

O Silmarillion é um relato dos Dias Antigos, da Primeira Era do Mundo de Tolkien. É o drama antigo que as personagens de *O Senhor dos Anéis* recordam, e em cujos eventos alguns deles, como Elrond e Galadriel, participaram. As histórias de *O Silmarillion* passam-se numa época em que Morgoth, o primeiro Senhor das Trevas, habitava na Terra-média, e os Elfos Superiores com ele travaram guerra para recuperar as Silmarils.

As três Silmarils eram joias criadas por Fëanor, o mais dotado dos Elfos. No seu interior, foi aprisionada a Luz das Duas Árvores de Valinor, antes de as Árvores serem destruídas por Morgoth. Daí em diante, a pura Luz de Valinor existia apenas nas Silmarils; mas Morgoth apoderou-se destas e incrustou-as na sua coroa, guardada na fortaleza de Angband, no norte da Terra-média.

O Silmarillion é a história da rebelião contra os deuses de Fëanor e do seu povo, do seu exílio de Valinor e regresso à Terra-média, e da guerra contra o grande Inimigo, perdida apesar de todo o heroísmo. O livro inclui ainda várias obras mais curtas. *O Ainulindalë* é um mito da Criação, e no *Valaquenta* descreve-se a natureza e os poderes de cada um dos deuses. *O Akallabêth* relata a queda do grande reino insular de Númenor, no final da Segunda Era, e *Dos Anéis do Poder* fala sobre os grandes eventos, no final da Terceira Era, que são narrados em *O Senhor dos Anéis*.

ÍNDICE

Prólogo	11
Prefácio à segunda edição	15
De uma carta de J. R. R. Tolkien	17
AINULINDALĒ	35
VALAQUENTA	47
QUENTA SILMARILLION	
1. Do princípio dos dias	61
2. De Aulë e Yavanna	71
3. Da chegada dos Elfos e do cativeiro de Melkor	76
4. De Thingol e Melian	86
5. De Eldamar e os príncipes dos Eldalië	88
6. De Fëanor e da libertação de Melkor	95
7. Das Silmarils e da inquietação dos Noldor	100
8. Do escurecer de Valinor	107
9. Da fuga dos Noldor	112
10. Dos Sindar	128
11. Do Sol e da Lua e da ocultação de Valinor	136
12. Dos Homens	142
13. Do regresso dos Noldor	145
14. De Beleriand e dos seus reinos	159
15. Dos Noldor em Beleriand	167

16. De Maeglin	175
17. Da chegada dos Homens ao Ocidente	186
18. Da ruína de Beleriand e da queda de Fingolfin	198
19. De Beren e Lúthien	212
20. Da Quinta Batalha: Nirnaeth Arnoediad	243
21. De Túrin Turambar	255
22. Da ruína de Doriath	289
23. De Tuor e da queda de Gondolin	301
24. Da viagem de Eärendil e da guerra da ira	310
AKALLABËTH	321
DOS ANÉIS DO PODER E DA TERCEIRA ERA	351
[<i>Tabelas</i>]	
<i>Genealogias:</i>	
I A Casa de Finwë	376
II Os descendentes de Olwë e Elwë	377
III A Casa de Bëor	378
IV e V A Casa de Hador e o Povo de Haleth	379
<i>A separação dos Elfos</i>	380
Nota sobre pronúncia	381
Índice remissivo de nomes	383
Apêndice: Elementos dos nomes em Quenya e Sindarin	435

PRÓLOGO

O Silmarillion, agora publicado quatro anos após a morte do seu autor, é um relato dos Dias Antigos, ou da Primeira Era do Mundo. Em *O Senhor dos Anéis* narraram-se os grandes eventos do fim da Terceira Era; mas as histórias de *O Silmarillion* são lendas que derivam de um passado muito mais distante, quando Morgoth, o primeiro Senhor das Trevas, habitava na Terra-média, e os Elfos Superiores com ele travaram guerra para recuperar as Silmarils.

Contudo, não só *O Silmarillion* relata os eventos de uma época mais remota do que os relatados em *O Senhor dos Anéis*, como é também, em todos os aspetos essenciais da sua conceção, uma obra muito anterior. Na verdade, embora não se intitulasse então *O Silmarillion*, já existia há meio século; e, em cadernos velhos e gastos, que remontam a 1917, é possível ler as versões mais antigas, muitas vezes escrevinhadas apressadamente, das histórias centrais da mitologia. Contudo, nunca foi publicado (embora fosse possível inferir algumas indicações do seu conteúdo a partir de *O Senhor dos Anéis*), e o meu pai, no decorrer da sua longa vida, nunca o abandonou, nem deixou de trabalhar nele, mesmo nos seus últimos anos de vida. Em todo esse tempo, *O Silmarillion*, considerado apenas como uma grande estrutura narrativa, passou por relativamente poucas alterações radicais; há muito que se tornou uma tradição estabelecida e pano de fundo para obras posteriores. Contudo, está muito longe de ser um texto fixo e não se manteve inalterado, nem mesmo em certas ideias fundamentais relacionadas com a natureza do mundo que retrata, embora as mesmas lendas tenham vindo a ser recontadas em formas mais longas e mais curtas,

e em diferentes estilos. Com a passagem dos anos, estas alterações e variantes, tanto em pormenor como em perspectivas mais vastas, tornaram-se tão complexas, tão dispersas e tão estratificadas que uma versão final e definitiva parecia inalcançável. Além do mais, as antigas lendas («antigas», agora, não só em termos da sua derivação à remota Primeira Era, mas também da vida do meu pai) tornaram-se o veículo e o repositório das mais profundas reflexões do autor. Nas obras posteriores, a mitologia e a poesia perderam-se atrás das suas preocupações teológicas e filosóficas, das quais emergiram incompatibilidades de tom.

