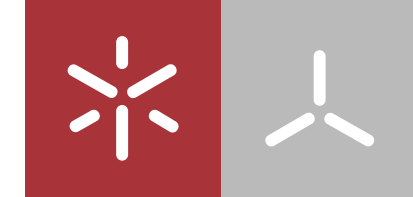




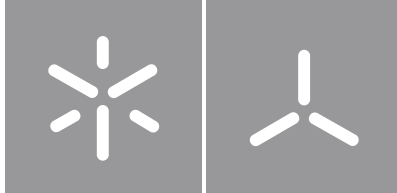
Ana Margarida de Vasconcelos Teixeira

**O espaço urbano na obra  
de J.R.R. Tolkien.  
Análise da ideia de cidade  
em Minas Tirith.**

**Universidade do Minho**  
Escola de Arquitetura, Arte e Design







**Universidade do Minho**

Escola de Arquitetura, Arte e Design

Ana Margarida de Vasconcelos Teixeira

**O espaço urbano na obra  
de J.R.R. Tolkien.  
Análise da ideia de cidade  
em Minas Tirith.**

Dissertação de Mestrado  
Ciclo de Estudos Integrados Conducentes ao  
Grau de Mestre em Arquitetura  
Cultura Arquitetónica

Trabalho efetuado sob a orientação do  
**Professor Doutor Eduardo Jorge Cabral Santos  
Fernandes**

## DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.



**Atribuição-NãoComercial-SemDerivações**

**CC BY-NC-ND**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

## AGRADECIMENTOS

Um agradecimento especial ao Professor Eduardo Fernandes, pela sua dedicação, disponibilidade e orientação, que tornaram este trabalho possível.

À minha mãe, ao meu pai, ao meu irmão, e avós, por me terem acompanhado e apoiado. Aos meus gatinhos. À minha família pelo apoio incondicional.

À D. Isabel e ao Sr. Abel, por terem estado sempre lá para mim.

Aos amigos que estiveram sempre presentes ao longo deste caminho. E um obrigada especial às minhas amigas Beatriz e Inês.

Obrigada pelo apoio.

## DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

## RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo explorar a obra de J.R.R. Tolkien no que respeita à ideia de cidade, usando como caso de estudo a análise de Minas Tirith. Pretende-se compreender como se imaginaram os espaços urbanos no mundo criado por Tolkien e analisar as influências que inspiraram o autor para conceber as cidades.

Assim, apresenta-se uma primeira parte que é centrada no autor, J.R.R. Tolkien, na obra e nos conceitos que criou e desenvolveu, nomeadamente *mundo primário*, *mundo secundário*, *legendarium*, *mitopoética*, *eucatástrofe*, *sub-criação*. Segue-se uma contextualização das cidades e reinos que influenciaram diretamente a criação de Minas Tirith, englobando um arco temporal extenso, de maneira a abordar os locais mais importantes da obra de Tolkien. Aqui são abordados e analisados o contexto social, político e cultural que cada reino e cidade atravessou, e também a organização, desenho e arquitetura das diferentes cidades.

Na segunda parte, pretende-se explorar com mais detalhe a Cidade Branca de Minas Tirith: como se organiza a nível social e estrutural, qual a sua simbologia e importância na obra de Tolkien, as suas principais influências, e como se encontra representada no cinema e na ilustração. A dissertação pretende também procurar as influências históricas que tiveram um papel principal na caracterização e organização das cidades e dos reinos. Assim, serão analisados diferentes momentos da história da civilização ocidental, procurando estabelecer relações entre essas diferentes culturas e os reinos criados por Tolkien, tanto a nível social, político ou cultural, como no que respeita ao desenho e à organização das cidades. As características da cidade medieval serão aprofundadas, pois estabelecem maiores relações com a cidade de Minas Tirith.

Portanto, esta dissertação surge como uma possibilidade de analisar a obra de Tolkien e compreender a organização e a evolução das cidades que criou, estabelecendo relações entre o mundo fictício e a história. Procura-se mostrar como a ficção e a realidade se influenciam de modo recíproco, e como é possível, a partir de cidades ficcionais, influenciar o desenho do espaço urbano e o pensamento projetual contemporâneo.

## PALAVRAS-CHAVE

Cidade ficcional, Cidade medieval, *Legendarium*, Minas Tirith, Representação gráfica

## ABSTRACT

This dissertation aims to explore J.R.R. Tolkien's work in terms of the idea of the city, using the analysis of Minas Tirith as a case study. The aim is to understand how urban spaces were imagined in the world created by Tolkien and to analyze the influences that inspired the author to design cities.

The first part focuses on the author, J.R.R. Tolkien, his work and the concepts he created and developed, namely *primary world*, *secondary world*, *legendarium*, *mythopoetics*, *eucatastrophe* and *sub-creation*. This is followed by a contextualization of the cities and kingdoms that directly influenced the creation of Minas Tirith, encompassing an extensive time arc, to address the most important places in Tolkien's work. The social, political and cultural context that each kingdom and city went through is discussed and analyzed, as well as the organization, design and architecture of the different cities.

In the second part, the aim is to explore the White City of Minas Tirith in more detail: how it is organized socially and structurally, its symbolism and importance in Tolkien's work, its main influences, and how it is represented in film and illustration. The dissertation also aims to look at the historical influences that played a major role in the characterization and organization of cities and kingdoms. Thus, different moments in the history of Western civilization will be analysed, seeking to establish relationships between these different cultures and the kingdoms created by Tolkien, both socially, politically and culturally, as well as in terms of the design and organization of cities. The characteristics of the medieval city will be explored in greater depth, as they establish greater links with the city of Minas Tirith.

Therefore, this dissertation is an opportunity to analyse Tolkien's work and understand the organization and evolution of the cities he created, establishing relations between the fictional world and history. The aim is to show how fiction and reality influence each other in a reciprocal way, and how it is possible for fictional cities to influence the design of urban space and contemporary design thinking.

## KEYWORDS

Fictional city, Medieval city, *Legendarium*, Minas Tirith, Graphic representation

## ÍNDICE

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| INTRODUÇÃO                                                 | 2   |
| PARTE 1 – A obra de J.R.R. Tolkien e a Terra-Média         | 5   |
| 1. Criação de <i>O Senhor dos Anéis</i>                    | 6   |
| a. O autor                                                 | 7   |
| b. A obra                                                  | 8   |
| c. Terra-Média                                             | 10  |
| d. <i>Legendarium</i> de Tolkien e mitopoética             | 13  |
| 2. Contextualização – Atlas da Terra-Média                 | 14  |
| a. Aman                                                    | 16  |
| b. Beleriand                                               | 18  |
| c. Númenor                                                 | 20  |
| d. Arnor                                                   | 31  |
| e. Gondor                                                  | 38  |
| PARTE 2 – Caso de estudo – Minas Tirith                    | 47  |
| 3. Análise de Minas Tirith                                 | 48  |
| a. Origem e evolução da cidade na narrativa                | 49  |
| b. Organização e desenho da cidade                         | 52  |
| c. Simbologia presente no desenho de Minas Tirith          | 59  |
| 4. Representações de Minas Tirith nos media                | 64  |
| a. Cinema                                                  | 65  |
| b. Ilustração                                              | 73  |
| 5. Influências na obra                                     | 75  |
| a. Culturas da Antiguidade que influenciaram a Terra-Média | 78  |
| b. Influência da Idade Média                               | 87  |
| CONCLUSÃO                                                  | 106 |
| Referências bibliográficas                                 | 109 |

## PARTE 1 – A obra de J.R.R. Tolkien e a Terra-Média

Figura 1 – *The Lord of the Rings*, 1987, Linda e Roger Garland. Fonte: Lakeside Gallery Editions. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: [https://www.lakeside-gallery.com/index.php?main\\_page=index&cPath=3#rogergarland](https://www.lakeside-gallery.com/index.php?main_page=index&cPath=3#rogergarland)

Figura 2 – *Rivendell*, 1990, John Howe. Fonte: John Howe. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/>

Figura 3 – *The Dark Tower*, 1991, John Howe. Fonte: John Howe. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/>

Figura 4 – *Watchful Peace*, 1990, John Howe. Fonte: John Howe. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/>

Figura 5 – Planificação do globo terrestre, Evgeniy Vzhimin. Fonte: VectorStock. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/grey-world-map-template-vector-22917561>

Figura 6 – Mapa de Arda na Segunda Era, representando Aman e Númenor a oriente e a Terra-Média no centro, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Karen Wynn Fonstad. Fonte: The One Ring. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.theonering.com/first-age-of-arda-atlas-karen-wynn-fonstad/>

Figura 7 – Mapa da Terra-Média no início da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 8 – Mapa da Terra-Média a meio da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 9 – Mapa da Terra-Média no final da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 10 – *The Fall of Númenor*, 2022, Alan Lee. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 11 – Localização de Aman em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Karen Wynn Fonstad. Fonte: The One Ring. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.theonering.com/first-age-of-arda-atlas-karen-wynn-fonstad/>

Figura 12 – *Eärendil Searches Tirion*, 1995, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 13 – Mapa de Aman, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho de World of The Aman Project. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.worldanvil.com/w/the-aman-project-nelmanblack/map/d0be8c6b-31ae-4f4c-8442-b03f0e7b4053>

Figura 14 – Localização de Beleriand em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Karen Wynn Fonstad. Fonte: The One Ring. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.theonering.com/first-age-of-arda-atlas-karen-wynn-fonstad/>

Figura 15 – *Tuor Reaches the Hidden City of Gondolin*, 1996, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 16 – Mapa de Beleriand, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien e colorido por H.E. Riddett. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 17 – *The Empire of Atlantis*, 1882, Ignatius Donnelly. Fonte: Wikimedia. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atlantis\\_map\\_1882\\_crop.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atlantis_map_1882_crop.jpg)

Figura 18 – *The Fall of Númenor*, 2022, Alan Lee. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 19 – *The Fall of Atlantis*, 1650, Monsù Desiderio. Fonte: Wikimedia. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atlantis\\_Monsu\\_Desiderio.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Atlantis_Monsu_Desiderio.jpg)

Figura 20 – Localização de Númenor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Karen Wynn Fonstad. Fonte: The One Ring. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.theonering.com/first-age-of-arda-atlas-karen-wynn-fonstad/>

Figura 21 – Mapa de Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 22 – *Armenelos*, 2021, Ralph Damiani. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 23 – Representação de Armenelos em Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 24 – *Representação de Constantinopla*, 1493, Michel Wolgemut e Wilhelm Pleydenwurf. Fonte: Wikimedia. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nuremberg\\_chronicles\\_-\\_CONSTANTINOPEL.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nuremberg_chronicles_-_CONSTANTINOPEL.png)

Figura 25 – *White Ships from Valinor*, 2004, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 26 – Representação de Andúnië em Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 27 – *Representação de Cartago, nos finais do século IV-II a.C.*, J. M. Gassend. Fonte: HistoryNet. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://www.historynet.com/romes-final-war-against-carthage/>

Figura 28 – *Alexandria, the Canopic Way and the Great Crossroads*, Jean-Claude Golvin. Fonte: Jean-Claude Golvin. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://jeanclaudegolvin.com/en/gallery/alexandria-alexandria-the-canopic-way-and-the-great-crossroads/>

Figura 29 – *Rómenna*, 2011, Matěj Čadil. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 30 – Representação de Rómenna em Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 31 – Localização de Arnor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Karen Wynn Fonstad. Fonte: The One Ring. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.theonering.com/first-age-of-arda-atlas-karen-wynn-fonstad/>

Figura 32 – Reino de Arnor no início do Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 33 – Reino de Arnor a meio da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 34 – Reino de Arnor no final da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 35 – *Annúminas*, 2019, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 36 – Representação de Annúminas em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 37 – *Fornost Erain*, autor desconhecido. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 38 – Representação de Fornost em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 39 – *At the Sign of the Prancing Pony*, 1990, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 40 – Representação de Bree em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 41 – *Amon Sûl*, Jef Murray. Fonte: Jef Murray. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.jefmurray.com/gallery/tag/amon-sul/>

Figura 42 – Representação de Amon Sûl em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 43 – *The End of the Age*, 2004, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 44 – Representação das Torres Brancas em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 45 – Localização de Gondor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Karen Wynn Fonstad. Fonte: The One Ring. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.theonering.com/first-age-of-arda-atlas-karen-wynn-fonstad/>

Figura 46 – Reino de Gondor no início da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 47 – Reino de Gondor a meio da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 48 – Reino de Gondor no final da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 49 – *The Tower of the Moon*, 2003, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 50 – Representação de Minas Ithil (Minas Morgul) em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 51 – *Osgiliath*, 2019, Matěj Čadil. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 52 – Representação de Osgiliath em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 53 – *Dol Amroth*, 2017, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 54 – Representação de Dol Amroth em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 55 – Pelargir em *The Lord of the Rings*, 1987, Linda e Roger Garland. Fonte: Lakeside Gallery Editions. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: [https://www.lakeside-gallery.com/index.php?main\\_page=index&cPath=3#rogergarland](https://www.lakeside-gallery.com/index.php?main_page=index&cPath=3#rogergarland)

Figura 56 – Representação de Pelargir em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

## PARTE 2 – Caso de estudo - Minas Tirith

Figura 57 – *The White Tree*, 2004, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 58 – Localização de Gondor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Karen Wynn Fonstad. Fonte: The One Ring. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.theonering.com/first-age-of-arda-atlas-karen-wynn-fonstad/>

Figura 59 – *Minas Tirith at Dawn*, 1990, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 60 – Representação de Minas Tirith em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Christopher Tolkien. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 61 – *Gandalf Rides to Minas Tirith*, 2019, Alan Lee. Fonte: Wikiart. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/alan-lee/gandalf-rides-to-minas-tirith>

Figura 62 – Gandalf e Pippin na cidade de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 63 – *At the Court of the Fountain*, 1992, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 64 – *Mindolluin*, Alan Lee. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 65 – Planta de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 66 – Corte de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de autor desconhecido. Fonte: Lindefirion. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://wiki.lindefirion.net/minas-anor/>

Figura 67 – Planta do nível 1 (cota 30m), desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 68 – Planta do nível 2 (cota 60m), desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 69 – Planta do nível 3 (cota 90m), desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 70 – Planta do nível 4 (cota 120m), desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 71 – Planta do nível 5 (cota 150m), desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 72 – Planta do nível 6 (cota 180m), desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 73 – Símbolos de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 74 – Os túmulos dos reis. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 75 – Os Faróis de Gondor. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 76 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 77 – Tirion. Fotograma do filme *The Return of the King*, 1980, Rankin & Bass.

Figura 78 – Minas Tirith. Fotogramas da trilogia *O Senhor dos Anéis*, Peter Jackson.

Figura 79 – A cidade de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 80 – A cidadela, a Árvore Branca e o Salão dos Reis. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 81 – A batalha de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 82 – A coroação do rei. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 83 – Tirion. Fotogramas da série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, 2022.

Figura 84 – Armenelos. Fotogramas da série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, 2022.

Figura 85 – *Gandalf Approaches the Guarded City*, 1992, John Howe. Fonte: John Howe. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/>

Figura 86 – *Minas Tirith*, Alan Lee. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 87 – *Gandalf Rides to Minas Tirith*, 2005, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 88 – *The Road to Minas Tirith*, Jef Murray. Fonte: Tolkien Gateway. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Figura 89 – *Minas Tirith*, Pauline Baynes. Fonte: Pauline Baynes. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.paulinebaynes.com/>

Figura 90 – *Minas Tirith*, 1974, Pauline Baynes. Fonte: Pauline Baynes. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.paulinebaynes.com/>

Figura 91 – *Mont Saint-Michel, Normandy*, 1838, Edward William Cooke. Fonte: Wikiart. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/edward-william-cooke/mont-saint-michel-normandy>

Figura 92 – O Caminho Direito para Valinor, em *The Grey Havens*, 1999, John Howe. Fonte: John Howe. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.john-howe.com/portfolio/gallery/>

Figura 93 – Bifrost, em *Departed Gods*, 1892, autor desconhecido. Fonte: Germanic Mythology. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.germanicmythology.com/works/TMBifrost.html>

Figura 94 – *Arrival in the Shire*, 2024, Ted Nasmith. Fonte: Ted Nasmith. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tednasmith.com/>

Figura 95 – *Sarehole mill*, 2015, autor desconhecido. Fonte: The Tolkien Society. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.tolkiensociety.org/society/memorials/>

Figura 96 – O Shire. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, 2001, Peter Jackson.

Figura 97 – O Shire. Fotograma do filme *O Hobbit: Uma Viagem Inesperada*, 2012, Peter Jackson.

Figura 98 – Fotografia de Oxford, autor desconhecido. Fonte: University of Oxford. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://www.oxfordchina.org/>

Figura 99 – Rivendell. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, 2001, Peter Jackson.

Figura 100 – Rohan. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*, 2002, Peter Jackson.

Figura 101 – Coroa de Gondor, desenho de J.R.R. Tolkien. Fonte: Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p.232.

Figura 102 – Coroa dupla egípcia (pschent), autor desconhecido. (Editada). Fonte: Wikimedia. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Double\\_crown.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Double_crown.svg)

Figura 103 – Armenelos. Fotograma da série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, 2024.

Figura 104 – *Mapa de Constantinopla*, 1575, Georg Braun e Frans Hogenberg. Fonte: Sanderus maps. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://sanderusmaps.com/our-catalogue/antique-maps/asia/turkey-cyprus/old-antique-bird-s-eye-view-plan-of-istanbul-constantinople-by-braun-hogenberg-25693?srsltid=AfmBOoqgulfP6JRbfYVtZ-k2gZHgmQNnoz9bKEIHZyP6R6Sh7p7Vn1C>

Figura 105 – *Queda de Constantinopla para os turcos otomanos em 1453*, autor desconhecido. Fonte: University of Cincinnati. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://libapps.libraries.uc.edu/liblog/2019/05/on-may-29-the-classics-library-remembers-the-fall-of-constantinople-and-the-byzantine-empire/>

Figura 106 – *The Procession of the Trojan Horse into Troy*, 1760, Giovanni Domenico Tiepolo. Fonte: Wikimedia. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni\\_Domenico\\_Tiepolo\\_-\\_The\\_Procession\\_of\\_the\\_Trojan\\_Horse\\_in\\_Troy\\_-\\_WGA22382.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Domenico_Tiepolo_-_The_Procession_of_the_Trojan_Horse_in_Troy_-_WGA22382.jpg)

Figura 107 – *Excavations at Hissarlik*, 1877, William Simpson. Fonte: The British Museum. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://www.bmimages.com/preview.asp?image=00562343001>

Figura 108 – Pelargir. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 109 – Cidade planeada de Sforzinda, 1457. Fonte: Wikimedia. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Idealstadt.jpg>

Figura 110 – Planta de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 111 – Planta de Monte Saint-Michel, 2020, Milby's Maps. Fonte: Milby's Maps. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.milbysmaps.com/category/mont-saint-michel/>

Figura 112 – Planta de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 113 – Fotografia do Monte Saint-Michel, autor desconhecido. Fonte: Wikimedia. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mont-Saint-Michel\\_vu\\_du\\_ciel.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mont-Saint-Michel_vu_du_ciel.jpg)

Figura 114 – Fotografia do Monte Saint-Michel durante a Segunda Guerra Mundial, autor desconhecido. Fonte: Warfare History. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://warfarehistorynetwork.com/article/freing-mont-saint-michel/>

Figura 115 – Fotografia do Monte Saint-Michel, autor desconhecido. Fonte: Five Minute History. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://fiveminutehistory.com/10-fascinating-facts-about-mont-saint-michel-the-medieval-city-on-a-rock/>

Figura 116 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 117 – Fotografia do Monte de Penzance, autor desconhecido. Fonte: Five Minute History. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://fiveminutehistory.com/10-fascinating-facts-about-mont-saint-michel-the-medieval-city-on-a-rock/>

Figura 118 – Fotografia do Monte de Penzance, autor desconhecido. Fonte: Five Minute History. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://fiveminutehistory.com/10-fascinating-facts-about-mont-saint-michel-the-medieval-city-on-a-rock/>

Figura 119 – Fotografia de Rocamadour, autor desconhecido. Fonte: Wikimedia. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rocamadour,\\_Lot,\\_Midi-Pyr%C3%A9n%C3%A9s,\\_france.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rocamadour,_Lot,_Midi-Pyr%C3%A9n%C3%A9s,_france.jpg)

Figura 120 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 121 – *Mapa de Bruges*, Franz Hogenberg. Fonte: Meisterdrucke. (Consultado em maio de 2025). Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Franz-Hogenberg/971822/Mapa-de-Bruges-%28Brugae%29,-B%C3%A9lgica-%28gravura.html>

Figura 122 – Planta de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira. Desenho original de Glorfindel23. Fonte: ModDB. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.moddb.com/news/minas-tirith-map-making>

Figura 123 – *Mapa de Bruges – primeiro cinturão de muros*, autor desconhecido. Fonte: Benevolo, L., *História da Cidade*, p. 312.

Figura 124 – *Mapa de Bruges – segundo cinturão de muros*, autor desconhecido. Fonte: Benevolo, L., *História da Cidade*, p. 312.

Figura 125 – *Mapa de Bruges*, 1562, Marcus Gheeraerts o Velho. Fonte: Wikimedia. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old\\_map\\_of\\_Bruges\\_by\\_Marcus\\_Gheeraerts\\_de\\_oude\\_in\\_1562\\_01.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old_map_of_Bruges_by_Marcus_Gheeraerts_de_oude_in_1562_01.jpg)

Figura 126 – *Mapa de Bruges*, 1905, autor desconhecido. Fonte: Wikimedia. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old\\_map\\_Bruges,\\_1905.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old_map_Bruges,_1905.JPG)

Figura 127 – *Vista da cidade de Nuremberga*, publicado no Nuremberg Chronicle, 1493, autor desconhecido. Fonte: Meisterdrucke. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/German-School/519666/Vista-da-cidade-de-Nuremberga,-publicado-no-Nuremberg-Chronicle,-1493.html>

Figura 128 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 129 – *Imperial Forests around Nuremberg*, 1516, Erhard Etzlaub. Fonte: German History Intersections. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://germanhistory-intersections.org/en/germanness/ghis:image-242>

Figura 130 – *Siege of Nuremberg*, 1642, Matthäus Merian. Fonte: Wikimedia. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dankaerts-Historis-9340-Nuremberg\\_map.tiff?page=1](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dankaerts-Historis-9340-Nuremberg_map.tiff?page=1)

Figura 131 – Fotografia de Rocca Imperiale, autor desconhecido. Fonte: Italia.it. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.italia.it/en/calabria/rocca-imperiale>

Figura 132 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Figura 133 – Fotografia de Ostuni, autor desconhecido. Fonte: VisitVieste. (Consultado em abril de 2025). Disponível em: <https://www.visitvieste.com/ostuni-la-citta-bianca/>

Figura 134 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

## INTRODUÇÃO

A escolha deste tema, “O espaço urbano na obra de J.R.R. Tolkien – Análise da ideia de cidade em Minas Tirith”, tem a ver com uma afinidade pessoal desenvolvida desde o primeiro contacto com a obra *O Senhor dos Anéis*. Esta admiração pela obra de Tolkien levou ao desejo de explorar mais sobre a complexidade do seu universo, em contexto académico, sendo a motivação principal para a escolha do tema desta dissertação. A forma como o autor criou e desenvolveu as personagens, histórias, lugares, culturas, cidades e reinos sempre exerceu fascínio, pois todos os elementos presentes no seu mundo encontram-se dotados de imensos significados e influências históricas. A cidade de Minas Tirith revelou ser um caso de estudo particularmente interessante devido à sua monumentalidade, à sua organização espacial e ao seu papel estruturante na narrativa.

As obras de J.R.R. Tolkien, nomeadamente *O Senhor dos Anéis*, decorrem num mundo secundário (mundo ficcional criado através do processo de sub-criação) criado pelo autor, mas sempre influenciado pelo mundo real, ou primário (conceito utilizado por J.R.R. Tolkien para descrever o mundo real). Para dotar a obra com um carácter mais realista, Tolkien desenvolveu uma mitologia e criou inúmeras histórias, que decorrem ao longo de várias eras, de acordo com a cronologia da Terra-Média. Este mundo encontra-se repleto de personagens, línguas, costumes e tradições diferentes, com histórias detalhadas que retomam elementos de culturas históricas. Este universo literário necessitou de uma base para poder crescer, e assim o autor criou um mundo (Arda) para poder ser habitado pelas personagens, e diferentes locais, como a Terra-Média, onde decorre a ação em *O Senhor dos Anéis*.

O objetivo principal consiste em fazer uma leitura arquitetónica aprofundada sobre a obra *O Senhor dos Anéis*, no que respeita ao conceito de cidade criado por J.R.R. Tolkien, utilizando a cidade de Minas Tirith como caso de estudo principal. Para tal, serão analisadas outras obras, nomeadamente *O Silmarilion*, *The Fall of Númenor*, *Os Contos Inacabados de Númenor e da Terra-Média* e a coleção *The History of Middle-Earth*. A dissertação propõe fazer uma abordagem de organização e análise das diferentes cidades da Terra-Média (nos reinos de Aman, Gondolin, Númenor, Arnor e Gondor), que serviram como inspiração e base para Minas Tirith. Assim, foi possível criar um registo organizado e ilustrado sobre as mesmas, e, simultaneamente, adicionar uma nova perspetiva de representação da cidade de Minas Tirith. A tese pretende ainda demonstrar como é possível retirar deste caso de estudo exemplos e ensinamentos úteis para a atividade arquitetónica no momento presente.

Na dissertação pretende-se compreender a criação das cidades no universo de Tolkien através de uma perspetiva social, funcional e estrutural, incidindo especialmente no estudo de Minas Tirith, e perceber

que relação estabelecem com exemplos arquitetónicos históricos, como são organizadas, porque são pensadas de determinado modo, e como foram representadas no cinema. Propõe-se, por último, analisar a influência da cidade medieval na obra de Tolkien, estabelecendo paralelos entre o mundo medieval e o mundo da Terra-Média.

A tese vai desenvolver-se em dois momentos: A primeira parte, “A obra de J.R.R. Tolkien e a Terra-Média”, é organizada em dois capítulos (1. + 2.), e funciona como uma contextualização para os conteúdos que serão desenvolvidos na segunda parte, e que se relacionam com a cidade de Minas Tirith. A primeira parte funciona, deste modo, como uma base, onde são introduzidos conceitos que estruturam a tese e que serão aprofundados na segunda parte. No primeiro capítulo, será analisada a maneira como foram criados e desenvolvidos o *legendarium* de Tolkien e o mundo da Terra-Média. O segundo capítulo procura fazer uma contextualização sobre a origem e desenvolvimento da ideia da cidade de Minas Tirith, através da análise das influências da narrativa (mundo secundário) em que o autor se baseou para criar e descrever a cidade. São analisados os reinos de Aman, Gondolin, Númenor, Arnor e Gondor, sendo estudadas as principais cidades de cada um, e o modo como influenciaram Minas Tirith.<sup>1</sup>

A segunda parte da dissertação é dedicada ao estudo de Minas Tirith, e pretende explorar a criação, o desenvolvimento, a organização e a estrutura da cidade. Está organizada em três capítulos (3. + 4. + 5.) O terceiro capítulo aborda a origem e evolução da cidade de Minas Tirith no contexto da narrativa, a simbologia presente no desenho da cidade, a organização e o desenho arquitetónico, sendo apresentados desenhos como proposta de representação da cidade. O quarto capítulo compara as descrições da cidade de Minas Tirith na obra literária, com a sua representação no cinema, na televisão e na ilustração. No quinto capítulo, são analisadas as influências históricas (mundo primário) em que o autor se baseou para criar e descrever os diferentes reinos, com destaque para a cidade de Minas Tirith. Neste capítulo compara-se a cidade de Minas Tirith com exemplos de cidades da Idade Média, recorrendo para tal a diferentes fontes e ilustrações, de modo a estabelecer relações entre o desenho da cidade medieval e Minas Tirith.

---

<sup>1</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment.*, pp. 159 – 160, 273 – 274.

Na dissertação serão utilizados vários conceitos desenvolvidos por Tolkien relacionados com a criação de um mundo ficcional, nomeadamente: “sub-criação”, mitopoética, mundo primário e mundo secundário, *legendarium* e eucatástrofe.<sup>2</sup>

Será utilizado o termo *Guerra do Anel* para referência aos acontecimentos em *O Senhor dos Anéis*. A história da Terra Média é organizada em Eras, e os acontecimentos que tomam lugar em *O Senhor dos Anéis* decorrem principalmente entre 3018 e 3019 da Terceira Era (época em que decorreu a Guerra do Anel). Ao longo da dissertação, as datas que remetem para o universo da Terra-Média encontram-se seguidas da notação PE, SE, TE e QE, que correspondem respetivamente a Primeira Era, Segunda Era, Terceira Era e Quarta Era.

