Figura 3 Comparação esquemática e de terminologia da jornada do escritor e da jornada do herói.....</b>	<b>35</b>

# O SUMÁRIO

<b>SOBRE OUTRO OLHAR .....</b>	<b>11</b>
<b>SOBRE O PROFESSOR E SEU MUNDO.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 O Silmarillion .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2 Um lugar chamado Eä.....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.1 Cronologia.....</b>	<b>26</b>
<b>2.3 De Melkor, Aquele que se levanta em Poder a Morgoth, O Sinistro Inimigo do Mundo .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3.1 Criações de Melkor (dragões, lobos e orcs).....</b>	<b>29</b>
<b>SOBRE A JORNADA, O INIMIGO E O VILÃO .....</b>	<b>33</b>
<b>SOBRE O CORPO, O MONSTRO E O GROTESCO .....</b>	<b>71</b>
<b>4.1 A História da Monstruosidade .....</b>	<b>80</b>
<b>4.2 Do Corpo Grotesco ao Corpo do Vilão .....</b>	<b>86</b>
<b>SOBRE DESPEDIDAS .....</b>	<b>94</b>
<b>AS REFERÊNCIAS.....</b>	<b>98</b>
<b>OS ANEXOS .....</b>	<b>102</b>

## **SOBRE OUTRO OLHAR**

**OU**

### **SOBRE AS PRIMEIRAS PALAVRAS**

Quando você pensar que já sabe alguma coisa ou tem certeza dela, olhe-a com um olhar diferente, mesmo que isso pareça idiota ou errado, considere outros pontos de vistas e tente olhar além. Além do que é apresentado. Além do que te dizem que seja. Além até mesmo do que parece ser.

A vida ela é complexa, feita de muitos momentos e escolhas, atividades que devem ser cumpridas e que são necessárias para se viver, terminar um curso, aprender algo que não se goste, pagar contas, ir a eventos sociais que não se quer ir, ser educado com quem não lhe apetece, comer o que não gosta por precisar dos nutrientes, acordar cedo; mas ela também é feitas das coisas que valem a pena ser vividas, das paixões que nos fazem levantar todos os dias da cama de manhã cedo e viver além da existência do existir, viver na vivência, no amor e no ódio, no ato de saber que aquilo lhe traz felicidade, motivação, aquilo sim motiva e se constitui como sua vida, não só os momentos do dever.

Minha paixão é muito mais do que J. R. R. Tolkien, é a possibilidade ínfima de seu universo, são os pequenos hobbits que fazem grande travessia e cumprem o seu papel no existir, é a sabedoria de Gandalf sobre todas as coisas – inclusive a de saber que não sabe todas as coisas – são as criaturas que questionam quem têm poder e correm atrás de seus objetivos e desejos, que buscam aquilo com que sonham, que não medem esforços para serem os melhores e fazerem de suas vidas extraordinárias, mesmo que sejam chamados pelos outros de vilões.

Este trabalho foi motivado por essas paixões. Ele teve seus deveres, seus percalços, suas provações, mas, acima de tudo isso, teve suas paixões, seus desejos, a motivação de levantar todos os dias e escrever estas palavras para expressar o que faz alguém querer entender como os vilões se constituem, querer olhar de um lugar diferente, questionar aqueles que já são dados como completos, como identidades fechadas e monologizadas, ir além daquilo que é apresentado.

E essa paixão ela já começou diferente, não só por gostar e olhar aqueles que normalmente não simpatizamos e que odiamos porque devemos odiar o vilão e amar o mocinho, mas porque ela começou pela obra mais odiada, ou mais polêmica, ou a que ninguém chega ao final, *O Silmarillion*, que além de mim pelo menos foi amada (e odiada, às vezes também) pelo autor, J. R. R. Tolkien e pelo seu próprio filho Christopher Tolkien. Ela é densa, repetitiva, seu estilo de linguagem às vezes é truncado, característica de uma obra póstuma que tende a ser a explicação da criação de todo um universo em que se passam as obras mais célebres como a deliciosa *O Hobbit* e a incrível história de *O Senhor dos Anéis*. Mas não, não vamos estudá-las, não vamos deleita-las, vamos pelo mais difícil, vamos pelo *O Silmarillion*, com o vilão, Melkor, porque queremos emoção. Jogar no modo *hard* da vida.

Melkor era o favorito, o mais belo, o mais inteligente e o mais poderoso, que lhe foi concedido todos os poderes com o adendo do livre arbítrio. Ele era o escolhido para ser líder, perfeito para o papel e lhe era prometido e desejado um grande futuro. Mas viver a sua vida seguindo os desejos e o planejamento de outra pessoa não fazia parte daquilo que almejava. Ele queria criar por conta própria, ser mais do que esperavam que ele fosse. Ele queria ser Senhor de todo o Reino a partir de seus próprios desejos e planos, e não seguir os desejos e planos que outro queria para a sua vida, como o filho que não deseja seguir as ordens do pai e por isso é expulso e renegado da família. Ou como Lúcifer, que não seguiu as regras de Deus e tornou-se um anjo caído.

Assim, todas as suas obras eram mal vistas, suas atitudes questionadas moralmente, sua aparência, a de seus amigos e, posteriormente, a família que construiu sendo chamada de feia, monstruosa e grotesca. Suas propriedades, adquiridas ao longo da vida depois de muita labuta, sendo atacadas e tomadas e suas próprias criaturas mortas sem nenhuma piedade.

É sobre esse sujeito que contrariou ordens, seguiu os seus sonhos e objetivos na vida e por isso foi julgado e injustiçado que aqui queremos olhar e compreender. Compreender sua vida, como ela se constituiu ao longo dos trágicos acontecimentos, que levaram a sua destruição pelas mãos daqueles que um dia o amaram, desejaram grandes feitos, mas, posteriormente foram as mesmas mãos que o destruíram e mancharam o seu legado lhe acusando como o vilão, o grande inimigo do mundo.

## **SOBRE O PROFESSOR E SEU MUNDO**

John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) foi, além de um premiado escritor, professor universitário e filólogo britânico. Mundialmente conhecido pelas suas obras literárias entre as quais a mais famosa foi *O Senhor Dos Anéis (The Lord of the Rings)*, publicada em 1954-5. Teve uma renomada carreira acadêmica: foi professor de anglo-saxão (e considerado um dos maiores especialistas do assunto) na Universidade de Oxford de 1925 a 1945, de inglês e literatura inglesa na mesma universidade de 1945 a 1959; um dos produtores do dicionário Oxford e tradutor da Lenda de *Beowulf*. Além disso, escreveu inúmeras críticas literárias, como *Beowulf: The Monsters and the Critics*, uma tradução moderna de *Sir Gawain e o Cavaleiro Verde* e um *Middle English Vocabulary*.

J. R. R. Tolkien nasceu dia 3 de janeiro de 1892 em Bloemfontein, na República do Estado Livre de Orange, na atual África do Sul. Quando tinha três anos de idade, sua mãe, Mabel Suffield, dona de casa, devido a sua saúde debilitada resolve partir com ele e seu irmão para a Inglaterra. O marido de Mabel, Arthur Tolkien, bancário que trabalhava para o Bank of Africa, segundo o livro *Explicando Tolkien* de Ronald Kyrmse “deveria segui-los, mas em 15 de fevereiro de 1896 morreu de febre reumática, a oito mil quilômetros de distância da família” (2003, p. 4). Mabel, vendo-se viúva e responsável por duas crianças pequenas fixa residência na Inglaterra.

Sua mãe lhe deu as suas primeiras lições, de caligrafia, idioma e desenho e aos quatro anos de idade J. R. R. Tolkien já sabia escrever. No entanto, a situação financeira da família começou a complicar. Mabel Tolkien junto com sua irmã resolveu converter-se ao catolicismo, o que resultou em rejeição do restante da família protestante e o corte da ajuda financeira que recebia. Porém quando Tolkien ingressou na King Edward's School em Birmingham a anuidade foi inesperadamente paga por um tio.

Mabel Tolkien foi hospitalizada com diabetes em abril de 1904, e morreu em 14 de novembro do mesmo ano, deixando os seus dois filhos aos cuidados do Padre jesuíta Francis Xavier Morgan. Tolkien conheceu Edith Bratt, também órfã e três anos mais velha, em 1908, quando ele e seu irmão Hilary foram alojados no mesmo local que a jovem, e os dois começam a namorar às escondidas. Entretanto, o seu tutor, o Padre Francis Morgan, descobriu a situação e como queria que J. R. R. Tolkien focasse nos seus estudos proibiu o romance dos dois até que ele completasse a maioridade, aos 21

anos. Nesse contratempo dedicou-se com mais intensidade aos estudos e com mais três amigos, Rob Gilson, Geoffrey Smith e Christopher Wiseman, formou uma sociedade não oficial e semi secreta que chamavam de T. C. B. S., iniciais de Tea Club and Barrovian Society (Clube do Chá e Sociedade Barroviana), uma alusão ao gosto deles de tomar chá na biblioteca do colégio, ilicitamente, e na Barrow's Stores próxima ao colégio.

Em dezembro de 1910, conquistou uma bolsa de estudos para Exeter College da Universidade de Oxford, onde, tornou-se aluno do famoso professor Joseph Wright, um poliglota autodidata, autoridade incontestada em filologia, que lhe transmitiu seu entusiasmo por essa disciplina. Tolkien apaixonou-se ainda mais pela língua galesa, desenvolveu a prática de desenho e pintura, tornou-se um hábil calígrafo, e ainda descobriu o finlandês.

Na noite de seu vigésimo aniversário, em 3 de janeiro de 1913, “escreveu para Edith Bratt, de quem estivera separado por três anos [...] dias depois reencontrou-se com ela” e após uma longa conversa, Edith que estava noiva de outro, rompe seu noivado e decide casar-se com Tolkien. Nessa mesma época, “na universidade Tolkien abandonou os estudos de letras clássicas e passou a estudar inglês, concentrando-se na literatura e na língua do inglês antigo”, segundo explicações de Kyrmse (2003, p.8).

Logo após prestar com êxito seu exame final de Língua e Literatura Inglesa, formalizar seu noivado em janeiro de 1914 com Edith Bratt e se converter ao catolicismo, ocorre a Primeira Guerra Mundial e J. R. R. Tolkien entra para o Corpo de Fuzileiros de Lancashire. Casou-se em 22 de março de 1916, antes de sua partida para França em junho do mesmo ano. Entrou em combate em julho, próximo ao vilarejo de Bouzincourt, onde dois de seus melhores amigos da T.C.B.S. morreram em batalha e Tolkien adoeceu de “febre das trincheiras”<sup>1</sup>. Foi no início de 1917, já convalescido que escreveu *The Book of Lost Tales* (O Livro dos Contos Perdidos) que mais tarde se transformaria em *O Silmarillion*. Foi nessa época, que teve seu primeiro filho. Edith Tolkien, que ajudava o marido convalescido, engravidou e o bebê nasceu em 16 de novembro de 1917 e foi registrado com o nome de Francis Reuel Tolkien.

Com o final da guerra, Tolkien e sua família fixaram residência em Oxford, onde ele empregou-se na compilação do New English Dictionary, que atualmente é

---

<sup>1</sup> Febre das Trincheiras é o nome popular de uma infecção bacteriana causada pela bactéria Bartonella Quintana (ou Rickettsia Quintana) que é transmitida pelo piolho humano. Ficou conhecida como Febre das Trincheiras porque na Primeira e Segunda Guerra Mundial ocorreram pandemias da doença nas trincheiras devido às condições de higiene.

chamado de Oxford English Dictionary, um dos mais completos dicionários de língua inglesa. Sua carreira acadêmica teve um impulso quando aceitou um cargo como docente na Universidade de Leeds e em 1920 a família transferiu-se para lá. O segundo filho do casal nasceu em outubro de 1920, Michael Hilary Reuel Tolkien.

Enquanto Professor Adjunto em Língua Inglesa teve livre incumbência para desenvolver o lado linguístico de uma grande e promissora Escola de Estudos Ingleses. Ocasionalmente administrou cursos sobre o verso heroico do inglês antigo, a história do inglês, vários textos em inglês antigo e médio, filologia do inglês antigo e médio, filologia germânica introdutória, gótico, islandês antigo e galês medieval aos recém linguistas de Leeds.

Além disso, colaborou de forma muito produtiva com E. V. Gordon, também docente do Departamento de Inglês, com quem publicou em 1925 uma edição de *Sir Gawain and the Green Knight* (Sir Gawain e o Cavaleiro Verde), um poema medieval do ciclo arturiano. Ambos faziam parte do Clube Viking, onde congregavam com outros estudiosos que gostavam de beber cerveja, cantar e ler sagas.

No começo de 1925, pleiteou e ganhou a votação para uma recém vaga cátedra de Anglo-Saxão na Universidade de Oxford, mudando-se no início de 1926 para assumir o cargo. Em 1929 nasce sua filha Priscilla Mary Reuel Tolkien. Em Oxford conhece C. S. Lewis, juntos iniciam uma campanha pela reforma do currículo de inglês da universidade, que foi implantada em 1931. No início dessa década ambos pertenciam a um grupo informal intitulado *Inklings*<sup>2</sup>, que se tornou famoso da história da literatura inglesa, não apenas por causa de Tolkien e Lewis, mas por seus demais membros, entre os quais Charles Williams, Hugo Dyson e Owen Barfield realizavam reuniões nas manhãs de terça no pub Eagle and Child (ou Bird and Baby) e nas noites de quinta nos aposentos de Lewis.

Ao fazer correções de provas Tolkien percebeu que um dos alunos que havia deixado uma folha em branca, escreveu: “Numa toca no chão vivia um hobbit” e então, como ele mesmo comentou, “achei melhor eu descobrir como eram os hobbits.” (KYRMSE, 2003, p. 12). O autor escreveu a maior parte de *O Hobbit* durante seus

---

<sup>2</sup> The Inklings foi um grupo informal de discussão sobre literatura associado à Universidade de Oxford, na Inglaterra. O grupo, era formado por uma maioria de acadêmicos da Universidade, que incluía J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Owen Barfield, Charles Williams, Adam Fox, Hugo Dyson, Robert Havard, Nevill Coghill, Charles Leslie Wrenn, Roger Lancelyn Green, Colin Hardie, James Dundas-Grant, John Wain, R. B. McCallum, Gervase Mathew, C. E. Stevens, J. A. W. Bennett, Lord David Cecil, Christopher Tolkien (filho de Tolkien) e Warren "Warnie" Lewis (irmão mais velho de C. S. Lewis). O grupo reuniu-se entre 1930 e 1949 aproximadamente.



primeiros anos como professor de anglo-saxão em Oxford. E no inverno de 1932, já existia um texto datilografado que foi lido por C. S. Lewis, embora nesse estágio ainda faltassem os capítulos finais. Segundo Michel White na biografia *J. R. R. Tolkien, O Senhor da Fantasia* (2013), esse mesmo texto incompleto eventualmente foi visto por Susan Dagnall, uma de suas antigas amigas de faculdade que agora trabalhava com a editora londrina Allen & Unwin, e que encorajou Tolkien a completar a história e oferecê-la para publicação.

Foi em 3 de outubro de 1936 que Tolkien enviou o texto datilografado completo para Allen & Unwin. Stanley Unwin, fundador e presidente da firma, respondeu em 5 de outubro que eles fariam sua “consideração imediata e cuidadosa” do livro. O *Hobbit* saiu em 21 de setembro de 1937 e foi um sucesso imediato. No mesmo ano os editores pediram uma sequência e Tolkien apresentou-lhes *O Silmarillion* (obra na qual trabalhara nos últimos vinte anos) no estado em que se encontrava, porém, a resposta foi negativa, pois desejavam outro livro sobre hobbits. No mesmo mês, Tolkien anunciou o início da escrita do novo livro com o capítulo “Uma festa muito esperada” que mais tarde daria corpo a *O Senhor dos Anéis*.

Nessa mesma época estourava a Segunda Guerra Mundial e em setembro de 1939 seus filhos começaram a partir: John para um seminário em Roma, depois de volta para Inglaterra; Michael para a artilharia antiaérea; Christopher para o Trinity College, mas como Oxford foi poupada dos bombardeios alemães, a vida acadêmica de Tolkien não sofreu grandes alterações.

A redação de *O Senhor dos Anéis* levou muito mais tempo do que esperava. Somente doze anos depois e o autor com quase 60 anos de idade, em outubro de 1949, que a obra foi concluída. Emprestou o romance a C. S. Lewis, que encerra seu comentário com as palavras “Todos os longos anos que você gastou nele estão justificados”.

Com a negação anterior da Allen & Unwin em publicar *O Silmarillion*, Tolkien oferece a publicação de *O Senhor dos Anéis* juntamente com *O Silmarillion* à editora HarperCollins em 1950. A Collins, assustada com a extensão da obra e desapontada com as negociações, acabou desistindo da empreitada e em junho de 1952 Tolkien escreveu a Rayner Unwin da *Allen & Unwin* dizendo que "consideraria satisfatória a publicação de qualquer parte do material". Desse modo, *O Senhor dos Anéis* foi dividido em três partes (três volumes lançados separadamente) para baratear os custos (uma vez que, na Inglaterra pós-Segunda Guerra Mundial o papel era bem caro), "A Sociedade do Anel" e

"As Duas Torres", respectivamente, o primeiro e o segundo volume da obra, foram publicados em 1954 e "O Retorno do Rei", o terceiro e último, (depois de revisões nos apêndices) foi publicado finalmente em 1955.

Ainda nos anos 50, deixou de encontrar-se com C. S. Lewis porque se sentia ressentido de algumas de suas atitudes, além de suas controvérsias religiosas, mas em especial por causa do casamento inesperado de Lewis com Joy Davidman.

Aposentou-se da Universidade de Oxford em 1959 despedindo-se com um discurso concorridíssimo, o Exeter College e o Merton College distinguiram-no com honrarias. Após a aposentadoria pôs-se a revisitar *O Silmarillion* e a responder cartas de leitores. Procurando fugir dos telefonemas, às visitas, presentes e penosas tarefas domésticas para um casal idoso, Edith e Tolkien mudaram-se no começo de 1968 para Bournemouth, onde se dedicou a revisão de *O Silmarillion*. No entanto, em consequência de uma inflamação da vesícula, Edith falece em 29 de novembro de 1971.

Por conta desse ocorrido mudou-se para um apartamento pertencente ao Merton College em Oxford, onde continuou ativo e visitando seus filhos e netos. Em 1972, visitou o Palácio de Buckingham, onde a rainha lhe conferiu a comenda de Ordem do Império Britânico e a Universidade de Oxford agraciou-o com um doutorado honorário em Letras. Foi nessa época que sua saúde começou a deteriorar-se e durante uma viagem em visita a amigos sofreu uma crise de úlcera com hemorragia aguda, que gerou uma infecção generalizada vindo a falecer na manhã de 2 de setembro de 1973.

Apesar de passar sua vida escrevendo *O Silmarillion*, sua obra mais estimada, ela só pôde ser publicada em 1977, como obra póstuma e inacabada, por Christopher Tolkien, que tomou para si o papel de testamentário literário do pai.

## 2.1 O Silmarillion

*[...] O Silmarillion não relata apenas os eventos de uma época muito anterior àquela de O Senhor dos Anéis, em todos os pontos essenciais de sua concepção, ele também é, de longe, a obra mais antiga. Na realidade, embora na época não se chamasse O Silmarillion, ele já existia meio século atrás. Em cadernos velhíssimos, que remontam 1917, podem ser lidas as versões iniciais das histórias mais importantes da mitologia, muitas vezes escrita às pressas, a lápis.*

*(Christopher Tolkien)*

Como já foi mencionado, *O Silmarillion* começou a ser escrito em 1917, quando J. R. R. Tolkien, que na época servia o Corpo de Fuzileiros de Lancashire, adoeceu de “febre das trincheiras” e convalescente na Inglaterra, tomou um caderno e

escrever a sua mitologia, intitulou o relato de *O livro dos Contos Perdidos* (*The Book of Lost Tales*), que mais tarde se transformaria em *O Silmarillion*. A escrita desse relato se estendeu por toda a sua vida e em 1937, logo após a publicação de *O Hobbit*, apresentou o material que tinha a *Allen & Unwin* para publicação, porém esse foi negado; e em 1950 quando estava finalizando *O Senhor dos Anéis* ofereceu para *HarperCollins* conjuntamente com *O Silmarillion* para publicação, porém as negociações falharam e *O Senhor dos Anéis* foi publicado, deixando *O Silmarillion* novamente fora dos olhos do público. Só foi possível a publicação da obra, após a morte do autor, em 1977. A edição brasileira foi publicada em dezembro de 1999 com tradução de Waldéa Barcellos e revisão técnica de Ronald Kyrmse.

As avaliações de *O Silmarillion* na época de seu lançamento, segundo semestre de 1977, em geral foram negativas. O livro foi criticado por ser muito sério e não se assemelhar a obras anteriores do autor como *O Senhor dos Anéis* e em especial *O Hobbit*.

*Middle-Earth Genesis* escrito por Timothy Foote para TIME em 24 de outubro de 1977 lamentou que “não busca unificar e, acima de tudo, nenhum grupo de irmãos para o leitor se identificar”. Outras críticas como *The Hobbit Habit* por Robert M. Adams publicada no *The New York Review of Books* em 24 de novembro de 1977 incluía em seus argumentos “linguagem arcaica, difícil de ler e muitos nomes duros de se lembrar”.

Mas, ao mesmo tempo que essas críticas foram levantadas, revisores elogiaram o alcance da criação de Tolkien. *The World of Tolkien* por John Gardner publicado no *The New York Times Book Review* em 23 de outubro de 1977 reconheceu que “o que está finalmente mais comovente é ... o heroísmo da tentativa excêntrica de Tolkien.” TIME descreveu *O Silmarillion* como “majestoso, uma obra realizada por tanto tempo e tão poderosamente na imaginação do escritor que domina o leitor”. O *The Horn Book Magazine* ainda elogiou o notável conjunto de lendas concebidas com poder imaginativo e contados na bela língua. John Calvin Batchelor, revendo o livro para o *The Village Voice*, elogiou o livro como uma “obra-prima difícil, mas incontestável da fantasia” e elogiou o caráter de Melkor, descrevendo-o como “um cara mau impressionante”, cuja “principal arma contra a bondade é a sua capacidade em corromper os homens, oferecendo-lhes armadilhas para a sua vaidade”.

*O Silmarillion* está dividido em cinco partes, quais sejam:

- **Primeira** - "Ainulindalë (A Música dos Ainur)", conta da criação de Eä, o "mundo que é".
- **Segunda** - "Valaquenta (O Relato dos Valar)", dá a descrição dos Valar e Maiar, os poderes sobrenaturais de Eä.
- **Terceira** - Quenta Silmarillion (A História das Silmarils), que forma a maior parte do livro, narra a história dos eventos antes e durante a Primeira Era, incluindo as guerras sobre as Silmarils.
- **Quarta** - Akallabêth, relata a história da Queda de Númenor e seu povo, que tem seu lugar na Segunda Era.
- **Quinta** - "Dos Anéis de Poder e a Terceira Era", é um breve relato das circunstâncias que levaram aos eventos narrados em O Senhor dos Anéis.

A primeira parte de *O Silmarillion* é *Ainulindalë* que pode ser traduzido como A Música dos Ainur. Essa parte, de extrema importância para esse trabalho, é o relato de o surgimento de Arda a partir da Música dos Ainur. Eru, o Único, que em Arda é chamado de Ilúvatar, criou primeiro os Ainur (Valar), os Sagrados, gerados por seu pensamento, e eles lhe faziam companhia antes que todo o resto fosse criado.

No Vazio, havia apenas Eru, o Único a partir de seu pensamento cria os Ainur, os sagrados. Ilúvatar reúne todos os Ainur e lhes indica um tema para que eles criassem juntos, em harmonia, uma Música Magnífica. Sentou-se então para escutá-la. Enquanto a música se desenvolvia, Melkor impulsionado pelos seus próprios pensamentos, causa dissonância na Música. Muitos que cantavam perto perderam o ânimo, seu pensamento foi perturbado e sua música hesitou; mas alguns começaram a afinar sua música à de Melkor, em vez de manter a fidelidade ao pensamento que haviam tido no início. Ergueu-se então Eru e levantou sua mão esquerda, fazendo surgir um novo tema. A dissonância de Melkor cresceu em tumulto e o enfrentou.

Ergueu-se então novamente Eru e levantou sua mão direita e um terceiro tema cresceu em meio à confusão. Ilúvatar ergueu-se mais uma vez, 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.

Os Ainur entraram no Vazio junto a Ilúvatar que lhes disse: - Contemplem sua Música! E lhes mostrou uma visão, dando-lhes uma imagem onde só havia som. Enquanto os Ainur ainda contemplavam a visão ela foi recolhida e permaneceu oculta.

Ilúvatar então disse: “Eä! Que essas coisas Existam!” (TOLKIEN, 2009, p. 9). E mandou para o meio do Vazio a Chama Imperecível e o mundo existiu. Convidou então os Ainur para entrarem em Eä e ajudarem a construí-la. Entre os Ainur alguns continuaram residindo com Ilúvatar fora dos limites do Mundo, mas outros despediram-se e desceram para nele entrar.

A segunda parte de *O Silmarillion*, *Valaquenta*, significa Conta do Valar e descreve os quatorze Valar (Manwë, Ulmo, Aulë, Oromë, Mandos, Lórien, Tulkas, Varda, Yavanna, Nienna, Estë, Vairë, Vána, e Nessa) que entraram em Arda e alguns Maiar<sup>3</sup>. Assim como também os considerados inimigos, Melkor (Melkor não é incluído entre os Valar, ele perdeu esse título) e alguns de seus aliados, Sauron e os Balrogs.

A terceira parte denominasse *Quenta Silmarillion*, A História das Silmarils, é a maior parte do livro e se constituiu em uma série de contos interligados a respeito das Silmarills, que são três gemas, criadas pelo Alto-Elfo Fëanor, feitas de uma substância cristalina chamada Silima e em seu interior encontra-se a luz das Duas Árvores de Valinor. Parte também relevante para esse trabalho por narrar a ascensão e queda de Melkor.

Quando os Valar entraram em Eä, era como se nada estivesse feito, tudo estava a ponto de começar, ainda sem forma, a escuridão era total e eram eles que deveriam construí-lo. Assim, começou um enorme trabalho em espaços imensos e inexplorados, até que veio a surgir a hora e o lugar em que foi criada a habitação dos Filhos de Ilúvatar. Melkor, então vendo os trabalhos dos Valar sobre Arda, resolveu adentrar nesta para começar a construir o seu reino e ser senhor. Manwë, sabendo disso, chamou muitos espíritos, superiores e inferiores, que desceram aos campos de Arda, auxiliando-o a evitar que Melkor impedisse para sempre a realização de seu trabalho, pois enquanto os Valar construíam algo de uma forma, Melkor aparecia e destruía. Nessa época os Valar assumiram formas e matizes e Melkor também resolveu assumir forma visível. E antes que Arda estivesse pronta, a Primeira batalha dos Valar com Melkor pelo domínio de Arda aconteceu.

Melkor, nessa época, destrói as lamparinas que eram as duas luzes que iluminaram o mundo. Os Valar então, mudam-se para Aman, um continente a oeste da Terra-média, onde estabeleceram sua casa, chamando-a de Valinor e a iluminado com as duas árvores, Telperion, a árvore de prata e Laurelin, a árvore de ouro, nesse tempo

---

<sup>3</sup> Para uma descrição detalhada dos Valar consultar os anexos.

ainda não existiam estrelas, sol e lua. E assim, deixam a Terra-média para a escuridão e para Melkor. Como está escrito, os primogênitos chegaram nas trevas e contemplarão primeiro as estrelas, por isso, a Valier Varda contempla a escuridão e cria inúmeras estrelas que começam a brilhar, e os elfos, filhos primogênitos de Eru acordam na Terra-Média.

Os Valar então atacam a fortaleza de Melkor, Utumno o captura e após seu julgamento o prende por três eras na prisão da fortaleza de Mandos. Após isso, convidam os elfos a viverem em Aman. Muitos aceitam e viajaram para Aman, alguns recusaram, enquanto outros param ao longo do caminho.

Durante o tempo de prisão de Melkor e depois da chegada dos elfos em Aman, Fëanor, cria as Silmarils e desenvolve um sentimento de possessão sobre elas, achando que todos desejam roubá-las. Após cumprir o período de três eras, Melkor, é julgado novamente, pede perdão e se finge arrependido pelos seus atos. Conquista com o tempo a confiança dos Valar, incluindo seu irmão Manwë e dos elfos, ajudando e auxiliando-os esses, no entanto, persuade através do discurso os seres que viviam em Aman nessa época para poder mais tarde concluir a sua vingança. Posteriormente com a ajuda de Ungoliant, destrói as duas árvores, mata Finwë, pai de Fëanor, rouba as Silmarils, foge para Terra-média e estabelece sua fortaleza ao norte de Angband. Fëanor e seus filhos fazem um juramento de vingança contra Melkor contra qualquer um que venha a possuir as Silmarils a partir deles, mesmo os Valar. Convencem então a maioria a perseguir Melkor e começam a denomina-lo por Morgoth, que significa *o grande inimigo do mundo*.

Com a destruição das árvores e o roubo das Silmarils, os Valar criam a lua e o sol ao mesmo tempo que os Homens acordam na Terra-média. Aqui começa a Balada de Beren e Lúthien. Beren, um homem que tinha sobrevivido a uma batalha, vaga em direção a Doriath, onde encontra e se apaixona por uma elfa chamada Lúthien e filha do rei de Doriath. O amor dele é correspondido, porém proibido, até então não se sabia de uniões amorosas entre elfos e homens. O rei então tenta impedir a aliança dos dois, impondo uma tarefa considerada impossível como condição para se casar com sua filha. Beren deveria recuperar uma das Silmarils de Melkor. Mesmo impedida pelo pai Lúthien vai junto com Beren nessa busca e, apesar de todos os desafios e conflitos, para finalizá-la, ambos penetram a fortaleza de Melkor e roubam uma Silmaril de sua coroa. Tendo eles cumprido a tarefa, forma-se a primeira união entre homens e elfos. No entanto, Beren é mortalmente ferido e após sua morte Lúthien desgostosa adormece e

sua alma deixa seu corpo. Estando sua alma nos salões de Mandos, Lúthien canta para Mandos e esse comovido revive Beren e Lúthien para que possam ter sua história juntos, ambos como mortais.

Após o ocorrido com Beren e Lúthien, os Noldor percebem que Melkor não era tão invencível, já que apenas um homem e uma elfa conseguiram infiltrar em sua fortaleza. Reúnem, então, um grande exército de elfos, anões e homens e tentam atacá-lo. Porém, como Melkor havia persuadido alguns homens para o seu lado, o grande exército é traído por eles e derrotado. Entre os homens que continuaram aliados dos elfos podemos citar os irmãos Húrin e Huor. Huor morreu em batalha, mas Melkor capturou Húrin e o amaldiçoou para assistir a queda de seus parentes.

