



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANOS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA E MUSEOLOGIA
CURSO DE MUSEOLOGIA

HELENA DE SOUZA ACCIOLY

PARA TODOS GOVERNAR: uma análise de objetos e memória em O Senhor dos Anéis

Recife
2025

HELENA DE SOUZA ACCIOLY

PARA TODOS GOVERNAR: uma análise de objetos e memória em O Senhor dos Anéis

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Museologia da Universidade
Federal de Pernambuco, como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em
Museologia

Orientador: Prof. Dr. Francisco Sá Barreto dos Santos

Recife
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Accioly , Helena de Souza.

Para todos governar: uma análise de objetos e memória em O Senhor dos Anéis / Helena de Souza Accioly . - Recife, 2025.

48 p. : il., tab.

Orientador(a): Francisco Sá Barreto dos Santos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Museologia - Bacharelado, 2025.

Inclui referências, apêndices.

1. Museologia. 2. Cultura Material. 3. Memória. 4. Objetos e Coleções. 5. Cultura Pop. I. Santos, Francisco Sá Barreto dos. (Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

HELENA DE SOUZA ACCIOLY

PARA TODOS GOVERNAR: uma análise de objetos e memória em O Senhor dos Anéis

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Museologia da Universidade
Federal de Pernambuco, como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em
Museologia

Aprovado em: 15/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Francisco Sá Barreto dos Santos (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dra. Elaine Muller (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Alexandro Silva de Jesus (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho ao Gandalf (de quatro patas), que tanto gostava de “amassar pãozinho” nos travesseiros da minha cama enquanto eu escrevia em meu quarto.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer imensamente à minha família não somente por ter me apoiado durante essa reta final desesperadora que foi passar dois períodos debruçada sobre uma pesquisa que parecia que não parecia que chegaria ao fim nunca, mas por ter estado ao meu lado desde sempre, em cada decisão que tomei até chegar no lugar em que me encontro hoje. Thaís, Alexandre e Maria Helena, muito obrigada por todo o apoio e por sempre darem suporte às minhas decisões, pois, como diria Los Hermanos: “Se o que eu sou é também o que eu escolhi ser, aceito a condição”.

Também agradeço às minhas amigas e companheiras da aventura diária que foi enfrentar os quatro anos dessa graduação, Laura Alves, Lívia Araújo e Marina Coutinho, sem vocês esse processo teria sido muito mais difícil e sem graça, pois eu não teria com quem compartilhar minhas ideias malucas - e, por vezes, repetitivas - para trabalhos, as aulas de campo - mais do que - escassas e todos os lanchinhos estranhos antes e durante as aulas. Mas, especialmente, à Lívia, por ter topado, lá atrás, desenvolver a ideia fora da curva de misturar séries de terror com cultura material, se não fosse por esse trabalho, eu nunca teria chegado no resultado em que cheguei com esse TCC.

Muito obrigada, também, às outras pessoas que durante todo esse tempo me distribuíram o apoio moral necessário para que eu não ouvisse as vozes da minha cabeça e jogasse tudo pro alto antes de finalizar: à meus colegas de curso, Artur, Laura Rebecka, Nathalya e Vivian, que entre cadeiras e desencontros me acompanharam nos surtos e nas fofocas; e à Antonio, Luan, Maíra e Toshimitsu, que seguem ‘aguentando’ minha pessoa desde o ensino médio e que tanto me fizeram a fatídica pergunta “e como vai o TCC?”, já sabendo que ouviriam todas as reclamações possíveis e imagináveis. Agradeço à Sueliton, por ser a pessoa mais feliz e bem preparada para qualquer emergência do curso de Museologia da UFPE, todas as cadeiras que pagamos juntos foram muito mais leves com suas piadas e comentários; e também à Bruno, por ter tido o cuidado de ler esse trabalho, ainda em seus primeiros rascunhos, e me garantido que o que eu havia escrito até então era completamente entendível fora da minha mente.

Obrigada, também, aos professores que, de fato, compartilharam seus conhecimentos conosco durante o decorrer da graduação, mas, em particular, ao meu orientador, Francisco Sá Barreto, por ter aceitado me orientar durante esse processo e por tanto ter me ajudado a chegar em meu objeto de pesquisa final, provavelmente eu ainda estaria pensando sobre filmes que representam museus se não fosse pelos seus empurrõezinhos. Agradeço também à Elaine

Muller e Alexandro de Jesus por terem aceitado fazer parte da banca que avaliou este trabalho.

Por fim, agradeço à todas as outras pessoas que me apoiaram, das mais diversas maneiras diferentes durante esses anos, até porque, parafraseando Bilbo Bolseiro, “não conheço metade de vocês nem a metade do que gostaria; e gosto de menos da metade de vocês nem a metade do que merecem” (não pude perder a oportunidade de fazer essa piadinha). E também aos meus queridos animaizinhos que, com exceção de Luna, carregam em seus nomes o carinho que tenho pela obra de Tolkien: Arwen, Galadriel, Legolas, Tauriel, e Gandalf, que jamais será esquecido.

"Eu não amo a espada brilhante por sua afiação,
nem a flecha por sua rapidez, nem o guerreiro por
sua glória. Amo apenas aquilo que eles
defendem."

Faramir (AS DUAS Torres, 1954).

RESUMO

A Cultura Material é um importante campo da Museologia, que se faz presente não somente dentro do âmbito de museus e instituições culturais, mas também em toda e qualquer forma de Patrimônio Material, podendo, também, existir em contextos que fogem desses locais, como dentro da Cultura Pop. Considerando esse aspecto, esta pesquisa teve como objetivo compreender e explorar essas possibilidades de tensionamentos e conexões entre memória e objetos pertencentes à trilogia de filmes fantasiosos O Senhor dos Anéis. Do ponto de vista metodológico, esse estudo caracteriza-se como uma pesquisa exploratória de base bibliográfica com uma abordagem qualitativa realizada a partir de uma análise cinematográfica e bibliográfica. Os resultados levantados evidenciam que a área museológica possui certa capacidade teórica e conceitual para abarcar esse tipo de tensionamento, quando acompanhada da Antropologia. Assim, tem-se como consideração final que a Museologia, de fato, não existe somente em museus, podendo ser observada em outras esferas da existência humana, fomentando a possibilidade de debates alheios à sua esfera.

Palavras-chave: Museologia, Cultura Material, Memória, Objetos e Coleções, Cultura Pop.

ABSTRACT

Material Culture is an important field of Museology, which is present not only within the scope of museums and cultural institutions, but also in any and all forms of Material Heritage, and can also exist in contexts that go beyond these places, such as within Pop Culture. Considering this aspect, this research aimed to understand and explore the possibilities of tensions and connections between memory and objects belonging to the fantasy film trilogy *The Lord of the Rings*. From a methodological point of view, this study is characterized as an exploratory research based on bibliography with a qualitative approach carried out from a cinematographic and bibliographic analysis. The results obtained show that the museological area has some theoretical and conceptual capacity to encompass this type of tension, when accompanied by anthropology. Thus, the final consideration is that Museology, in fact, does not exist only in museums, and can be observed in other spheres of human existence, fostering the possibility of debates outside its sphere.

Keywords: Museology, Material Culture, Memory, Objects and Collections, Pop Culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 – Amostra do quadro da relação entre objetos e cenas na trilogia O Senhor dos Anéis.....	21
Figura 1 – Cena do Um Anel sendo utilizado por Sauron.....	25
Figura 2 – Cena dos Anéis apresentados aos povos (humanos).....	26
Figura 3 – Cena dos Anéis apresentados aos povos (anões).....	26
Figura 4 – Cena dos Anéis apresentados aos povos (elfos).....	26
Figura 5 – Cena do Anel após ter inscrições reveladas.....	29
Figura 6 – Cena de Boromir recolhendo o Um Anel da neve.....	32
Figura 7 – Cena do Um Anel sendo destruído.....	34
Figura 8 – Cena dos fragmentos musealizados da Narsil.....	35
Figura 9 – Cena de Elrond entregando a Andúril para Aragorn.....	36
Figura 10 – Cena de Elrond entregando a Andúril para Aragorn.....	36
Figura 11 – Cena de Aragorn pedindo ajuda aos Mortos de Dunharrow.....	37
Figura 12 – Cena de Saruman utilizando uma Palantír.....	38
Figura 13 – Cena de Pippin ligado à Palantír.....	39
Figura 14 – Cena com o livro de Bilbo.....	41
Figura 15 – Cena de Frodo escrevendo no livro de Bilbo.....	41
Figura 16 – Cena de Frodo entregando o livro de Bilbo à Sam.....	41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. O MUNDO ESTÁ À SUA FRENTE: UM REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2. A JORNADA COMEÇA AQUI: UMA APRESENTAÇÃO METODOLÓGICA.....	20
3. AS AVENTURAS NUNCA ACABAM: UMA ANÁLISE EXPLORATÓRIA.....	24
3.1. O UM ANEL.....	25
3.2. A NARSIL.....	34
3.3. AS PALANTÍRI.....	37
3.4. “LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ”.....	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	44
APÊNDICE A – Quadro da relação entre objetos e cenas em O Senhor dos Anéis.....	46

INTRODUÇÃO

Minha decisão por explorar tensionamentos museológicos utilizando objetos provenientes da cultura pop¹ surgiu, em partes, durante o decorrer da cadeira² “Teoria dos Objetos e das Coleções”, do curso de Bacharelado em Museologia da Universidade Federal de Pernambuco, ministrada pelo professor Prof. Dr. Francisco Sá Barreto dos Santos. Nessa cadeira, o trabalho final de avaliação era a realização de um ensaio acadêmico no qual deveríamos relacionar os conceitos apresentados pela cadeira à um objeto de estudo de nossa escolha: em conjunto com uma colega - que hoje se tornou uma amiga -, escrevemos sobre o conceito de *memória*, relacionando-o à série televisiva *A Maldição da Mansão Bly* (2020) e aos objetos e locais existentes nela e que são afetados pela relações que possuem com os sujeitos ao seu redor. E foi a partir desse trabalho que pensei: “porque não aplicar a Museologia a coisas tão cotidianas quanto os filmes e séries que consumimos?”

A partir desse questionamento - e após vários meses de indecisão sobre qual deveria ser, de fato, o objeto de estudo dessa pesquisa de conclusão de curso, que só foi aliviada após algumas conversas com meu orientador -, acabei por perceber que não necessariamente falar sobre museus ou sobre museologia sendo representada em obras audiovisuais era a única maneira de responder à ele, visto que a Museologia não se faz presente apenas nesses espaços, mas também nos objetos que, nem sempre, fazem parte deles. Dessa maneira, este trabalho, que foi nomeado de “Para Todos Governar”, em uma referência ao escrito existente no principal objeto pertencente à narrativa do objeto de pesquisa selecionado e também às relações de poder que o atravessam, apresenta e discute possíveis relações, conexões e tensionamentos existentes entre a Cultura Material e a Teoria dos Objetos e das Coleções e a trilogia *O Senhor dos Anéis*.

“O Senhor dos Anéis” é uma trilogia de filmes, baseada no livro de mesmo nome de John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), que conta a história de Frodo Bolseiro, um jovem que precisa partir em uma jornada após receber a missão de destruir um anel mágico, que contém o poder maligno de um Senhor das Trevas, Sauron, que acreditava-se estar adormecido. Acompanhado pela Sociedade do Anel, formada por heróis de vários lugares que

¹ É um conjunto de referências (em geral, ideias, atitudes e imagens) que surgem por meio da cultura de massa, sendo particularmente influenciadas pela mídia e pelo entretenimento em voga na atualidade, abrangendo a música, o cinema, a televisão, a moda, a tecnologia e a literatura, permitindo, assim, que hajam conexões entre diferentes gerações e culturas. É intrinsecamente um produto da época em que é referida, podendo ter suas referências e bases alteradas com o decorrer do tempo.