---

<sup>2</sup> Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, pp. 11, 14 – 15; Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment.*, pp. 273 – 274, 450 – 451; Mende, L.A. “Gondolin, Minas Tirith and the Eucatastrophe”, pp. 3 – 6.

## PARTE 1 – A OBRA DE J.R.R. TOLKIEN E A TERRA-MÉDIA



Figura 1 – *The Lord of the Rings*, 1987, Linda e Roger Garland.

## 1. Criação de *O Senhor dos Anéis*

## a. O autor

John Ronald Reuel Tolkien (1892–1973) foi um estudioso da língua inglesa, filologista, e um pioneiro na criação de um universo literário. Dominava inúmeras línguas, e criou novas linguagens. Através destes novos modos de discurso criou histórias, e desenvolveu uma mitologia, principalmente influenciada pelas lendas germânicas (anglo-saxônicas e nórdicas): “As ‘histórias’ foram feitas para providenciar um mundo para as linguagens, e não o inverso. Para mim o nome vem primeiro e a história depois.”<sup>3</sup> Assim, a criação de linguagens foi o primeiro passo para Tolkien desenvolver todo um mito de criação, que levaria à escrita de inúmeras histórias, como *O Senhor dos Anéis*, e à necessária criação de um mundo onde essas histórias decorressem.

Esse mundo encontra-se recheado de descrições ricas de espaços e cidades, paisagens e reinos, desenhos feitos pelo autor e mapas de diferentes eras. Porém, todas as línguas criadas, a mitologia e as histórias mais antigas, sofreram constantes alterações por parte do autor ao longo da sua vida; a maior extensão da sua obra<sup>4</sup> foi editada e publicada após a sua morte pelo seu filho Christopher Tolkien.

Ao criar um mundo, Tolkien criou também personagens para o habitar. Essas personagens podem ser os deuses, Valar e Maiar, que habitam em Valinor. Ou podem pertencer a diferentes povos: Elfos, Anões, Humanos, Hobbits, Ents, Orcs, na Terra Média. Cada povo habita locais distintos, e desenvolve arquiteturas diferentes, que se adaptam às topografias, condições climáticas e ao contexto social, cultural e político em que cada povo se encontra. Surge assim a arquitetura no contexto de guerra, com o desenho de cidades-fortaleza, como é o caso de Minas Tirith. É sobre esta cidade que a dissertação se vai desenvolver, procurando estabelecer paralelos entre Minas Tirith, outras cidades criadas por Tolkien, e o conceito de cidade medieval.

A obra de Tolkien é, desde as últimas décadas, estudada por inúmeros investigadores, que aprofundaram diversos campos de conhecimentos presentes na obra. Essas obras incluem a biografia do autor; a coleção das suas cartas sobre *O Senhor dos Anéis*; compilações de conceitos e ideias sob a forma de atlas escritos e ilustrados, e de enciclopédias; e artigos sobre temas variados.

---

<sup>3</sup> Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 183. “The ‘stories’ were made rather to provide a world for the languages than the reverse. To me a name comes first and the story follows.” (Carta 165, tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>4</sup> *O Silmarillion* (1977), *Contos Inacabados de Númenor e da Terra Média* (1980), *The History of Middle-Earth* (12 vol. 1983-1996), *Os Filhos de Húrin* (2007), *Beren e Lúthien* (2017) e *A Queda de Gondolin* (2018).

b. A obra

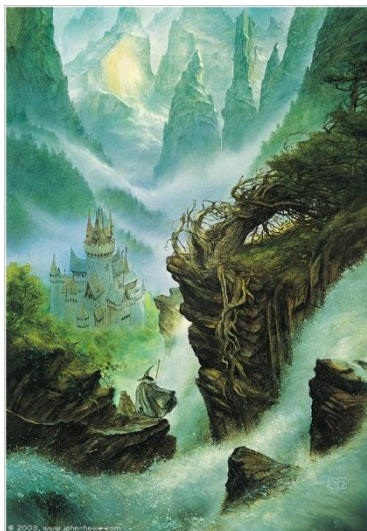


Figura 2 – Rivendell, 1990, John Howe.



Figura 3 – The Dark Tower, 1991, John Howe.



Figura 4 - Watchful Peace, 1990, John Howe.

*O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien é considerada uma das maiores obras de ficção do século XX, e retomou a sua popularidade no século XXI com as adaptações cinematográficas de Peter Jackson, realizadas entre 2001 e 2003; mas a obra de Tolkien não se restringe apenas a *O Senhor dos Anéis*. A pesquisa realizada para desenvolver a obra baseia-se em fontes mitológicas, históricas, literárias, linguísticas, pessoais e geográficas.<sup>5</sup>

Tolkien tinha uma paixão pela filologia e um profundo interesse em recriar um mito anglo-saxónico. A filologia, por ser um meio que permite compreender como as línguas e as palavras se desenvolveram, estruturaram e evoluíram, permite criar a possibilidade de reconstruir os mitos de povos que já não existem, através de fragmentos de línguas e literatura. Neste caso, permitiria a Tolkien reconstruir o mito do povo anglo-saxónico, pois a sua literatura antiga é muito escassa, restando atualmente apenas alguns exemplos.<sup>6</sup>

Tolkien acreditava que existia sempre uma base de verdade sobre a qual se desenvolviam os mitos, e que através do mito se conseguia vislumbrar um pouco da realidade da época. Considerava que o povo inglês tinha sido privado da sua “verdadeira tradição” pela perda dos antigos mitos e lendas, e com a sua obra, Tolkien esperava recuperar estes mitos perdidos. *A Viagem de Eärendil*, foi um dos primeiros poemas e mitos criados pelo autor. Neste poema, está presente um conceito de fantasia inspirado pelo

---

<sup>5</sup> Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, pp. 6 – 7.

<sup>6</sup> Idem, p. 10.

seu conhecimento da língua e da tradição anglo-saxónica. Foi a primeira tentativa do autor de recriar uma história que representasse a cultura anglo-saxónica, que se perdeu na história, e que Tolkien procurava recuperar.<sup>7</sup>

De acordo com Tolkien, o que restava desta “verdadeira tradição” e da língua inglesa era encontrado nos fragmentos de alguns poemas épicos, e em *Beowulf*, o único sobrevivente da cultura anglo-saxónica. Assim, o universo criado por Tolkien resulta do desejo de recriar o mito anglo-saxónico. O autor concluiu que a única forma de ter acesso a essas lendas era ser ele a criá-las, e dedicou-se a essa tarefa durante toda a sua vida.<sup>8</sup>

No século XIX, a demanda popular por mitos nacionais, reais ou imaginários resultou na criação de literatura “reconstruída.” Continuando esta tradição já no século XX através da sua obra, o desejo de Tolkien de criar “uma lenda heroica entre o conto de fadas e a história” foi alcançado. A “verdadeira tradição” dos seus antepassados ingleses foi reinventada por Tolkien, resultando numa obra literária tão conhecida e celebrada como a mitologia de qualquer outra nação.<sup>9</sup>



Figura 5 – Planificação do globo terrestre, VectorStock.



Figura 6 – Mapa de Arda na Segunda Era, representando Aman e Númenor a oriente e a Terra-Média no centro, desenho de Ana Margarida Teixeira.

---

<sup>7</sup> Idem, pp. 8 – 10.

<sup>8</sup> Idem, p. 12.

<sup>9</sup> Idem, pp. 16 – 19; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

### c. Terra-Média

O nome “Terra-Média” contém dois significados diferentes. O mais geral remete para o mundo criado por Tolkien, e no qual decorre a ação em *O Senhor dos Anéis*, *O Hobbit* e *O Silmarillion*, entre outros. O outro significado é mais específico, e relaciona-se com o conceito de Terra-Média dentro desse mundo.<sup>10</sup>

O nome “Terra-Média” deriva de *midden-erd* ou *middel-erd*, o nome antigo utilizado para descrever o lugar onde os homens habitavam (o mundo conhecido), e por isso faz parte do mundo primário: “A Terra-média não é um mundo imaginário. O nome é a forma moderna (...) de *midden-erd* > *middel-erd*, um nome antigo para *oikoumenē*, o lugar habitado pelos Homens.”<sup>11</sup> Terra Média é um lugar que existe no tempo, em determinada época. Não é apenas uma questão de localização geográfica, mas também de período temporal.<sup>12</sup> “O palco do meu conto é esta terra (...) aquela em que vivemos atualmente, mas o período histórico é imaginário.”<sup>13</sup>

Esse tempo imaginário corresponde a uma época mítica anterior às primeiras histórias e civilizações humanas: “Eu, suponho, construí um *tempo* imaginário, mas mantive os meus pés na terra-mãe como *lugar*. Prefiro isso ao modo contemporâneo de procurar mundos remotos no *espaço*.”<sup>14</sup> O tempo imaginário começa com a criação do mundo conhecido como Arda (Terra Média e Aman, as Terras Imortais). *O Senhor dos Anéis* começa 37 000 anos após o início da criação de Arda. Tolkien estimou que o nosso tempo começa cerca de 6000 anos após a Terceira Era. Assim, a Guerra do Anel estaria localizada entre 4000 e 5000 a.C., e a criação de Arda em 41.000 a.C. A Terra-Média de Tolkien correspondia a uma época imaginária e mítica inserida no mundo real, que existiu e evoluiu de maneira paralela imediatamente antes do início do tempo histórico. Esta projeção do nosso tempo num mundo fictício mostra que existe uma relação próxima entre os dois mundos.<sup>15</sup>

Tolkien partiu do mundo primário para desenvolver o mundo da Terra-Média, correspondente a um mundo secundário. Relativamente à geografia e topografia, ele utiliza a “teoria da deriva continental”, de modo acelerado, para justificar a mudança da geografia da Terra-Média. A queda do reino de Númenor

---

<sup>10</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, p. 422.

<sup>11</sup> Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 198. “(...) Middle-earth is not an imaginary world. The name is the modern form (...) of *midden-erd* > *middel-erd*, an ancient name for the *oikoumenē*, the abiding place of Men (...)” (Carta 183, tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>12</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, p. 422; Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, p. 14.

<sup>13</sup> Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 198. “(...) The theatre of my tale is this earth, the one in which we now live, but the historical period is imaginary. (...)” (Carta 183, tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>14</sup> Idem, p. 234. “I have, I suppose, constructed an imaginary time, but kept my feet on my own mother earth for place. I prefer that to the contemporary mode of seeking remote globes in ‘space’. (...)” (Carta 211, tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>15</sup> Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, p. 14.

no mundo de Tolkien faz com que o mundo mítico, originalmente plano, seja transformado no mundo primário histórico, e é esse evento que é associado ao mito da Atlântida. A forma da Terra-Média posteriormente altera-se para a configuração atual dos continentes, remetendo para o mundo primário.<sup>16</sup>

O realismo concedido na descrição da Terra-Média deve-se à escrita detalhada do autor e à capacidade de expansão do território. Esta característica cria a sensação de existirem locais inexplorados para além daqueles que as personagens percorrem, o que torna a paisagem da Terra-Média aberta e não pré-determinada. Como a Terra-Média se situava no nosso mundo, mas num passado mítico, muitas das descrições de lugares e paisagens são familiares. São descritos, por exemplo, o relevo, como montanhas, colinas, planaltos e planícies; os diferentes territórios, que apresentam uma variedade de condições climáticas e vegetação; e as diferentes densidades populacionais e línguas. Tolkien não escreveu muito sobre a geografia da Terra-Média, afirmando em *O Senhor dos Anéis*: “Esse tempo, a Terceira Era da Terra-Média, já passou há muito e a forma de todas as terras modificou-se; mas as regiões onde os Hobbits então viviam eram sem dúvida as mesmas onde hoje ainda subsistem: o Noroeste do Velho Mundo, a leste do mar.”<sup>17</sup> Essa descrição sugere que a Terra-Média é influenciada pela geografia da Europa. Outra interpretação, de acordo com Karen Wynn Fonstad, é de que a paisagem da Terra-Média resultou principalmente de recordações de locais com que o autor estava familiarizado.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Ibidem.

<sup>17</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, p. 17.

<sup>18</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 422 – 427.

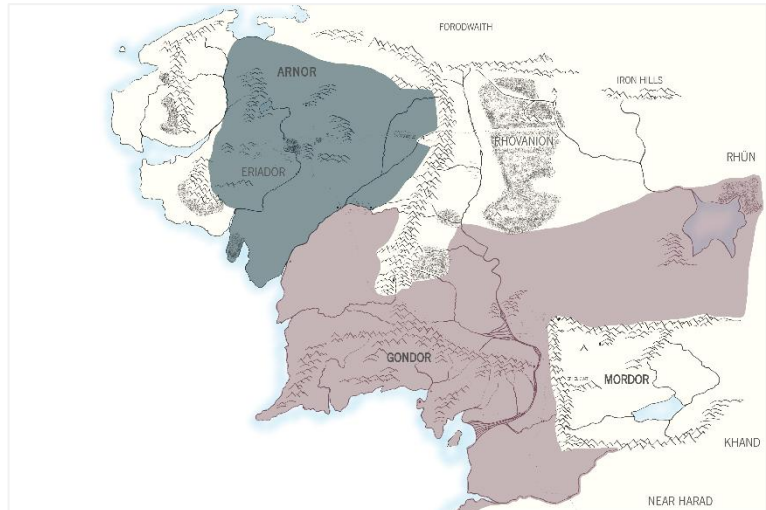


Figura 7 – Mapa da Terra-Média no início da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.

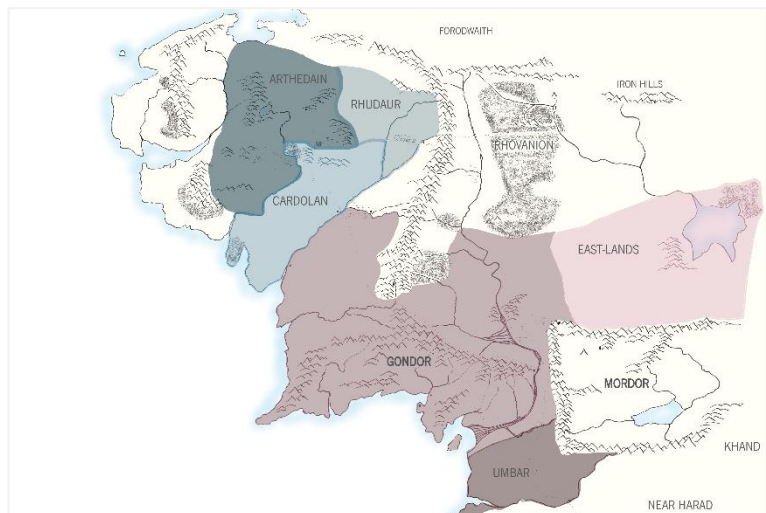


Figura 8 – Mapa da Terra-Média a meio da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.

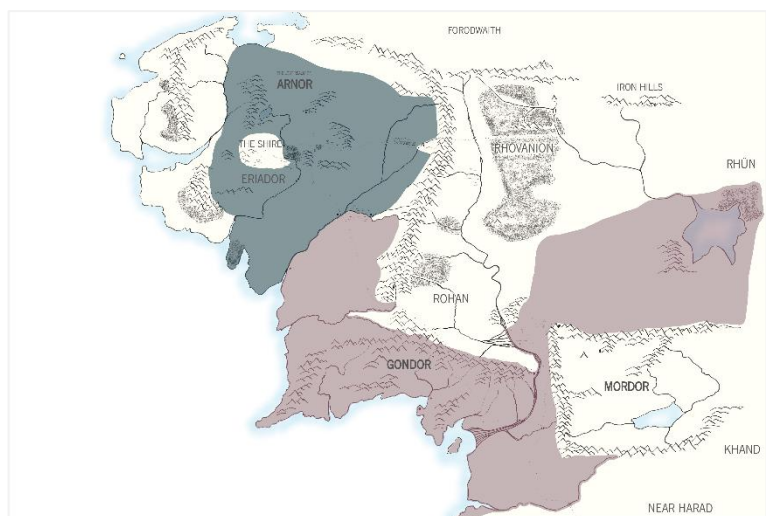


Figura 9 – Mapa da Terra-Média no final da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.

#### d. *Legendarium* de Tolkien e mitopoética

O *legendarium* é composto por um conjunto de textos mitopoéticos de J. R. R. Tolkien que não foram publicados durante a sua vida, e que constituem a base da obra *O Senhor dos Anéis*. O seu filho Christopher reuniu-os e organizou-os, editando *O Silmarillion* e os doze volumes *The History of Middle-Earth*. As origens do *legendarium* remontam a 1914, quando Tolkien começou a escrever poemas e esboços de histórias, a desenhar mapas e a inventar línguas e nomes para criar uma mitologia para Inglaterra. Ele reescreveu essas histórias durante a sua vida. *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis* decorrem na Terceira Era da Terra Média, enquanto praticamente toda a sua obra anterior decorreu nas duas primeiras eras, e ainda num tempo anterior (Idade das Árvores). *O Senhor dos Anéis* faz ocasionalmente referência a figuras e acontecimentos do *legendarium*, criando um ambiente de profundidade e a sensação de um passado histórico.<sup>19</sup>

A obra de Tolkien enquadra-se na categoria de mitopoética.<sup>20</sup> Mitopoética é um subgénero de ficção e um tema da literatura e do cinema modernos, em que o escritor cria uma mitologia como base para a história. Este conceito foi popularizado por J.R.R. Tolkien, embora seja anterior a ele. Os autores deste género integram temas e arquétipos mitológicos tradicionais na ficção. As obras de mitopoesia são frequentemente classificadas como fantasia ou ficção científica.<sup>21</sup>

A mitopoética evoca uma sensação de maravilha no mundo comum e quotidiano. Tolkien acreditava que o mundo primário é “tornado ainda mais luminoso” pelo mundo ideal do mito e da fantasia, que revela a “luz viva” dentro de cada coisa. Ele afirmou que os contos de fadas o ajudaram a compreender o poder que as palavras têm para evocar a verdadeira maravilha por detrás das coisas mais básicas. Ao escrever sobre o mundo dos mitos, Tolkien explicou que a história não era apenas sobre criaturas míticas, mas também era sobre o mundo que habitavam, desde elementos e conceitos comuns, como a relva, o mar, o sol, e os habitantes. Tolkien pretendia, através do mito e da fantasia, reacender um sentido de maravilha na imaginação.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 422 – 427; Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, pp. 15 - 16.

<sup>20</sup> Oxford Reference. In mythopoeic: “A form of literature that has the structure, look and feel of a myth, but is in fact a contemporary creation rather than a story passed down by tradition. The word was created by one of the genre's great practitioners, J. R. R. Tolkien, author of *The Lord of the Rings* (1954–5). Although the bulk of mythopoeic texts tend to be works like Tolkien's, namely fantasy, this is not exclusively the case.”; Idem. In mythopoeia: “The making of myths, either collectively in the folklore and religion of a given (usually pre-literate) culture, or individually by a writer who elaborates a personal system of spiritual principles (...). The term is often used in a loose sense to describe any kind of writing that either draws upon older myths or resembles myths in subject-matter or imaginative scope.”

<sup>21</sup> Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, pp. 15 - 16.

<sup>22</sup> Ibidem.



Figura 10 - *The Fall of Númenor*, 2022, Alan Lee.

## 2. Contextualização – Atlas da Terra-Média

O mundo secundário de Tolkien contém inúmeros reinos e cidades que tiveram um papel importante para a elaboração da narrativa e da história da Terra-Média. As principais cidades retratadas normalmente correspondiam a capitais de reinos. Como existiam diversos povos, Tolkien criou cidades com estilos únicos e próprios de cada povo, notando-se também que, mais tarde, começaram a influenciar-se mutuamente. O povo dos Eldar, que surgiu antes dos Homens, já tinha construído inúmeros reinos e cidades de escala monumental, e teve uma influência direta sobre os Homens que fundaram o reino de Númenor, e que por sua vez levaram essa mesma influência para outros locais da Terra-Média, construindo cidades semelhantes às de Númenor.

Como caso de estudo da dissertação, propõe-se analisar Minas Tirith, a capital de Gondor no final da Terceira Era. É uma cidade-fortaleza, e ao mesmo tempo um centro de conhecimento e de cultura, apesar de se encontrar parcialmente em declínio. Para explicar a sua origem, é necessário conhecer o contexto da sua formação. Os reis que fundaram a cidade não eram da Terra-Média, mas sim de uma ilha situada no Grande Mar de Belegaer, entre a Terra Média e Aman, chamada Númenor. Assim, quando partiram para a Terra-Média e fundaram novos reinos (Arnor e Gondor) e cidades, trouxeram a influência da arquitetura numenoreana na sua construção.

Porém, as influências dentro do mundo secundário não se restringem a Númenor; antes de esse reino ser criado, já existiam outros, em Aman e em Beleriand, que por sua vez influenciaram a arquitetura de Númenor. Aman situava-se do outro lado do Mar de Belegaer, a Ocidente, e continha o reino dos Valar, Valinor, e várias cidades dos Eldar, das quais se destaca Tirion devido à sua semelhança com Minas Tirith. Beleriand correspondia a uma parte da Terra-Média que foi destruída e submergida no final da Primeira Era. Aqui situavam-se inúmeros reinos élficos, como Doriath e Nargothrond, mas o que apresenta características idênticas a Minas Tirith é Gondolin.

Assim, neste capítulo procura-se reunir e analisar as cidades que possam ter influenciado a construção e desenvolvimento da cidade de Minas Tirith. Estudam-se as cidades de Tirion em Aman, e de Gondolin em Beleriand. Sobre o reino de Númenor é feito um estudo mais aprofundado, uma vez que a história e a organização do reino estão diretamente interligadas com a cidade de Minas Tirith. São ainda analisados com detalhe os reinos fundados na Terra-Média, após a queda de Númenor: Arnor no Norte, e Gondor no Sul. Sobre estes reinos é feita uma análise das principais cidades. A cidade de Minas Tirith situa-se no reino de Gondor, e será desenvolvida no capítulo 3.

## a. AMAN

Aman, também conhecido como o Reino Abençoado, era um continente localizado a ocidente da Terra-Média, do outro lado do oceano Belegaer. Aqui situavam-se Valinor e Eldamar, os reinos dos Valar e dos Eldar. A oriente, a fronteira era marcada pelas montanhas Pelóri, das quais se destava Taniquetil, a montanha mais alta de Arda e onde se situava o trono dos Valar. Através das Pelóri foi aberta uma passagem, Calacirya. Aman também incluía as regiões de Araman a Nordeste, e Avathar, a Sudeste. A norte, o estreito de Helcaraxë separava Aman da Terra-Média. Do lado oriental existiam as Ilhas Encantadas, que serviam como defesa. Algumas cidades que se situavam em Aman eram Tirion, Valmar e Alqualondë.<sup>23</sup>



Figura 11 – Localização de Aman em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira.

---

<sup>23</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

## TIRION

Tirion (Torre de Vigia ou Cidade Vigilante) era uma cidade criada por Tolkien e presente na obra *O Silmarillion*. Apresenta algumas semelhanças com Minas Tirith, como a presença da torre, da praça e da árvore. Tirion era a maior cidade dos Eldar em Valinor. Estava situada no topo da colina verde de Túna, localizada no vale íngreme da Calacirya (A Fenda da Luz), a única passagem através das montanhas Pelóri. A cidade é descrita como sendo composta por muros e terraços brancos. Dizia-se que a areia nas ruas era feita de grãos de diamante, e escadas de cristal subiam da terra fértil até aos grandes portões. O centro da cidade era dominado pela torre do Rei Supremo, Mindon Eldaliéva, que possuía uma lanterna prateada que brilhava longe no mar. Situada abaixo da torre ficava a casa de Finwë, primeiro Rei dos Noldor. Aqui também ficava a Grande Praça, onde a árvore branca Galathilion florescia.<sup>24</sup>

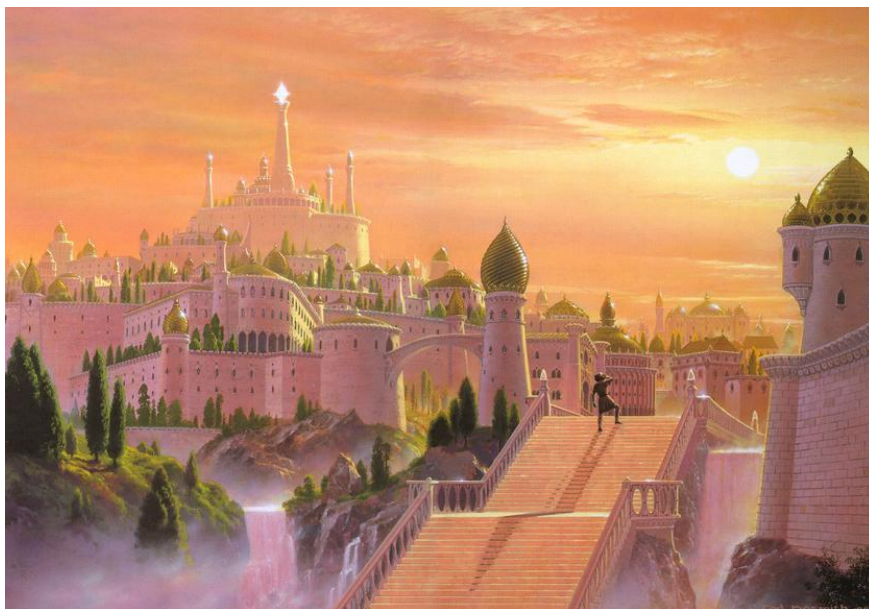


Figura 12 – *Eärendil Searches Tirion*, 1995, Ted Nasmith.

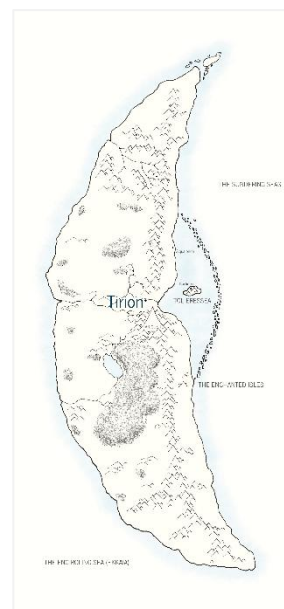


Figura 13 – Mapa de Aman, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>24</sup> Ibidem.

## b. BELERIAND

Beleriand era uma região a noroeste da Terra-Média que existiu até ao final da Primeira Era. A costa ocidental estava em contacto com o oceano Belegaer, incluindo a baía de Balar no sudoeste. A oriente, Beleriand era definida pelas Montanhas Azuis (Ered Luin). A sul existiam florestas e o rio Gelion. O rio Sirion atravessava Beleriand e dividia a região em Beleriand ocidental e Beleriand Oriental. As principais regiões eram Arvernien, a floresta de Brethil, Dimbar, Doriath, Estolad, Falas, Himlad, Nan-tathren, Talath Dirnen, Taur-en-Faroth, Taur-im-Duinath, Thargelion e Ossiriand ou Lindon. As principais cidades eram Belegost, Brithombar, Eglarest, Gondolin, Himring, Menegroth, Nargothrond, Nogrod e Vinyamar. Em 587 PE, Beleriand foi destruída e a maior parte da sua área foi submersa, restando apenas a região de Lindon, e pequenas ilhas que assinalavam túmulos.<sup>25</sup>



Figura 14 – Localização de Beleriand em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira.

---

<sup>25</sup> Ibidem.

Outro exemplo que pode ser considerado uma influência para Minas Tirith é a cidade de Gondolin, criada por J.R.R. Tolkien e presente nas obras *O Silmarillion* e *A Queda de Gondolin*. As características e organização desta cidade são semelhantes a Minas Tirith, e possui os mesmos elementos como a Torre de Ecthelion e a Árvore Branca. Gondolin pode ter servido como base para a sua caracterização.<sup>26</sup>

Gondolin era uma cidade em Beleriand fundada durante a Primeira Era. O local onde se situava já não existia durante *O Senhor dos Anéis*. Situava-se no vale oculto de Tumladen, escondida pelas Montanhas Circundantes. Possuía muralhas altas de rocha branca, à semelhança das muralhas internas de Minas Tirith. A sua característica mais proeminente era a grande Torre do Rei, onde, entre as fontes, estavam Glingal e Belthil, as árvores de ouro e de prata.<sup>27</sup>



Figura 15 – *Tuor Reaches the Hidden City of Gondolin*, 1996, Ted Nasmith.



Figura 16 – Mapa de Beleriand, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>26</sup> Mende, L.A. "Gondolin, Minas Tirith and the Eucatastrophe", pp. 3 – 6.