Após a morte do meu pai, coube-me a mim a tentativa de conferir a esta obra uma forma passível de publicação. Pareceu-me claro que tentar apresentar, entre as capas de um só livro, a diversidade dos materiais – mostrar *O Silmarillion* como, de facto, uma criação contínua e em evolução, que se estendeu por mais de meio século – acabaria, na verdade, por causar apenas confusão e submergir o que é essencial. Assim, decidi coligir um único texto, selecionado e disposto da maneira que me pareceu produzir a narrativa mais coerente e consistente em si mesma, de uma perspectiva interna. Neste trabalho, os capítulos de conclusão (a partir da morte de Túrin Turambar) apresentaram dificuldades peculiares, uma vez que tinham permanecido inalterados durante muitos anos e, em alguns aspetos, estavam em grave desarmonia com conceitos mais desenvolvidos noutras partes do livro.

Não se deve esperar uma consistência absoluta (quer no âmbito do próprio *O Silmarillion*, ou entre *O Silmarillion* e outras obras publicadas do meu pai), algo que, a ser possível alcançar, sê-lo-ia apenas a um custo pesado e desnecessário. Além do mais, o meu pai concebeu *O Silmarillion* como uma compilação, uma narrativa compendiosa, elaborada muito depois a partir de fontes de grande diversidade (poemas, anais e contos orais) que tinham sobrevivido numa tradição ancestral; e esta conceção tem de facto paralelo na história concreta do livro, pois este tem subjacente uma boa dose de prosa e poesia anteriores, e é em certa medida um compêndio na prática, e não apenas em teoria. A este facto podemos atribuir o ritmo variável da narrativa e a abundância ou carência de pormenores em partes diferentes, o contraste (por exemplo) entre as recordações precisas de local e motivo na lenda de Túrin Turambar, em comparação com o relato vago e remoto do final da Primeira Era, quando as Thangorodrim

foram destruídas e Morgoth derrotado; e também algumas diferenças de tom e representação, determinadas obscuridades e, aqui e ali, uma certa falta de coesão. No caso do *Valaquenta*, por exemplo, temos de presumir que, embora muito do conteúdo deva remontar aos primeiros dias dos Eldar em Valinor, o texto foi remodelado em épocas posteriores, o que explica a contínua alteração de tempo verbal e ponto de vista, de tal forma que os poderes divinos tanto parecem presentes e ativos no mundo, como seres remotos, uma ordem desaparecida e relegada apenas para a memória.

O livro, embora o seu título seja, como tem de ser, *O Silmarillion*, contém não só o *Quenta Silmarillion*, ou *O Silmarillion* propriamente dito, mas também quatro outras obras curtas. O *Ainulindalë* e o *Valaquenta*, que surgem no princípio, estão de facto fortemente associadas a *O Silmarillion*; mas o *Akallabêth* e *Dos Anéis do Poder*, que surgem no fim, são (é preciso que isto seja sublinhado) totalmente distintas e independentes. São aqui incluídas por ser essa a intenção explícita do meu pai, e com a sua inclusão toda a história é apresentada desde a Música dos Ainur, na qual começou o mundo, até à partida dos Portadores dos Anéis dos Portos de Mithlond, no fim da Terceira Era.

O número de nomes que surge no livro é muito grande, e criei um índice completo; mas o número de pessoas (Elfos e Homens) que desempenham um papel importante na narrativa da Primeira Era é muito mais reduzido, e todos estes se encontram nas tabelas genealógicas. Além disso, apresento também uma tabela com a nomenclatura bastante complexa dos vários povos élficos; uma nota sobre a pronúncia dos nomes élficos, e uma lista de alguns dos principais elementos que se encontram nestes nomes; e ainda um mapa. Note-se que a grande cordilheira montanhosa a leste, Ered Luin ou Ered Lindon, as Montanhas Azuis, surge no extremo ocidental no mapa em *O Senhor dos Anéis*. No corpo do livro encontra-se um mapa mais pequeno: a intenção deste é deixar claro, com um breve olhar, onde ficavam os reinos dos Elfos, após o regresso dos Noldor à Terra-média. Não sobrecarreguei mais o livro com qualquer tipo de comentários ou anotações.

Na tarefa difícil e incerta de preparação do texto deste livro, beneficiei grandemente da ajuda de Guy Kay, que trabalhou comigo em 1974-1975.

Christopher Tolkien

1977

PREFÁCIO À SEGUNDA EDIÇÃO

Provavelmente perto do final de 1951, quando *O Senhor dos Anéis* estava concluído, mas enfrentava dificuldades de publicação, o meu pai escreveu uma carta muito longa ao seu amigo Milton Waldman, que na altura trabalhava na editora Collins. O contexto e ocasião desta carta eram as penosas diferenças de opinião derivadas da insistência do meu pai para que *O Silmarillion* e *O Senhor dos Anéis* fossem publicados «em conjunção ou conexão», «como uma longa Saga das Joias e dos Anéis». Contudo, não há necessidade de enveredar aqui por esta questão. A carta que ele escreveu, com a intenção de justificar e explicar a sua convicção, revelou-se como uma exposição brilhante da sua conceção das primeiras Eras (a última parte da carta, como ele próprio disse, não era mais do que «um longo e, ao mesmo tempo, despojado resumo» da narrativa de *O Senhor dos Anéis*) e é por este motivo que considero que merece ser incluída entre as capas de *O Silmarillion*, como acontece nesta edição.