Posteriormente, o Exército dos Valar, liderado por Eönwë, ataca Morgoth em sua fortaleza em Angband, essa batalha foi chamada de a Grande Batalha. Morgoth foi completamente derrotado, a maioria de seu território e seus exércitos foram destruídos (com exceção de alguns seres que continuaram espalhados pela Terra). Morgoth foi expulso do Mundo, sendo preso no Vazio que está por trás das paredes da noite e as duas Silmarils restantes que estavam em sua coroa foram confiscadas.

Maedhros e Maglor, dois filhos sobreviventes de Fëanor, roubam as Silmarils em posse de Eönwë, porém, atormentados pela dor ardente de segurar as silmarils, Maedhros comete suicídio pulando junto com uma das Silmaril em um abismo na terra e Maglor atira a outra Silmaril no mar.

A quarta parte do *Silmarillion* denominada Akallabêth, *A Queda*, consiste na narrativa da ascensão e queda do reino da ilha de Númenor, habitada pelos Dúnedain. Após a derrota de Melkor, o Valar deram a ilha para as três casas leais de homens que haviam ajudado os elfos na guerra contra ele. Através do favor com os Valar, aos Dúnedain foram concedidos sabedoria e poder e vida mais duradouro do que qualquer outra raça de mortais havia possuído, tornando-os comparáveis ao Alto-Elfos de Aman. Na verdade, a ilha de Númenor estava mais perto de Aman do que a Terra-média. Mas seu poder estava em sua felicidade e sua aceitação de mortalidade. A queda de Númenor surgiu em grande medida através da influência do corrompido Maia Sauron (o chefe servo de Melkor), que surgiu durante a Segunda Era e tentaram conquistar a Terra-média. As narrativas dessa parte que não serão mencionadas nesse trabalho consistem em histórias que ocorrem na Segunda Era de Arda.

Por fim, a quinta parte, *Dos Anéis de Poder e da Terceira Era*, descreve sucintamente eventos que ocorreram na Segunda e Terceira Era de Arda. Na Segunda

Era temos Sauron surgindo como o novo grande vilão da Terra-média e os Anéis de Poder são forjados pelos Elfos liderados por Celebrimbor. Sauron, então forja secretamente o Um Anel que tem o poder de controlar os outros e inicia uma guerra entre os povos da Terra-média, a Guerra da Última Aliança, na qual Elfos e Númenorianos restantes se unem para derrotar Sauron, trazendo a Segunda Era ao fim.

A Terceira Era se inicia com Isildur em posse do Um Anel (em vez de destruí-lo) e emboscado nos Campos de Lis perdeu o anel no rio Anduin. Nessa parte, também temos um breve resumo dos acontecimentos narrados em *O Senhor dos Anéis*, incluindo o declínio de Gondor, o ressurgimento de Sauron, o Conselho Branco, a traição de Saruman, a destruição final de e Sauron juntamente com o Um Anel e o fim da magia em Arda.

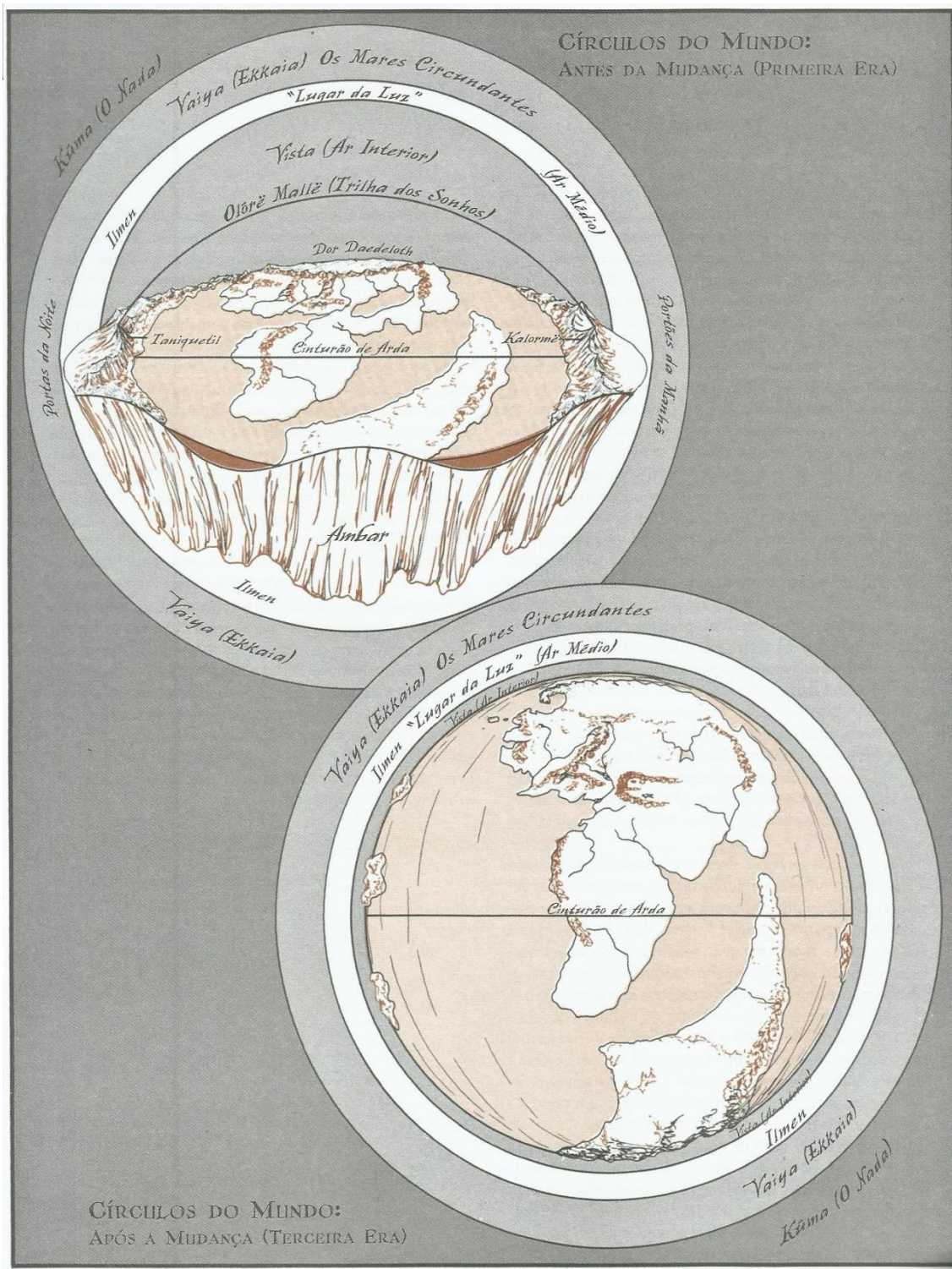
## 2.2 Um lugar chamado Eä

Antes de adentrar em Eä você deve saber de que lugar estamos falando. Eä é o nome do Universo, enquanto Arda, é a princípio o nome usado para designar o Reino de Manwë que inclui as Terras Imortais de Aman e Eressëa (removido para o resto do mundo físico) e a Terra Média. Para entender melhor pense em uma série de mundos dentro de mundos. Dentro de Eä existem muitos mundos misteriosos e desconhecidos, mas os eventos das histórias que nos interessam acontecem no mundo chamado Arda (também chamado de *Imbar* ou *Ambar*, que significa a morada). Em Arda existem os continentes da Aman e Terra-média, que são separados um do outro pelo Grande Mar Belegaer.

Em *O Atlas da Terra-média* de Karen Wynn Fonstand, a cartografia e autora desenvolve os mapas de Arda na Primeira, Segunda e Terceira Era com base nas obras de J. R. R. Tolkien, abaixo apresento o primeiro mapa existente no livro, uma comparação do mundo na Primeira Era e outro na Terceira Era.



**Figura 1** Mapa da Primeira Era e da Terceira Era de Arda



**Fonte:** FONSTAD, 2013, p. VIII

Na explicação de Fonstad sobre o mapa acima temos:

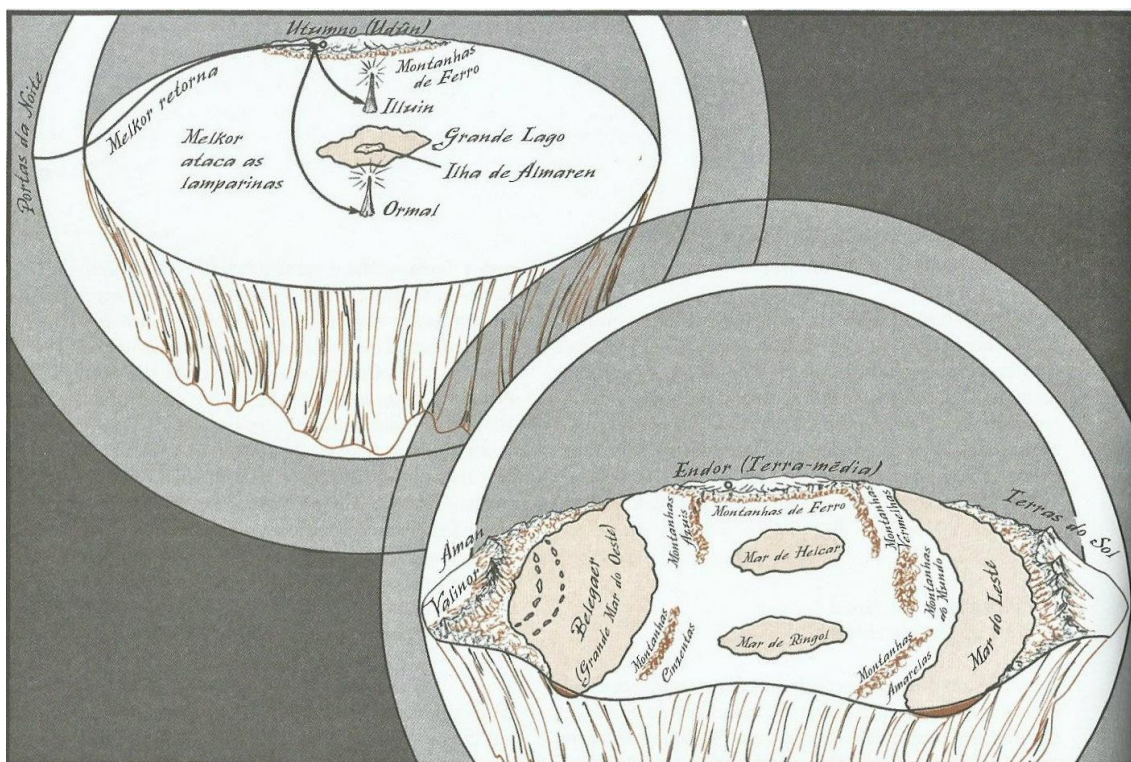
Da borda do disco, no entanto, o leitor vê "Vista" (os ares interiores), em abóbada sobre a superfície da terra, e "Ambar" (terra), sólida, embaixo, com "Vaiya" (os "mares" circundantes – mas, obviamente,

não usados no sentido usual de mares) separando tudo isso de “Kúma” (o Nada). Não há contradição da afirmativa “formava um globo no meio do Nada”, pois os diagramas demonstram claramente que a Terra-média podia ser redonda e plana! (2013, p. IX)

Originalmente, Arda começou como um único mundo plano e os Valar criaram duas lâmpadas para iluminá-la, Illuin e Ormal. O Valar Aulë forjou duas grandes torres, Helcar no norte mais distante, e Ringil no mais profundo do Sul. Illuin foi colocada em Helcar e Ormal em Ringil e no meio, onde a luz das lâmpadas se misturam. Existia a ilha de Almaren, onde os Valar moravam. Formando uma geografia simétrica. Os vários conflitos entre Melkor e os Valar resultou nas formas das terras sendo distorcida. Posteriormente, Melkor destruiu as lâmpadas e foram criados dois vastos mares interiores ( Helcar e Ringil ) e dois mares ainda maiores ( Belegaer e o Mar do Leste), mas Almaren e seu lago foram destruídos.

O mapa a seguir mostra Arda com essa configuração, apresentando as lâmpadas antes de sua destruição:

**Figura 2** Mapa da Primeira Era de Arda antes de Melkor destruir as duas lamparinas e depois



Fonte: FONSTAD, 2013, p. 2

Em todos os confrontos entre Melkor e os Valar, as terras de Arda passaram por grandes mudanças, e o Cerco não foi exceção. Belagaer tornou-se amplo e profundo. Os litorais partiram-se muito, formando muitas baías, entre elas a Baía de Balar e o Grande Golfo. (FONSTAD, 2013, p. 1)

Os Valar deixaram a Terra-média e foram para o continente recém criado de Aman, no oeste, onde criaram a sua casa chamado Valinor. Para desencorajar Melkor de atacar Aman, empurraram o continente da Terra-média para o leste, ampliando Belegaer e levantaram cinco grandes cadeias de montanhas da Terra-média, apresentando uma distribuição relativamente simétrica. Isso, no entanto, arruinou a simetria da forma dos continentes e seus mares intervenientes. Muitos séculos depois de Valinor ser estabelecida, Melkor levantou as Montanhas Sombrias para impedir o progresso do Valar Oromë, tudo isso antes do despertar dos elfos, durante a Primeira Era.

### 2.2.1 Cronologia

Assim como no nosso mundo, o mundo ficcional de J. R. R. Tolkien possui uma cronologia. O mundo se modifica conforme o tempo e um entendimento da cronologia para este trabalho re-afirma e demonstra como tanto no nosso mundo, mundo real, quanto no mundo ficcional as histórias, a terra, as pessoas, sociedade e cultura se modificam conforme as relações sociais e o tempo.

Arda, conforme os relatos de *O Silmarillion*, é criada sem o Sol e a Lua, antes disso ela possui uma lamparina e depois duas árvores que a iluminam, para posteriormente ter a criação das estrelas, lua e sol. Nesse tempo em que ela ficou na escuridão seu tempo é medido em Anos dos Valar (V.Y.), após a criação das Duas Árvores dos Valar, uma nova contagem se inicia em 3501 V.Y. e em 4550 V.Y. ocorre o despertar dos primogênitos, os elfos.

Com base das obras da coleção *Tolkien's Legendarium*, mais especificamente as obras *Morgoth's Ring* (TOLKIEN, 1993, p. 47–138) e *The War of the Jewels* (TOLKIEN, 1994, p. 3–170), temos que por volta de 5000 V. Y. começa os Anos do Sol, com a destruição das Duas Árvores por Melkor e Ungoliant, a criação das estrelas, do sol e da lua e o despertar dos homens. A partir desse momento temos a Primeira Era com a duração aproximada de 590 anos; a Segunda Era com 3441 anos, começando com a fundação da Mithlond sob Círdan, o Reino Noldorin sob Gil-Galad e termina com a derrota de Sauron nas mãos da Última Aliança de Elfos e Homens; a Terceira Era

possuí 3021 anos e termina com a derrota de Sauron na Guerra do Anel e o estabelecimento do Reino Reunido de Arnor e Gondor. Já a Quarta Era, pouco mencionada, é considerada fora dos relatos do Tolkien's Legendarium, consiste da transição para o período histórico do “mundo real”, no entanto Tolkien faz um resumo dos dois primeiros séculos da Quarta Era.

Segundo J. R. R. Tolkien a respeito da cronologia das Terras do Oeste no apêndice B, Os Contos dos Anos, as eras podem ser divididas da seguinte forma:

*A Primeira Era* terminou com a Grande Batalha, na qual o Exército de Valinor destruiu Thangorodrim e derrotou Morgoth. Então a maior parte dos noldor retornou para o Extremo Oeste e passou a morar em Eressëa, perto de Valinor, e muitos dos sindar também atravessaram o Mar.

*A Segunda Era* terminou com a primeira derrota de Sauron, servidor de Morgoth, e com a tomada do Um Anel.

*A Terceira Era* chegou ao fim com a Guerra do Anel; entretanto só se considera que a Quarta Era teve início com a partida de Mestre Elrond, quando chegou a época do domínio dos homens e do declínio de todos os outros “povos falantes” na Terra-média.

Na *Quarta Era*, todas as eras anteriores eram frequentemente chamada de Dias Antigos, mas esse nome fica mais adequado se for aplicado somente aos dias anteriores ao banimento de Morgoth. As histórias dessa época não estão registradas aqui. (2001, p. 1146)

Este trabalho, como foca na história de Melkor, o primeiro a ser considerado o Grande Inimigo do Mundo, o grande vilão, destaca o surgimento de Arda, desde o seu relato no Vazio, a Primeira Era como um todo, até o ponto da derrota de Melkor, ou Morgoth como passa a ser chamado depois dos acontecimentos.

### **2.3 De Melkor, Aquele que se levanta em Poder a Morgoth, O Sinistro Inimigo do Mundo**

Melkor, que em Quenya<sup>4</sup> significa "Aquele que se levanta em Poder", foi o primeiro nome dado a ele enquanto era considerado um dos Ainur, filho de Eru e irmão de Manwë. No entanto, depois de destruir as Duas Árvores<sup>5</sup>, assassinar Finwë e roubar as Silmarils na Primeira Era. Começou a ser chamado de Morgoth, que significa “O

---

<sup>4</sup> Quenya é uma das línguas artificial fictícia criada por Tolkien. Foi desenvolvido pelos Elfos Altos Elfos que alcançaram Valinor.

<sup>5</sup> As Duas Árvores de Valinor são Telperion a prateada e Laurelin a dourada, elas davam luz à Arda nos primeiros anos da Primeira Era, quando essa ainda era escura e não havia sol e lua.

Sinistro Inimigo do Mundo” em Sindarin<sup>6</sup> ou Bauglir, que também é sindarin, e significa "Tirano" ou "Opressor", se tornando assim Morgoth Bauglir, nome pelo qual, posteriormente, só assim foi chamado. Também teve uma série de outros títulos: Senhor das Trevas, o Poder Negro do Norte e Grande Inimigo. Os Edain chamaram-no o Rei das Trevas e do Poder Escuro; númenorianos corrompidos por Sauron o chamaram de Senhor de Todos e de Doador da Liberdade.

Sua origem é antes da criação da Eä, foi criado a partir dos pensamentos de Eru, no Vazio. Seus talentos eram mais formidáveis do que os oferecidos a qualquer outro ser e dispunha dos poderes e conhecimentos de todos os outros Valar, sendo assim considerado o maior dos Ainur. No entanto, ele dividia o poder com o menos potente, porém mais disciplinado Manwë, seu irmão. Mesmo no início, ele nunca foi próximo ao pensamento de Eru, assim como não era capaz de submeter-se à concepção de Eru - e, assim, criar dentro do esquema prescrito. Em vez disso, Melkor forjou seu próprio tema, porque sempre buscou seu próprio caminho, suas próprias criações.

Melkor também foi um dos quinze Valar a entrarem em Eä, Os seus desejos eram muitos e poderosos, com cada vitória, cada aquisição, ele esforçou-se para mais. O seu desejo mais fundamental foi o de criar vida. No entanto, ele nunca poderia, sem a Chama Imperecível que queimava somente dentro de Eru, e a vida permanecia somente com autorização de Eru. Ainda assim, tinha o poder de perverter o que era e suas criações incluem orcs, trols, wargs, dragões e balrogs. Em uma escala ainda maior, podemos falar do seu impacto sobre os sentimentos de orgulho e desespero que mudaram a perspectiva da vida.

Era um mestre em muitos aspectos, mas acima de tudo ele gostava de manipular artesanato e coisas materiais. Como o Senhor da Terra, ele entendia e manipulava substâncias de Arda. Ergueu as montanhas de ferro para proteger seu reino e as Montanhas Sombrias na esperança de parar a tentativa de Oromë para resgatar os Elfos de Cuiviémen. Morgoth mergulhou nos salões intermináveis de Utumno e Angband e esculpiu a cidadela de Thangorodrim. E, diferente de Aulë que moldado a superfície de Arda de acordo com a visão de Eru, Morgoth a refazia para atender seus próprios desejos. Ele derrubou Illuin e Normal, as duas luzes que iluminavam o Mundo e mais tarde destruiu as duas árvores de Valinor com a ajuda de Ungoliant. Melkor

---

<sup>6</sup> Sindarin também é uma das línguas artificiais fictícias criadas por Tolkien. É a língua dos elfos chamados como Sindar, que eram os antigos Tererim que foram deixados para trás na Grande Marcha dos Elfos. É a língua mais falada na Terra-Média durante a Terceira Era.

deixou um legado que incluía uma legião de guerras, numerosas raças corrompidas e uma série de monstros. Podemos citar seus maiores aliados o Balrog de Moria e Sauron de Mordor.

Após sua derrota, seu tenente Sauron gradualmente reuniu muitos dos servos anteriores para sua própria causa, e durante a Segunda Era estabeleceu-se na terra de Mordor. Sauron usou repetidamente sua fama como tenente de Morgoth entre os Homens para assim ganhar a lealdade de adoradores de seu antigo mestre. Na Terceira Era, Sauron muitas vezes se colocou como objeto de culto no lugar de seu antigo mestre Melkor, entre os adoradores deste. Como também se retratou como o próprio Melkor retornado quando era mais conveniente fazê-lo, assumindo assim o papel de o Senhor do Escuro.

### **2.3.1 Criações de Melkor (dragões, lobos e orcs)**

Melkor não podia criar vida, mas podia criar espectros de criação, de seu poder ele derivava seres, o que também o enfraquecia. As criações de Melkor conhecidas são os dragões, os lobos e os orcs.

Tolkien nomeou apenas quatro dragões em seus escritos da Terra-média. Outro, Chrysophylax Dives, aparece em *Farmer Giles of Ham*, uma história separada dos contos da Terra-média:

Ancalagon, que significa mandíbula em Sindarin, é o dragão alado conhecido como “O Negro” e o mais poderoso dentre o exército de Dragões. Embora causasse grande destruição quando saía de seu esconderijo, só foi usado por Melkor na Última Guerra contra os Valar. Ancalagon foi criado por Morgoth durante a Primeira Era para ser o maior e mais poderoso de todos os dragões e o primeiro alado dos dragões de fogo. Do oeste, Eärendil, "O Bem-aventurado" em seu poderosamente santificado navio élfico Vingilot viajou pelo ar, auxiliado por Thorondor e as grandes Águias, duelaram com Ancalagon e a frota de dragões por um dia inteiro. Finalmente Eärendil prevaleceu, lançando Ancalagon sobre as torres do triplo-pico de Thangorodrim e destruindo tanto o dragão e as torres. Com seu último e mais poderoso defensor morto, Morgoth foi logo totalmente derrotado e feito prisioneiro, terminando a Guerra da Ira.

Glaurung, “O Grande Lagarto”, também conhecido como o “Pai dos Dragões”, teve uma participação ativa nos atos de Melkor. Participou de quase todas as guerras, mas seu principal feito foi o feitiço que lançou em Nienor, filha de Húrin, um dos

grandes entre os homens, que faz parte de uma outra história de Arda que não cabe a ser contada neste momento, mas que pode ser encontrada nos livros *Contos Inacabados* e em *Os Filhos de Húrin*. Glaurung é o Pai dos Dragões no legendário de Tolkien, o primeiro dos dragões de fogo de Angband. Ele tem quatro pernas e pode cuspir fogo, mas não tem asas. Glaurung surgiu a partir dos poços de inferno de Angband, como uma tempestade de vento e fogo como última defesa do reino de Dor Daedeloith. Ele pode controlar e escravizar homens usando sua mente. Foi morto por Túrin Turambar.

Scatha conhecido como "verme longo" das Montanhas Cinzentas, pouco se sabe a seu respeito, exceto que foi morto por Fram nos primeiros dias dos Éothéod. Depois de matar o dragão, a propriedade de seu tesouro recuperado foi então disputada pelos Anões daquela região. Fram repreendeu esta reivindicação, enviando-os em vez do tesouro os dentes de Scatha, com as palavras: "Jóias como essas você nunca irá ter em seus tesouros, pois são difíceis de encontrar." Tal atitude resultou em sua morte por conta da rivalidade com os Anões. Os Éothéod tiraram pelo menos um pouco do tesouro, e os trouxe do sul quando se estabeleceram em Rohan. O chifre que Éowyn deu a Merry Brandybuck após a Guerra do Anel veio deste tesouro.

Um dos dragões mais conhecidos da Terra-média é Smaug, o dourado, é um dragão alado na cor vermelha e dourada que possui um olfato muito aguçado. E possui "[...] a parte inferior de seu corpo, a barriga comprida e clara cravejada de pedras e fragmentos de ouro, de passar tanto tempo sobre leito tão precioso." (TOLKIEN, 2009, 210). Sua primeira aparição é no ano de 2770 da Terceira Era, durante o reinado de Thrór. Os anões cavavam os salões vazios do coração da Montanha Solitária e toda a sua riqueza era conhecida na região, tais informações chegaram aos conhecimentos de Smaug, que ganancioso, resolveu tomar para si tal riqueza. Foi para Erebor e a destruiu, atacando a cidade da Montanha do Valle e matando todos ao seu caminho. Thrór, seu filho Thráin II e seu pequeno neto Thorin II, Escudo de Carvalho conseguem escapar. Os anões sobreviventes se instalam na Ered Luin. Posteriormente na mesma Era, Smaug é destruído por um Arqueiros da Cidade do Lago, depois que os anões e o hobbit Bilbo Bolseiro resolvem sair em uma companhia para se vingar do dragão e Thorin recuperar seu trono e riqueza.

Já os lobos são servos de Morgoth, pensados por Sauron, seu discípulo, existem dois lobos conhecidos nos relatos da Terra-média:

Drauglui, descrito como "uma fera terrível, experiente no mal, senhor e pai dos lobisomens de Angband." (TOLKIEN, 2002a, p. 220). Seu principal feito foi lutar

contra o cão de Valinor, Huan, pelo qual foi derrotado. Embora tivesse grande poder, não suportou o combate com o cão de Valinor, pois, além de poderoso, Huan era muito sábio e Draugluin só concentrava sua maldade na força física.

O outro lobo conhecido é Carcharoth, O Goela Vermelha também chamado de Anfauglir, Mandíbulas Sedentas. Era da raça de Draugluin e foi alimentado pelas próprias mãos de Melkor com carne de elfos e homens que Morgoth deliberadamente infundia com seus próprios poderes, permanecia deitado, enorme e faminto, aos pés de Morgoth guardando seu o trono escuro em Angband. Melkor criara Carcharoth para combater Huan (cão de Valinor), pois havia uma profecia que dizia que este só poderia ser morto pelo lobo mais poderoso do mundo. Ele se envolveu com as Silmaril quando Beren e Lúthien tinham que passar por ele em seu caminho para Angband. Lúthien o encantava com sua magia, mas foram atacados durante a saída por Carcharoth antes que Lúthien encantasse-o novamente. Beren estendeu a Silmaril capturada em uma tentativa de para-lo, mas Carcharoth mordeu a mão de Beren e engoliu-o junto com a Silmaril que desceu queimando o interior de Carcharoth e ele tornou-se enlouquecido pela dor e saiu correndo pelo sul através de Beleriand até que ele chegou a Doriath, causando terror a Elfos, Homens e Orcs. Carcharoth foi morto por Huan, que morreu logo depois por causa dos ferimentos provocados durante a batalha entre os dois.

Os orcs são entre os servos de Melkor, os de maior quantidade e também são os únicos, com exceção de alguns homens, que, depois da queda de Melkor, serviram a Sauron. Os orcs foram criados a partir da corrupção dos elfos:

É, porém, considerado verdadeiro pelos sábios de Eressëa que todos aqueles quendi [elfos] que caíram nas mãos de Melkor antes da destruição de Utmno foram lá aprisionados, e, por lentas artes de crueldade, corrompidos e escravizados; e assim Melkor gerou a horrenda raça dos orcs, por inveja dos elfos e em imitação a eles, de quem eles mais tarde se tornaram os piores inimigos. (TOLKIEN, 2009, p. 49)

Em aparência, são descritos como criaturas humanóides, com presas feias e sujas, geralmente menores do que os Humanos, o maior quase pode chegar a altura de um humano e alguns são tão pequenos quanto os Hobbits Possuem braços maiores do que o tronco, costas e pernas arqueadas. Seu sangue é negro e azedo, remanescentes de corpos ressuscitados. No livro *As Cartas de J. R. R. Tolkien*, Tolkien escreve na Carta nº 210 para Forrest J. Ackerman (2006, p. 262): “Eles são (ou eram) atarracados, largos, de narizes achatados, de pele amarelentas, com bocas largas e olhos oblíquos [...]”. Tais



descrições abrem o um longo debate a respeito das imagens aparentemente racistas nos escritos de Tolkien, incluindo Michael DC Drout em seu trabalho *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment* (2006), Helen Young em *Diversity and Difference: Cosmopolitanism and The Lord of the Rings* (2010), Stephen Shapiro citado no artigo *The Lord of the Rings rooted in racism: Academic* (2003) de Shyam Bhatia e Anderson Rearick (2004) em *Why is the only good orc a dead orc? The dark face of racism examined in Tolkien's world* (2004), entre outros estudiosos da obra de Tolkien que levantam essa temática.

Os orcs são retratados como seres miseráveis, não sentem amor por nada nem por ninguém, odeiam todos, seus inimigos e até seus iguais, incluindo a si mesmos e seus mestres, a quem eles servem por medo. Não são muito inteligentes, mas ocasionalmente são espertos, não fazem coisas bonitas, mas projetam dispositivos astutos feitas para ferir e destruir.

## **SOBRE A JORNADA, O INIMIGO E O VILÃO**

Relevante para este trabalho é a concepção de inimigo e vilão. No entanto, para melhor compreensão dos termos, abordaremos nesse item a questão do herói e posteriormente, inimigo e vilão, consecutivamente.

Jornada do Herói é um conceito de jornada cíclica presente em mitos, de acordo com Joseph Campbell (1904 – 1987) mitólogo e escritor, conhecido pelo seu trabalho com mitologia e religião comparada. O termo aparece pela primeira vez em 1949, no livro de Campbell *O Herói de Mil Faces* (*The Hero with a Thousand Faces*) que mais tarde seria adaptado e popularizado na obra *A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores* (*The Writer's Journey*) por Christopher Vogler, roteirista de Hollywood, para utilização no meio cinematográfico, fazendo análises do roteiro de filmes consagrados e uma estrutura para que se possa entender a narrativa dos roteiros, trazendo além de Campbell os arquetípicos do psicanalista Carl Gustav Jung (1875-1961).

Campbell em sua obra levanta a questão do papel da psicanálise interpretando o psicanalista/médico como um arquétipo do velho sábio, guardião da sabedoria que nos guiaria em nosso autodesenvolvimento. Tem como foco de estudo para essa interpretação o criador da psicanálise e neurologista Sigmund Freud conjuntamente com Carl Gustav Jung, que mais tarde será a correlação que Vogler faz dos estudos de Campbell com os arquétipos de Jung.