<sup>27</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

## c. NÚMENOR

### c.1. Origem e evolução de Númenor

Númenor faz parte do universo criado por Tolkien, e tem um papel fundamental no posterior desenvolvimento da Terra-Média, pois são os seus descendentes que fundam os reinos de Arnor e de Gondor, onde se situa a cidade de Minas Tirith.

Númenor surge como uma reinterpretação do mito da Atlântida: corresponde à queda de um reino, e à fundação de um novo pelos sobreviventes do cataclismo: a Atlântida, (a ilha de Atlas ou a ilha que fica no Atlântico) surge como um mito grego. A fonte mais antiga e principal da história é Platão, que por sua vez a ficou a conhecer através de Sólon. Este afirmou que sacerdotes egípcios lhe contaram a história de uma ilha chamada Atlântida, que se situava do outro lado das Colunas de Hércules, e que governou 9000 anos antes do seu tempo, desde a “Libia ao Egipto e, na Europa, até a Tirrénia (Etrúria).”<sup>28</sup> Porém, numa expedição para conquistarem mais territórios, os seus governantes foram derrotados pelos atenienses, e porque enfureceram os deuses, a ilha afundou-se durante a noite sob o oceano Atlântico, “(...) por causa de um sismo incomensurável e de um dilúvio que sobreveio num só dia e numa noite terríveis, toda a vossa classe guerreira foi de uma só vez engolida pela terra, e a ilha da Atlântida desapareceu da mesma maneira, afundada no mar.”<sup>29</sup> Em *Timeu-Critias*, é descrito o processo de formação da ilha: “Então, de modo a construir uma cerca segura, desfez num círculo o monte em que ela habitava, e construiu à volta anéis de terra alternados com outros de mar, uns maiores, uns mais pequenos – dois de terra e três de mar, no total, torneados a partir do centro da ilha e equidistantes em todos os pontos, para que fosse inacessível aos homens; com efeito, naquela altura ainda nem havia naus nem se navegava.”<sup>30</sup> A queda da Atlântida surge na sequência da avareza e do orgulho dos homens, estabelecendo-se um paralelo com a queda de Númenor: “Foi graças a esta maneira de pensar e à natureza divina que mantinham em si que aumentavam todas estas riquezas de que temos falado. Mas quando a parte divina neles se começou a extinguir, em virtude de ter sido excessivamente misturada com o elemento mortal, passando o carácter humano a dominar, então, incapazes de suportar a sua condição, caíram em desgraça e, aos olhos de quem tem discernimento pareciam desavergonhados, pois haviam destruído os bens mais nobres que advêm da honra. Mas aos olhos daqueles que não

---

<sup>28</sup> Platão. *Timeu-Critias*, p. 88.

<sup>29</sup> Idem, p. 89.

<sup>30</sup> Idem, p. 230.

conseguem discernir a conduta que corresponde à verdadeira felicidade davam a impressão de ser extremamente belos e felizes, mas estavam impregnados de uma arrogância injuriosa e de poder.”<sup>31</sup>

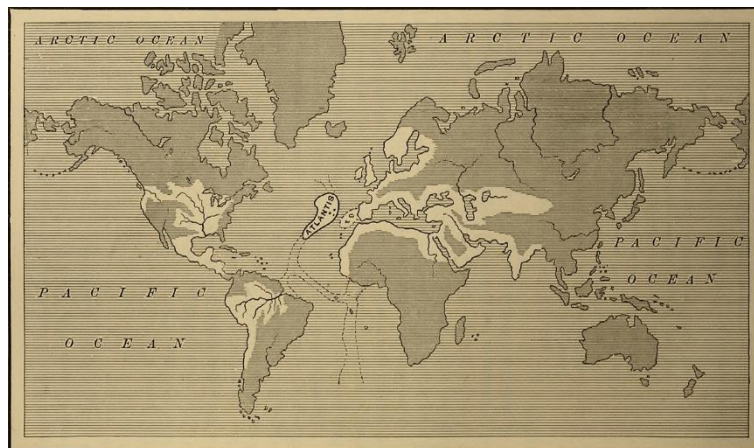


Figura 17 – *The Empire of Atlantis*, 1882, Ignatius Donnelly.



Figura 18 – *The Fall of Númenor*, 2022, Alan Lee.



Figura 19 – *The Fall of Atlantis*, 1650, Monsù Desiderio.

Este mito está presente em diversas culturas espalhadas pelo mundo, como os Maias, que afirmam ser descendentes dos que escaparam da submersão de Aztlan<sup>32</sup>; os Celtas, que possuem contos sobre os seus ancestrais terem vindo de um território, Cantref Gwaelod<sup>33</sup>, que também submergiu; e também está

<sup>31</sup> Idem, pp. 245 - 246.

<sup>32</sup> Carrasco, D. et al. *The Oxford Encyclopedia of Mesoamerican Cultures*, p. 72. In Aztlán: "Aztlan stands in Nahuatl mythology as the original homeland from which the Mexica people migrated to the Valley of Mexico."

<sup>33</sup> MacKillop, J. *A Dictionary of Celtic Mythology*. In Cantref Gwaelod: "Welsh flood legend of great antiquity usually centring on the realm of Gwyddno Garanhir in what is now Cardigan Bay."

presente na Bíblia, através da história da arca de Noé e do Dilúvio<sup>34</sup>. Da mesma maneira, os habitantes dos reinos Dúnedain<sup>35</sup> na Terra-Média, Arnor e Gondor, eram descendentes dos numenoreanos que conseguiram escapar. O tema da destruição e separação de um reino ou de um povo é encontrado recorrentemente na obra de Tolkien. David Day afirma que, se a separação não for reparada e se tornar algo de caráter permanente, normalmente leva a eventos trágicos, como à destruição de um reino. Porém, se esse reino conseguir reerguer-se e reunificar-se, leva a eventos positivos. Em *O Senhor dos Anéis*, é possível observar esta situação: a destruição de Númenor levou à fundação dos reinos Dúnedain do Norte e do Sul. Porém, Arnor fragmenta-se a meio da Terceira Era, Gondor está em declínio durante a Guerra do Anel, e a população encontra-se dispersa. É apenas depois da guerra que os reinos são restaurados e se unem de novo.<sup>36</sup>

Númenor, ou Westernesse, era um poderoso reino governado e habitado pelos Dúnedain durante a Segunda Era. Foi fundado em 32 SE, e localizava-se numa ilha a ocidente no Mar de Belegaer. Era o território mais ocidental habitado por povos mortais, os Homens. A ilha foi oferecida pelos Valar (deuses) aos Homens, como recompensa pelo seu valor e lealdade durante a Guerra das Joias, durante a Primeira Era. Juntamente, também foi dado aos Homens de Númenor a dádiva de viverem mais anos do que os outros mortais, e poderes de mente e de corpo, antes apenas concedidos aos Eldar. Porém, aos Homens foi imposta apenas uma regra, a Proibição dos Valar: era proibido desembarcarem em Aman, a Terra Imortal situada a Ocidente, habitada pelos Valar e Eldar.

Os Eldar estabeleceram relações comerciais e de amizade com Númenor, oferecendo presentes e partilhando conhecimentos, ajudando deste modo a desenvolver a civilização em Númenor. Os numenoreanos tornaram-se assim um povo com grande poder, com hábeis artesãos. Começaram a explorar o mar e outros territórios na Terra-Média, e tornaram-se grandes marinheiros.

Ao longo da Segunda Era, o povo de Númenor regressou pontualmente à Terra-Média. Construiu várias cidades portuárias, como Umbar e Pelargir, para aumentar as relações comerciais, e concedeu auxílio militar para combater o inimigo que ainda ameaçava a Terra-Média. Partilhou também, por sua vez, conhecimentos com os Homens da Terra-Média que não partiram para Númenor.

Mas ao longo da Segunda Era, o aumento das suas riquezas e do seu poder tornou o reino de Númenor mais orgulhoso, ambicioso e descontente com o seu estatuto (à semelhança do mito da Atlântida). Pois

---

<sup>34</sup> Kemp, P. (ed.) *The Oxford Companion to Ships and the Sea*, p. 37. In Ark: "Ark, a word (...) used to describe the vessel said to have been constructed by Noah to accommodate his family and representatives of each kind of animal to save them from the great flood (Genesis chs. 6-9)."

<sup>35</sup> Dúnedain significa Homens do Oeste ou reino dos Homens do Oeste.

<sup>36</sup> Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, pp. 107 – 108.

ambicionavam tornarem-se imortais, à semelhança dos Eldar, e poderem alcançar Aman. O presente que lhes foi concedido, um reino próximo das Terra Imortais, não era considerado suficiente e, pelo contrário, criou descontentamento na população. Apesar de aos numenoreanos ter sido concedida uma vida três vezes mais longa do que a de um homem comum, eles temiam a morte, e sentiam-se rebaixados, pois aos Eldar era concedida a vida imortal. Este descontentamento levou a que procurassem maneiras de exercer mais poder: as cidades e postos comerciais que fundaram na Terra-Média, por volta de 1800 SE, foram-se tornando pontos de controlo, onde era exigido tributo às populações locais. Concederam também mais valor à morte e à arquitetura funerária, criando túmulos mais elaborados e mais ornamentados, de maneira a evocar uma sensação mais forte de eternidade. Começaram a valorizar mais a riqueza e as celebrações, do que o conhecimento e a pesquisa tecnológica que os tinha levado a evoluir. Iniciou-se assim o declínio de Númenor.

Surge uma divisão entre os habitantes da ilha: os Homens do Rei abandonaram os costumes élficos dos Eldar, incluindo a língua, e perseguiram os Fiéis, que se mantinham leais às tradições e respeitavam a Proibição de Aman. Apesar de ter havido uma tentativa de retomar os costumes antigos, esta não resultou, e culminou numa guerra civil. A facção vencedora, do rei, pretendia alcançar Aman, apesar dos avisos dos Eldar e dos Fiéis. Assim, em 3319 SE, o rei, com os seus aliados, iniciou a invasão às Terras Imortais de Aman.

Ao quebrar a Proibição de Aman, o rei desafiou os Valar (deuses). O resultado foi a destruição de Númenor por Eru Ilúvatar (o deus). Este episódio é conhecido pela Mudança do Mundo, pois Númenor deixou de existir, ficando afundada no mar, e o desenho, geografia e topografia do mundo mudou: as Terras Imortais deixaram de se localizar a Ocidente da Terra-Média, e passaram a estar fora do alcance e da compreensão dos povos mortais, sendo apenas alcançadas pelos Eldar.

Outro elemento interessante presente na obra de Tolkien era a caracterização do mundo: pois antes da queda de Númenor, o mundo era plano. Após a sua destruição, o desenho do mundo mudou, e passou a ser esférico, adotando a forma do mundo primário. São criadas terras do outro lado do globo, apesar de não serem importantes para as histórias relacionadas com o *legendarium*. Assim, a mudança da geografia do mundo não afeta diretamente a Terra-Média, onde decorre a ação em *O Senhor dos Anéis*. As principais mudanças ocorrem a nível social: enquanto na Segunda Era os Eldar ainda desempenham um papel importante, assim como os numenoreanos com os quais são aliados, na Terceira Era os Eldar

começam lentamente a abandonar a Terra-Média e a partir para Aman; e os reinos dos Homens lentamente começaram a ressurgir.<sup>37</sup>

Apenas uma pequena parte do povo numenoreano escapou do cataclismo, e deslocou-se para a Terra-Média, onde fundaram reinos e impérios, nomeadamente o reino Dúnedain, de Arnor e Gondor. Elendil, o filho de um nobre de Andunié em Númenor, conseguiu escapar com os seus filhos e com os Fiéis para a Terra-Média. Os outros Dúnedain que escaparam eram os que habitavam na Terra-Média: os Fiéis em Lindon e Pelargir, e os Homens do Rei em Umbar e Harad.

A queda de Númenor também é chamada de Akallabêth, Marn-nu-Falmar ou Atalante. O nome Atalante sugere o nome de Atlântida, retomando a ideia do mito.<sup>38</sup>

Tolkien escreveu numa carta como lhe surgiu a ideia de adaptar o mito da Atlântida e inseri-lo no *legendarium* “(...). Um outro ingrediente, nunca mencionado, surgiu com a minha necessidade de atribuir uma função importante a Strider-Aragorn. Aquilo a que eu poderia chamar a minha busca pela Atlântida. Esta lenda, ou mito, ou memória ténue de alguma história antiga sempre me perturbou. Durante o sono, tinha o sonho terrível da Onda Inescapável, quer a surgir do mar calmo, quer a chegar elevando-se sobre as terras verdes do interior. (...) Quando C. S. Lewis e eu nos desentendemos, e ele ia escrever sobre viagens no espaço e eu sobre viagens no tempo, comecei um livro nunca finalizado sobre viagens no tempo, cujo final teria a presença do meu herói na queda da Atlântida. Este livro chamar-se-ia Númenor, a Terra do Oeste. O fio condutor seria a ocorrência repetida em famílias humanas (...) de um pai e de um filho chamados por nomes que poderiam ser interpretados como (...) ‘um leal aos Valar, satisfeito com a bem-aventurança e a prosperidade dentro dos limites prescritos’ e ‘um leal à amizade com os Elfos’. (...) Elendil ‘amigo dos Elfos’ foi o fundador dos reinos do Exílio em Arnor e Gondor. Mas descobri que o meu verdadeiro interesse estava apenas na parte superior, o Akallabêth ou Atalantie (...), por isso pus em relação com a mitologia principal tudo o que tinha escrito sobre as lendas de Númenor originalmente não relacionadas. (...)”<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 422 – 428.

<sup>38</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 177 – 178; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 375 – 377.

<sup>39</sup> Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, pp. 284 - 285. “(...) Another ingredient, not before mentioned, also came into operation in my need to provide a great function for Strider-Aragorn. What I might call my Atlantis-haunting. This legend or myth or dim memory of some ancient history has always troubled me. In sleep I had the dreadful dream of the ineluctable Wave, either coming out of the quiet sea, or coming in towering over the green inlands. It still occurs occasionally, though now exorcized by writing about it. It always ends by surrender, and I awake gasping out of deep water. I used to draw it or write bad poems about it. When C. S. Lewis and I tossed up, and he was to write on space-travel and I on time-travel, I began an abortive book of time-travel of which the end was to be the presence of my hero in the drowning of Atlantis. This was to be called Númenor, the Land in the West. The thread was to be the occurrence time and again in human families (like Durin among the Dwarves) of a father and son called by names that could be interpreted as Bliss-friend and Elf-friend. These no longer understood are found in the end to refer to the Atlantid-Númenórean situation and mean ‘one loyal to the Valar, content with the bliss and prosperity within the limits prescribed’ and ‘one loyal to friendship with the High-elves’. (...) Elendil ‘Elf-friend’ was the founder of the Exiled kingdoms in Arnor and Gondor. But I found my real interest was only in the upper end, the Akallabêth or Atalantie (‘Downfall’ in

## c.2. Organização de Númenor e desenho arquitetônico das principais cidades

A ilha de Númenor também era chamada de Andor (Terra da Dádiva) ou Elessa (Terra da Estrela), e tinha uma forma que se assemelhava a uma estrela de cinco pontas, com um corpo central com 400 quilômetros de diâmetro, e a partir do qual se projetavam cinco penínsulas, que junto com uma região interior constituíam as seis regiões da ilha.

Cada península correspondia a uma região independente: Forostar (Terras do Norte), Andustar (Terras do Oeste), Hyarnustar (Terras do Sudoeste), Hyarrostar (Terras do Sudeste) e Orrostar (Terras do Leste). As penínsulas ou promontórios apresentavam cerca de 160 quilômetros de largura e 320 quilômetros de comprimento.

A região central chamava-se Mittalmar (Terras do Interior), e incluía Arandor, o território onde residia a corte real; a cidade portuária de Rómenna; o ponto mais alto da ilha, a montanha Meneltarma; a região de Emerië, onde existiam pastagens; e a capital do reino e cidade dos reis, Armenelos.



Figura 20 – Localização de Númenor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira.

---

Númenórean and Quenya), so I brought all the stuff I had written on the originally unrelated legends of Númenor into relation with the main mythology. (...)” (Carta 257, tradução de Ana Margarida Teixeira)



Figura 21 – Mapa de Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

Mittalmar estava a uma altitude superior em relação aos cinco promontórios. No centro apresentava a montanha Meneltarma (Coluna do Céu), com cerca de mil metros de altitude. Meneltarma era considerado território sagrado. A base da montanha era coberta com relva e tinha um declive suave, mas a partir dos últimos duzentos metros o declive tornava-se mais íngreme, sendo o acesso realizado apenas por uma única estrada em espiral. O topo de Meneltarma era achatado, e permitia reunir a população. A partir da sua base, a montanha dividia-se em cinco raízes, as Tarmasundar (Raízes da Coluna), que se estendiam na direção das cinco penínsulas, assumindo a forma de espinhaços. Entre os espinhaços sudoeste e sudeste existia um vale pouco fundo chamado Noirinan, o vale dos Túmulos. Continha câmaras abertas na rocha, onde se situavam os túmulos dos reis e rainhas de Númenor.

Andustar estava orientada a Ocidente, na direção de Aman, e por isso existia uma relação mais próxima de amizade entre os Homens e os Eldar devido a trocas comerciais e de conhecimentos. Possuía a cidade de Andúnië, que chegou a ser a maior cidade de Númenor; e a baía de Eldanna, orientada em direção a Eressëa, uma ilha dos Eldar, que abrigava o maior porto de Númenor, Eldalondë.

O que caracterizava mais Númenor eram os promontórios com declive acentuado que marcavam o contorno da ilha, com exceção do lado Sul: parecia que a ilha tinha sido erguida do mar, mas com uma pequena inclinação para Sul. Na base destes penhascos, porém existiam vilas e cidades.

As principais cidades eram Andúnië, que em tempos foi a maior cidade de Númenor, e se situava na costa Ocidental, junto ao porto, com outras pequenas vilas nas encostas atrás; e Armenelos, que era a

capital e tornou-se posteriormente a maior cidade de Númenor. As outras cidades eram Rómenna, Eldalondë, Ondosto, Nindamos e Almaida.

Em Númenor, a maior parte da população viajava a cavalo, e por isso muitas estradas não eram pavimentadas, mas feitas para cavalgar. A estrada principal e mais antiga, e pavimentada, unia Rómenna (situada a Leste), Armenelos, o vale dos Túmulos e Meneltarma, prosseguia até Ondosto e terminava em Andúnië (situada a Oeste), atravessando assim a ilha.<sup>40</sup>

## ARMENELOS

Armenelos era a capital de Númenor e, após o declínio da cidade de Andúnië, tornou-se a maior e mais bela cidade do reino. Foi construída nas encostas de Meneltarma, a maior montanha da ilha, e situava-se na região de Arandor, a Terra dos Reis. A estrada principal da ilha atravessava a cidade real de Armenelos: para Leste ficava o porto de Rómenna, e para Oeste a cidade de Andúnië.

Armenelos incluía a Torre de Elros, uma cidadela, a grande casa dos Reis, e os salões dos Reis onde estava Nimloth, a Árvore Branca. Também existiam vários templos, incluindo o Templo a Melkor.

Armenelos é a cidade que estabelece mais relações com Minas Tirith em termos de arquitetura. Os habitantes de Númenor fundaram Minas Tirith e construíram-na utilizando os mesmos elementos: recorreram ao trabalho em pedra, quase esculpindo a cidade; construíram a Torre de Ecthelion, à semelhança da Torre de Elros em Númenor; plantaram um rebento da Árvore Branca de Númenor em Minas Tirith; a escala das duas cidades é imensa, apesar de Armenelos ter características diferentes. Enquanto Minas Tirith é uma cidade-fortaleza e possui muralhas para proteção, Armenelos é representada de maneira mais dispersa.

A cidade encontra-se representada na série de 2022, *The Lord of the Rings: The Rings of Power*. Na série a cidade apresenta uma vasta dimensão, e desenvolve-se junto do rio Syril.<sup>41</sup>

As descrições de Armenelos, assim como a sua representação em diferentes ilustrações e na série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, parecem estabelecer uma relação visual com a antiga cidade de Constantinopla. Da mesma maneira, ambas as cidades foram capitais de impérios. Pode ter sido baseada em descrições de cidades do reino da Atlântida, uma vez que Númenor foi baseado nesse mito.

---

<sup>40</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 177 – 178; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 375 – 377; Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. (ed.) *Contos Inacabados de Númenor e da Terra-Média*, pp. 185 – 193; Tolkien, J.R.R.; Tolkien, J.R.R.; Sibley, B. (ed.) *The Fall of Númenor*, pp. 12 – 17; p. 27.

<sup>41</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, p. 18; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, p. 28; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

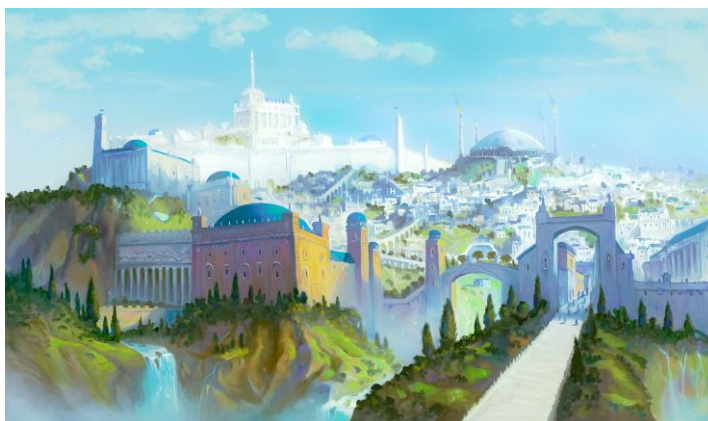


Figura 22 – *Armenelos*, 2021, Ralph Damiani



Figura 23 – Representação de Armenelos em Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

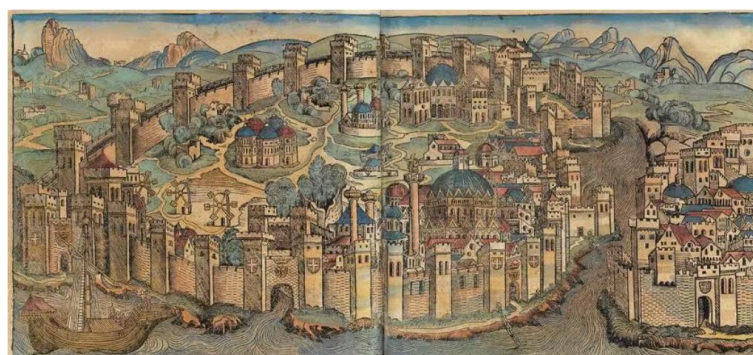


Figura 24 – *Representação de Constantinopla*, 1493, Michel Wolgemut e Wilhelm Pleydenwuff.

## ANDÚNIË

Andúnië foi uma cidade portuária de grande importância, e situava-se na costa ocidental de Númenor, orientada para Aman (reino dos Valar e dos Eldar). Localizava-se na Baía de Andúnië na região de Andustar. A maior parte da cidade situava-se junto à costa, mas posteriormente expandiu-se para as encostas íngremes localizadas atrás. A principal estrada de Númenor terminava em Andúnië.

No início do reino de Númenor, era a cidade mais importante, pois era onde os Eldar se deslocavam, e existia uma intensa troca de conhecimentos e mercadorias, e uma forte relação de amizade entre os Homens e os Eldar, tanto que os habitantes de Andúnië eram, na sua maioria, da posterior facção dos Fiéis. Por essa razão, e pelo crescente afastamento de Númenor aos Eldar, os Fiéis foram deportados para Rómenna no Leste, e a cidade acabou por entrar em declínio, até ser destruída na queda de Númenor em 3319 SE.<sup>42</sup>

<sup>42</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, p. 15; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, p. 14; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Andúnië pode talvez ser comparada a Alexandria e a Cartago, não em termos de forma e desenho da cidade, mas pela sua localização costeira e pelo simbolismo. Alexandria era um ponto de cultura e de conhecimento, e Cartago era ponto importante de trocas comerciais marítimas.



Figura 25 – *White Ships from Valinor*, 2004, Ted Nasmith.



Figura 26 – Representação de Andúnië em Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira.



Figura 27 – Representação de Cartago, nos finais do século IV-II a.C., J. M. Gassend.

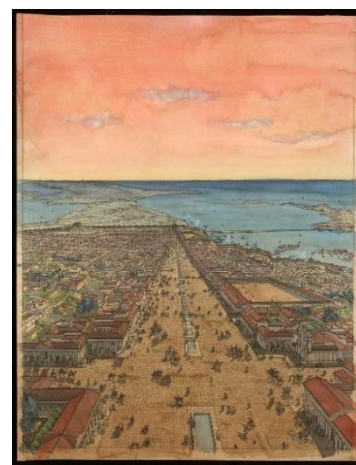


Figura 28 – *Alexandria, the Canopic Way and the Great Crossroads*, Jean-Claude Golvin.

## RÓMENNA

Rómenna era a maior cidade portuária da costa oriental de Númenor, devido ao comércio que fazia com a Terra-Média. Muitos dos Fiéis habitavam aqui, após terem sido expulsos de Andúnië. Situava-se na região de Arandor em Mittalmar, junto à Baía de Rómenna, e ligava-se às outras cidades e pontos importantes através da estrada principal de Númenor.<sup>43</sup>



Figura 29 – *Rómenna*, 2011, Matěj Čadil.



Figura 30 – Representação de Rómenna em Númenor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>43</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

## d. ARNOR

### d.1 Origem e evolução de Arnor

Arnor e Gondor foram os reinos fundados pelos Numenorianos em 3320 SE na Terra-Média, após a queda de Númenor. Elendil governava o reino Norte dos Dúnedain, Arnor, e os seus filhos Anárion e Isildur governavam em conjunto o reino Sul, Gondor. Porém, após a morte de Elendil, a linhagem de Isildur passou a governar o reino de Arnor até este entrar em declínio, e a linhagem de Anárion o reino de Gondor até 2050 TE.<sup>44</sup>

Arnor foi fundado em 3320 SE pelo rei numenoreano Elendil, e foi o primeiro reino Dúnedain na Terra-Média. Neste reino eram guardados três dos sete palantíri, objetos valiosos para os numenorianos. A primeira capital foi Annúminas, situada junto ao Lago Evendim, porém posteriormente mudou e passou a ser em Fornost. Arnor foi, desde a sua fundação, um reino com menor importância e poder do que Gondor. Devido a ataques inimigos, entrou rapidamente em declínio, e em 861 TE foi dividido em três reinos, Arthedain, Cardolan e Rhudaur. Ao longo dos séculos seguintes surgiram conflitos principalmente na fronteira nordeste do reino. Em 1409 TE Cardolan e Rhudaur são tomados e destruídos, e em 1974 TE Arthedain também é conquistado, terminando assim o reino de Arnor. Após a Guerra do Anel, quando Aragorn é coroado rei dos Dúnedain, Arnor é reconquistado e restaurado.<sup>45</sup>



Figura 31 – Localização de Arnor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>44</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 107 – 109; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 215 – 216; Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 248 – 249.

<sup>45</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 18 – 19; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 28 - 29.



Figura 32 – Reino de Arnor no início do Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.

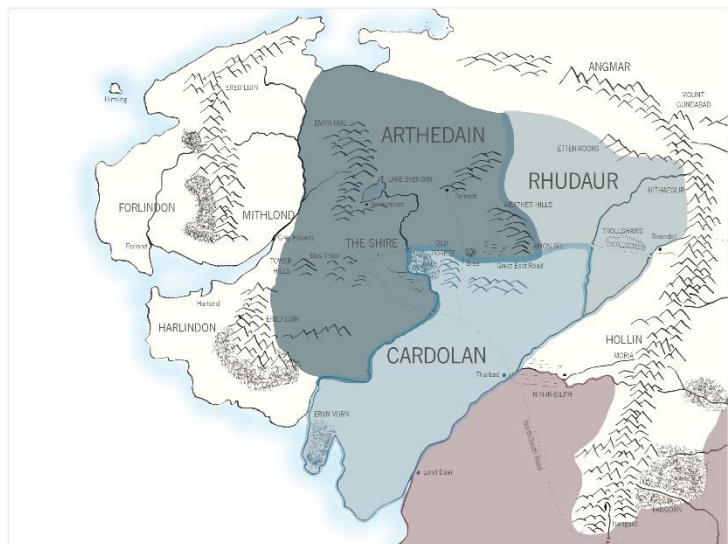


Figura 33 – Reino de Arnor a meio da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.



Figura 34 – Reino de Arnor no final do Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.

