

O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO NO SILMARILLION DE J. R. R. TOLKIEN: mitologia, educação e conhecimento simbólico

Archetypal symbolism in J. R. R. Tolkien's Silmarillion: mythology, education and symbolic knowledge

Fábio Roberto Couto de Souza¹

Resumo: Este presente artigo tem por objetivo fazer uma análise simbólica arquetípica do O Silmarillion de J. R. R. Tolkien e com isso demonstrar a importância de uma forma de educação bastante ignorada pela academia, que é o conhecimento simbólico. Jung define duas formas básicas de pensamento ou conhecimento: pensamento dirigido ou cartesiano e pensamento metafórico ou simbólico, o primeiro trata-se de um pensamento categorial, racional, filosófico e, portanto, também científico, mas há o pensamento espontâneo que é oriundo do inconsciente coletivo e individual. Esse pensamento mítico, fantasioso que permite as divagações, os sonhos, o mito, enfim a criatividade. Essa espécie de pensamento é provocada e instigada através do O Silmarillion. Este trabalho é resultado da síntese desses dois pensamentos, a intuição, o sentimento e a fantasia por intermédio do pensamento simbólico com a categorização e teorização que é resultado do pensamento cartesiano ou científico.

Palavras-chave: Psicologia Analítica, Mitologia, Simbolismo Arquetípico, Conhecimento, Educação.

¹ Mestre em educação, doutor em Educação, Conhecimento e Sociedade, psicólogo de formação e professor de Psicologia nas instituições: FAI e Pitágoras. E-mail: fabiorobertocoutodesouza@gmail.com.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0733800083640381>

Abstract: This article aims to carry out an archetypal symbolic analysis of J. R. R. Tolkien's *The Silmarillion* and thereby demonstrate the importance of a form of education largely ignored by academia, which is symbolic knowledge. Jung defines two basic forms of thought or knowledge: directed or Cartesian thought and metaphorical or symbolic thought, the first is categorical, rational, philosophical and, therefore, also scientific thought, but there is spontaneous thought that comes from the collective and individual unconscious. This mythical, fantasy thinking that allows for digressions, dreams, myth, and ultimately creativity. This kind of thinking is provoked and instigated throughout *The Silmarillion*. This work is the result of the synthesis of these two thoughts, intuition, feeling and fantasy through symbolic thinking with the categorization and theorization that is the result of Cartesian or scientific thinking.

Keywords: Analytical Psychology, Mythology, Archetypal Symbolism, Knowledge, Education.

INTRODUÇÃO

Este artigo é resultado de uma análise do simbolismo arquetípico presente nos onze primeiros capítulos do *O Silmarillion* de J. R. R. Tolkien, sendo respectivamente esses capítulos analisados: *Ainulindalë* (cosmogonia do mundo criado por Tolkien), *Valaquenta* (relatos sobre as deidades e atributos destas no universo da Terra Média), *Do início dos tempos*, *De Aulë e Yavanna*, *Da chegada dos elfos e do cativo de Melkor*, *De Thingol e Melian*, *De Eldamar e dos príncipes de eldaliê*, *De Feänor e da libertação de Melkor*, *Das Silmarils* e *Da inquietação dos Noldor*, *Do acaso de Valinor*, terminando com *Da fuga dos Noldor* bem como colocar em circulação novos sentidos que deixaram sua impressão na psique do autor dessa tese.

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

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

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

e deixar impressões ímpares que não são de autoria deste que escreve esse artigo, mas são substratos comuns à toda humanidade, portanto justifico a utilização de um corpus de análise inteiramente simbólico e literário, pois ainda que cause estranhamento ao pensamento cartesiano também ele tem função pedagógica e portanto educacional, pois os mitos nos inspiram e os símbolos através dos arquétipos e do inconsciente coletivo governam os homens.

1. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A PSICOLOGIA ANALÍTICA JUNGUIANA

Para entendermos a relevância desse material mítico, simbólico e arquetípico precisamos entender alguns conceitos teóricos utilizando o pensamento categorial e iniciamos com o conceito de complexos psicológicos. A descoberta dos complexos se deu através do teste de associação de palavras que demonstrou que há ideias autônomas que geravam sentimentos de natureza inconsciente nos pacientes como: amor, raiva, dor, etc. Desse fenômeno, Jung (2011 j) constatou a existência de ideias autônomas e inconscientes, imersas no inconsciente pessoal do indivíduo. Essas ideias autônomas que atuam na vida psíquica do sujeito sem que este tenha domínio consciente sobre elas dragam toda a energia psíquica, impossibilitando a fluidez psíquica tendo como consequência as inúmeras neuroses. Os complexos psicológicos, para Jung (2011 j), são núcleos de conteúdos psíquicos carregados de afetividade e que precisam ser assimilados para que o inconsciente se realize e tome seu fluxo natural sem maiores interrupções.