Sigmund Freud enfatiza em seus escritos as passagens e dificuldades da primeira metade do ciclo da vida humana – aquelas vivenciadas na infância e na adolescência, quando o nosso sol se aproxima de zênite. C. G. Jung, por sua vez, enfatizou as crises da segunda metade – quando, para evoluir, essa esfera brilhante deve submeter-se a descer e desaparecer, finalmente, no útero noturno do túmulo. (CAMPBELL, 2007, p.22)

Quando tanto Campbell quanto Vogler trazem a luz os conceitos da psicanálise é devido ao fato de que as narrativas, basicamente, seguem padrões existentes nos mitos e estes por sua vez estão presentes em todas as épocas e de diferentes formas, apresentando assim uma forma que relativamente permanece constante, mas que apresenta suas variantes. Segundo Vogler:

As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilhamos, e refletem conceitos universais. (2006, pág. 33)

E é nesse sentido que há uma correlação com os arquétipos de Jung. Os arquétipos são energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas. Trazendo a tona o conceito da psicanálise de *inconsciente coletivo* da humanidade, que explicaria esses conceitos universais e sua constante replicabilidade da Jornada, tendo por base que uma das funções primárias da mitologia, segundo Campbell (2007, p.21), *é a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar.*

Para tanto, Vogler, em seu livro, faz um esquema, apresentado abaixo, mostrando as diferenças de nomenclaturas do resumo apresentado por Campbell e da leitura que ele faz da obra:

**Figura 3** Comparação esquemática e de terminologia da jornada do escritor e da jornada do herói

COMPARAÇÃO ESQUEMÁTICA E DE TERMINOLOGIA	
JORNADA DO ESCRITOR	O HERÓI DE MIL FACES
<i>Primeiro ato</i>	<i>Partida, Separação</i>
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	Ajuda Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	Travessia do Primeiro Limiar
	Barriga da Baleia
<i>Segundo ato</i>	<i>Descida, Iniciação, Penetração</i>
Testes, Aliados, Inimigos	Estrada de Provas
Aproximação da Caverna Oculta	Encontro com a Deusa
Provação	A Mulher como Tentação
	Sintonia com o Pai
	Apoteose
Recompensa	A Grande Conquista
<i>Terceiro ato</i>	<i>Retorno</i>
Caminho de Volta	Recusa do Retorno
	Vôo Mágico
	Resgate de Dentro
	Travessia do Limiar
	Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade de Viver

**Fonte:** VOGLER, 2006, p. 34-35

Para demonstrar com maior nitidez a comparação apresentada no esquema de Vogler, a seguir temos um resumo explicativo de cada parte da Jornada do Herói de Campbell com base do seu livro O Herói de Mil Faces (o quadro acima apresenta número de etapas da jornada diferentes das do livro do Campbell, mas isso em nada altera a sua compreensão para o que queremos observar) e em seguida, também, um resumo explicativo da leitura da Jornada feita por Vogler.

Campbell desenvolve a Jornada do Herói dividida em três partes com suas subdivisões:

#### *Separação ou Partida*

1. O chamado da aventura ou os indícios da vocação do herói: Alguma coisa, como um mero acaso ou um erro leva o sujeito a entrar em contato com um mundo insuspeito, assim ele vê que seus conceitos, ideias e padrões emocionais não estão se encaixando como antes na sua vida, um ciclo novo está começando e os velhos padrões não fazem mais sentido.

2. A recusa do chamado ou a temeridade de se fugir do Deus: A primeira atitude é a recusa do chamado, o medo de abrir mão do velho, conhecido e já garantido por algo desconhecido e sem certezas. A recusa desse chamado resulta na possibilidade de coisas negativas acontecerem, como mortes, perdas, atos ou ações que forçam o sujeito a se movimentar.

3. O auxílio sobrenatural ou a assistência insuspeitada que vem ao encontro daquele que leva a efeito sua aventura adequada: Mas há casos que a recusa não acontece e para esses que abraçam a iniciação dessa jornada existe a figura de um protetor, que com frequência é um ancião ou anciã que além de dar informações ao aventureiro, fornece objetos que o auxiliaram.

4. A passagem pelo primeiro limiar: Após essa introdução, o aventureiro chega ao primeiro limiar, a passagem do mundo humano para o mundo divino, o limite que separa o horizonte familiar do herói com o desconhecido a ser desbravado.

5. O ventre da baleia: Existe uma ideia de que o limiar é mágico e isso é representado pelo herói engolido pela baleia, dando a impressão que morreu, essa ideia pode ser entendida como uma força do limiar, o herói é atirado ao desconhecido e sua morte hipotética é a morte de uma velha forma para o nascimento de outra.

#### *Provas e vitórias da iniciação*

6. O caminho de provas ou o aspecto perigoso dos deuses: Agora que cruzou o limiar, o herói começa o seu caminho enfrentando perigos, provas e testes.

7. O encontro com a deusa ou a bênção da infância recuperada: O herói tem, então, seu encontro com a deusa, que é a mulher, é o encontro com

um amor incondicional, que pode representar o amor de uma mãe ou o amor romântico com aquela que representa a mulher de sua vida. O herói obtém a bênção do amor. Na leitura de Campbell, quando o herói é uma mulher essa se mostra apropriada para ser a companheira de um imortal, devido as suas qualidades e beleza. Aqui a mulher, entendida como deusa é apresentada como a figura que representa o dual, ela é a união do bom e do mau; como a totalidade do que pode ser conhecido e a medida que o herói progride e apreende na vida ela passa por transfigurações.

8. A mulher como tentação a realização e agonia do destino de Édipo: A mulher aqui é entendida como a vida e como uma tentação que faz parte das provações do herói. Fazendo com que aquele que busca a vida além da vida deve superar as tentações. Deleitar-se aos desejos do corpo, a mulher, não é mais uma vitória, mas uma derrota. A imagem da mulher é construída como algo demoníaco segundo visões judaico-cristãs. Sendo considerada um monstro, uma visão do diabo, a tentação para os homens. Algumas noções de monstrosidade (KAPPLER, 1994) apresentam a ideia de que tudo aquilo que não é semelhante a Deus é um monstro e no caso a mulher também seria um monstro por não ser semelhante, estando no mundo para lembrar o homem da graça de Deus. Alguns artigos demonstram a atribuição da mulher (e do negro, principalmente a imagem no negro que toca blues) com pacto com o diabo ou mesmo como uma das suas formas de sedução.

9. A sintonia com o pai: O herói que a principio está em discordância e rivalidade com o pai (porque este foi duro ao forçar sua iniciação na jornada) recorre a mãe. Porém, durante a jornada o herói encara o seu maior terror e a partir disso começa a compreender as motivações e métodos do pai e entender que futuramente este também será o seu papel, enquanto pai.

10. A apoteose: Aqui há uma queda da perfeição da dualidade, o masculino e o feminino, o bem e o mal, não são visto mais como duas coisas separadas, mas se misturam e se combinam. A transição do herói nesse ponto passa por adquirir essa sabedoria.

11. A bênção última: O herói demonstra ser o escolhido, após passar pelos limiões e provações este mostra sua transformação e a partir de uma bênção, uma compreensão do mundo, passa mais uma vez, com facilidade e sem

cometer erros para o herói divino – deuses encarnados, eleitos, reis natos – ou como um grande teste para o herói comum.

### *Retorno e reintegração à sociedade*

12. A recusa do retorno ou o mundo negado: Termina a busca, o herói ainda deve retornar com o seu troféu transmutador da vida. No entanto, muitas vezes há a recusa do herói que não acha capaz ou não quer essa responsabilidade.

13. A fuga mágica ou a fuga de Prometeu: Aqui o herói pode receber ajuda do seu patrono sobrenatural para retonar, caso esse for o desejo dele. Ou caso contrário o retorno não for do desejo do patrono esse pode ocorrer através de uma perseguição.

14. O resgate com ajuda externa: Nesse ponto, o herói pode ser resgatado por meio de uma ajuda externa, de forma contrária as anteriores, aqui o mundo tem de ir ao encontro do herói e recupera-lo.

15. A passagem pelo limiar do retorno ou o retorno ao mundo cotidiano: Os dois mundos que o herói perpassa o divino e o humano, são na verdade um só e único reino. No entanto, o herói tem problemas em retornar ao mundo humano e aceitar sua realidade, sua banalidade, depois de ter passado pelo mundo divino e o contemplado.

16. Senhor dos dois mundos: O herói é aquele que pode ir e vir entre os dois mundos tendo o conhecimento de ambos.

17. Liberdade para viver: Toda criatura vive da morte de outra e saber disso pode causar uma culpa e não nos deixa vivenciar a vida. Nesse ponto, o herói que passou por essas transformações e se modificou pode achar que não é digno de viver ou que a vida não lhe faz mais sentido. Ou por outro lado, pode-se inventar uma auto imagem de ser um ser isento de culpa, acima dos outros. Porém o fechamento no ciclo consiste na “percepção da verdadeira relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas” (CAMPBELL, 2006, p. 232).

Já na leitura de Vogler sobre Campbell, existem dozes estágios na Jornada:

1. Mundo comum: apresentação do mundo comum, o ambiente rotineiro do herói.

2. Chamado à aventura: o herói é apresentado a um problema, um desafio, uma aventura a empreender.

3. Recusa do chamado (o herói relutante): o herói hesita e recusa antes mesmo de partir por medo do desconhecido. Aqui é necessário que uma nova circunstância se apresente para forçar o início da jornada do herói.

4. Mentor: apresenta-se a figura do mentor que tem o papel de preparar o herói para o desconhecido lhe dando conselhos, orientações e/ou objetos que o auxiliaram. No entanto, o mentor é aquele que acompanha o herói até um determinado momento, depois o herói deve continuar sua jornada sozinho.

5. Travessia do primeiro limiar: entrada plena no mundo especial afirmando o comprometimento com a jornada.

6. Teste, aliados e inimigos: o herói passa por novos testes, cria aliados e inimigos. Adquiri conhecimento a respeito das regras do mundo especial.

7. Aproximação da caverna oculta: o herói chega à fronteira de um lugar perigoso (subterrâneo e profundo) onde se encontra escondido o objeto de sua busca. Aqui ele vai enfrentar a morte ou o perigo supremo.

8. Provação: nesse ponto, há o confronto direto com o seu maior medo. O herói enfrenta a possibilidade de morte e é levado ao extremo numa batalha contra uma força hostil. Aqui se dá a provação, lugar onde o herói deve morrer ou dar a impressão de que morre, para então, renascer.

9. Recompensa: o herói pode se apossar do que veio buscar.

10. Caminho de volta: momento em que se começa a lidar com as consequências de ter-se confrontado com as forças obscuras da Provação; e com a decisão de voltar ao mundo comum, decisão essa que compreende que na volta há perigos, tentações e testes ainda a serem enfrentados.

11. Ressurreição: o herói renasce e deve enfrentar uma última provação, que consiste em um último esforço das forças hostis, antes do retorno ao mundo comum. Nesse momento o herói se transforma e assim pode voltar a vida comum.

12. Retorno com o elixir: o retorno do herói só se dá com ele trazendo o objeto de sua busca, seja esse um elixir, tesouro, lição.



Durante a Jornada do Herói diferentes arquétipos se apresentam. Esses arquétipos são entendidos pelo autor como antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana. Os contos de fadas e os mitos seriam como os sonhos de uma cultura inteira, brotando desse inconsciente coletivo. Fazendo assim parte da linguagem universal da narrativa.

O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar. (JUNG, 2000, p. 53)

No entanto, o autor nos lembra que os arquétipos são funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem. Podendo ser vistos como símbolos personificados das várias qualidades humanas.

Como já foi dito anteriormente o autor correlaciona com a Jornada do Herói os arquétipos desenvolvidos por Jung. Vogler explica e exemplifica os seguintes arquétipos, considerados mais comuns e úteis: herói, mentor, guardião de limiar, arauto, camaleão, sombra e pícaro. Traremos com mais profundidade o arquétipo da sombra (considerado o vilão) para uma melhor compreensão e aprofundamento. Para que mais tarde possamos entender a conjuntura desse sujeito.

Em seu trabalho sobre repressão e neurose, Freud concentrou-se, de início, naquilo que Jung chama de Sombra. Jung descobriu que o material reprimido se organiza e se estrutura ao redor da Sombra, que se torna, em certo sentido, um Self negativo, a Sombra do Ego. A Sombra é, via de regra, vivida em sonhos como uma figura escura, primitiva, hostil ou repelente, porque seus conteúdos foram violentamente retirados da consciência e aparecem como antagônicos à perspectiva consciente. Se o material da Sombra for trazido à consciência, ele perde muito de sua natureza de medo, de desconhecido e de escuridão. (BALLONE, 2005)

A sombra faz parte do nosso inconsciente pessoal, ela é o material que foi reprimido pelo inconsciente, são aquelas tendências, desejos, memórias e experiências que são rejeitadas pelo indivíduo e manifestam-se nos sonhos na forma de figuras consideradas negativas pela sociedade.

Ela representa, a energia do lado obscuro, os aspectos rejeitados. “[...] podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos” (VOGLER, 2006, pág. 83). No entanto, ela também pode apresentar qualidades positivas, sentimentos sadios de raiva

ou dor, ou um potencial inexplorado, como a criatividade, intuição. Sua representação, nas histórias, são os personagens que denominamos como vilões, inimigos e antagonistas.

Sua função psicológica, segundo a psicanálise, é representar sentimentos reprimidos, um trauma profundo ou uma culpa que podem ser transformados em algo destrutivo. Enquanto arquétipo nas narrativas, representa a força que desafia o herói criando conflitos e colocando-o em situações de risco de vida. Podendo se manifestar em um único personagem, segundo Vogler, ou a faceta de outros personagens apresentados anteriormente e desempenhando outros arquétipos, ou não. E até mesmo os próprios heróis podem apresentar um lado sombra.

Como há a desumanização do inimigo para justificar a sua morte, também existe o contrário, a sua humanização. Elas podem ser humanizadas, segundo o autor, quando ficam vulneráveis, de repente o vilão surge como um ser humano de verdade, com suas fraquezas e emoções e mata-lo passa a ser uma escolha moral do herói. “De seu ponto de vista, um vilão é o herói de seu próprio mito, e o herói da plateia é o vilão dele” (VOGLER, 2006, pág. 85).

No entanto, quando se utiliza da Jornada do Herói deve-se ter em mente que trata-se de uma estrutura com um determinado número de itens, mesmo que esses variem, que tem a função de ser aplicável a qualquer narrativa e funcionar. Assim, como os arquétipos, os quais derivam da psicanálise e tem como objetivo ser uma identidade fechada e reconhecível.

A Jornada do Herói pode ser aplicada não apenas para olhar o herói, mas também para se olhar outros personagens em uma mesma narrativa. O vilão se torna o herói do seu mundo quando a jornada é aplicada na sua narrativa, perdendo assim suas peculiaridades e se tornando o herói e o seu vilão será o papel do que era herói anteriormente. Reafirmando assim a ideia do vilão enquanto unanimidade do mal (teremos apenas o deslocamento moral do que é mal, antes atribuído a um personagem e agora a outro) e um coadjuvante na jornada do herói, aquele que aparece apenas no momento de ser oponente do herói e tem sua vida e motivações apagadas.

Quando olhamos para história de *O Silmarillion* de J. R. R. Tolkien o vilão e representação do mal no mundo de Arda é Melkor, porém, quando olhamos sua história do ponto de vista da jornada, os papéis se invertem. Para tanto, segue abaixo uma tentativa de construção da jornada do herói de Melkor, construída sobre as bases teóricas tanto de Campbell quanto da leitura de Vogler.

<b>A Jornada do Herói - Melkor e o desejo pelas Silmarils</b>	
<b>Mundo Comum</b>	No início do tempo só havia o Vazio e nele habitava Eru de seus pensamentos foi criado os Valar e um deles é Melkor, até então sua rotina é no Vazio com a presença de Eru e seus irmãos.
<b>Chamado</b>	Eru convoca os Valar e pede para que cantem uma música com o tema que sugere.
<b>Recusa do chamado</b>	Pode-se considerar que a recusa primeira do chamado é o momento em que Melkor questiona Eru durante a música e desse questionamento seu destino se altera, ele se recusa a seguir as ordens de Eru.
<b>Mentor</b>	Supostamente seu mentor seria Eru que mostra Arda, criação resultado da música, e como ela será depois dos Valar entrarem nela e a ajudarem a criar, por isso ele os convida a entrar nela. Eru se dirige apenas para Melkor e lhe diz que todas as criações tem nele origem, incluindo as criações e motivações dele. Eru é aquele que fornece informações, tendo assim o papel do mentor nessa narrativa.
<b>Travessia do primeiro limiar</b>	Melkor não vai a Arda a principio, mas quando descobre o que os outros Valar estão construindo decide adentrar nela e ser seu senhor.
<b>Teste, aliados e inimigos</b>	Ao adentrar Arda Melkor começa a construir suas terras, incluindo sua fortaleza Utumno, consegue aliados (maiar, elfos e homens corrompidos), cria seres e os outros Valar são seus Inimigos.
<b>Provação</b>	Os Valar atacam as terras de Melkor e o prendem, mesmo depois desse pedir perdão, é acorrentado por três eras na prisão da fortaleza de Mandos. Passado as três eras, Melkor pede perdão novamente e é libertado. Parece arrependido de seus atos, porém, no fundo ele odeia tudo e trama sua vingança. Após plantar intrigas, manipular pessoas, Melkor ainda não vislumbra a hora de sua vingança e tem medo.
<b>Recompensa</b>	Melkor assume novamente sua forma cruel e convence Ungoliant a ajuda-lo. Melkor e Ungoliant se aproximam do Reino Protegido. Adentram o Reino Protegido e Melkor e Ungoliant destroem as duas árvores, Melkor rouba as silmarils e foge.
<b>Caminho de volta</b>	Há uma perseguição de Melkor, mas quando qualquer Valar tentava alcançar a nuvem de trevas que Ungoliant criou entre os dois ficavam cegos e apavorados, com isso Melkor conseguiu fugir para onde queria e sua vingança estava consumada.
<b>Ressurreição</b>	Melkor é traído por Ungoliant que em sua fome sem fim queria devorar as silmarils e após ele não as entregar ela o enrola em suas teias para sufoca-lo. Balrogs ao ouvir os gritos do seu senhor veem ao seu encontro para socorrê-lo e com seus açoites de fogo rasgam as teias de Ungoliant que se acovardou e fugiu.

<b>Retorno com o elixir</b>	Melkor juntou seus aliados, construiu sua fortaleza em Angband e forjou para si uma coroa de ferro se intitulando Rei do Mundo e como símbolo de majestade engastou as Silmarils em sua coroa.
-----------------------------	--

Fonte: Própria Autora

Percebe-se que a jornada funciona muito bem, afinal, o trabalho de Campbell é primoroso e utilizado há anos em todo o mundo na criação de narrativas diversas, incluindo roteiros de produções cinematográficas milionárias. A questão aqui não é questionar a funcionalidade da jornada, mas mostrar que para o que nos propusemos nesse trabalho que é tentar entender como o vilão se constitui, ela apenas desloca os papéis atribuídos em uma jornada e fecha suas identidades se utilizando dos arquétipos da psicanálise, perdendo, assim, a complexidade e peculiaridade das diferentes relações sociais que constituem o sujeito.

A psicanálise vai trabalhar com inconsciente e Jung, particularmente, explica os arquétipos a partir do inconsciente coletivo que explicaria as recorrências deste em diversas culturas. No entanto, para Bakhtin:

[...] os motivos do inconsciente não explicam absolutamente o comportamento, [...] o inconsciente em Freud em nada difere da consciência; é apenas uma outra forma de consciência, apenas a sua outra expressão ideológica. (2009, p.85)

Assim, para esse trabalho, justificar o comportamento de um sujeito com base no seu inconsciente e sua construção social a partir de um arquétipo é limitador. Os sujeitos se encontram inseridos em grupos sociais e eles se constituem na relação com o outro e não a partir de aspectos rejeitados que se encontram no inconsciente e não estão em equilíbrio, justificando assim o seu papel enquanto vilão a partir de um desejo de destruição. Isso não significa que estamos criticando a psicanálise e a sua importância enquanto teoria, apenas mostrando o porquê dela não funcionar para este trabalho.

Segundo Mikhail Bakhtin quando se pensa que toda consciência vida encontra os valores culturais como já dados a ela, no caso de um consciente coletivo ou de um arquétipo a ser reconhecido, o que se faz é reconhecer a sua validade para si. Experimentar algo, viver algo, tem então apenas sua validade e sua explicação na unidade da cultura e fora dela se torna casual. Cada um então sabe o seu papel, sabe quem diz o que, porque parece com o que, um arquétipo, ou pode ter tal significado. A

consciência, então, nesse sentido, reflete “em si a unidade sistemática da cultura” (BAKHTIN, 2010a, p. 89). No entanto, devemos partir do pressuposto de que:

Não é no contexto da cultura que uma afirmação emotivo-volitiva adquire o seu tom; toda cultura vem integrada a um contexto unitário e singular da vida do qual eu participo. Vão sendo integrados, seja a cultura no seu conjunto, seja cada pensamento singular, cada produto individual do ato vivo no contexto unitário e singular do pensamento como evento real. O tom emotivo-volitivo interrompe o isolamento e a autossuficiência do conteúdo possível do pensamento, incorpora-o no existir-evento unitário e singular. Cada valor que apresente validade geral se torna realmente válido somente em um contexto singular. (BAKHTIN, 2010a, p. 90)

Olhar para o vilão a partir da cultura, de um inconsciente coletivo, de um arquétipo é delimitá-lo a uma identidade fechada sem considerar o contexto unitário singular da sua vida. O vilão ele tem sua participação cultural, sua delimitação e características que vem da cultura, assim como também possui a sua singularidade. Porque o vilão e a valoração sobre ele “não é uma reação psíquica passiva, mas uma espécie de orientação imperativa da consciência, orientação moralmente válida e responsabilmente ativa” (BAKHTIN, 2010a, p. 91). É no ato do existir-evento singular do sujeito que a partir do meu tom emotivo-volitivo considero-o vilão, é uma reação ativa, responsável e moralmente válida, que aquele sujeito em relação a mim se torna meu vilão.

Dentro das obras de J. R. R. Tolkien Melkor, seres criados por ele, Sauron e outros aliados que são os vilões das obras, são denominados como inimigos, *enemies* em inglês, língua original das obras. No dicionário de língua portuguesa Michaelis, inimigo possui a seguinte definição:

i.ni.mi.go

**adj (lat inimicu)** **1** Que não é amigo. **2** Adverso, contrário, hostil. **3** Indisposto, malquistado. **4** Adversário. **sup abs sint: inimicíssimo. sm** **1** Pessoa que tem inimizade a alguém. **2** Nação, tropa, gente com quem se está em guerra. **3** O diabo, o demônio. **4** O que tem aversão a certas coisas. **5** Rapaz inquieto, travesso, turbulento. **I. jurado:** inimigo declarado ou manifesto. **I. alugado:** pessoa a quem se mata por ordem de outrem. **Sin arc: imigo.** (MICHAELIS ONLINE)

Etimologicamente, inimigo é aquele que se encontra em oposição, se mostra hostil; contrário, funesto, adverso; que milita em campo contrário. Nesses primeiros sentidos apresentado no dicionário entendemos que o inimigo é o outro, o contrário do

eu, que se coloca contra mim. Com relação aos sinônimos de inimigo temos adversário, oponente ou rival que trazem como definição a pessoa, criatura ou entidade contra a qual se luta (aquilo ou aquele ao qual se opõe). Também pode significar pessoa contra a qual se disputa uma coisa. Por exemplo, em uma partida de futebol o time contra o qual se joga é o inimigo.

Nesses sentidos contruídos etimologicamente temos uma identidade fechada que aponta apenas o outro como meu inimigo, anulando assim a possibilidade do eu seu o inimigo, tanto para mim mesmo quanto para o outro, que me vê como outro dele. A partir do olhar do eu, o outro vai ser meu inimigo, e vice-versa. Temos então para Bakhtin que:

O simples fato de que eu, a partir do meu lugar único no existir, veja, conheça um outro, pense nele, não o esqueça, o fato de que também para mim ele existe – tudo isso é alguma coisa que somente eu, único, em todo o existir, em um dado momento, posso fazer por ele: um ato do vivido real em mim que completa a sua existência profícuo e novo, e que encontra em mim somente a sua possibilidade. (BAKHTIN, 2010a, p. 98)

Este sujeito, considerado inimigo por ser o outro, só existe porque existe um eu, e o eu só existe porque existe o outro, um completa a existência do outro. Eu o reconheço, eu o valoro como inimigo a partir do meu existir único, e o outro faz o mesmo a partir da sua existência única. É a unicidade da existência de uma pessoa e não apenas o seu reconhecimento como um outro em relação com o eu. Porque somente eu, na minha posição, posso considerar o outro inimigo.

Eu amo o outro, mas não posso amar a mim mesmo, o outro me ama, mas não ama a si mesmo; cada um tem razão no seu próprio lugar, e tem razão não subjetivamente, mas responsabilmente. Do meu lugar único, somente eu-para-mim-mesmo sou eu, enquanto todos os outros são outros para mim (no sentido emotivo-volitivo do termo). De fato o meu ato (e o sentimento como ato) se orienta justamente sobre o que é condicionado pela unicidade e irrepeditividade do meu lugar. O outro, na minha consciência emotivo-volitivo participante, está exatamente no seu lugar, enquanto eu amo como outro, não como eu mesmo. O outro por mim soa emotivamente de modo totalmente diferente para mim, no meu contexto pessoal, do que soa como o mesmo amor para o outro que dirige para mim, e obriga a mim e ao outro coisas absolutamente diferentes. (BAKHTIN, 2010a, p. 104)

Somente eu no meu lugar único posso valorar o outro, porque eu estou no meu lugar de eu, enquanto todos os outros são outros, assim o outro pode ser meu inimigo,

porque eu posso considerar o outro inimigo e o outro pode me constituir assim, mas eu mesmo não posso me denominar como inimigo. Da mesma forma é o outro que me constitui como mãe, e não eu que me denomino como mãe, é a partir do momento que eu tenho um filho e que os outros me chamam de mãe que eu me torno uma. E essas denominações se dão de forma diferentes a partir de olhares diferentes, meu filho me chamar de mãe ou alguém no trabalho falar que sou mãe.

Inimigo é um signo ideológico que se constitui na relação entre dois sujeitos falantes, pois segundo Ponzio (2013, p. 175): “Tudo o que faz parte da realidade material pode tornar-se signo, e adquire tal valor somente na dimensão histórico-social”. Ou seja, aquele que chamamos de inimigo, só é inimigo porque é um signo ideológico, pois entendemos, a partir da filosofia da linguagem de Mikhail Bakhtin em *Marxismo e Filosofia da Linguagem*, que um signo, dentro dos estudos da linguagem de cunho interacionista, tem como característica a sua ideologicidade, e o signo por ser um objeto material, um fenômeno da realidade objetiva do mundo, é então ideológico. Segundo Bakhtin:

Um produto ideológico faz parte de uma realidade (natural ou social) como todo corpo físico, instrumento de produção ou produto de consumo; mas, ao contrário destes, ele reflete e refrata uma outra realidade, que lhe é exterior. Tudo que é ideológico possui um *significado* e remete a algo situado fora de si mesmo. Em outras termos, tudo que é ideológico é um *signo*. *Sem signo não existe ideologia.* (BAKHTIN, 2010b, p. 31)

Um produto, seja esse qualquer for, mas que faz parte de uma realidade e reflete e refrata uma outra realidade, é um produtor ideológico. Por que? Porque ele existe em uma realidade, ele além de refletir significados ele reflete, ou seja, gera novos significados, ele é um signo. E “todo signo está sujeito aos critérios de avaliação ideológica (isto é, se é verdadeiro, falso, correto, justificado, bom, etc.)” (BAKHTIN, 2010b, p.32). Inimigo, enquanto signo ideológico, além de estar sujeito a uma avaliação ideológica, está carregado com uma significação histórico-social entre dois sujeitos falante que possuem sua ideologia e estão socialmente organizados.

O princípio arquitetônico supremo do mundo real do ato é a contraposição concreta, arquetonicamente válida, entre eu e outro. A vida conhece dois centros de valores, diferentes por princípio, mas correlatos entre si: o eu e o outro, e em torno destes centros se distribuem e se dispõem todos os momentos concretos do existir. (BAKHTIN, 2010a, p. 142)

E esses dois sujeitos falantes em relação possuem cada um seu o seu princípio arquitetônico, a sua realidade, suas vivências, valores, ideologias e essa oposição arquitetônica dos centros de valores do eu e do outro se completa em cada ato moral. O outro possui um centro de valor diferente do meu que causa atos morais diferentes, vivência, crenças, hábitos diversos do meu e essa diversidade pode gerar uma valoração negativa sobre o outro e então ele se torna meu inimigo, meu adversário. Não apenas pelo fato dele ser um outro, mas por ser diferente.

Para que esse movimento da relação eu-outro e na consideração nas relações singulares do existir-evento possam ser compreendidas com maior nitidez, observaremos isso no fenômeno da palavra, através de uma obra literária que é *O Silmarillion*, e a constituição do seu inimigo, Melkor. Porque a palavra, escrita ou falada “é o modo mais puro e sensível de relação social” (BAKHTIN, 2010b, p. 36). Pois é quando os sujeitos enunciam que podemos observar as palavras que são empregadas e os sentidos que estas carregam. Melkor só é considerado inimigo por estar em relação com outros sujeitos que o denominam assim. No entanto, essa denominação se dá no meio ideológico e social no qual os sujeitos fazem parte e se dá ao longo da história do sujeito e de seus atos singulares.

“No início, Eru, o Único, que no idioma élfico é chamado de Ilúvatar, gerou de seu pensamento os Ainur [Valar]; e eles criaram uma Música magnífica diante dele. Nessa Música, o mundo teve início; [...]” (TOLKIEN, 2009, p.15). O mundo no universo tolkeniano é criado a partir de uma música cantada pelos Ainur que foram criados do pensamento de Eru no Vazio.

Depois da criação dos Valar, Eru os reúne e pede para que cantem a Música, já citada acima e que dá origem ao mundo, mas durante essa música temos o primeiro questionamento de Melkor aos desejos de Eru. Conforme explicitado na obra de Tolkien:

Agora, porém, Ilúvatar escutava, sentado, e por muito tempo aquilo lhe pareceu bom, pois na música não havia falha. Enquanto o tema se desenvolvia, no entanto, surgiu no coração de Melkor o impulso de entremear motivos da sua própria imaginação que não estavam em harmonia com o tema de Ilúvatar; com isso procurava aumentar o poder e a glória do papel a ele designado. A Melkor, entre os Ainur, haviam sido concedidos os maiores dons de poder e conhecimento, e ele ainda tinha um quinhão de todos os dons de seus irmãos. Muitas vezes, Melkor penetrara sozinho nos espaços vazios em busca da Chama Imperecível, pois ardia nele o desejo de dar Existência a coisas por si mesmo; e a seus olhos Ilúvatar não dava atenção ao Vazio, ao



passo que Melkor se impacientava com o vazio. E, no entanto ele não encontrou o Fogo, pois este está com Ilúvatar. Estando sozinho, porém, começara a conceber pensamentos próprios, diferentes daqueles de seus irmãos. (TOLKIEN, 2009, p.4-5)

Desde o início de sua criação por Eru, Melkor, considerado o mais poderoso e com maiores conhecimento entre os Valar, possuía, diferente de seus irmãos, o desejo de criar por contra própria, mas para isso era necessário ter a Chama Imperecível, que este nunca encontrou. E era nessas empreitadas em busca da chama que ele desenvolvia seus próprios pensamentos. Melkor é irmão no pensamento de Eru de Manwë, no entanto Melkor é o mais poderoso, enquanto Manwë “tem a maior estima de Ilúvatar e compreende com mais clareza seus objetivos” (TOLKIEN, 2009, p.16). Podemos então observar que Melkor na relação com os outros Valar ou com Eru ele é diferente, ele pensa diferente deles. Ele, enquanto o eu na relação com o outro, apresenta a singularidade do seu existir-evento.

