



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS**

**RODOLFO PEREIRA CORREIA DE FARIAS**

**AS IMAGENS ARQUETÍPICAS NO IMAGINÁRIO DO SENHOR DOS ANÉIS: A  
SOCIEDADE DO ANEL, DE J. R. R. TOLKIEN**

CAMPINA GRANDE – PB

2013

**RODOLFO PEREIRA CORREIA DE FARIAS**

**AS IMAGENS ARQUETÍPICAS NO IMAGINÁRIO DO SENHOR DOS ANÉIS: A  
SOCIEDADE DO ANEL, DE J. R. R. TOLKIEN**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação em Letras da Universidade  
Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência  
para obtenção do grau de Licenciada em Letras  
habilitação Língua Espanhola.

Orientador Prof. Esp. Rafael Francisco Braz

CAMPINA GRANDE – PB

2013

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA  
CENTRAL – UEPB

F224i

Farias, Rodolfo Pereira Correia de.

As imagens arquetípicas no imaginário do Senhor dos Anéis [manuscrito]: a sociedade do anel, de J. R. R. Tolkien. / Rodolfo Pereira Correia de Farias. –2013.

**32 f. il. : color.**

**Digitado.**

Letras,

**Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em com habilitação em Língua Espanhol) Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2013.**

“Orientação: Prof. Me. Rafael Francisco Braz, Departamento de Letras”.

1. Crítica Literária 2. Literatura Inglesa 3.Ficção

21. ed. CDD 801.95

**RODOLFO PEREIRA CORREIA DE FARIAS**

**AS IMAGENS ARQUETÍPICAS NO IMAGINÁRIO DO SENHOR DOS ANÉIS: A  
SOCIEDADE DO ANEL, DE J. R. R. TOLKIEN**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Graduação em Letras da Universidade  
Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência  
para obtenção do grau de Licenciada em Letras  
habilitação Língua Espanhola.

Aprovado em 09/09/2013.

Rafael Francisco Greg Nota 10,0  
Prof. Esp. Rafael Francisco Braz / UEPB

Orientador

Marinalva Freire da Silva Nota 10,0  
Profª Dra. Marinalva Freire da Silva / UEPB

Examinadora

Aluska Maria Luna da Silva Nota 10,0  
Prof. Aluska Maria Luna Silva / UEPB

Examinadora

Média 10,0

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso ao professor Rafael Francisco Braz, por orientar-me de maneira atenciosa, sempre com muita paciência e competência.

Dedico este trabalho a todos que me ajudaram na construção do mesmo, fazendo com que algo tão distante se tornasse tão real.

## AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos são de forma muito especial a Deus em primeiro lugar, por ter me concedido a oportunidade de cursar essa graduação, com muita luta, com muito esforço, mas agora alegremente estou, em poder estar concluindo esse trabalho final, do meu curso.

Agradecimento aos meus familiares, meu pai, Aguiberto Correia de Farias, minha mãe, Miriam Pereira Correia de Farias, minha irmã, Ranuci Pereira Correia de Farias e a minha noiva Macielia de Queiroz Oliveira que desde o primeiro momento, me apoiaram e me ajudaram, para que eu pudesse caminhar até o final desta estrada, não é fácil trabalhar e estudar, o cansaço do dia inteiro de trabalho, cansa nossa mente, mas eles sempre me incentivando a continuar, sem desistir e dizendo sempre, siga em frente.

Como deixar de agradecer aos meus colegas de turma, tão amigos, companheiros e que me ajudaram muito, humildemente pode afirmar, que devo também a todos eles, sempre com muito carinho, tive muita ajuda de cada um deles, nos ajudamos, choramos juntos, sofremos muito, nos divertimos juntos e nos alegramos muitas vezes a cada trabalho realizado, a cada prova com boas notas, por mais um período concluído, esse turbilhão de emoções e de sentimentos que passamos juntos, não nos permite esquecê-los jamais, fica registrado aqui pra todos eles, sou muito grato a todos vocês por tudo.

Agradecer a todos os professores, Marcos, Gilda, Sergio, Aluska Luna, Josehilton Rocha, Milena, Alessando Giordano, Luciene Almeida, Rafael Francisco Braz, Simone Dália, Marinalva Freire, que durante todo esse tempo passaram em nossas vidas, deixando sua parcela de contribuição para nossa educação, todos com as suas particularidades, com virtudes e defeitos, mas todos ficaram registrados no meu coração, que Deus possa iluminar a cada um deles, por todo o vasto conhecimento, que nos passaram e o que posso dizer é muito obrigado a todos de coração.

Ao meu orientador, professor; Rafael Francisco Braz que muito me ajudou, é aquela mão amiga que surgiu no momento que mais eu precisava, me encorajou, me ajudou me orientou e me mostrou a cada orientação os caminhos que eu devia percorrer, para fazer bem o meu trabalho final, o gesto mais bonito que acho em um ser humano, é a “humildade de pedir a ajuda de alguém”, e gesto maior do que esse só a de “reconhecer aquela ajuda que você recebeu”. Por isso professor Rafael, muito obrigado por tudo.

Enfim agradecer a Deus por todos eles, que passaram em minha vida, e por tudo que vivi todo esse período, momentos dos mais diversos, feliz em olhar para trás e dizer passei por

tudo isso e venci. Venci porque Deus é fiel, e ele ajuda aquele que corre atrás de seus objetivos, e sempre escuto falar pelos ditos populares. “Deus ajuda a quem cedo madruga”.

*“O ato de imaginar... é um ato mágico. É uma encantação destinada a fazer aparecer o objeto pensado, a coisa desejada, para podermos nos apressar deles.”*

**JEAN-PAUL SARTRE**



# AS IMAGENS ARQUÉTICAS NO IMAGINÁRIO DO SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL, DE J. R. R. TOLKIEN

FARIAS, Rodolfo Pereira Correia de

## Resumo

No contexto do imaginário emerge do inconsciente universal e a imagem é produto e produtora do imaginário, pois mesmo sendo individuais, ou seja, a imagem que uma pessoa tem sobre um objeto ou pessoa não é a mesma que outra pessoa tem sobre o mesmo objeto ou pessoa, estão carregadas de sentidos afetivos universais ou arquétipos ligados à estrutura do inconsciente. Assim pensando, o objetivo, principal deste trabalho é analisar o imaginário mítico- simbólico no filme O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel na perspectiva da teoria dos arquétipos e do imaginário antropológico de Gilberto Durant. Para tanto, nossa fundamentação teórica baseia-se em Campbell (1990, Colbert (2003), Neumann (1996) Jung (2002) e Rocha Pitta (2005). A análise nos mostra que em uma obra como esta a ficção, o jogo de imagens e as aventuras fantásticas, como se apresenta no filme do Senhor dos Anéis, faz aguçar ainda mais a imaginação do público se buscarmos na obra coisas do nosso mundo real, explicando, assim, a mágica do imaginário, entramos na obra ficamos envolvidos com ela, e a obra através da imaginação nos remete ao sentimento de heroísmo em cada um de nós. Onde ficamos sempre na torcida, pelo bem e contra o mal, e fazemos isso automaticamente, identificando o personagem do bem o personagem do mal. O mito está presente, de forma necessária para que possa dar ao desenvolvimento de uma obra fictícia; nessa obra em especial, se dá ao fato de vermos o fim do reinado dos homens caso o anel voltasse às mãos de *Saurun*. O público se identifica com a coragem de *Frodo*, a bravura de *Aragom*, com as suas magias e por que não dizer com as bondades de Gndalf, pela beleza e mitologia que envolvem os *eufos*. elementos que aproximam as personagens e a obra ao nosso cotidiano. A imaginação é a ferramenta mais importante para manter o heroísmo em evidência e para tal sempre necessitará do oposto para se manter. Como seriam as histórias sem os contrários, sem o bem e o mal e o que seria do senhor dos anéis sem *Frodo* e *Gandalf* , sem *Sauron* e *Saruman*. O enredo da história é bem tramado e completa-se com a imaginação dos ouvintes. Enfim, a imaginação é eminente, imaginar é criar o universo, seja por meio das artes, das ciências, ou por meio dos pequenos atos, profundamente significativos, do cotidiano.