² Em Recife, Pernambuco, mais especificamente, na Universidade Federal de Pernambuco, o termo é utilizado no lugar da palavra “disciplina”, referindo-se tanto às obrigatórias, quanto às eletivas.

decidiram por seguir o portador d'O Anel durante sua difícil tarefa, o protagonista desbrava a Terra-Média enfrentando seus perigos e obstáculos até chegar à Mordor, local onde O Anel deveria ser destruído. A obra, renomada mesmo antes de ser adaptada para o audiovisual, foi aclamada por sua complexa narrativa épica e pelo desenvolvimento de suas próprias culturas fictícias - englobando costumes, linguagens e materialidades - para adicionar à construção de mundo, o que estabeleceu um novo padrão para adaptações cinematográficas de obras literárias, causando um verdadeiro impacto cultural no cinema, pois revitalizou o interesse do público por narrativas fantásticas que, de certas maneiras, acabam por se aproximar de nossa realidade por seu cuidado em abordar temas e situações comuns à humanidade - lealdade, compaixão, amor, traição, corrupção, etc. -, mesmo que utilizando-se de aparatos fantasiosos para esse fim.

Assim, ao se pensar em formas de se aplicar a Museologia em situações ou coisas comuns ao cotidiano de diferentes pessoas, uma das maneiras mais práticas e com mais possibilidades de conexões que consigo perceber é através da cultura pop, mais especificamente através de obras audiovisuais, visto que uma vasta parcela da população possui como hábito assistir à filmes e séries, ao menos de vez em quando. Dessa maneira, compreendendo que as representações de patrimônio e de memória nessas obras, mesmo que não se proponham ser explicitamente isso ou que nem sempre sejam condizentes com a nossa realidade, ou com os reais conceitos do campo museológico, ainda sim, são capazes de servir como interessantes representações e, de certa forma, exemplos que podem servir para “ilustrar” as teorias presentes na Museologia de maneira muito mais simples e, até mesmo, lúdica, possibilitando, assim, uma popularização do debate museológico fora de nosso campo acadêmico.

É notável que a Museologia, e quaisquer outras áreas do conhecimento, caso desejem, podem ser perfeitamente trabalhadas através de conexões mundanas com nosso cotidiano, podendo estas, até mesmo, serem tão triviais quanto filmes de ação ou fantasia, que assistimos, por vezes, para nos distrairmos de obrigações acadêmicas ou profissionais, fazendo com que um conhecimento que talvez pudesse ser estranho ou até mesmo alheio à rotina de uma pessoa possa ser atrelado com coisas tão comuns e corriqueiras à sua vida.

Desta forma, este trabalho tem o intuito de compreender e explorar as possibilidades de tensionamentos e conexões entre os campos da Cultura Material, da Teoria dos Objetos e das Coleções, e da própria Museologia em si, com objetos de estudo que fogem dos exemplos normalmente atrelados à eles - nesse caso, a cultura pop -, procurando perceber até que ponto

essa relação pode ser tornada possível, utilizando os principais objetos ficcionais presentes na narrativa de *O Senhor dos Anéis* como seu objeto de estudo específico. Esta pesquisa subdivide-se em três seções: a primeira, denominada “O mundo está à sua frente”, é responsável por apresentar um breve panorama sobre as principais teorias e conceitos presentes nos campos da Cultura Material e da Teoria dos Objetos e das Coleções, e introduzir o leitor em relação à construção de mundo realizada por Tolkien em suas obras; a segunda, chamada de “A jornada começa aqui”, procura destrinchar o processo metodológico por trás da pesquisa realizada e aqui apresentada, explicando cada uma de suas etapas, desde o levantamento bibliográfico realizado, até o fim de seu processo de análise de dados e escrita; e a terceira, chamada de “As aventuras nunca acabam”, trata diretamente dos principais objetos existentes na narrativa, selecionados dentro dela como os principais exemplos de como tensionamentos e correlações podem ser realizados entre a obra ficcional e os conceitos dos campos já contextualizados, e apresentando-os através de uma análise qualitativa e de caráter exploratório.

1. O MUNDO ESTÁ À SUA FRENTE: UM REFERENCIAL TEÓRICO

Ao se pensar sobre os conceitos e teorias pertencentes à Museologia, ou que a envolvem de certas maneiras, a Cultura Material, possivelmente, pode ser considerada um de seus principais estudos. Em resumo, pode-se compreendê-la como uma reunião dos estudos dedicados às relações entre as pessoas e as coisas, atribuindo a ela uma busca por conhecer não somente o objeto em si, mas também as memórias depositadas pelas pessoas que o produziram ou que o utilizaram em determinados momentos de sua existência. Essa área do conhecimento, assim, seria uma construção social

fundada nas propriedades físicas dos materiais, a partir da complexa trama de possibilidades que essas propriedades oferecem à criatividade humana, que delas se apropria para a atribuição de toda sorte de significados, que vão mudando ao longo da história de vida dos objetos, posto que não são estáticos (LIMA, 2011, p. 20).

Levando em consideração o fato de que a Cultura Material atravessa as bases de grande parte das sociedades, visto que o conceito de *material* - como em físico ou tangível - se faz comum e presente em inúmeras práticas e costumes socioculturais, e de que a compreensão da importância que determinados objetos ou locais possuem para suas respectivas culturas é extremamente necessária para a criação de uma identidade comum aos cidadãos nela inseridos, ela se faz crucial para o campo. É impossível pensar em uma sociedade ou cultura - sejam elas reais ou ficcionais - sem pensar em seus objetos, lugares ou quaisquer outras referências físicas que pertençam a elas, e, ao pensarmos neles, as memórias e imaterialidades que os envolvem também acabam por se evidenciar.

Peter Stallybrass (2008), ao discorrer sobre seu relacionamento com a materialidade das roupas, atravessado pela memória e pela dor que estas podem vir a carregar, somado ao seus estudos prévios sobre indumentárias, traz em um relato pessoal uma reafirmação da indissociabilidade entre as *coisas* e a memória: após receber a jaqueta favorita de Allon, um amigo muito próximo já falecido, de presente da esposa deste, Peter é atingido por um turbilhão de sentimentos que entrelaçam seu luto, suas memórias e aquela peça de roupa. Não mais somente um objeto - na verdade, ela nunca pôde ser somente isso, mesmo quando ainda pertencia ao seu antigo “dono” -, a jaqueta agora era indissociável da figura do amigo, tornando-se, até mesmo, uma parte ainda viva dele em terra: “Se eu vestia a jaqueta, Allon me vestia. Ele estava lá nos puimentos do cotovelo, puimentos que no jargão técnico da costura são chamados de ‘memória’.” (STALLYBRASS, 2008, p. 10).

Desta forma, nota-se que, intrínseca à relação entre sujeito e objeto, a inevitável conexão constituída entre eles possibilita que se atribuam memórias, valores e poderes (sejam estes de caráter político, social, capital, etc.), mesmo que não tenham sido originalmente “concebidos” com eles, ou que estes venham a ser modificados durante o curso de sua *vida social* (APPADURAI, 1986). O conceito, inicialmente associado à mercadorias e a uma lógica capitalista de consumo e existência, referencia os trajetos percorridos pelos objetos, e a forma como estes podem ser ressignificados ao longo de sua existência, tendo passado a fazer parte de outros campos durante o passar dos anos. Com o uso do conceito pelo campo museológico, por exemplo, objetos musealizados passaram a ser tensionados por sua lógica: comumente falando, ao atravessarem as portas de um museu, esses objetos - agora considerados musealizados - têm parte de sua *biografia* - das funções e da memória que carregavam antes de passarem por esse processo - esquecida para que possam ser ressignificados pelo contexto em que a instituição ou o museu agora os insere. Essa biografia do objeto seria

uma análise da noção [...], não no sentido de a quem pertenceu, mas sim o porquê da sua existência em seu contexto cultural e social, o objeto enquanto suporte da informação em si mesmo, ou seja, enquanto documento possível de interpretações e interações. Assim, parte-se para compreender esses objetos de museus enquanto produtos de uma dada cultura material [...] (DE JESUS, 2020, p. 147).

Apesar disso, essa ressignificação ou apagamento da antiga história de um objeto nem sempre é acolhida ou aceita pela sociedade de onde ele se origina. Ao se pensar em exemplos em que essa situação ocorreu, é possível lembrar da reivindicação de retorno de um dos mantos tupinambá remanescentes, anteriormente localizado no Museu Nacional da Dinamarca, por lideranças indígenas brasileiras. O manto sagrado, que já havia sido removido do território nacional há mais de 300 anos, retornou a ele na primeira semana de julho de 2024, após ser doado ao Museu Nacional do Rio. Ao ser removido de seu contexto original e sofrido um processo de musealização, o manto não mais transmitia os antigos significados que sua cultura de origem o havia dado, por mais que ela nunca tivesse deixado de enxergá-lo daquela maneira e ainda reivindicasse seu retorno, porém, ao ser somente realocado para outro museu, onde continuará inserido naqueles processos, por mais que agora mais próximo de seu povo original, o manto ainda estará transmitindo uma narrativa incompleta de si, importante somente para o contexto do museu em que agora faz parte.

E é através dessa relação, entre objeto e sujeito, que a memória se faz permanecer viva, através das marcas percebidas não somente nas estruturas físicas e exteriores das *coisas*, mas também nas relações que esses objetos possuem - possuíam ou virão a possuir - com

quem (seja sujeito, grupo ou sociedade) é atravessado por eles de alguma forma. Essas *coisas*, compreendidas por Tim Ingold (2012) como geradas por materiais de todos os tipos e das propriedades mais variadas, e trazidas à vida pelas forças do cosmo e misturadas umas às outras, não são somente objetos, mas verdadeiras coisas vivas, visto que suas existências superam o plano do material e absorvem o contato que tiveram com quem interagiu com eles, produzindo memórias que por vezes perpassam a barreira do individual e envolvem coletivamente a sociedade em que estão inseridos.

A memória atrelada a esses objetos, mesmo que também seja conformadora de uma identidade individual, é vista, de acordo com Maurice Halbwachs (1990), como produto de um coletivo que deriva do lugar ocupado pelo indivíduo e pelas relações que este mantém com o seu entorno. Ela, então, seria “uma ativação do passado a partir do posicionamento político do presente, acionada e produzida em grupo, mais por meio de adesão afetiva do que pela coerção” (HEITOR, 2021, p. 67). E, caso esse estreito paralelo entre matéria e memória findasse, por alguma razão; se por acaso nós, enquanto pessoas ou grupos, deixássemos de participar dessa relação, esses objetos acabariam por se tornar um com o mundo, sendo “mundificados” por ele, que seria, fundamentalmente, um *ambiente sem objetos*, conceito este de Tim Ingold (2012), que descreve um espaço onde as coisas se alteram e se movem por estarem vivas, por não terem sido reduzidas tão somente ao estado de objeto, e não por não terem agência; não é um mundo simplesmente material, mas um mundo de materiais, onde a vida não é, de forma alguma, contida.