Além do conceito de complexos psicológicos, outras conceituações são caras a psicologia analítica, tais como: o inconsciente pessoal que encontra muita correlação com as ideias de

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

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

Em um primeiro momento na história de desenvolvimento psíquico do sujeito ele está muito em si mesmo, egocêntrico e muito fixado ao arquétipo da persona, pouco ou nada, conhecendo sobre a sua Sombra

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

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

Com a integração da anima ou animus temos a última fase que é aquele do contato com o self. Enquanto o ego é o centro consciente da personalidade, o self é o centro inconsciente da personalidade, sendo o centro ordenador, exercendo uma função religiosa de religar o profano (ego) com o sagrado (self) na jornada cíclica que é o processo de individuação. Na análise simbólica arquetípica da obra de J. R. R. Tolkien encontramos inúmeros símbolos que representam esse importante arquétipo dotado de forte energia, capaz de edificar quando integrado,

bem como destruir quando não assimilado. Inúmeros valar, minerais como as pedras silmarils são símbolos desse arquétipo central, totalizador e ordenador de todo o psiquismo consciente e inconsciente.

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

Também há diversas formas de manifestações do inconsciente como os sonhos, os contos de fadas e os mitos.

Na obra de Tolkien essas duas formas arquetípicas de registrar e contar histórias, falando de tempos remotos, reinos perfeitos, fala-se de contos de fada, era uma vez, falando de heróis, deuses, vilões e guerras ferrenhas, fala-se de mitos. Os mitos e contos de fadas são produções universais e que representam temáticas e símbolos comuns a toda humanidade, portanto representam esses arquétipos que nos tocam a todos, independente das distinções culturais ou regionais. A jornada do herói com seus doze passos é uma jornada cíclica e comum à toda humanidade e os contos de fada e os mitos têm origem nas camadas mais profundas de nossas personalidades e são representações de acontecimentos psíquicos segundo Silveira (2006).

A religião para psicologia analítica tem função psíquica, ou seja, a religião enquanto função psíquica que anela a totalidade e reconexão, consciente e inconsciente e o desdobramento dessa função no simbolismo arquetípico de Tolkien, onde a cisão sagrado profano acontece claramente na separação entre elfos e os valar,

representando a perda do contato com o arquétipo de deus no homem (self) e as consequências dessa quebra de relação.

Outras conceituações importantes de serem mencionadas é o conceito de símbolos que para Jung representam conteúdos psíquicos inconscientes que se manifestam através de imagens, essas imagens são produzidas por um núcleo arquetípico presente em todo símbolo, portanto para entender o símbolo é fundamental entender o conceito de arquétipo, arquétipo é uma palavra de origem etimológica grega que significa raiz, forma, modelo são padrões comportamentais herdados ao longo de milhares de gerações, os arquétipos são artificialidade apenas alcançados através das imagens arquetípicas que são as manifestações simbólicas presentes no símbolo e acessados através da arte, da mitologia, da religião, dos sonhos e dos contos de fada.

2. O SIMBOLISMO ARQUETÍPICO

Através dessa análise do simbolismo arquetípico presente no Silmarillion, não queremos esgotar o símbolo, que é inesgotável, e nem reduzi-lo. Todo trabalho de análise simbólica é um trabalho individual de análise das impressões deixadas pelo simbolismo no ego do autor desse artigo, portanto essas impressões são pessoais e individuais, não contendo as infinitas possibilidades simbólicas passíveis de registro em cada leitor e analista individualmente. Como dizia Jung (2011h), toda produção é em certa medida autobiográfica, portanto essas análises são resultados das intuições, do pensamento e do sentimento do autor que sintetizou um material arquetípico e simbólico com a sua própria psique individual, seu ego, sua jornada do herói, seu processo de individuação e suas intuições que sintetizam elementos do inconsciente pessoal do

autor, seus complexos psicológicos e símbolos e arquétipos oriundos do inconsciente coletivo, enfim, dessa dialética de distintos elementos psíquicos nasceu estas singelas considerações do simbolismo arquetípico que não quer reduzir, mas mostrar o efeito de sentido simbólico em um simples leitor e admirador de J. R. R. Tolkien.