## d.2 Organização de Arnor e desenho arquitetônico das principais cidades

Arnor abrangia a maior parte da região correspondente a Eriador (região ocidental da Terra-Média), desde o Golfo da Meia-Lua a Ocidente, até aos rios Gwathlen e Brunien a Oriente. A Oeste situava-se Lindon, e a Leste Rivendell, que correspondiam a reinos dos Eldar. As cidades principais eram Fornost e Annúminas, onde esteve guardado um dos palantíri, mas também existiam comunidades mais pequenas como Bree, uma vila que ficava no cruzamento das estradas principais, e as vilas portuárias Lond Daer e Tharbad. Outros locais relevantes em Arnor eram Amon Sûl, ou o Cume do Tempo, que apesar de estar em ruínas desde 1409 TE, chegou a guardar um dos palantíri; e as Torres Brancas, das quais se destaca Elostirion, que também guardou um dos palantíri. Bree é percorrida pelas personagens em *O Senhor dos Anéis*. Em 1601 TE, o reino de Arnor cedeu território para ser criado o Shire, no que correspondia à região de Arthedain. Após a queda do reino, o Shire continuou a existir e prosperou.<sup>46</sup>

### ANNÚMINAS

Annúminas significa Torre do Oeste, e foi a primeira capital de Arnor. Localizava-se na margem Sudeste do Lago Evendim, junto à nascente do Rio Baranduin, e era rodeado a Norte e Oeste pelas Colinas de Evendim (Eryn Uial). Nesta cidade estavam guardados dois símbolos importantes para os Dúnedain, um palantír, e o ceptro de Annúminas, símbolo dos reis de Númenor. Devido a guerras contra o reino de Arnor, a cidade acabou por ficar deserta em 861 TE, e a capital do reino passou para Fornost. Após a Guerra do Anel, a cidade foi reconstruída e passou a ser novamente a capital do reino do Norte.<sup>47</sup>



Figura 35 – *Annúminas*, 2019, Ted Nasmith.

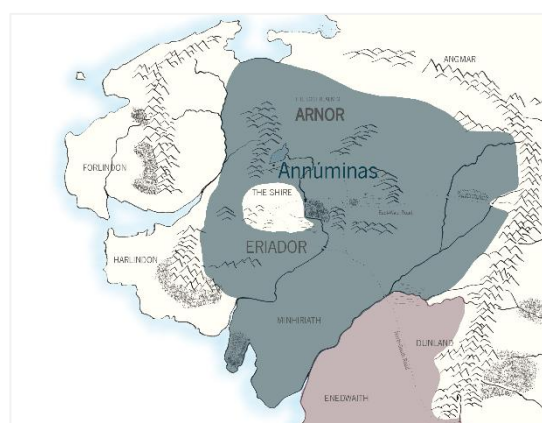


Figura 36 – Representação de Annúminas em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>46</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

<sup>47</sup> Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, p. 19.

## FORNOST ERAIN

Fornost Erain significa Fortaleza do Norte dos Reis. Foi a segunda capital de Arnor, e posteriormente a capital de Arthedain. Situava-se na extremidade Sul das Colinas do Norte, a Norte de Bree, e na extremidade Norte da Grande Estrada Norte-Sul (ou Caminho Verde), que unia as principais cidades do reino Dúnedain. Possuía um palantír. A cidade foi alvo de ataques e acabou por ser praticamente abandonada em 1974 TE, encontrando-se em ruínas durante a Guerra do Anel.<sup>48</sup>



Figura 37 – *Fornost Erain*, autor desconhecido.

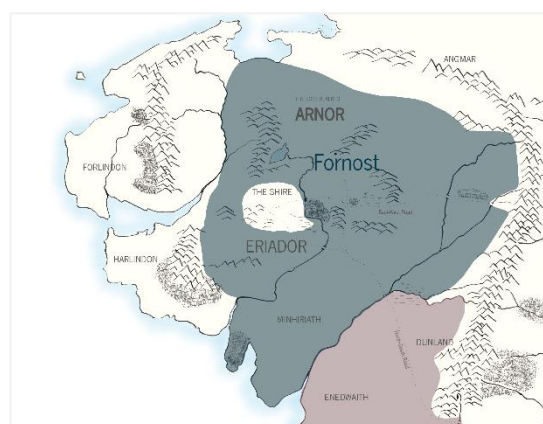


Figura 38 – Representação de Fornost em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

## BREE

Bree foi fundada no final da Segunda Era e “era a principal aldeia da Breelândia, uma pequena região habitada, como uma ilha nas terras desertas que a cercavam.”<sup>49</sup> Para além de Bree, existiam também “Staddle do outro lado do monte; Combe, num vale fundo, um pouco mais para leste, e Archet, na orla de Chetwood.”<sup>50</sup> Pertencia ao território abrangido pelo reino de Arnor, em Eriador. Era habitada tanto por Homens como por Hobbits, existindo por isso diferentes estilos arquitetónicos no desenho das habitações “tinha umas cem casas de pedra da Gente Grande, principalmente acima da Estrada, alcandoradas na encosta e com janelas viradas para ocidente.”<sup>51</sup>

Enquanto o Reino de Arnor existia, Bree era uma vila com considerável importância: encontrava-se no cruzamento das duas estradas principais, a Estrada de Leste e a Estrada do Norte, sendo um ponto de

<sup>48</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, p. 97; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, p. 189.

<sup>49</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, p. 180.

<sup>50</sup> Ibidem.

<sup>51</sup> Idem, p. 181.

paragem para os viajantes e para o comércio. Após o declínio de Arnor, Bree diminuiu em importância e população ao longo da Terceira Era, mas devido à sua localização estratégica continuou a ser um ponto de paragem importante para os viajantes. Nota-se que a Estrada do Norte, devido ao declínio do reino Dúnedain, “raramente era utilizada: a erva invadira-a e os Breenses chamavam-lhe Caminho Verde.”<sup>52</sup>

Bree situava-se a leste do Shire. Foi construída junto ao monte Bree e era rodeada por um fosso fundo e uma sebe, em forma de semicírculo, com portas para permitir a passagem da Estrada “Desse lado, formando mais do que um semicírculo que partia do monte e terminava no monte, havia um fosso fundo com uma sebe densa, do lado de dentro. A Estrada passava-lhe por cima, por um passadiço, mas no ponto onde atravessava a sede barrava-a uma grande porta. Havia outra porta do lado sul, onde a Estrada saía da aldeia.”<sup>53</sup>

O ponto mais importante de Bree era a estalagem do Garrano Empinado, “uma grande estalagem que tinha sido construída há muito tempo, quando o trânsito nas estradas era muito maior.”<sup>54</sup> Esta estalagem era um local essencial para a transmissão de notícias: “(...) era ponto de encontro dos habitantes ociosos, faladores e curiosos, tanto grandes como pequenos e provenientes das quatro aldeias. Era também um ponto de paragem de caminhantes e outros viajantes.”<sup>55</sup>

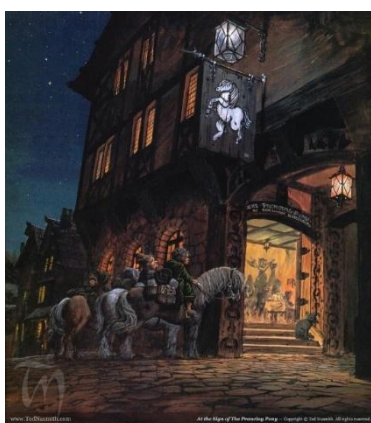


Figura 39 – *At the Sign of the Prancing Pony*, 1990, Ted Nasmith.



Figura 40 – Representação de Bree em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>52</sup> Idem, p. 182.

<sup>53</sup> Idem, p. 181.

<sup>54</sup> Idem, pp. 181 – 182.

<sup>55</sup> Idem, p. 182.

## AMON SÛL

O Cume do Tempo (Amon Sûl) era a montanha mais a Sul dos Montes do Tempo, e o seu cume em forma cônica era plano no topo. Marcava a fronteira entre Arthedain, Cardolan e Rhudaur.

Os Montes do Tempo situavam-se no centro de Arnor, perto da Estrada do Leste que dividia Eriador. O Cume do Tempo possuía uma torre no seu cume, desde os tempos de Elendil, que guardava um palantír. Devido a ataques inimigos, o Cume do Tempo foi fortificado. Porém, em 1409 TE a fortaleza acabou por ser destruída, mas o palantír foi salvo e levado para Fornost Erain.<sup>56</sup>

Durante séculos, o Cume do Tempo permaneceu em ruínas, e apenas durante a Guerra do Anel voltou a ter importância, sendo um ponto de paragem das personagens em *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*. “(...) nos primeiros tempos do Reino do Norte, construíram no Cume do Tempo uma grande torre de vigia que chamaram Amon Sûl. Foi incendiada e arrasada e dela não resta nada, a não ser um círculo irregular, que lembra uma tosca coroa de pedra na cabeça do velho monte. Outrora, porém, foi alta e bela.”<sup>57</sup>

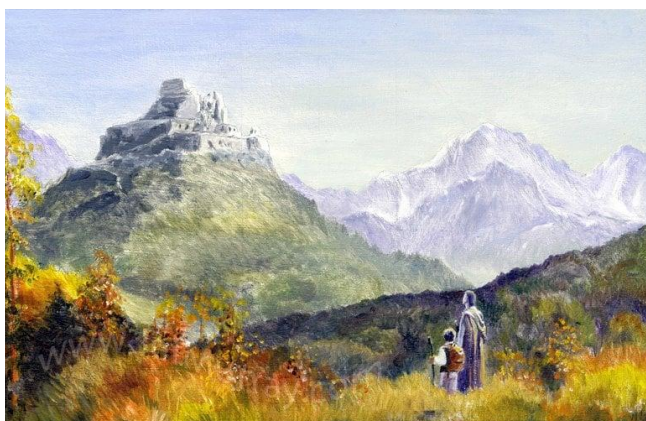


Figura 41 – *Amon Sûl*, Jef Murray.



Figura 42 – Representação de Amon Sûl em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>56</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

<sup>57</sup> Tolkien, J.R.R.: *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, pp. 220 - 221.

## TORRES BRANCAS

As Torres Brancas eram três torres localizadas em Eryn Beraid (Colinas das Torres), a oeste do Shire. Foram construídas um pouco após a fundação de Arnor, no final da Segunda Era.

Os hobbits do Shire conseguiam vê-las a brilhar à distância ao luar, e diziam que do topo da Elostirion se conseguia ver o mar. A torre mais alta e mais ocidental, Elostirion, guardava um palantír.<sup>58</sup>



Figura 43 – *The End of the Age*, 2004, Ted Nasmith.



Figura 44 – Representação das Torres Brancas em Arnor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>58</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

## e. GONDOR

### e.1. Origem e evolução de Gondor

Gondor foi fundado em 3320 SE pelo rei numenoreano Elendil, e correspondia ao reino Sul dos Dúnedain na Terra-Média. Foi inicialmente governado em conjunto por Isildur e Anárion, sendo depois governado pela linhagem de Anárion até esta acabar em 2050 TE.

Desde 2050 TE até ao regresso do rei Elessar em 3019 TE (no final da Guerra do Anel), Gondor foi governado pelos Regentes Governantes, um cargo estabelecido anteriormente e que também era hereditário. Foi o reino fundado pelos reis numenoreanos em exílio que por mais tempo existiu, tendo cerca de 3240 anos durante a Guerra do Anel.

Deve-se notar que o trono no reino de Gondor era hereditário, passando para o filho mais velho, e que os casamentos eram arrançados de maneira a manter a linhagem numenoreana. Porém, ao longo dos séculos ocorreram casamentos com pessoas sem sangue numenoreano, o que gerou preconceitos no reino, pois a população começou, a dado momento, a considerar-se superior aos povos da Terra-Média, procurando exercer mais poder e domínio. O elitismo racial e a xenofobia são por isso fatores presentes no reino de Gondor, e alguns estudiosos consideram que pode ser um fator principal do declínio do reino e da sua civilização.<sup>59</sup>

No seu auge, em c. 1100 TE, Gondor era um reino caracterizado por uma vasta geografia, com terrenos férteis, uma linha de costa rica em recursos, e muitos rios navegáveis, que incluíam o Rio Anduin, e vários portos. Os seus territórios prolongavam-se a norte do Rio Celebrant, a leste do Mar de Rhûn, a sul do Rio Harnen e de Umbar, e a oeste do Rio Gwathló. Estas condições permitiram que Gondor se tornasse num reino próspero e poderoso na Terra-Média. Alguns territórios a leste e a sul pertenciam a Gondor, mas eram independentes (estados tributários). As principais cidades de Gondor eram Osgiliath, Minas Anor e Minas Tirith, e os portos de Dol Amroth e Pelargir. As principais regiões, em c. 1100 TE, eram Anórien, Ithilien, Lebennin, Anfalas, Belfalas, Calenardhon, Enedwaith, Gondor Sul, e Rhovanion até ao mar de Rhûn.

Gondor, desde que foi fundado, permaneceu sempre sob ataque ou num estado de paz vigilante em relação ao reino inimigo de Mordor, situado na fronteira leste, e aos seus aliados, que correspondiam aos territórios de Rhûn, Harad e Umbar. Por isso, Gondor necessitava de manter uma constante vigilância

---

<sup>59</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 248 – 249.

e possuir um elevado poder militar. Estabeleceu assim alianças com outros povos, como os Rohirrim, cedendo-lhes territórios que vieram a tornar-se no reino de Rohan.

O nome Gondor significa terra da pedra (Gond - pedra + (n)dor - terra). Pode estar relacionado com as técnicas e capacidades que o povo numenoreano possuía relativamente à construção de grandes estruturas em pedra, que incluíam as torres fortificadas e as muralhas de Minas Anor e de Minas Ithil (Minas Tirith e Minas Morgul posteriormente), a torre de Orthanc em Isengard e as fortificações no Abismo do Elmo (incluía também as duas estátuas de Isildur e de Anárion, as Argonath). Os povos do norte da Terra-Média, de Rhovanion e de Rohan, estavam habituados a construir em madeira e não possuíam conhecimentos tecnológicos tão avançados como os dos numenoreanos, e por isso admiravam estas estruturas em pedra. Da mesma maneira, o povo Drúedain, da floresta de Drúadan, apelidavam-nos de “Povo da Casa de Pedra.”

Ocorreram três eventos que marcaram a História de Gondor: a guerra das famílias entre 1432 e 1448, a grande peste de 1636, e as invasões dos Wainriders entre 1851 e 1954. Essas dificuldades, juntamente com a diminuição do poder dos Dúnedain, reduziram a força de Gondor, a população e a capacidade de vigilância. Estes elementos levaram a que, em 2002 TE, as forças do inimigo, os Nazgûl, atacassem Ithilien e conquistassem Minas Ithil, e a mantivessem em seu poder até à Guerra do Anel. Minas Ithil passou a chamar-se Minas Morgul, sendo libertada no final da Guerra do Anel. Porém, nunca mais foi habitada.<sup>60</sup>

Durante a Guerra do Anel, Gondor era a única defesa para os Povos Livres da Terra-Média. Após a guerra, Mordor foi destruído e os reinos de Arnor e Gondor foram restaurados por Aragorn, herdeiro de Isildur. Governou como Rei Elessar e reergueu a glória de Gondor.<sup>61</sup>

Em *The Fall of Númenor*, Gondor é comparado com Númenor: “No Sul o reino de Gondor conseguiu desenvolver-se, e por um tempo o seu esplendor cresceu, até evocar a riqueza e a majestosidade de Númenor antes da sua queda. Os habitantes de Gondor construíram torres altas, e lugares fortes, e portos para muitos navios; e a Coroa Alada dos Reis dos Homens era admirada por pessoas de muitas terras e línguas. Por muitos anos a Árvore Branca cresceu junto à Casa Real em Minas Anor; a árvore que cresceu da semente que Isildur trouxe de Númenor, que descendia da semente que veio de Avallónë

---

<sup>60</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, pp. 349 - 362.

<sup>61</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 107 – 108; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 215 – 216; Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 248 – 249.

(Tol Eressëa), que por sua vez nasceu de uma semente que veio de Valinor, nos dias antes dos dias, quando o mundo era novo.”<sup>62</sup>

O declínio de Gondor, antes da Guerra do Anel, pode ser comparado com o império bizantino, com Roma e com o Egito. Ao longo da obra, as personagens percorrem alguns locais construídos pelos Dúnedain que se encontram em ruína, como o Cume do Tempo, Amon Hen, e a estátua sem cabeça, e que simbolizam um grande reino que antes foi governado por grandes líderes e que caiu em declínio, perdendo a sua capacidade de governar.<sup>63</sup>

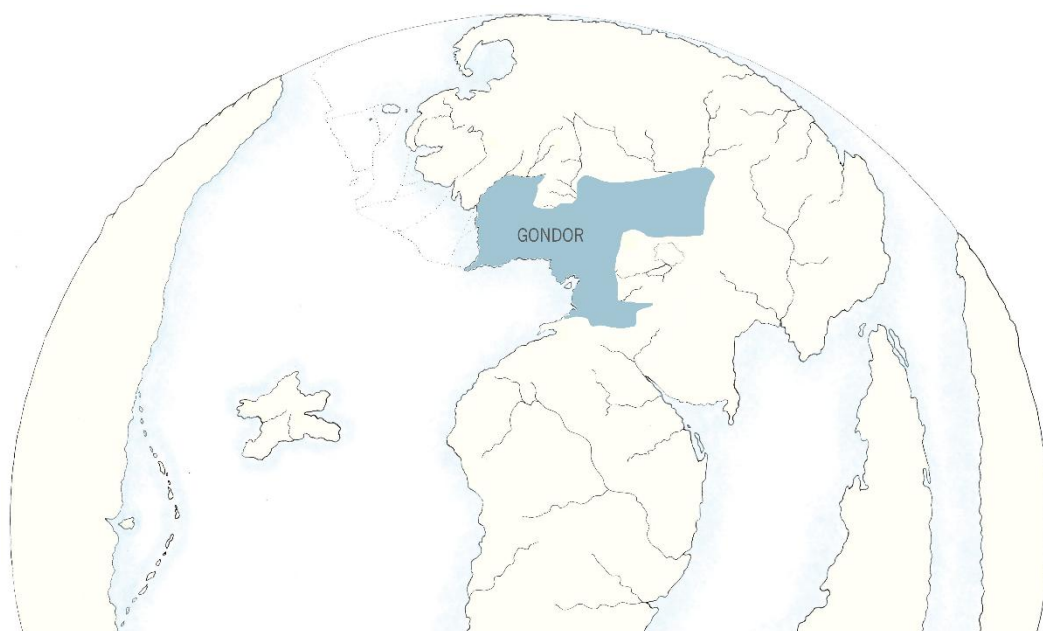


Figura 45 – Localização de Gondor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira.

---

<sup>62</sup> Tolkien, J.R.R.; Sibley, B. (ed.) *The Fall of Númenor*, p. 220. “In the south the realm of Gondor endured, and for a time its splendour grew, until it recalled the wealth and majesty of Numenor ere it fell. High towers the people of Gondor built, and strong places, and havens of many ships; and the Winged Crown of the Kings of Men was held in awe by people of many lands and tongues. For many a year the White Tree grew before the King’s house in Minas Anor, the seed of that tree which Isildur brought out of the deeps of the sea from Numenor; and the seed before that came from Avallónë, and before that from Valinor in the Day before days when the world was young.” (Tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>63</sup> Brooke, J.H. “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien”, pp. 8 - 10.

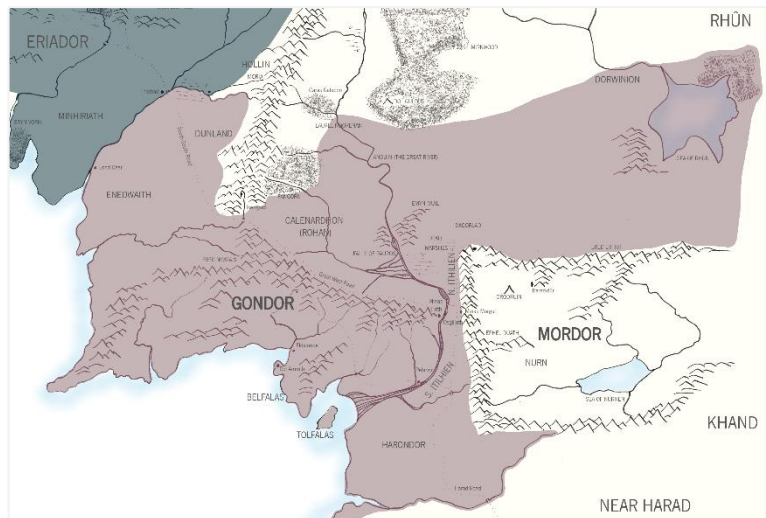


Figura 46 – Reino de Gondor no início da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.

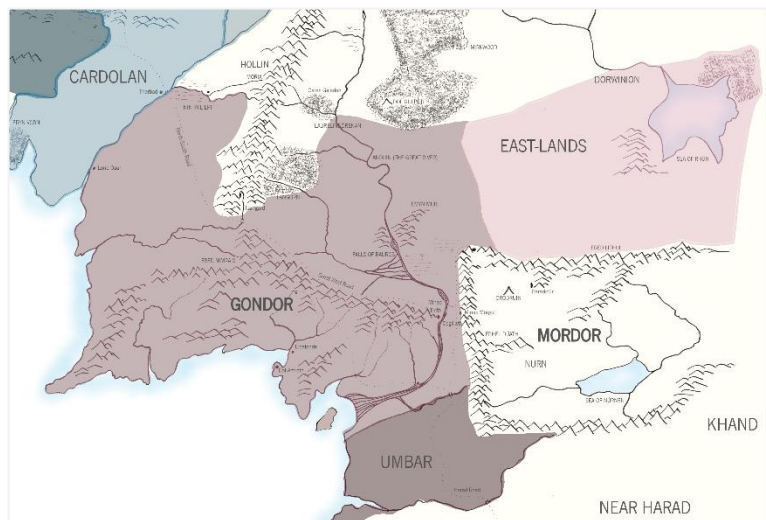


Figura 47 – Reino de Gondor a meio da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.



Figura 48 – Reino de Gondor no final da Terceira Era, desenho de Ana Margarida Teixeira.

## e.2. Organização de Gondor e desenho arquitetônico das principais cidades

Gondor era um reino feudal. Originalmente os dois maiores feudos, Ithilien (pertencente a Isildur) e Anórien (pertencente a Anárion e seus herdeiros), possuíam a mesma importância e poder, mas após algum tempo, e também devido à mudança da capital de Osgiliath para Minas Anor, Anórien tornou-se mais importante que Ithilien. Era também chamado de Reino do Sul, e Arnor, o Reino do Norte.<sup>64</sup>

Gondor estava dividido em várias regiões ou feudos: Andrast, Anfalas, Anórien, Belfalas, Dor-en-Ernil, Ethir Anduin, Ithilien, Lamedon, Lebennin, Lossarnach, Morthond, Pinnath Gelin e Ringló Vale. Possuiu temporariamente Gondor Sul, Calenardhon, Enedwaith, Rhovanion e Haradwaith. Porém, as regiões mais relevantes durante a Guerra do Anel foram Anórien, onde se situavam Minas Tirith e Osgiliath; e Ithilien, que anteriormente abrangia a área onde se situava Minas Morgul. Em *O Senhor dos Anéis* também foram percorridas ou mencionadas outras cidades, como Calembel, da região de Lamedon; Dol Amroth em Belfalas; Linhir em Dor-en-Ernil; e Pelargir em Lebennin. Gondor era um reino que estava sempre em estado de vigilância, e por isso apresentava postos de defesa e fortalezas espalhadas em pontos estratégicos, nomeadamente: Amon Hen, Amon Lhaw, Isengard, Hornburg, Towers of the Teeth, a Torre de Cirith Ungol, Durthang, Tharbad e Umbar.<sup>65</sup>

### MINAS ITHIL

Minas Ithil (Torre da Lua) situava-se a Oriente e era governada pelo irmão de Anárion, Isildur. Foi construída em 3320 SE na encosta ocidental das Montanhas de Mordor (Ephel Dúath), de modo a poder vigiar a área a leste do rio Anduin. Em 3429 SE foi destruída pelo inimigo, mas reconstruída logo no início da Terceira Era. Minas Ithil possuía também um palantir, mas foi capturado pelo inimigo e levado para a torre-fortaleza de Barad-Dûr em Mordor.

Em 2000 TE, Minas Ithil foi atacada pelo inimigo e em 2002 TE, após um cerco de dois anos, foi capturada e renomeada como Minas Morgul (Torre da Feitiçaria). Passa a ser, até ao final da Terceira Era, a base principal das operações do inimigo, e uma ameaça constante perante o reino de Gondor: “(...) e tornaram-na num local de tal modo aterrorizador que ninguém se atrevia a olhar para lá. Por isso a chamaram de Minas Morgul, a Torre da Feitiçaria; e Minas Morgul esteve sempre em guerra com Minas Anor a ocidente. Mais tarde Osgiliath, que com a diminuição da população há muito tempo se encontrava deserta, tornou-se num local de ruínas e uma cidade de fantasmas. Mas Minas Anor resistiu, e foi

---

<sup>64</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 107 – 108; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 215 – 216.

<sup>65</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

renomeada Minas Tirith, a Torre da Guarda; porque lá os reis construíram na cidadela uma torre branca, muito alta e bela, e permitia vigiar muitas terras em redor. Orgulhosa, estável e forte era aquela cidade, e nela a Árvore Branca ainda floresceu por uma época em frente à Casa dos Reis; e lá os sobreviventes dos numenoreanos ainda defendiam a passagem do rio contra os inimigos do Ocidente (...)"<sup>66</sup>

Minas Morgul, apesar de ser estruturalmente semelhante a Minas Tirith, desde que foi tomada pelo inimigo tornou-se num local habitado pelo mal, que de noite emitia uma luz semelhante a fogos-fátuos. Era uma fortaleza onde existia vigilância constante. Por essas razões, a população que residia na região, Ithilien, diminuiu, e as comunidades que existiam reduziram-se a ruínas. Minas Morgul foi também o local de onde partiram as primeiras forças do inimigo em direção a Minas Tirith, revelando ser um ponto estratégico. Pois Minas Tirith representava os povos livres, e a sua destruição implicaria a vitória do inimigo. Após a Guerra do Anel, Minas Morgul voltou a ser Minas Ithil, mas nunca mais foi habitada pelo povo de Gondor.<sup>67</sup> "Porque – disse – Minas Ithil, no vale de Morgul, será completamente destruída e, embora com o tempo possa ser purificada, nenhum homem lá poderá viver durante longos anos."<sup>68</sup>

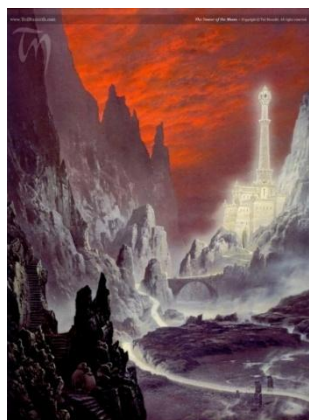


Figura 49 – *The Tower of the Moon*, 2003, Ted Nasmith.



Figura 50 – Representação de Minas Ithil (Minas Morgul) em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>66</sup> Tolkien, J.R.R.; Sibley, B. (ed.) *The Fall of Númenor*, pp. 220 - 221 "(...) and they made it a place of such dread that none dared to look upon it. Thereafter it was called Minas Morgul, the Tower of Sorcery; and Minas Morgul was ever at war with Minas Anor in the west. Then Osgiliath, which in the waning of the people had long been deserted, became a place of ruins and a city of ghosts. But Minas Anor endured, and it was named anew Minas Tirith, the Tower of Guard; for there the kings caused to be built in the citadel a white tower, very tall and fair, and its eye was upon many lands. Proud still and strong was that city, and in it the White Tree still flowered for a while before the house of the Kings; and there the remnant of the Numenoreans still defended the passage of the River against the terrors of Minas Morgul and against all the enemies of the West (...)" (Tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>67</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 158 – 160; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 334 – 337.

<sup>68</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 266.