**Palavras-chave:** Imaginário; Senhor dos anéis; mito;

## 1- Palavras Iniciais

Imagem, imaginação e imaginário radicam do latim *imago -ginis*. A palavra ‘imagem’ significa a representação de um objeto ou a reprodução mental de uma sensação na ausência da causa que a produziu. Essa representação mental, consciente ou não, é formada a partir de

vivências, lembranças e percepções passadas e passíveis de ser modificada por novas experiências.

Já imaginário é o vocábulo fundamental que corresponde à imaginação, como sua função e produto. Composto de imagens mentais é definido a partir de muitas óticas diferentes, até conflitantes. Bachelard (1994) considera que, graças ao imaginário, a imaginação é essencialmente aberta, evasiva. Ela é no psiquismo humano a própria experiência da abertura, a própria experiência da novidade. Le Goff (2002) pondera que o imaginário está no campo das representações, mas como uma tradução não reprodutora, e sim, criadora, poética. É parte da representação, que é intelectual, mas a ultrapassa.

Para outros, como Durand (1997), o imaginário é o “conjunto das imagens e das relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*”, o grande e fundamental denominador onde se encaixam todos os procedimentos do pensamento humano (DURAND, 1997: 14). Parecendo partir de uma concepção simbólica da imaginação, que postula o semantismo das imagens, que conteriam materialmente, de alguma forma, o seu sentido, o citado estudioso se contrapõe a Lacan para quem o imaginário seria um aspecto fundamental da construção da subjetividade. O imaginário corresponderia à fase do espelho, ao reconhecimento de si que a criança pequena opera ao descobrir o seu reflexo. Ao mesmo tempo em que a imagem no espelho afirma a realidade do eu, é insinuado também o seu caráter de ilusão, já que é apenas um reflexo. Para que a criança alcance o nível da realidade, deve deixar o modo imaginário da visão de si e dos outros e utilizar o modo simbólico. Assim, para Lacan, o simbólico seria coletivo e cultural; o imaginário seria individual e ilusório.

Durand (1997) assinala o dinamismo do imaginário, conferindo-lhe uma realidade e uma essência própria. Em princípio, o pensamento lógico não está separado da imagem. A imagem seria portadora de um sentido cativo da significação imaginária, um sentido figurado, constituindo um signo intrinsecamente motivado, ou seja: um símbolo.

No contexto do imaginário emerge do inconsciente universal e a imagem é produto e produtora do imaginário, pois mesmo sendo individuais, ou seja, a imagem que uma pessoa tem sobre um objeto ou pessoa não é a mesma que outra pessoa tem sobre o mesmo objeto ou pessoa, estão carregadas de sentidos afetivos universais ou arquétipos ligados a estrutura do inconsciente.

Para Jung (2002) além das memórias pessoais temos também as possibilidades herdadas da imaginação humana. Essa memória inata constitui as ideias mitológicas e universais que ele chama de arquétipos.

Os arquétipos forma uma raiz comum a toda humanidade e é daí que emerge a consciência. A partir disso Jung reconhece duas camadas no inconsciente: a pessoal e a impessoal que ele denomina o inconsciente coletivo.

Nesta mesma linha de pensamento Jung (2002) nos mostra que o inconsciente coletivo corresponde a uma imagem do mundo que foi sendo criada com o passar do tempo e levou eras para se formar. É a parte da psique que armazena e transmite a herança psicológica comum a toda a humanidade. Essa herança psicológica é o que ele chama de arquétipo.

Arquétipos são conceitos vazios, não preenchidos. São formas universais coletivas, básicas e típicas da vivência de determinadas experiências recorrentes, que expressam a capacidade criativa única e autônoma da psique. São conteúdos coletivos todos os instintos e formas básicas de pensamento e sentimento, tudo aquilo que consideramos como universal e que pertence ao senso comum.(JUNG, 2002: 136)

Podemos entender, assim, que arquétipo o potencial para repetir determinada experiência e não a experiência em si.

## **2 -O Senhor dos Anéis: uma saga cíclica**

Tudo começou com a forja dos grandes anéis. Três foram dados aos *elfos*, imortais, os mais sábios e belos de todos os seres. Sete aos senhores – anões grandes mineradores e artífices dos corredores das montanhas. E nove, nove anéis foram presenteados a raça dos homens que acima de tudo, deseja poder, pois dentro desses anéis foi selada a força e a vontade para governar cada raça. Mas todos foram enganados, pois outro anel foi feito, na terra de *Mordor*, nas chamas da montanha da perdição, *Sauron*, o senhor do escuro, forjou em segredo um anel mestre, para controlar todos os outros e esse anel ele derramou sua crueldade, sua malícia e sua vontade de dominar todas as formas de vida.

Um anel para todos governar uma por uma as terras livres da terra média submeteram-se ao poder do anel, mas houve alguns que resistiram à última aliança de *elfos* e homens marcharam contra os exércitos de *Mordor*. E na montanha da perdição lutou pela liberdade da terra média a vitória estava próxima, mas o poder do anel não podia ser destruído e foi nesse momento, quando toda a esperança havia minguado que *Isildur*, o filho do rei ergueu a espada de seu pai, *Sauron*, o inimigo dos povos livres da terra média foi derrotado, o anel passou a *Isildur* que teve a chance única de destruir o mal para sempre, mas o coração do homem é, facilmente, corrompido e o anel do poder tem vontade própria.