2.1 Do Caos à Criação

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

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

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

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

Ilúvatar ou Erú, Deus criador da Música e de tudo que há no fantástico mundo criado por Tolkien, apresenta o símbolo do pai, poderoso, soberano e juiz segundo Chevalier (2019). É um ser misterioso, ignoto, um arquétipo distante e virtual, criador de toda vida e inspirador de toda ela. Também simboliza o absoluto, a perfeição. Toda a vida se nutre de sua Música, dela comunga com seus mistérios apesar de não podermos chegar a sua contemplação, posto que somos relativos.

A Terra é um importante símbolo arquetípico, para Chevalier (2019) ela é um princípio passivo que se antepõe ao céu. A Terra também para Jung (2011d) representa a união de opostos: masculino e feminino (animus e anima) que se unem em uma síntese sagrada e gera a vida, fertilizando a Terra. A Terra também está muito associada ao princípio feminino, à mãe, ao reino das mães, ao arquétipo da Grande Mãe que nutre, acolhe, acalenta e inspira vida desde o nascimento até o leito de morte que em seu colo jaz eternamente nos seios da Grande Mãe, Terra. Em Arda há uma importante valar que personaliza o simbolismo arquetípico da Grande Mãe, Yavanna, a Rainha da Terra, cujo nome também é Doadora de Frutos, é a deusa da fauna e flora. Fora criadora

de todos os animais e todas as plantas. Tudo floresce, cresce e enraíza graças a sua energia e a sua música criadora. Yavanna, portanto representa esse importante e profundo arquétipo da mãe acolhedora, inspiradora e geradora de vida em nós, fazendo do mais seco e árido deserto uma viva e verdejante floresta com seu orvalho e suas chuvas.

2.2 Valaquentia: relato dos elfos sobre os valar e maior e sua significação simbólica arquetípica

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

A árvore cuja semente, crescimento e prosperidade é dependente da valier Yavanna, carrega em si um simbolismo muito rico, capaz de produzir muitos ensaios sobre esse símbolo. Segundo Chevalier (2019), o simbolismo da árvore está relacionado à eterna evolução que ascende para cima. A árvore representa a natureza viva que se eleva, se transforma e cumpre o ciclo de vida, morte, vida. Nasce como semente, como uma nova vida, é sepultada no seio da terra e das profundezas da sombra vai criando raízes que fazem emergir o caule, a folha, a flor e por fim o fruto e a semente que novamente será sepultada e que completará o eterno ciclo de iniciação, individuação, ou seja, o perene ciclo de vida, morte, vida. Nas palavras de Jung (2011b), uma árvore para alcançar os mais altos céus tem que ter raízes tão profundas capazes de alcançar os

mais profundos dos infernos, demonstrando a importância de imergir nas entranhas da Grande Mãe e dela tirar o sustento, a vida, a água e os nutrientes que são fontes de vida. Esse aprofundamento na terra também é símbolo de integração da Sombra representado pela morte da semente e da raiz que se nutre exatamente desse lugar escuro, úmido, muitas vezes seco, quente e outras vezes frio de onde vem a energia necessária para ascender na mais alta consciência.

No mundo criado por Tolkien as árvores tem um papel fundamental, povoam a Terra Média e o Reino Abençoado, seja na floresta de Beleriand, onde Melian, uma maiar, anteriormente a serviço de Yavanna, representa o feminino e o arquétipo da Grande Mãe. Melian é a protetora desse reino oculto, das forças do mal ou as duas árvores criadas por Yavanna que são as duas lâmpadas do mundo antigo, cujo brilho e esplendor foram eternamente aprisionados na beleza arrebatadora das silmarillions. Estas árvores são, portanto, símbolos do self, fonte de luz, energia e combustível do mundo. As árvores também são símbolos da totalidade, pois reúnem os principais elementos da natureza que são símbolos das quatro funções psíquicas. Os quatro elementos são para Jung (2011n) terra (pensamento), onde ela está enraizada, ar (intuição), através dos ventos que apreendem os estranhos ventos do destino, por intermédio de suas folhas, flores e frutos que são sensíveis ao seu toque, a água (sentimento) através da chuva que é sentida por suas folhas, caule, tronco e raiz e que cai gratuitamente dos céus em forma de chuva e orvalho e por fim temos o fogo (sensação), resultado do encontro de seus galhos que formam esse novo elemento capaz de modificar a matéria, capaz de ferir, mas também carrega a possibilidade de aquecer e curar. O senhor do escuro e seus servos, Sauron, orcs, Ungoliant tentam de todas as formas cortarem e destruir as árvores, seja as duas árvores de Valinor ou quaisquer árvores que

representando o corte da conexão entre terra e céu, humano e divino, elfos e valar.