## OSGILIATH

Osgiliath (Cidadela das Estrelas) foi a primeira capital de Gondor, e foi construída nas duas margens do rio Anduin, entre Minas Anor e Minas Ithil. Isildur e Anárion governavam Gondor em conjunto a partir de Osgiliath. A cidade passou por vários eventos marcantes: um incêndio durante a guerra das famílias em 1437 TE, onde a Cúpula das Estrelas ardeu, juntamente com a maior parte da cidade; um episódio de peste em 1636 TE, e um constante estado de guerra e sitiamentos. Osgiliath diminuiu em força e poder, acabando por ficar despovoada e em ruínas. Por essa razão, em 1640 TE a capital de Gondor passa a ser Minas Anor. Passou, a partir daí, a servir como um posto de vigilância em relação ao inimigo, situado a leste. Em 2475 foi saqueada e, apesar de ter sido resgatada ao inimigo, acabou por ficar completamente deserta. Durante a Guerra do Anel a cidade foi palco de combates e ficou destruída. Após os eventos de *O Senhor dos Anéis*, Osgiliath foi reconquistada para Gondor, mas não foi reconstruída.<sup>69</sup> Possuía um palantir, perdido durante a guerra das famílias. “A Torre da Cúpula de Osgiliath foi destruída no cerco e no incêndio e o palantir perdeu-se nas águas.”<sup>70</sup>

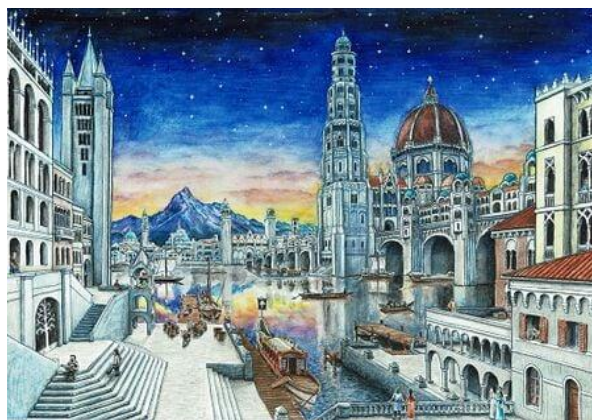


Figura 51 – *Osgiliath*, 2019, Matěj Čadil.



Figura 52 – Representação de Osgiliath em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>69</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, p. 158; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, p. 393.

<sup>70</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 351.

## DOL AMROTH

A torre, porto e cidade de Dol Amroth era uma das cinco principais cidades de Gondor, e a maior cidade da região de Belfalas. Situava-se num promontório, numa península junto à Baía de Belfalas. Era governada pelos príncipes de Dol Amroth, e a bandeira era azul com um navio branco com um cisne na proa. Foi construída pelo rei Amroth. Até 1981 TE, era o porto a partir do qual os elfos embarcavam para as Terras Imortais.

A costa norte definia parte do porto de Cobas, a pequena baía para a qual o Rio Morthond fluía. No promontório, os Príncipes de Dol Amroth estabeleceram o castelo, e por isso Dol Amroth referia-se à fortaleza e à cidade, a principal na região de Belfalas. Dentro da cidade existia a Sea-ward Tower ou Tirth Aear, com um sino para ajudar os marinheiros.

Na Primeira Era, existia um porto chamado Edhellond, perto de onde posteriormente se construiu Dol Amroth. Os primeiros habitantes foram elfos. Na Segunda Era, os numenoreanos construíram a Fortaleza no promontório. Após a formação de Arnor e Gondor, o rei concedeu aos governantes de Dol Amroth o estatuto de Príncipes, e o reino passou a ser conhecido como Dor-en-Ennil.<sup>71</sup>



Figura 53 – *Dol Amroth*, 2017, Ted Nasmith.

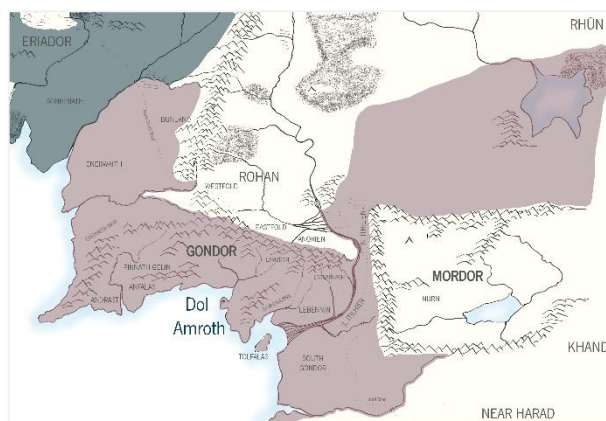


Figura 54 – Representação de Dol Amroth em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>71</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, p. 47; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, p. 112; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Pelargir foi uma cidade construída pelos numenorianos em 2350 SE, e tornou-se o maior refúgio dos Fiéis na Terra-Média e o porto mais importante de Gondor. Foi construída junto ao Rio Anduin.

Foi aqui que Elendil desembarcou após a destruição de Númenor, e de onde partiu para fundar Gondor e Arnor. Foi reconstruída na Terceira Era, e tornou-se a principal base de poder para os Reis de Gondor nas suas batalhas com os inimigos da cidade portuária de Umbar, no sul de Harad. Embora estando sob ataque constantemente dos Haradrim, povos do Leste e dos Corsários de Umbar, Pelargir sobreviveu como o principal porto de Gondor até à Guerra do Anel. Durante a guerra, foi em Pelargir que Aragorn derrotou os Corsários e apreendeu a sua frota. Com esses navios capturados, Aragorn foi capaz de trazer os Homens de Pelargir pelo rio Anduin até Gondor, onde decorria a batalha dos Campos de Pelennor, e conseguiu vencer. Durante a Quarta Era, Pelargir mais uma vez cresceu em poder e continuou como o principal porto do Reino Reunido. O emblema da cidade era uma âncora azul num fundo branco, com detalhes dourados.<sup>72</sup>

Pelargir aparece representada nos filmes de Peter Jackson, quando Gandalf explica a vinda dos Navios Negros. Pelargir é também referida na série de 2022 *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*.

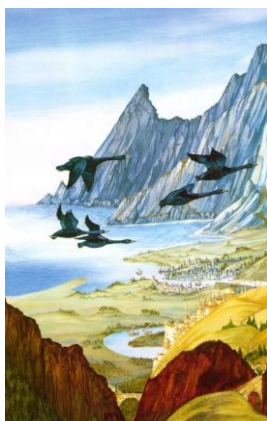


Figura 55 – Pelargir em *The Lord of the Rings*, 1987, Linda e Roger Garland.



Figura 56 – Representação de Pelargir em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

<sup>72</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, p. 189; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, p. 400; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

## PARTE 2 – CASO DE ESTUDO – MINAS TIRITH



Figura 57 – *The White Tree*, 2004, Ted Nasmith.

### 3. Análise de Minas Tirith

### a. Origem e evolução da cidade na narrativa

Ao longo da História da Terra-Média, existiram várias fortalezas com o nome de Minas Tirith: A primeira foi construída durante a Primeira Era, pelos elfos do Ocidente, numa ilha no Rio Sirion em Beleriand. Essa fortaleza, durante a ação em *O Senhor dos Anéis* já não existia. A segunda fortaleza com o nome de Minas Tirith corresponde à capital do reino de Gondor no final da Terceira Era.

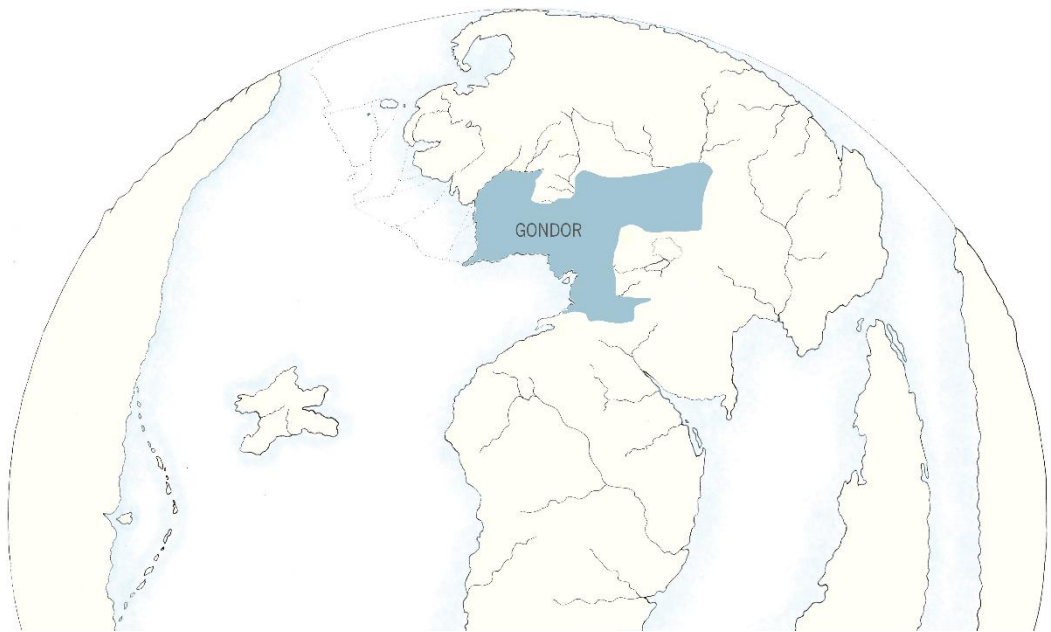


Figura 58 – Localização de Gondor em Arda, desenho de Ana Margarida Teixeira.



Figura 59 – *Minas Tirith at Dawn*, 1990, Ted Nasmith.



Figura 60 – Representação de Minas Tirith em Gondor, desenho de Ana Margarida Teixeira.

Como já foi referido anteriormente, a cidade de Minas Tirith (Torre da Guarda) era originalmente uma fortaleza chamada Minas Anor (Torre do Sol), construída após a fundação do reino de Gondor, e foi a principal cidade da região de Anórien. Minas Anor era uma das três principais cidades de Gondor, e estava localizada estrategicamente entre as Montanhas Brancas (Ered Nimrais) e as Montanhas de Mordor (Ephel Dúath), junto ao Monte Mindolluin, e vigiava a área a oeste do Rio Anduin. Foi construída em 3320 SE, e o seu primeiro governante foi Anárion. Minas Tirith foi palco de eventos importantes, e surge num contexto que alterna entre breves períodos de paz e longos períodos de guerra.

Existia uma cidade que a complementava, situada a oriente, que se designava por Minas Ithil (Torre da Lua). Osgiliath (Cidadela das Estrelas) situava-se entre Minas Anor e Minas Ithil.

Ao longo da Terceira Era, um período caracterizado por uma paz vigilante, Minas Anor vai ganhando mais importância, passa a ser a casa de Verão para os reis, e é considerada a segunda maior cidade de Gondor, chegando a ser reconstruída em 420 TE. Porém, as três cidades são palco de guerras, cercos e surtos de peste. Como já foi referido, Osgiliath fica destruída em 1640 TE, e Minas Anor torna-se a capital de Gondor. Anos mais tarde, em 1900 TE, a primeira Torre Branca, um símbolo importante na história de Gondor, é construída em Minas Anor, para reforçar as defesas da cidade. A cidade e a torre foram sendo reconstruídas à medida que era necessário, por isso as muralhas e edifícios descritos não eram completamente originais. Minas Anor guarda na torre um palantír, uma pedra da visão e um elemento importante no universo de Tolkien.

Quando Minas Ithil é tomada pelo inimigo, Minas Anor é renomeada como Minas Tirith (Torre da Guarda), passando a ser a principal defesa do reino. Recomeça assim um período de guerra: o controlo de Ithilien e das pontes em ruínas de Osgiliath estava sempre a ser disputado entre Minas Tirith e Minas Morgul, as terras costeiras foram invadidas pelos povos do Sul, e os povos do Leste atacaram. Nota-se que a partir de 2050 TE, o governo do reino de Gondor passa a ser dirigido pelos Regentes Governantes e não pelos Reis. A Torre Branca foi reconstruída em 2698 TE, mas a Árvore Branca, símbolo dos reis de épocas passadas, morreu sem poder ser substituída. “Do que eu gostaria (...) era de ver a Árvore Branca de novo em Flor nos pátios dos reis, a Coroa de Prata regressar e Minas Tirith e paz: Minas Anor outra vez, como antigamente, cheia de luz, alta e bela (...)”<sup>73</sup>

Minas Tirith, no final da Terceira Era, é uma fortaleza bastante resistente e poderosa, e a sua estrutura e a maneira como se organizava revelaram ser elementos fundamentais para resistir às forças do inimigo

---

<sup>73</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*, p. 304.

e vencer. A batalha por Minas Tirith revelou ser um ponto de viragem na narrativa, pois a sua vitória pelos Povos Livres da Terra-Média levou ao renascer dos reinos Dúnedain de Gondor e de Arnor.

Durante a Guerra do Anel, o ataque de Mordor aos Povos Livres foi direccionado a Minas Tirith, a principal cidade de Gondor e também a primeira defesa em relação ao inimigo. A cidade foi atacada em 3019 TE. Os pontos estratégicos importantes, como Ithilien e Osgiliath foram tomados, e mesmo um esforço feito para reparar Rammas Echor, a muralha de Minas Tirith, não foi suficiente. Minas Tirith foi sitiada e a Grande Porta violada, permitindo a entrada de exércitos inimigos na cidade. Mas a batalha acaba por ser vencida pelos Povos Livres, e Minas Tirith é poupada a uma destruição total. O facto de a cidade ter sido salva revelou ser um ponto fundamental para vencer a guerra contra o inimigo e restabelecer os reinos de Arnor e de Gondor.

Quando a paz é alcançada, o rei é coroado na planície em frente a Minas Tirith e, após a sua coroação, ele entrou na cidade: “(...) o rei percorreu as ruas cobertas de flores (...)”<sup>74</sup> Minas Tirith torna-se a capital dos reinos livres e começa a ser reconstruída: “No seu tempo, a cidade tornou-se mais bela do que nunca tinha sido, nem mesmo nos tempos da sua primeira glória. Encheu-se de árvores e de fontes, as suas portas passaram a ser de mithril e aço e as ruas foram pavimentadas com mármore branco. O Povo da Montanha trabalhou nela, o Povo da Floresta gostou de ir para lá, foi tudo sarado e arranjado, as casas encheram-se de homens e mulheres e do riso das crianças (...)”<sup>75</sup> A Árvore Branca é replantada, e Minas Tirith permanece a capital de Gondor e um símbolo dos Povos Livres. Gondor é reconstruída pelos diferentes povos, Homens, Anões e Elfos, que deixam a marca da sua cultura na cidade, o que caracteriza Minas Tirith como um local de união.<sup>76</sup> “Com esta unidade veio a paz, e com a paz surge a estabilidade necessária para a regeneração social e cultural de Gondor.”<sup>77</sup>

---

<sup>74</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 265.

<sup>75</sup> Ibidem.

<sup>76</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 158 – 160; p. 178; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 334 – 337; p. 393.

<sup>77</sup> Brooke, J.H. “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien”, p. 9.

## b. Organização e desenho da cidade



Figura 61 – *Gandalf Rides to Minas Tirith*, 2019, Alan Lee.

Minas Tirith situava-se na extremidade oriental das Montanhas Brancas (Ered Nimrais), e foi construída junto a uma encosta do Monte Mindolluin: “No seu joelho espetado ficava a cidade guardada, com sete muralhas de pedra tão fortes e antigas que pareciam não terem sido construídas, mas sim escavadas por gigantes nos ossos da terra.”<sup>78</sup> Minas Tirith é chamada de Cidade Branca devido à utilização de pedra da mesma cor na sua construção. Nota-se que o melhor trabalho de pedra dos edifícios e muralhas era mais antigo.<sup>79</sup>

Minas Tirith foi construída em sete níveis, escavados na rocha, e cada um era rodeado por uma muralha com um portão. Mas os portões não estavam alinhados, cada portão estava orientado numa direção diferente da direção do portão seguinte, para melhorar o sistema de defesa: “(...) a Grande Porta da Muralha da Cidade abria-se na ponta leste do circuito, mas a seguinte ficava meio voltada para sul, a terceira meio para norte, e assim por diante, a subir e de lado para lado, de modo que o caminho pavimentado que subia para a cidadela ora virava para um lado ora para outro, através da face do monte.”<sup>80</sup> As sete muralhas protegem os sete patamares que caracterizam a cidade. Cada patamar apresentava um amplo espaço para a estrada principal e pequenas vias, e pelo menos duas filas de edifícios. As muralhas que os rodeiam são de pedra branca, com exceção da primeira muralha que corresponde ao patamar inferior, e que é negra (Othram), construída com o mesmo material utilizado para construir Orthanc (uma torre fortificada em Isengard). A muralha exterior (do primeiro patamar) é a

<sup>78</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 19.

<sup>79</sup> Ford, J.A. “The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire”, pp. 53 – 73.

<sup>80</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 20.

mais resistente, vulnerável apenas aos terremotos mais fortes. Uma outra muralha, Rammas Echor, foi construída numa data próxima da Guerra do Anel, e cercava Minas Tirith e parte da planície circundante: “Partia do sopé das montanhas, percorria dez léguas ou mais e regressava ao sopé das montanhas, encerrando dentro de si os campos de Pelennor (...) No seu ponto mais afastado da Grande Porta da Cidade, do lado nordeste, a muralha ficava a quatro léguas de distância e, de uma margem agreste, vigiava as extensas planícies que corriam ao longo do rio. (...) No seu ponto mais próximo, a muralha ficava a pouco mais de uma légua da cidade, do lado de sueste. Aí, o Anduin (...) virava bruscamente para oeste e a muralha exterior erguia-se mesmo à sua beira, tendo em baixo os cais e molhes do Harlond, para embarcações que subiam o rio vindas dos feudos do Sul.”<sup>81</sup> Porém, durante a Guerra do Anel, nota-se a destruição parcial da muralha exterior, Rammas Echor, o que mostra o declínio da cidade.<sup>82</sup>

A Grande Porta de Minas Tirith era construída em ferro e aço e ladeada por torres e bastiões de pedra. Era o portão principal, e estava inserida na muralha do primeiro patamar. À sua frente situava-se uma área pavimentada onde convergiam as principais estradas para Minas Tirith: o caminho do Norte ou a grande estrada do Oeste para Rohan, a estrada do Sul para as províncias meridionais de Gondor, e a estrada para Osgiliath. A cidade encontrava-se junto a um terreno montanhoso, mas era rodeada pela planície de Pelennor, uma zona dedicada a cultivo. “As terras eram ricas, com grandes campos agrícolas e muitos pomares, e as casas das quintas tinham forno e celeiro, aprisco e estábulo, e muitos regatos serpenteavam pela verdura, descendo das terras altas para o Anduin.”<sup>83</sup>

Dentro da cidade, a estrada principal ziguezagueava pelo lado oriental e através de cada um dos portões, intercetando um rochedo que atravessava a cidade verticalmente e que surgia a partir da encosta montanhosa na qual a cidade se abrigava: “E, todas as vezes que passava pelo alinhamento da Grande Porta, metia por um túnel abobadado, que atravessava um enorme pilar de rocha cuja massa projetada para fora dividia em dois todos os círculos da cidade menos o primeiro. (...) erguia-se da retaguarda do largo pátio, atrás da Porta, um imponente bastião de pedra de aresta tão aguçada como a quilha de um barco voltado para leste.”<sup>84</sup> Este bastião de pedra assemelhava-se à forma de um barco, o que remete para o passado de Gondor, pois os seus antepassados eram hábeis marinheiros que se distinguiram das

---

<sup>81</sup> Idem, pp. 19 - 20.

<sup>82</sup> Ford, J.A. “The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire”, pp. 53 – 73.

<sup>83</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 19.

<sup>84</sup> Idem, p. 20.

outras culturas pelas suas proezas no mar. Mas a referência às tradições passadas reflete uma maior preocupação com a história, e não com as gerações futuras, sendo outro símbolo do declínio da cidade.<sup>85</sup>



Figura 62 – Gandalf e Pippin na cidade de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Na obra *O Senhor dos Anéis*, quando Gandalf e Pippin percorrem esta estrada, é descrito como a cidade apresenta casas e mansões de aspecto nobre, sugerindo uma arquitetura mais imponente e que, em tempos passados, atingiu o seu auge. O primeiro nível incluía o Rath Celerdain, uma rua pavimentada de branco com a Antiga Casa de Hóspedes e onde se localizavam as principais casas de fabricantes de luzes da cidade. No sexto nível havia estábulos para cavaleiros, e estavam também localizadas as Casas de Sarar, cercadas por jardins. Mas no momento da ação, Minas Tirith é uma cidade que faz parte de um reino em decadência, por razões políticas, culturais e sociais. Esse apagamento nota-se ao percorrer as ruas da cidade, pois apesar de ser densamente construída e evocar um passado nobre, encontra-se despovoada, por causa da guerra, o que cria um ambiente sombrio e uma sensação de falta.<sup>86</sup> “Pippin olhou com espanto crescente para a grande cidade de pedra, que era maior e mais esplendorosa do que tudo quanto sonhara - maior e mais forte do que Isengard e muito mais bonita. Na realidade, porém, ia decaindo de ano para ano (...) Em todas as ruas passavam por alguma grande casa ou mansão sob cujas portas e portais arqueados estavam gravadas muitas e belas letras de formato estranho e antigo - nomes, calculou Pippin, de grandes homens e famílias que ali tinham vivido outrora. Mas agora estavam

<sup>85</sup> Brooke, J.H. “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien”, pp. 8 - 10.

<sup>86</sup> Ford, J.A. “The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire”, 53 - 73.

silenciosas, não soavam passos nos seus largos caminhos, não se erguiam vozes nos seus salões, nem espreitava rostos da sua porta ou janela deserta.”<sup>87</sup>,



Figura 63 – *At the Court of the Fountain*, 1992, Ted Nasmith.

Esta estrada levava até à Cidadela através do sétimo portão, orientado a leste à semelhança do portão do primeiro patamar. “A entrada na cidadela estava igualmente voltada para leste, mas tinha sido escavada no coração da rocha. (...) Era assim que os Homens chegavam, finalmente, ao Pátio Alto e ao Largo da Fonte, diante da base da Torre Branca: alta e harmoniosa com 50 braças da base ao pináculo onde a bandeira dos mordomos flutuava 300 metros acima da planície.”<sup>88</sup> A Torre Branca de Minas Tirith, ou Torre de Ecthelion, surgia assim no ponto mais elevado da cidade, e permitia observar com clareza os vales do rio Anduin, situado em frente a Minas Tirith: “(...) a Torre de Ecthelion, que subia, alta, na muralha mais elevada, recortou-se luminosamente no céu, a refulgir como um espigão de pérolas e prata, altaneira, bela e harmoniosa, com o pináculo a cintilar como se fosse de cristal lapidado.”<sup>89</sup> Esta torre apresentava 91 metros de altura, situava-se a cerca de 300 metros acima das planícies, e era protegida pelas muralhas do sétimo patamar. Na Cidadela situava-se a residência dos governantes de Gondor (a Casa do Rei e alojamentos para o Mordomo). As portas principais da Torre Branca estavam orientadas a leste em direção ao Pátio da Fonte, onde estava a Árvore Branca. No seu interior havia o grande salão do trono onde os reis e os mordomos governavam, e o salão de festas Merethrond. Um dos palantiri, pedras da Visão, situava-se numa sala no topo da torre. A torre apresentava ainda arsenais, quartéis e refeitórios para os guardas da Cidadela.

<sup>87</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 21.

<sup>88</sup> Ibidem.

<sup>89</sup> Idem, p. 19.



Figura 64 – *Mindolluin*, Alan Lee.

Por detrás da torre, e com acesso a partir do sexto patamar, havia uma porta, Fen Hollen, e uma pequena passagem que levava às criptas funerárias dos reis e mordomos e na qual se percorria a Rath Dínen, o caminho silencioso: “(...) esse espinhaço, que subia à altura da quinta muralha, estava cercado por altas fortificações (...) nesse espaço erguiam-se as casas e os túmulos abobadados de reis e senhores desaparecidos, eternamente silenciosos entre a montanha e a torre.”<sup>90</sup> Nota-se que existia uma preocupação em honrar os reis do passado: os túmulos eram mais elaborados e cuidados do que as habitações, abandonadas durante o período da guerra. Minas Tirith, durante a Guerra do Anel, continua a valorizar mais os antepassados: perderam os ideais originais, e dão mais valor às gerações passadas do que às futuras. Continuam a procurar a imortalidade, apesar de essa procura já ter levado, anteriormente, à queda do reino de Númenor. “A morte esteve sempre presente, porque os numenoreanos, como sucedera no seu antigo reino (que por isso tinham perdido), anelavam por uma vida interminável e imutável. Os reis construíam túmulos mais sumptuosos do que casas de vivos e queriam mais aos velhos nomes da árvore da sua ascendência do que aos nomes dos filhos. Senhores sem descendência sentavam-se em velhos palácios a pensar em heráldica; em câmaras secretas, homens mirrados compunham elixires fortes ou, em torres frias e altas, interrogavam as estrelas. E o último rei da dinastia de Anárion não teve herdeiro nenhum.”<sup>91</sup>

A própria forma da cidade, a sua escala, a torre, demonstram a utilização da arquitetura não só para defesa, mas para simbolizar e demonstrar o poder e as tradições de épocas passadas.<sup>92</sup>

---

<sup>90</sup> Idem, p. 21.

<sup>91</sup> Tolkien, J.R.R. *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*, p. 311.

<sup>92</sup> Brooke, J.H. “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien”, pp. 8 – 10; Fonstad, K. *The Atlas of Middle-earth*, p. 138; Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 158 – 160; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 334 – 337.

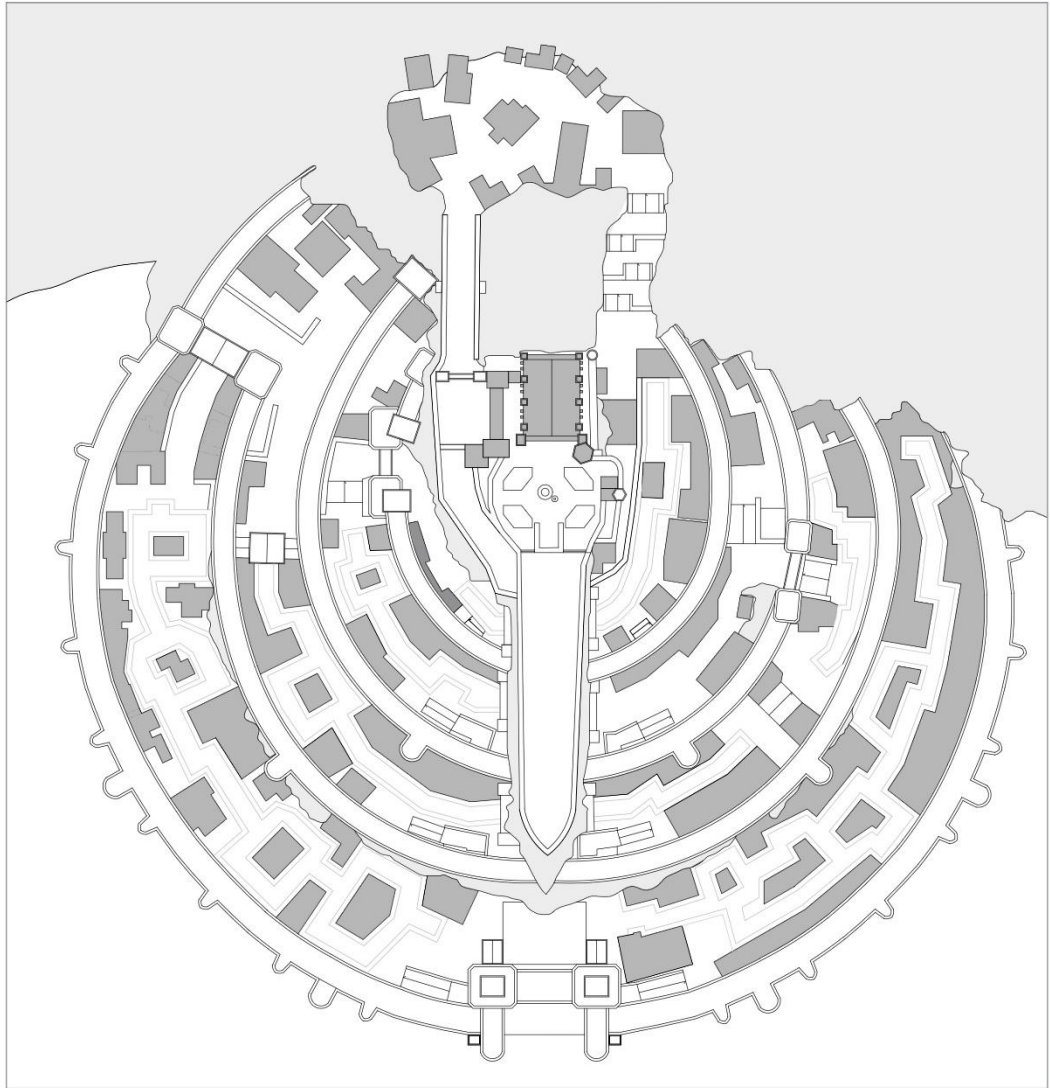


Figura 65 – Planta de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira.