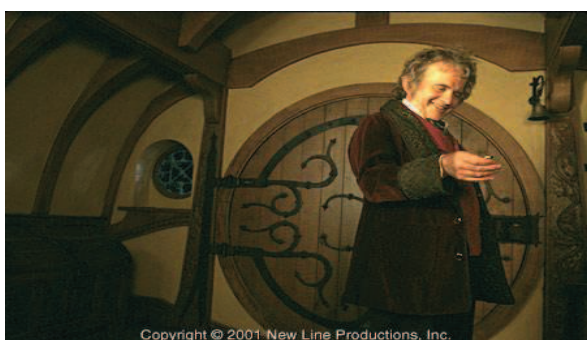
O anel traiu *Isildur* levando-o a morte. E algumas coisas que não deveriam ser esquecidas se perderam a história tornou-se lenda e a lenda tornou-se mito. De acordo com o pensamento crítico de Campbell (1999: 18-19):

O mito é: um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e schémes que tende a se compor em relato, ou seja, que se apresenta em forma de história. Por esse motivo, já apresenta um início de racionalização. O mito é um relato fundante da cultura: ele vai estabelecer as relações entre as diversas partes do universo, entre os homens e o universo, entre os homens entre si. Por sua construção, próxima da composição musical que comporta refrãos, repetições, o mito tem sempre uma dimensão pedagógica. É ainda função do mito individual e coletiva da identidade. É assim que uma filha de Maria e uma filha de Iemanjá não terão nem a mesma visão de mundo nem o mesmo comportamento. As duas, entretanto, participarão da imagem arquetípica da Grande Mãe.

O anel, por dois mil e quinhentos anos, deixou de ser conhecido até que quando a oportunidade surgiu ele seduziu um novo portador “*meu precioso*”, o anel veio à criatura *Gollum* que o levou às profundezas dos túneis das montanhas da Névoa. E lá ele o consumiu “ele veio a mim. Todo meu, meu amor todo meu, meu precioso”.



O anel trouxe a *Gollum* longevidade sobrenatural, por quinhentos anos envenenou sua mente. E nas trevas da caverna de *Gollum*, esperou a escuridão as florestas do mundo surgiram boatos sobre uma sombra no leste e sussurros sobre um pavor inominável e o anel do poder percebeu que sua hora havia chegado, ele abandonou *Gollum*, mas aconteceu algo que o anel não planejava, ele foi pego pela criatura mais improvável que se possa imaginar um *hobbit* Bilbo Bolseiro, do Condado “*o que é isto? Um anel*”.



“perdi!, perdi meu precioso” diz *Gollum* pois logo chegara a hora em que os *hobbits* moldarão o destino de todos.

A Sociedade do Anel, O Condado... 60 anos depois, deixando a porta aberta onde começa.



A Sociedade do Anel é a primeira parte da trilogia de J.J R K. Tolkien, ou seja, autor do *Best Seller*, O Senhor dos Anéis, considerado o melhor e mais respeitado livro de fantasia de todos os tempos, que trás aos seus leitores uma narrativa de alternadamente cómica, singela, épica, monstruosa e diabólica, a narrativa que se desenvolve em meio a inúmeras mudanças de cenários e de personagens, num mundo imaginário, mais muito realista aos seus detalhes.

Nesta aventura toda do filme O Senhor dos Anéis, que é considerado o melhor e mais respeitado livro de fantasia de todos os tempos, ele está bem definido e localizado, geograficamente, mostrando bem a relação do espaço, em se tratando da teoria da literatura, pode-se afirmar que a categoria espaço, desde os gregos antigos, preocupou os teóricos em enfatizar o espaço Aristóteles já preconizava que a tragédia tivesse “unidade de tempo e de lugar”.

A Terra Média é o ambiente que serve de pano de fundo para os acontecimentos desta narrativa fantástica, em inúmeros capítulos, é intitulado fazendo referência aos lugares míticos e maravilhosos do imaginário de Tolkien em que seus personagens vão atuar: “O abismo de *Helm*”, “A passagem dos pântanos”, “A estrada para *Isengard*”, etc. Além disso, organizam-se mapas e, em quase todas as edições da trilogia, há um atlas (FONSTAD, K.W. 20004) completo sobre as narrativas de Tolkien, tudo para que seja mais fácil ao leitor localizar a intrincada geografia da Terra Média, demonstrando o quanto é importante visualizá-lo corretamente e, assim, classificamos uma terra fantástica e única, chamada Terra Média. Como observamos no mapa abaixo:





<http://www.kangaroo.com.br/educablog/curiosidades/a-terra-media-existe.html>

Os *hobbit* são criaturas pequenas e de vida tranquila para Tolkien, habitantes do Condado, eles são (seres de estatura entre 80 cm e 1,20 m, com pés peludos e bochechas um pouco avermelhadas). O *hobbit* Frodo recebe de presente de seu tio um anel. Um Anel, mágico e maligno que precisa ser destruído antes que caia nas mãos do mal. Para isso o *hobbit* Frodo (*Elijah Woods*) terá um caminho árduo pela frente, onde encontrará perigo, medo e personagens bizarros.

A sociedade do anel ela tem início no Condado, numa vila de *hobbits*, devido a uma série de eventos, o anel acaba tomando-se propriedade de Bilbo Bolseiro (tio de Frodo-tio de Frodo na narrativa) um *hobbit* através dele vamos conhecer o herói principal da história, Frodo Bolseiro, Quando o tio de Frodo decide deixar o condado no seu 111º aniversário para viajar pelo mundo novamente, deixando sua casa e bens para seu sobrinho e inclusive.

*Bilbo* deixa a joia como herança para o seu jovem sobrinho Frodo Bolseiro um fabuloso anel mágico que possui poderes de tornar o portador invisível.



Mais tarde, Frodo descobre por seu amigo Gandalf, o cinzento, um sábio e poderoso mago, que o anel que ele herdou é o anel do poder pertencente ao lorde escuro, *Sauron*, que o perdeu há muito tempo atrás. O anel possui poderes incríveis, mas também reserva o mal que

pode corromper qualquer um que o possua e use por muito tempo, e é a partir daí que inicia a saga de Frodo, como o portador do anel.



Para Cobert (2003:12) diz que a ideia do anel surge das frequentes lendas de anéis mágicos que aparecem pelo mundo todo, as lendas estão repletas de deuses e demônios de um só olho, são usualmente versões posteriores dos deuses solares da história primitiva, tais como o deus egípcio Rá, nas lendas Celtas, por exemplo, o deus Balor tinha um único olho de fogo que podia destruir exércitos inteiros de uma vez, Ciclope monstro de um só olho encontrado por Ulisses na Odisseia. Tolkien começa a pensar no anel como uma personagem, e suas dúvidas, quem possuiria e que poderes teria e, agora, o anel tinha o mal dentro de si e que continha o mal de um grande inimigo, e que o inimigo poderá ser derrotado se o anel fosse destruído.



Tolkien criou um mundo próprio, imaginário, repleto de criaturas e seres que viveram na Terra Média, uma era longínqua da nossa, ao usar uma estratégia narrativa de interação, entre *hobbits*, vegetais e um animal, Tolkien permite que se dê à promêxia, ou seja, ciência que estuda as relações entre os seres e o ambiente. A proxêmica considera o espaço um sistema coeso, salientando que a separação do organismo de seu mundo originário altera o significado de todo o contexto físico e cultural.

Em O Senhor dos Anéis, tem-se um exemplo dessa situação, nas minas de *Moria*, que era habitada pelos anões, até que foram de lá expulsos pelos *Orcs*. O lugar onde “toda a montanha retumbava\ Ao som de harpas e canções\ E trombetas junto aos portões” (TOLKIEN, 2001: 336) transforma-se num lugar sombrio, onde ninguém mais penetrava. Montes de jóias? Disse Gandalf. Não. Os *Orcs* são criaturas hominídeas nojentas que vivem apenas para combater ao lado dos poderes da escuridão. Sempre saquearam *Moria*; não existe mais nada nos salões superiores. E desde que os anões fugiram ninguém mais ousa procurar as passagens e as tesourarias nos lugares mais fundos; agora estão cobertos pela água ou por uma sombra de medo (TOLKIEN, 2001:336).