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

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

Finalmente, e não menos importante, temos associados aos atributos de Yavanna as imagens arquetípicas das flores e jardins que trazem uma significação bastante interessante. A flor é um símbolo

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

Outro valar ou deus importante no valaquenta é o Ulmo, Ulmo é uma espécie de Poseidon da mitologia de Tolkien, senhor dos mares, protetor dos elfos e de Arda, que habita nas profundezas de mares, lagos e rios, representa uma divindade importante e encarna vários arquétipos de pai, guerreiro, arquétipo masculino até o arquétipo do self, pois de suas águas flui a energia de vida que alimenta toda a terra.

Outros símbolos correlatos a Ulmo são justamente os rios, mares, oceanos, cachoeiras, nascentes, riachos, chuvas e orvalho que tem na figura de Ulmo seu protetor e senhor. O oceano de Ulmo é símbolo de aspectos primordiais da alma humana. Representa o inconsciente coletivo, indiferenciado, primordial e onde origina toda a vida. Já os rios tão abundantes e presentes, sob o domínio de Ulmo na Terra Média são símbolos para Jean Chevalier (2019), da fluidez e possibilidade universal, o que representa perfeitamente o ciclo vida, morte, vida, portanto o processo de individuação, pois suas águas nascem pequeninas e morrem imensas na imensidão do mar. As águas passam por várias intempéries,

mas alcançam o seu destino, simbolizando a jornada do herói que mesmo com tantas dificuldades são resilientes e correm em direção a sua sina. Já os lagos tão permeados na obra de Tolkien, segundo Chevalier (2019), apontam como o olho da terra, é de lá que se escondem as riquezas do mundo subterrâneo (inconsciente). Lá divindades se escondem representados como arquétipos que constituem a totalidade de nosso psiquismo.

Por fim, temos um símbolo muito correlato a Ulmo e seu poder e atributos que é o da água. Em Tolkien há toda uma descrição minuciosa de rios, fontes, quedas d'águas, lagos e mares que correspondem elementos relevantes do cenário bucólico e encantador da Terra Média e do mundo, além mar, representado por Valinor. Como senhor dessas águas temos uma divindade importante no panteão criado por Tolkien que é Ulmo, figura muito parecida em seus atributos simbólicos e arquetípicos com Netuno ou Poseidon.

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

entram em desgraça tendo rios, cachoeiras, fontes e mares como testemunhas.

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

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

Além dessa significação sombria da morte e sepultamento de uma vida que se perde em meio a imensidão das águas escuras, agitadas, sombrias e habitadas por estranhos monstros aquáticos, a semelhança de um leviatã, símbolos dos complexos e de conteúdos psíquicos não integrados e imersos no inconsciente e que tem autonomia para boicotar toda a vida consciente, as águas calmas, tranquilas podem significar purificação, vida e regenerescência, dessa feita, muitos elfos como os teleri aprenderam o ofício da navegação, a prática de fazer barcos e

dominaram mares bravios (processo de individuação) tornando-se íntimos adoradores das divindades da água (self). Também foi através das águas do oceano escuro e inconsciente da primeira era antes da criação do sol e da lua e apenas iluminado pelas estrelas que Ulmo levou os elfos para Valinor, longe das ameaças de Melkor e suas terríveis criaturas. Nesse tempo primevo, os elfos viviam na inocência ainda imersos nas trevas do inconsciente não tendo esta ainda desenvolvida e diferenciada como em outros mitos criacionistas à semelhança de Adão e Eva que viviam em um jardim entre dois rios, ou seja, cercados pelos limites da inocência ou inconsciência como os elfos que viviam rodeados pelo mar e pelo poder de Ulmo.