Assim, ao percebermos as coisas materiais como *processos*, da mesma forma como Joshua Pollard (*apud* INGOLD, 2012, p. 34) as compreende, com uma verdadeira agência que jaz no fato de que nem sempre podem ser contidas ou capturadas, assim como são as pessoas, é possível compreender melhor a interdependência ocorrida entre o fluxo da materialidade e as forças que agem externamente aos objetos, percebido como uma série de causas encadeadas e agregadas que percorrem desde o objeto até seus agentes, ou vice versa, em um processo itinerário (DELEUZE E GUATTARI, 1998), que age sobre cada um deles, alterando-os dentro de seus determinados e variados contextos culturais. E é através desses fluxos que notamos como os objetos são possuidores de nuances que vão além de suas superfícies - aparentemente sólidas e fixas em uma mesma forma específica -, que os envolvem nesses diferentes contextos e que podem variar a depender deles quais sejam. São as linhas-guia, os caminhos surgidos desses fluxos, que determinam as condições de possibilidade para que um objeto realize determinada ação, mesmo que essas linhas, em si,

não sejam linhas de interação. Ao serem submetidos à essas conexões, os objetos, já possuidores de memória, acabam por gerar uma biografia que se torna própria de si: “[eles] são presenças materiais e, ao mesmo tempo, servem de código para outras presenças materiais e imateriais” (STALLYBRASS, 2008, p. 29), podendo ser considerados não somente detentores de memórias, mas a própria memória em si, em um complexo paradigma entre serem ou não serem aquilo que, através dessas conexões - muitas vezes - ativas, representam.

Quando retomamos nossa atenção à relação entre o ser humano, a memória e os objetos, durante o decorrer de nossos cotidianos, é fácil e, por vezes, até mesmo simples, percebermos como estes estão intrinsecamente conectados à diversos aspectos de nossa vida e da cultura em que nos inserimos, afinal, a Cultura Material em tudo se faz presente, mesmo que, ocasionalmente, de forma sutil e implícita, sem se fazer perceber nas “correrias” de um mundo - ocidentalmente - contemporâneo. E da mesma forma em que tão facilmente somos capazes de visualizar essa correlação entre objetos, materialidade e memória em nossa realidade, também podemos perceber esse entrelace em coisas que, apesar de poderem ser parte somente de nosso cotidiano trivial, não retratam o real, mas sim o fantasioso, o lúdico, e até mesmo o mágico.

Por mais que O Senhor dos Anéis seja “apenas” uma obra literária que fora adaptada em uma trilogia cinematográfica de renome, não é possível, de maneira alguma, subestimar e ignorar a riqueza - por mais que fictícia - cultural, geográfica e linguística que carrega em sua narrativa, sendo ela derivada do trabalho de construção de mundo realizado por J. R. R. Tolkien (1892-1973), na concepção de todo o seu *legendarium*³, que envolve o enredo de suas “lendas” em um universo completo e dedicado às suas histórias e seus personagens. E ao analisarmos essa cultura fantástica por ele desenvolvida, é possível perceber que não somente ela traz um importante pano de fundo para a narrativa que é contada, mas entrelaça a misticidade planejada e a realidade factual, visto que é através dela que o leitor - ou o espectador, caso assista a um dos filmes - é capaz de traçar paralelos e significados entre o que absorve da obra e a sociedade ao seu redor.

Em moldes gerais, similares aos que funcionam em nossa realidade factível, a Cultura Material também pode ser adaptada e aplicada às inúmeras culturas ficcionais e lugares presentes em Arda⁴, e, conseqüentemente, aos principais objetos que protagonizam a saga d’O

³ A palavra, em seu significado original, refere-se a uma coleção literária de lendas. No caso do *legendarium* de J.R.R. Tolkien, refere-se à coleção literária de suas obras, consideradas por si mesmo como as lendas do universo por ele criado.

⁴ É o mundo ficcional, o planeta, criado por Tolkien para abrigar suas histórias. A palavra em si significa “o mundo”, e tudo que nele existe.

Senhor dos Anéis. O Anel, as Palantíri, a coletânea de espadas, e outros objetos que serão citados e analisados na terceira seção deste trabalho: todas essas *coisas*, utilizando o conceito de Daniel Miller, formam um *cenário* para a narrativa, que nela tece uma trama de subtextos capazes de fazer com que não só aceitemos sua existência ali, por mais que ela não seja necessariamente percebida, mas também traçar paralelos entre a realidade em que estão inseridos e nossos problemas reais, visto que os objetos se tornam importantes justamente por não serem notados, no sentido literal da palavra. Afinal, as *coisas*

funcionam porque são invisíveis e não mencionadas, condição que em geral alcançam por serem familiares e tidas como dadas. Tal perspectiva parece ser descrita da maneira apropriada como *cultura material*, pois implica que grande parte do que nos torna o que somos existe não por meio da nossa consciência ou do nosso corpo, mas como um ambiente exterior que nos habitua e incita. (MILLER, 2013, p. 79).

Dessa forma, caso consideremos que os estudos sobre Cultura Material, possuidores de vasta importância para o campo da Museologia devido à forma como atuam diretamente sobre os objetos e lugares a ela pertencentes, criando uma trama de conexões e relações entre estes e as pessoas com quem interagem, que gera, assim, toda uma construção de memórias que os atravessam e transbordam de suas materialidades físicas, e auxiliam na construção de um *cenário* que nos cerca e que faz com que cada um de nós sejamos e existamos da exata forma como somos, seria impossível não sequer pensar na possibilidade desses tensionamentos poderem ser traduzidos para outras construções culturais que não necessariamente fazem parte de nossa realidade. Os mesmos conceitos e lógicas que regem o funcionamento da relação entre nossas sociedades e suas respectivas culturas também podem ser utilizados para analisar e compreender culturas ficcionais, que não fazem parte de nossa realidade, mas que são observáveis através dela, possibilitando, assim, que interessantes conexões entre essas diferentes construções culturais - fictícias e reais - possam ser observadas.

2. A JORNADA COMEÇA AQUI: UMA APRESENTAÇÃO METODOLÓGICA

Ao se decidir trabalhar com objetos que, materialmente, não existem em nossa realidade factível, apesar de existirem dentro de narrativas observáveis através desse mundo real - como é o caso com objetos existentes dentro de obras cinematográficas e literárias -, outras formas metodológicas se fazem necessárias para que suas análises possam ser realizadas, e não seria diferente com o objeto escolhido para ser debatido nesta pesquisa. Dessa maneira, fez-se necessário que uma apresentação metodológica fizesse parte deste trabalho, a fim de explicitar o procedimento que desenvolvi não somente para observar os objetos presentes na trilogia *O Senhor dos Anéis* e, assim, poder selecioná-los de acordo com os critérios que defini, mas também para me auxiliar durante a gestão e análise deles, e suas “traduções” de objetos ficcionais para objetos de um estudo museológico.

Assim, para que se haja uma compreensão correta e crítica das *vidas sociais* dos objetos, destacados de dentro da narrativa fictícia em que estão inseridos, uma análise daqueles que se destacam dentro dos filmes, os principais, faz-se necessária. E com ‘principais’, refiro-me àqueles objetos que não somente se inserem na história de determinadas maneiras, por mais específicas que elas sejam, mas aos que possuem significados ou simbologias - sejam estas múltiplas ou não - para as sociedades em que estão alojados, que possuem uma *memória* atrelada a eles, seja esta perceptível ou compreensível através de subjetividades apresentadas na trama, e que geram consequências ao desenrolar narrativo - e, conseqüentemente para o universo que ele descreve -, sejam elas para determinadas pessoas, grupos, ou até mesmo sociedades.

Para que a seleção de quais objetos deveriam ser considerados como ‘principais’ dentro da história, como os verdadeiros protagonistas dela, primeiro - após, evidentemente, reassistir aos filmes de maneira crítica e consciente -, foi necessário observar as maneiras pelas quais cada um desses objetos trouxe impactos à narrativa, realizando esse processo através dos critérios definidos acima (potencial simbólico, relevância narrativa e impacto sociocultural), pois, em um universo ficcional tão cultural e materialmente rico quanto o que Tolkien descreveu em suas obras - e que foi tão bem adaptado cinematograficamente -, onde cada objeto aparenta ter sido criado para exercer uma vital importância dentro dos contextos em que se inserem, é essencial perceber o quão vastos cada um desses impactos foi, para que assim possa ser realizada uma seleção de quais podem ser, de fato, considerados como os maiores agentes dentro da narrativa. É através dessa observação que se torna possível

visualizar de forma mais nítida o poder - seja esse compreendido de forma literal ou não - que cada objeto possui para moldar, à sua maneira, não somente a história, mas também os personagens e os contextos em que cada um deles se insere dentro dela.

Com o objetivo de realizar esse processo cuidadosamente e com seu devido registro documental, a criação de uma planilha, que reuniu as principais informações referentes a esses objetos, foi a maneira encontrada não somente para me auxiliar durante o decorrer da análise filmográfica e da escrita deste trabalho, e na seleção criterial dos objetos que seriam abordados por esta pesquisa, mas também como um forma de apêndice referencial de apoio para a leitura dele. E para que a criação desse documento pudesse ser feita, primeiro, como já dito anteriormente, uma análise atenta dos três filmes pertencentes à trilogia precisou ser realizada, sendo registradas, durante esse processo, as cenas e quaisquer outras informações que fossem relevantes e relativas a elas, em que os objetos mais importantes pertencentes à narrativa - dentre eles seus principais, os que foram selecionados para serem debatidos por este trabalho - fossem referenciados, citados, ou de fato fizessem parte delas.

Quadro 1 – Amostra do quadro da relação entre objetos e cenas na trilogia O Senhor dos Anéis

FILME	MINUTAGEM	OBJETO	CENA
A Sociedade do Anel	02:31:28	Anel	Boromir pede Anel para Frodo.
As Duas Torres	00:14:33	Palantíri	Saruman usa palantíri para falar com Sauron.
O Retorno do Rei	02:37:48	Anel	Gollum surge e tenta roubar o Anel.

Fonte: De autoria própria

O quadro acima é uma amostra, um trecho de sua versão completa - disponível para leitura como apêndice deste trabalho -, construída neste formato para melhor abrigar as informações retiradas do filme e facilitar seu registro e referência posterior. Iniciando cada registro a partir de uma breve e resumida descrição do ocorrido em cada cena, descrita no último campo da tabela - *Cena* -, o restante das informações referentes a elas pôde ser adicionado nos demais campos: o objeto citado ou presente na cena foi pontuado no campo *Objetos*; a marcação do minuto em que a cena ocorre, no campo *Minutagem*; e em qual dos três filmes a cena ocorre, em *Filme*. Outros campos também foram criados a fim de abrigar informações adicionais e comentários relativos às cenas, como, por exemplo, as conexões

diretas que percebi entre elas e a Teoria dos Objetos e das Coleções ou outras citações, alheias ao universo do filme, informações essas que foram utilizadas de outras maneiras durante o desenvolvimento deste trabalho, e que, por fins organizacionais e de melhor compreensão e leitura da planilha, não foram adicionadas ao quadro anexado ao fim deste trabalho.

Após a elaboração da planilha descrita, uma pesquisa de caráter bibliográfico foi realizada, com o intuito de reunir informações, conceitos e teorias existentes dentro dos campos da Cultura Material, da Teoria dos Objetos, e da própria Museologia, tanto para corroborar com os argumentos apresentados no decorrer deste trabalho, quanto para melhorar minha compreensão sobre os campos em si, ajudando-me a visualizar suas possibilidades de tensionamento com objetos de pesquisa como o que foi selecionado por mim. Essa pesquisa foi utilizada na primeira seção deste trabalho, onde um breve panorama sobre a temática e sobre as possíveis conexões entre ela e a trilogia *O Senhor dos Anéis* foi apresentado, e também na terceira seção, auxiliando-me argumentativamente à realizar os tensionamentos propostos entre os objetos dos filmes e as teorias presentes em nossa própria realidade.