A inclusão responsável na singularidade única reconhecida do ser-evento é o que constitui a verdade [*pavda*] da situação. O momento do que é absolutamente novo, que nunca existiu antes e que não pode ser repetido, está aqui em primeiro plano, e constitui uma continuação responsável no espírito da totalidade, que foi uma vez reconhecida. (BAKHTIN, 2010a, p. 95)

Melkor é diferente dos outros Valar porque ele é o novo, o que nunca existiu antes. Ele, diferente de seus irmãos, tem “[...] motivos de sua própria imaginação [...]”, “[...] o desejo de dar Existência a coisas por si mesmo [...]” e “[...] conceber pensamentos próprios [...]” (TOLKIEN, 2009, p.4) que, também, diferem dos desejos de Eru. E essa diferença que faz parte da singularidade de Melkor é mostrada na relação com o outro, porque é “do lugar único de minha participação no existir, o tempo e o espaço na sua singularidade são individuados e incorporados como momentos de uma unicidade concreta e valorada” (BAKHTIN, 2010a, p. 121).

Quando Eru propôs aos Valar que cantassem a Música, a dissonância surgiu a partir dos pensamentos independentes de Melkor, e é essa dissonância que é o primeiro questionamento das ordens de Eru. Como o mundo de J. R. R. Tolkien é criado a partir de uma música faz se necessário algumas explicações a respeito da concordância e dissonância musical. Segundo Ígor Stravinski, compositor, pianista e maestro russo, em seu livro *Poética musical Em Seis Lições* temos que:

Consonância, diz o dicionário, é a combinação de diversas notas musicais em uma unidade harmônica. A dissonância resulta da perturbação dessa harmonia pela adição de notas estranhas a ela. [...] a dissonância é um elemento de transição, um complexo ou intervalo de notas que não está completo em si mesmo, e que deve ser resolvido, para satisfação do ouvido, em uma consonância perfeita. (citação de tradução em PDF não paginado<sup>7</sup>)

Assim, Melkor causa a dissonância na música de Eru por ser uma perturbação na harmonia. Ele, então, tem sua “participação não somente passiva (o prazer da existência), mas sobretudo ativa (o dever de ocupar efetivamente o meu lugar único)” (BAKHTIN, 2010a, p. 123). Ele começa a ocupar o seu lugar único no existir-evento da sua vida, enquanto aquele que vai causar uma perturbação a uma ordem por ser diferente nessa relação com o outro.

Durante essa dissonância, alguns Valar, na Música, afinam-se ao tom de Melkor, podemos entender essa afinação como a primeira manifestação de persuasão ideológica na comunicação da vida cotidiana. Para Bakhtin:

[...] existe uma parte muito importante da comunicação ideológica que não pode ser vinculada a uma esfera ideológica particular: trata-se da comunicação na vida cotidiana. Esse tipo de comunicação é extraordinariamente rica e importante. Por um lado, ela está diretamente vinculada aos processos de produção e, por outro lado, diz respeito às esferas das diversas ideologias especializadas e formalizadas. (2010b, p 37)

Em outras palavras, existe as esferas ideológicas especializadas e formalizadas, a ciência, a religião, a política, a ideologia dogmática e vigente em um determinado tempo e/ou governo, que são esferas ideológicas formais e bem estabelecidas, e essas esferas estão ligadas a comunicação na vida cotidiana que é a minha relação no cotidiano com o outro, as conversas informais, nos espaços privados, a conversa com um senhor na fila de um banco. Essa comunicação na vida cotidiana é entrelaçada por essas esferas ideológicas especializadas e formalizadas e é um processo de produção, é a mistura da esfera do meu eu com a esfera do outro em um determinado tempo e espaço. Exemplificando com Melkor, a Música e Eru é essa esfera especializada e formalizada, enquanto a afinação dos outros Valar à dissonância de Melkor é a persuasão da

---

<sup>7</sup> “La consonancia, según el diccionario, es la fusión de varios sonidos en una unidad armónica. La disonancia es el resultado de un quebranto de esta armonía por la adición de sonidos extraños. [...] la disonancia es un elemento de transición, un complejo o un intervalo sonoro que no se basta a sí mismo y que debe resolverse, para la satisfacción auditiva, en una consonancia perfecta.” (STRAVINSKY, 2007, p. 55)

comunicação na vida cotidiana. É como se ele estivesse questionando o líder e as ordens de um determinado governo atual e além de questionar na frente e para o líder, ele também conseguisse persuadir aqueles que estivessem no local. Alguns estariam a favor do líder e de suas ordens outros se juntariam aquele que o questiona. É o questionamento que faz de Melkor o Inimigo; e é o não questionamento que faz dos outros heróis.

O momento da atuação do pensamento, do sentimento, da palavra, de uma ação, é precisamente uma disposição minha ativamente responsável – emotivo-volitiva em relação à situação da sua totalidade, no contexto de minha vida real, unitária e singular. (BAKHTIN, 2010a, p. 91)

Questionar um líder, ou escolher um lado é, na vida de Melkor, uma ação ativa e responsável dos sujeitos nas situações da vida. E só eu posso fazer essa escolha, ela não pode ser feita por mais ninguém, e ela é obrigatória. Até mesmo a não escolha é uma resposta, ativa e responsável sobre a situação no existir. E como tal, Melkor escolheu questionar Eru, esse é o seu papel único e singular e ele foi constituído nessa relação entre ele e Eru. Mas não é o ato em si de questionar Eru que o torna o inimigo, mas o fato dele assinar e se reconhecer nesse papel, assim como Eru de assinar e se reconhecer no dele.

Não é o conteúdo da obrigação escrita que me obriga, mas a minha assinatura colocada no final, o fato de eu ter, uma vez, reconhecido e subscrito tal obrigação. E, no momento da assinatura, não é o conteúdo deste ato que me obrigou a assinar, já que tal conteúdo sozinho não poderia me forçar ao ato – a assinatura-reconhecimento, mas podia somente em correlação com a minha decisão de assumir a obrigação – executando o ato da assinatura reconhecimento que efetivamente ocorreu, a afirmação – o ato responsável, etc. (BAKHTIN, 2010a, p. 94)

Se colocar contra Eru, persuadir aliados a sua dissonância é assumir o seu papel singular no existir-evento único da sua vida e reconhecer e assinar esse lugar. Não se trata apenas de ser um arquétipo de um vilão que é apenas um antagonista do herói, mas de ser um sujeito único e singular que assina e reconhece seu lugar no existir evento em relação a um outro que são é um sujeito único e singular que assina e reconhece o seu lugar no existir.

Então, falou Ilúvatar e disse: - Poderosos são os Ainur, e o mais poderoso dentre eles é Melkor; mas, para que ele saiba, e saibam todos

os Ainur, que eu sou Ilúvatar, essas melodias que vocês entoaram, irei mostrá-las para que vejam o que fizeram. E tu, Melkor, verás que nenhum tema pode ser tocado sem ter em mim sua fonte mais remota, nem ninguém pode alterar a música contra a minha vontade. E aquele que tentar, provará não ser senão meu instrumento na invenção de coisas ainda mais fantásticas, que ele próprio nunca imaginou. (TOLKIEN, 2009, p.6)

Quando Eru, Ilúvatar fala diretamente para Melkor que “nenhum tema pode ser tocado sem ter em mim sua fonte mais remota, nem ninguém pode alterar a música contra a minha vontade” (TOLKIEN, 2009, p.6) ele reafirma a papel único e singular de Melkor no existir evento. Mesmo que Eru seja uma fonte unânime, ele precisa dessa relação de alteridade com Melkor, é o desejo de criar de Melkor, seus pensamentos próprios que o levam a questionar Eru na dissonância da música e Eru então a criação de Arda se dar na forma que deu. Sem Melkor provavelmente seria de outra forma e outras coisas aconteceriam nesse mundo. Bakhtin expõe a singularidade do existir da seguinte forma:

Eu também sou – em toda a plenitude emotivo-volitiva atuante [...], de tal afirmação – e realmente sou – totalmente, e tenho a obrigação de dizer essa palavra, e eu também sou participante no existir de modo singular e irrepitível, insubstituível e impenetrável da parte de um outro. Neste preciso ponto singular no qual agora me encontro, nenhuma outra pessoa jamais esteve no tempo singular e no espaço singular de um existir único. (BAKHTIN, 2010a, p. 96)

Quando Eru enuncia que ninguém pode alterar a música contra a sua vontade existe uma contradição, porque durante a Música, ele se surpreende com a dissonância causada por Melkor, essa surpresa pode ser notada, quando este levanta uma mão, e depois a outra e então se levantada, seu corpo mostra as suas respostas a dissonância de Melkor. Nesse momento vemos como um altera o outro na interação, e que os temas só podem ter como fonte remota Eru, pelo fato das interações sociais entre dois sujeitos, e não como uma fonte unânime com um efeito de causalidade.

Ergueu-se então Ilúvatar, e os Ainur perceberam que ele sorria E ele levantou a mão esquerda, e um novo tema surgiu em meio à tormenta, semelhante ao tema anterior e ao mesmo tempo diferente; e ganhava força e apresentava uma nova beleza. Mas a dissonância de Melkor cresceu em tumulto e o enfrentou. Mais uma vez houve uma guerra sonora, mais violenta do que antes, até que muitos dos Ainur ficaram consternados e não cantaram mais, e Melkor pôde dominar. Ergueu-se então novamente Ilúvatar, e os Ainur perceberam que sua expressão era severa. Ele levantou a mão direita, e vejam! Um terceiro tema cresceu em meio à confusão, diferente dos outros. Pois, de início

parecia terno e doce, um singelo murmúrio de sons suaves em melodias delicadas; mas ele não podia ser subjugado e acumulava poder e profundidade. E afinal pareceu haver duas músicas evoluindo ao mesmo tempo diante do trono de Ilúvatar, e elas eram totalmente díspares. 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)

No trecho acima, fica mais claro a relação entre Eru e Melkor, o mesmo e o diferente no mesmo lugar. Para que essa relação do mesmo e do diferente seja compreendida faz-se necessário, novamente, um entendimento a respeito de música. Para poder entender melhor, é como se existem duas músicas sendo tocadas ao mesmo tempo, por exemplo, você colocar no computador duas músicas para tocarem ao mesmo tempo, cada uma apresenta uma harmonia de sons diferentes, principalmente se uma delas for mais animada e a outra mais lenta. No caso, a partir do único tema que Eru propôs Melkor causou uma dissonância que foi crescendo, a resposta de Eru foi responder a essa dissonância de sons tentando harmonizá-la a um novo tema, no entanto isso apenas gerou mais dissonância até que o que era um conjunto de notas em um tom diferente se tornou uma música diferente da outra que estava sendo tocada. Temos, então, que naquela única música que existia, duas novas surgiram e essas eram totalmente díspares, sendo assim, temos o mesmo, uma música em concordância aos temas de Eru, e o diferente, uma outra música o questionando, no mesmo lugar, que antes havia uma harmonia.

Percebe-se que há uma semelhança entre Melkor e a narrativa do diabo, considerado o senhor do mal, que assim como o primeiro, também Lúcifer estabelece uma relação de oposição com seu criador, Deus, Senhor do Bem. Ressaltando que anteriormente a figura do diabo, havia um anjo, Lúcifer, cuja revolta contra o divino resultou na sua expulsão do Céu.

Filho do homem, erga um lamento a respeito do rei de Tiro e diga-lhe: Assim diz o Soberano, o Senhor: "Você era o modelo da perfeição, cheio de sabedoria e de perfeita beleza. Você estava no Éden, no jardim de Deus; todas as pedras preciosas o enfeitavam: sárdio, topázio e diamante; berilo, ônix e jaspe; safira, carbúnculo e esmeralda. Seus engastes e guarnições eram feitos de ouro; tudo foi preparado no dia em que você foi criado. Você foi unguido como um querubim guardião, pois para isso eu o designei. Você estava no monte santo de Deus e caminhava entre as pedras fulgurantes. Você era inculpável em seus caminhos desde o dia em que foi criado até que se achou maldade em você. Por meio do seu amplo comércio, você encheu-se de violência e pecou. Por isso eu o lancei, humilhado, para longe do monte de Deus, e o expulsei, ó querubim guardião, do meio das pedras fulgurantes. Seu coração tornou-se orgulhoso por causa da sua beleza, e você corrompeu a sua sabedoria por causa do seu esplendor. Por isso eu o atirei à terra; fiz de você um espetáculo para os reis. Por meio dos seus muitos pecados e do seu comércio desonesto você profanou os seus santuários. Por isso fiz sair de você um fogo, que o consumiu, e reduzi você a cinzas no chão, à vista de todos os que estavam observando. Todas as nações que o conheciam espantaram-se ao vê-lo; chegou o seu terrível fim, você não mais existirá. (EZEQUIEL 28:12-19)

A passagem acima, é o relato da queda de Lúcifer, que deveria ser o guardião, mas que achou “maldade em si”, assim como Melkor que penetrava o Vazio, impaciente com ele, e começou a conceber pensamento próprio. Lúcifer, encheu-se de violência e pecou, seu coração tornou-se orgulhoso, por causa da sua beleza e sua sabedoria se corrompeu por causa de seu esplendor, e por isso foi atirado a terra e sua aparência mudou depois que foi consumido pelo fogo e virou cinzas no chão. O fogo também é o elemento associado a Melkor, quando esse saiu do Vazio, que pode ser associada com o Céu e adentrou em Arda, que pode ser associada com a Terra.

Da mesma forma Melkor que foi considerado o inimigo e personificado como o mal pela sociedade no seu mundo. Durante a Idade Média, a Igreja, desejando manter o domínio sobre as populações, personificou Lúcifer como a encarnação do mal, que passou a representar toda a maldade, os vícios, os pecados e os sofrimentos do mundo; e também a figura de um demônio malévolos, comandante de uma legião de outras criaturas das trevas em luta eterna contra Deus, os santos e os anjos, para corromper a humanidade, carregando-a para a perdição do pecado, afastando-a da "verdadeira Igreja de Cristo".

A relação desses sujeitos na sociedade e época que se encontram é que valoram os como negativos, considerando-os inimigos e os personificando como mal. Para Bakhtin “a minha atitude avaliativa em relação ao objeto – o que nele é desejável e não

desejável – e, desse modo, movimentando-o em direção do que ainda está por ser determinado nele, torna-se momento de um evento vivo” (2010a, p. 86). Quando eu valoro o sujeito como inimigo, como um não desejável eu o estou movimento para o que ainda não está determinado nele, desloco sua valoração. Ele é um outro que eu desloco como inimigo e negativo.

Desde a Antiguidade, o inimigo sempre foi antes de tudo o Outro, o estrangeiro. Seus traços não parecem corresponder aos nossos critérios de beleza e se tem hábitos alimentares diversos, o cheiro de seu alimento nos choca. E sem andar muito atrás no tempo, pode-se recordar que os ocidentais consideravam inaceitável que os chineses se alimentassem de cães e os anglo-saxões que os franceses comam rãs. Para não falar dos sons incompreensíveis de uma língua estrangeira. Os gregos, de fato, definiam como bárbaros (ou seja, balbúcia) todos aqueles que não falavam grego e, na escultura romana, os bárbaros derrotados pelas legiões exibem barbas incultas e narizes achatados. (ECO, 2014, p. 185)

O inimigo para Umberto Eco, no seu livro *A História da Feiura*, é o Outro, o diferentes, o estrangeiro. Seus traços e hábitos, diversos do nossos, nos choca e não correspondem aos nosso critérios, assim, começa uma demonização do inimigo, que começa a ganhar características satânicas. Um dos primeiros inimigos com o qual o cristianismo se defrontou foi o Anticristo em que todos os textos que conhecemos sobre seu rosto insistem da descrição de sua obscena feiura, textos com inspiração bíblica como *Daniel*. Um outro inimigo, também do cristianismo, são os hereges em que a arma utilizada pelo cristianismo ocidental e oriental para combatê-los era a descrição de seus costumes diabólicos. Um exemplo, é o texto bizantino *Sobre a atividade dos demônios* de Miguel Psellos, século XI. Horrendos também eram considerados os leprosos e os pestíferos, adversários da sociedade por serem incuráveis e infectos.

Quando se observa esses exemplos, percebemos a demonização que a sociedade faz sobre aquele valorado como inimigo, a partir do momento que você repudia suas características e hábitos, há uma desumanização desses sujeitos que pode levar a uma não culpa sobre suas mortes. O que faz também, caso ataquem como resposta, que sejam ainda mais desumanizados e então considerados vilões, e enquanto vilões merecem ser exterminados.

A palavra vilão etimologicamente remete a Villanus, do latim, habitante de uma vila, área rural e/ou lugar de produção agrícola no Império Romano. Na Idade Média remete a alguém não nobre, no feudalismo, tratava-se de um descendente de livres

camponeses, e que podia deixar o feudo a hora que quisesse. A diferença entre escravos e vilões era que estes não pertenciam a um senhor. Diferiam também dos homens livres porque, inicialmente, vinculavam-se a um lote de terra que não era de sua propriedade. Em troca de proteção e permissão para trabalhar a terra, os vilões eram obrigados a prestar serviços aos senhores feudais. Significando alguém não nobre, o termo "vilão" passou, modernamente, a ser usado para se referir a alguém que pratica atos não nobres ou indignos, como o roubo, o homicídio ou a violação. Durante o século XVIII, o vilão era o segundo personagem mais importante de uma história, nos romances possuíam influências nas pressões sociais e de outros vilões anteriormente retratados. Esses personagens eram filhos de seu tempo, sendo usados como encorajamento da moral e do bom comportamento.

Segundo a dissertação de Janaina dos Santos Gamba, *Cara de Vilão: Aspectos Complexos da Construção do Personagem-Tipo do Vilão em Filmes de Horror* (2014), o vilão caracteriza-se, a princípio, por sua oposição à virtude. São as mais diversas as caracterizações do mal nas artes, porém o vilão é a personificação do mal puro, de tudo aquilo que é imoral e antiético. Na luta maniqueísta entre o bem e o mal, sem a maldade do vilão, não há a definição da bondade do herói. O vilão representa uma figura opressora, cuja ambição movida pelos próprios interesses configura sempre o sacrifício alheio. De uma maneira simplista e generalizada, o vilão é facilmente identificável como sendo simplesmente “um cara mau”, uma metáfora para a maldade.

Mas isso não significa que em cada caso o herói da obra tenha de ser apresentado como um valor com um conteúdo positivo, no sentido de que lhe seja atribuído um certo epíteto de valor positivo: “bom”, etc; porque os epítetos podem ser, ao contrário, inteiramente negativos – e o herói pode ser malvado, mísero, vencido e derrotado sob todos os sentidos e, todavia, é sobre ele que a minha atenção interessada se concentra na visão estética, e é em volta dele, do mau, que, apesar de tudo, se situa completamente, tanto ao redor de um único centro de valores, quanto sobre o plano do conteúdo, ou melhor, sobre todos os aspectos. Você não ama um ser humano porque é bonito, mas ele é bonito porque você o ama. (BAKHTIN, 2010a, p. 125)

A representação do mal associado a um único sujeito acompanha há muito a história da humanidade, manifestando-se de diversas formas. Um exemplo, é a representação artística do diabo em diversas épocas, especialmente na Idade Média. Em realidade, é impossível falarmos do herói, sem falar do vilão, pois um só existe na relação com o outro. E é na interação social que essa relação se dá. O vilão não é esse



único sujeito, encarnação do mal, mas ele se constituiu dessa forma na interação com o Herói e com os outros sujeitos que fazem parte do seu horizonte social, tanto na forma verbal, o seu discurso, quanto os signos não verbais, sua corporeidade. Há então o deslocamento de uma identidade, unitária, para uma alteridade, a construção do eu na relação com o outro.

De fato um mesmo objeto – igual do ponto de vista do conteúdo-sentido – considerado de diversos pontos de um mesmo espaço por pessoas diferentes, ocupa posições diferentes e é diversamente dado no conjunto arquitetônico concreto do campo visual destas pessoas que o observam; a sua identidade de sentido entra como tal na composição da visão concreta como um de seus momentos, revestindo-se de traços concretos individualizados. (BAKHTIN, 2010a, p. 126)

O vilão pode ser visto como herói, e o herói pode ser visto como vilão dependendo de quem o olha, assim como o vilão pode ser visto de forma negativa ou positiva dependendo do olhar, porém essa não é uma avaliação subjetiva, mas uma valoração que se dá a partir tanto da singularidade do que se olha e de quem olha em uma determinada realidade sócio-histórica cultural, ainda para Bakhtin “a avaliação de uma mesma pessoa, [...] pode ter diferentes entonações reais de acordo com o centro real concreto de valores em determinadas circunstâncias” (2010a, p. 126), assim, também avaliar uma pessoa depende da situação em que ela se encontra e dos valores daquela circunstância. O herói é valorado unicamente como bom porque se olha para a sua singularidade e pros seus atos a partir de uma valoração boa, assim como se olha para o vilão, sendo o antagonista do herói e sendo a encarnação do mal, porém não é uma relação assim tão simples de positivo e negativo. Ambos apresentam singularidades em sua vida que possibilitam ser valorados e estarem no papel que estão, mas tanto o herói como o vilão são bons e maus ao mesmo tempo e podem ser valorados pelo outro como bom ou mal. Nenhuma pessoa é inteiramente boa ou inteiramente má, e muito menos em todas as circunstâncias do existir-evento de suas vidas.

Não se pode substituir uma arquitetura de valores por um sistema de relações lógicas (de subordinação) entre os valores, interpretando as diferenças de entonação no juízo (“ele é mal”) do seguinte modo: no primeiro caso o valor supremo é o ser humano e o valor subordinado é o bem; no segundo é o contrário. Não podem existir tais tipos de relações entre um conceito abstratamente ideal e um objeto concreto real, assim como não é possível abstrair um ser humano da sua

realidade concreta, conservando somente o cerne do sentido (homo sapiens). A valoração do sentido sobre o plano abstrato pode ser encarnada somente em uma situação concreta unitária, na qual se dá também uma entonação real, uma situação no seu todo, que se define em relação a um centro concreto de valores. (BAKHTIN, 2010a, p. 127)

Um mesmo objeto, ou pessoa, ocupa diferentes posições dependendo do ponto de vista, mas não é uma relação lógica homem logo bom, a valoração ela se dá em uma determinada situação que se define em uma relação. Para que então o vilão seja considerado como tal e seu corpo e forma sejam valorados, é necessário um ponto de vista exterior que não seja aquele do eu, mas sim do outro. Existem dois centros de valores, um eu que cresceu e viveu de uma forma, e o outro que cresceu e viveu de outra. Mesmo que um objeto idêntico seja colocado na frente de ambos, ele terá aspectos avaliativos diversos na relação comigo ou com o outro. Quando pessoas diferentes veem a figura de Melkor, podem valora-lo como a encarnação do mal ou como um sujeito que questionou um sistema ideológico dominante. Assim também a valoração corpórea, seu corpo pode ser valorado como belo e forte ou como feio e monstruoso. Segundo Petrilli (2013, p. 54), “O eu é implicado dialogicamente na alteridade, assim como o 'corpo grotesco' (Bakhtin, 1965) é implicado no corpo do outro. Diálogo e corpo estão estreitamente ligados entre eles”.

Com base nas explicações apresentadas anteriormente, proponho neste trabalho quatro pontos de semelhança na narrativa dos vilões, sem de forma alguma, desconsiderar as singularidades da existência de cada vilão e a sua relação com os outros. Os quatro pontos propostos são:

1. Eles são mais poderosos e inteligentes e inicialmente deveriam ser os líderes, aqueles que salvam. Por vezes os favoritos do deus ou líder;
2. Possuem um desejo de criar por conta própria, de um mundo a sua vontade e por isso questionam e desafiam o deus ou líder do mundo ao qual fazem parte;
3. Adquirem aliados para suas causas através de persuasão, desejos e promessas. Fazem planos e cometem ações contra o deus ou líder, se colocando assim como adversário;
4. Assumem para si e seus aliados, formas corpóreas valoradas como feias, monstruosas, grotescas.

Tomaremos para compreensão desses pontos a história de Melkor em *O Silmarillion*, foco desse trabalho como um todo e traremos a história de Lúcifer<sup>8</sup>, o anjo caído na *Bíblia Sagrada* como forma de cotejamento.

1. Eles são mais poderosos e inteligentes e inicialmente deveriam ser os líderes, aqueles que salvam. Por vezes os favoritos do deus ou líder;

Melkor era o mais poderoso entre os Ainur e irmão de pensamento de Manwë, que por “[...] compreender com maior clareza seus objetivos. Ele foi designado para ser, na plenitude do tempo, o primeiro de todos os Reis [...]” (TOLKIEN, 2009, p. 16). Dando a entender que se não fosse pelo fato de Melkor se colocar contra Eru, mas ao invés disso estivesse de seu lado e aceitasse seus objetivos, ele seria o Rei de Arda.

Em diversos trechos na obra *O Silmarillion* (TOLKIEN, 2009) é mencionado o quão poderoso é Melkor: “A Melkor, entre os Ainur, haviam sido concedidos os maiores dons de poder e conhecimento, e ele ainda tinha um quinhão de todos os dons de seus irmãos.” (ibidem, p. 4); “Então, falou Ilúvatar e disse: - Poderosos são os Ainur, e o mais poderoso dentre eles é Melkor;” (ibidem, p.6); “O mais poderoso daqueles Ainur que vieram para o Mundo foi inicialmente Melkor.” (ibidem, p 16); e “Em último lugar está o nome de Melkor, Aquele que se levanta Poderoso. [...] Grande poder lhe foi concedido por Ilúvatar, e ele era contemporâneo de Manwë. Dispunha dos poderes e conhecimentos de todos os outros Valar” (ibidem, p. 23).

Dá mesma forma temos a figura de Lúcifer na *Bíblia Sagrada*, ele é o anjo da luz, seu nome significa “estrela da manhã” ou “astro brilhante”, considerado a imagem de glória e perfeição de Deus. Produzia uma resplandecente luz e possuía o dom da música, sendo belo e sábio. Em Ezequiel 28:14 diz: "Você foi ungido como um querubim guardião." Essa passagem demonstra que além de suas qualidade como sabedoria, beleza e talento musical, foi-lhe dada uma posição elevada e exaltada, porque ser um querubim significa ser símbolo da santa presença de Deus e da Sua majestade. E também tinha o livre-arbítrio

---

<sup>8</sup> Um dos problemas da Bíblia são as traduções, tendo passado por várias traduções é de se considerar que muitas modificações tenham ocorrido. Uma delas é a da confusão entre os termos Satanás, Diabo e Lúcifer, alguns consideram que sejam três sujeitos distintos, outros que Lúcifer se torna o Diabo, ou o Satã, ambos são palavras com significados diferentes que remetem a um mesmo ser. Neste trabalho, que não é de cunho teológico, considero, para um cotejamento, Lúcifer como o anjo decaído que se torna o Diabo.

2. Possuem um desejo de criar por conta própria, de um mundo a sua vontade e por isso questionam e desafiam o deus ou líder do mundo ao qual fazem parte;

O ponto um e dois se interligam em ambas as histórias, é devido a sua inteligência e o seu poder que ambos os personagens dotados de autonomia no seu pensamento começam a ter desejos de criar, governar e por isso acabam desafiando o deus ou líder na narrativa que fazem parte.

Melkor, como já citado muitas vezes anteriormente, tinha o desejo de dar existência as coisas por si mesmo, para isso precisava da Chama Imperecível e em sua procura por ela no Vazio, sozinho, começava a ter seus próprios pensamentos. Durante a concepção da música que daria origem a Arda “surgiu no coração de Melkor o impulso de entremear motivos da sua própria imaginação [...] com isso procurava aumentar o poder e a glória do papel a ele designado” (TOLKIEN, 2009, p. 4). E também:

[...] quando os Ainur contemplaram essa morada numa visão e viram os Filhos de Ilúvatar surgirem dentro dela, muitos dos mais poderosos dentre eles concentraram todo o seu pensamento e seu desejo nesse lugar. *E, desses, Melkor era o chefe, exatamente como no início ele fora o mais poderoso dos Ainur que haviam participado da Música.* E ele fingia, a princípio até para si, que desejava ir até lá e ordenar tudo pelo bem dos Filhos de Ilúvatar, controlando o turbilhão de calor e frio que o atravessava. No fundo, porém, desejava submeter à sua vontade tanto elfos quanto homens, por invejar-lhes os dons que Ilúvatar prometera conceder-lhes; e *Melkor desejava ter seus próprios súditos e criados, ser chamado de Senhor e ter comando sobre a vontade de outros.* (ibidem, p.7-8; grifo meu)

Já Lúcifer, desejou ser Deus e é esse o motivo de sua queda:

Como você caiu dos céus, ó estrela da manhã, filho da alvorada!  
Como foi atirado à terra, você, que derrubava as nações! Você, que dizia no seu coração: "Subirei aos céus; erguerei o meu trono acima das estrelas de Deus; eu me assentarei no monte da assembleia, no ponto mais elevado do monte santo. Subirei mais alto que as mais altas nuvens; serei como o Altíssimo". (ISAÍAS 14:12-14)

Lúcifer queria se erguer acima do trono de Deus e se sentar no seu lugar e ser Deus. Ele possuía o desejo de governar, de ser o líder e chamado, assim como Melkor, de Senhor. Ambos queriam ser senhor de suas próprias vontades e não receber ordens de alguém, e quando você se torna seu próprio Deus ou Líder, o Deus ou Líder ao qual

você se antagoniza na narrativa da sua vida é seu inimigo, porque ele é um adversário, enquanto você se torna inimigo para ele, como adversário dele. Campbell escreve em *O Herói de Mil Faces* que: “A própria divindade tornou-se seu terror; pois evidentemente, se cada um for o seu próprio deus, então o próprio Deus, Sua vontade, o poder que destruiria o sistema egocêntrico de cada um, se transformará num monstro” (2007, p.67). Assim, ser seu próprio Deus ou querer estar no lugar de Deus, ser ele, faz com que o Deus se torne um monstro aos seus olhos por se tornar seu inimigo na disputa pelo poder.

Lúcifer junto com um terço das hostes angelicais que se rebelaram contra Deus (e foram considerados demônios), foi condenado ao Lago de Fogo, e então se torna um anjo caído e como tal é frequentemente visto como o líder destes. O conceito de anjos caídos refere-se aos anjos que pecaram contra Deus e esperam punição no Dia do Juízo, “Ora, se Deus não poupou a anjos quando pecaram, antes, precipitando-os no inferno, os entregou a abismos de trevas, reservando-os para o juízo;” (2 PEDRO 2:4). A figura de Lúcifer então é confundida ou se transforma na figura de Satanás (adversário) ou do Diabo (caluniador, acusado), no livro do Apocalipse é retratado como uma "antiga serpente, que se chama o Diabo e Satanás, o sedutor do mundo inteiro", sendo jogada para a terra juntamente com outros anjos caídos. Também mencionado em Lucas (10:18): “[...]Eu via Satanás caindo do céu como um relâmpago”. Enquanto o Novo Testamento menciona, portanto, Satanás caindo do céu, vale ressaltar que não há passagem que afirme que ele era um anjo, apenas que ele se disfarça como um, “E não é de admirar; porque o próprio Satanás se transforma em anjo de luz” (2 CORÍNTIOS 11:14). Ele é descrito como aquele que odeia toda a humanidade (particularmente a criação), que se opõem a Deus espalhando mentiras e fazendo estragos nas almas da humanidade.