Na criação imagética de suas personagens Tolkien criou um ambiente próprio, na Terra-Média. Ele deu a essas criaturas nomes, culturas, personalidades peculiares, língua, histórias e, principalmente, vida a cada um deles.

O destino da Terra Média fica nas mãos de Frodo, o protagonista da narrativa, e da sociedade formada para defendê-lo, composta por: San (jardineiro de Frodo, o *hobbit* gorducho, possui uma profunda devoção e amizade com Frodo durante a viagem), Merry (*hobbit* que faz parte da viagem também, além de primo de Frodo), Pippin (*hobbit* ingênuo e meio desastrado, é o responsável pelos toques cômicos da trilogia), amigos *hobbits* que querem participar da aventura e tomar conta de Frodo, caso as coisas fiquem perigosas.



Frodo



San



Merry



Pippin

Aragon, também chamado de Passolargo, um guardião ranger, ele também concretiza a ligação entre os dois mundos que compreendem o visível e o invisível, ele tem como os lendários reis medievais, o poder da cura, partilha da natureza do outro mundo, pois tem como ancestral; Lúthien, da raça dos *eldar*, que conhece *Gandalf e Saruman* pertencem á ordem dos *Istari do quenya*, magos, os *Istari* são membros de uma ordem, emissário dos senhores do oeste, os valar, enviados da terra média, para se unirem e aconselharem os povos livres na sua luta contra *Sauron* ( um maia como Gandalf, só que mais sábio, foi corrompido pela cobiça e quer o anel para si), e *Gandalf* ( Mago poderoso, pertence a uma raça de espíritos elementares do Universo, é o guia da sociedade dos anéis e representa o bem), ajudará a *Frodo* completar



sua jornada. Para completar a Sociedade dos Anéis; *Legolas* (príncipe *elfo*, arqueiro de grande agilidade e força física, o melhor combatente da sociedade), *Boromir* (humano interessado em proteger o reino de *Gondor*, última fortaleza dos povos livres antes de *Mordor*), e pra finalizar *Gimli* (representante do povo anão na sociedade, tem pavio curto e porta um machado de guerra).



Aragon



Gandalf



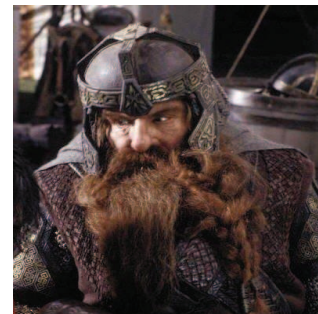
Saruman



Legolas



Boromir



Gimli

O conselho se reúne e decide, enfim, que o anel deve ser destruído e a única forma de fazer isto é lança-lo no fogo da montanha da perdição, onde ele foi forjado, então a sociedade montada de quatro *hobbits*; *Frodo*, *Sam Merry* e *Peppin*, um elfo *Legolas* e dois homens Aragorn e Boromir que é filho do rei de Gondor, um anão de nome Gimli e Gandalf o mago.



(Elrond), líder supremo e mais sábio dos elfos,

*Elrond* - “Forasteiros de terras distantes e velhos amigos, todos aqui foram convocados para responder á ameaça de Mordor, a terra média está á beira da destruição”. “Ninguém pode escapar ou se unem, ou caíram cada raça, estamos presos a esse destino, a essa maldição singular, mostre o anel Frodo”.

*Boromir* - “então é verdade”... “a ruína dos homens, é uma dádiva aos inimigos do Mordor, porque não usamos esse anel, já faz tempo que meu pai, o regente de Gondor tem contido as forças de Mordor graças ao sangue do nosso povo suas terras permanecem seguras, de a arma do inimigo a Gondor, vamos usa-la contra ele”.

(Aragon filho de Arathorn, é o herdeiro de Isildur e herdeiro do trono de Gondor)  
“Você não pode controla-lo nenhum de nós pode,o anel responde apenas a Sauron ele não tem outro mestre”.

*Gandalf* - “Aragon está certo, não podemos usá-lo”.

*Elrond* - vocês tem apenas uma escolha o anel deve ser destruído,

*Gimli* – (filho de Glóin) tenta destruir o anel e leva um supetão do anel ...

*Elrond* - “o anel não pose ser destruído com nenhum poder que tenhamos aqui, o anel foi feito nas chamas da montanha da perdição, somente lá pode ser destruído, ele deve ser levado as profundezas de Mordor e lançado de volta ao abismo de fogo de onde veio, um de vocês precisa fazer isso.

*Boromir* - “Ninguém, simplesmente vai entrando em Mordor ( seus portões negros são guardados por mais do que apenas orcs, lá existe um mal que nunca descansa e o grande olho está sempre vigilante, é um descampado árido, infestado por fogo, cinzas e pó, o próprio ar que se respira é um gás venenoso e nem com dez mil homens poderia fazer isso, é loucura”. Após muita discussão (Frodo) “ eu o levarei” eu levarei, eu levarei o anel a Mordor, embora eu não saiba o caminho”.

*Gandalf* - “eu o ajudarei a carregar esse fardo, Frodo Bolseiro, enquanto couber a você carregara-lo”.

*Aragon* “se por minha vida ou morte eu puder protegê-lo eu o farei, conte com minha espada”.

(Legolas, príncipe elfo) “e com meu arco”.

*Gimli* – ( representante do povo dos anões na sociedade) “e com meu machado”

*Boromir* “você carrega o destino de todos nós, pequenino, se essa é mesmo a vontade do conselho então Gondor também irá”.

*San* - (jardineiro de Frodo) ei “o Sr. Frodo não vai a lugar nenhum sem mim”.

*Elrond* - “e impossível separar vocês dois mesmo quando ele e convocado para um conselho secreto e você não”.

*Pippin* - (ingênuo e meio desastrado) “ei! Nos também vamos! precisaria nos amarrar num saco para nos deter, de qualquer forma precisa de gente inteligente nessa missão... demanda... coisa. isso exclui você Pippin” diz Merry (primo de Frodo).

*Elrond* - Nove companheiros “que assim seja vocês serão a sociedade do anel”.





Frodo é a personagem central do filme, podemos considerar ele como um herói clássico, de um herói improvável, que se assusta facilmente com o perigo, nem mesmo esperto para liderar, Colbert (2003:39), Frodo não se destaca como alguém especial, não é muito forte e nem ágil, é tímido, diferentemente de Aragorn um guerreiro, tranquilo um astrolutador pulso firme de líder, a notável diferença entre Frodo e Aragorn está também, na disponibilidade para lutar em prol de uma causa, Frodo nos fala na narrativa fílmica que “gostaria que o problema do anel simplesmente desaparecesse”, já Aragorn está ardendo de vontade de liderar o combate, Aragorn parece ser o herói perfeito, mas é na luta e em todo esse percurso que Frodo descobre qualidades nobres, como bravura, força, determinação e paciência que forma a imagem arquetípica desta personagem.