Ao finalizar tanto a planilha quanto o levantamento bibliográfico acima descritos, a principal e crucial etapa deste trabalho deveria ser iniciada: selecionar exatamente quais objetos pertencentes à narrativa, dentro de uma infinidade deles, seriam aqueles considerados, por mim, como seus principais, como os que deveriam fazer parte desta pesquisa. E para que isso pudesse ser feito de maneira compatível para o escopo de um trabalho de conclusão de curso, o quadro construído com todos os objetos referenciados no decorrer da trilogia foi essencial para que uma seleção pudesse ser realizada. Durante a análise cinematográfica, pude reunir um total de 16 objetos que, de diferentes maneiras, fazem parte ativamente da narrativa, são agentes dentro dela, porém, devido ao fato de que um trabalho de conclusão de curso não teria a capacidade de abarcar toda essa discussão, precisei restringir essa seleção: primeiro, foram excluídos objetos que faziam parte de apenas um dos filmes e que não se conectavam com a narrativa como um tempo, reduzindo o total de *coisas* para 10; segundo, uma separação, que pode até ser considerada como quase que parcial, precisou ser feita, levando em consideração os critérios apresentados acima, selecionando quais, dentre os remanescentes, possuíam mais relevância narrativa, impacto sociocultural e potencial simbólico dentro da história, o que reduziu esse número para 6; e, terceiro - e último -, foi decidido quais objetos dentre esses possuíam maior potencial de diálogo com a Museologia e as teorias e conceitos que me propus a explorar no decorrer desta pesquisa, deixando-me com os 4 objetos finais que serão apresentados e discutidos na terceira seção deste trabalho.

Dito isso, essa pesquisa possui como objetivo não somente apresentar um panorama sobre a importância da Cultura Material e da Teoria dos Objetos e das Coleções para o campo museológico, mas também explorar as possibilidades de tensionamentos entre esses conceitos e objetos que podem ser considerados como “pouco convencionais”, visto que, ao invés de fazerem parte, de fato, de nossa realidade factível, são somente observáveis através dela, em suas existências dentro de materiais e obras ficcionais, como no caso do objeto de estudo escolhido para ser abordado por este trabalho. E, além disso, analisar de que formas os objetos existentes dentro da narrativa são capazes de causar impactos sobre ela, buscando compreendê-los - por meio das possibilidades de tensionamentos já citadas anteriormente - através de suas agências patrimoniais, ressignificações e relações de poder - por vezes - literais - que os atravessam.

3. AS AVENTURAS NUNCA ACABAM: UMA ANÁLISE EXPLORATÓRIA

A Cultura Material, apesar de comum e historicamente ser atrelada a situações e a *coisas* consideradas como reais, que existem materialmente em nosso próprio ‘universo’, possui total capacidade conceitual e teórica para contemplar estudos não somente sobre elas, mas também sobre sociedades, culturas e, conseqüentemente, objetos existentes em um plano que pode apenas ser observado através de nossa realidade factível: o ficcional. Os mesmos conceitos de *material* e de *memória* que existem e fazem-se presentes em várias práticas, costumes socioculturais e relações entre humanos e objetos, também podem ser aplicados em culturas “não reais”, e, além disso, podem ser tensionados para explorar conexões entre objetos e sociedades dentro de contextos fantasiosos e mágicos.

Os objetos pertencentes ao universo de *O Senhor dos Anéis* possuem um papel crucial não somente na vida das personagens nele existentes - e em toda a rede sociocultural nele entrelaçada -, mas que transborda em uma importância que é capaz de tocar nosso próprio universo real, a partir do momento em que essas *coisas*, ao deixarem de ser estáticas e “imateriais”, causam impactos nas narrativas que por nós, telespectadores reais, podem ser observáveis, estabelecendo contato, agora, entre sujeitos (reais) e objetos (ficcionalis) que, por vezes, pode se traduzir não somente em uma admiração ao objeto fictício - imaterial em nosso universo - no contexto da narrativa em que está inserido, mas que pode vir a se tornar algo tangível. O fascínio e, quem sabe, até mesmo a conexão que algumas pessoas possuem por esses objetos, seus significados e aquilo que eles representam dentro de determinada trama, é tão vasto que acaba sendo transformado em objeto real, quando esses sujeitos adquirem réplicas materiais desses objetos - ou os exatos objetos utilizados nas gravações de filmes ou séries, quando possuem poder aquisitivo para tal. Assim, esses objetos são atravessados por *memórias* que vão além daquelas entranhadas em suas materialidades ficcionais, em um processo que transpassa a margem entre ficção e realidade e possibilita a formação de diferentes conexões que atuam tanto dentro, quanto fora do universo em que estão inseridas, reiterando a potência e a importância que esses objetos possuem, inclusive, em nossas culturas e sociedades reais - não necessariamente ficando contida à cultura pop.

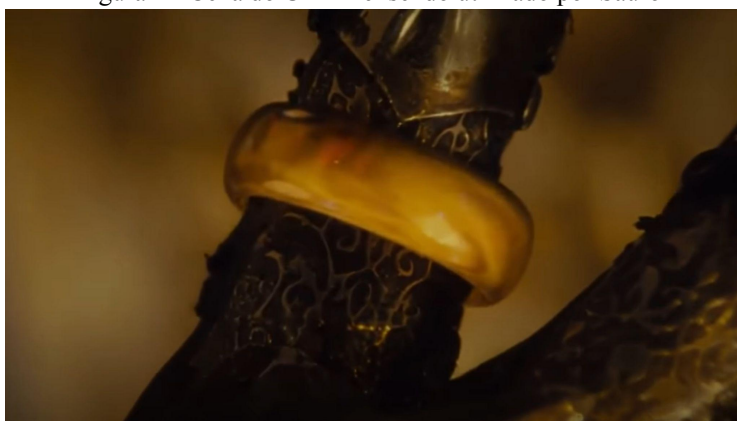
Dessa forma, devido à gama de possibilidades proporcionadas pela conexão da Cultura Material e da Teoria das Coleções e dos Objetos com a criação ficcional de Tolkien - observada através da trilogia de filmes -, tensionadas por meio das relações estabelecidas entre os conceitos existentes nessas áreas e a narrativa da obra, analisarei, no decorrer desta

seção, as conexões entre os principais objetos da trama, a memória e as relações de poder que neles se entrelaçadas.

3.1. O UM ANEL

Por mais que outras razões ou motivos possam ser ponderados e analisados, o Um Anel é, inevitavelmente, o verdadeiro protagonista da narrativa, o motivo pelo qual ela existe. Sem ele, nenhum acontecimento ou ocorrido dentro da história poderia ter acontecido, ou mesmo teria razão para acontecer, e isso já diz muito sobre o poder que esse objeto não só possui intrinsecamente dentro do universo em que está inserido, mas também sobre o poder que lhe foi adquirido ao longo de sua existência. Ele é, sem dúvida alguma, o principal objeto de O Senhor dos Anéis, não só por ser o mais citado, mostrado e também referenciado, mas também pela carga de significados, de relações de poder e de memória que carrega.

Figura 1 - Cena do Um Anel sendo utilizado por Sauron



Fonte: *A Sociedade do Anel*, 2001

A partir do momento em que, dentro da narrativa, sua forja foi ordenada por Sauron⁵, O Anel já se estabelecia como um dos principais objetos de poder do universo em que fazia parte: a razão primária pela qual foi criado jazia justamente na utilização de sua capacidade de governar e controlar magicamente os povos da Terra-Média⁶, que já haviam sido presenteados com outros anéis similares - nove foram dados aos reinos humanos, sete aos anões⁷, e três aos

⁵ Foi o *Maia* - espíritos primordiais criados para construir o Mundo - que se virou para as forças malignas em busca de obter poder para benefício próprio, além de ter sido responsável pela criação dos Anéis do Poder. É o principal antagonista da trilogia.

⁶ É o nome dado para o continente fictício e mitológico existente no centro de Arda, e é onde a maioria dos contos do *legendarium* do autor ocorrem.

⁷ Eram seres de estatura baixa, tipicamente desconfiados dos elfos e amigáveis para com hobbits, que comumente viviam próximos ou dentro de montanhas, além de possuírem muitas habilidades na ferraria e em trabalhos com pedras e mineração no geral. Se subdividiam em vários reinos.

élficos⁸-, forjados com o único objetivo, disfarçado, de serem controlados por ele e, consequentemente, controlar quem quer que estivesse os usando. De fato, toda a sua existência inicialmente se baseava nas relações de poder estabelecidas entre ele e todos os outros anéis, mas não somente nisso, visto que a cobiça de Sauron por tomar o mundo para si e moldá-lo à sua maneira também fazia parte desse processo: para ele, fazer parte do mundo não era suficiente, ele precisava *ter* o mundo.

Figuras 2, 3 e 4 – Cenas dos Anéis presenteados aos povos (humanos, anões e elfos, na ordem)



Fonte: *A Sociedade do Anel*, 2001.

Porém, após o domínio d'O Anel encontrar um fim momentâneo durante a Guerra da Montanha da Perdição⁹, onde Sauron foi derrotado pela primeira vez e perdeu-o de sua posse, esse objeto - vivo - passou por um longo processo de esquecimento pela sociedade, que acreditava, enfim, estar livre de todo o mal que ele e seu obtentor haviam causado: perdido no leito de um rio por 2.500 anos, sua *biografia* ficou inerte e, consequentemente, toda a memória que se entrelaçava a ele foi, aos poucos, sendo esquecida. Foi somente após ser (re)encontrado por uma dupla de hobbits¹⁰ que O Anel seguiu o curso de sua *vida social* (APPADURAI, 1986). Porém, ao invés de sofrer o mesmo processo de ressignificação e de

⁸ Eram seres que nunca ficavam doentes ou envelheciam, morriam apenas se fossem assassinados ou caso perdessem a vontade de viver, além de terem sido o primeiro grupo a povoar o Mundo. Se subdividiam em vários grupos e, consequentemente, reinos.

⁹ Era um vulcão onde o Um Anel foi forjado a mando de Sauron, e o único local capaz de destruí-lo.

¹⁰ Eram seres pacatos e de estatura baixa que raramente se envolviam em conflitos e preferiam dedicar suas vidas à natureza ao seu redor e à tranquilidade que ela pode oferecer. Se subdividiam em três grupos, sendo os Pés-peludos o grupo mais populoso e o que todos os protagonistas hobbits da trilogia faziam parte.

esquecimento de suas funções e memórias originais que objetos reais comumente sofrem quando “trocam de mãos”, o poder que ainda jazia nele, proveniente de seu antigo detentor, transcendia toda a desinformação dos hobbits sobre seu real significado, função e origem, tornando-o capaz de exercer um certo domínio sobre eles.

E esse domínio atravessava e se unia à própria natureza de seus novos portadores que, corrompidos pelo poder que O Anel parecia prometer à eles, lutaram até a morte por aquele objeto, a fim de que só um deles pudesse de fato possuí-lo. Em detrimento de sua vida - em todo sentido que essa palavra possa ter -, Sméagol foi o vencedor, mas o custo daquela vitória o perseguiria não só através de sua memória, mas transbordaria, inclusive, para sua aparência física: ao descobrirem o ato que havia cometido contra o amigo, o hobbit foi expulso de sua vila e forçado a viver pelo mundo apenas com o objeto que trouxe sua desgraça. Mas, exatamente por ele não ser “apenas” um objeto, mas uma verdadeira *coisa*, capaz de gerar causas e consequências, ele foi capaz de penetrar na mente de seu portador, fazendo com que ele, aos poucos, sofresse um declínio não apenas mental, mas também físico, em uma verdadeira alegoria ao mal causado pela incessante cobiça humana em relação ao valor (seja monetário ou simbólico) atrelado às posses materiais, pois, nas palavras da personagem Gandalf¹¹: “Ele ama e odeia O Anel, assim como odeia e ama a si mesmo. Ele jamais deixará de precisar dele”. E, através desse declínio, Sméagol - que agora possuía dentro de sua mente o alter-ego Gollum, uma verdadeira personificação d’O Anel e de Sauron -, acaba por perder a posse dele para Bilbo Bolseiro, um hobbit morador do Condado¹², que vivia uma aventura muito longe de sua casa e acaba por encontrar o objeto, o que fez com que o antigo portador, tomado pelo ódio e pela confusão de não saber onde mais encontrar o seu “Precioso” - forma como a personagem nomeia O Anel -, entrasse em um desespero ainda mais acentuado.