3. Adquirem aliados para suas causas através de persuasão, desejos e promessas. Fazem planos e cometem ações contra o deus ou líder, se colocando assim como adversário;

A partir do terceiro ponto é que o sujeito começa a assumir o papel de vilão. Até os dois pontos anteriores ele assume uma posição de oposição ao outro, de inimigo. Ele não necessariamente é mal ou causa mal a alguém ou a alguma coisa, ele questiona uma ordem vigente e tem o desejo de poder, mas até então, além de questionar, ele não

se considera nesse lugar de oposição, nem comete ações contra o outro que se constitui como seu opositor nessa relação. É neste ponto que ele tem sua assinatura-reconhecimento do seu papel enquanto vilão e começa a agir na busca pelos seus objetivos e desejos, tramando contra o seu opositor, que nessa relação se constitui como um herói e mesmo contra outros questionadores que também desejem o papel de poder.

Para que se torne vilão, esse inimigo precisa começar a agir contra. Nesse sentido, Melkor ganha aliados, alguns na própria criação da Música que são aqueles que afinam seu tom de música a de Melkor em vez de continuar no tom desejado por Eru. Posteriormente quando esse adentra em Arda seus aliados são os que vão junto com ele ou são atraídos a ele: “Pois dos Maiar, muitos foram atraídos por ser esplendor em seus dias de majestade [...] E outros ele corrompeu mais tarde, atraindo-os para si com mentiras e presentes traiçoeiros” (TOLKIEN, 2009, p.23); outros são os seres que ele persuade com seu discurso, principalmente elfos (em particular o povo noldor):

*Melkor sempre encontrava ouvidos que lhe dessem atenção, e algumas línguas que aumentassem o que haviam escutado; e suas mentiras passaram de amigo a amigo, como segredos cujo conhecimento demonstra a sabedoria de quem os revela. Amargo foi o preço pago pelos noldor, nos tempos que se seguiram, pela tolice de manter os ouvidos abertos. Quando via que muitos se inclinavam em sua direção, Melkor costumava caminhar entre eles; e, em meio a suas belas palavras, eram entremeadas outras, com tanta sutileza, que muitos daqueles que as ouviam, ao procurar se lembrar, acreditavam terem elas brotado de seu próprio pensamento. Ele fazia surgirem visões em seus corações dos esplêndidos reinos que eles poderiam ter governado por si mesmos, em poder e liberdade, no leste; [...].(TOLKIEN, 2009, p. 74; grifo meu)*

Melkor agia de diversas formas, enquanto os outros Valar continuavam fieis a Eru “[...] Melkor dissipava seu espírito em inveja e ódio, até que afinal não fazia mais outra coisa a não ser ridicularizar o pensamento de terceiros, e destruiria todas as obras alheias se pudesse” (TOLKIEN 2009, p. 18).

Existem também as disputas por território e as guerras. Tudo isso sendo planejado, para que ele possa destruir os Valar e conquistar Arda como seu reinado, e então criar por si mesmo e governar. Pouco se tem relatado sobre a primeira batalha de Melkor com os Valar, mas:

Diz-se, porém, entre os eldar que os Valar sempre se esforçaram, apesar de Melkor, para governar a Terra e prepará-la para a chegada dos Primogênitos: e eles criaram terras, e Melkor as destruiu;

sulcavam vales, e Melkor os erguia; esculpiam montanhas, e Melkor as derrubava; abriam cavidades para os mares, e Melkor os fazia transbordar; e nada tinha paz ou se desenvolvia, pois mal os Valar começavam algum trabalho, Melkor o desfazia ou corrompia. (TOLKIEN, 2009, p. 12)

Por fim, Melkor também criou seres para usar na busca pelos seus desejos, ele não podia criar vida, mas sim espectros de criação que derivavam de seu próprio poder além de construir a sua fortaleza, perverter criaturas que viviam na terra-média para sua causa e mandá-los assombrar lugares. Assim, Melkor começou a ser chamado de Morgoth, o Sinistro Inimigo do mundo e tornou-se a partir de seus próprios atos e de sua assinatura-reconhecimento em Arda na relação com os outros que ali viviam o vilão.

No norte, porém, Melkor aumentava suas forças e não dormia, mas vigiava e trabalhava. Os seres nefastos que ele havia pervertido andavam a solta, e os bosques escuros e sonolentos eram assombrados por monstros e formas pavorosas. E, em Utumno, reuniu ele ao seu redor seus demônios, aqueles espíritos que primeiro lhe haviam sido leais nos seus dias de esplendor e se tornado mais parecidos com ele em sua depravação. Seus corações eram de fogo, mas eles se ocultavam nas trevas, e o terror ia à sua frente, com seus açoitantes de chamas. Balrogs foram eles chamados na Terra-média em tempos mais recentes. E, naquela época sombria, Melkor gerou muitos outros monstros de variados tipos e formas, que por muito tempo atormentaram o mundo. E seu reino cada vez mais se espalhava na direção sul, pela Terra-média. (TOLKIEN, 2009, p. 45-46)

Essas foram às ações de Melkor que o constituíram como vilão. Um ponto interessante é a sua mudança de nome, que não se dá com ele mesmo se renomeando (apesar dele recusar o nome Melkor), mas com os outros o denominando assim: “Levantou-se então Fëanor e, erguendo a mão diante de Manwë, amaldiçoou Melkor, chamando-o de Morgoth, o Sinistro Inimigo do Mundo, e somente por esse nome passou ele a ser conhecido entre os eldar para sempre. (TOLKIEN, 2009, p. 89). Dá mesma forma Lúcifer ao cair não é mais chamado por este nome, mas por Diabo ou Satanás. Ele é retratado como um acusador (Zacarias 3: 1-2), um sedutor (1 Crônicas 21: 1), ou um perseguidor celeste (Jó 2: 1). No *Oxford Dictionary of the Jewish Religion* Satanás aparece principalmente no livro Apocalipse da bíblia como "governante de uma horda de demônios, influenciando eventos em todo o mundo, expulso do céu como um anjo caído" (BERLIN, p.651; tradução minha<sup>9</sup>). Tratando Lúcifer como um nome

---

<sup>9</sup> “[...] ruler of a demonic host, influencing events throughout the world, cast out of heaven as a fallen angel [...]”

anterior para o que posteriormente será chamado de Diabo ou Satanás, ele aparece em diversos trechos da narrativa da Bíblia Sagrada, que serão apresentados a seguir para mostrar as suas ações.

No livro de Jó, Deus conversa com Satanás a respeito da integridade e fé de Jó, Satanás então diz a Deus que a fé de Jó é porque este possuía tudo e não tinha motivos para negar a sua fé em Deus e por isso vai testa-lo. Satanás tira de Jó tudo, seu gado, sua família, suas propriedades e inclusive sua saúde, mas mesmo assim esse não nega a Deus. Nessa história Satanás tem o papel de testar a partir de manobras os fiéis de Deus, para que aqueles que o neguem se juntem a ele. Demonstrando assim as suas manobras de persuasão e conquista sobre o povo.

O livro Epistola de Paulo aos Efésios são cartas em que Paulo, antes soldado romano que se converteu ao cristianismo e se tornou um apóstolo que disseminava o cristianismo nas comunidades. Na carta à Efésios, temos: “Ele vos deu vida, estando vós mortos nos vossos delitos e pecados, nos quais andastes outrora, segundo o curso deste mundo, segundo o príncipe da potestade do ar, do espírito que agora atua nos filhos da desobediência;” (EFÉSIOS 2: 1-2). O povo pecador era considerado morto, a partir do momento que se convertem ao cristianismo, retornam a vida por causa do perdão de Deus aos seus pecados. Aqueles que não se convertiam eram chamados de filhos da desobediência porque estavam submetidos à atuação do espírito de Satanás, o príncipe da potestade do ar. Demonstrando assim que aqueles que não estavam ao lado de Deus eram chamados de filhos da desobediência se constituindo como opositores a Deus e seus preceitos.

Na segunda epistola de Paulo aos Coríntios, Paulo fala a respeito do espírito do Senhor e que aqueles que estão ao lado de Deus estão na liberdade e na verdade, considerando que aquelas pessoas que não acreditam no evangelho de Deus estão nas mentiras na escuridão porque “o deus deste século cegou os entendimentos dos incrédulos, para que lhes não resplandeça a luz do evangelho da glória de Cristo o qual é a imagem de Deus” (2 CORÍNTIOS 4:4). Assim como Melkor, o deus deste século, Satanás, persuade através de palavras os outros, dando uma outra interpretação ao que normalmente é dito, da mesma forma Melkor fez os elfos acreditarem, em um primeiro momento, que Oromë, um dos Valar que sempre cavalgava pela terra, era um “Cavaleiro sinistro montado em seu cavalo selvagem que perseguia os caminhantes para apanhá-los e devorá-los.” (TOLKIEN, 2009, p.49) porque Melkor “sentia um ódio imenso de Oromë e temia seus passeios a cavalo, e ele, ou mandou realmente seus



servos obscuros como cavaleiros, ou espalhou rumores mentirosos, com o objetivo de que os quendi evitassem Oromë, se algum dia o encontrassem” (idem, p.49).

4. Assumem para si e seus aliados, formas corpóreas valoradas como feias, monstruosas e/ou grotescas.

Os corpos dos vilões são valorados de forma negativa, sendo chamado de feios, monstruosos, nefastos, bestas, demônios, grotesco, dentre outras palavras a respeito da estética corpórea que carregue um valor social negativo<sup>10</sup>. Por vezes antes de serem considerados vilões e antes de questionarem o deus ou líder, em suas narrativas, eram tidos como os mais belos, ou por vezes assumiam formas valoradas como belas.

A valoração estética de um corpo se dá em uma relação social, determinados sujeitos são valorados de forma negativa porque são vistos pelos outros e pela sociedade ao qual fazem partes como vilões e sua estética entendida como negativa em oposição a uma estética tida como positiva, a dos heróis. Essa valoração emotivo-volitiva advém do discurso construído sobre os vilões em uma determinada realidade sócio-histórica que é associado também a sua estética, que está em oposição à outra. A estética daqueles que vão contra um discurso dogmático vigente, os considerados vilões, contra a estética daqueles que concordam com esse discurso, os considerados heróis. Ressaltando, o que vai torna-lo vilão – e a valoração negativa sobre a estética do seu corpo – são as valorações sociais, e não somente o corpo. Por vezes, os heróis são mais grotescos que os vilões e estes por suas vezes podem ser tão belos quanto os heróis.

Durante sua criação, os Valar não possuem corpos, após adentrar Arda eles podem assumir, caso desejem, formas físicas que estão ligadas ao temperamento e personalidade de cada um. Não precisam usa-las o tempo todo, tal qual uma roupa que vestisse ao bel-prazer. Melkor, enquanto um Valar, também assumiu uma forma corpórea, tardiamente, apenas após os outros, no entanto, diferente destes, possuía várias formas.

---

<sup>10</sup> Os heróis podem apresentar corpos feios, monstruosos e grotescos, sendo esteticamente valorados como negativos, no entanto como suas ações e pensamentos são a favor de um discurso dogmático da sociedade em que fazem parte, sua estética muitas vezes é valorado como positiva com base em suas ações éticas. Da mesma forma, vilões com corpos considerados belos são valorados como negativos com base em suas ações. Para tanto seria necessário análises mais aprofundadas a respeito, as quais não serão feitas nesse trabalho em questão. As análises aqui levantadas são de obras maniqueístas e de narrações de início de mundo, *O Silmarillion* e a *Biblia Sagrada*, nas quais se observar que em relação aos corpos dos vilões estes se apresentavam como mais belos para depois assumir formas feias.

Então os Valar assumiram formas e matizes; e, atraídos para o Mundo pelo amor aos Filhos de Ilúvatar, por quem esperavam, adotaram formas de acordo com o estilo que haviam contemplado na Visão de Ilúvatar, menos na majestade e no esplendor. Além do mais, sua forma deriva de seu conhecimento do Mundo visível, em vez de derivar do Mundo em si; e eles não precisam dela, a não ser apenas como as vestes que usamos, e, no entanto podemos estar nus sem sofrer nenhuma perda de nosso ser. Portanto, os Valar podem caminhar, se quiserem, despidos; e nesse caso nem mesmo os eldar conseguem percebê-los com clareza, mesmo que estejam presentes. Quando os Valar desejam trajar-se, porém, costumam assumir, alguns, formas masculinas, outros, formas femininas; pois essa diferença de temperamento eles possuíam desde o início, e ela somente se manifesta na escolha de cada um, não sendo criada por essa escolha, exatamente como entre nós o masculino e o feminino podem ser revelados pelos trajes, mas não criados por eles. Mas as formas com as quais os Grandes se ornamentam não são sempre semelhantes às formas dos reis e rainhas dos Filhos de Ilúvatar; já que às vezes eles podem se revestir do próprio pensamento, tornado visível em formas de majestade e terror. (TOLKIEN, 2009, p.11)

Além de assumirem formas conforme sua personalidade, o que também os difere como masculinos e femininos, sua forma está ligada a visão que Eru apresentou deles mesmo em Arda e sobre o conhecimento que eles tem do mundo ao seu redor. Suas formas podem ser tanto belas e majestosas, quanto de terror, apresentando assim a dualidade constitutiva dos seres, ser bom e ser mal.

Melkor, então, assume a sua primeira forma:

e ele [Melkor] também assumiu forma visível; mas, em virtude de seu ânimo e do rancor que nele ardia, essa forma era escura e terrível. E ele desceu sobre Arda com poder e majestade maiores do que os de qualquer outro Vala, 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)

Originalmente, Melkor era o mais brilhante, poderoso e bonito entre os Valar, mas por ciúmes, ódio e o constante desejo de conquistar e governar caiu dentro da escuridão: “Do esplendor, por arrogância, caiu no desdém por tudo o que não fosse ele mesmo, um espírito devastador e impiedoso” (TOLKIEN, 2009, p. 23). Quando ele construiu Utumno adquiriu uma forma corpórea descrita como " Senhor cruel, alto e terrível”, foi nessa forma que ele foi capturado e aprisionado pelos Valar durante três eras. Quando retornou de seu cativeiro, perdoado, morava em Valinor com os outros Valar e usava uma forma considerada tão nobre, sublime e benevolente quanto os outros

Valar. Mais tarde, depois que destruiu as duas árvores com a ajuda de Ungoliant, “Assumi novamente a forma que havia usado como tirano de Utumno: a de um Senhor cruel, alto e terrível. Nessa forma, ele permaneceu eternamente.” (TOLKIEN, 2009, 82). Como para poder criar ele teve que passar a sua própria força e energia para a matéria do mundo e para as suas criações, a forma que assumiu era mais fraca e menor do que possuía antes de seu cativeiro e suas mãos foram queimadas por segurar as Silmarils, queimaduras que ficaram para sempre e ardiam constantemente. E seus olhos brilhavam com uma luz assustadora.

No Norte, porém, Melkor aumentava suas forças e não dormia, mas vigiava e trabalhava. Os *seres nefastos* que ele havia pervertido andavam a solta, e os bosques escuros e sonolentos eram assombrados por *monstros e formas pavorosas*. E, em Utumno, reuniu ele ao seu redor seus *demônios*, aqueles espíritos que primeiro lhe haviam sido leais nos seus dias de esplendor e se tornado mais parecidos com ele em sua depravação. Seus corações eram de fogo, mas eles se ocultavam nas trevas, e o terror ia à sua frente, com seus açoites de chamas. Balrogs foram eles chamados na Terra-média em tempos mais recentes. E, naquela época sombria, Melkor gerou muitos outros *monstros* de variados tipos e formas, que por muito tempo atormentaram o mundo. E seu reino cada vez mais se espalhava na direção sul, pela Terra-média. (TOLKIEN, 2009, p.45-46)

As palavras destacadas no trecho acima (*seres nefastos*, *monstros*, *formas pavorosas* e *demônios*) são as valorações atribuídas aos aliados de Melkor, demonstrando a associação do feio, e no caso seus sinônimos, ao mal. Ressaltando que é uma relação dialógica, enquanto os seres aliados dos Valar eram valorados como belos e sublimes, aqueles associados a Melkor eram nefastos, monstruosos.

Como já foi mencionado Lúcifer é o anjo da luz, o mais belo e perfeito. Mas quando este é lançado por Deus para fora de seu Reino, antes de cair Deus lhe fala:

Elevou-se o teu coração por causa da tua formosura, corrompeste a tua sabedoria por causa do teu resplendor; lancei-te por terra, diante dos reis te pus, para que te contemplem. Pela multidão das tuas iniquidades, pela injustiça do teu comércio profanaste os teus santuários; eu pois, fiz sair do meio de ti um fogo, que te consumiu, e te reduzi a cinzas sobre a terra, aos olhos de todos os que contemplem. Todos os que te conhecem entre os povos estão espantados de ti; vens a ser objeto de espanto, e jamais subsistirás. (EZEQUIEL 28:17-19)

Deus lançou Lúcifer do Céu e fez com que este queimasse até virar cinzas sobre a terra, dessa forma sua bela aparência se transforma em algo que os outros

temem, se espantam e assustam. E assim como Melkor, aquele que antes era belo se torna feio. Sendo identificado como Satanás ou Diabo, após a queda, ele é descrito no livro do Apocalipse (12:20) como o “dragão” e “a antiga serpente”. E aqueles que ficaram do seu lado da rebelião contra deus de anjos passaram a ser chamado por demônios.

Muito ainda pode ser dito a respeito da estética corpórea (e mesmo assim será pouco) tanto dos sujeitos considerados vilões, quanto dos heróis. Sendo assim, esse tópico será aprofundado no capítulo seguinte, na tentativa de fazer algumas compreensões e levantar algumas hipóteses.

Os quatro pontos levantados anteriormente podem aparentar uma relativa homogeneidade por possuírem como objeto de compreensão *O Silmarillion* e a *Bíblia Sagrada* ambas obras que explicam a criação de um mundo e o surgimento de um bem e de um mal em oposição, ou seja, obras maniqueístas. No entanto, esses pontos, não são regras fechadas e sistematizadas, são propostas de olhar para a vida do vilão e podem se dar de diferentes maneiras, em diferentes contextos, seja esse contexto o de uma obra estética ou no contexto imediato da ética. A obra estética não está descolada, separada da ética, ela só está fora de uma determinada visão de realidade.

Em *Sobre História de Fadas*<sup>11</sup>, ensaio acadêmico de J. R. R. Tolkien, levanta-se uma discussão a respeito das histórias de fadas e a relação entre o mundo ético e a fantasia (chamada de Belo Reino, pelo autor), em outras palavras, entre Mundo Primário, o real, e o Mundo Secundário, o da obra. Segundo Tolkien:

Se presenciarmos um drama do Belo Reino, nós estaremos, ou pensaremos estar, pessoalmente dentro de seu Mundo Secundário. [...] Ao experimentar diretamente um Mundo Secundário, a poção é forte demais, e nós a atribuímos à Crença Primária, não importa quão maravilhoso sejam os acontecimentos. (2010, p.59-60)

Indo ao encontro com a afirmação de Volochínov em seu texto *A palavra na vida e a palavra na poesia introdução ao problema da poética sociológica* no livro *A construção da enunciação e outros ensaios: todos os produtos de criação ideológica se cultivam somente pela e para a sociedade*. (2013, p.73).

---

<sup>11</sup> Originalmente elaborado como uma palestra sobre Andrew Lang e, de uma forma mais concisa, foi apresentado na Universidade de St. Andrews em 1938, posteriormente publicado como um dos itens de *Essays Presented to Charles Williams*, Oxford University Press, 1947 e então em um livro conjuntamente com o conto *Folha por Niggle*.

A arte é também eminentemente social. O meio social extra artístico, a influenciar a arte desde o exterior, encontra nela uma resposta imediata e interna. Na arte, o que não é alheio atua sobre o alheio, e uma formação social influencia sobre outra. O estético, ou mesmo o jurídico, ou o cognitivo, são tão somente uma variedade do social; portanto, a teoria da arte não pode ser senão uma sociologia da arte. Não lhe sobre nenhum trabalho imanente. (VOLOCHÍNOV, 2013, p.74)

Para construir uma compreensão sociológica à teoria da arte é necessário abstrair dois pontos de vista sobre ela. O primeiro considera uma obra de arte enquanto objeto. A arte pela arte, enquanto objeto máximo e exaustivo de compreensão. Ou seja, o objeto de investigação é unicamente a estrutura da obra como objeto; dá prioridade ao material, deixando de fora tanto o criador como os contempladores. Permanecendo apenas dentro dos limites do aspecto de objeto da arte se torna impossível especificar como se delimita o material e quais são os seus aspectos artísticos. Segundo Volochínov:

Por mais que analisemos todas as propriedades do material e todas as combinações dessas propriedades, nunca poderemos descobrir seu significado artístico sem contrabandear valores de um ponto de vista distinto, que remodele o marco inicial da análise do material. (2013, p. 75)

Já o segundo, se limita ao estudo da psique do criador ou bem-estar do contemplador. As vivências do ouvinte ou do artista, deste ponto de vista, substituem a própria arte. É solitariamente a psique individual do artista ou do ouvinte, sofrendo igualmente infiltrações e influências. Ambos os pontos, tentam encontrar uma parte na totalidade, fazem com que uma parte, seja a totalidade. Mas o artístico não se encontra no objeto, ou na psique isoladamente. Para Volochínov “O artístico representa uma forma especial da inter-relação do criador, com os ouvintes, relação fixada em uma obra de arte” (2013, p.76) e ainda:

Na literatura são importantes acima de tudo os valores subentendidos. Se pode dizer que uma *obra artística é um potente condensador de valorações sociais não expressas*: cada palavra está impregnada delas. São justamente essas *valorações sociais as que organizam a forma artística enquanto sua expressão imediata*. (ibidem, p.88)

É no social, nas relações sociais que se dá uma obra artística. “Porque o poeta não escolhe suas palavras de um dicionário, mas do contexto da vida no qual as palavras

de sedimentam e se impregnam de valorações.” (VOLOCHÍNOV, 2013, p.88). Assim, compreender um fenômeno social dentro de uma obra artística, é compreender a vida. A obra, diferente da vida, porque possui um acabamento, uma arquitetura acabada, nos dando um começo, meio e fim, enquanto que a vida não está acabada, o único acabamento possível é a morte.

A obra artística se dá, não apenas nas relações sociais com os outros, mas também na relação entre o personagem e o autor. A constituição do vilão tem muito a ver com o processo autoral e com a consciência criadora do autor. Segundo Bakhtin:

[...] cada elemento de uma obra é dado na resposta que o autor lhe dá, a qual engloba tanto o objeto quanto a resposta que a personagem lhe dá (uma resposta à resposta); neste sentido, o autor acentua cada particularidade da sua personagem, cada traço seu, cada acontecimento e cada ato de sua vida, os seus pensamentos e sentimentos, da mesma forma como na vida nós respondemos axiologicamente a cada manifestação daqueles que nos rodeiam; [...] (2011, p. 3)

Uma obra ela se constitui das respostas que autor dá, cada característica de um personagem dentro do objeto artístico que ao autor criou, e cada personagem dentro daquele objeto é uma resposta do autor e possui as suas singularidades, assim, enquanto o herói é o personagem que concorda e tem valores morais semelhantes ao do autor, “[...]a diretriz volitivo-emocional concreta da personagem pode ser autorizada para o autor em termo cognitivo, ético, religioso – heroificação” (BAKHTIN, 2011, p.19), o vilão carrega os valores morais que ao autor não concorda, quando esta obra trás um teor maniqueísta, caso de *O Silmarillion*. O vilão então não questiona apenas o líder ou deus da sua narrativa, mas também o autor criador.

A consciência da personagem, seu sentimento e seu desejo de mundo – diretriz volitivo-emocional concreta –, é abrangida de todos os lados, como em um círculo, pela consciência concludente do autor a respeito dele e do seu mundo; as afirmações do autor sobre a personagem abrangem e penetram as afirmações da personagem sobre si. (BAKHTIN, 2011, p. 11)

O autor então constrói uma moral sobre a sua obra estética e essa mesma moral é reafirmada pelo criador do universo dentro da obra, pois como uma obra maniqueísta ela está presa a conceitos fechados de bem e mal e assim na construção da narrativa desse mundo, o autor afirmar um personagem como mal unanime. Ficando nós encarregados, enquanto leitor, de olhar além dessa construção, de ter um excedente de

visão sobre o personagem caracterizado como vilão e olhar as suas peculiaridades e as singularidades que o constituem enquanto bem e mal nas relações da narrativa que ele faz parte dentro do mundo estético e desconstruir esse olhar monologizante dado pelo autor criador da obra.

## SOBRE O CORPO, O MONSTRO E O GROTESCO

No capítulo anterior foi proposto quatro pontos de peculiaridades a respeito da narrativa de um sujeito constituído como inimigo e posteriormente como vilão, um desses pontos, o quarto, é a respeito da estética corpórea tanto do seu corpo, como do corpo dos seus aliados, que são valorados de forma negativa como feios, monstruosos e/ou grotescos na relação com o outro e/ou segundo um discurso dominante. Falar sobre o corpo é complexo e denso, necessitando assim de um aprofundamento que o tempo que caracteriza uma pesquisa de mestrado não permite, mas temos em mente que aqui estamos apenas iniciando uma jornada de questionamentos que posteriormente, em trabalhos futuros, podem ser aprofundados. Primeiramente, vamos fazer uma distinção – sucinta, a título de curiosidade – entre corpo e corporeidade para entender como alguns estudos compreendem o corpo e como isso difere de uma perspectiva bakhtiniana.

A definição de corpo está ligada à biologia, considera-se corpo a estrutura material de um organismo físico, englobando suas funções fisiológicas. Na configuração da espécie humana é o conjunto formado por cabeça, tronco e membros, abstraído de suas funções psíquicas e que engloba o conjunto dos tecidos vivos que perpetuam a espécie e a mantém viva. Já a definição de corporeidade está ligada à filosofia e tem a ver com qualidade, propriedade do que é corpóreo. Designa a maneira pela qual o cérebro reconhece e utiliza o corpo enquanto instrumento relacional com o mundo. A corporeidade compõe-se de três dimensões que mantêm uma relação indissociável e complexa: dimensão fisiológica (física), psicológica (emocional afetiva) e espiritual (mental-espiritual sendo o universo físico, o universo da vida e o universo antropossocial).

Mikhail Bakhtin (Volochínov) na obra *Marxismo e Filosofia da Linguagem* identifica e distingue duas tendências fundamentais no estudo da linguagem: o objetivismo abstrato e o subjetivismo individualista, ambas apresentando determinadas características que representam seus pressupostos epistemológicos e metodológicos. Assim, para Bakhtin:

[...] Chamaremos a primeira orientação de “subjetivismo idealista” e a segunda de “objetivismo abstrato”. A primeira tendência interessa-se pelo ato de fala, de criação individual, como fundamento da língua (no sentido de toda atividade de linguagem sem exceção). O psiquismo individual constitui a fonte da língua. [...] Esclarecer o fenômeno linguístico significa reduzi-lo a um ato significativo (por vezes mesmo



racional) de criação individual. (2010b, p. 74)

O objetivismo abstrato apaga o sujeito falante e seu conteúdo ideológico focando apenas no objeto de análise. Utilizando-se da linguística, e das proposições de seu objeto de estudo, a língua, para explicar as duas tendências. Bakhtin define que: “Segundo esta tendência, o centro organizador de todos os fatos da língua, o que faz dela um objeto de uma ciência bem definida, situa-se, ao contrário, no *sistema linguístico*, a saber *o sistema das formas fonéticas, gramaticais e lexicais da língua*” (2010b, p. 79; grifo do autor). Enquanto que o subjetivismo individualista coloca o sujeito como o centro de análise, tudo advém do sujeito, da sua psique, e ele não sofre alteração pelo meio, desconsiderando a sua natureza social e a interação. Para o autor, ambas as tendências não dariam conta de explicar a complexidade sociológica e discursiva da realidade.

Nessa perspectiva, existem pelo menos duas correntes trabalhando com a dimensão corpórea do ser humano: a primeira, que podemos considerá-la objetivista abstrata, é a antropologia filosófica, ramo da filosofia que estuda o homem e as coisas em relação a ele. Também estuda seu caráter biopsicológico para entender o que o diferencia de outros animais. Podendo converter-se numa ontologia, na medida em que foca na questão do significado do “Ser”, tendo como pioneiro Max Scheler; e a segunda abordagem, dentro da filosofia, é a filosofia fenomenológica, que estuda a importância dos fenômenos da consciência, os quais devem ser estudados em si mesmos, ou seja, é o processo pelo qual tudo que é informado pelos sentidos é mudado em uma experiência de consciência, em um fenômeno que consiste em se estar consciente de algo. Edmund Husserl é o fundador desse método de investigação filosófica, ao lado de outros pensadores como Jean-Paul Sartre, Martin Heidegger, tendo como um dos principais pensadores dessa corrente Maurice Merleau-Ponty, com seu livro *Fenomenologia da Percepção* (*Phénoménologie de la perception*) de 1945.

Enquanto que, em uma leitura bakhtiniana, o próprio corpo humano é material de expressão avaliativa. Assim, o corpo humano é o ponto de partida da expressão avaliativa manifestada com o material que lhe é exterior e é o necessário ponto de referência da expressão signico-ideológica realizada com o material externo ao mesmo. “[...] Algo torna-se material signico, inclusive o próprio corpo, somente da relação intercorpórea socialmente organizada.” (PONZIO, 2013, p. 176)

Na visão de Bakhtin e do Círculo o diálogo é a encarnação da expressão

intercorpórea do envolvimento do corpo próprio com o corpo do outro. Dessa forma, quando valoramos esses corpos com palavras como “feio”, “monstro” e “grotesco”, estamos construindo determinadas formas de significar o sujeito. Ao pronunciar tais palavras sobre determinados corpos, o fazemos porque esses corpos estão em relação com outros. Trazendo à luz a leitura de Susan Petrilli, a respeito de Bakhtin, temos que o corpo, assim como a linguagem, se dá na interrelação com o outro, com o corpo do outro, com a linguagem do outro:

[...] é a linguagem na sua inexorável interrelação com a linguagem dos outros. O corpo na sua vital e indissolúvel interconexão com o outro, com o mundo da vida em toda a gama das suas expressões: esse é dialogismo plural e ambíguo da linguagem do corpo grotesco e dos seus resíduos. (PETRILLI, 2013, p.59)

O corpo constitui-se em uma sociedade e cultura que o determinam, construindo assim suas peculiaridades e valorando determinados atributos em detrimento de outros. Assim, ao longo da História são construídos sócio historicamente valores estéticos a seu respeito. Sendo assim:

Cada sociedade, cada cultura age sobre o corpo determinando-o, constrói as particularidades do seu corpo, enfatizando determinados atributos em detrimento de outros, cria os seus próprios padrões. Surgem então os padrões de beleza, de sensualidade, de saúde, de postura, que dão referência aos indivíduos para se constituírem [...] (BARBOSA; MATOS; COSTA, 2011, p. 24)

Algumas características físicas do corpo são associadas a determinados comportamentos sociais que são valorados pelos outros. Não necessariamente essas características condizem com comportamentos sociais, porém são previamente valoradas como positiva ou negativamente com base na corporeidade. Segundo Bakhtin (2010a, p. 85): - “[...] a minha atitude avaliativa em relação ao objeto – o que nele é desejável e não desejável – e, desse modo, movimenta-o em direção do que ainda está por ser determinado nele, torna-se momento de um evento vivo.”