A carta original perdeu-se, mas Milton Waldman mandou datilografar uma cópia da mesma e enviou uma cópia ao meu pai: foi a partir desta cópia que a carta acabou por ser (parcialmente) impressa em *Letters of J.R.R. Tolkien* (1981), com o n.º 131. O texto aqui apresentado é o que surge nessa obra, pp. 143-157, com pequenas correções e a omissão de algumas notas de rodapé. Havia muitos erros na cópia datilografada, em especial nos nomes; estes foram, na sua larga maioria, corrigidos pelo meu pai, mas escapou-lhe a frase na p. xviii: «Não havia nada essencialmente errado no facto de ficarem contra as recomendações, *mas infelizmente com as terras mortais dos seus antigos feitos heroicos.*» Aqui, a pessoa que a datilografou

J. R. R. TOLKIEN

certamente omitiu palavras da carta manuscrita e talvez tenha também lido mal as que transcreveu.

Eliminei uma série de erros no texto e no índice que, até aqui, tinham escapado à correção nas edições em capa dura (apenas) de *O Silmarillion*. Entre os principais estão os relacionados com a numeração sequencial de certos governantes de Númenor (sobre estes erros e uma explicação de como surgiram, ver *Unfinished Tales* [1980], p. 226, nota 11, e *The Peoples of Middle-earth* [1996], p. 154, §31.)

Christopher Tolkien

1999

DE UMA CARTA DE J. R. R. TOLKIEN PARA MILTON WALDMAN, 1951

Meu caro Milton,

Pedi-me um breve esboço do material relacionado com o meu mundo imaginário. É difícil dizer alguma coisa sem dizer demasiado: a tentativa de dizer algumas palavras abre as comportas do entusiasmo, e apodera-se de imediato do egoísta e do artista o desejo de dizer como as coisas cresceram, como são e aquilo que (pensa ele) pretende dizer ou está a tentar representar com tudo isso. Sou forçado a sujeitá-lo a isto; mas anexarei um mero resumo do conteúdo: que é (pode ser) tudo aquilo que pretende ou para o qual terá utilidade ou tempo.

No que diz respeito a tempo, crescimento e composição, este material começou comigo – embora calcule que isto não tem grande interesse para ninguém além de mim próprio. O que quero dizer é que não me lembro de uma ocasião em que não estivesse a construí-lo. Muitas crianças inventam, ou começam a inventar, linguagens imaginárias. Eu faço-o desde que aprendi a escrever. Mas nunca parei e, claro, como filólogo profissional (com particular interesse na estética linguística), os meus gostos alteraram-se, a minha teoria melhorou e provavelmente a minha arte também. Por trás das minhas histórias existe agora um nexo de línguas (na sua maioria, meramente esboçadas em termos estruturais). Mas a essas criaturas a que, em inglês, chamei de forma enganadora Elfos, são atribuídas duas línguas, relacionadas entre si e mais perto de serem completas, cuja história está escrita e cujas formas (representando dois lados diferentes do meu próprio gosto linguístico) são cientificamente deduzidas a partir de uma origem comum. Destas línguas são feitos quase todos os *nomes* que surgem nas

minhas lendas. Isto confere à nomenclatura um certo caráter (uma coesão, uma consistência de estilo linguístico e uma ilusão de historicidade), ou pelo menos assim o creio, que está notavelmente ausente de outras coisas comparáveis. Nem todos considerarão isto tão importante como eu considero, uma vez que sou atormentado por uma sensibilidade excessiva nestas questões.

Porém, uma paixão minha igualmente básica *ab initio* era por mitos (não por alegorias!) e por contos de fadas e, acima de tudo, por lendas heroicas no limiar entre contos de fadas e história, das quais existem muito poucas neste mundo (que me estejam acessíveis), de menos para o meu gosto. Eu era estudante universitário quando a reflexão e a experiência me revelaram que estes interesses não eram divergentes – os polos opostos de ciência e romance –, mas sim que estavam integralmente relacionados. No entanto, não sou «erudito» nas questões de mitos e contos de fadas¹, pois nestas coisas (tanto quanto as conheço) sempre procurei material, coisas de uma certa tonalidade e aparência, e não mero conhecimento. Além do mais – e aqui espero não parecer absurdo –, desde muito cedo lamentei a pobreza do meu país amado: não possuía histórias próprias (entranhadas na sua língua e solo), pelo menos da qualidade que eu procurava e que encontrei (como ingrediente) em lendas de outras terras. Havia gregas e celtas e românicas, germânicas, escandinavas e finlandesas (que me afetaram grandemente); mas nada inglês, salvo material barato de literatura de cordel. Claro que tínhamos e temos todo o mundo Arturiano, mas, embora seja poderoso, foi naturalizado de modo imperfeito, associado ao solo da Grã-Bretanha, mas não ao inglês; e não substitui aquilo que eu sentia haver em falta. Por um lado, o seu «imaginário» é demasiado excessivo e fantástico, incoerente e repetitivo. Por outro lado, e ainda mais importante: está envolvido com a religião cristã e contém-na explicitamente.

Por razões que não vou aqui aprofundar, isso parece-me ser fatal. O mito e o conto de fadas devem, como toda a arte, refletir e conter em si elementos de verdade (ou erro) moral e religiosa, mas não explícitos, não na forma conhecida pelo mundo primário e «real». (Falo, claro, da nossa situação atual, não dos dias pagãos e pré-cristãos antigos. E não vou repetir aquilo que tentei dizer no meu ensaio, que já leu.)

¹ Embora tenha pensado muito *sobre* elas.