De um jeito ou de outro, O Anel não deixou de exercer seu poder e controle sobre as pessoas ao seu redor após essa troca de portadores, apesar de não ter afetado à Bilbo tanto quanto afetara à Sméagol, e, talvez, pela natureza do Bolseiro não ter sido somada à do objeto, mas sim repellido parte de seu domínio sobre ele, a corrupção nunca, de fato, atingiu-o. Seu novo detentor ainda o venerava e faria de tudo para protegê-lo de mãos alheias, mas Sauron não foi capaz de controlá-lo por completo através dele, e é justamente nesse momento que o destino do objeto fora aos poucos alterado. A ressignificação pela qual passou, sendo agora, inclusive, denominado apenas como “o Anel de Bilbo”, não só trouxe mudanças para

¹¹ Foi um Istar - magos enviados para a Terra-Média para combater Sauron -, também conhecido como O Cinzento, que auxiliou A Sociedade do Anel a destruir o Um Anel e pôr um fim nos planos de seu mestre.

¹² Era um país ao noroeste da Terra-Média, habitado por hobbits.

sua função naquele mundo, mas também seguiu apagando sua verdadeira e antiga *biografia*, como cita a personagem Galadriel¹³: “E algumas coisas que não deveriam ser esquecidas, se perderam”, e caso elas não houvessem se perdido com o passar dos anos, O Anel jamais teria adquirido as novas memórias que a ele foram entrelaçadas, por mais que elas nunca tenham, de fato, alterado o real propósito de existência da *coisa* que ele é: seu objetivo real de controle e dominação jamais foi alterado, independente de por quantas mãos ele tenha passado; essa função sempre encontrou uma forma de transbordar para sua superfície, seja causando mal diretamente à seus portadores, seja fazendo com que estes cumprissem às vontades dele.

Durante os 60 anos em que O Anel permaneceu no Condado, sob os cuidados de Bilbo, seu poder esteve quase que inerte, com exceção, talvez, da forma como manteve o hobbit jovem por muito mais tempo do que a expectativa de vida de seu povo normalmente permite e das poucas vezes que Bilbo o utilizou para desaparecer de vista - o objeto possui a capacidade de deixar qualquer pessoa que o coloca invisível, em um primeiro plano -, o que ocorre durante sua festa de aniversário, onde, após discursar para seus vizinhos e amigos, desaparece por completo, causando espanto à todos que o observavam. E esse momento foi justamente o estopim para que a narrativa daquela história de fato se iniciasse: a utilização d’O Anel naquele momento foi o que chamou a atenção de Gandalf para a verdadeira natureza daquele objeto, principalmente ao se considerar as movimentações - quase que políticas - que ocorriam na Terra-Média naquele momento, com o retorno de Sauron, suas novas tentativas de dominação e a possibilidade de seu chamado ter acordado a *coisa*, visto que o próprio mago diz que, apesar de existirem muitos anéis mágicos naquele mundo, ele conhecia apenas um capaz de realizar o que aquele realizava. Com isso em mente, Gandalf concorda com a decisão de Bilbo em deixar o Anel com Frodo, sobrinho de Bilbo, escondido em segurança enquanto obtia novas informações sobre ele, já que ele sairia em uma última aventura antes de realmente envelhecer: novamente, o objeto trocava de portador, porém, dessa vez com o objetivo de se manter escondido e esquecido mais uma vez, ao menos por um tempo.

Após retornar ao Condado com tudo o que pôde descobrir sobre aquele Anel, após ter quase certeza de que se tratava, de fato, do Um Anel, Gandalf se torna paranóico por descobrir se suas conclusões estavam corretas, o que fez com que ele jogasse O Anel em uma lareira, revelando as inscrições que confirmaram suas suspeitas, que, traduzidas, significavam: “Um Anel para governar a todos, Um Anel para encontrá-los, Um Anel para trazê-los a todos,

¹³ Foi uma das elfas mais poderosas da Terra-Média, também conhecida como a “Senhora” das florestas de Lothlórien, que reinava junto ao seu marido. Era uma das portadoras dos três anéis presenteados por Sauron aos elfos.

e na escuridão prendê-los”, uma verdadeira prova escrita do que de fato era e de qual era a função que deveria possuir naquela sociedade. Após esse processo de realização das personagens, torna-se possível que nós percebamos que aquele objeto de fato não é só isso - por mais que o poder existente nele já possa ser uma prova de que se trata de uma *coisa* -, mas sim algo, inclusive, capaz de desejar e ter suas vontades cumpridas, devido à existência de parte do espírito de seu primeiro portador dentro dele - por mais que Sauron tenha passado tanto tempo distante e quase inexistente -, indo de acordo com Stallybrass (2008, p.20) quando diz que “[os objetos] duram, mas somente como um resíduo que ‘recria a ausência, a solidão, a morte: coisas que não são’”.

Figura 5 – Cena do Anel após ter inscrições reveladas



Fonte: *A Sociedade do Anel*, 2001

A partir desse ponto, dessa realização de seu real perigo, as personagens não mais se vêem capazes de lidar com a existência daquele Anel, pois ela põe em risco não só aquilo próximo delas, mas também todo o universo em que vivem, devido ao fato de ser um instrumento de poder para seu criador. Por isso, a decisão que tomam é a de descartar aquela *coisa*, de destruí-la de uma vez por todas na Montanha da Perdição, o lugar em que havia sido criada - o único lugar capaz de fazer isso -, mas, para isso, um portador fixo, responsável por realizar essa façanha, precisava ser escolhido, e a responsabilidade acaba por cair em Frodo, que deveria transportá-lo até Valfenda¹⁴, com o auxílio de Samwise, um grande amigo seu. É no decorrer dessa viagem que conhecemos não só a capacidade d'O Anel de testar seu novo portador de todas as maneiras que pode, explorando ao máximo os limites de sua bondade e lealdade para com a missão, mas também todos os outros perigos que assolam a Terra-Média e buscam recuperar aquele objeto para seu mestre: um dos principais são os Nazgûl, antigos

¹⁴ Era uma das cidades élficas remanescentes, também conhecida como a Última Casa Aconchegante ao leste. Fundada por Elrond, foi a primeira fortaleza e refúgio élfico criado contra Sauron.

grandes reis humanos - ao menos até serem presenteados pelos nove anéis de Sauron, responsáveis por atraí-los para o mal e para a corrupção -, que, de acordo com a personagem Aragorn¹⁵, “são [...] espectros do Anel, nem vivos nem mortos. A todo momento, sentem a presença do Anel, atraídos pelo poder do Um”, em um processo que quase implica que a maldade e a corrupção seriam algo intrínseco do ser humano, por isso teriam sido os povos mais afetados pelo poder exercido através deles.

Essas criaturas são a representação mais imediata de perigo para o objetivo do protagonista e do destino d'O Anel, visto que, logo que sai em sua jornada, encontra-se encurralado por eles e, apesar de ainda escondido, em meio ao medo caótico que lhe atinge, o objeto o atrai, quase fazendo com que o colocasse em seu dedo: em primeiro momento, utilizar O Anel parece apenas fazer com que quem o utiliza desaparece em plena vista, porém, mais tarde na trama, nos é revelado que esse ato também atrai os Nazgûl, que sentem a presença e a localização do Anel, e que o utilizador consegue enxergar as reais formas dessas criaturas. Ou seja, caso Frodo tivesse cedido ao desejo do objeto - foi impedido por Samwise, e não por sua própria vontade -, isso teria revelado a posição do grupo aos espectros. E essa exata situação ocorre momentos depois na narrativa, quando o grupo se encontra em uma taverna, acreditando estarem em segurança, e Frodo se sente atraído pela *coisa* novamente, mas dessa vez ele acaba por tropeçar e, “magicamente”, termina com ele em um de seus dedos, quase como se aquele objeto possuísse uma capacidade de *causa e efeito*: a capacidade de causar uma situação e obter uma consequência ou reação dela, que, consequentemente, acaba por suprir um desejo ou vontade sua; e, de imediato, os Nazgûl já sabem exatamente onde procurar por seu objetivo, o que leva as personagens à saírem em fuga novamente, agora acompanhados por Aragorn, até chegarem em Valfenda, lugar que, acreditavam, seria o destino final de sua aventura.

Ao encontrarem o local do último destino de sua missão, visto que, inicialmente, deveriam apenas transportar O Anel até aquela cidade, os hobbits e Aragorn o entregam para Elrond, o fundador da cidade, a fim de possibilitar a realização de uma reunião com os representantes dos principais povos - humanos, elfos e anões -, para discutir como deveriam prosseguir com a destruição daquela *coisa*. É também no decorrer dessa reunião que a Sociedade do Anel é criada, com pessoas que levariam o objeto até o local de sua destruição junto com Frodo, que acaba por se voluntariar como portador d'O Anel, tarefa essa que se

¹⁵ Também conhecido como Elessar e Passolargo, foi um guerreiro e guardião, herdeiro de Isildur e sucessor, por direito, da coroa de Gondor, a qual conquistou após o fim da Guerra do Anel, em que exerceu um importante papel na liderança.

revelaria como mais dificultosa para ele do que o previsto, visto que, apesar de não ceder tão facilmente, o objeto continuaria testando sua lealdade a todo momento, exercendo sua *agência* sobre ele, que não poderia compartilhar a tarefa com nenhuma outra pessoa, como diz a personagem Galadriel: "Você é um portador do Anel, Frodo. Portar um Anel do Poder é estar sozinho. Essa tarefa foi designada a você, e, se você não descobrir um meio, ninguém descobrirá".

Assim, a aliança - que consistia em hobbits, humanos, elfos e anões, juntos - segue seu caminho para o novo objetivo, e, apesar de apenas um deles estar de fato em contato direto com O Anel, todos, de certas formas, são afetados por sua presença e, conseqüentemente, a relação entre eles também acaba por ser atingida: não apenas Frodo, mas todos sofrem, aos poucos, influências dele, sejam estas grandes ou pequenas, a depender de sua natureza interna - neste universo, se são "bons" ou não -, o que causa certa tensão entre os membros do grupo, pois, como diz a personagem Boromir¹⁶, todos concordam que "é um destino estranho que devamos sofrer tanto medo e aflição por uma coisa tão pequena", pois todos se sentem dominados por aquele objeto, mesmo que não tenham cedido por completo à ele ou até mesmo que não concordem com seu fim, em um paralelo próximo ao sentimento de dominação que nos atinge em relação ao controle do capital sobre nossas vidas, que nos afeta de todas as formas possíveis, estejamos cientes e de acordo com isso, ou não. É durante esse processo que a primeira "prova de lealdade" ocorre - por mais que saibamos os reais objetivos d'O Anel com isso: em um momento de fragilidade, Frodo acaba por deixar a corrente que o carregava em seu pescoço cair e, em um momento de desespero, começa a procurá-lo em meio a neve, porém, Boromir é mais rápido em encontrá-lo; e, nos poucos segundos em que teve O Anel em mãos, o humano já pôde sentir o objeto, toda a trama de poder e suas relações que dele transbordavam, e, por muito pouco, não tomou-o para si.