O belo e o feio são uma dessas dualidades que são valoradas e associadas a comportamentos sociais, sendo atribuídas a concepções de bem e mal. Isso ocorre pelas relações sociais dos sujeitos, “[...] é através do nosso corpo que expressamos o efeito e significados que as relações tiveram ou têm em nós. A nossa existência corporal está

imbuída num contexto, relacional e cultural, sendo este o canal pelo qual as nossas relações são construídas e vivenciadas.” (BARBOSA; MATOS; COSTA, 2011, p. 32). A palavra, o corpo e a consciência, são ligados ao exterior e configuram-se na relação com o outro.

A relação de valor comigo mesmo é esteticamente muito improdutiva: eu para mim sou esteticamente irreal [...] Em todas as formas estéticas, a força organizadora é dada pela categoria de valor do outro, pela relação com o outro, relação enriquecida pelo excedente de valor que possui a minha visão do outro e que permite a realização transgrediente. (BAKHTIN, 2011, p. 170)

Diferentemente da história do belo, em que se encontra uma grande gama de estudos, o feio na maioria das vezes era definido em oposição ao belo com menções parentéticas e marginais. “Dizer que o belo e o feio são relativos aos tempos e às culturas (ou até mesmo aos planetas) não significa, porém, que não se tentou, desde sempre, vê-los como padrões definidos em relação a um modelo estável.” (ECO, 2007, p.15) Padrões esses que deveriam ser seguidos e que eram valorados pela sociedade.

Umberto Eco em seu livro *História da Feiura* levanta os sinônimos que são atribuídos ao belo e ao feio demonstrando a sensibilidade dos falantes com relação a sua valoração a respeito do corpo e do estético:

Se examinarmos os sinônimos de *belo* e *feio*, veremos que, enquanto se considerava *belo* aquilo que é bonito, gracioso, prazenteiro, atraente, agradável, garboso, delicioso, harmônico, maravilhoso, delicado, leve, encantador, magnífico, estupendo, excelso, excepcional, fabuloso, legendário, fantástico, mágico, admirável, apreciável, espetacular, esplêndido, sublime, soberbo; é *feio* aquilo que é repelente, horrendo, asqueroso, desagradável, grotesco, abominável, vomitante, odioso, indecente, imundo, sujo obsceno, repugnante, assustador, abjeto, monstruoso, horrível, horripilante, nojento, terrível, terrificante, tremendo, monstruoso, revoltante, repulsivo, desgostante, aflitivo, nauseabundo, fétido, apavorante, ignóbil, desgracioso, desprezível, pesado, indecente, deformado, disforme, desfigurado (para não falar das formas como o horror pode se manifestar em territórios designados tradicionalmente para o belo, como o legendário, o fantástico, o mágico, o sublime).

A sensibilidade do falante comum destaca que, enquanto para todos os sinônimos de *belo* seria possível conceber uma reação de apreciação desinteressada, quase todos os sinônimos de *feio* implicam sempre uma reação de nojo, se não de violência, repulsa, horror ou susto. (2014, p. 18-19)

O autor também cita em sua obra o ensaio *A expressão dos sentimentos no*

*homem e nos animais*, trecho no qual Charles Darwin, biólogo considerado o pai da teoria evolucionista, destaca que aquilo que provoca aversão em uma determinada cultura, não o faz em outra e vice-versa, o que leva alguns filósofos a questionem se é possível pronunciar um juízo estético de feiura, dado que o feio provoca reações passionais. No entanto, o autor nos lembra que: “[...] uma coisa é reagir passionalmente ao nojo provocado por um inseto pegajoso ou uma fruta apodrecida, outra é dizer que uma pessoa é desproporcional ou um retrato é feio no sentido em que é malfeito (o feio artístico é um feio formal).” (ECO, 2014, p. 19)

Ainda em seu levantamento histórico Eco, infere que na Idade Média dizer que todo o universo era belo significava também dizer que era bom – e vice-versa. Concepção esta que nos leva a pensar que o que é belo é bom, então o que é feio é mal, construindo assim uma relação dicotômica de atribuição de valores morais a estética corpórea e transmitindo-a ao longo da história. E isso se dá a partir da palavra, por que:

[...] junto com a palavra abordam também a situação extraverbal da enunciação. Esses juízes e valorações se referem a uma certa totalidade, na qual a palavra diretamente entra em contato com o acontecimento da vida e se funde com ele em uma unidade indissolúvel. A palavra tomada isoladamente, como fenômeno puramente linguístico, não poder ser verdadeira, nem falsa, nem atrevida, nem tímida. (VOLOCHÍNOV, 2013, p. 77)

A palavra, isoladamente, não pode ser valorada, é na relação, nas situações extraverbais de enunciação que ela se dá. Segundo Volochínov (2013, p.79): “a enunciação se apoia em sua relação real e material a um mesmo fragmento da existência, atribuindo a essa comunidade material uma expressão ideológica e um desenvolvimento ideológico posterior.” A construção do feio em relação ao mal, não é determinista, ela se dá em um contexto extraverbal de associação do belo ao bem, expressão ideológica, de uma comunidade material.

O que podemos observar com Melkor em *O Silmarillion* é uma construção positivista de bem e mal. Levantando uma questão de uma moral dada, a priori, pelo autor criador da obra; e dentro da obra, no caso, pela personagem criadora do universo da obra, criando assim, uma relação maniqueísta de um bem e de um mal absoluto. Esse movimento, então, se estende para a valoração da estética corpórea, esse mal absoluto será associado a uma estética negativa, feia, monstruosa ou grotesca porque assim, pode-se criar um afastamento da sua humanização e justificar a sua morte. Não há culpa em matar aquilo que não considero humano, que não considero que tenha sentimentos,

desejos, sinta dor ou tenha uma vida como a minha. Porque eu o afasto de mim e de qualquer semelhança que possa existir. Considerando-o diferente e por vezes nem humano. Enquanto o bem e o belo se tornam os objetos de desejo de assemelhação e aproximação.

Porém, a dualidade ela não se dá em oposição unanime, ela se dá dentro dos sujeitos e das facetas de sua vida, somos bons e maus, belos e feios. E essa valoração se constrói dentro de uma relação que se encontra em um determinado espaço e tempo e assim está em constante modificação. Os Valar, os grandes heróis e senhores do bem em *O Silmarillion* também apresentam facetas horrendas e atos maléficos. Como por exemplo, a descrição de quando se avista Ulmo, Valar Senhor das Águas:

Se os Filhos de Eru o avistassem, eram dominados por intenso pavor; pois a chegada do Rei dos Mares era terrível, como uma onda que se agiganta e avança sobre a terra, com elmo escuro e crista de espuma, e cota de malha cintilando do prateado a matizes do verde. As trombetas de Manwë são estridentes, mas a voz de Ulmo é profunda, como as profundezas do oceano que só ele viu. (TOLKIEN, 2009, p. 17)

Sua descrição poderia facilmente ser confundida com a descrição de um dos seres aliados de Melkor, mas ele é um dos heróis na narrativa. Ao mesmo tempo temos Aulë, considerado o Valar mais parecido com Melkor no início por possuírem a terra e o fogo como elementos que os caracterizam, tanto que Aulë é um ferreiro. Outra semelhança é o desejo de criar por conta própria:

Os dois também desejavam criar coisas que fossem suas, novas e ainda não imaginadas pelos outros, e gostavam de ter suas habilidades elogiadas. Aulë, porém, mantinha-se fiel a Eru e submetia tudo o que fazia à sua vontade; [...]. (TOLKIEN, 2009, p. 18)

A descrição de Aulë demonstra como ele possuía características e atos parecidos com o de Melkor, mas enquanto Melkor questionava Eru e se colocava em oposição, Aulë se submetia as vontades de Eru, por estar do lado de Eru é que ele se constitui como herói na narrativa de *O Silmarillion*, por pedir permissão e concordar com o deus e líder daquele mundo. Tanto que, assim como Melkor, Aulë, ansioso pela chegada dos primogênitos, também cria seres, os anões: “Dizem que no início os anões foram feitos por Aulë na escuridão da Terra-média” (TOLKIEN, 2009, p.39). No entanto os que ele cria são aceitos por Eru e não são valorados da mesma forma negativa que as criações de Melkor. A princípio Eru recusa as criações de Aulë, achando

que esse também o está desafiando:

Ora, Ilúvatar soube o que estava sendo feito e, no exato momento em que o trabalho de Aulë se completava, e Aulë estava satisfeito e começava a ensinar aos anões a língua que inventara para eles, Ilúvatar dirigiu-lhe a palavra; e Aulë ouviu sua voz e emudeceu. E a voz de Ilúvatar lhe disse: - Por que fizeste isso? Por que tentaste algo que sabes estar fora de teu poder e de tua autoridade? Pois tens de mim como dom apenas tua própria existência e nada mais. (TOLKIEN, 2009, p. 39)

Mas Aulë quando ia destruir suas criações por estas irem contra as vontades de Eru, tem o perdão deste porque se mostrou humilde:

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

O que dá a entender é que se não fosse pelo fato de Aulë se submeter as ordens de Eru e sem questionar sacrificar a vida de outros seres por estes não serem vontade de Eru, ele estaria se colocando contra ele e também seria constituído como um inimigo para Eru. Parece que Eru está sendo piedoso, no entanto, ele na verdade percebe que a fé de Aulë em si não é abalada e que este sacrificaria seus próprios filhos para realizar a vontade de Eru, confirmando assim que este está acima de tudo, ele é o poder unanime para ele e não uma ameaça, como Melkor se constituiu. Causar culpa – não é acusar o outro de culpar, mas sim, fazer o outro pensar que é culpado – e persuadir alguém para que esses matem seus próprios filhos como forma de fé, não são atos de um bem unanime.

Da mesma forma os Valar são os primeiros a atacar Melkor, eles se reúnem e Manwë fala: “Este é o conselho de Ilúvatar em meu coração: que devemos reconquistar o domínio de Arda, a qualquer custo, e liberar os quendi da ameaça de Melkor” (TOLKIEN, 2009, p.50). Considerando acabar com Melkor, qualquer criatura ou terra que possua a *qualquer custo*, não tendo nenhuma misericórdia sobre a vida do outro. Diz que “Longo e angustiante foi o cerco a Utumno [morada de Melkor]”. Desse conflito, iniciado pelos Valar, muito se modificou da Terra-média, e a atribuição sobre as modificações no território são sempre atribuídas a Melkor, como ações solitárias e

pensadas, mas as modificações também vem dos conflitos que ocorreram, sendo modificações de ambas as partes, ambas são responsáveis. Esse primeiro conflito foi o que resultou no aprisionamento de Melkor:

Finalmente, porém, os portões de Utumno foram arrombados, e seus salões, destelhados; e Melkor foi refugiar-se no canto mais profundo. Tulkas apresentou-se então para defender os Valar. Lutou com ele e o imobilizou com o rosto no chão. E Melkor foi acorrentado com Angainor, a corrente que Aulë havia feito, e levado prisioneiro; e o mundo teve paz por uma longa era. (TOLKIEN, 2009, p. 51)

Melkor não teve chance de se defender, foi surpreendido pelo ataque, foi preso de forma humilhante, tendo o seu rosto contra o chão e o perdão lhe foi negado. Se o mal é aquele que ataca sem misericórdia, humilha e não concede perdão, que atitudes são essas cometidas pelo bem? Também o egoísmo, associado ao mal, pode ser visto também no bem. Logo após a prisão de Melkor quem decide o destino dos quendi, elfos que estavam próximo a morada de Melkor são os Valar, e mesmo que algum quisessem lhe dar a liberdade, muitos, por conta da beleza desses seres o queriam perto e o queriam proteger sem lhe dar a liberdade: “Já a maioria temia pelos quendi no mundo perigoso, em meio às ciladas da penumbra iluminada pelas estrelas; e, além disso, estavam tomados de amor pela beleza dos elfos e desejavam sua companhia” (TOLKIEN, 2009, p. 51-52).

Nesses poucos exemplos levantados o que podemos observar é como o bem também pode ter ações que são consideradas más, assim como ele também pode ter uma aparência e ser descrito de uma forma que seria valorada como monstruosa. O que difere a respeito da valoração positiva ou negativa que lhe será atribuída na relação com o outro é saber o que ele defende e se aquilo que ele concorda e defende faz parte do discurso dominante da realidade que faz parte.

Desde o momento em que eu afirmo o meu lugar único no existir único da humanidade histórica, desde o momento em que eu sou o seu não-álibi, isto é, estou com ela em uma relação emotivo-volitiva ativa, eu entro em uma relação emotivo-volitiva ativa, eu entro em uma relação emotivo-volitiva com os valores por ela reconhecido. (BAKHTIN, 2010a, p. 105)

É do meu lugar único da humanidade histórica, de onde estou, sem um álibi que tenho uma relação emotivo-volitiva com o outro e ela também está em relação com os valores reconhecidos nessa sociedade, assim se o diferente, o questionador é visto

como vilão e sua estética valorada negativamente, mesmo que as atitudes dele sejam benevolentes eu não verei as verei assim porque já o constituí de forma negativa na minha valoração, da mesma forma o bem não será visto como mal e nem suas ações serão questionadas, mesmo que estas não sejam benevolentes.

Da mesma forma, a construção de Deus como o Senhor do Bem nas religiões de cunho judaico cristãs falam de um deus benevolente, belo e majestoso, mas nem sempre sua figura se apresenta assim, ele também pode ser monstruoso, demonstrar suas iras e não concede perdão. No livro de Judas, este nos lembra que:

Quero, pois, lembrar-vos, embora já estejais cientes de tudo uma vez por todas, que o Senhor, tendo libertado um povo tirando-o da terra do Egito, destruiu, depois, os que não creram e a anjos, os que não guardaram o seu estado original, mas abandonaram o seu próprio domicílio, ele tem guardado sobre trevas, em algemas eternas, para o juízo do grande dia como Sodoma e Gomorra e as cidades circunvizinhas que, havendo-se entregue à prostituição como aqueles, seguindo após outra carne, são postas para exemplo do fogo eterno, sofrendo punição. Ora, estes, da mesma sorte, quais sonhadores alucinados, não só contaminaram a carne, como rejeitaram governo, e difamaram autoridades superiores. (1:5-8)

Deus, o Senhor do Bem, destruiu aqueles que não creram nele, aprisionou os anjos que se rebelaram nas trevas, queimou Sodoma e Gomorra como exemplo para aqueles que como os cidadãos dessas cidades não seguissem seus preceitos, incluindo os que não apenas “pecaram com a carne”, mas também questionaram autoridades. Deus também apresenta uma faceta má, ele é bom e mau ao mesmo tempo, assim como a figura de Satanás, ele é bom e mau ao mesmo tempo. Ambos são o mesmo e o diferente no mesmo lugar. Assim, para Bakhtin:

[...] o centro da arquitetônica do evento da visão estética é um ser humano, mas não como um qualquer, de conteúdo idêntico a si mesmo, mas como uma realidade concreta amorosamente afirmada. Nesta, a visão estética não faz absolutamente abstração dos possíveis pontos de visão de valores, não apaga a fronteira entre o bem e o mal, entre o bonito e o feio, entre a verdade e a mentira; a visão estética conhece e encontra todas estas diferenças no interior do mundo contemplado, mas estas diferenças não surgem dele como critérios últimos, como princípios de ver e formar o que é visto, mas elas permanecem no interior desse mundo como momentos constituintes da sua arquitetônica, e todavia são todos abarcados pela afirmação de um ser humano, uma afirmação amorosa que tolera tudo. A visão estética também conhece, é claro, “princípios de seleção”, mas esses são todos arquitetonicamente subordinados ao centro valorativo



soberano da contemplação – um ser humano. (2010a, 127-128)

*O Silmarillion* e a Bíblia Sagrada são obras da narração da criação de um mundo, de seus primeiros anos, povos e conflitos, assim como também, da criação do bem e do mal. J. R. R. Tolkien enquanto autor de *O Silmarillion* constrói em sua obra estética, com base na sua vida ética e na sua moral, uma ética e moral para o seu mundo, numa relação entre ética e estética. Assim, temos uma voz da moral de um autor, da moral de um criador naquele mundo que monologiza, que nos dá como acabamento um bem e o mal, e fica a nós o papel, enquanto leitores e estudiosos, ouvir outras vozes na arquitetura na obra estética que tentamos compreender. De olhar para o vilão e para o herói, não vendo duas figuras fechadas e centralizadoras do bem e do mal absoluto, mas de ouvir as vozes que o rodeiam e a sua pluralidade, sua polifonia.

#### 4.1 A História da Monstruosidade

Monstros, um dos sinônimos de feio, para Santo Agostinho, eram considerados belos enquanto criaturas de Deus ao mesmo tempo que eram considerados castigos de Deus, pois o mundo cristão os utilizava para definir a divindade.

O monstro é aquilo que tem de ser mostrado, que não pode ser dito ou descrito, porque não é classificável dentro das categorias que utilizamos, geralmente, para falar do mundo e dos seres e dos objectos que o povoam. Os monstros são, como nos diz o romancista Micholas Mosley, “coisas que talvez tenham nascido ligeiramente antes do seu tempo; quando não se sabe se o ambiente está preparado para eles.” (Mosley, 1991:71) Se o termo “monstro” evoca o desconhecido, o inquietante, e o assustador, ele aponta também para os futuros virtuais contidos na indeterminação do presente. (NUNES, 1994, p.7)

Etimologicamente monstro, *monstrum*, é “aquele que revela”, “aquele que adverte”, aquele que mostra alguma coisa. Porém, não existe uma única definição, algumas tentativas foram feitas e essas variam conforme autor e época. Uma das concepções mais gerais as primeiras noções de monstruosidade dizem respeito à norma, a sua quebra. “Em sentido mais geral, o monstro é definido em relação à norma, sendo está um postulado do senso comum; o pensamento não atribui facilmente ao monstro uma existência em si, que é espontaneamente atribuída à norma” (KAPPLER, 1994, p. 291). Essa quebra da norma é construída pelo outro, o próprio monstro não sabe que ele é um monstro, é o outro que lhe diz que ele é diferente, é na relação com o outro que ele

observa as diferenças entre eles e entre seus corpos.

Claude Kappler em seu belíssimo livro *Monstros, Demônios e encantamento no fim da Idade Média*, levanta, no capítulo VI - *A Noção de Monstruosidade*, alguns pontos que sondam a caracterização de um monstro:

- Genético, que considera as causas (Aristóteles e, bem mais tarde, Ambroise Paré)
- Teológico e estético, que considera a harmonia do universo (Santo Agostinho)
- Exemplarista e normativo, referindo-se a modelos dos quais os monstros se afastariam como reproduções defeituosas. (Esse é o ponto de vista da Idade Média, que não exclui o de Santo Agostinho, e que mesmo distante, também existe relação com o de Aristóteles)

Nesse sentido, a primeira definição de monstro, é aquilo que vai contra à norma, ou seja, a primeira característica do monstro é, portanto, ser diferente. Segundo Geraldi, as “diferenças apenas podem emergir entre semelhantes ou entre iguais” (2003, p. 50). O monstro ele é diferente porque a sociedade preza e deseja aqueles que são iguais, quando alguém é diferente, foge da norma padrão em um determinado tempo e sociedade ele é visto pelo outro como diferente e valorado. Vale ressaltar que Geraldi nos fala que: “Diferença não é sinônimo de desigualdade. Com diferenças muitas vezes escondemos desigualdades. Diferenças só são percebidas nas familiaridades compartilhadas; desigualdade são recusas de partilha” (2003, p. 50). A diferença não necessariamente é desigualdade, você pode ser diferente e estar no mesmo espaço que eu, mas ela pode gerar desigualdade a partir do momento que eu o valoro como negativo. O monstro ele é diferente, mas um diferente que eu não aceito e por isso cria-se uma desigualdade a partir do momento que recuso partilhar com ele, recuso partilhar inclusive a humanidade que nos define.

A noção de monstruosidade de Aristóteles considera que o ideal, ou a norma, é a representação idêntica. Por exemplo, um filho parecido com o pai é uma representação idêntica, em contrapartida, qualquer criança, que não se pareça com seu pai, pode ser considerada um monstro porque, segundo Aristóteles, a natureza saiu dos limites do tipo original. A dessemelhança é, então, uma monstruosidade. Porém essa noção é muito ampla e relativizada.

Na concepção de Santo Agostinho, o monstro existe em todos os níveis da

criação, porém, somente à medida que se apresentam como um problema teológico é que se torna interessante. “Deus é o criador de tudo, sabe o que é ou o que foi preciso criar, onde e quando; cria com o verdadeiro conhecimento da beleza universal, cujas partes compõe por meio da similitude ou da diversidade” (KAPPLER, 1994, p. 297). Nessa perspectiva, não deve ser visto como a obra de artífice menos perfeito de Deus, não como um erro, visão considerada por alguns. Para o autor, a beleza do universo é a diversidade que nele existe, considerando-o um conjunto em que se entrelaçam a semelhança ou a diversidade de partes. Pois, não é por não parecer com os outros homens que também não veio do *primeiro homem*. Considerando que, existem outras raças monstruosas, o que vivem entre a mesma raça é uma exceção. Porém, todas as questões levantadas por Santo Agostinho sobre o monstro giram em torno de uma noção de homem, e não de monstro.

Monstro é aquele cujo aspecto não estamos acostumados, pela forma de seu corpo, pela cor, pelos movimentos, pela voz. O “[...] monstro significa algo diferente dele: é sempre um deslocamento; ele habita, sempre, o intervalo entre o momento da convulsão que o criou e o momento no qual ele é recebido – para nascer outra vez” (COHEN, 2000, p 27). É o desvio da forma. Dentro de uma noção física, tudo o que foge da regra do que é considerado um corpo normal humano, toda deficiência física, anormalidade (os corpos não perfeitos em suas estruturas consideradas básicas) são um monstro.

Até o século XV, há poucas criações ou pensamentos originais sobre os monstros, ainda que haja desenhos e pinturas. No século XVI, Ambroise Paré produz uma tentativa de reflexão coerente e sistemática. Já da Idade Média e posteriormente, existe um número enorme de material que englobam obras de cosmografia, tratados didáticos, tratados de história natural, súmulas enciclopédicas, súmulas teológicas, poéticas e filosóficas, crônicas, textos literários e outros gêneros textuais. Mas de uma forma geral, deparamos com uma ambiguidade relacionada com o monstro: ele é um ser que desvia mais ou menos da norma e depende da valoração desse desvio.

Esses corpos eram na Idade Média, exibidos, como forma de espetáculos, pois o monstro pode causar riso, medo ou desejo (sexual ou de conhecimento) e representa uma nova ordem, para chocar ou se juntar, por isso ele incomoda. Um exemplo dessa exibição é Petit Pépin, nascido em Veneza em 1739 era um fenômeno nas feiras de Paris do século XVIII, um tronco humano, sem braços nem pernas, com dois pés e duas mãos fixados. Faleceu em Paris em 1801, aos sessenta em dois anos de idade. Seu esqueleto

fez parte da coleção do Museu Dupuytren como “curiosidade humana”.

Algumas noções, flutuantes, consideram monstro como coisas que aparecem contra o curso da natureza é uma definição bastante restrita, ausente de matrizes, desconsiderando uma escala muito diversa e numerosa. Ou coisas que aparecem além da natureza, definição que distingue monstros, prodígios e mutilados, estabelecendo uma escala de apreciação.

Na obra de Mandeville a monstruosidade é uma espécie de insensatez, definição unicamente negativa. Concepção que deixa aberta o caráter do monstro de estar contra a natureza ou além da natureza (natureza é entendida como Norma), sendo monstro aquele não se conforma a disposição correta do modelo considerado. As definições de Pseudo-Tómas, utilizam razão no lugar de natureza: “Pois eu bem sei que a forma deles/ Quer dizer tudo menos razão/ O homem não deve por razão/Ter cornos, rabos nem focinho” (KAPPLER. 1994, p. 307). Considerando que na origem da desordem, estaria uma insensata vontade de Deus, portanto, o monstro é uma manifestação de desordem, carência de uma forma inicial, forma de homem, de animal ou de vegetal; imperfeito.

É a partir das concepções de imperfeito que podemos passar para uma concepção de uma falsificação, criação alterada, em outras palavras, aquilo que é imperfeito é falso porque é uma criação alterada. Em *Malleus Maleficarum* o seguinte trecho é destacado por Kappler, por apresentar uma noção de monstruosidade subjacente: “Alberto, em seu *livro dos animais [Malleus Maleficarum]*, ao examinar os demônios e mesmo os feiticeiros podem realmente fazer animais, responde que podem, com a permissão de Deus, fazer animais imperfeitos” (KAPPLER, 1994, p. 308). A imperfeição então, estaria ligada a tudo aquilo que não é associado a Deus. Retornando a uma discussão das criações de Melkor, essas são imperfeitas porque não são criações de Eru, e por isso também são falsas, por ser uma criação alterada, um exemplo é os orcs, que são elfos deformados que se reproduziram, são criações anteriormente de Eru, mas que foram alteradas e se tornaram imperfeitas, monstros.

A perfeição é, então, associada ao bem, a Deus, que se torna um ponto de referência obrigatório no desenvolvimento das noções de monstruosidade. Se a natureza, a norma serve de ponto de referência para os monstros, isso se dá porque está é perfeita, enquanto que por outro lado a imperfeição é a manifestação da desordem, associando, portanto, a desordem a uma imagem do mal, criando uma relação lógica, sendo monstros imperfeitos, logo são maus, nas concepções levantadas sobre as noções

de monstruosidade. Segundo Kappler (1994, p. 309): “O monstro, filho da desordem, imagem da deformidade, também é com muita frequência considerado inimigo do belo”. No entanto, pode acontecer de que um monstro se distinga pela beleza excessiva, colocando a noção de monstruosidade nesse limiar tanto do Belo quando do Horrível.

É na estética agostiniana que reencontraremos no pensamento escolástico vários exemplos da justificação do feio no quadro da beleza total do universo, onde também a deformidade e o mal adquirem o mesmo valor, no qual no claro-escuro de uma imagem, na proporção entre luz e sombra, se manifesta a harmonia do conjunto. (ECO, 2014, p. 46)

As noções levantadas até o momento, tentativas de definição por volta do século XVI, dizem respeito principalmente ao aspecto físico dos monstros. Entretanto é na Idade Média que se desenvolve uma preocupação com a natureza moral destes, que podem ser inteligentes, bons e virtuosos. Sendo considerado como critério a presença ou ausência de alma. Algumas definições apresentavam a monstruosidade como um castigo de Deus, uma espécie de purgatório terrestre. Santo Agostinho, em *Cidade de Deus* (XVI, 8), já classificara mais ou menos os monstros em duas categorias: os que são criaturas *rationalia mortalia*, como o homem, e os que são *magis bestias quam homines*, como por exemplo os cinocéfalos (corpo de homem e cabeça de cão). Vê-se, assim, até que ponto na descrição de um monstro estão misturados o caráter intelectual ou moral, e as peculiaridades físicas.

A versão rimada de Tomás de Cantimpré considerada como monstro os povos que comem seus pais vivos (vivos quando percebem que a morte deles está próxima e mortos para evitar que sejam comidos pelos vermes) e os homens que lançam ao fogo pelo amor de algum outro (provável alusão às mulheres indianas que, segundo o costume, ardem na fogueira do esposo morto). Mas embora existam seres monstruosos simplesmente em decorrência de seus usos e costumes, o monstro continua sendo, na definição mais geral, um ser físico anormal. (KAPPLER, 1994, p. 316)

Segundo Kappler (1994, p. 317) Ambroise Paré, cirurgião de anatomista francês, em seu tratado *Des monstres et Prodiges* (1573) enumera treze circunstâncias para o nascimento de um monstro: as duas primeiras de ordem divina, ligada ao Bem; da terceira à décima segunda são humanas e a décima terceira é da alçada dos demônios ou diabos, ligada ao Mal. A primeira causa dos monstros é a glória de Deus, evidência da glória de Deus, aparecendo como uma ordem divina e natural, do mesmo modo que

toda a criação. A feiura dos monstros, servindo como prova de reconhecimento de Deus na medida em que não somos semelhantes aos monstros. Entre as causas biológicas e humanas dos monstros, há os híbridos, constituindo umas das categorias mais importantes: “por muito tempo acreditou-se que, por mistura ou cruzamento de sementes, podiam ser criados seres ao mesmo tempo parecidos com o homem e com o animal” (KAPPLER, 1994, p. 323). Sendo a zoofilia, considerada uma abominação.

A Bíblia oferece ao monrólogo uma contribuição apreciável. É dessa fonte que provêm as “primeiras” raças monstruosas e a opinião de que os demônios podem engendrar monstros. Ao falar da descendência de Cam, um dos três filhos de Noé (o pior, aquele que foi maldito pelo pai e é considerado ancestral do grão-cã), Mandeville dá uma imagem bastante pitoresca dessa geração: *E com isso os inimigos do inferno vinham amiúde deitar-se com suas mulheres de sua geração e engendraram diversos povos desfigurados, um sem cabeça, outro sem pernas, o terceiro com um só olho, o quarto com pés de cavalo, e os outros com vários membros desfigurados e deformados. E dessa geração de Cam vieram os povos pagãos e os diversos povos que vivem nas ilhas marítimas de toda a Ásia.* Não seria possível ser mais eclético em matéria de monstro: a ação dos demônios poder ser responsável por um número infinito de monstros! (KAPPLER, 1994, p. 325; grifo do autor)

O que nos parece monstruoso não o é para a natureza, pois, com isso, “ela manifesta sensivelmente a correspondência universal”. Cada ser é ao mesmo tempo semelhante ao outro, sua imagem refletida, e diferente no que tem de peculiar. A noção de monstruosidade torna-se então uma convenção que serve para designar uma imensa categoria de seres em relação a outra categoria. Ou seja, para distinção e/ou caracterização dos seres em relação a outros e a si próprios.