Não se ria! Mas há muito, muito tempo (a minha crista baixou bastante desde então), pensei em criar um corpo de lendas mais ou menos relacionadas, que iam das maiores e cosmogónicas, até ao nível dos contos de fadas românticos – as maiores baseadas nas menores em contacto com a terra, o esplendor das menores inspirado pelos vastos panos de fundo –, que dedicaria apenas assim: à Inglaterra; ao meu país. Deviam possuir o tom e qualidade que eu desejava, algo fresco e límpido, serem evocativas do nosso «ar» (o clima e solo do noroeste, ou seja da Grã-Bretanha e destas partes da Europa: não de Itália ou do Egeu, e muito menos do Oriente), e, embora possuidoras (se eu tal conseguisse alcançar) dessa beleza delicada e elusiva a que alguns chamam celta (embora raramente se encontre em coisas celtas antigas genuínas), deviam ser «elevadas», purgadas do que é grosseiro, e adequadas à mente mais adulta de uma terra agora há muito mergulhada em poesia. Tencionava desenhar completamente algumas das grandes histórias, e deixar muitas outras em esboço e posicionadas no esquema. Os ciclos deviam estar ligados a um todo majestoso e, ainda assim, deixar margem para outras mentes e mãos, manuseando tinta e música e drama. Que absurdo.

Claro que um objetivo tão presunçoso não se desenvolveu de uma só vez. As meras histórias foram a origem. Surgiam-me na mente como coisas «feitas», e à medida que surgiam, separadamente, as ligações iam crescendo também. Um trabalho absorvente, embora constantemente interrompido (em especial porque, já para não falar nas necessidades da vida, a mente saltitava para outro poleiro e esgotava-se na linguística): contudo, sempre tive a sensação de estar a registar aquilo que já «lá» estava, algures; não de estar a «inventar».

Claro que inventei e até escrevi muitas outras coisas (em especial para os meus filhos). Algumas escaparam ao alcance das ramificações deste tema aquisitivo, e são, em última análise, total e radicalmente independentes: *Leaf by Niggle* e *Farmer Giles*, por exemplo, as únicas duas que foram publicadas. *O Hobbit*, que contém muito mais vida essencial, foi concebido de forma bastante independente: quando o comecei, não sabia que ali pertenceria. Mas revelou ser a descoberta da conclusão do todo, a sua forma de descer à Terra e se fundir com a História. Tal como as Lendas superiores do princípio devem parecer ver as coisas através de mentes élficas, assim a história média do *Hobbit* assume um ponto de vista praticamente humano – e a última história une-as.

Não gosto de Alegoria – a alegoria consciente e intencional –; no entanto, qualquer tentativa de explicar o intuito do mito ou conto de fadas tem de usar linguagem alegórica. (E, claro, quanto mais vida uma história tem, mais prontamente será suscetível a interpretações alegóricas; e quanto mais bem feita for uma alegoria deliberada, mais facilmente será aceitável como uma mera história.) Seja como for, tudo isto² tem principalmente a ver com Queda, Mortalidade e a Máquina. Com Queda inevitavelmente, e esse motivo ocorre de vários modos. Com Mortalidade, em especial na medida em que afeta a arte e o desejo criativo (ou, melhor dizendo, subcriativo) que parece não ter qualquer função biológica e ser distinto das satisfações da mera e vulgar vida biológica, e com as quais, no nosso mundo, está geralmente em antagonismo. Este desejo está, ao mesmo tempo, aliado a um amor apaixonado pelo mundo primário real, e, portanto, repleto da noção de mortalidade, e ao mesmo tempo este não consegue satisfazê-lo. Tem várias oportunidades de «Queda». Pode tornar-se possessivo, agarrado às coisas feitas como suas, o subcriador pretende ser Deus e Senhor da sua criação privada. Ele revoltar-se-á contra as leis do Criador – em especial contra a mortalidade. Ambas estas coisas (por si só ou juntas) levarão ao desejo pelo Poder, de concretizar mais rapidamente a vontade – e, assim, à Máquina (ou Magia). Por esta última, refiro-me a todo o uso de planos ou instrumentos (aparelhos) exteriores em vez de desenvolvimento dos poderes ou talentos interiores inerentes, ou mesmo ao uso desses talentos com o motivo corrompido de dominar: destruindo o mundo real ou forçando a vontade de outros. A Máquina é a nossa forma moderna mais óbvia, embora esteja relacionada mais de perto com a Magia do que se pensa habitualmente.

Não usei «magia» de forma consistente, e na verdade a Rainha dos Elfos, Galadriel, é obrigada a ralar com os Hobbits pela forma confusa como usam a palavra, tanto para os instrumentos como para as operações do Inimigo, bem como dos Elfos. E não o fiz porque não existe uma palavra para estes últimos (uma vez que todas as histórias humanas padeceram da mesma confusão). Mas os Elfos existem (nas minhas histórias) para demonstrar a diferença. A sua «magia» é Arte, livre de muitas das suas

² Suponho que tem fundamentalmente a ver com o problema da relação entre Arte (e Subcriação) e Realidade Primária.

limitações humanas: mais fácil, mais rápida, mais completa (produto e visão numa correspondência perfeita). E o seu objeto é Arte e não Poder, subcriação e não domínio e reformulação tirana da Criação. Os «Elfos» são «imortais», pelo menos no que diz respeito a este mundo: e, portanto, preocupam-se mais com os fardos e tristezas da ausência da morte no tempo e na mudança, do que com a morte. O Inimigo, em formas sucessivas, está sempre «naturalmente» preocupado com o Domínio puro, tal como o Senhor da magia e das máquinas; mas o problema é que este mal medonho pode surgir, e surge, a partir de raízes aparentemente boas, o desejo de beneficiar o mundo e os outros³ – rapidamente e de acordo com os planos dos próprios benfeitores –, e isto é um motivo recorrente.