Frodo, também, descobre que é espeleólogo “alguém que pratica espeleologia, ou mais fácil de compreender, alguém que explora cavernas”(Colbert, 2003:42). Tolkien está seguindo uma tradição narrativa de lendas das mais antigas de que os heróis se embrenhando em aterrorizantes mundos subterrâneos, onde podemos observar através das pesquisas do mitólogo, Joseph Campbell, (Colbert *apud* Campbell, 2003:42) que nos afirma que as viagens subterrâneas são uma marca registrada dos heróis; conforme o pensamento de Campbell, ainda, “ingressar numa caverna é ousar encarar as partes obscuras de nossa própria mente e alma, a escuridão esconde o que é desconhecido, não somente dentro da caverna, mas dentro no nosso próprio ser”.

Na narrativa de Tolkien a Senhora élfica, *Galadriel*, por quem Tolkien demonstra uma faceta branda quando se trata de *Galadriel*. Ele Não consegue deixar de admirá-la. Podemos dizer que até adora, *Galadriel*. A *éfica* está ligada a várias personagens maternas nas lendas e da história e, especificamente, nessa história o papel da deusa é criar e sustentar o lar dos *elfos*, isso a torna o que os historiadores chamam de Mãe- Terra. Que desde os mitos mais primitivos, a deusa mãe – terra tem sido creditada com a criação e a nutrição da vida. Os egípcios adoravam *Isis*, os assírios reverenciavam *Ishtar*, os gregos eram sustentados por *Gaia*, *Hera* e *Deméter*, os romanos honravam *Maia*, *Ceres* e outras.

O surgimento desses aspectos pode ser observado ao longo da história da humanidade, desde os cultos primitivos a deusa mãe-natureza ou a Grande Deusa. O arquétipo da Grande Mãe assume três formas que podem ser assim manifestadas: 1-) a Mãe Bondosa; 2-) a Mãe Terrível; 3-) a Mãe Bondosa-Má. Esta última “*permite a união de atributos positivos e negativos*”. (NEUMANN, 2006: 33). Percebemos, assim, que em No Senhor dos Aneis a deusa é representada pelo arquétipo da Mãe Bondosa-Má conforme argumenta Campbell (1990).

O feminino representa o que [...] chamamos de formas da sensibilidade. Ela é espaço e tempo, e o mistério para além dela é o mistério para além de todos os pares opostos. Assim, não é masculina nem feminina. Nem é nem deixa de ser. Mas tudo está dentro dela, de modo que os deuses são seus filhos. Tudo quanto você vê, tudo aquilo em que possa pensar, é produto da Deusa. (CAMPBELL, 1990: 177)

Segundo Campbell (1990: 176) “*A ideia da Deusa se relaciona ao fato de que você nasceu de sua mãe*” e segundo ele as sociedades primitivas reverenciavam a figura da Deusa, a Mãe-Terra e isso estava relacionado ao fato de que essas sociedades viviam efetivamente da agricultura.

A mulher dá a luz, assim como da terra se originam as plantas. A mãe alimenta, como o fazem as plantas. Assim, a magia da mãe e a magia da terra são a mesma coisa. Relacionam-se. A personificação da energia que dá origem às formas e as alimenta é essencialmente feminina. A Deusa é a figura mítica dominante no mundo agrário da antiga Mesopotâmia, do Egito e dos primitivos sistemas de cultura do plantio. (CAMPBELL, 1990: 177)

No filme, objeto desta análise, percebemos que princesa da floresta veio auxiliar nosso herói na jornada como uma deusa, pois “[...] *quando você tem uma Deusa como criador, o próprio corpo dela é o universo. Ela se identifica com o universo. Ela é toda a esfera dos céus que abarca a vida.*” (CAMPBELL, 1990: 177). Assim, compreendemos o respeito e a devoção que *Galadriel* mostra por Frodo em sua jornada arquetípica.

Conforme o pensamento de Colbert (2003) eles nos apresentar que Tolkien na sua criação do imaginário de sua personagem Galadriel ele escolheu, cuidadosamente, a data em que a sociedade inicia sua missão de derrotar Sauron; 25 de dezembro, o dia em que a Virgem Maria deu a luz Jesus. Tolkien católico devoto, e deu a Galadriel qualidades de uma determinada mãe que era importante para ele: a sagrada Virgem Maria, mãe de Jesus Cristo, Maria simbolizava para Tolkien as mesmas coisas que Galadriel oferece a Frodo e seus companheiros: compaixão e sabedoria. Como mostra nesta parte da narrativa.

Fui eu quem pela primeira vez reuniu o Conselho Branco. E se meus planos não tivessem falhado, o conselho teria sido governado por Gandalf, o cinzento, e então talvez as coisas tivessem acontecido de outra forma. Mas mesmo assim resta esperança. Não vou lhes dar conselhos “façam isto”, “façam aquilo”. Pois não é fazendo ou planejando nem escolhendo entre um ou outro caminho, que posso ser de



ajuda; posso ajuda-los sabendo o que aconteceu e acontece, em parte, o que vai acontecer, mas vou lhes dizer isto: sua demanda está sobre o fio de uma faca. Desviem só um pouco do caminho, e nada dará certo, para a ruína de todos. Mas a esperança ainda permanece, enquanto toda a comitiva for sincera. E com essas palavras ela os segurou com seu olhar, e em silêncio ficou olhando e perscrutando cada um deles, um após o outro. Nenhum, a não ser Legolas e Aragon, pôde suportar o olhar da senhora por muito tempo. Sam corou rapidamente baixou a cabeça. Finalmente a Senhora Galadriel os liberou de seus olhos e sorriu.

\_ Não permitam que seus corações fiquem consternados\_ disse ela.

\_ Esta noite dormirão em paz.

\_ Então eles suspiraram e se sentiram subitamente cansados, como alguém que tivesse sido interrogado longa e detalhadamente, embora nenhuma palavra tivesse sido pronunciada. (Falas do filme a personagem Galadriel e Frodo)

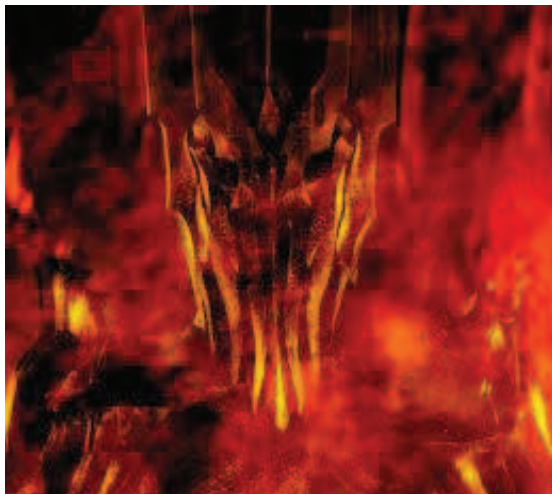


O arquétipo do mal: Sauron



O abominável; cruel e enganador; o inimigo; o poder obscuro; o lorde negro; o senhor de *Mordor*; o poder da Terra Negra; o Mestre negro; o Senhor de *Barad -dûr*; o Senhor da

Torre Negra; a Sombra, conhecido também pelos atributivos: o Grande Olho; o Olho Vermelho; o Olho do Mal; ainda o Forjador do Anel; o Senhor dos Anéis e, finalmente, de uma maneira desorientadora, O Sem – nome, o Inominável.