No fim da Idade Média começa a ter uma associação do monstro com o diabólico. O diabo, no século XV, é frequentemente o herói de aventuras, as quais são especialmente criadas para ele, como no *Livro de Belial*<sup>12</sup>. Segundo Kappler:

---

<sup>12</sup> Belial é um termo que ocorre na Bíblia hebraica, que mais tarde tornou-se personificado como o diabo em textos judaico-cristãos. Belial ou Beliel é o Rei-Comandante de Sheol (parte das regiões infernais). Na demonologia cristã, é reconhecido como um antigo Anjo da Virtude, que após a queda junto com Lúcifer, foi transformado no demônio da arrogância e da loucura, ocupava o posto que agora pertence a Arcanjo São Miguel. Um grímório pseudepigráfico datado do século XVII, A Chave Menor de Salomão ou Lemegeton (uma conhecida tradução do Lemegeton é The Goetia: The Lesser Key of Solomon the King (Lemegeton Clavicula Salomonis Regis), por MacGregor Mathers e com introdução de Aleister Crowley) e A Bíblia Satânica de Anton LaVey mencionam Belial. Em A Bíblia Satânica (O Livro de Belial), Belial significa "sem um mestre", e simboliza a independência, autossuficiência, e a realização pessoal.

O diabo é um monstro; o monstro se torna diabólico sempre que possível, e a vida se impregna de um monstruoso-diabólico onipresente que se impõe por uma espécie de evidência. Fica bem difícil discernir a noção de monstro através desse amálgama... (KAPPLER, 1994, 349)

O monstro, então, parece passar para o segundo plano, porém algumas gravuras mostram diabos que poderiam ser monstros, mas que não passam de figuras comicamente arcaicas. Os monstros que anteriormente eram representados com o teor cômico passam a apresentar, por causa das invasões dos mongóis e do desenvolvimento do comércio com o Oriente, um caráter demoníaco. Os monstros oriundos da Antiguidade Grega em sua maioria possuem aspectos mais cômicos que diabólico. Seu caráter demoníaco é subjacente e não está vinculado especificamente a uma forma monstruosa, mas ao monstro em geral, dado seu caráter de desordem, quebra de uma norma. Mas não se deve deduzir disso que o diabo seja sistematicamente um monstro.

Começa-se a se associar o monstro ao demônio, ao mal. Desenvolve-se a concepção de demônio como alguém que só quer causar sofrimento/maldade. Criando assim, a noção de que todo monstro é maligno e que a única maneira de lidar com um monstro é destruindo-o. Criando também uma íntima relação entre monstro e demônio.

[...] num dado momento o gosto pelo maravilhoso legendário dará lugar à curiosidade pelo interessante científico e outros tipos de monstros encherão as Câmaras das Maravilhas e outras coleções modernas. A partir daí, exploram-se lugares que para os medievais ainda eram um território de lendas e tais empreitadas não deixam mais qualquer espaço para monstros de bestiário. (ECO, 2014, p. 125)

Com o decorrer da história, das teorias sobre a monstruosidade, o decaimento do poder atribuído a igreja católica e seu discurso de que as anomalias físicas eram um castigo de Deus, esses corpos são abraçados pelos olhares científicos e justificados pela medicina, aprisionados, ou expostos como forma de riso. Mais tarde esses mesmos corpos são desconstruídos como monstros e essa monstruosidade associada a um psicológico e a condutas sociais.

## **4.2 Do Corpo Grotesco ao Corpo do Vilão**

Juntamente com as noções de monstruosidade está associado a concepção de

corpo grotesco. Grotesco, etimologicamente, deriva do substantivo italiano *grotto* que significa gruta ou pequena caverna, refere-se a um certo tipo de pintura decorativa, encontrada, em fins do século XV, em escavações realizadas em Roma.

A *grotesca*, isso é, grotesco e os vocábulos correspondentes em outras línguas são empréstimos tomados do italiano. *La grottesca* e *grottesco*, como derivações de *grotta* (gruta), foram palavras cunhadas para designar determinada espécie de ornamentação, encontrada em fins do século XV, no decurso de escavações feitas primeiro em Roma e depois em outras regiões da Itália. O que se descobriu foi uma espécie até então desconhecida de pintura ornamental antiga. (KAYSER, 1986, p. 17-18)

Nesses espaços subterrâneos reabertos depois de quase mil e quinhentos anos foram descobertas imagens, figuras, estátuas compostas de pessoas ou deidades metade gente e metade animal ou metade figura mítica. Os pintores da época visitavam as escavações para estudar as fantasiosas pinturas. O estilo grotesco se caracteriza por figuras esguias e distorcidas sobre uma decoração geométrica e naturalista, num fundo geralmente branco.

Na palavra grotesco, como designação de uma determinada arte ornamental, estimulada pela Antiguidade, havia para a Renascença não apenas algo lúdico e alegre, leve e fantasioso, mas, concomitantemente, algo angustiante e sinistro em face de um mundo em que as ordenações de nossa realidade estavam suspensas, ou seja: a clara separação entre os domínios dos utensílios, das plantas, dos animais e dos homens, bem como da estática, da simetria, da ordem natural das grandezas. (KAYSER, 1986, p. 20)

O grotesco, inicialmente, está em oposição ao sublime, sua antinomia histórico-artística. A palavra se constituiu na relação com a palavra do outro, e o termo grotesco sempre se constituiu na oposição com outros termos, o sublime, a simetria, estabilidade. No renascimento, por exemplo, há a formulação do ideal de beleza, associada à Grécia Antiga com simetria (equilíbrio, proporção, harmonia, leveza), ao mesmo tempo existem uma série de desenhos que são o contrário dessa estética, seres monstruosos, grotescos.

Podemos assim perceber que a ideia de grotesco está, no início, mais associada a um traço de arte, porém o termo alarga-se, passando a referir-se não somente a um tipo de pintura, mas a um estilo de representação que se caracteriza pelo exagero, o hiperbolismo, a profusão, o excesso. Sendo cada vez mais associada a algo ridículo e



depois com algo sinistro. Quanto mais se desenvolve um gosto de correto, certo, mais também se forma a ideia de um desgosto, ou seja, tudo o que é mal visto socialmente é associado ao grotesco, que traz uma noção de movimento (ao contrário de uma estabilidade) e de exagero (ultrapassar os limites).

A mistura do animalesco e do humano, o monstruoso como a característica mais importante do grotesco, já transparece no primeiro documento em língua alemã. Quando Fischart, na introdução à sua *Geschichtkliutterung – Esboço da História –* (1575) fala de “vasos, receptáculos e caixas de moldes extravagantes, gruta-grotescos e fantásticos. (...) O monstruoso, constituído justamente da mistura dos domínios e o desproporcional surgem como características do grotesco num documento antigo da língua francesa. Montaigne refere-se a seus próprios *Essays*, ao dizer: *Que sont-ce icy aussi... que crotresques et corpus monstrueux, rappiecez di divers membres, sans certaone figure, n'ayants ordre, ny proportion que fortuite.* [Que são aqui também... senão grotesco e corpos monstruosos, compostos de diversos membros, sem figura certa, não tendo ordem, nem proporção, a não ser fortuita. ] (KAYSER, 1986, p.24)

Em *A Cultura Popular Na Idade Média e No Renascimento*, Mikhail Bakhtin trabalha o corpo grotesco no contexto das obras de François Rabelais. Uma das características sobre esse corpo é o movimento, por ser um corpo em transformação, em constante estado de construção e junto com esse movimento a questão do exagero, dos excessos e grandiosidades.

Na base das imagens grotescas, encontra-se uma *concepção especial do conjunto corporal e dos seus limites*. As fronteiras entre o corpo e o mundo, e entre os diferentes corpos, traçam-se de maneira completamente diferentes do que nas imagens clássicas e naturalistas. (BAKHTIN, 2008, p. 275; grifo do autor)

Uma das primeiras concepções à noção comum de grotesco que Bakhtin apresenta na sua obra são as fronteiras e limites dos corpos, que no caso do grotesco são diferentes. Os limites para o corpo grotesco são de outra ordem, eles podem possuir pernas enormes que se esticam na altura das montanhas do mundo, narizes enormes ou orelhas pequenininhas como grão de arroz. Esses limites alterados do corpo grotesco o constituem de uma forma diversa das dos corpos nas imagens clássicas e naturalistas, de um corpo, como já dissemos de ideal de simetria. Assim, o corpo grotesco também, é um corpo em movimento, segundo Bakhtin: “Ele jamais está pronto nem acabado: está sempre em estado de construção, de criação, e ele mesmo constrói outro corpo; além

disso, esse corpo absorve o mundo e é absorvido por ele” (2008, p.277).

A corporeidade de Melkor ultrapassa os limites, ele se apresenta sempre em uma altura maior que todos e a sua primeira forma quando adentra na terra-média é a de uma montanha: “E ele desceu sobre Arda com poder e majestade maiores do que os de qualquer outro Vala, 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,[...]” (TOLKIEN, 2009, p. 11-12). Quando este assume uma forma bela para viver entre os Valar em Valinor e posteriormente retorna a essa forma, na fuga junto com Ungoliant, sua forma se confunde com o manto de trevas que ela tece. Da mesma forma os aliados de Melkor possuem formas grotescas, Ungoliant, por exemplo, tem “a forma de uma aranha monstruosa” (TOLKIEN, 2009, p. 82). Ao invadirem Valinor, Melkor com sua lança ataca as Duas Árvores as atingindo e fazendo jorrar seiva, Ungoliant, insaciável:

tudo sugou; e, indo de uma Árvore a outra, grudou seu bico negro nos ferimentos até que as esgotou. E o veneno da Morte que ela continha penetrou em seus tecidos e as fez murchar, na raiz, no galho, na folha. E elas morreram. E, ainda assim, Ungoliant sentiu sede. Foi até os Poços de Varda, e também os secou; mas Ungoliant arrotava vapores negros enquanto bebia: e inchou tanto, e de forma tão horrenda, que Melkor sentiu medo. (TOLKIEN, 2009, p. 85)

Mais tarde, ela ainda com fome, deseja mais, deseja devorar as silmarils que Melkor roubou:

– Monstro cruel – disse ela – Fiz o que pediste. Mas ainda estou com fome.  
– O que mais queres devorar? - respondeu Morgoth. - Desejas o mundo inteiro para encher a barriga? Não jurei te dar isso Eu sou o Senhor do mundo.  
– Não desejo tudo isso. Mas tu tens um imenso tesouro de Formenos. É o que quero. Sim, e com as duas mãos tu o entregarás.  
Foi assim que, forçado, Morgoth lhe entregou as pedras preciosas que trazia consigo, uma a uma e com relutância. E, quando ela as devorou, a beleza delas desapareceu do mundo. Cada vez maior e mais sinistra tornava-se Ungoliant, mas sua voracidade não estava saciada [...] (TOLKIEN, 2009, p. 90)

Ungoliant deseja devorar tudo, ela não é só grotesca por conta do seu tamanho enorme, mas porque “Depois do ventre e do membro viril, é a boca que tem o papel mais importante no corpo grotesco, pois ela devora o mundo; e em seguida o traseiro” (BAKHTIN, 2008, p. 277). A boca e o ato de devorar são grotescos porque são “o lugar onde se ultrapassam as fronteiras entre dois corpos e entre o corpo e o mundo, onde se

efetuam as trocas e as orientações recíprocas” (idem). Sauron, braço direito de Melkor, também apresenta uma forma grotesca e modifica essa forma conforme seu desejo, assim em seu combate com Huan, cão de Valinor, agarra Sauron pelo pescoço e: “Sauron, então, mudou de forma, de lobo para serpente, e de monstro para sua forma costumeira [...]” (TOLKIEN, 2009, p.220).

Assim como Melkor, Lúcifer também apresenta uma estética grotesca: “E foi expulso o grande dragão, a antiga serpente, que se chama diabo e Satanás, o sedutor de todo o mundo” (APOCALIPSE, 12:9).

Viu-se grande sinal no céu, a saber, uma mulher vestida do sol com a lua debaixo dos pés e uma coroa de doze estrelas na cabeça, que, achando-se grávida, grita com as dores do parto, sofrendo tormentos para dar à luz. Viu-se também outro sinal no céu, e eis um dragão, grande, vermelho, com sete cabeças, dez chifres e, nas cabeças, sete diademas. A sua cauda arrasta a terça parte das estrelas do céu, as quais lançou para a terra; e o dragão se deteve em frente da mulher que estava para dar à luz, a fim de lhe devorar o filho quando nascesse. Nasceu-lhe, pois, um filho varão, que há de reger todas as nações, com cetro de ferro. E o seu filho foi arrebatado para Deus até ao seu trono. (APOCALIPSE, 12:1-5)

Em o Apocalipse, livro escrito por João a respeito das visões do fim do mundo, narra-se a história de uma mulher grávida que dará a luz a um varão que ocupará o trono de Deus, no entanto um dragão aparece para devorar o menino, assim que ele nascesse, porém não o consegue. Na narrativa aparecem descrições grotescas sobre o corpo, uma mulher grávida, vestida do sol e da lua, dando a luz enquanto um dragão, vermelho e de sete cabeças com sete diademas e dez cifres, espera para devorar seu filho. Que são atos do drama corporal, a gravidez, o parto, a morte, a mutilação, o devorar, são acontecimento que afetam o corpo grotesco, porque, segundo Bakhtin, “*efetuam-se nos limites do corpo e do mundo ou nas do corpo antigo e do novo; em todos esses acontecimentos do drama corporal, o começo e o fim da vida são indissoluvelmente imbricados*” (2008, p. 277; grifo do autor).

Da mesma forma aliados de Lúcifer são descritos de forma grotesca como a besta que emerge do mar:

Vi emergir do mar uma besta, que tinha dez chifres e sete cabeças e, sobre as cabeças, nomes de blasfêmias. A besta que vi era semelhante a leopardo, com pés como de urso e boca como de leão. E deu-lhe o dragão o seu poder, o seu trono e grande autoridade. (APOCALIPSE, 13: 1-2)

E, ainda, a besta que emerge do mar: “Vi ainda outra besta emergir da terra;

possuía dois chifres, parecendo cordeiro, mas falava como dragão” (APOCALIPSE, 13: 11).

Observamos ainda que o corpo grotesco é cósmico e universal, que os elementos aí sublinhados são comuns ao conjunto do cosmos: terra, água, fogo, ar; ele liga-se diretamente ao sol e aos astros, contém os signos do zodíaco, reflete a hierarquia cósmica; esse corpo pode misturar-se a diversos fenômenos da natureza: montanhas, rios, mares, ilhas e continentes, e pode também encher todo o universo (BAKHTIN, 2008, p. 278)

O corpo tanto de Melkor e seus aliados, como de Lúcifer e seus aliados são corpos que se misturam com a terra, com os seus elementos. Melkor está ligado ao elemento fogo, aparenta uma forma de montanha a principio e sua altura ultrapassa aos outros seres; assim também Lúcifer, apresenta o elemento da luz, caí em chamas na terra, assume a forma de um dragão vermelho de sete cabeças, tem como aliados bestas que vem do mar e da terra. São ambos corpos que estão em relação de inacabamento com a natureza e seus fenômenos.

O vilão apresenta um corpo grotesco porque é um corpo que está em movimento que “ignora a superfície sem falha que fecha e limita o corpo, fazendo dele um fenômeno isolado e acabado.” (BAKHTIN, 2008, p. 278). O vilão deseja o inacabamento, porque dessa forma ele pode o tempo todo se modificar para surpreender, para conseguir o que deseja. Ele pode apresentar uma bela forma de quiser, assim como uma forma horrorosa, ele pode mudar essa forma e se transformar, conforme a relações e situações que ele esteja. Em algumas histórias de encruzilhadas a respeito dos pactos dos tocadores de blues nos Estados Unidos, diz-se que o diabo aparecia como uma bela mulher, a mais bela mulher que um homem poderia desejar – e que assim para cada um que a visse era uma mulher diferente – e assim selava, com um beijo, o pacto com o homem que lhe chamou.

Em contrapartida a esse corpo grotesco, existe um corpo fechado e acabado, ou um corpo que deseja esse acabamento. Normalmente o corpo dos que se constituem como herói, esse acabamento se dá pela busca de se aproximar de um ideal de perfeição e bondade, ligados ao alto. Segundo Bakhtin, esse corpo do herói que pode ser lido como cânon, “é um corpo *perfeitamente pronto, acabado, rigorosamente delimitado, fechado, mostrado do exterior, sem mistura, individual e expressivo*” (2008, p. 279; grifo do autor). Assim o corpo do herói é: [...] *um único corpo*; não conserva nenhuma marca de dualidade; basta-se a si mesmo, fala apenas em seu nome. O que lhe acontece só diz respeito a ele mesmo, corpo individual e fechado (BAKHTIN, 2008, p. 781; grifo

do autor). Como afirma Susan Petrilli em sua leitura bakhtiniana a respeito do corpo:

A metáfora do corpo grotesco nas suas expressões carnavalescas contribui para uma melhor compreensão da dinâmica do contraste entre duas visões de mundo presentes na mesma cultura: de um lado, o corpo individualizado e fechado, autossuficiente e isolado quanto à relação com outros corpos; de outro, o corpo aberto feito de protuberância e interstícios, situado na relação intercorpórea, ligado externamente com outros corpos. De um lado, a fechada lógica da identidade, de outro a abertura para a alteridade. (2013, p.59)

Porém, pensar o grotesco como um sinônimo estético do corpo e por isso feio e monstruoso e por isso sendo constitutivo do vilão é uma armadilha. Dessa forma cairíamos em um maniqueísmo estético e conformaríamos que o vilão é feio porque é vilão, e o herói é belo, porque é herói. O grotesco é o inacabamento, o movimento, a quebra da ordem, tanto para o bem quanto para o mal. O herói não é belo é acabado, por mais que essa seja sua busca, mas ele também é grotesco. E mesmo que ele seja o mais belo, como normalmente são descritos, a beleza exagerada também causa estranhamento, também é grotesca, porque ela ultrapassa os limites do corpo simétrico.

Em *O Silmarillion*, um dos Valar, que são os heróis na narrativa, Ulmo, Senhor das Águas, assim como o vilão, tem uma forma corpórea que ultrapassa os limites da natureza e se mistura com o cosmo.

Ulmo é o Senhor das Águas. Ele vive só. Não mora em lugar algum por muito tempo, mas se movimenta à vontade em todas as águas profundas da Terra ou debaixo dela. [...] Além disso, não gosta de caminhar sobre a terra e raramente se dispõe a se apresentar num corpo, como fazem seus pares. Se os Filhos de Eru o avistassem, eram dominados por intenso pavor; pois a chegada do Rei dos Mares era terrível, como uma onda que se agiganta e avança sobre a terra, com elmo escuro e crista de espuma, e cota de malha cintilando do prateado a matizes do verde. As trombetas de Manwë são estridentes, mas a voz de Ulmo é profunda, como as profundezas do oceano que só ele viu. (TOLKIEN, 2009, p. 17)

Ulmo, como é descrito, não apresenta uma forma corpórea como a dos outros Valar, mas sim se liga às águas e à sua forma inacabada. Ele é descrito como uma onda, assim: “As fronteiras entre o corpo e o mundo apagam-se, assiste-se a uma fusão do mundo exterior e das coisas” (BAKHTIN, 2008, p. 270). Cristo, filho de Deus, na Bíblia também apresenta momentos em que sua estética é grotesca, como na narrativa em que ele vence a besta e o falso profeta:

Vi o céu aberto, e eis um cavalo branco. O seu cavaleiro se chama Fiel e Verdadeiro, e julga e peleja com justiça. Os seus olhos são chamas de fogo; na sua cabeça há muitas diademas; tem um nome escrito que ninguém conhece senão ele mesmo. Está vestido com um manto tinto de sangue, e o seu nome de chama o Verbo de Deus; e seguiam-no os exércitos que já no céu, montando cavalos brancos, com vestiduras de linho finíssimo, branco e puro. Sai da sua boca uma espada afiada, para com ela ferir as nações; e ele mesmo as regerá com centro de ferro, e pessoalmente pisa o lagar do vinho do furor da ira do Deus Todo-poderoso. (APOCALIPSE, 19: 11-15)

Cristo desce do céu, junto com o seu exército, com o intuito de atacar e matar e nisso apresenta uma estética grotesca, com um manto ensanguentado, olhos em chamar e tira da sua boca uma espada afiada com a qual planeja ferir as nações e ser o seu senhor que as regerá com centro de ferro. Temos novamente a boca como uma característica do grotesco ao retirar sua espada e a figura de um homem em manto se sangue em cima de um cavalo descendo os céus. Imagem grotesca daquele que é o herói nas religiões de cunho judaico-cristãs.

O vilão e o herói podem possuir o corpo grotesco, o que os diferencia, é que o vilão busca o inacabamento, o movimento, o grotesco, ele se constitui nesse corpo por estar em relação com outros sujeitos que o constituem. Esse corpo grotesco é valorado como belo ou feio por causa do seu posicionamento moral na realidade em que faz parte. Por questionar e se colocar contra a ideologia dominante do seu mundo, ele e tudo ligado a ele será valorado de forma negativa. Da mesma forma que o herói busca o acabamento e a perfeição, mas também apresenta um corpo grotesco que é valorado de forma positiva por conta do seu posicionamento moral que é a favor e por um discurso dominante em sua realidade.

## SOBRE DESPEDIDAS

“- *“Melhor reinar no inferno do que servir no céu”, não é?*  
- *Por que não? Estou aqui na terra tomando conta do meu nariz desde que isso tudo começou! Eu nutri cada sensação que o homem se inspirou a ter. Eu me preocupei com seus desejos, e eu nunca o julguei! Por que? Porque eu jamais o rejeitei. Eu aceitei todas as suas imperfeições. Sou um fã do homem! Eu sou um humanista. Talvez o último humanista.”*

*(The Devil's Advocate)*

Durante o caminho percorrido neste trabalho a tentativa foi de construir uma compreensão a respeito da constituição do vilão a partir de um lugar diferente, lugar esse em que se pudesse colocar na escuta de vozes diferentes e não os mesmos sons ressoantes de sempre.

Em primeiro lugar, trouxe-se a jornada do herói como uma forma de mostrar, que a utilizando não estaríamos olhando para as singularidades do vilão, mas deslocando o vilão de seu lugar e o colocando no lugar do herói, mas que ainda sim, existiria um lugar, um arquétipo denominado vilão que teria outro sujeito ali dentro ocupando, assim, as teorias de Bakhtin nos trouxe o necessário para compreensão desse sujeito.

O vilão se constitui na relação entre dois (ou mais) sujeitos, na relação *eu-outro*. É o eu na relação com um outro que constitui o sujeito, e o vilão em um primeiro momento se constitui como inimigo para outro, como o diferente de mim, e um diferente que eu não quero que se aproxime, que eu excludo e valoro como negativo, repudiando-o enquanto sujeito, seus atos e sua estética. Em um segundo momento, o sujeito, já valorado pelo outro como inimigo, tem sua assinatura-reconhecimento, ou seja, se reconhece nesse lugar que ele se encontra como não desejado, excluído, diferente e comete ações como atos contra esses que o valoram de forma negativa, conhece e persuade aliados para o seu lado e assim, se reconhece e valoro como vilão.

Melkor foi o sujeito que direcionamos o olhar em *O Silmarillion* de J. R. R. Tolkien, porque ele se apresenta ali como o diferente, ele questiona as ordens de seu criador e por ser constituído na relação com os seres dessa sociedade que faz parte como diferente ele é o inimigo, se reconhecendo nesse lugar ele então começa a se tornar o vilão. Mas ele não é um mal unanime, uma figura que nasce maléfica e monstruosa odiando a sociedade que faz parte e desejando destruição, muito pelo contrário,

inclusive ele deseja criar, mas criar por contra própria e não seguindo os desejos e pensamentos, as ordens, de um ser que detenha o poder e o discurso dominante daquela sociedade.

Nesse sentido o vilão muitas vezes precede o herói – já que este último precisa sair em uma busca e no meio da sua jornada destruir um obstáculo que é encarnado pela figura desse vilão – porque ele se constitui antes mesmo que o herói fosse tentar destruí-lo, ele se constituiu na relação com outro, por vezes o líder ou deus da narrativa. O herói enquanto esse outro que constitui o vilão se apresenta numa figura acabada, ou que busca o acabamento e a perfeição e de uma seriedade unilateral, já o vilão, por mais que ele se constituía como vilão para esse outro, ele está sempre inacabado, sempre surpreendendo, um exemplo disso é a sua estética.

A estética do vilão é valorada negativamente, sendo este chamado de feio, monstruoso ou grotesco, num sentido pejorativo e de denegrir. Você desqualifica o outro enquanto sujeito, desumaniza-o pela sua estética e assim, por ele não se parecer humano, você justifica a sua exclusão social e a sua morte, sem culpa. Tirando a humanidade dele, o chamando de monstro, você faz com que ele não se pareça com você e assim não sinta nada como você sentiria e por isso não existe a culpa. No entanto, o monstro e o grotesco são figuras extremamente humanas, elas representam o inacabamento, o movimento, o constante término e início de ciclo e não existe nada mais humano que isso, o cíclico da vida. E nesse sentido o vilão que a todo custo se tenta desumanizar se apresenta como o mais humano, o mais próximo da figura do homem e isso que incomoda, você olhar para o outro e ver nele os seus defeitos, os seus desejos e tudo do que você é capaz – e não quer admitir.

O vilão mostra para o homem a sua dualidade, a sua complexidade enquanto sujeito, os seus inacabamentos. Ele é bom e mal, feio e belo, cômico e sério ele é essa mistura das dicotomias e não a sua separação fechada, ele nem busca um fechamento ou acabamento, muito pelo contrário, ele quer se modificar o tempo todo, porque ele vai tentar de tudo para alcançar o que ele quer, ele é esperançoso e acha que nada nunca acabou, “porque tudo vai dar certo no final, se não deu certo ainda é porque não é o final” assim dizemos uns para os outros na nossa sociedade e assim acredita o vilão.

O aspecto do vilão entendido como representação do mal unanime vem sendo desconstruídos nos últimos anos, principalmente em filmes e seriados. Os vilões, por apresentarem características como sentir ódio, medo, desejo e cometer erros, tornam-se personagens aos quais as pessoas se identificam por serem mais complexos e parecerem



mais humanos, diferente dos heróis, que parecem uma figura inalcançável.

Filmes como *The Wolf of Wall Street* (Martin Scorsese, EUA, 2013) e *Nightcrawler* (Dan Gilroy, EUA, 2014), apresentam o vilão, não existe um herói salvador ou uma moral a ser passada, mas a jornada da construção de um vilão. Uma busca pelo dinheiro e poder, em ambos os casos. No seriado *House of Cards* (Netflix – EUA – 2013 –) temos a construção da trama de um personagem tipo vilão no desenvolver de suas estratégias para alcançar o que deseja. Apresentando esse tipo de personagem não mais com essa concepção de um sujeito que nasce mal e é completamente mal, mas sujeitos que são uma relação entre o bem e o mal.

Tal reflexão sobre essa relação entre bem e mal é trazido também na figura do Diabo, como o anjo decaído, (que foi analisada durante todo esse trabalho) aquele que nutre e cuida dos desejos do homem, que já foi o favorito de Deus, mas na busca de poder, foi rejeitado, justificativa dada no discurso proferido pelo próprio Diabo, interpretado por Al Pacino, no filme do *The Devil's Advocate* (Taylor Hackford, EUA, 1997). Ou outro vilão famoso da literatura, Malévola, a bruxa má do conto a Bela Adormecida, no ano de 2014, teve sua história de vida contada no filme *Maleficent* (Robert Stromberg, EUA, Reino Unido, 2014). Vemos a jornada de uma garota apaixonada e seu belo reino, se transformando em uma mulher com desejo de vingança, poder e ódio, conjuntamente com a transformação de sua aparência e a do seu reino. Diferente dos exemplos anterior, onde homens de ternos, considerados belos são os vilões, lembrando que “pode acontecer que um monstro se distinga pela beleza [...] portanto, a monstruosidade situa-se nos extremos tanto do Belo quanto do Horrível” (KAPPLER, 1994, 310), em Malévola temos o reforço na estética de tudo que é feito, monstruoso e grotesco como associação ao vilão. Visão essa reforçada pelas transformações tanto do reino, no começo e no fim do filme, como pela aparência da malévola. Dois estereótipos diferentes na construção estética de uma Malévola boa, anteriormente e uma má, posteriormente. Mas ao longo do filme, vemos como essas duas Malévolas estão sempre em relação.

Apesar desse trabalho focar em *O Silmarillion* e trazer como cotejamento a Bíblia, ambas as obras maniqueístas que possuem uma construção de bem e mal como dicotomias que se dão desde o início da criação do mundo, não estão limitados a estas análises os pensamento a respeito do vilão aqui presente. Olhamos para a estética tentando compreender a ética, é um olhar enviesado. É uma relação entre a ética e a estética.

Assim, o vilão nem sempre vem trajado com seus chifres e suas escamas, muitas vezes ele vem de terno e com o seu sorriso mais bonito, com as melhores das intenções e senta do seu lado em um restaurante ou pega o elevador com você. Ele é o seu amigo, seu parente, seu chefe, seu colega de trabalho, ele está a todo lugar vivendo a sua vida assim como você. Ele pode ser você. Porque todos nós somos vilões e heróis na nossa singularidade no existir- evento.

Não queremos de forma alguma encerrar essa questão aqui ou dar qualquer sentido de acabamento, de fechamento ou conclusão, que tanto o herói busca. Pelo contrário, gostaria apenas de levantar essas questões e as deixa-las inacabadas e com a possibilidade de se modificarem, transformarem, de nos surpreender, assim como vilão nos surpreende.

## AS REFERÊNCIAS

- ADAMS, Robert M. **The Hobbit Habit**. Disponível em:  
<<http://www.nybooks.com/articles/archives/1977/nov/24/the-hobbit-habit/>> Acesso em:  
10 de julho de 2015.
- ALMEIDA, Rogério Caetano de. **O Corpo Grotesco como Elemento de Construção Poética nas Obras de Augusto Dos Anjos, Mário de Sá-Carneiro e Ramón López Velarde**. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literatura e de Língua Portuguesa). São Paulo, SP: Universidade de São Paulo, 2007.
- ANDRADE, MARCELO. **A banalidade do mal e as possibilidades da educação moral: contribuições arendtianas**. Revista Brasileira de Educação, v. 15, p. 109-125, 2010.
- ARENDT, Hannah. **Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- AVILA, Erik dos Santos. **A Revisão do Ritual de Exorcismos como Instrumento de Reafirmação da Autoridade e da Relevância do Catolicismo no Mundo Contemporâneo**. Ciência da Religião, História e Sociedade V 11/ N 1 2013.
- BALLONE, GJ. **Carl Gustav Jung**. Disponível em  
<<http://www.psiqweb.med.br/site/?area=NO/LerNoticia&idNoticia=192>>. Acesso em  
06 de janeiro de 2016.
- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais**. 6 ed. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.
- \_\_\_\_\_. **O freudismo: um esboço crítico**. São Paulo: perspectiva, 2009.
- \_\_\_\_\_. **Para uma Filosofia do Ato Responsável**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010a.
- \_\_\_\_\_. **Marxismo e Filosofia da Linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na Ciência da Linguagem**. 14 ed. São Paulo: Hucitec, 2010b.
- \_\_\_\_\_. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.
- \_\_\_\_\_. **Palavra Própria e Palavra Outra na Sintaxe da Enunciação**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2011b.
- BARBOSA, M. R., MATOS, P. M., & COSTA, M. E. **Um Olhar Sobre o Corpo: o corpo ontem e hoje**. Psicologia & Sociedade, 23(1), 24-34, 2011.
- CAIMEY, Christopher Thomas. **Antagonist Characters in the Early Gothic Novel: A Matter of Political Anxiety?** Doğuş Üniversitesi Dergisi Vol 2, No 1, January, 2001.  
Disponível em: <<http://journal.dogus.edu.tr/index.php/duj/article/view/223>>. Acesso em:  
16 de julho de 2015.