Os ciclos começam com um mito cosmogónico: em *A Música dos Ainur*, Deus e os Valar (ou poderes: anglicizado para deuses) são revelados. Estes últimos são, podemos dizê-lo, potências angélicas, cuja função é exercer a autoridade delegada nas suas esferas (de regência e governo, *não* de criação, de fazer ou refazer). São «divinos», ou seja, estavam originalmente no «exterior» e existiam «antes» da criação do mundo. O seu poder e sabedoria derivam do Conhecimento do drama cosmogónico, que entenderam primeiro como um drama (ou seja, como, de certa forma, entendemos uma história composta por outrem) e mais tarde como «realidade». Pelo lado de mero instrumento narrativo, isto pretende, claro está, proporcionar antes da mesma ordem de beleza, poder e majestade que os «deuses» da mitologia superior, e que possam ainda assim ser aceites – bom, digamo-lo sem pruridos – por uma mente que acredite na Sagrada Trindade.

Passa então rapidamente para a *História dos Elfos*, ou o *Silmarillion* propriamente dito; para o mundo tal como o entendemos, mas naturalmente transfigurado de um modo ainda semimítico: ou seja, lida com criaturas racionais encarnadas, de estrutura mais ou menos comparável à nossa. O Drama de Conhecimento da Criação estava incompleto: incompleto em cada «deus» individual e incompleto mesmo que todo o conhecimento do panteão fosse reunido. Pois (em parte para corrigir o mal do

³ Não no Aprendiz do Mal: a sua Queda foi subcriativa e, por isso, os Elfos (representantes por excelência da subcriação) eram particularmente seus inimigos e objeto especial do seu desejo e ódio – e estavam assim abertos aos seus enganar. A Queda destes é para a possessividade e (em menor grau) para a perversão da sua arte ao poder.

rebelde Melkor, em parte para a conclusão de tudo com uma derradeira subtileza de pormenor) o Criador não revelara tudo. A criação e a natureza dos Filhos de Deus eram os dois principais segredos. Tudo o que os deuses sabiam era que eles viriam, em alturas determinadas. Os Filhos de Deus estão assim relacionados e ligados de forma primeva, e são também distintos de forma primeva. Uma vez que são também algo completamente «alheio» aos deuses, em cuja criação os deuses não desempenharam qualquer papel, são alvo de especial desejo e amor por parte dos deuses. Estes são os *Primogénitos*, os Elfos; e os *Seguintes*, os Homens. O destino dos Elfos é serem imortais, amarem a beleza do mundo, fazê-la desabrochar com os seus dons de delicadeza e perfeição, durarem enquanto o mundo durar, nunca o deixando mesmo quando «chacinados», mas regressando – e, contudo, quando os Seguintes chegam, ensiná-los, e abrir caminho para eles, entrar em «declínio» enquanto os Seguintes crescem e absorvem a vida da qual ambos derivam. O Destino (ou Dádiva) dos Homens é a mortalidade, a liberdade dos círculos do mundo. Uma vez que o ponto de vista de todo o ciclo é o élfico, a mortalidade não é explicada em termos míticos: é um mistério de Deus do qual não se sabe mais do que «o objetivo de Deus para os Homens está oculto», para desgosto e inveja dos Elfos imortais.

Como já disse, o legendário *Silmarillion* é peculiar, e difere de todas as coisas semelhantes que conheço no sentido em que não é antropocêntrico. O seu centro de visão e interesse não são os Homens, mas os «Elfos». Os Homens participam, inevitavelmente: afinal de contas, o autor é um homem, e se tem uma audiência esta será composta por Homens e os Homens têm de participar assim das nossas histórias, como tal, e não apenas transfigurados ou parcialmente representados como Elfos, Anãos, Hobbits, etc. Mas permanecem periféricos – retardatários e, por mais que a sua importância cresça, não são personagens principais.

Na cosmogonia, há uma queda: uma queda de Anjos, podemos dizê-lo. Embora seja, claro está, muito diferente, em forma, da queda do mito cristão. Estas histórias são «novas», não derivam diretamente de outros mitos e lendas, mas têm de conter inevitavelmente uma grande medida de motivos ou elementos antigos e generalizados. Afinal de contas, acredito que lendas e mitos são em grande medida formados por «verdade», e na realidade apresentam aspetos da mesma que só podem ser recebidos deste modo; e há muito tempo foram descobertas certas verdades e modos deste

gênero, que têm de reaparecer sempre. Não pode haver «história» sem uma queda – todas as histórias são, em última análise, sobre a queda – pelo menos para as mentes humanas, tal como as conhecemos e temos.

Assim, continuando, os Elfos têm uma queda antes que a sua «história» possa tornar-se histórica. (A primeira queda do Homem, pelas razões explicadas, não surge em lado algum – os Homens só entram em palco muito depois de tudo isto ter acontecido, e há apenas um rumor de que, durante algum tempo, caíram sob o domínio do Inimigo e que alguns se arrependeram.) O corpo principal da história, o *Silmarillion* propriamente dito, é sobre a queda dos mais dotados clãs dos Elfos, sobre o seu exílio de Valinor (uma espécie de Paraíso, lar dos Deuses), no Ocidente mais distante, a sua reentrada na Terra-média, a sua terra de origem, mas há muito sujeita ao domínio do Inimigo, e a sua luta contra ele, o poder do Mal ainda visivelmente encarnado. Recebe o seu nome porque todos os eventos estão relacionados com o destino e significado das Silmarilli («radiância de luz pura») ou Joias Primevas. O fabrico das pedras preciosas simboliza essencialmente a função subcriativa dos Elfos, mas as Silmarilli eram mais do que coisas belas, por si só. Havia Luz. Havia a Luz de Valinor, tornada visível nas Duas Árvores de Prata e Ouro.⁴ Estas foram assassinadas pelo Inimigo, por maldade, e Valinor mergulhou nas trevas, embora delas, antes de morrerem completamente, tenham derivado as luzes do Sol e da Lua. (Uma diferença assinalável aqui, entre estas lendas e a maioria das restantes, é que o Sol não é um símbolo divino, mas a segunda melhor alternativa, e a «luz do Sol» [o mundo sob o sol] torna-se a expressão para designar um mundo caído e uma visão deslocada e imperfeita).