Um detalhe bem importante de ser apresentado, é que nesta narrativa nunca temos *Sauron* como uma presença direta no conto, sempre são descritas as suas histórias e ameaças narradas por outros personagens ou pelo próprio narrador, sabemos apenas sobre seus atos, não sobre quem de fato ele é tornando tudo isso bem mais apavorante. Além do mais, o próprio anel é uma das mais contundentes manifestações de sua presença.

*Sauron* fugiu durante muito tempo se escondendo a leste do mundo, seguiu-se um período de mil anos no qual *Sauron* não foi visto no oeste da Terra-Média. Como a virada do primeiro milênio da segunda era, *Sauron* reapareceu. Ele reuniu os *orcs* dispersos nas terras de *Mordor*, e lá começou a construir a torre da escuridão, o começo do reinado de *Sauron* pode ser datado deste tempo: e ele fixou como meta nada menos que a conquista da terra-média, do conhecimento dele, foram forjados os anéis de poder, mas enquanto trabalhava com os *elfos* *Sauron* continuou a fortificação de *Mordor*, para fazer dele um lugar seguro e inexpugnável. Narrativa do filme podemos ver pela voz narrativa que inicia o filme nos diz “Tudo começou, com a forja dos grandes anéis. Três foram dados aos *elfos*, imortais, os mais sábios e belos de todos os seres. Sete aos senhores – anões grandes mineradores e artífices dos corredores das montanhas. E nove, nove anéis foram presenteados a raça dos homens que acima de tudo, deseja poder”.

Na montanha de *Orodruin*, ele forjou o anel, secretamente, este deveria ser o primeiro golpe na conquista do oeste, um dispositivo pelo qual ele poderia conhecer e controlar os pensamentos dos portadores dos outros anéis.

A decadência de *Sauron* vem de sua perda de percepção ao afundar-se completamente em sua frustração e em sua inveja pela beleza da luz sentimentos inspirados desde as estrelas, as árvores da Terra Imortais, as joias que continham sua luz, ao brilho nos olhos dos *elfos* ao contemplar as estrelas até ao olhar brilhante e apaixonado pela vida que se reflete em todos os povos livres que decidem lutar pela sua liberdade na Terra-Média.



**Gandalf**; Ao torna-se o primeiro da ordem, após a queda de *Saruman*, *Gandalf* não está apenas “vestido de branco”, ele é branco, pois a natureza da função integra-se á própria natureza do ser, manifestando-se em aparência. Esta transformação, no entanto, não se deu, exclusivamente, por causa da queda de *Saruman*, mas também pela ascensão de *Gandalf*, por meio de um processo de individuação, ou de evolução pessoal. Gandalf tinha por atributo a cor cinza, a qual dentre as outras simbologias, possui o significado do retorno após a morte. Portanto, podemos perceber que o prenúncio da transformação de *Gandalf*, já esta fundada em sua primeira forma. Recebeu, porém o branco depois de passar pela morte, em *Moria*, e retornar dela. A descrição dessa passagem é dada pelo próprio Gandalf. (Colbert, 2003: 142).

A fusão de *Gandalf* com o ideal de *Saruman* á a busca de enxergar-se o nome além do atributo: uma visão para poucos. Nem todos são capazes de enxergar a pureza da cor branca e de trabalhar para mantê-la assim. Foi na ânsia de “enriquecer” o branco que *Saruman* o transformou em algo que não era nada por si só. Transformou sua túnica numa veste de muitas cores, onde nenhuma se definia: (Colbert, 2003: 143).

Por tudo, isto **Gandalf/Saruman** é a busca em nível mais elevado possível do Ser. A fusão dos personagens simboliza a própria revelação possível do ser em O Senhor dos Anéis, pois a revelação só se processa operada pela obra: da palavra na poesia, da pedra no templo e

na estátua. E pela invisível e humilde preservação do que já existe, do que foi e é obra de outros. *Gandalf*, nunca recebeu passar despercebido ou ser tomado por um mendigo ou velho louco: ele sabe quem realmente é. Sua essência não lhe é oculta. A morte/transformação vai revelá-lo aos outros. A provação, na realidade, vai tornar público o conhecimento de suas potencialidades ocultas aos outros; (Colbert, 2003: 144).



***Saruman***; Um maia como *Gandalf*, só que mais sábio, foi corrompido pela cobiça e quer o anel para si. Na busca desenfreada por poder e notoriedade, *Saruman* passou a destruir ao invés de preservar.

De acordo com pensamento de Colbert (2003) ,Saruman que passou a dominar ao invés de aconselhar. Ele não quis cumprir seu papel na história total da Terra – Média, quis protagonizá-la sozinho, disputando, secretamente, pelo lugar de *Sauron*. A perda do caminho da sabedoria, anunciada por Gandalf, deu-se a partir de então da descoberta Saruman ter se passado para o lado das trevas e servir ao senhor da escuridão. Conforme vemos na imagem abaixo:







Dentro do Universo de fantasia criado por Tolkien, *Arwin Undómiel* que foi a mulher de *Aragom*, filha de *Elrond* e *Celebrian*, ela era bela, com seus cabelos negros e olhos cinzentos, e ela era chamada *Undómiel*, a estrela vespertina de seu povo. E ela quem coloca Frodo sobre seu cavalo, e o emitiu sozinha para fugir, salvando Frodo dos cavaleiros pretos, na fuga eles perseguem ela em seu cavalo, onde carrega Frodo, e em meio a uma travessia faz com que aconteça uma inundação, levando eles para bem longe.

Para Pitta (2005: 22), existe um isomorfismo de *schèmes*, de arquétipo e de símbolos presentes nos mitos ou nas constelações de imagens. Cada imagem seja ela mítica literária ou visual, se forma em torno de uma orientação fundamental, que se compõe dos sentimentos e das emoções próprias de uma cultura, assim como de toda experiência individual e coletiva. Gilbert Durand percebe no material que estuda duas intenções fundamentalmente diversas na base da organização das imagens: uma dividindo o universo em oposto (alto/baixo, esquerdo-direita, feio/bonito, bem/mal etc)

### **O regime diurno da imagem**

Pitta, (2005: 26), “*Aos schèmes, aos arquétipos, aos símbolos valorizados negativamente e aos semblantes imaginários do tempo, poder –se- ia opor, por ponto, o simbolismo simétrico da fuga diante do tempo ou da vitória sobre o destino e sobre a morte*”.

Outra unindo os opostos complementando, harmonizando. O referido autor Rocha Pitta (2005: 26) O primeiro regime diurno, está ligado à verticalidade do ser humano, este regime é o das “*matérias luminosas, visuais e das técnicas de separação e de purificação, das quais as armas (flechas ou gládio) são símbolos frequentes*”, através do qual podemos observar na narrativa de Tolkien;



O segundo é o regime noturno, oposto ao regime anterior, preocupado em dividir e reinar, o regime noturno veio se empenhar em fundir e harmonizar, não se trata mais de ascensão e em busca de poder, mas de descida interior em busca do conhecimento. Segundo Pittar (2005: 29). na narrativa de Tolkien, nessa organização do universo em opostos:

*hobbits* pequenos seres, andam de pés descalços, moram no campo, eles são bem parecidos com humanos, apesar da baixa estatura e dos pés peludos e gostam muito de paz, comida e festa!