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

2.3 Dos inimigos

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

sombra. Entre as quais a escravidão, os ventos, o calor, o frio, as moscas e o ferro.

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

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

O ferro que é fruto das forjas subterrâneas de Melkor e seus súditos também tem uma relevante significação. Na obra de J. R. Tolkien o ferro nas suas transcrições, ora aparece identificado com Melkor e seu reino sombrio, suas forjas diabólicas e suas fortalezas nas profundezas da terra que tiram de lá sua energia, ora aparece associado aos noldors e forja de espadas, escudos, elmos para proteger as silmarils e fazer guerra contra Melkor. Segundo Chevalier (2019), o simbolismo do ferro está relacionado a inflexibilidade, o rigor excessivo, a obstinação, a robustez,

a dureza, a força diabólica, impura e sombria, qualidades estas que se aplicam perfeitamente aos noldor e a Melkor e seus súditos.

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

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

Quenta Silmarillion: a história das Silmarils e sua interpretação simbólica arquetípica

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

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

O Reino Abençoado, a terra de eterna primavera Aman, representa um continente, o mais ocidental dos continentes onde está situada Valinor, que significa a terra dos Valar. Após a rebelião de Melkor, este saiu destruindo todos os feitos dos valar e estes migraram para a mais ocidental das terras, para estabelecer um reino protegido e próspero. Os

elfos foram levados para Aman, que representa um estado de perfeita união entre criatura, criador, consciência e inconsciência, representando a totalidade e a completude psíquica, contudo conforme outras teogonias, houve a rebelião, a expulsão do paraíso, a maldição e a queda de uma condição quase divina para uma condição humana, demasiadamente humano. Na mitologia de Tolkien assim como na mitologia bíblica, os noldor se rebelaram e atraíram sobre si a maldição de mandos (a morte, a queda e a ruína), dando início a uma cisão entre humano e divino iniciando a trágica e sombria jornada do herói.

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

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

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

Os príncipes como Fingolfin e Finarfin são grandes símbolos do arquétipo do herói, representam grandes potencialidades, mas que ainda não foram individualizadas e nem suficientemente confrontadas com a Sombra e com os respectivos passos na jornada do herói. Sendo assim, carecem de tempo e provas para se tornarem reis maduros e senhores de si (arquétipo do velho sábio). Os príncipes, assim como os

heróis, carregam a dualidade ambivalente, portanto sombria, que pode enredá-los para o caminho do mal e da perdição.

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

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

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

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

A análise desses símbolos caros à narrativa desses onze primeiros capítulos de O Silmarillion tem a autonomia do pensamento alegórico e simbólico que é espontâneo, intuitivo e carregado de afetividade significativa que foi exercida sobre seu intérprete, contudo esse trabalho de análise simbólica foi resultado da difícil tarefa de conciliar pensamentos tão distintos como o pensamento alegórico ou simbólico e o pensamento dirigido ou cartesiano. Esta presente análise também é resultado da tentativa de conciliação das quatro funções psíquicas antagônicas: a intuição e o sentimento na leitura e apreensão deixadas pelo mito e a classificação, interpretação e análise que é resultado produzido pelo pensamento e a sensação. Novamente cabe salientar que todo trabalho é em certa medida autobiográfico na perspectiva junguiana e que essas são impressões registradas no meu psiquismo individual apesar de não perder a dimensão coletiva, uma vez que a separação entre inconsciente coletivo e individual é meramente didático e o psiquismo é fluído e dinâmico fazendo desse trabalho o resultado de tantas instâncias psíquicas individuais e coletivas: ego, complexos psicológicos, arquétipos. Em toda tentativa de categorizar e padronizar os símbolos arquetípicos há um empobrecimento energético e de significações, portanto essas significações e impressões são

individuais, carregadas de impressões egóicas, fruto de limitações que a psique individual impõe, contudo a entrada em contato com o simbolismo arquetípico e as categorias analíticas junguianas possibilitam interpretações outras que transcendem as limitações e o controle da limitada psique individual, e deste modo, do ponto de vista pedagógico, acredito que esse trabalho foi exitoso ao sintetizar dois conhecimentos antagônicos: o conhecimento cartesiano e o conhecimento alegórico ou simbólico e como fruto desse confronto de antíteses eis a síntese dialética que é esse trabalho analítico.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

Essa obra, rica tanto em estética, semântica, como na sua escrita, não pode ser ignorada quanto ao seu valor simbólico e estudos e aprofundamentos nos mitos que sucedem aos onze primeiros capítulos se fazem necessários. Os mitos com as suas histórias fantásticas sempre levam a outros mitos, formando uma cadeia de narrativas, numa sequência significativa de fatos e explicações sobre o mundo e suas transformações. A obra do Tolkien fala de três eras e esconde riquezas

ainda a serem exploradas no seu rico e simbólico enredo. Esse trabalho tomou por recorte alguns desses mitos e os analisou, chegando a resultados impressionantes e ímpares das representações psíquicas representadas através de personagens, artefatos e seres dessa fantástica história.