¹⁶ Foi um guerreiro, filho de Denethor, regente de Gondor durante a Guerra do Anel.

Figura 6 – Cena de Boromir recolhendo o Um Anel da neve



Fonte: *A Sociedade do Anel*, 2001

Porém, apesar de ter resistido nesse momento inicial, o mesmo não acontece em uma segunda situação póstuma de fragilidade, em que Boromir acaba por pedir o Anel para seu portador, com o - nobre - argumento de que o utilizaria apenas para defender seu povo, mas Frodo nega o pedido, o que faz com que o humano fique “fora de si”, quase que como tomado pela ganância de possuir aquele objeto, de tomá-lo apenas para si e para seus próprios objetivos pessoais - sem ter a capacidade de perceber que, na realidade, a *coisa* é que se tornaria sua possuidora, e não o contrário. E é em meio a esse ataque que o hobbit coloca O Anel novamente em seu dedo, desaparecendo daquele lugar, mas, ao mesmo tempo, surgindo para Sauron e seus exércitos, e colocando todo o grupo em perigo novamente, visto que inimigos logo chegam para atacá-los e encontrar o portador e o troféu que levariam ao seu mestre. É a partir desse ponto que o portador e seu companheiro Sam se separam do restante do grupo, tendo sido apoiados nessa decisão por Aragorn, um dos únicos aliados que praticamente não cederam à tentação do poder enquanto este esteve ao seu alcance.

O Anel, a partir desse ponto da narrativa, encontrava-se ainda mais perto do local de sua destruição, que, paradoxalmente, também era o local em que Sauron reunia seu poder e seus exércitos para concretizar seus planos de dominação; ou seja, levar o objeto para aquele lugar poderia representar tanto uma vitória quanto uma derrota, a depender se a missão seria de fato bem sucedida ou não. E quanto mais perto ele se encontrava da Montanha da Perdição, mais poderoso e capaz de concretizar seus desejos se tornava, fato esse que transbordava para fora do objeto e afetava diretamente à Frodo que, durante todo o decorrer da história, tem sua energia e personalidade sugadas por ele, aos poucos se tornando alguém diferente de quem era quando saiu do Condado, capaz até mesmo de desconfiar de seus próprios aliados, fraqueza essa que é explorada por Gollum, no momento em que ele consegue não somente se aproximar da dupla e de seu objeto de desejo, mas fazer com que, até certo ponto, eles

confiem nele para guiá-los até a Montanha, visto que, de acordo com o que Frodo diz para o próprio Gollum, O Anel seria traiçoeiro a ponto de fazer com que mantivesse sua palavra. E os momentos em que essa exploração da sujeitabilidade do portador foi realizada por ele fizeram com que ele abandonasse Sam no meio do percurso devido à crescente desconfiança que nele obteve - sempre alimentada pelo ser que os guiava.

Sozinho e sob total influência não somente da *coisa* que carregava, mas também de seu guia traiçoeiro, Frodo era cada vez mais tomado pelo desejo de ser corrompido pelo poder que emanava daquilo que carregava e, conseqüentemente, tornava-se mais exposto à Sauron, principalmente pela proximidade que agora tinha de seu local de comando. E esse caminho que agora trilhava, as decisões que havia tomado para chegar àquele momento, por muito pouco não colocaram em risco seu objetivo e trouxeram O Anel de volta à sua antiga vida: enganado por Gollum, Frodo é aprisionado por uma criatura aracnídea que o deixa incapaz de se mover, em um estado entre o sono e a morte, e somente é liberto porque Sam não se convenceu em deixá-lo seguir à sós com o ser que os guiava, devido ao perigo que este representava à ele e ao Anel. Ao voltar à si, Frodo logo sente falta do peso da corrente que carregava o objeto, mas descobre que Sam o pegou ao achar que Frodo não mais estava vivo, e isso desencadeia uma reação turbulenta no portador que o toma de volta para si, afirmando que O Anel é *seu fardo* e que ele destruiria o amigo caso decidisse carregá-lo.

Ambos, então, seguiram os últimos passos até o local de destruição daquela representação do perigo que ameaçava constantemente a Terra-Média, e, ao chegarem lá, enfrentam, talvez, o maior dilema de toda a trajetória deles até aquele momento, visto que, momentos antes da missão estar completa, quando Frodo já se encontrava de pé nas bordas do vulcão, com O Anel em mãos e prestes a jogá-lo na lava, o objeto conseguiu, enfim, dobrá-lo e corrompê-lo: o portador não mais queria destruí-lo, mas tomá-lo para si da mesma forma que tantos outros quiseram ao longo de sua existência, de ter seu poder para si e somente para si, quase que em um movimento de autopreservação do próprio objeto ao se encontrar de frente a um perigo iminente. E poderia ter sido bem sucedido nisso, caso Gollum não retornasse para “impedir” o acontecimento, entrando em uma luta pela conquista d’O Anel com Frodo, que já se preparava para fugir daquele local em posse do que deveria estar destruído: contra todas as chances, Gollum torna-se bem sucedido, vencendo o portador e tomando O Anel, enfim, tantos anos depois de perdê-lo para o ancestral do derrotado, de volta para si, porém, sua alegria também foi o seu fim, visto que em meio à sua comemoração, tanto ele, quanto o objeto, acabam por cair em direção ao fogo da Montanha.

Figura 7 – Cena do Um Anel sendo destruído



Fonte: *O Retorno do Rei*, 2003

Assim, não somente O Anel, a *coisa* em si e todo o poder que continha e representava, foi destruído, mas também o próprio responsável pela sua forja tantos anos antes, que fora derrotado no exato momento em que sua última esperança de vitória queimava no interior da montanha, quase como se as próprias memórias contidas no objeto também fossem as memórias de seu criador, e aquilo que os mantinha vivos, lembrados e temidos por aquela sociedade.

3.2. A NARSIL

A espada Narsil - mais tarde na trama renomeada como Andúril -, é o objeto em que mais pude perceber uma possível correlação direta com a Museologia, ainda que seja só mais uma das *coisas* ficcionais presentes em toda a narrativa contada pela trilogia. A *biografia* da arma, na realidade, é ainda anterior aos eventos que ocorrem em O Senhor dos Anéis, o que a caracteriza como um objeto histórico para aquele universo: aquela foi a espada utilizada por Isildur¹⁷ para derrotar Sauron pela primeira vez durante a Guerra da Montanha da Perdição e, consequentemente, retirar O Anel de sua posse, porém, durante essa exata batalha, ela acabou por se partir em diversos fragmentos que, mais tarde, foram levados para Valfenda, onde deveriam permanecer até que O Anel fosse reencontrado e Sauron retornasse.

¹⁷ Foi o fundador de Gondor, junto com seu irmão Anárion, e o responsável pela primeira derrota de Sauron e recuperada do Anel durante a Batalha da Montanha da Perdição. Porém, devido a sua incapacidade de destruir O Anel, tornou-se o responsável por fazer com que ele ficasse perdido por 2.500 anos e permanecesse como uma ameaça à Terra-Média.

Figura 8 – Cena dos fragmentos musealizados da Narsil



Fonte: *A Sociedade do Anel*, 2001

E essa ordem de permanência, ou de estagnação, foi responsável por inserir os fragmentos da espada em um processo extremamente similar à de um objeto que passa por uma musealização: eles agora se encontravam quase como se em exposição nos corredores da casa de Elrond, uma memória não estática, mas tornada assim, de toda o histórico de guerras e batalhas travadas naquele mundo, e de todas as pessoas nelas envolvidas, indo de acordo com o que Halbwachs (*apud* HEITOR, 2018, p. 100) afirma quando compreende que

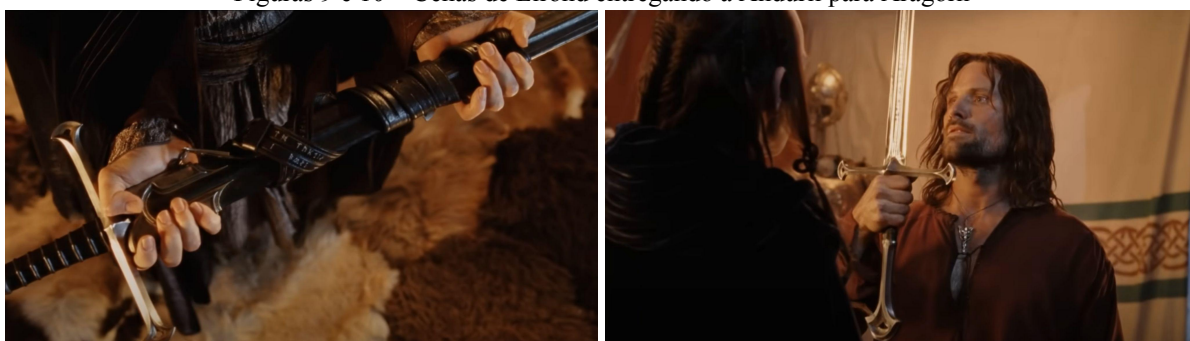
“a memória é sempre uma construção social, erigida no presente, em referência ao grupo social, pessoas, lugares, objetos e outros signos de nossa experiência, jamais apenas uma faculdade individual, elucidando ainda que a construção de memórias é sempre intencional”

É dessa maneira que os fragmentos nos são apresentados pela primeira vez, acompanhados de um diálogo entre dois personagens - Aragorn e Boromir -, que reafirma o fato de que ali deveriam permanecer até o momento correto de serem reforçados, e é também durante essa conversa que podemos perceber as diferentes emoções e memórias que o objeto é capaz de causar à diferentes pessoas: para Boromir, ela representava algo a ser desprezado, um lembrete do quão falhas as pessoas podem ser, apesar de seus feitos e realizações; já para Aragorn, ela representava algo a ser cuidado e preservado, para que a sociedade nunca se esquecesse do que ela conquistou e da coragem necessária para se realizar certas tarefas. Sentimentos distintos, mas ambos proporcionados por um mesmo objeto observado e absorvido por diferentes visões de mundo.

Apesar de ser dito que a Narsil deveria permanecer inerte apenas até o momento em que O Anel fosse encontrado e Sauron retornasse, os fragmentos permanecem ali, expostos, durante todos os acontecimentos narrados pelos dois primeiros filmes, sendo apenas iniciado

seu processo de ressignificação e perda de *status* de objeto musealizado em *O Retorno do Rei*, quando a personagem Arwen, filha de Elrond, pede para o pai reforjá-la e entregá-la para Aragorn, herdeiro direto de Isildur e sucessor, por direito, do trono de Gondor¹⁸. Assim, o elfo cumpre o pedido da filha, ordenando que a espada fosse reforjada e renomeada como Andúril, a Chama do Oeste, e, quando ela é finalizada, levando-a para seu novo possuidor. Através desse processo, não apenas a espada poderia se “beneficiar” daquele que agora a empunharia, visto que ele lhe proporcionaria um retorno à sua função primária e o cumprimento de seu objetivo original, mas o próprio Aragorn possuiria em mãos uma reafirmação de seu direito como herdeiro: o objeto lhe traria um *status* social e político que antes não possuía.