*elfos* criaturas imortais, sábias, lindas, finas e ricas. Na mitologia de Tolkien, foram as primeiras criaturas a habitar a Terra Média, antes dos homens e anões, são em sua maioria, loiros e loiras de olhos azuis, que moram em florestas e cidades luxuosas!

*Orcs*, uma raça de seres nojentos, que vivem no barro, são canibais e querem matar tudo que anda, são feios, amargurados, porque foram criados para experiências!

Os anões são baixos, obviamente, barbudos, moram em cavernas e montanhas!

*Gandalf* “é um mago, conhecido como o cinza” ele é um mentor, o velhinho sábio que ajuda todo mundo. É um grande amigo de Bilbo Bolseiro e Frodo, ele representa o bem!

*Gollum* uma criatura feia que foi corrompido pelo poder do anel, dormia em cavernas!

*Sauron*, ele é o senhor do mal, o lorde das trevas, o coisa-ruim, já teve um corpo, porém foi derrotado e morto, seu espírito voltou em forma de um olho “olho que vê tudo” e é o grande vilão de “Senhor dos Anéis”.

Condado, uma pacata vila no campo, onde os *hobbits* moram em suas tocas, bem verde, muitas árvores e plantações, regime diurno de luz e de paz.

*Mordor* terra invadida por Sauron, “quartel general” das forças do mal, onde fica a montanha da perdição e a torre com o grande olho de Sauron, regime noturno onde simboliza o mal!

Através da narrativa de Tolkien, podemos visualizar símbolos teriomórficos (relativos à animalidade) aqueles ligados à animalidade angustiante sob várias formas. É necessário distinguir o animal físico do animal simbólico, são encontrados: (Rocha Pitter. 2003: 23).

O fervilhamento (*grouillement*), diz respeito a larvas amontoadas visguentas e agitadas, que na narrativa está representada, pelas chamas da “*montanha da perdição*”.



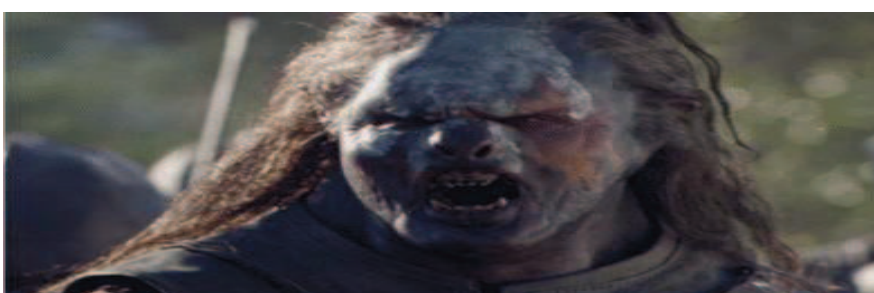
A animação o movimento em si, incontrolável, dos grandes animais, ai onde se encontra os cavalos, que hora são os cavalos, que seguem o faro do anel e representa *Sauron* do mal, representada pela cor negra dos cavalos, e da destruição, simbolizando a morte, e em outro momento, salva Frodo junto com *Arwin*, nos cavalos brancos, simbolizando o bem contra o mal e a luta que travam sempre, tem a participação dos cavalos, sempre identificando através dos cavalos, o bem na luta pelo mal. Podemos também identificar as águias gigantes.



A asa e Angelismo que é a “desanimalização” do pássaro pela asa, assim como as águias que representam a soberania pelo poder no voo e aparecem por duas vezes na saga combatendo o mal nos ares e na segunda salvando *frodo* e *san* das larvas da montanha da perdição.



A mordicância o ato de morder, de devorar, é outro aspecto angustiante da animalidade. Aqui a imagem significativa primeira da animalidade não está mais centrada no movimento, seja ele formigamento ou tropel, mas na boca aberta e cheia de dentes. Que na narrativa de Tolkien, observamos um exemplo claro que é os Orcs, que em oportunidades, devoram até uns aos outros. “*Terror diante da mudança e diante da morte devorante, tais parecem ser os dois primeiros temas negativos inspirados pelo simbolismo animal*”.





Símbolos Nictomórficos (relativos à noite) que diz respeito à escuridão, a água escura e triste, como mostra a narrativa de Tolkien; quando os integrantes da sociedade do anel precisam ingressar nas minas de *balin*, primo do anão de *gimli*, onde na entrada havia um lago escuro e calmo e ao ser perturbado uma fera gigante e medonha sai das profundezas desse lado e os persegue.

Situação de trevas, a escuridão da noite, onde os psicólogos notam por sua vez que a mancha negra do Rorschach (teste projetivo em psicologia), induzindo a situação de trevas, provoca imagem de caos, agitação desordenada. (Pitter 2005: 24), através do que podemos observar na narrativa:

É na noite, na escuridão que está se apresentando, para os personagens a representação dos símbolos do mal, como podemos ver na imagem abaixo, as trevas em batalha com ele, a representação da morte. As sombras representação do mal, em batalha as visões do mal e conflito assustador, levando os personagens a agitação e ao desespero.



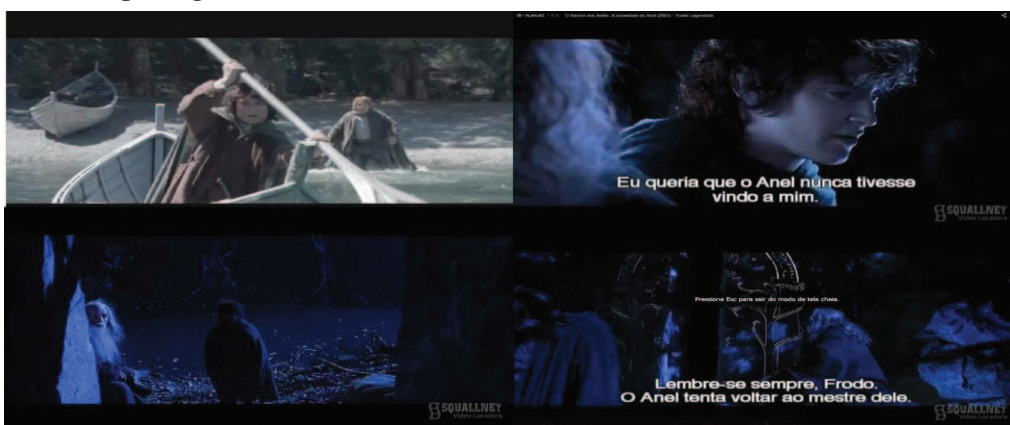
Símbolos Catamórficos, que são relativos à queda que por sua vez tem a ver com o medo, dor e castigo.

Medo (de *Sauron* reconquistar o anel e aprisionar e escravizar toda a Terra-Média).

Dor (da frustração, dor por perder companheiros de guerra, amigos e principalmente sua honra).