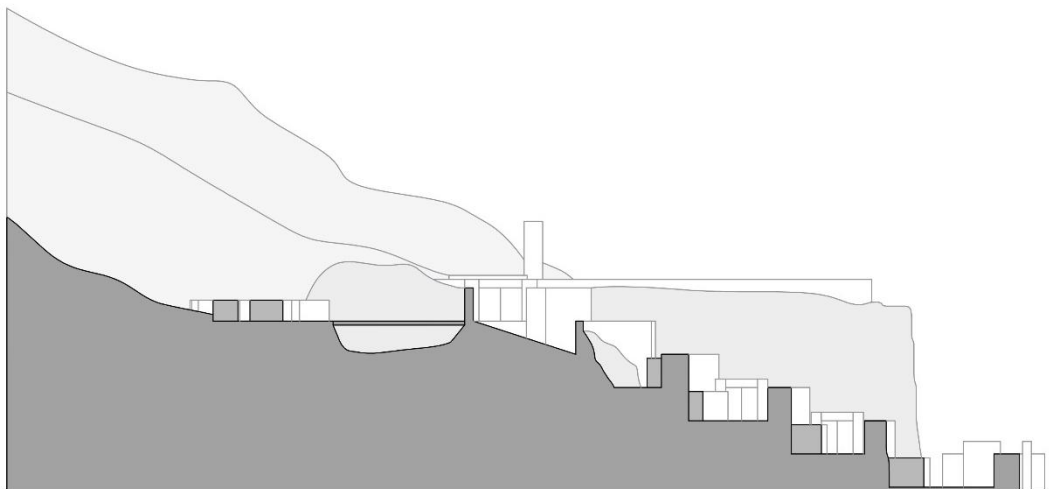


Figura 66 – Corte de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira.

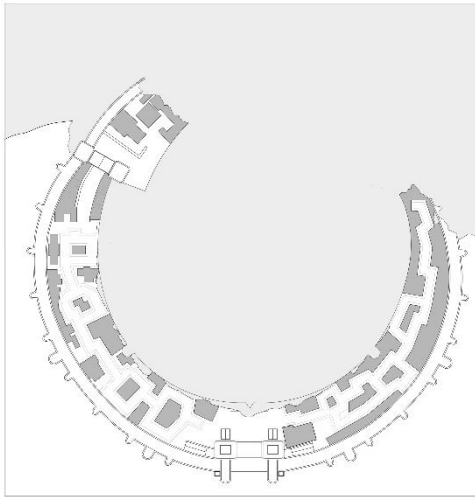


Figura 67 – Planta do nível 1 (cota 30m),  
desenho de Ana Margarida Teixeira.

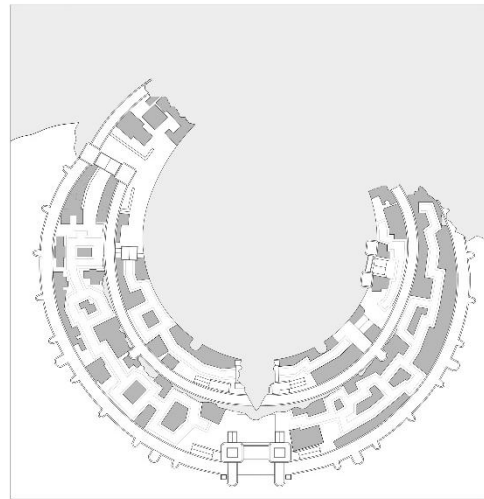


Figura 68 – Planta do nível 2 (cota 60m),  
desenho de Ana Margarida Teixeira.

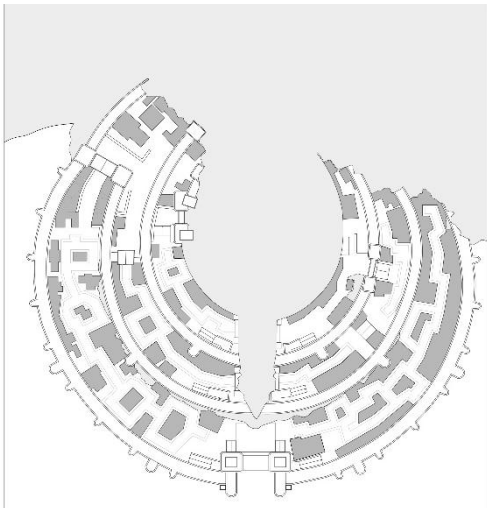


Figura 69 – Planta do nível 3 (cota 90m),  
desenho de Ana Margarida Teixeira.

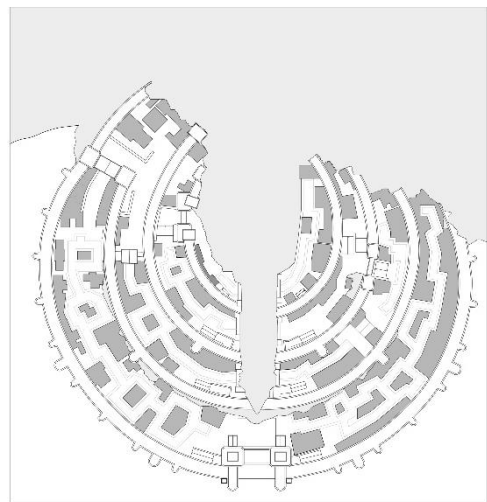


Figura 70 – Planta do nível 4 (cota 120m),  
desenho de Ana Margarida Teixeira.

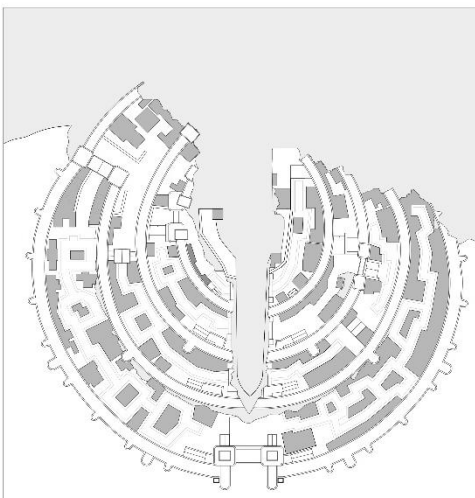


Figura 71 – Planta do nível 5 (cota 150m),  
desenho de Ana Margarida Teixeira.

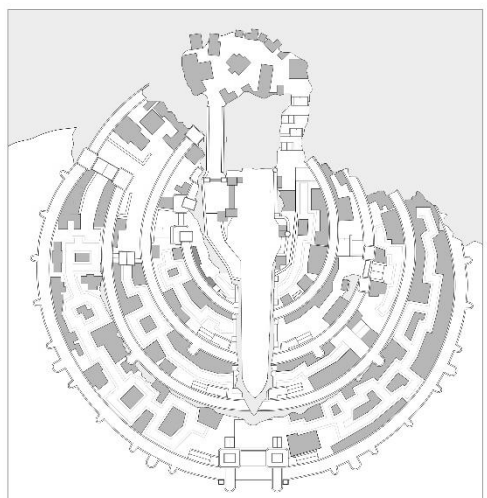


Figura 72 – Planta do nível 6 (cota 180m),  
desenho de Ana Margarida Teixeira.

### c. Simbologia presente no desenho de Minas Tirith

Existem inúmeros símbolos e elementos importantes no mundo criado por Tolkien. Estes símbolos relacionam as diferentes épocas, e possuem valor histórico.

A Árvore Branca de Gondor situa-se no Pátio da Fonte em Minas Tirith, e é um símbolo dos reis Dúnedain. A sua predecessora foi um rebento de Nimloth, plantada em Minas Ithil, que foi destruída antes do fim da Segunda Era. A Árvore Branca aparece nos uniformes dos herdeiros de Elendil e dos Guardas da Cidadela de Minas Tirith, no estandarte de Elendil, e na bandeira real de Gondor.

A Árvore Branca tem um forte simbolismo: de acordo com o *legendarium*, antes da Era do Sol e da Lua, existiam duas Árvores que iluminavam o mundo. Chamavam-se Laurelin, a árvore dourada, e Telperion, a árvore prateada. Elas foram destruídas, e os seus últimos frutos deram origem ao Sol e à Lua, respetivamente. A Árvore Branca é descendente de um rebento da Nimloth, a Árvore Branca de Númenor, que Isildur trouxe após Númenor ter caído, juntamente com os sete palantíri, e o rebento foi plantado em Minas Ithil. Porém, em 3429 SE, Minas Ithil foi capturada e a Árvore Branca foi queimada. Isildur escapou, levando consigo novamente outro rebento. Em 2 TE, Isildur plantou a Árvore Branca em Minas Anor. Esta Árvore Branca durou até 1636 TE, quando a Grande Peste atingiu Gondor. Uma terceira árvore foi plantada em 1640 TE, e sobreviveu até 2872 TE. Como nenhum rebento foi encontrado, a árvore foi deixada onde estava após a sua morte "foi deixada no seu lugar 'até o rei voltar', visto não se conseguir encontrar nenhum renovo."<sup>93</sup> Quando finalmente foi substituída em 3019 TE, foi colocada nos Túmulos dos Reis com honras reais. Foi encontrado um novo rebento, plantado após a Guerra do Anel.<sup>94</sup>

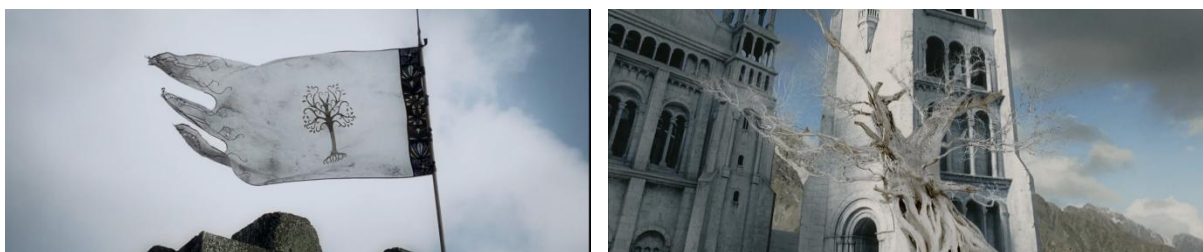


Figura 73 – Símbolos de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

<sup>93</sup> Tolkien, J.R.R.: *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, p. 359.

<sup>94</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

O Sol e a Lua surgem como símbolos que representam os Homens (Sol) e os Eldar (Lua). Após a Guerra do Anel, Minas Tirith (antes chamada de Minas Anor, a Torre do Sol), é salva e reconstruída. Mas Minas Morgul (antes Minas Ithil, a Torre da Lua), não é reconstruída, mas sim destruída. Isto simboliza uma mudança no mundo, onde a Era dos Eldar terminou, e o mundo pertence agora à Era dos Homens.<sup>95</sup> “(...) o Sol se pôs como um sinal do declínio dos Elfos, mas a Lua estimava a sua memória.”<sup>96</sup>

A onomástica e a heráldica de Gondor continham elementos da família de Elendil, utilizando o Sol (Anárion), a Lua (Isildur) e as estrelas (Elendil), para nomear as diferentes cidades, juntamente com os nomes dos fundadores. A região de Anórien e Minas Anor assumem o nome de Anárion, a região de Ithilien e Minas Ithil de Isildur, e a cidadela de Osgiliath o de Elendil (pois a partícula -gil- é sinónimo de elen-, que significa estrelas).<sup>97</sup>

Os palantíri (Pedras da Visão) eram pedras que podiam ser usadas para comunicar entre si, e observar locais distantes. Foram feitos em Valinor, mas não se sabe quantos existiam, apenas se tem maior conhecimento sobre os sete que estavam na Terra-Média. Sabe-se também que existia um na Torre de Avallónë, em Tol Eressëa, e que foram os Eldar que as trouxeram para Númenor.

Elendil levou sete palantíri com ele na sua fuga para a Terra-Média após a queda de Númenor. Quando os Reinos no Exílio foram formados em 3320 SE, eles foram distribuídos para sete locais diferentes: Elendil manteve três em Arnor, e quatro foram para Gondor. Eles eram usados principalmente para comunicação, mas também para ver o que estava a acontecer nos respetivos reinos. A sua existência nunca foi de conhecimento comum, e ninguém tinha acesso a eles, exceto reis e governantes, guardiões nomeados ou por comando real.

Ao longo do tempo, as pedras desapareceram do conhecimento público ou foram perdidas, sendo que algumas reapareceram durante a Guerra do Anel, alterando o desenvolvimento da guerra.

O destino final da maioria das pedras é desconhecido. Eram esferas que pareciam feitas de vidro sólido ou cristal preto profundo. As menores tinham um pé de diâmetro, as maiores eram grandes demais para um único homem suportar.

---

<sup>95</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, p. 427.

<sup>96</sup> Tolkien, J.R.R. & Tolkien, C. (ed.) *The History of Middle-Earth. Vol. 5: The Lost Road and Other Writings*, p. 118.

<sup>97</sup> Day, D. *Tolkien - A Dictionary*, pp. 107 – 108; Foster, R. *The Complete Guide to Middle-Earth*, pp. 215 – 216; Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 248 - 249.

O propósito das pedras em geral era duplo: comunicar entre si e ver ao longe. As pedras estavam ligadas entre si e cada uma podia revelar o que estava perto de outra pedra, mas aqueles de vontade e mente fortes podiam dirigir o seu olhar para qualquer lugar, tanto no espaço quanto no tempo (apenas para o passado). Todas as pedras, exceto a pedra de Elostirion, podiam ser usadas na comunicação entre si, embora as pedras maiores e mais poderosas fossem favorecidas para esse uso em longas distâncias. A grande pedra de Osgiliath podia espiar a comunicação das pedras menores, e algumas outras aparentemente também tinham habilidades especiais. O olhar das pedras podia penetrar além de qualquer objeto sólido, como em cavernas profundas, mas exigia luz para ver qualquer coisa.<sup>98</sup>

A torre surge como símbolo do poder. Está presente em várias cidades, como Tirion, Gondolin, Armenelos e Minas Tirith. Concentra a residência real e os órgãos de poder. Surge normalmente associada a uma grande praça, e representa a ideia de fortaleza.<sup>99</sup>

Pode-se comparar a Torre de Ecthelion de Minas Tirith com o salão de Meduseld do reino de Rohan, de maneira a compreender as diferenças entre as duas culturas, pois os rohirrim utilizavam o salão comprido, enquanto em Gondor valorizavam a torre alta. A torre assume, para além do valor defensivo, um valor simbólico: a pedra branca representa a cultura e o conhecimento de Gondor, e a maneira como foi construída representa os conhecimentos e tecnologias avançados. Em *O Senhor dos Anéis*, Pippin descreve a torre, mas não conhece o vocabulário adequado, e por isso compara-a a elementos mais compreensíveis para ele. Ele acha a torre estranha e fria, sem elementos de madeira nem tapeçarias, e com imagens gravadas em pedra. Tal como no salão de Meduseld, os pilares guiam o olhar até ao trono: mas em Minas Tirith, o trono está vazio, o que mostra que apesar de Gondor possuir tecnologia mais avançada e técnicas mais aprofundadas do que Rohan, o reino se encontra em declínio.<sup>100</sup>

Como já foi referido, o nome Gondor significa terra do povo que utiliza a pedra, simbolizando a importância dada à construção em pedra. O reino de Gondor, que contém Minas Tirith, apresenta várias construções em pedra. A tecnologia necessária provém dos numenoreanos que desembarcaram na

---

<sup>98</sup> Tolkien, J.R.R. *Contos Inacabados de Númenor e da Terra-Média*, pp. 415, 421 – 424; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

<sup>99</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

<sup>100</sup> Brooke, J.H. "Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien", pp. 8 - 10.

Terra-Média e utilizaram esses conhecimentos para construir cidades, monumentos, torres, muralhas e fortalezas.<sup>101</sup>

Minas Tirith utiliza o monte Mindolluin como defesa natural. A escolha da pedra como material de construção faz parte da sua cultura, não é utilizada apenas para defesa, mas também em habitações e túmulos. A pedra significa longevidade, e pode estar relacionada com a ideia de mortalidade presente em Gondor, e que preocupa os líderes.<sup>102</sup>

A arquitetura tumular era muito valorizada pelos numenoreanos, tanto que eles construíram elaborados túmulos para preservar a memória dos antepassados. Em Minas Tirith é visível através dos túmulos dos reis e dos regentes governantes, que ocupam um lugar resguardado e sagrado na cidade.<sup>103</sup>

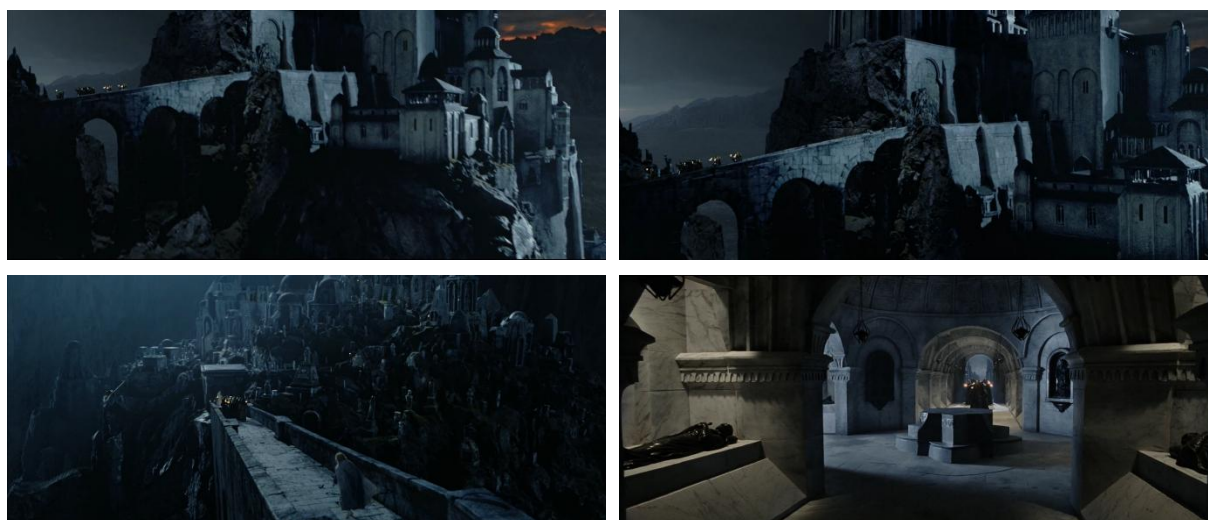


Figura 74 – Os túmulos dos reis. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Os faróis de Gondor, Amon Din, Eilenach, Nardol, Erelas, Min-Rimmon, Calenhad e Halifirien tinham como função principal avisar os Rohirrim que Gondor estava em perigo ou o inverso. Os faróis eram colocados em colinas ou nos cumes das montanhas. Consistiam em duas séries de estações permanentemente ocupadas para dar o alarme no norte e sul de Gondor. Ficavam nos cumes de colinas periféricas nas Montanhas Brancas. As estações mantinham fogueiras de sinalização e cavalos alojados para os mensageiros a caminho do reino de Rohan ao norte ou do feudo de Belfalas.

---

<sup>101</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

<sup>102</sup> Brooke, J.H. "Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien", pp. 8 - 10.

<sup>103</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page); Brooke, J.H. "Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien", pp. 8 - 10.

Os faróis ao norte das Montanhas Brancas situavam-se a uma distância de 20 a 30 milhas entre cada farol. As localizações dos faróis do sul não foram registadas, mas com base nas descrições pode ter havido até dez faróis desde Minas Tirith até oeste das Montanhas Brancas.

Durante a Guerra do Anel, os faróis do Norte foram acesos quando chegaram notícias a Minas Tirith de que uma grande frota de Corsários de Umbar se aproximava da foz do Anduin, e enquanto os Rohirrim cavalgavam para ajudar Gondor através de Anórien, eles viajaram perto de todos os sete faróis ao norte das Montanhas Brancas no caminho para leste em direção a Minas Tirith.

Uma das principais mudanças feitas nas adaptações cinematográficas de Peter Jackson é que, quando Gandalf e Pippin cavalgam para Minas Tirith, os faróis não estão acesos. No filme, Gandalf pede a Pippin para acender o farol da cidade, e para assim invocar os rohirrim. Depois de ele fazer isso, o filme mostra uma sequência onde os outros faróis são acesos um por um até que o último é visto por Aragorn, que está em Edoras. Outra mudança é que no filme há pelo menos treze faróis, em oposição aos sete descritos no livro. Além disso, os faróis foram retratados apenas como fogueiras de sinalização (sem estábulos), no topo dos picos das montanhas, em vez de fortalezas.<sup>104</sup>

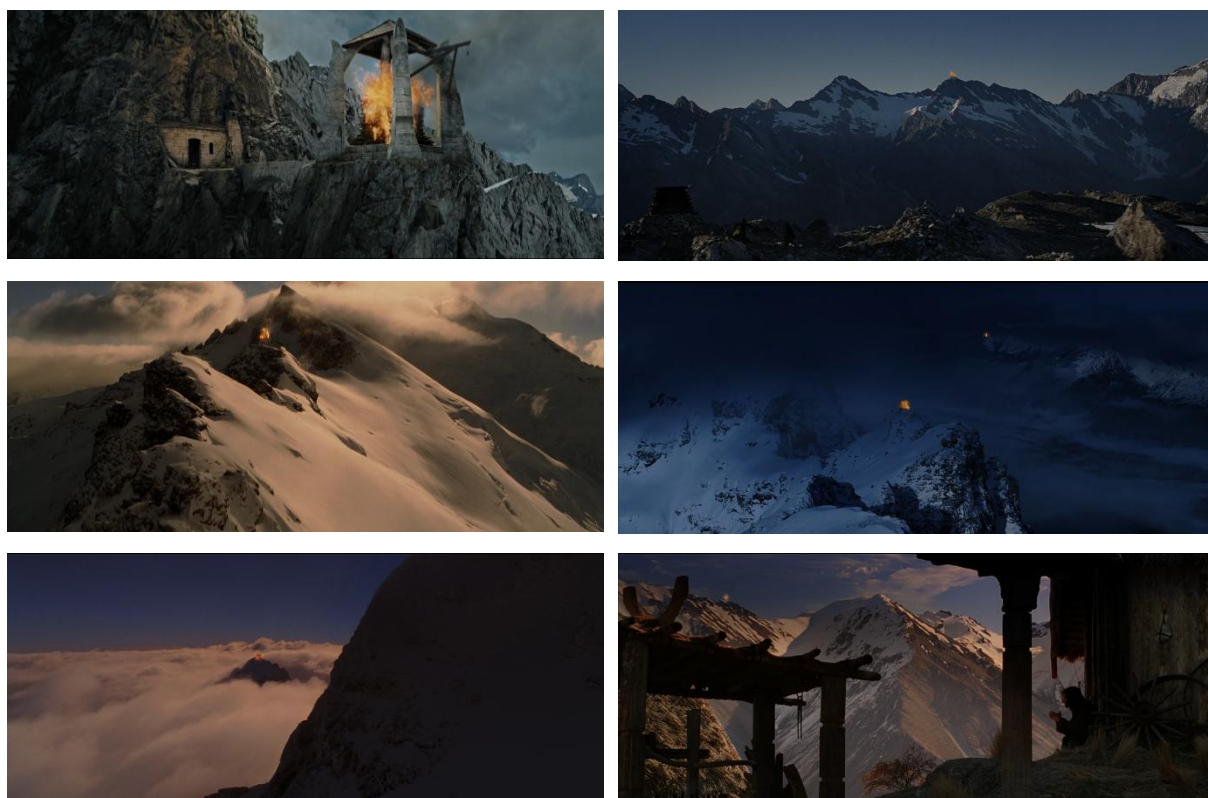


Figura 75 – Os Faróis de Gondor. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

<sup>104</sup> Hammond, W.G., Scull, C. *The Lord of the Rings: A Reader's Companion*, pp. 507 – 525; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)



Figura 76 - Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

#### 4. Representações de Minas Tirith nos media

## a. Cinema

“Uma adaptação de *O Hobbit* ou *O Senhor dos Anéis* exigiria uma de duas abordagens: longa-metragem de animação ou *live-action* com elaborados efeitos especiais. De qualquer forma, a produção teria de ser dispendiosa se quisesse refletir algo da grandeza dos livros de Tolkien.”<sup>105</sup>

Desde a publicação das obras *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, foram feitas algumas adaptações cinematográficas, das quais se destacam os filmes de animação *The Lord of the Rings* de Ralph Bakshi e Saul Zaentz (1978); *The Hobbit* (1977) e *The Return of the King* (1980), realizados por Rankin e Bass; *The Fabulous Journey of Mr. Bilbo Baggins the Hobbit* (1985), que corresponde a uma versão feita por Lentelefilm na União Soviética; e a adaptação de uma peça na Finlândia, baseada em *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, para uma minissérie de nove episódios chamada *Hobitit* (1997). Porém, a versão que tem mais destaque é a trilogia de filmes *O Senhor dos Anéis* realizada por Peter Jackson entre 2001 e 2003, juntamente com a posterior trilogia *O Hobbit*, realizada entre 2012 e 2014. Estas diferentes versões cinematográficas permitem conhecer várias interpretações relativas à representação das cidades, e diferentes maneiras de abordar a arquitetura da Terra-Média, mas é nos filmes de Peter Jackson que se consegue captar com mais detalhe esses diferentes ambientes, espaços e paisagens. Mais recentemente, foram realizadas duas temporadas da série *Os Anéis do Poder*, da Amazon, que retratam uma história que antecedeu a Guerra do Anel.<sup>106</sup>

No filme *The Lord of the Rings* realizado por Ralph Bakshi (1978), a ação termina após a Batalha do Abismo do Elmo, não sendo mostrada a cidade de Minas Tirith. O filme não teve muito sucesso, e acabou por não ser feita uma segunda parte para concluir a história. Porém, assume-se que Rankin e Bass, após terem realizado *The Hobbit* em 1977, optaram por realizar a conclusão do filme de Ralph Bakshi, que estreou em 1980 (originalmente iriam chamar-lhe de *Frodo, the Hobbit II*, mas mais tarde optaram por *The Return of the King*). Neste filme, Minas Tirith é baseada na descrição de J.R.R. Tolkien. A primeira muralha aparece com cor escura e é alta, no entanto é danificada durante o Cerco de Minas Tirith. Rammas Echor é mostrada de forma semelhante à visão de Tolkien no livro.<sup>107</sup>

---

<sup>105</sup> Lee, S. D. (ed.) *A Companion to J.R.R. Tolkien*, p. 497.

<sup>106</sup> Idem, pp. 499 - 509.

<sup>107</sup> Idem, pp. 503 - 504.



Figura 77 – Fotograma do filme *The Return of the King*, 1980, Rankin & Bass.

Os filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* realizados por Peter Jackson foram um sucesso comercial e venceram vários prêmios em diversas categorias.<sup>108</sup> São uma fonte de informação importante para a redação da dissertação, pois permitem compreender uma perspectiva diferente no que respeita à interpretação da obra de J.R.R. Tolkien. Nos filmes é possível observar as cidades e reinos referidos na obra, como o Shire, Rivendell, Isengard, Rohan, Mordor e Minas Tirith. A trilogia de filmes *O Hobbit*, realizada também por Peter Jackson, apesar de apresentar alguns locais que não são percorridos em *O Senhor dos Anéis*, mostra também o Shire e Rivendell, permitindo visualizar estes locais com outra perspectiva diferente relativamente à primeira trilogia.

Nos filmes de Peter Jackson, para ser possível representar Minas Tirith, que tem um papel fundamental na obra, construiu-se uma maquete da cidade. A aparência e a estrutura foram baseadas em Monte Saint-Michel, em França, um mosteiro fortificado.<sup>109</sup>

J.R.R. Tolkien não citou explicitamente o Monte Saint-Michel como inspiração para Minas Tirith, mas ambas as cidades apresentam paralelos visuais. O Monte Saint-Michel é uma abadia medieval situada no topo de uma ilha rochosa na costa da Normandia, e apresenta paredes concêntricas e uma estrutura central imponente, que faz lembrar a cidade de sete patamares de Minas Tirith, construída na encosta da montanha.

Em *A Irmandade do Anel* de 2001, a cidade aparece brevemente e mostra Gandalf a procurar nas bibliotecas informação sobre o Anel. Em *As Duas Torres* de 2002, Minas Tirith pode ser vista à distância por alguns segundos quando Faramir leva Frodo, Sam e Gollum para Osgiliath. Em *O Regresso do Rei*

---

<sup>108</sup> Idem, p. 506.