Figuras 9 e 10 – Cenas de Elrond entregando a Andúril para Aragorn



Fonte: *O Retorno do Rei*, 2003

E esse poder e *status* recém adquirido por Aragorn lhe viria a ser muito útil para a conquista de novos exércitos que o auxiliariam a pôr um fim na Guerra do Anel: devido à escassez de soldados que enfrentavam, o herdeiro chegou a uma conclusão desesperada de que o único exército com o qual poderia contar naquele momento seriam os Mortos de Dunharrow, soldados que deveriam ter lutado anos antes em uma batalha anterior, mas que não cumpriram sua promessa, o que fez com que fossem amaldiçoados com o eterno dever de ajudar ao próximo sucessor de Gondor que os pedisse. Quando Aragorn entra em contato com eles, inicialmente, é visto de forma inferior e completamente desacreditada, visto que os Mortos não acreditavam que aquele era de fato um herdeiro de Isildur: somente após mostrá-los a espada que tinha em posse que passou a ser acreditado e, conseqüentemente, pôde solicitar o auxílio daqueles soldados: a espada aqui cumpriu o importante papel de provar o poder político que Aragorn possuía, servindo como um símbolo do *status* a ele pertencente.

¹⁸ Era o principal reino humano da Terra-Média, até passar a ser atacado por Sauron, fazendo com que passasse por um gradual declínio ao longo dos anos. Somente com o fim da Guerra do Anel e com a coroação de Aragorn como seu rei, o reino voltou a ser o mais proeminente da sociedade humana.

Figura 11 – Cena de Aragorn pedindo ajuda aos Mortos de Dunharrow



Fonte: *O Retorno do Rei*, 2003

Dessa forma, Aragorn carrega a Andúril até a última batalha da Guerra do Anel, finalizando, assim, todo o processo de ressignificação da espada como um objeto musealizado até o retorno de sua capacidade de exercer sua função primária, em um processo quase que inverso ao que normalmente vemos em nossa realidade, visto que, dificilmente, objetos musealizados voltam a ser utilizados da mesma forma que eram antes de passarem por esse processo. Assim, os fragmentos musealizados antes inertes voltam, de certa forma, a serem possuidores de vida, retomando o rumo de sua antiga *vida social* através não somente do retorno de sua antiga função, mas também ao adquirir novas memórias durante esse processo.

3.3. AS PALANTÍRI

Pedras esféricas e transparentes com aparência similar ao quartzo, utilizadas para comunicação e coleta de informações, as Palantíri são alguns dos objetos da trilogia que mais se afastam de paralelos com nossa realidade, devido à natureza completamente mágica que possuem na narrativa. Porém, algumas de suas características fazem com que certas conexões possam ser realizadas entre elas, a Teoria dos Objetos e a própria Cultura Material: associar pessoas, objetos e memória é um dos pilares da Museologia atual - não acredito que sequer pudesse existir caso essa associação não fosse realizada -, porém, associar objetos com outros objetos, compartilhantes de memórias similares ou iguais, já não é algo tão comum. É certo, objetos são associados com outros, mas esse processo é geralmente realizado em âmbitos expositivos e para fins narrativos, porém, objetos que compartilham informações e memórias entre si não são tão comentados assim.

As Palantíri passam por um processo de compartilhamento, porém, um tanto quanto literal: cada informação adquirida por uma delas, cada imagem vista, é compartilhada com as outras, e a pessoa que utilizar uma delas terá acesso a todas essas informações, porém, também estará expondo todas as informações que possui às outras Palantíri e a qualquer outra pessoa que possa estar utilizando alguma delas naquele momento - de certas maneiras, em um paralelo com nossa realidade, elas lembram celulares ou computadores, dispositivos capazes de transmitir informações entre si. Com essa habilidade de compartilhamento, elas acabam por também dividirem “memórias” entre si, que são exploradas por algumas personagens durante o decorrer da narrativa.

Figura 12 – Cena de Saruman utilizando uma Palantír



Fonte: *A Sociedade do Anel*, 2001

Esses objetos costumavam ser utilizados pelos serviços de inteligência de lideranças e reinados da Terra-Média, tanto para obter informações, quanto para compartilhar planos e táticas, porém, quando uma dessas pedras acabou parando nas mãos de Sauron, esses serviços pararam de utilizá-las, devido ao fato de todas estarem conectadas, para evitar que suas confidencialidades fossem descobertas pelo inimigo. Dessa forma, quem as utilizava, agora, tinha como único objetivo se comunicar com Sauron ou compartilhar informações com ele, fazendo com que as Palantíri passassem a ser um dos principais meios de comunicação das forças inimigas, sendo uma dessas pessoas Saruman¹⁹ - não se revelando, inicialmente, como um aliado dos inimigos -, que a utiliza, em determinado ponto da trama, para receber um comando de Sauron para que iniciasse a formação de um exército “digno de Mordor²⁰”, para

¹⁹ Foi um Istar - magos enviados para a Terra-Média para combater Sauron -, também conhecido como O Branco, que foi líder dos magos e do Conselho que, inicialmente, era oposto à Sauron, porém, seus estudos sobre magias malignas o levaram a desejar o Um Anel e a se tornar um aliado das forças inimigas.

²⁰ Era uma terra a leste de Gondor, governada por Sauron durante todo o período da Guerra do Anel, funcionando como uma espécie de base ou forte para suas operações e planos de conquista da Terra-Média.

auxiliá-lo durante as últimas batalhas da Guerra do Anel e para ajudá-lo a encontrar O Anel de fato.

Dessa forma, os objetos demonstram ser uma espécie de perigo para quaisquer pessoas que não se aliaram ao “mal”, não feitos para serem utilizados daquela forma, mas ressignificados para servir aquele novo propósito, aquela nova função que, por mais similar que fosse à sua original - de transmitir informações e comunicações -, agora tomava um partido em seu funcionamento e por vezes era utilizada para arrancar informações à contragosto: após Saruman ser derrotado, sua Palantír acaba por se perder por um tempo, ao menos até Pippin, um dos outros hobbits companheiros na jornada de Frodo, encontrá-la submersa em um ponto próximo à torre do mago, mas Gandalf acaba a recolhendo rapidamente de suas mãos, e a guardando em segurança. O contato inicial que têm com o objeto pareceu assombrá-lo de certa forma, devido ao desconhecimento que possuía sobre as propriedades e habilidades dele, acompanhando-o durante parte da narrativa, até que resolve tocar o objeto novamente, contra as recomendações de Gandalf: no meio da noite, o hobbit retira a Palantír da posse do Cinzento, porém, dessa vez, Sauron parecia estar aguardando por ele, revelando-se na superfície do objeto e fazendo com que as mãos de Pippin se prendessem à ele, quase como uma conexão, impedindo-o de soltá-lo. Durante esse contato, o Maia tenta arrancar informações do hobbit à todo custo, vasculhando sua mente em busca do paradeiro d'O Anel e de seu portador, mas, em meio a confusão, seus outros companheiros acabam acordando e Aragorn arranca a Palantír das mãos dele, impedindo-o de revelar qualquer informação, e quase sofrendo um processo similar ao da vítima anterior, porém conseguindo soltá-la à tempo.

Figura 13 – Cena de Pippin ligado à Palantír



Fonte: *O Retorno do Rei*, 2003

Todo esse processo de retirada de informações à força só foi possível devido, inicialmente, às habilidades e poderes já pré-existentes nas Palantíri, porém, também, por conta do processo de ressignificação que sofreu ao passar para a posse das forças inimigas. Dessa forma, o fato desses objetos estarem conectados entre si e de suas memórias serem não individuais, mas compartilhadas entre si, faz com que, no momento em que um deles sofre um processo de troca de função, todos também o sofrem, tornando-os, assim, passíveis de serem controlados, alterados e modificados através de apenas um, que, de certa forma, acaba por ditar qual deverá ser a função dos outros a partir daquele momento.

3.4. “LÁ E DE VOLTA OUTRA VEZ”

A memória, dentro da Cultura Material, como já explorado no decorrer deste trabalho, pode ser depositada em objetos tanto de maneira individual como também de formas coletivas, estando presente nas percepções socioculturais de inúmeras sociedades e grupos, em uma forma quase que intrinsecamente humana de se relacionar com as *coisas* com as quais tem contato, não apenas marcando as pessoas com quem teve essas relações, mas deixando-se marcar pelas memórias que as atravessam. E é dessa maneira que não somente as relações de memória ocorrem, mas também acabam por ser registradas das mais diversas formas - oral, escrita, visual, etc. -, processo esse que ocorre, como sabemos, em nossa própria realidade, mas também acaba por ocorrer, à sua maneira, em universos fictícios, como no caso do abordado por este trabalho.

No primeiro filme da trilogia, *A Sociedade do Anel*, um livro nos é apresentado por Bilbo Bolseiro, quando Frodo e Sam chegam à Valfenda acompanhados de seus aliados. Esse livro, inicialmente, contém os registros das aventuras vividas pelo hobbit mais velho, incluindo a história de como havia encontrado O Anel na caverna de Gollum, porém, devido ao fato de que ele afirmava que não viveria mais nenhuma aventura digna de ser acrescentada ao livro, acabou por presenteá-lo para Frodo, para que escrevesse suas próprias aventuras. Mais tarde, já em *O Retorno do Rei*, após Frodo e Sam cumprirem sua missão e jornada, vemos o Bolseiro mais jovem sentado à mesa em sua casa, adicionando as histórias vividas por ele e seus companheiros durante esse tempo: em um breve diálogo com Sam, ele nos conta que algumas páginas ainda permanecerão em branco no fim do livro, o que justifica uma das cenas finais do filme, em que o vemos entregando o mesmo livro para Sam, a fim de

que contasse as histórias e pequenas aventuras que ainda ocorreriam em sua vida, mesmo após a partida de Frodo.

Figuras 14, 15 e 16 – Cenas com o livro de Bilbo, de Frodo escrevendo nele, e de Frodo entregando-o à Sam (na ordem)



Fonte: *A Sociedade do Anel*, 2001 e *O Retorno do Rei*, 2003

Dessa forma, o próprio objeto em questão, o livro em que essas memórias são registradas, torna-se não somente o recipiente desses acontecimentos, mas ele em si possui memórias próprias, atreladas à si durante o decorrer de sua vida social. Em suas páginas estão os registros dessas aventuras, que se traduzem como as memórias vividas por aqueles que os escrevem, mas também os próprios objetos e as memórias à eles atreladas - alguns dos quais citei neste trabalho -, fazendo com que o livro seja um objeto que tanto possui memórias, como também às carrega dentro de si. O registro realizado por cada um desses escritores - Bilbo, Frodo e, por fim, Sam - conta a mesma história narrada pelos filmes, porém, da perspectiva de cada um deles, e com suas próprias memórias “pessoais” adicionadas à ele, fazendo com que esse objeto seja quase como uma versão, dentro do universo, da mesma história que acompanhamos de nossa própria realidade através da trilogia. Assim, essa *coisa* - viva - funciona como o registro documental das memórias atreladas tanto à ele mesmo, quanto às memórias e relações atreladas aos objetos que acaba por também descrever em suas páginas, sendo o documento responsável por “fazer as vezes” das formas como documentamos e descrevemos objetos em nossa própria realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho pretendeu, como o seu principal objetivo, compreender se a museologia possui capacidade conceitual e teórica de ser aplicada à exemplos que fogem dos moldes museais comumente conhecidos em nossa realidade - ocidental -, explorando as possibilidades desses tensionamentos em objetos de estudo que podem ser considerados, por muitos, apenas como coisas triviais e cotidianas, pouco merecedoras de estudos aprofundados sobre sua existência: obras atreladas à cultura pop, que carrega com muito orgulho e argumentação o termo *cultura* em seu nome. Apesar de ter fixado meu olhar em apenas um exemplo audiovisual da vasta gama de opções existentes que possuem objetos - verdadeiras *coisas* - no âmago de suas construções narrativas, pude perceber que a Museologia ainda não está completamente equipada para suportar tensionamentos desse tipo, ao menos não trabalhando sozinhas: quando apoiadas argumentativamente por conceitos e teorias da antropologia, elas conseguem participar desse tensionamento, porém, sozinha, isso ainda não é possível, o que indica uma lacuna na teoria museológica que, ao ser preenchida, seria muito benéfica para o campo. Apesar disso, foi possível perceber que, sim,

museus não são feitos só de paredes. Seus objetos são investidos de um discurso encenado por certos atores. Suas vitrines são o resultado de escolhas de outros. Aquilo que materializam é produto de um processo complexo e politicamente determinado que intitulamos teoricamente de musealização. Musealizar é uma forma de construir consenso sobre o valor e sobre a matéria [...] (BRULON, 2020, p. 3).