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

O objetivo desse artigo foi apresentar o resultado da análise do simbolismo arquetípico nos onze primeiros capítulos do O Silmarillion, da criação do mundo com a Música até a fuga dos noldor e acredito que foi exitoso nesse intento. Revelou particularidades, analisou de forma dialética os principais símbolos, retomando a narrativa e trazendo novas significações, novos sentidos, contudo sem esgotar completamente o símbolo que é fonte inesgotável de sentido que pode sempre ser ressignificado.

Para que essa interpretação fosse possível era necessário tanto uma percepção inconsciente, uma imersão inconsciente na narrativa sem julgamentos, apenas sentindo, intuindo a obra de arte. Parece que esse processo é pouco frutífero, mas não é, o inconsciente é autônomo e constitui a maior parte da nossa personalidade e nesse exercício de significações outras que escapam ao ego, já começa a fazer sentido inconsciente e reativar profundas estruturas psíquicas. Após essa experiência inconsciente foi momento de harmonizar e religar

inconsciente consciente, ler a teoria, categorizar, definir e entender as significações possíveis em cada símbolo analisado. Mesmo com o uso maior da função psicológica pensamento, não foi deixado de lado o espanto, o encantamento inconsciente com símbolos tão universais e presentes desde os mais remotos tempos nos mitos, contos de fadas, arte, literatura e nas diversas religiões.

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

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

O homem pós-moderno está alienado dos mitos e da simbologia, restando apenas a ele o cinema. O homem primitivo tinha um contato mais direto e menos distante com o inconsciente coletivo. Jung (2011h) atribui à essa alienação a causa de muitas doenças e neuroses no homem moderno. Daí a relevância em se analisar obras de arte e falar sobre o simbolismo arquetípico em Tolkien, pois aquilo que parece uma história fantasiosa é na verdade nossa verdade mais profunda. O desconhecimento de pesquisadores nessas obras tão ricas em símbolos são indicativos do sintoma de nosso tempo.

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- _____. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1987.
- _____. **O Voo do Pássaro Selvagem**. São Paulo: Pensamento, 1995.
- CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain . **Dicionário de Símbolos**. Rio de Janeiro: Jose Olympio, 1994.
- CLARISSA, Estés Pinkola . **Mulheres que correm com os lobos**. Rio de Janeiro: Racco, 1999.
- CULLER, Jonathan. **Teoria Literária Uma Introdução**. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda, 1999.
- EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: Uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- FREUD, Sigmund. **Obras Completas**. São Paulo: Imago, 2006.
- HENDERSON, J. L. **O Homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.
- JUNG, Carl Gustav. **A Energia Psíquica**. Petrópolis: Vozes, 2011a.
- _____. **A Natureza Psíquica**. Petrópolis: Vozes, 2011b.
- _____. Carl Gustav. **Interpretação psicológica do Dogma da Trindade**. Petrópolis: Vozes, 2011c.
- _____. Carl Gustav. **Mysterium Coniunctionis – Os Componentes da Coniunction; Paradoxa, As personificações dos opostos**. Petrópolis: Vozes, 2011d.
- _____. Carl Gustav. **Mysterium Coniunctionis – Rex e Regina; Adão e Eva; A Conjunção..** Petrópolis: Vozes, 2011e.
- _____. Carl Gustav. **O Homem e seus Símbolos**. Petrópolis: Vozes, 2011h.
- _____. Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2011i.
- _____. Carl Gustav. **Psicogênese das Doenças Mentais**. Petrópolis: Vozes, 2011j.
- _____. Carl Gustav. **Psicologia e alquimia**. Petrópolis: Vozes, 2011k.
- _____. Carl Gustav. **Psicologia e religião**. Petrópolis: Vozes, 2011l.

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

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

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

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

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

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

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

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