Mas o principal artífice dos Elfos (Fëanor) tinha aprisionado a Luz de Valinor nas três joias supremas, as Silmarilli, antes de as Árvores serem conspurcadas ou mortas. Assim, daí em diante, esta Luz viveu apenas nessas pedras preciosas. A queda dos Elfos ocorre em consequência da atitude possessiva de Fëanor e dos seus sete filhos em relação a estas pedras. Elas

⁴ Na medida em que tudo isto tem significado alegórico ou simbólico, a Luz é um símbolo tão primevo na natureza do Universo que dificilmente pode ser analisado. A Luz de Valinor (derivada da luz antes de qualquer queda) é a luz da arte não separada da razão, que vê as coisas tanto científica (ou filosófica) como imaginativamente (ou subcriativamente) e as considera boas – além de belas. A Luz do Sol (ou Lua) deriva das Árvores apenas depois de estas terem sido conspurcadas pelo Mal.

são capturadas pelo Inimigo, incrustadas na sua Coroa de Ferro e guardadas no seu baluarte impregnável. Os filhos de Fëanor fazem um juramento terrível e blasfemo de inimizade e vingança contra qualquer um, incluindo os deuses, que ouse reivindicar qualquer participação ou direito sobre as Silmarilli. Eles corrompem a maior parte dos seus semelhantes, que se revoltam contra os deuses e partem do paraíso, numa guerra sem esperança contra o Inimigo. O primeiro fruto da sua queda é guerra no Paraíso, Elfos a chacinarem Elfos, e isto, bem como o seu juramento perverso, acompanha todos os atos de heroísmo posteriores, dando origem a traições e arruinando todas as vitórias. *O Silmarillion* é a história da Guerra dos Elfos Exilados contra o Inimigo, que tem lugar no noroeste do mundo (Terra-média). Várias histórias de vitória e tragédia estão envolvidas nele; mas termina com uma catástrofe e o fim do Mundo Antigo, o mundo da longa *Primeira Era*. As joias são recuperadas (pela intervenção final dos deuses) apenas para se perderem para sempre para os Elfos, uma no mar, uma nas profundezas da terra e uma como estrela no firmamento. O termo *legendarium*, criado por Tolkien, termina com uma visão do fim do mundo, a sua destruição e reconstrução, e com a recuperação das Silmarilli e da «luz anterior ao Sol» – após uma derradeira batalha que, suponho, fica a dever mais à visão nórdica do Ragnarök do que a qualquer outra coisa, embora seja bastante diferente.

À medida que as histórias se tornam menos míticas e mais como histórias e romances, os Homens vão surgindo pelo meio. Na sua maioria, trata-se de «Homens bons» – famílias e os seus chefes que, após rejeitarem estar ao serviço do Mal e ao ouvirem rumores dos Deuses do Ocidente e dos Elfos Superiores, fogem para oeste e entram em contacto com os Elfos Exilados, no meio da sua guerra. Os Homens que aparecem pertencem essencialmente às Três Casas dos Pais dos Homens, cujos líderes se tornam aliados dos Senhores dos Elfos. O contacto entre Homens e Elfos é já uma antecipação da história de Eras posteriores, e um tema recorrente é a ideia de que nos Homens (tal como são agora) existe uma parte de «sangue» e ancestralidade derivada dos Elfos, e que a arte e poesia dos Homens dependem em grande medida dessa faceta, ou são modificadas por ela.⁵ Existem

⁵ Claro que, na realidade, isto significa que os meus «elfos» são apenas uma representação ou uma apreensão de parte da natureza humana, mas não é assim que se fala nas lendas.

assim dois casamentos entre mortais e elfos – os quais, mais tarde, coalescem ambos na linhagem de Eärendil, representada por Elrond, o Meio-Elfo, que surge em todas as histórias, até em *O Hobbit*. A história principal de *O Silmarillion*, e a mais completa, é a *História de Beren e Lúthien, a Donzela Élfica*. Aqui encontramos, entre outras coisas, o primeiro exemplo do motivo (que se tornará dominante nos Hobbits) de que as grandes políticas da história mundial, «as engrenagens do mundo», são muitas vezes manobradas não pelos Senhores e Governadores, nem mesmo pelos deuses, mas por aqueles que são à primeira vista desconhecidos e fracos – devido à vida secreta na criação e à parte incognoscível a todos exceto Um, que se encontra nas intrusões dos Filhos de Deus no Drama. É Beren, o foragido mortal, que tem êxito (com a ajuda de Lúthien, uma mera donzela, embora pertencente à realeza dos Elfos) onde todos os exércitos e guerreiros falharam: ele consegue penetrar no baluarte do Inimigo e arrancar uma das Silmarilli da Coroa de Ferro. Assim conquista a mão de Lúthien e concretiza-se o primeiro casamento entre mortal e imortal.

Desta forma, a história é um romance-heróico-de-fadas (e, na minha opinião, belo e poderoso), passível de ser acolhido por si só, ou apenas com um conhecimento muito vago dos antecedentes. Mas é também um elo de ligação fundamental no ciclo, que perde o significado total se for retirado do seu lugar no mesmo. Pois a captura da Silmaril, uma vitória suprema, conduz ao desastre. O juramento dos filhos de Fëanor entra em vigor e a cobiça pela Silmaril traz a ruína a todos os reinos dos Elfos.