Assim, como foi possível observar durante o desenvolvimento dessa pesquisa, através dos tensionamentos expostos por meio da utilização dos objetos selecionados, que a Museologia (mesmo que auxiliada por outras áreas do conhecimento) pode se fazer presente em tudo aquilo que nosso olhar toca, inclusive naquilo que não pode ser de fato alcançado em nossa realidade factível, mas apenas observado através das narrativas ficcionais que nela existem: um anel, uma espada, um aparato mágico e um livro; nenhum desses objetos existe ou sequer existiu em nosso mundo, mas a sua existência no universo em que foram concebidos transborda para nossa realidade através das conexões e das memórias que cada um deles acaba por atrelar à nós, observadores, pois o ato de consumir uma história é intrinsecamente se permitir fazer parte dela, mesmo que apenas em determinadas instâncias. Dessa maneira, explorar as possibilidades de “interdisciplinaridades” entre a Museologia e obras e elementos da cultura pop pode ser uma interessante maneira de expandir as discussões do campo para além da bolha acadêmica em que comumente permanece. Compreender a

teoria existente nos bastidores dos museus e dos objetos não precisa ser algo necessariamente difícil ou “chato”, caso se saiba como utilizar os amados exemplos triviais para facilitar esse processo.

Durante o processo de pesquisa e escrita deste trabalho, pude perceber, apesar de ter conseguido responder, de certa forma, àquela pergunta inicial que surgiu em minha mente há alguns anos - se realmente era possível trabalhar a Museologia com base em exemplos que fogem do âmbito de museus, se aproximando das trivialidades e distrações da vida cotidiana, e ainda utilizando uma de minhas obras audiovisuais mais amadas como objeto de estudo - que o tempo que possuímos para a escrita de um trabalho de conclusão de curso jamais seria suficiente para abordar a imensidão de *memórias* e tramas de relações que atravessam a narrativa de *O Senhor dos Anéis*, o que me inspira a continuar esses estudos em outras oportunidades que virão, e expandi-los não somente aos outros trabalhos do *legendarium* de Tolkien, mas à outras obras audiovisuais que possuam interconexões entre objetos e memória em suas narrativas.

Dessa forma, estudar objetos e as memórias que neles habitam e que transbordam de suas superfícies materiais pode ser um trabalho difícil, principalmente durante o processo de traduzir, sensivelmente, essas conexões para palavras em uma folha em branco, porém, ser capaz de perceber essas nuances nas *coisas* ao seu redor - mesmo que não existentes materialmente -, é extremamente satisfatório. E compreender a importância dessa percepção, não somente para o campo museológico ou até mesmo da educação patrimonial, é crucial para que se haja uma manutenção no entendimento de que o patrimônio, seja ele qual for, é responsável por manter viva a história - real ou ficcional - de uma sociedade, as memórias que as atravessam, e que podem ser tão facilmente esquecidas, no ato de um possível negligenciamento, quanto um anel abandonado no fundo de um rio.

REFERÊNCIAS

Filmes:

A SOCIEDADE do Anel. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: Wingnut Films, 2001. (178 min.). Série O Senhor dos Anéis.

AS DUAS Torres. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: Wingnut Films, 2002. (179 min.). Série O Senhor dos Anéis.

O RETORNO do Rei. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia: Wingnut Films, 2003. (201 min.). Série O Senhor dos Anéis.

Livros e Artigos:

APPADURAI, Arjun. Introdução: Mercadorias e a Política de Valor In: **A Vida Social das Coisas**: As Mercadorias sob uma Perspectiva Cultural. Niterói: Eduff, 2009.

BELEZA, Joana, MÜLLER, Juliana e PEREIRA, Cláudia da Silva. **Museus, coisas e pessoas**: três estudos de caso para refletir sobre os vínculos entre materialidade e vida social. Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, 2019.

BRULON, Bruno. Descolonizar o pensamento museológico: reintegrando a matéria para re-pensar os museus. **Anais do Museu Paulista**: História e Cultura Material, São Paulo, v. 28, p. 1-30, 2020.

DE JESUS, Priscila Maria. A biografia do objeto: Aporte para o estudo de cultura material no contexto museal. **Revista del Museo de Antropología**, p. 145–152, 30 ago. 2020.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Tratado de Nomadologia: a máquina de guerra. In: DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, v. 5. Cap. 12. p. 7-96, 1997. Tradução de Peter Pál Pelbart.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. 2. ed. São Paulo: Edições Vértice, 1990. Tradução de Laurent León Schaffter.

HEITOR, Gleyce Kelly. Museu plebeu: digressões sobre o Museu da Beira da Linha do Coque (Recife-PE-Brasil). In: SOARES, Bruno Brulon *et al* (ed.). **Defining museums of the 21st century: plural experiences**. Paris: Icom / Icofom, p. 99-104, 2018.

HEITOR, Gleice K. **Quando o museu é uma luta**: a criação do Museu da Beira da Linha do Coque e do Museu das Remoções. Rio de Janeiro: Tese de Doutorado, p. 59-89, 2021

INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida**. Porto Alegre: Revista Horizontes Antropológicos, 2012.

LIMA, Tania Andrade. Cultura material: a dimensão concreta das relações sociais. In: **Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi**. Ciências Humanas, v. 6, n. 1, p. 11-23, jan-abr, 2011.

MILLER, Daniel. Teoria das coisas In: **Trecos, troços e coisas**: estudos antropológicos sobre cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, Cap. 2, p. 66-118, 2013.

STALLYBRASS, Peter. A vida social das coisas: roupas, memória, dor In: **O casaco de Marx**: roupas, memória, dor. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

APÊNDICE A – Quadro da relação entre objetos e cenas em O Senhor dos Anéis

FILME	MINUTAGEM	OBJETO	Cena
A Sociedade do Anel	00:01:00	Anel	História introdutória sobre a criação do Um Anel
A Sociedade do Anel	00:05:06	Anel	Envolvimento dos Bolseiro com o Anel
A Sociedade do Anel	00:19:25	Anel	Bilbo utiliza o anel para ficar invisível após seu discurso
A Sociedade do Anel	00:21:20	Anel	Anel exerce seu controle sobre Bilbo
A Sociedade do Anel	00:24:30	Anel	Anel tenta corromper Gandalf
A Sociedade do Anel	00:25:00	Anel	Gandalf mostra o Anel para Frodo
A Sociedade do Anel	00:27:45	Anel	Gandalf procura mais informações sobre o Anel na Biblioteca de Gondor
A Sociedade do Anel	00:30:00	Anel	Gandalf retorna ao Condado com informações
A Sociedade do Anel	00:39:15	Anel	Conversa sobre o Anel entre Saruman e Gandalf
A Sociedade do Anel	00:45:35	Anel	Os Nazgul sentem o Anel
A Sociedade do Anel	00:53:10	Anel	Confusão na Taverna Pônei Saltitante
A Sociedade do Anel	00:59:10	Palantíri	Saruman utiliza Palantíri
A Sociedade do Anel	01:17:40	Livro do Bilbo	Bilbo e seu Livro "Lá e de Volta Outra Vez"
A Sociedade do Anel	01:23:45	Narsil / Andúril	Fragmentos musealizados da Narsil
A Sociedade do Anel	01:27:07	Anel	Reunião do Conselho com representantes de cada povo
A Sociedade do Anel	01:32:20	Anel	Criação da Sociedade do Anel
A Sociedade do Anel	01:49:30	Anel	Frodo avista Gollum
A Sociedade do Anel	01:50:56	Anel	Frodo deseja que Anel não existisse

A Sociedade do Anel	02:21:07	Anel	Frodo oferece o Anel para Galadriel
A Sociedade do Anel	02:31:28	Anel	Boromir pede Anel para Frodo
A Sociedade do Anel	02:33:45	Anel	Frodo suspeita de Aragorn
As Duas Torres	00:04:55	Anel	O Anel fica pesado para Frodo
As Duas Torres	00:07:00	Anel	Gollum tenta roubar Anel
As Duas Torres	00:14:33	Palantíri	Saruman usa palantíri para falar com Sauron
As Duas Torres	00:38:00	Anel	Frodo acaricia o Anel
As Duas Torres	00:51:01	Anel	Gollum impede Frodo e Sam de entrar em Mordor
As Duas Torres	01:13:00	Anel	Sam acusa Frodo de estar obcecado pelo Anel
As Duas Torres	01:53:00	Anel	Sam diz para Frodo fugir de Faramir usando o Anel
As Duas Torres	02:33:50	Anel	Frodo pressente os Nazgûl
As Duas Torres	02:42:50	Anel	Frodo é hipnotizado por um Nazgûl
O Retorno do Rei	00:01:50	Anel	Déagol encontra Anel no fundo do rio
O Retorno do Rei	00:06:30	Anel	Frodo observa o Anel, mas disfarça ao ouvir Gollum
O Retorno do Rei	00:11:25	Palantíri	Pippin encontra uma palantíri submersa
O Retorno do Rei	00:19:40	Palantíri	Pippin vai atrás da Palantíri guardada por Gandalf
O Retorno do Rei	00:29:40	Narsil / Andúril	Arwen pede para Elrond reforjar a Narsil
O Retorno do Rei	00:40:40	Anel	Frodo e o Anel são atraído para Minas Morgul
O Retorno do Rei	00:56:50	Anel	Gollum vê Anel e fica tentado a pegá-lo
O Retorno do Rei	01:18:00	Narsil / Andúril	Elrond mostra a Narsil restaurada para Aragorn
O Retorno do Rei	01:28:50	Narsil / Andúril	Aragorn mostra a Andúril para o rei dos mortos

O Retorno do Rei	02:16:44	Narsil / Andúril	Aragorn liberta os mortos de sua promessa
O Retorno do Rei	02:22:10	Anel	Sam revela ter escondido o Anel ao pensar que Frodo morreu
O Retorno do Rei	02:24:40	Anel	A Sociedade do Anel discute sobre Frodo, Sauron e o Anel
O Retorno do Rei	02:29:14	Anel	O Olho de Sauron quase vê Frodo, mas é atraído pela distração
O Retorno do Rei	02:33:02	Anel	Frodo e Sam vêm a Montanha da Perdição
O Retorno do Rei	02:37:48	Anel	Gollum surge e tenta roubar o Anel
O Retorno do Rei	02:40:10	Anel	Frodo tenta destruir o Anel, mas é corrompido por ele
O Retorno do Rei	02:45:10	Anel	O Anel é destruído, e Sauron junto
O Retorno do Rei	03:01:35	Livro do Bilbo	Frodo escreve no livro do Bilbo e finaliza sua história "O Senhor dos Anéis"
O Retorno do Rei	03:03:33	Anel	Bilbo pergunta do Anel, mas Frodo diz ter perdido ele
O Retorno do Rei	03:07:12	Livro do Bilbo	Frodo dá o livro para Sam continuá-lo