O castigo (percebemos que tem a ver com torturas, quando *gollum* fora torturado pelos *orcs*, para revelar onde estava o anel, além dos castigos que estariam todos sendo impostos, caso o mal vencesse), elementos visíveis na saga.

Símbolos Nictomórficos (relativos à noite) que diz respeito à escuridão, a água escura e triste, como mostra a narrativa de Tolkien; quando os integrantes da sociedade do anel precisam ingressar nas minas de *balin*, primo do anão de *gimli*, onde na entrada havia um lago escuro e calmo e ao ser perturbado uma fera gigante e medonha sai das profundezas desse lado e os persegue.



## PALAVRAS FINAIS

A saga de Tolkien é um verdadeiro convite, para uma viagem com tramas e efeitos especiais e possuidor de uma envolvente narrativa, cheia de excelentes combinações entre símbolos e significados, que nos permitem viajar no mundo da interpretação.

Neste trabalho, apresentamos uma análise argumentativa da saga o Senhor dos Anéis a Sociedade do anel, baseado na narrativa geral do filme, onde podemos observar, principalmente, a dualidade entre o bem/mal, onde a imaginação da obra fictícia é amplamente observada em toda a saga que está repleta de confrontos, ódio, busca pelo poder, companheirismo, magia, suspense, tudo com grande abordagem nos efeitos especiais que tomam uma obra fictícia em um encantamento próprio e fruto do imaginário.

Conforme o pensamento de Rocha Pitta (2005:15) ela nos apresenta a fala do que é o imaginário, pode ser considerado como essência do espírito, á medida que o ato de criação (tanto artístico, como o de tornar algo significativo), é o impulso oriundo do ser (individual ou coletivo) completo (corpo, alma. Sentimento, sensibilidade, emoções...), é a raiz de tudo aquilo que, para o homem, existe.

Nesta mesma linha de pensamento a autora ainda argumenta Pitta (2005:12), que o Raciocínio – a razão, outra função da mente – permite sem dúvida analisar os fatos, compreender a relação existente entre eles, mas não cria significado. É o que fazem, na sociedade ocidental, os filósofos, os cientistas sociais, os estudiosos das religiões, os políticos, os arquitetos, os artistas, os físicos, os matemáticos... Criam filosofias, teorias, religiões, obras... Criam, a cada instante, o universo.

Em obras como essa a ficção, o jogo de imagens e as fantásticas aventuras, fazem aguçar ainda mais a imaginação do público. E levarmos a buscar na obra coisas do nosso mundo real, explicando assim a mágica do imaginário, entramos na obra ficamos envolvidos com ela, e a obra através da imaginação nos remete ao sentimento de heroísmo em cada um de nós. Onde ficamos sempre na torcida, pelo bem e contra o mal, e fazemos isso automaticamente, identificando o personagem do bem o personagem do mal.

Os monstros de Tolkien, especialmente *Gollum*, mostra uma imagem que podemos representar, como a imagem do homem perturbado, que não consegue escapar da sedução do poder. Através de sua narrativa, mostra que a ambição desencadeia o mal, embora faça parte da vida, não se pode a ela sucumbir. Tolkien desenvolve esses personagens quase de forma obsessiva para mostrar que o território dos desejos é povoado por perigosos ameaçadores.

O mito está presente, de forma necessária para que possa dar ao desenvolvimento de uma obra fictícia; nessa obra em especial, se dá ao fato de; vemos o fim do reinado dos homens caso o anel voltasse às mãos de *Saurun*. O público se identifica com a coragem de *Frodo*, a bravura de *Aragom*, com as suas magias e porque não dizer com as bondades de *Gndalf*, pela beleza e mitologia que envolve os *eufos*. Elementos que aproximam os personagens e a obra ao nosso cotidiano.

A imaginação é a ferramenta mais importante para manter o heroísmo em evidência e para tal sempre necessitará do oposto para se manter. Como seriam as histórias sem os contrários, sem o bem e o mal e o que seria do senhor dos anéis sem *Frodo* e *Gandalf*, sem *Sauron* e *Saruman*. O enredo da história é bem tramado e completa-se com a imaginação dos ouvintes. Enfim, a imaginação é eminente, imaginar é criar o universo, seja por meio das artes, das ciências, ou por meio dos pequenos atos, profundamente significativos, do cotidiano.

## Resumen

En el contexto imaginario, emerge del inconsciente universal ¿?????y la imagen es producto y productora del imaginario, pues mismo siendo individuales, o sea, la imagen que una persona tiene sobre un objeto o persona no es la misma que otra persona tiene sobre el mismo objeto o persona, están cargadas de sentidos afectivos universal es o arquetipo ligado a una estructura del inconsciente. *O Senhor dos Anéis*: la sociedad de los anillos en la perspectiva de la teoría de los arquetipos y del imaginario antropológico de Gilberto Durant. Por lo tanto, nuestra fundamentación teórica se basa en Campbell (1990), Colbert (2003), Neumann (1996), Jung (2002) y Rocha Pitta (2005). El análisis nos muestra que en una obra como esta ficción, el juego de imágenes y las fantásticas aventuras, como se presenta en la película **Senhor dos Anéis**, además hace aguzar la imaginación del público y llevarnos a buscar en dicha obra cosas de nuestro mundo real, explicando así la magia del imaginario, adentramos en la obra ubicamos envolvernos con ella, pues la obra a través de la imaginación nos remite al sentimiento de heroísmo en cada uno de nosotros. Donde ubicamos siempre en la torcida, por el bien y contra el malo, y lo hacemos automáticamente, identificando el personaje del bien y el personaje del mal. El mito está presente, de forma evidente para que pueda ocurrir el desarrollo de una obra ficticia, en nuestra obra en especial, se da al hecho de que vemos el fin de reinado de los hombres caso el anillo vuélvele a las manos de Sauron. El público se identifica con la coraje de Frodo, la bravura del Aragorn, con sus magias y por que no decir también con las bondades de Gandalf, por la belleza y mitología que envuelve los elfos. Elementos que aproximaron los personajes y la obra al nuestro cotidiano. La imaginación es la herramienta más importante para mantener el heroísmo en evidencia y para tal siempre necesitara del aposto para mantenerse. Como serían las historias sin los contradictorios, sin el bien y el mal, y lo que serían do Senhor dos Anéis sien Frodo y Gandalf, sin Sauron y Saruman. El enredo de la historia es bien tramado y se completae con la imaginación de los ovantes. Además, es eminente que imaginar es criar el universo, sea por medio de las artes, de las ciencias, o por medio de los pequeños actos, profundamente significativos, de lo cotidiano.

**Palabras- Claves:** Imaginario, Senhor dos Anéis, Mito

## Referencias

- BACHERLARD, Gaston. **O ar e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1994
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athenas, 1990
- CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009
- COLBERT, David. **O mundo mágico do Senhor dos Anéis: mitos, lendas e histórias fascinantes**: Rio de Janeiro: Sextante, 2002.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- JUNG, C.G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002
- LAPLANTINE, François & TRINDADE, Liana. **O que é imaginário**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1997
- NEUMANN, Erich. **A grande mãe: um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente**. São Paulo: Cultrix, 2006
- PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação da teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.