Há outras histórias que beneficiam de um tratamento quase tão completo como esta, e são igualmente independentes apesar de estarem ligadas à história geral. Temos *Os Filhos de Húrin*, a história trágica de Túrin Turambar e da sua irmã Níniel, na qual Túrin é o herói: uma figura que se poderia dizer (por pessoas que gostam desse tipo de coisas, embora não seja muito útil) derivar de elementos que encontramos em Sigurd, o Volung, Édipo e o Kullervo finlandês. Temos ainda *A Queda de Gondolin*: o principal baluarte élfico. E a história, ou histórias, de *Eärendil, o Errante*. Este é importante por ser quem encerra *O Silmarillion*, e que fornece nos seus descendentes os principais elos de ligação a pessoas presentes nas histórias de Eras posteriores. A sua função, como representante de ambos os Povos, Elfos e Homens, é encontrar uma passagem marítima de regresso à Terra dos Deuses e, como embaixador, persuadi-los a pensar de novo nos

Exilados, a ter misericórdia deles e a salvá-los do Inimigo. A sua mulher, Elwing, descende de Lúthien e ainda possui a Silmaril. Mas a maldição continua ativa e a casa de Eärendil é destruída pelos filhos de Fëanor. No entanto, isto oferece uma solução: Elwing lança-se ao Mar para salvar a Joia e encontra-se com Eärendil, e graças ao poder da grande Joia passam finalmente para Valinor e completam a sua demanda – mas o preço é nunca mais poderem regressar ou voltar a residir entre Elfos ou Homens. Os deuses movem-se então de novo e vem um grande poder do Ocidente, e o Baluarte do Inimigo é destruído; e ele próprio [é] projetado do Mundo para o Vazio, e não volta a surgir em forma encarnada. As duas Silmarils restantes são retiradas da Coroa de Ferro – e acabam perdidas. Os últimos dois filhos de Fëanor, impelidos pelo seu juramento, roubam-nas e são destruídos por elas, lançando-se ao mar e às profundezas da terra. O navio de Eärendil, adornado com a última Silmaril, transforma-se na estrela mais brilhante do firmamento. E assim termina *O Silmarillion* e as lendas da Primeira Era.

O ciclo seguinte debruça-se (ou debruçar-se-ia) sobre a Segunda Era. Mas decorre na Terra, numa época de trevas, e não há grande coisa da sua história que seja (ou precise de ser) contada. Nas grandes batalhas contra o Primeiro Inimigo, as terras separaram-se e ficaram em ruínas, e o Oeste da Terra-média tornou-se uma região desolada. Ficamos a saber que os Elfos Exilados foram, se não ordenados, pelo menos seriamente aconselhados a voltar para o Ocidente, e aí residir em paz. Não poderiam voltar a habitar em Valinor de forma permanente, mas apenas na Ilha Solitária de Eressëa, à vista do Reino Abençoado. Os Homens das Três Casas foram recompensados pelo seu valor e aliança fiel, sendo-lhes permitido residir «mais a oeste» do que todos os mortais, na grande ilha «Atlântida» de *Númenóre*. O destino ou dádiva de Deus, a mortalidade, claro que não pode ser revogada pelos deuses, mas os Númenóreanos têm uma esperança de vida bastante longa. Fazem-se ao mar e deixam a Terra-média, e fundam um grande reino de marinheiros ainda ao alcance da vista de Eressëa (mas não de Valinor). A maioria dos Elfos Superiores parte também de regresso ao Ocidente. Mas não todos. Alguns homens relacionados com os Númenóreanos permanecem na terra não muito longe das costas do Mar. Alguns dos Exilados não voltarão, ou adiarão o seu regresso (pois o caminho para

ocidente está sempre aberto aos imortais e os navios estão sempre prontos para navegar para os Portos Cinzentos, para sempre). Além do mais, os Orcs (goblins) e outros monstros gerados pelo Primeiro Inimigo não foram totalmente destruídos. E temos *Sauron*. Em *O Silmarillion* e «Histórias da Primeira Era», Sauron era um ente de Valinor corrompido para o serviço do Inimigo, que se tornou o seu principal capitão e servidor. Arrepende-se, assustado, quando o Primeiro Inimigo é totalmente derrotado, mas acaba por não obedecer às ordens de regressar para o julgamento dos deuses. Deixa-se ficar na Terra-média. Muito lentamente, e começando com motivos justos: a reorganização e reabilitação das ruínas da Terra-média, «negligenciada pelos deuses», ele torna-se uma reencarnação do Mal, e um ente ávido pelo Poder Completo – e assim consumido ainda mais ferozmente pelo ódio (em particular contra deuses e Elfos). Ao longo do crepúsculo da Segunda Era, a Sombra vai crescendo a leste da Terra-média, alargando cada vez mais a sua influência sobre os Homens – que se multiplicam à medida que os Elfos começam a rarear. Os três temas principais são, assim, os Elfos Retardatários que ficaram na Terra-média; o crescimento de Sauron até se tornar um novo Senhor das Trevas, mestre e deus dos Homens; e Númenor-Atlântida. São abordados cronicamente, e em dois Contos ou Relatos, *Os Anéis do Poder* e *A Queda de Númenor*. Ambos são o pano de fundo essencial para *O Hobbit* e a sua sequência.