<sup>109</sup> CNET - The real-life Minas Tirith from 'Lord of the Rings': A tour of Mont Saint-Michel, disponível em: <https://www.cnet.com/culture/take-a-tour-of-mont-saint-michel/>

de 2003, Minas Tirith é mais desenvolvida e a descrição de Tolkien é respeitada, com algumas alterações: A Torre de Ecthelion encontra-se separada do edifício da sala do trono; apesar da primeira muralha de Minas Tirith (Othram) ser descrita como uma parede negra, indestrutível e alta, no filme todas as sete muralhas são brancas, e pelo menos a muralha exterior desmoronou rapidamente sob o ataque de Mordor; a cidade encontra-se mais perto do Monte Mindolluin do que na descrição e nos desenhos de Tolkien; no filme, é possível observar as montanhas que cercam Mordor, o Monte da Perdição, e Minas Morgul, mas nos livros encontravam-se afastados. O pátio da Árvore Branca surge nivelado e pavimentado nos filmes, e foi utilizado para a coroação de Aragorn. A Grande Porta de Minas Tirith nos filmes é ladeada por torres e bastiões feitos da mesma pedra branca que compõem todo o nível inferior, e o Rammas Echor não é representado.

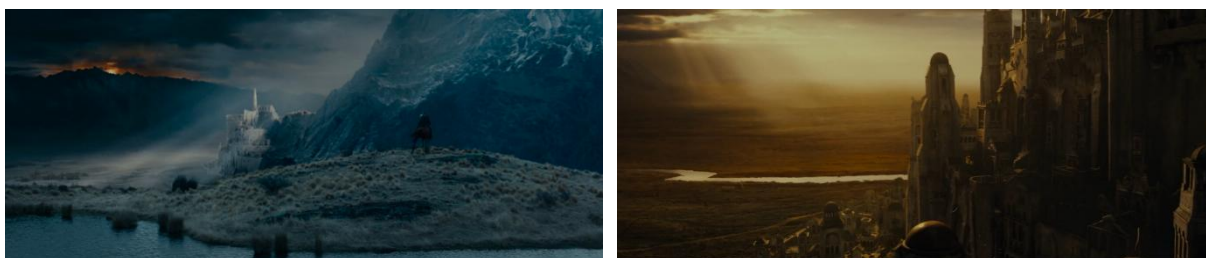


Figura 78 – Minas Tirith. Fotogramas da trilogia *O Senhor dos Anéis*, Peter Jackson.

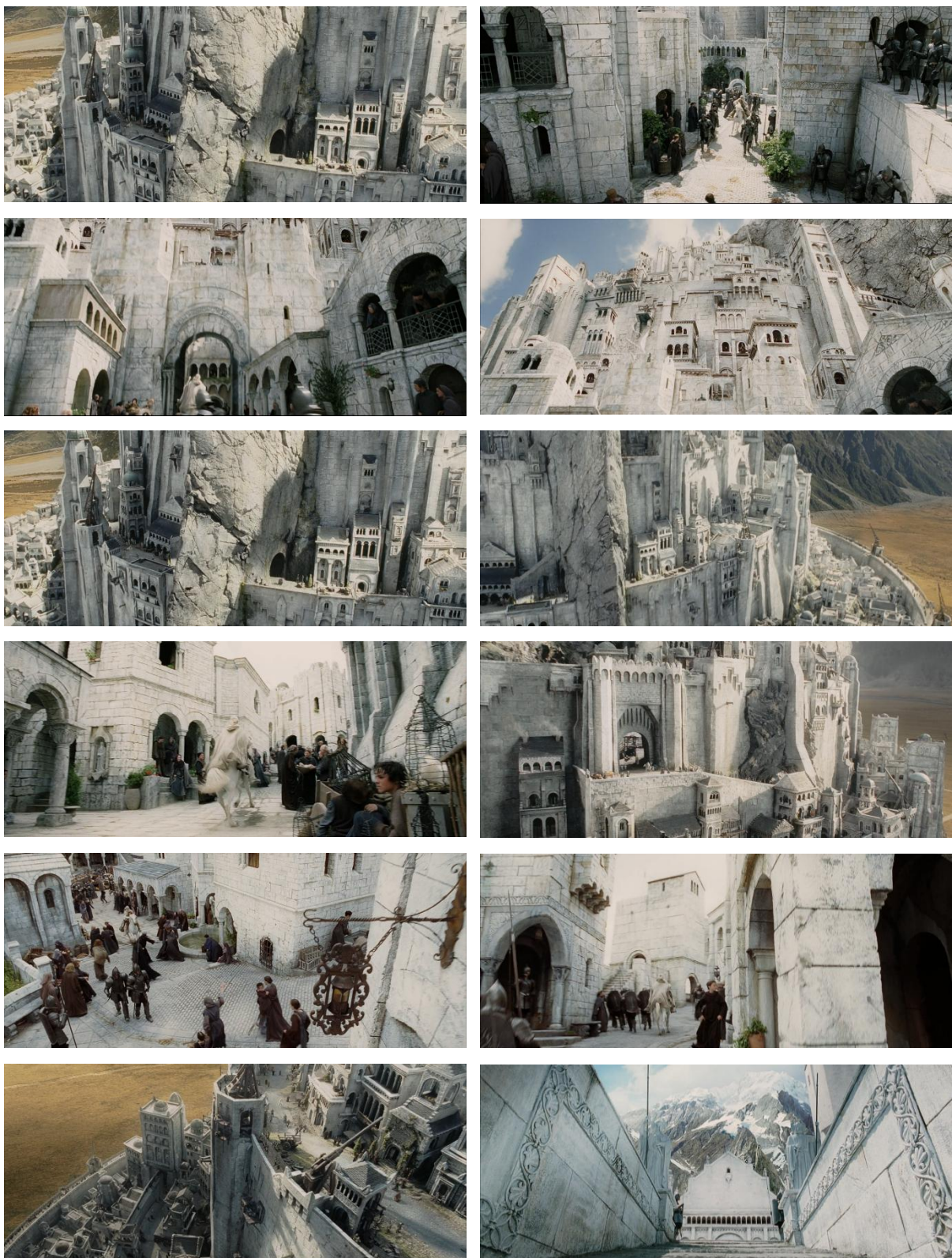


Figura 79 – A cidade de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

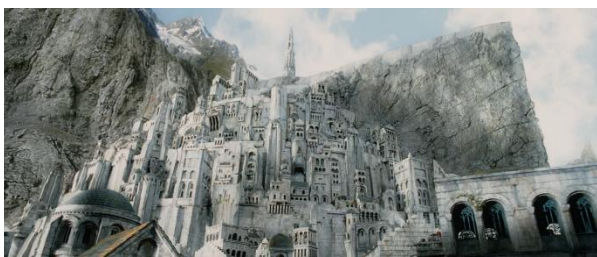
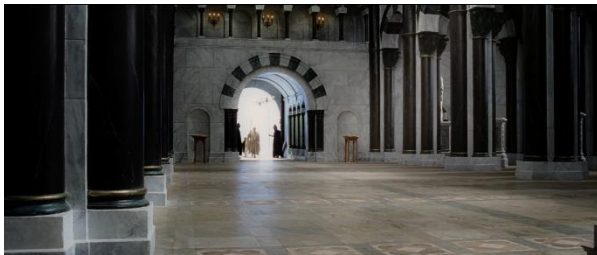


Figura 80 – A cidadela, a Árvore Branca e o Salão dos Reis. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

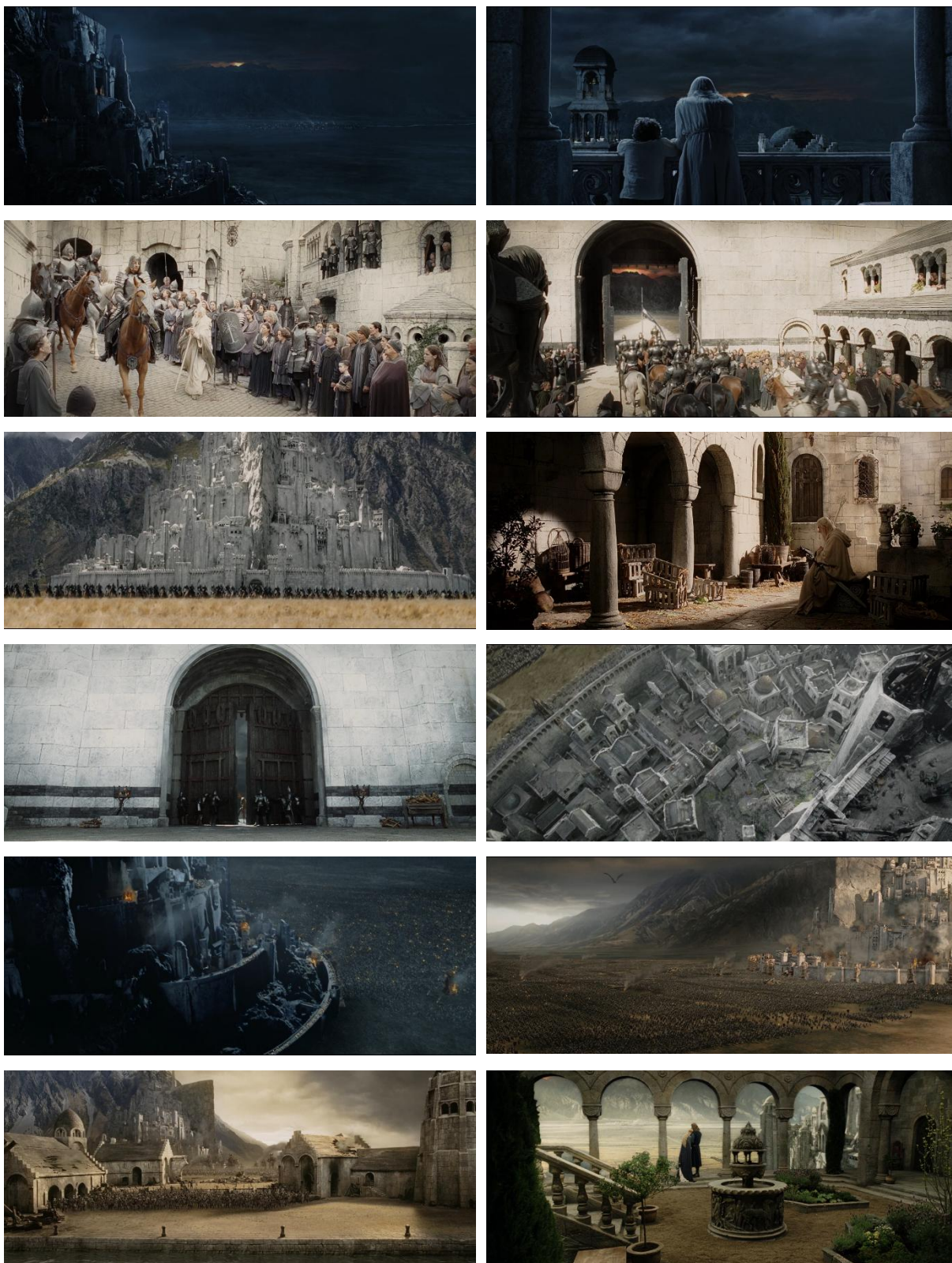


Figura 81 – A batalha de Minas Tirith. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

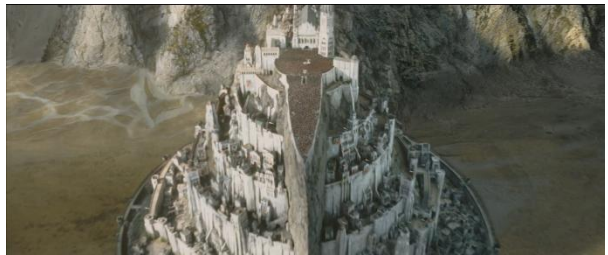


Figura 82 – A coroação do rei. Fotogramas do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Em 2017, a Amazon Studios adquiriu os direitos sobre a obra de Tolkien para realizar uma série, com várias temporadas, em cooperação com a Tolkien Estate and Trust, HarperCollins e New Line Cinema. A adaptação televisiva explora histórias anteriores à Guerra do Anel, e que se situam na Segunda Era, tendo como tema a ilha de Númenor. A série mostra a arquitetura da cidade de Tirion em Aman, e da cidade de Armenelos em Númenor, que pode ser comparada com a arquitetura de Minas Tirith.<sup>110</sup>

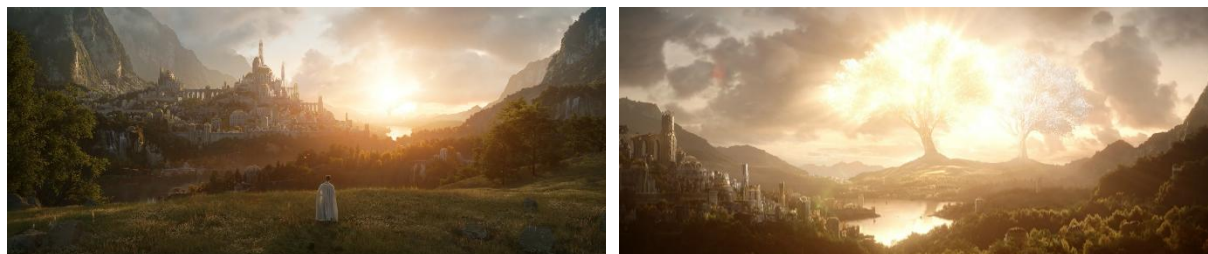


Figura 83 – Tirion. Fotogramas da série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, 2022.

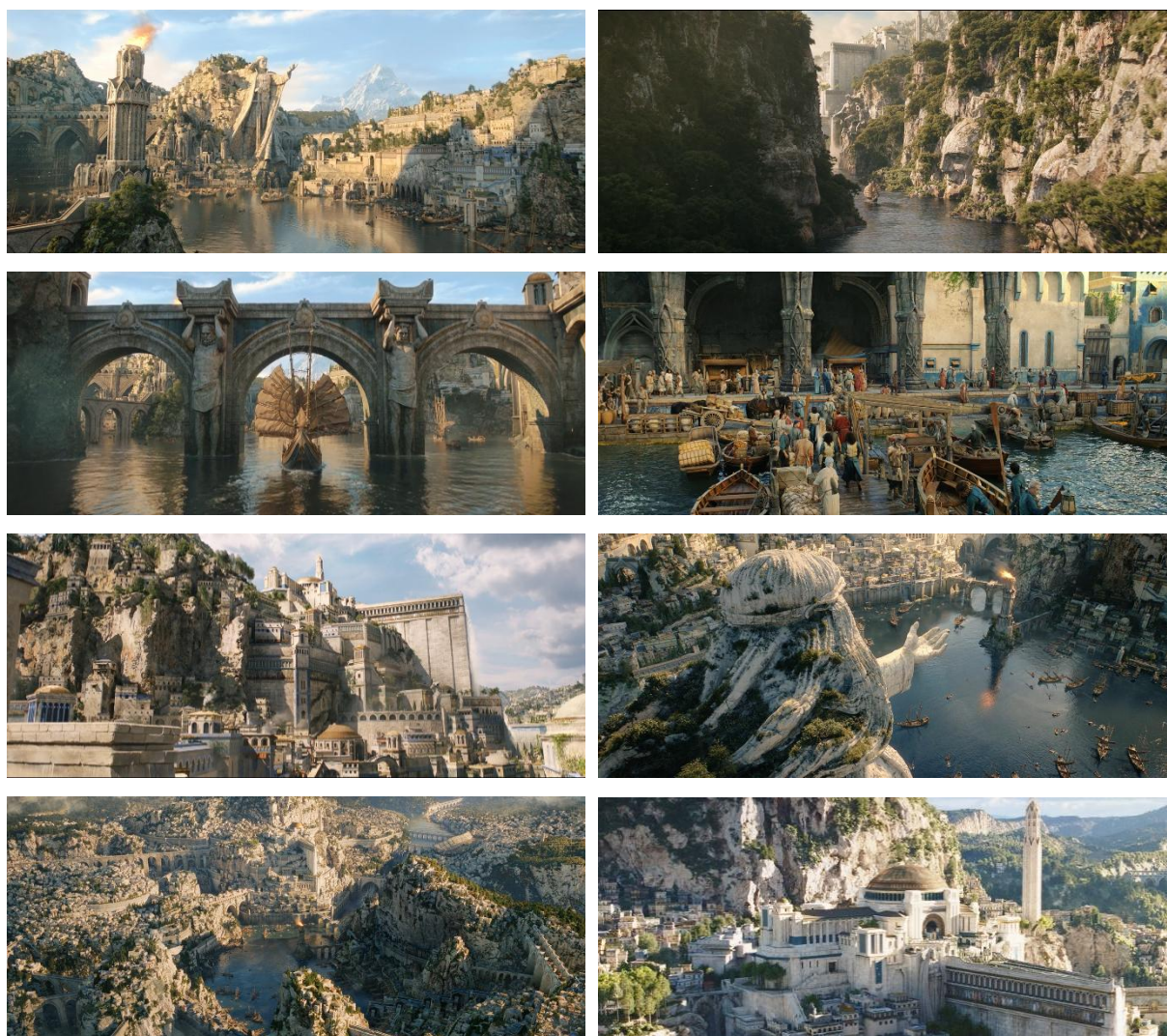


Figura 84 – Armenelos. Fotogramas da série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, 2022.

<sup>110</sup> Lee, S. D. (ed.) *A Companion to J.R.R. Tolkien*, p. 506.

## b. Ilustração

Muitos artistas recriaram as diferentes paisagens, reinos e cidades do mundo criado por Tolkien. Um dos exemplos mais utilizado é a cidade de Minas Tirith, por existirem descrições ricas da cidade e por ter destaque na narrativa. Uma das imagens mais conhecidas, e também reproduzida na versão cinematográfica de Peter Jackson, é Gandalf e Pippin a cavalgarem em direção a Minas Tirith.

John Howe, com a ilustração “Gandalf Approaches the Guarded City”, mostra esta abordagem, quando Gandalf se aproxima de Minas Tirith juntamente com Pippin, admirado pela grandiosidade da cidade e pela Torre Branca. A pintura mostra a velocidade a que eles se deslocam para a cidade, e contrasta a escuridão da rocha com o brilho da cidade.

Alan Lee retrata o interior da cidade. Mostra as mesmas torres brilhantes e o uso de pedra branca, com uma das muralhas cortada pela rocha. Olhando para o interior das muralhas percebe-se a escala da cidade. Alan Lee tem em atenção o uso da perspectiva e a representação de detalhes arquitetónicos.

A ilustração de Jef Murray “Road to Minas Tirith” mostra a aproximação de Gandalf em direção à cidade, com nuvens a moverem-se no céu. O espectador obtém uma sensação de urgência, embora esta pintura tenha linhas retas e ousadas e um tom azul profundo. Minas Tirith surge como o tradicional castelo rodeado por muralhas descrito, branco e brilhante e com bandeiras a ondular ao vento.

A ilustração de Ted Nasmith “Gandalf Rides to Minas Tirith” pode ser considerada mais realista. A cidade surge com imenso detalhe, com Gandalf a dirigir-se na sua direção. Mostra a torre no topo da cidade e as sete muralhas. Nasmith presta atenção aos detalhes, especialmente à luz e à sombra das rochas e a sombra da cidade contra eles. A sua textura contrasta com a suavidade das muralhas de Minas de Tirith. Esta cidade parece crescer a partir da própria montanha, como se nela tivesse sido esculpida, e esta visão de Minas Tirith é apoiada pelo texto. Lee e Howe desenharam em detalhe uma pequena parte da cidade, e Nasmith desenha-o a uma escala muito maior. Dentro de cada muralha, existem casas de pedra, torres e outras estruturas. A Torre de Ecthelion ergue-se no cimo da cidade, quase como um farol. Minas Tirith parece assim ser uma cidade viva e pulsante, habitada pelo povo de Gondor.<sup>111</sup>

---

<sup>111</sup> Idem, pp. 480 - 483.



Figura 85 – *Gandalf Approaches the Guarded City*, 1992, John Howe.



Figura 86 – *Minas Tirith*, Alan Lee.

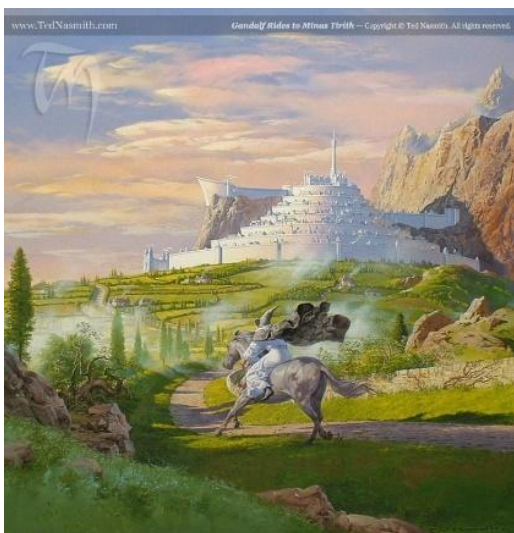


Figura 87 – *Gandalf Rides to Minas Tirith*, 2005, Ted Nasmith.



Figura 88 – *The Road to Minas Tirith*, Jef Murray.



Figura 89 – *Minas Tirith*, Pauline Baynes.

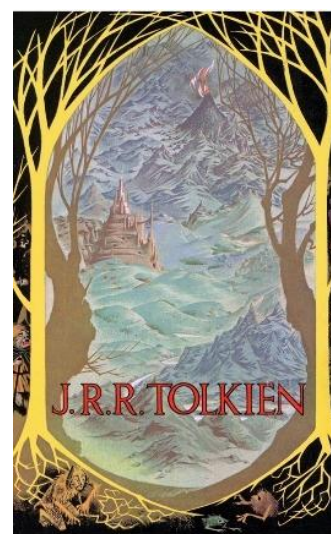


Figura 90 – *Minas Tirith*, 1974, Pauline Baynes.



Figura 91 - *Mont Saint-Michel, Normandy*, 1838, Edward William Cooke.

## 5. Influências na obra

“Parte da atração de *O Senhor dos Anéis* deve-se, imagino, aos pequenos vislumbres de uma história muito mais vasta: uma atração como ao avistar uma ilha desconhecida no horizonte, ou vislumbrar as torres de uma cidade distante a brilharem entre a névoa iluminada pelo Sol.”<sup>112</sup>

Tolkien baseou-se em diversas mitologias, lendas e mitos para criar a história e a paisagem da Terra-Média. As influências podem ser organizadas em dois grupos distintos, o mundo primário e o mundo secundário. Mundo primário é um conceito utilizado por J.R.R. Tolkien para descrever o mundo real. Assim, as influências do mundo primário remetem para factos históricos, lendas e mitos de civilizações antigas. Mundo secundário, pelo contrário, refere-se a um mundo ficcional organizado de maneira consistente, criado através do processo de sub-criação, dentro de um mundo real (mundo primário). O mundo de Arda, e o cenário do *legendarium*, corresponde ao mundo secundário de Tolkien. Tolkien defendia que a obra, após ser criada, devia poder ganhar vida própria. Para isso as histórias deviam ter várias dimensões relacionadas (geografia, personagens, línguas, cronologia e cenário) capazes de sustentar os acontecimentos e as personagens. Através da teoria de “sub-criação”, Tolkien pretendia criar um mundo secundário, onde o leitor sentisse que essa realidade era verdadeira e coerente dentro desse mundo. Para tal, o mundo secundário tinha de estar relacionado com o mundo primário, devendo existir um equilíbrio entre fantasia e realidade. Ao descrever a relação entre o *legendarium* e o mundo real, Tolkien frequentemente referia-se a Arda como o mundo secundário, construído dentro de um mundo primário real.<sup>113</sup>

“Sub-criação” foi um termo utilizado por J.R.R. Tolkien para descrever um conceito que ele aplicou durante a sua vida, incluindo no seu trabalho ao desenvolver o *legendarium*. Descrevia a inclinação de todos os seres vivos para criar coisas dentro do mundo primário (o mundo físico em que habitam), usando materiais e experiências derivadas do mundo primário. Neste contexto, o mundo primário passou a existir através de um ato de criação. O termo sub-criação refere-se ao processo de construção de mundos e criação de mitos.

A Terra-Média de Tolkien existe numa época mítica, mas situa-se no nosso mundo, permitindo estabelecer diferentes relações. Para a descrição e caracterização de espaços e cidades, pode-se

---

<sup>112</sup> Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 274. “Part of the attraction of The L.R. is, I think, due to the glimpses of a large history in the background: an attraction like that of viewing far off an unvisited island, or seeing the towers of a distant city gleaming in a sunlit mist.” (Carta 247, tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>113</sup> Brooke, J.H. “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien”, pp. 8 – 10; Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

considerar que Tolkien se inspirou em locais da sua infância ou que visitou durante a vida adulta. Tolkien também procurou inspiração na língua, literatura e cultura dos primeiros povos germânicos. Mas, apesar de ser influenciada pelos anglo-saxónicos, celtas e germânicos em diversas categorias, estes povos não construíam cidades em pedra; nessa época, apenas os romanos o faziam. Assim, a cidade de Minas Tirith pode ter sido baseada na cultura romana.<sup>114</sup>

Tolkien utiliza diferentes estilos arquitetónicos para expressar as diferentes culturas que existem na Terra-Média, pois a arquitetura e a cultura encontram-se interligadas: os edifícios construídos tornam-se parte da identidade cultural de um povo. A arquitetura, dependendo da escolha de materiais, localização e objetivo, é uma indicação do desenvolvimento, dos princípios e das características de uma cultura. Tolkien utiliza a arquitetura para diferenciar culturas, e recorre a descrições dos interiores dos edifícios e de elementos decorativos para contribuir de maneira mais aprofundada para a sua caracterização.<sup>115</sup>

Quando a arquitetura do mundo primário, que possui conceitos históricos, é integrada num mundo secundário, são criadas expectativas culturais: é necessário analisar como uma cultura se representa através da arquitetura para perceber os seus princípios e preocupações. As variações de arquitetura de acordo com diferentes povos são fundamentais no processo de “sub-criação” pois criam uma paisagem cultural que torna a Terra-Média mais realista.<sup>116</sup>

Vão ser analisadas as influências na obra de Tolkien, com destaque para o reino de Gondor, onde se insere a cidade de Minas Tirith, o caso de estudo principal da dissertação.

---

<sup>114</sup> Ford, J.A. “The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire”, 53 – 73.

<sup>115</sup> Brooke, J.H. “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien”, pp. 8 - 10.

<sup>116</sup> Ibidem.

#### a. Culturas da Antiguidade que influenciaram a Terra-Média

Tolkien inspirou-se na mitologia nórdica. Midgard, ou Mundo Médio, era o plano central de três planos paralelos. O nível mais alto era Asgard, o reino dos deuses, e Alfheim, a terra dos Elfos da Luz. Pode-se comparar estes dois reinos com a obra de Tolkien, relacionando-os com Valinor e as Terras Imortais de Aman. A única maneira de chegar a Asgard a partir de Midgard era através da ponte de Bifrost, tal como as Terras Imortais só podiam ser alcançadas pelos navios dos Elfos que percorriam o Caminho Direito. Midgard era o lar dos homens, dos anões, dos gigantes e dos elfos negros, e à semelhança da Terra-Média, também era cercada por um mar vasto. O nível inferior a Midgard era Niflheim, o mundo dos mortos, que se pode comparar à Terra Média durante as Eras das Trevas, antes da Guerra do Anel. Tolkien baseou-se também no mito da Atlântida para descrever o episódio da queda de Númenor e da Mudança do Mundo, quando a Terra Média mudou a sua forma de plana para redonda.



Figura 92 – O Caminho Direito para Valinor, em *The Grey Havens*, 1999, John Howe.



Figura 93 – Bifrost, em *Departed Gods*, 1892, autor desconhecido.

O Shire pode ser comparado à “terra verde e agradável” de Inglaterra, tendo sido inspirado nos condados rurais e pré-industriais que ainda existiam durante a infância de Tolkien. O Shire é semelhante à zona rural das West Midlands, e a aldeia de Hobbiton pode ser comparada à aldeia de Sarehole (agora nos arredores de Birmingham), onde Tolkien passou parte da infância. Tolkien chamou ainda à casa do hobbit “Bag End”, que era o nome usado localmente para a quinta de Worcestershire da sua tia Jane.

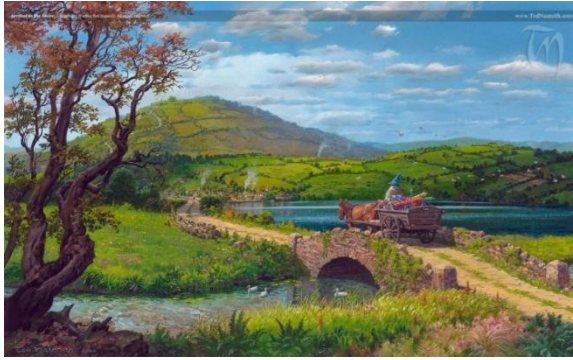


Figura 94 – *Arrival in the Shire*, 2024, Ted Nasmith.