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CARPENTER, Humpfrey (org). **As Cartas de J. R. R. Tolkien**. Curitiba: Arte e Letras Editora, 2006.
- COHEN, Jeffrey Jerome. A Cultura dos Monstros Sete Teses in **Pedagogia dos Monstros - Os Prazeres e os Perigos da Confusão de Fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- ECO, Umberto. **História da Feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Como se Faz uma Tese em Ciências Humanas**. Lisboa: Editorial Presença, 2007.
- FLUSSER, Vilém. **A história do Diabo**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FONSTAD, Karen Wynn. **O Atlas da Terra-média**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.
- FOOTE, Timothy. **Books: Middle-Earth Genesis**. Disponível em: <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,915707,00.html>>. Acesso em: 10 de julho de 2015.
- GAMBA, Janaina dos Santos. **Cara de Vilão: Aspectos Complexos da Construção do Personagem-Tipo do Vilão em Filmes de Horror**. Dissertação. (Mestrado em Comunicação Social). Porto Alegre, RS: Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2014.
- GARDNER, John. **The World of Tolkien**. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/1977/10/23/books/tolkien-silmarillion.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/1977/10/23/books/tolkien-silmarillion.html?_r=0)> Acesso em: 10 de julho de 2015.
- GERALDI, J. W. **A diferença identifica. A desigualdade deforma. Percursos bakhtinianos de construção ética e estética**. In: FREITAS, M. T; JOBIM, S. e KRAMER, S. Ciências Humanas e Pesquisa: leituras de M. Bakhtin. São Paulo: Cortez Editora, 2003, p.39-56.
- HUGO, Vitor. **Do Grotesco e do Sublime – Prefácio de Cromwell**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.
- KAPPLER, Claude. A noção de monstruosidade in **Monstros, Demônios e Encantamentos no Fim da Idade Média**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- KAYSER, Wolfgang, O grotesco, objeto e palavra in **O Grotesco - Configuração na Pintura e da Literatura**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- KYRMSE, Ronald. **Explicando Tolkien**. São Paulo: Mrtins Fontes, 2003.
- LE GOFF, Jacques. O maravilhoso no Ocidente medieval in **O Imaginário Medieval**.

Portugal: Editorial Estampa, 1994.

LUDWIG, Paula Fernanda. **Como Se Cria Um Vilão? Rumores e Intrigas Entre Teatro e Literatura – Do Melodrama à Dramaturgia Brasileira no Século XIX. 2012.** 122 f. Dissertação. (Mestrado em Letras). Santa Maria, RS: Universidade Federal de Santa Maria, 2012.

MERP. Middle-Earth Roleplaying, **Rulebook**, Second U.S. Edition, Collector's Edition, 1993.

MERP. Middle-Earth Roleplaying, **Lords of Middle Earth**, Vol. I - The Immortals: Elves, Maiar, and Valar. A Fantasy Game Character Compendium. Second U.S. Edition, Collector's Edition, 1993.

MIOTELLO, V. **A Construção Turbulenta das Hegemonias Discursivas: o Discurso neoliberal e seus confrontos.** Tese (Doutorado em Linguística). Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 2001.

MORAES, Eliane Robert. Anatomia do monstro in BUENO, Maria Lucia e CASTRO, Ana Lucia de (ogs.), **Corpo, território da cultura.** São Paulo: Annblume, 2005.

MUCHEMBLED, Robert. Satã entra em cena (séculos XII-XIV) in **Uma história do diabo.** Rio de Janeiro: Bom texto, 2001.

MUSSARELI, Felipe. **A Análise de Quadrinhos Japoneses Sob a Ótica de Bakhtin: o Mangá como Material de Referência para a Cultura Japonesa.** Dissertação (Mestrado em Ciência, Tecnologia e Sociedade). São Carlos, SP: Universidade Federal de São Carlos, 2013.

NUNES, João Arriscado. **A Celebração dos Monstros e a Redescoberta da Moral:** dois enredos da transição paradigmática. Coimbra: Oficina do CES – Centro de Estudos Sociais Coimbra. N°40. Julho 1994.

PAJÉU, Hélio Márcio. **Os Gêneros do Discurso na Criação Estética Colaborativa.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2014.

PETRILLI, Susan. **Em Outro Lugar e de Outro Modo.** Filosofia da linguagem, crítica literária e teoria da tradução em, em torno e a partir de Bakhtin. São Carlos: Pedro & João Editores, 2013.

PIRES, Vera Lúcia; SOBRAL, ADAIL. **Implicações do estatuto ontológico do sujeito na teoria discursiva do Círculo Bakhtin, Medvedev, Voloshínov.** Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso, v. 8, p. 205-219, 2013.

PONZIO, Augusto. **No Círculo com Mikhail Bakhtin.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2013.

PRIORE, Mary Lucy Murray Del. **Dossiê: a história do corpo.** Anais do Museu Paulista. São Paulo. N. Ser. v.3 p.9-26 jan./dez. 1995

**SAGRADA, Bíblia** Tradução de João Ferreira de Almeida. Brasília: Sociedade bíblica no Brasil, 1969.

SANDRÉ, Muniz. **O Império do Grotesco**. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.

SOARES, Marly Carvalho. **Da antropologia à Ética: a questão da Corporeidade**. Kairós (Instituto Teológico-Pastoral do Ceará), v. V/1, p. 32-49, 2008. Disponível em: <<http://www.catolicadefortaleza.edu.br/wp-content/uploads/2013/12/2.Marly-Da-antropologia-à-ética-formatado-e-corrigido-ok.pdf>>. Acesso em: 16 de julho de 2015.

SOERENSEN, Claudiana. **A Carnavalização e o Riso Segundo Mikhail Bakhtin**. Travessias, Vol. 5, No 1, 2011, 318-331.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Silmarillion**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. **The Silmarillion**. London: HarperCollinsPublishers, 1999.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis**. Volume Único. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. **Sobre histórias de fadas**. 2 ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VOLOCHÍNOV, Valentin Nikolaievich. **A construção da Enunciação e Outros Ensaio**s. São Carlos: Pedro & João Editores, 2013.

## OS ANEXOS

### Dos Valar<sup>13</sup>

Do pensamento de Eru nasceu os Ainur, destes, aqueles que adentram em Arda são chamados de Valar. Os Senhores dos Valar são sete; e as Valier, as Rainhas dos Valar, são também em número de sete.

Valar:

- Manwë - Rei de Arda, Senhor dos Ares e das Aves
- Ulmo - Senhor das Águas e dos Mares
- Aulë - Governante de toda a terra, e dos materiais nela contida, criador dos Anões
- Námo Mandos - Senhor dos Mortos, Juiz e Oráculo dos Valar
- Oromë - Domador das Bestas e das Feras
- Irmo Lórien - Senhor dos Sonhos e das Visões
- Tulkas - Senhor da Força

Valier:

- Varda - Rainha de Arda, Senhora da Luz e das Estrelas
- Yavanna - Senhora e criadora de todas as Plantas e Animais
- Nienna - Senhora do Luto e da Compaixão
- Estë - Senhora da Cura e do Repouso
- Vairë - Tecelã do Tempo
- Nessa - Senhora das Danças
- Vána - Senhora das Flores

### Glossário dos Valar

#### Manwë

Manwë e Melkor são irmãos no pensamento de Ilúvatar. Manwë tem a maior estima de Ilúvatar e compreende com mais clareza seus objetivos. Ele foi designado para ser, na plenitude do tempo, o primeiro de todos os Reis: senhor do reino de Arda e governante de todos os que o habitaram. Seu prazer está nos ventos e nas nuvens, e em todas as regiões do ar, das alturas às profundezas, dos limites mais remotos do Véu de

---

<sup>13</sup> Valar é o plural de Vala, singular masculino e Valier é o plural de Valië, singular feminino.

Arda às brisas que sopram nos prados. Ele ama todas as aves velozes, de asas fortes.

### **Ulmo**

Senhor das Águas. Ele vive só. Não mora em lugar algum por muito tempo, mas se movimenta à vontade em todas as águas profundas da Terra ou debaixo dela. Seu poder só é inferior ao de Manwë. Não gosta de caminhar sobre a Terra e raramente se dispõe a apresentar num corpo, como fazem seus pares. A voz de Ulmo é profunda, como as profundezas do oceano que só ele viu. Ulmo ama os elfos e homens e nunca os abandonou.

### **Aulë**

Tem o poder pouco inferior ao de Ulmo. Governa todas as substâncias das quais Arda é feita. No início, trabalhou bastante na companhia de Manwë e Ulmo; e a criação de todas as terras foi sua tarefa. Ele é ferreiro e mestre de todos os ofícios; deleita-se com trabalhos que exigem perícia, por menores que sejam, e também com a poderosa construção do passado. Os Noldor foram os que mais aprenderam com ele, e ele sempre foi seu amigo.

### **Mandos**

Irmão de Irmo Lórien e de Nienna. Seu nome é Námo, "Juiz", e Mandos é na verdade o lugar onde estão suas moradas. Sua esposa é Vairë, a Tecelã. Jamais se esquece de nada e é capaz de dizer tudo o que ainda vai acontecer, desde que já esteja decidido por Ilúvatar. É conhecido por ser severo e um tanto sem compaixão, mas suas predições não são vingativas como as de Morgoth; são apenas a vontade de Eru, além de ele reconhecer Manwë como Rei de Arda e obedecê-lo.

### **Oromë**

Embora seja menos forte do que Tulkas, é mais temível na ira. Amava as terras da Terra-Média e as deixou a contragosto, sendo o último a chegar a Valinor. É caçador de monstros e feras cruéis e adora cavalos e cães de caça; ama todas as árvores, motivo pelo qual é chamado de Aldaron, e pelos sindar, Tauron, o Senhor da Floresta. Nahar é o nome do seu cavalo, branco à luz do sol e prateado à noite. Valaróma é o nome da sua enorme trompa, cujo som de assemelha ao nascer do Sol escarlate, ou ao puro relâmpago que divide as nuvens.



### **Irmo**

Tal como o seu irmão mais velho Námo, Irmo foi um dos Feanturi. Ele foi o mestre de emoções e sonhos, o espírito de vida; assim, seu nome "desejante". Junto com sua esposa Este, ele levantou-se durante a noite em sua terra natal, na Floresta de Lórien, viajando quando os sonhos dos filhos de Eru eram mais ativos.

Irmo possui a vestimenta na cor de um azul profundo, como as cores dos topos das árvores à luz do luar. Sua forma é ágil e alta, suave como a sua paz interior, mas o fogo do desejo acende uma faísca muito especial dentro dos seus olhos

### **Tulkas**

O maior na força e nos atos de bravura, cujo sobrenome é Astaldo, o Valente. Aprecia a luta corpo a corpo e as competições de força; não cavalga nenhum corcel, pois supera em velocidade todas as criaturas providas de patas, além de ser incansável. Seu cabelo e sua barba são dourados; e sua pele, corada. Suas armas são suas mãos. Presta pouca atenção ao passado ou ao futuro, e não tem serventia como conselheiro, mas é um amigo determinado. Sempre ri, tanto na luta por esporte quanto na guerra.

### **Varda**

Senhora das Estrelas, que conhece todas as regiões de Eä. Sua beleza é por demais majestosa para ser descrita nas palavras de homens ou elfos. Na luz estão seu poder e sua alegria. Manwë e Varda raramente se separaram, e permanecem em Valinor.

### **Yavanna**

Yavanna Kementári, a Provedora de Frutos, é a Valië da terra e seu poder só é superado pelo de Varda Elentári. Criou todas as árvores e todos os animais. Suas mais belas obras foram as árvores que posteriormente dão origem ao Sol e à Lua. Destas árvores veio à luz das Silmarils. Significa "Rainha da Terra".

### **Nienna**

Irmã dos fëanturi, que vive sozinha. Ela conhece a dor da perda e pranteia todos os ferimentos que Arda sofreu pelos estragos provocados por Melkor. Tão imensa era sua tristeza, à medida que a Música se desenvolvia, que seu canto se transformou em lamento bem antes do final. Não chora, porém, por si mesma; e quem escutar o que ela

diz, aprende a compaixão e a paciência na esperança; sua morada fica em Aman, a oeste do Oeste, nos limites do mundo; e ela raramente vem à cidade de Valimar, onde tudo é alegria. Prefere visitar a morada de Mandos, que fica mais perto da sua; e todos os que esperam em Mandos clamam por ela, pois ela traz força ao espírito e transforma a tristeza em sabedoria.

### **Estë**

Esposa de Irmo e assim como o seu marido era uma zeladora dos vivos. Suas preocupações eram com o descanso e renovação do corpo e da alma. A Valier com maior poder de cura. Estë cuida das fontes de renovação na Floresta de Lórien, tanto ela e seu marido residem na floresta mágica, embora ela descanse sozinha durante o dia em uma ilha chamada Lórellin. Quieta, gentilmente caminha ao lado de Irmo durante as horas pacíficas da noite, o tempo de descanso da paz.

### **Vairë**

Esposa de Námo e vive com ele nos Salões de Mandos em Aman, no lado ocidental da costa do mar. Lá, no remoto lugar das almas, ela teceu o recorde de tempo. Námo usa sua crônica para julgar o destino dos espíritos. Tranquila e serena, Vairë é uma boa companheira e parceira para o Ordenador. Usando trajes roxo profundo de linhas sombrias, ligeiramente drapeado confere-lhe um ar de autoridade, adequado para o seu grande papel.

### **Nessa**

Irmã de Oromë, esposa de Tulkas. Ela é ágil e veloz. Ama os cervos, e eles acompanham seus passos onde quer que ela vá nos bosques, mas ela corre mais do que eles, célere como uma flecha com os cabelos aos ventos. Adora dançar.

### **Vána**

A Sempre-jovem, irmã de Yavanna e esposa de Oröme. Todas as flores brotam à sua passagem e se abrem se ela as contemplar de relance. E todos os pássaros cantam à sua chegada.

### **Dos Maiar**

Com os Valar vieram outros espíritos cuja existência também começou antes do

Mundo, e da mesma ordem dos Valar, mas de grau inferior. São os Maiar, o povo dos Valar, seus criadores e auxiliares. Seu número não é conhecido entre os elfos e poucos têm nome em qualquer dos idiomas dos Filhos de Ilúvatar. Pois embora seja diferente em Aman, na Terra-média os Maiar raramente apareceram em forma visível a elfos e homens.

Como os Valar, os Maiar são espíritos imortais, sem necessidade de uma forma. Suas formas corporais simplesmente lhes permitam interagir com os filhos de Eru, e permitir-lhes realizar sua tarefa principal que é o cuidar de Arda. Este papel lhes permite interagir com os habitantes da Terra Média mais diretamente, levar a palavra de seus mestres e servir como seus intermediários.

Esses espíritos menores compõem o povo do Valar e são numerosos o suficiente para alimentar suas próprias sociedades e aumentar seu caráter variado; e, embora os Maiar nascessem antes de a própria existência, eles compartilham muitas das paixões e deficiências dos povos inferiores.

### **Glossário dos Maiar**

#### **Ilmarë**

A criada de Varda.

Ilmarë foi maior entre o Maier. Como criada de Varda, era a maior entre seus servos. Ela encarna sua senhora com compaixão, disciplina e presença. Ela podia ouvir as coisas fora do alcance dos ouvidos mais aguçadas e seus poderes de cura rivalizavam com o de qualquer um em Arda. Como Varda, amava todas as criaturas, até mesmo aqueles que foram capturados pelo mal.

#### **Eönwë**

O porta-estandarte e arauto de Manwë.

Eönwë foi o porta-estandarte e arauto de Manwë. Grande comandante, tradicionalmente escolhido como chefe militar da Hóstia dos Valar (o maior exército em Arda). Sua habilidade militar no ataque a cidadela de Morgoth em Thangorodrim ajudou o exército aliado dos Homens, Elfos e Maiar a destruir a grande horda de servos da causa da Escuridão. Ninguém em Arda, mesmo entre os Valar, era mais forte do que os braços de Eönwë. Tulkas era muito mais forte e Oromë um arqueiro melhor, mas Eönwë era o guerreiro consumado. Foi ele quem ensinou o Edain como usar armas. Ele atuou como Juiz dos Eldar na Guerra da Ira no final da Primeira Era, também era um líder, um

conselheiro, um professor e assessor de confiança de Manwë – que lhe confiou a guarda das Silmarils arrancadas da coroa de Ferro de Morgoth.

### **Ossë**

Vassalo de Ulmo e é o senhor dos mares que banham as praias da Terra-média. Ele não mergulha nas profundezas, mas ama as costas e ilhas, e se deleita com os ventos de Manwë. Pois, com a tempestade ele se delicia e ri em meio ao bramir das ondas. Ossë e sua esposa Uinen foram os maiores servos de Ulmo e entre os filhos de Eru, os mais conhecidos dos Maiar. Foi o maior cantor da Terra Média e foi ele quem ensinou os Teleri a cantar. Também os instruiu nas habilidades de confecção de navios, um legado abraçado pelo grande Cirdan. A predileção de Ossë para com os Teleri era forte, sua paixão profunda. Leal e impetuoso, ele foi o mais caprichoso dos Maiar. Seu amor e ódio eram fortes; estava sempre mal-humorado e muitas vezes violento. Os mares costeiros que formaram seu domínio refletiam as mudanças de humor de Ossë.

### **Uinen**

A Senhora dos Mares, esposa de Ossë. Cujas cabelos se espalham por todas as águas sobre os céus. Ela ama todas as criaturas que habitam as correntes salgadas e todas as algas que ali se desenvolvem. Uinen, é um dos dois altos funcionários do Valar Ulmo. Calma e tranquila, Uinen é o espírito das águas amigáveis. Sua contenção e paz interior estão em contraste gritante com formas caprichosas de Ossë. Reside em água doce, mas seu poder estende-se sempre que a água está parada ou fluindo - mesmo nas profundezas da terra. Ela é protetora desse dom precioso.

### **Melian**

Nome de uma Maia que servia tanto a Vána quando a Estë. Morou muito tempo em Lórien, cuidando das árvores que florescem nos jardins de Irmo, antes de vir para a Terra-média. Rouxinóis cantavam à sua volta onde quer que ele fosse. Melian foi a única entre os Maiar a se casar com um dos Eldar. Como esposa de Sinda Elwë (Elu Thingol), Rei de Doriath, Melian assumiu uma forma excepcionalmente bela de *humano*. Seus consideráveis poderes capacitá-la para proteger uma área enorme contra uma série de inimigos perigosos. Ela era um mestre de encantamentos de proteção e bênçãos e foi sem dúvida um dos maiores cantores que já andou em Endor. Melian até ensinou rouxinóis a cantar, como evidenciado pelos rebanhos que a seguem onde quer que

fosse. Um amante da natureza e enamorado da beleza e emoção, ela era a protetora empática de homens e animais menores.

### **Olórin**

O mais sábio dos Maiar. Também mora em Lórien, mas sua natureza o levava com frequência à casa de Nienna, e com ela aprendeu a compaixão e a paciência. Foi amigo de todos os Filhos de Ilúvatar e se compadeceu de suas tristezas; e aqueles que o escutavam despertavam do desespero e abandonavam as fantasias sinistras.

### **Dos inimigos<sup>14</sup>**

#### **Sauron**

Ou Gorthaur, o Cruel. Entre os servos de Melkor que possuem nomes, o maior espírito. No início, ele pertencia aos Maiar de Aulë, mas depois tornou-se servo de Melkor. Em todos os atos de Melkor, em Arda, em seus imensos trabalhos e nas trapaças originadas por sua astúcia, Sauron teve participação; e era menos maligno do que seu senhor somente porque por muito tempo serviu a outro, e não a si mesmo. No entanto, nos anos posteriores, ele se elevou como uma sombra de Morgoth e como um espectro de seu rancor, e o acompanhou no mesmo caminho desastroso de descida ao Vazio.

Ele apareceu como uma imagem inexplicavelmente indescritível, com uma preta e malhada "superfície" que queimou-se como um intenso, mas muitas vezes invisível, fogo. O olho flamejante, no entanto, foi sempre presente, seja na mente ou em clara visão do expectador.

Sauron permaneceu um servo da escuridão, que é o dom de seu mestre Morgoth. Apesar de ter adorado a si mesmo, ele era a personificação do legado de Morgoth, que permaneceu mentor e mestre do Lorde das Trevas, mesmo preso no vazio fora de Eä. Sauron e seus seguidores, aqueles que dominou, adorava esse mal de inúmeras formas. O medo do poder das trevas, é claro, manteve-se como o maior incentivo gerando uma reverência do mal e suas encarnações. Sendo assim, Sauron promulgava esmagador terror, e seus servos não viram outra escolha.

Após a derrota de Morgoth, os Valar intimaram Sauron a comparecer em julgamento, onde seria tratada a sua pena. Depois que ela fosse cumprida, ele seria

---

<sup>14</sup> Palavra utilizada tanto em MERP. Middle-Earth Roleplaying, Lords of Middle Earth, Vol. I - The Immortals: Elves, Maiar, and Valar. A Fantasy Game Character Compendium (como the great enemies) quanto em O Silmarillion (dos inimigos/ of the enemies).

liberto e voltaria a viver em paz. Mas, com medo, Sauron fugiu da presença deles. Em pouco tempo Sauron, talvez pela ausência de seu senhor, tornou-se razoavelmente bom. Mas na solidão e numa espécie de exílio, começou a maquirar o mal.

Então conseguiu a amizade de alguns na Terra-Média (usando a identidade de Annatar, que significa o Senhor dos Presentes), adotou uma bela aparência, e simulou amizade com os Elfos, sendo uma destas amizades o grande artífice élfico da época, Celebrimbor, de Azevim. A este, Sauron deu a ideia de fazer-se anéis muito belos, mas que tinham como característica principal um determinado poder, e com eles consertar os danos causados pela disputas dos Valar e tornar a Terra-média tão bonita quanto Valinor. O elfo aceitou. Celebrimbor forjou, sem a ajuda de Sauron os Três Anéis: Narya, o Anel de Fogo, Nenyá, o Anel da Água, e Vilya, o Anel do Ar. Mas, secretamente, Sauron forjou em Orodruin (Montanha da Perdição), o Um Anel, mais forte e mais poderoso que qualquer um, e com um laço, um encantamento que dava-lhe o poder de controlar todos os outros, assim como aqueles que os usasse. Com ele, Sauron planejava controlar os demais anéis e assim ostentar todos seus poderes. Então, invadiu Eregion e tomou os Anéis, distribuindo Nove aos Homens e Sete aos anões. Mas Celebrimbor descobriu os seus planos, e por isso conseguiu esconder os Três. Assim, uma nova guerra começava, onde Sauron buscava os Anéis até onde conseguisse.

### **Ungoliant**

Uma Maia que assumiu a forma de uma aranha gigantesca e tecia teias negras, sugando toda a luz que encontrava. Ela não era uma serva propriamente dita, pois “no início ela fora um dos seres que ele [Melkor] corrompera para seu serviço. Ungoliant, no entanto, renegara seu Senhor, por desejar ser senhora de seu próprio prazer, [...]” (TOLKIEN, 2002a, p. 82).

Ungoliant era um Espírito do Vazio, a encarnação das Trevas, e a incorporação da Destruição. Sua relação com o Ainur era desconhecida, embora ela estava fora Eä. Possui uma fome constante, consumida com uma sede de luz e do fogo que acende espíritos, Ungoliant alimenta-se de qualquer vida que possa capturar ou subjugar. Na verdade, lendas dizem que, no final, por falta de outras presas, ela devorava a si mesma.

Morgoth encontrou-a pela primeira vez no deserto escuro de Avathar, na sombra das montanhas Pelóri, sudeste de Aman. Ela era um espírito único cuja forma parecia estar em constante mudança. Totalmente preta e inexpressiva, movia-se rapidamente deslizando através da terra. Com fome do espírito da Grande Luz das

Árvores, Ungoliant alegremente junta-se com Morgoth em uma aliança para atacar Valinor. Ela criou teias encantadas na forma de uma ponte sobre o muro alto da montanha que guardava o Reino dos Valar e silenciosamente os dois entraram no reino dos poderes.

Morgoth e sua companheira escalaram o Monte Verde sobre o qual estavam as árvores preciosas chamadas Telperion e Laurelin. Usando sua lança, ele atingiu uma das árvores perfurando sua casca reluzente, sua seiva derramada sobre o gramado. Rapidamente Ungoliant suga o fluido do chão, e vira-se contra as árvores atacando-as, extraindo as últimas gotas de sua essência e envenenando-as. Mediante o consumo da luz, ela aumenta seu poder e tece uma teia de escuridão que guardava e parte em sua viagem para o norte com Morgoth. Os dois grandes inimigos usando a nuvem impenetrável chegam ilesos ao Tesouro de Noldo em Formenos. Lá, Morgoth matou o rei Noldorin (Finwë) e roubaram suas riquezas. Perseguido por Tulkas e Oromë, os dois escaparam, novamente usando a teia encantada de Ungoliant para cobrir seus movimentos. Os Valar foram incapazes de atacá-los e Ungoliant e Morgoth atravessaram o gelo dos mares do Norte sob o céu estrelado da noite longa.

Insaciável por poder, Ungoliant multiplica sua ganância. Ela confrontou seu antigo aliado, ao atingir a Terra-média e exigiu o tesouro que Morgoth havia roubado dos Noldor. Morgoth tentou apaziguar sua fome constante alimentando-a com suas jóias, mas isso só serviu para fazê-la mais forte e mais sedenta. Percebendo sua situação, chamou seus servos Balrog na esperança de dissuadir qualquer nova demanda. Ungoliant não se impressionou e atacou-o quando ele se recusou a abrir mão das três Silmarils roubadas. No entanto, com o auxílio prestados pelos seus Balrogs de fogo, as forças de Morgoth prevaleceu. Ungoliant recuou para as florestas da Terra-média, no extremo norte de Bekerand, comendo tudo o que viveu no vale e nas colinas circundantes. Acasalou com uma de suas presas monstruosas e deu à luz a raça de demônio-aranhas que iria assombrar Endor em tempos por vir. (Um de seus descendentes, Laracna o Grande, desempenhou um papel especial na saga da queda de Sauron.) Ungoliant mais tarde migrou para o sul em busca de mais alimento. Ela passou rapidamente pela história, mas sua lenda e seu legado hediondo ainda geram medo.

## Balrogs<sup>15</sup>

Maiar seduzidos por Melkor, no início de Arda, que residiam em sua fortaleza no norte, Utumno, descritos como demônios de terror, “seus corações eram de fogo, mas eles se ocultavam nas trevas, e o terror ia à sua frente, com seus açoites de chamas” (TOLKIEN, 2002a, p. 45). Os Balrogs estavam entre aqueles espíritos perto de Melkor e que entraram em sintonia com a música tema de Melkor, em vez da de Ilúvatar. Portanto, eles não só já existiam antes da criação do mundo, como também tiveram um papel na sua criação. Existem entorno de três a sete Balrogs, não se sabe o número exato, mas em algumas referências há exércitos de Balrogs, tendo Gothmog como capitão.

Gothmog era o Senhor dos balrogs e o mais terrível entre todos. Eles estavam sempre à disposição de Melkor, mesmo quando este foi prisioneiro dos Valar, e aguardavam sua volta e suas ordens, nunca agindo por conta própria. Embora os balrogs não buscassem o poder para si, podemos perceber que tinham a necessidade de satisfazer seus desejos de destruição e morte, o que também se encaixa na vontade de poder.

Durante a Primeira Era, eles estavam entre os servos mais temidos das forças de Morgoth. Quando sua fortaleza de Utumno foi destruída pelos Valar, eles fugiram e se esconderam nos poços de Angband. Ajudaram Morgoth quando este fugiu com as Silmarils juntamente com Ungoliant, que o atacou, pois queria as Pedras. Na Guerra da Ira, a maioria foi destruída, restando poucos que fugiram para as Montanhas Azuis, na Terra-Média. Na Terceira Era os Anões de Khazad-dûm, sem querer, despertaram um Balrog durante a mineração de Mithril e foram forçados a fugir as pressas de sua antiga habitação. Os Balrogs foram primeiramente encontrados pelos Elfos durante a Dagor-nuin-Giliath (Batalha-sobre-as-Estrelas) na Primeira Era. Após a grande vitória de Noldor sobre os orcs de Morgoth, Fëanor seguiu para Angband, mas os Balrogs vieram contra ele. Então ele foi mortalmente ferido por Gothmog, Senhor dos Balrogs (o único Balrog conhecido pelo nome). Apesar de seus filhos terem lutado contra os demônios, Fëanor morreu por causa de seus ferimentos pouco tempo depois, e seu espírito partiu

---

<sup>15</sup> Todos os Balrogs deveriam ter sido destruídos no final da Primeira Era, mas foi descoberto mais tarde que, pelo menos um, escapou escondendo-se nas profundezas das Montanhas Sombrias perto de Moria - O Veneno de Durin, talvez o melhor documentado dos Balrogs. Em seu confronto com o mago Gandalf, o Balrog foi derrotado, enquanto a Sociedade do Anel escapou de Moria em O Senhor dos Anéis (descrito especificamente, no Livro II, Capítulo 5, a segunda metade de A Sociedade do Anel), ambos foram mortos, mas Gandalf foi "mandado de volta" pelos Valar (ou possivelmente pelo próprio Eru).



para os Salões de Mandos.

Em aparência, os Balrogs eram homens altos (possivelmente cerca de dezoito metros de altura), sendo ameaçador na forma de um homem tendo o controle tanto do fogo quanto de sombras bastante escuras e sempre carregando chicotes de fogo (Gothmog, o Senhor dos Balrogs, usava um machado na Primeira Era). Causavam grande terror em amigos e inimigos sem distinção e poderia se esconder nas trevas e nas sombras.

Contrariamente à opinião popular (ainda transmitida pelo trilogia de Peter Jackson), Balrogs não são envolvidos por chamas. Eles são, de fato, caracterizados pela escuridão, e a conexão com o fogo é interna e não externa quando ele afunda no fogo de Moria, embora Veneno de Durin, o Balrog que aparece em Moria, consiga respirar fogo de suas narinas. Eles tem uma clara aparência humanoide e criaturas muito inteligentes. Os Balrogs tinham uma cauda que se estendia duas vezes a mesmo comprimento. Nos livros, Tolkien descreve os Balrogs como sendo apenas uma forma envolta em sombra e chama. Possivelmente sem nenhuma forma de homem ainda maior. Balrogs parecem ter a habilidade de prender e projetar grande poder e terror.

### **Referências dos anexos**

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Silmarillion**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. **The Silmarillion**. London: HarperCollinsPublishers, 1999.

\_\_\_\_\_. **O Senhor dos Anéis**. Volume Único. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MERP. Middle-Earth Roleplaying, **Rulebook**, Second U.S. Edition, Collector's Edition, 1993.

MERP. Middle-Earth Roleplaying, **Lords of Middle Earth, Vol. I** - The Immortals: Elves, Maiar, and Valar. A Fantasy Game Character Compendium, Second U.S. Edition, Collector's Edition, 1993.