No primeiro, assistimos a uma espécie de segunda queda ou, pelo menos, «erro» dos Elfos. Não havia nada essencialmente errado no facto de ficarem, contra as recomendações, mas infelizmente com⁶ as terras mortais dos seus antigos feitos heroicos. Mas eles queriam ter tudo. Queriam a paz e bem-aventurança e memória perfeita d'«O Ocidente», permanecendo ao mesmo tempo na terra vulgar, onde o seu prestígio como povo superior, acima dos Elfos selvagens, dos Anãos e dos Homens, era maior do que no fundo da hierarquia em Valinor. Assim, ficaram obcecados com o «declínio», o modo como as mudanças do tempo (a lei do mundo sob o sol) eram apreendidas por eles. Tornaram-se tristes e a sua arte ficou (digamos assim) antiquária, e os seus esforços eram todos, na verdade, uma espécie de embalsamamento – embora conservassem também o antigo motivo da sua espécie, enfeitar a Terra e curá-la das suas maleitas. Ouvimos

⁶ [O datilógrafo omitiu nesta frase algumas palavras do manuscrito original.]

falar de um reino que se mantém, no extremo noroeste, mais ou menos no que resta dos antigos territórios de *O Silmarillion*, sob o governo de Gil-galad; e de outras colónias, como Imladris (Rivendell), perto de Elrond; e uma muito grande em Eregion, nos pés ocidentais das Montanhas Nebulosas, adjacente às Minas de Moria, o principal reino dos Anãos na Segunda Era. Aí nasceu uma amizade entre povos normalmente hostis (Elfos e Anãos) pela primeira e única vez, e o ofício de ferreiro atingiu o seu ponto máximo de desenvolvimento. Mas muitos dos Elfos deram ouvidos a Sauron. Ele ainda era justo, nessa época inicial, e os seus motivos e os dos Elfos pareciam coincidir, em parte: a cura dos territórios desolados. Sauron encontrou-lhes o ponto fraco quando sugeriu que, se se ajudassem uns aos outros, poderiam tornar a Terra-média ocidental tão bela como Valinor. Era, na verdade, um ataque velado aos deuses, um incentivo para que tentassem criar um paraíso separado e independente. Gil-galad rejeitou todas as abordagens deste género, revoltado, bem como Elrond. Mas, em Eregion, teve início um grande trabalho – e foi quando os Elfos estiveram mais perto de cair perante a magia e a maquinaria. Com a ajuda do saber de Sauron, forjaram *Anéis do Poder* («poder» é uma palavra agoirenta e sinistra em todas estas histórias, exceto quando aplicada aos deuses).

O principal poder (de todos os anéis) era a prevenção ou abrandamento do declínio (ou seja, da «mudança», vista como uma coisa lamentável), a preservação daquilo que é desejado ou amado, ou da sua aparência – este é, mais ou menos, um motivo élfico. Mas intensificavam também os poderes naturais de quem os possuía – aproximando-se assim da «magia», um motivo facilmente corruptível em algo mau, num desejo por domínio. E, por fim, tinham ainda outros poderes derivados mais diretamente de Sauron («o Necromante»: assim é chamado, quando lança uma sombra e presságio fugaz nas páginas de *O Hobbit*): como tornar invisível o corpo material e tornar visíveis coisas do mundo invisível.

Os Elfos de Eregion fizeram Três Anéis extraordinariamente belos e poderosos, quase unicamente por si imaginados, e direcionados para a preservação da beleza: estes não conferiam invisibilidade. Mas secretamente, no Fogo subterrâneo, na sua própria Terra Negra, Sauron forjou o Anel Único, o Anel Soberano que continha o poder de todos os outros e os controlava, de modo que quem o usasse conseguia ver os pensamentos de todos os que usavam os anéis inferiores, conseguia governar tudo o que

estes faziam e, em última análise, escravizá-los totalmente. No entanto, não levou em contra a sabedoria e as percepções subtis dos Elfos. Assim que ele assumiu o Anel Único, os Elfos aperceberam-se da sua existência e do objetivo secreto de Sauron, e tiveram medo. Esconderam os Três Anéis para que nem mesmo Sauron conseguisse alguma vez descobrir onde estavam e não pudessem ser conspurcados. Tentaram também destruir os outros.

Na guerra daí resultante, entre Sauron e os Elfos, a Terra-média, em especial no Oeste, ficou ainda mais destruída. Eregion foi conquistada e arrasada e Sauron apoderou-se de muitos Anéis do Poder. Acabou por dar estes anéis, pelo seu derradeiro poder de corrupção e escravização, àqueles que os aceitaram (motivados por ambição ou cobiça). Daí a «antiga» rima que surge como *leitmotiv* de *O Senhor dos Anéis*:

*Três Anéis para os Reis Elfos de céu cobertos,
Sete aos Senhores Anãos nos seus rochosos paços,
Nove para os Homens Mortais da morte certos,
Um para o Senhor das Trevas no seu negro trono
Na Terra de Mordor onde moram as Sombras.*

Sauron tornou-se assim quase o ente supremo na Terra-média. Os Elfos resistiram em locais secretos (ainda não revelados). O último Reino dos Elfos, de Gil-galad, mantém-se precariamente nas costas mais distantes a ocidente, onde ficam os refúgios dos Navios. Elrond, o Meio-Elfo, filho de Eärendil, mantém um reino encantado de santuário em *Imladris* (em inglês, *Rivendell*), na margem oriental extrema das terras ocidentais.⁷ Mas Sauron domina todas as hordas crescentes de Homens que não tiveram qualquer contacto com os Elfos e assim, indiretamente, com os verdadeiros e incólumes Valar e deuses. Ele governa um império crescente a partir da grande torre negra de Barad-dûr, em Mordor, perto da Montanha de Fogo, manuseando o Anel Único.

⁷ Elrond simboliza ao longo de toda a obra o conhecimento antigo, e a sua Casa representa o Saber – a preservação em memória reverente de toda a tradição relativa ao que é bom, sábio e belo. Não é uma cena de *ação*, mas de *reflexão*. Assim, é um local visitado no caminho para todas as demandas ou «aventuras». Pode estar no caminho direto (como em *O Hobbit*); mas também pode ser necessário lá chegar por um caminho totalmente inesperado. Assim acontece necessariamente em *O Senhor dos Anéis*, onde depois de escapar para Elrond sob a perseguição iminente do mal presente, o herói parte numa direção totalmente nova: para o ir enfrentar na sua origem.