Figura 95 – *Sarehole mill*, 2015, autor desconhecido.



Figura 96 – O Shire. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, 2001, Peter Jackson.

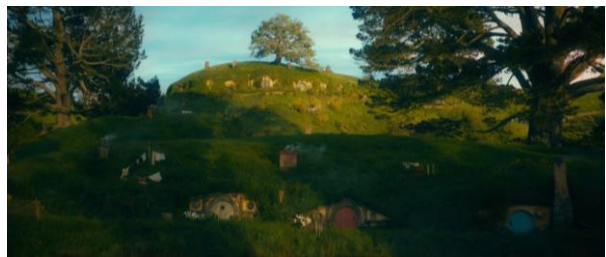


Figura 97 – O Shire. Fotograma do filme *O Hobbit: Uma Viagem Inesperada*, 2012, Peter Jackson.

Se o Shire corresponde a Worcestershire, então Rivendell (reino dos Eldar) pode ser comparado a Oxford. Ambos são locais académicos, e as línguas élficas de Quenya e Sindar que são utilizadas em Rivendell podem ser associadas ao grego e ao latim antigos ensinados na universidade de Oxford. Ambos são locais de abrigo e de conselho, e possuem uma qualidade intemporal, quase etérea. A oeste de Rivendell situa-se o reino de Lindon, atravessado pelo Golfo de Lune e pelo rio Lune. Lindon pode ser comparado ao País de Gales e à Cornualha, que se situam a oeste de Oxford, estando separados pelo Canal de Bristol. Tolkien procurou inspiração na língua galesa para criar as línguas élficas.



Figura 98 – Fotografia de Oxford, autor desconhecido.



Figura 99 - Rivendell. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, 2001, Peter Jackson.

A região a Norte de Gondor chamava-se Rhovanion, e pode ser comparada com o que os romanos chamavam de “Germani”, a Grande Floresta do Norte da Europa. Rohan, a Norte de Gondor, estabelece uma ligação com os povos germânicos: visigodos, ostrogodos e lombardos.<sup>117</sup> Alguns investigadores comparam o povo de Gondor aos Normandos. O povo normando invadiu a Inglaterra em 1066 e acabou por conquistar o território.<sup>118</sup> Ao longo do século seguinte, o domínio normando transformou Inglaterra a um nível político, social e cultural, e a cultura anglo-saxónica que existia acabou por praticamente desaparecer. Assim, tal como os normandos, o povo de Gondor atravessou o mar para estabelecer um novo reino ao longo de uma linha de costa, numa zona fértil, conquistando território ocupado em parte por diversos povos, e transmitindo os seus costumes. Gondor acaba também por ser responsável pela transformação da cultura na Terra-Média, transmitindo conhecimentos novos ou que já tinham caído no esquecimento ao longo das eras.

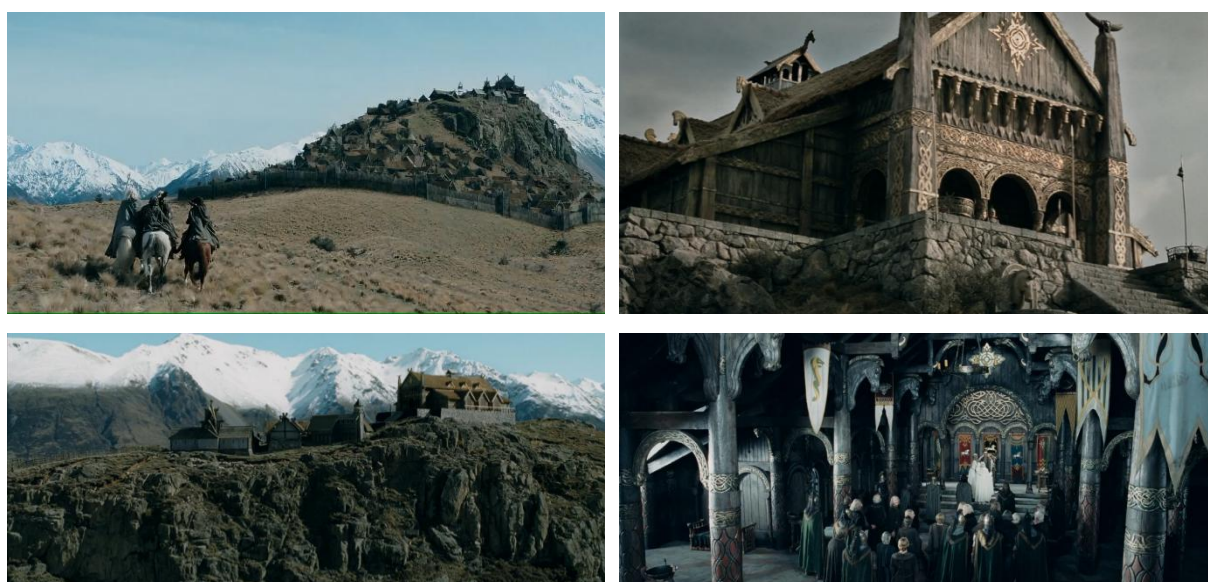


Figura 100 – Rohan. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*, 2002, Peter Jackson.

Em 1958, Tolkien escreveu uma carta onde estabelecia a comparação entre o povo de Númenor e os egípcios. “Os Numenoreanos de Gondor eram orgulhosos, peculiares e arcaicos (...). Assemelhavam-se aos “Egípcios” de muitas maneiras, através do amor e do poder de construir o gigante e o massivo, e no seu profundo interesse pelos seus ancestrais e pelos túmulos. (...) Penso que a coroa de Gondor (Reino do Sul) era muito alta, como a coroa egípcia, mas com asas, não inclinadas diretamente para trás, mas com um certo ângulo. O Reino do Norte possuía apenas um diadema. Deve-se comparar as diferenças

<sup>117</sup> Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, pp. 16 – 19.

<sup>118</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, pp. 248 – 249; 458 - 459.

entre os reinos do Norte e do Sul do Egito.”<sup>119</sup> Tolkien imaginava a coroa de Gondor semelhante às coroas egípcias, alta e com asas abertas para trás. Alguns estudiosos consideram ainda, apesar de Tolkien nunca o ter referido, que Gondor resulta da queda de Númenor, tal como que existe a lenda de que o Egito pode ter sido criado a partir de descendentes da Atlântida. Assim, Gondor corresponderia ao Egito, e Númenor à Atlântida, o que se enquadra no mito, pois também sofre o mesmo destino.<sup>120</sup>

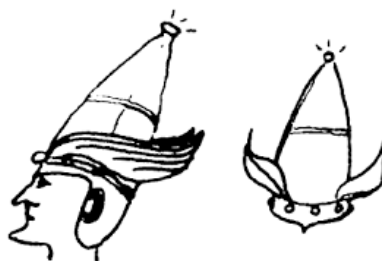


Figura 101 – Coroa de Gondor, desenho de J.R.R. Tolkien.

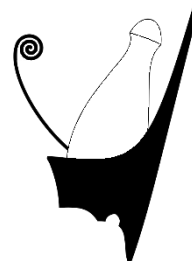


Figura 102 – Coroa dupla egípcia (pschent), autor desconhecido. (Editada).



Figura 103 – Armenelos. Fotografia da série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis do Poder*, 2024.

Os reinos dos Dúnedain podem ser comparados com o Império Romano. A sua divisão nos reinos de Arnor, no norte, e Gondor, no sul, pode ser associada à divisão do Império Romano no Império Ocidental (Roma) e no Império Bizantino Oriental (Constantinopla).

A comparação de Gondor ao Império Romano surge também a partir de vários indícios, como a sugestão da sua localização geográfica na Terra-Média corresponder, de maneira equivalente, ao norte do Mar Mediterrâneo. A relação entre Eneias e Elendil é outro fator, pois ambos escapam à destruição dos seus reinos de origem (Tróia e Númenor) e fundam novos reinos noutros locais, nomeadamente Roma e Gondor. Rômulo e Remo, descendentes de Eneias, assemelham-se assim a Anárion e Isildur, filhos de Elendil, pois são ambos irmãos que fundam as dinastias reinantes. O ponto mais marcante pode ser o

<sup>119</sup> Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 232. “The Númenóreans of Gondor were proud, peculiar, and archaic, and I think are best pictured in (say) Egyptian terms. In many ways they resembled ‘Egyptians’ – the love of, and power to construct, the gigantic and massive. And in their great interest in ancestry and in tombs. (...) I think the crown of Gondor (the S. Kingdom) was very tall, like that of Egypt, but with wings attached, not set straight back but at an angle. The N. Kingdom had only a diadem (III 323). Cf. the difference between the N. and S. kingdoms of Egypt.” (Carta 211, tradução de Ana Margarida Teixeira)

<sup>120</sup> Tolkien Gateway, disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

período de decadência que ambos os reinos, Roma e Gondor, experimentaram: uma interpretação pode ser considerar o reino Gondor equivalente ao império romano ocidental.<sup>121</sup> Este acaba por ser derrotado, mas, pelo contrário, Gondor é salva num último momento, contra todas as expectativas, situação que corresponde a uma eucatástrofe.<sup>122</sup>

Numa carta de 1951, Tolkien escreveu sobre "a Cidade Bizantina de Minas Tirith", associando Minas Tirith, a capital de Gondor, a Constantinopla, a capital do Império Bizantino, sugerindo uma interpretação diferente. "Mas no norte Arnor entra em declínio, é dividida em pequenos reinos e acaba por desaparecer. (...) No sul, Gondor atinge um pico de poder, quase igualando Númenor, e depois desvanece-se lentamente para uma Idade Média decadente, uma espécie de Bizâncio orgulhoso, venerável, mas cada vez mais impotente."<sup>123</sup>

O Império Bizantino e Gondor fizeram parte de impérios e reinos mais antigos (o Império Romano e o reino dos Dúnedain), junto com o Império Romano Ocidental e Arnor. Ambos os impérios estavam centrados numa cidade poderosa que controlava o comércio, o governo e a cultura, e em certo momento entraram em declínio e foram sitiadas e ameaçadas por inimigos. No entanto, Minas Tirith sobreviveu e conseguiu reerguer-se e ser reconstruída, enquanto Constantinopla não, remetendo novamente para uma situação de eucatástrofe. Ambas as cidades se situavam perto de hidrovias estratégicas (Minas Tirith junto ao rio Anduin e à Baía de Tolfalas, e Constantinopla junto ao Estreito de Bósforo que divide o Mediterrâneo e o Mar Negro), e eram protegidas por muralhas.



Figura 104 – Mapa de Constantinopla, 1575,  
Georg Braun e Frans Hogenberg.



Figura 105 – Plantas e corte de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida  
Teixeira.

<sup>121</sup> Drout, M. D. C. (ed.) *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, p. 249; Mende, L.A. "Gondolin, Minas Tirith and the Eucatastrophe", pp. 3 – 6.

<sup>122</sup> Eucatástrofe corresponde a uma reviravolta nos eventos de uma história que permite que o protagonista sobreviva ou ultrapasse um provável obstáculo.  
<sup>123</sup> Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 133. "But in the north Arnor dwindles, is broken into petty principedoms, and finally vanishes. The remnant of the Númenóreans becomes a hidden wandering Folk, and though their true line of Kings of Isildur's heirs never fails this is known only in the House of Elrond. In the south Gondor rises to a peak of power, almost reflecting Númenor, and then fades slowly to decayed Middle Age, a kind of proud, venerable, but increasingly impotent Byzantium." (Carta 131, tradução de Ana Margarida Teixeira)

Nesta interpretação, a Terra Negra de Mordor equivale geograficamente ao atual Mar Negro. A cidade portuária de Pelargir situava-se num local equivalente a Tróia, na Turquia. Na mitologia grega, Tróia foi fundada pelo herói mítico Ilus.<sup>124</sup> Na Terra-média, Pelargir adquiriu um estatuto equivalente como o berço da civilização, quando Elendil desembarcou nessa cidade, após a destruição de Númenor. A Sul de Gondor existem as terras de Harad, também chamadas de Terras do Sol, que são vastas e quentes, com grandes desertos.



Figura 106 – *The Procession of the Trojan Horse into Troy*, 1760, Giovanni Domenico Tiepolo.



Figura 107 – *Excavations at Hissarlik*, 1877, William Simpson.



Figura 108 – Pelargir. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

Os povos germânicos conviveram com os romanos desde o século I d.C. até à queda do Império Romano Ocidental. Roma existia desde o século VI a.C., e era o maior império da civilização ocidental.<sup>125</sup> Os povos germânicos estabeleceram as suas comunidades na fronteira nordeste do império, estando em contacto próximo com os costumes romanos. Deste modo, eles interagiram com os romanos através do comércio, de viagens e de guerras; assimilaram parte da sua cultura, como a língua, utilização de moeda, e as leis. Quando o Império Romano Ocidental começou a entrar em declínio, os germânicos invadiram o seu

<sup>124</sup> Hornblower S., Spawforth, A., Eidinow, E. (1949). *The Oxford Classical Dictionary*, pp. 1512 – 1513; Britannica – Ilus, disponível em: <https://www.britannica.com/>

<sup>125</sup> Hornblower S., Spawforth, A., Eidinow, E. (1949). *The Oxford Classical Dictionary*, pp. 1284 - 1295.

território, mas não se consideravam propriamente inimigos de Roma; pelo contrário, eles procuravam tornar-se parte do império. Mas não possuíam os conhecimentos necessários nem a experiência para governar um império tão vasto, e assim não conseguiram reavivá-lo. O Império Romano Ocidental acabou por cair, e a Antiguidade deu lugar à Idade Média. Porém, ao longo da Idade Média permaneceu o sonho de reavivar o Império Romano, de maneira a existir paz e ordem política na Europa.<sup>126</sup>

Em *O Senhor dos Anéis*, existe uma referência à ânsia do restauro de Roma pelos povos germânicos: o regresso do rei a Gondor reflete a esperança do restauro do Império Romano (mito sobre reerguer um reino grandioso). O salvamento de Gondor pode assim ser reinterpretado como a história de Roma com um final feliz (eucatástrofe).

Gondor pode ser associado ao império Romano, e apresentam várias características físicas semelhantes: Gondor situa-se no Sul da Terra-Média e o Shire no Noroeste, ocupando posições geográficas semelhantes a Roma e a Inglaterra. Gondor também apresenta cidades construídas em pedra: Minas Tirith é uma cidade feita em pedra, que possui muralhas, edifícios altos, e ruas pavimentadas. A pavimentação em pedra existia nas estradas romanas.<sup>127</sup>

Minas Tirith é a capital de Gondor durante a Guerra do Anel, mas antes a capital era Osgiliath. Da mesma maneira, Roma foi a primeira capital do Império Romano, mas esta deslocou-se para Ravena em 402.<sup>128</sup> Apesar de a capital ter sido deslocada, tanto Osgiliath como Roma continuaram a ser atacadas. Pode-se assim considerar que Osgiliath se relaciona com Roma, e Minas Tirith com Ravena. Em Minas Tirith, o Grande Salão de Denethor e a Torre de Ecthelion são descritas de maneira semelhante à Igreja de S. Vitale em Ravena, uma igreja influenciada pelo estilo bizantino e que data do século VI d.C. Assim, o reino de Gondor, na época da Guerra do Anel, pode ser comparado ao Império Romano dos séculos V e VI.

Existem alguns paralelos entre Gondor e Roma: a população começou a casar tarde e a ter menos filhos; tinham uma paixão pelo conforto e pela riqueza; Gondor foi atacado pelos homens selvagens do Leste e Roma pelos bárbaros; Gondor foi atacado por Umbar e Harad e Roma por Cártago (geograficamente equivalente a Umbar); depois de derrotar Harad e Cártago, Gondor e Roma atingiram o seu auge; Gondor estabeleceu alianças com os homens do Norte para lutarem contra os homens do Leste, e deu-lhes terras no Norte de Gondor. Da mesma maneira, os germânicos aproximaram-se de Roma, foram recrutados para o exército e depois foram-lhes concedidas terras (porém havia outros povos germânicos

---

<sup>126</sup> Ford, J.A. "The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire", pp. 53 – 73.

<sup>127</sup> Ibidem.

<sup>128</sup> Hornblower S., Spawforth, A., Eidinow, E. (1949). The Oxford Classical Dictionary, p. 1256.

a atacar Roma, juntamente com os hunos); a peste em II d.C. em Roma e em 1636 TE em Gondor levaram a uma maior fragilização do Império Romano e do reino de Gondor; a invasão dos Wainriders do Leste em Gondor pode ser comparada à invasão dos hunos.<sup>129</sup>

Os homens do Norte auxiliaram Gondor, e em 451, Roma alia-se com os visigodos e francos contra os hunos; entre 476 e 800 (Carlos Magno), não existiu um imperador romano. Em Gondor, a linhagem dos reis foi interrompida quando o rei Eärnur partiu para Minas Morgul mas não regressou, e os regentes governantes passaram a governar; ao contrário de Roma, Gondor tinha outra linhagem de reis (de Isildur, irmão de Anarion), mas não lhes permitiram governar após Eärnur. Apenas com o regresso do rei, após a Guerra do Anel, é que Gondor voltou a ter rei, e o reino foi regenerado, tendo o final feliz que Roma não teve; o restauro de Gondor por Aragorn é mais uma ideia germânica do que romana, porque o reino inclui os outros povos do Oeste, algo de acordo com a perspetiva dos criadores de mitos anglo-saxónicos e com a perspetiva medieval.<sup>130</sup>

Os regentes governantes de Gondor interpretavam o seu reino como uma nação puramente gondoriana e o pináculo do desenvolvimento histórico, tal como os romanos consideravam, no final do Império Romano, que a sua cultura correspondia à fase final da civilização ocidental; consideravam que a existência de Gondor era o que permitia a existência e continuidade de outras civilizações ocidentais. Denethor tem essa perspetiva, mas Gandalf não: Gondor existe como união de povos, e possui as características unificadoras e culturais de Roma (de acordo com a perspetiva da Idade Média); o latim é a língua falada em Roma, assim como a língua-comum (Westron) é falado na Terra-Média e em Gondor. Foi criada em Pelargir, e utilizada pelos sobreviventes de Númenor.<sup>131</sup>

As estradas, durante a Guerra do Anel, tinham sido esquecidas na sua maior parte, e eram apenas lembradas pelos homens da Floresta. Da mesma maneira, as estradas romanas eram utilizadas pelos germânicos e anglo-saxónicos após a queda de Roma; em *O Senhor dos Anéis*, o império ocidental que inclui outros povos desenvolve-se mais a partir do reinado de Aragorn.

O mito do reavivar de Roma em *O Senhor dos Anéis* é apresentado por Tolkien como uma esperança anglo-saxónica ou germânica, na qual a ideia de reavivar o Império Romano, ou o Império Ocidental, foi expandida para incluir os romanos e os outros povos.

---

<sup>129</sup> Ford, J.A. "The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire", pp. 53 – 73.

<sup>130</sup> Ibidem.

<sup>131</sup> Ibidem.

A prática de projeção dos povos do Norte e Ocidente da Europa no Império Romano levou a que as ideias medievais de progresso permanecessem antiquadas; a reforma significava recuperar uma era passada, por razões religiosas ou políticas, pelos povos germânicos. Mas a unidade política que resultou da descentralização do regime feudal foi o estado-nação, e não o império. Carlos Magno queria restaurar Roma, mas o seu império acabou por ser dividido, um exemplo da prevalência do feudalismo. Os europeus do Norte, no início da Idade Média, não tinham condições para formar e suportar um império semelhante a Roma, nem os Carolíngios, os Ostrogodos ou os Otonianos.<sup>132</sup>

Em *O Senhor dos Anéis*, vê-se esta esperança com o regresso do rei a Gondor, ao contrário dos reis germânicos. Durante o reinado de Aragorn, Gondor é restaurado à sua glória antiga. Gondor surge como uma concretização da esperança de reavivar Roma e de unir os povos. Os anglo-saxónicos na realidade não viram este reavivar.<sup>133</sup>

---

<sup>132</sup> Ibidem.

<sup>133</sup> Ibidem.

## b. Influência da Idade Média

A obra *O Senhor dos Anéis* decorre num, de entre muitos, cenários idealizados do que se considera ser a Idade Média. Assim, a Idade Média surge como um lugar mitológico, onde se podem criar e desenvolver histórias de fantasia e ficção, mesmo não correspondendo a situações realistas. Umberto Eco, no seu texto “Dez modos de sonhar a Idade Média”, atribui diferentes significados à época medieval.<sup>134</sup> Afirma que a Idade Média surge como um sonho, uma versão idealizada, algo irreal e imaginário. Considera que a moda medieval e a idealização do medievo se relacionam com sonhar com a Idade Média, e que esta é responsável pela criação da Europa atual e da sociedade moderna, e que ainda continuam em evolução. Umberto Eco afirma que se pode reconstruir a Antiguidade Clássica, mas não se pode utilizar, apenas serve para contemplar; pelo contrário, pode-se reajustar e reutilizar o medievo, como as igrejas e edifícios medievais. Refere que a idealização do medievo é sobre o que pode e deve ser concertado, e não sobre o que deve ser exibido. Porém, questiona a idealização da Idade Média, pois “se só se volta ao período medieval remendando-o, nunca o reconstruindo na sua plenitude e autenticidade (qual?), talvez então toda a idealização da Idade Média (de 1492 até hoje) não represente a idealização do medievo, mas a idealização de um medievo.”<sup>135</sup> Umberto Eco questiona “se cada idealização da Idade Média é a idealização de uma Idade Média, de que sonho e de que Idade Média estamos falando?”<sup>136</sup> Sugere diferentes tipologias que representem a Idade Média, nomeadamente a sua caracterização como um “lugar bárbaro, terra virgem de sentimentos elementares, época e paisagem fora de toda e qualquer lei”<sup>137</sup>, e associação a um espaço escuro (Idade das Trevas) onde se procura encontrar uma saída, uma “outra luz”.<sup>138</sup> O período medieval idealizado torna-se assim um local propício à criação de aventuras de fantasia, tal como em *O Senhor dos Anéis*.

A dissertação irá explorar as relações entre a Idade Medieval e a obra de Tolkien. No que se refere à cronologia, conclui-se que o tempo mítico correspondente aos eventos de *O Senhor dos Anéis* não coincide com a Idade Média do nosso tempo histórico. Tolkien localizou a Guerra do Anel há cerca de seis milénios, enquanto a Idade Média decorreu entre o século V e os séculos XIII, XIV e XV, dependendo da região da Europa.<sup>139</sup> O autor, apesar de ter sido influenciado pela Idade Média, queria situar a Terra-

---

<sup>134</sup> Eco, U. *Sobre os espelhos e outros ensaios*, pp. 74 – 85.

<sup>135</sup> Idem, p. 79.

<sup>136</sup> Idem, pp. 79 – 80.

<sup>137</sup> Idem, p. 80.

<sup>138</sup> Ibidem.

<sup>139</sup> Holmes, G. *The Oxford Illustrated History of Medieval Europe*, pp. 5, 70, 336, 370, 380; Britannica - Middle Ages.

Média num tempo mítico antes da Antiguidade, de maneira a criar uma mitologia para o povo anglo-saxónico. Por isso, apesar da influência da Idade Medieval estar presente em termos de cultura, arquitetura e sociedade, não se pode afirmar que existe uma relação cronológica direta.<sup>140</sup>

Assim, é possível estabelecer um paralelo entre a Idade Média e o mundo da Terra-Média, em termos de caracterização de espaços e de lugares, dos estilos arquitetónicos utilizados, da organização da sociedade, e do desenho das cidades.

Minas Tirith, o caso de estudo da dissertação, é uma cidade que apresenta características semelhantes às de uma cidade medieval, e a sua estrutura, simbolismo e função estão profundamente imbuídos de características retiradas desta época. Como estudioso da literatura anglo-saxónica e medieval, Tolkien criou Minas Tirith com referência ao urbanismo histórico, à arquitetura militar e aos sistemas sociopolíticos da Idade Média.

A característica mais marcante da cidade é a sua estrutura de sete níveis, construída junto da encosta do Monte Mindolluin. Cada nível é cercado pela sua própria muralha e ligado por portões que alternam as direções para maximizar a vantagem defensiva. Esta técnica reflete o conceito de fortificação concêntrica encontrado em fortalezas medievais do mundo real, onde camadas de muros e sistemas de portões impediam a entrada dos invasores.

A hierarquia espacial de Minas Tirith reforça a sua natureza medieval. Os níveis inferiores albergam artesãos e soldados, enquanto os níveis superiores estão reservados para funções administrativas e nobres, culminando na Cidadela e na Torre Branca de Ecthelion. Isto reflete a estratificação feudal das cidades medievais, onde a proximidade do castelo ou da catedral significava frequentemente maior estatuto e poder. A presença da Árvore Branca de Gondor, símbolo da realeza, reflete ainda mais os conceitos medievais de monarquia sagrada e a legitimidade derivada de uma ordem divina.

Tolkien confere à cidade tanto utilidade militar como simbolismo espiritual. A arquitetura medieval não era meramente funcional, mas procurava expressar uma ordem e possuir significado através da forma construída.<sup>141</sup> Minas Tirith, com as suas pedras brancas, torres altas e símbolos, reflete esta natureza dupla. Não é apenas uma fortaleza, mas um símbolo de resistência cultural e espiritual.

Além disso, o governo de Gondor, dirigido por Denethor, introduz um tema político comum no pensamento medieval: o conflito entre a autoridade usurpada e a realeza divina. O regresso de Aragorn

---

<sup>140</sup> Day, D. *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*, p. 14.

<sup>141</sup> Norbert-Schulz, C. *Meaning in Western Architecture*, pp. 93 - 96.

como o verdadeiro rei de Gondor retoma lendas medievais do rei que regressa, onde um governante legítimo recupera o seu reino e restaura a ordem.

Minas Tirith é uma cidade que funciona como uma fortaleza medieval, centro de cultura e símbolo político. Através da sua arquitetura, estrutura social e elementos simbólicos, Tolkien evoca a memória cultural da Europa medieval, fundamentando o seu mundo de fantasia na história.

#### b.1. Evolução da cidade medieval

Após a queda do Império Romano Ocidental no século V, os territórios são ocupados pelos reinos bárbaros e o modo de organização das cidades é alterado.

A nova cidade que se desenvolve durante a Idade Média na Europa Ocidental cresce muitas vezes “sobre o traçado da antiga, mas com um caráter social e uma organização de construção diversos, que pelo contrário se ligam, sem interrupção, ao caráter e ao cenário da cidade contemporânea.”<sup>142</sup> As cidades da Antiguidade tornaram-se em ruínas e a maioria não é habitada, mas, pelo contrário, a cidade medieval manteve a sua forma, e muitas ainda são habitadas e conservam as tradições antigas. Dentro dos muitos exemplos de cidades medievais, algumas cresceram e tornaram-se grandes metrópoles, como Paris e Londres, sendo o conjunto habitacional medieval apenas um pequeno núcleo no interior da grande cidade. Porém, muitas regras estabelecidas na Idade Média sobre a organização da cidade ainda têm influência no desenho e organização da cidade contemporânea no presente, por exemplo, a divisão de uma cidade em núcleos que concentram diferentes poderes “Paris em três partes: a *cité* na ilha, a *ville* na margem direita do Sena, a *université* na margem esquerda; e a divisão de Londres em duas partes: a *city*, sede do poder económico, e Westminster, sede do poder político.”<sup>143</sup>

A cidade medieval é por isso um objeto de estudo interessante, pois evoluiu ao longo dos séculos de maneira a responder às necessidades de cada época. Existe muitas vezes no interior de cidades que cresceram em seu redor. As suas casas foram muitas vezes reconstruídas ao longo do tempo para adaptá-las a novas necessidades.

Após a queda do Império Romano Ocidental, as cidades deixaram de ter tanto poder e a população dispersou-se principalmente para o campo. Surge assim um novo conceito de governo, onde no centro

---

<sup>142</sup> Benevolo, L. *História da Cidade*, p. 251.

<sup>143</sup> *Ibidem*.

de cada propriedade (que englobava várias quintas) se localizava a catedral, a abadia ou o castelo.<sup>144</sup> Mas como os terrenos eram muito extensos, cada porção era governada por uma “corte”: esse território é dividido em “terras reservadas ao senhor, as divididas em fazendas entre as famílias dos camponeses dependentes do senhor, e as zonas não cultivadas (communia, isto é, bosques, pântanos, pradarias).”<sup>145</sup>

Assim, a sociedade adota um modo de vida mais rural, com base numa organização política feudal, e a cidade da Antiguidade assume um papel mais secundário. Porém, as estruturas da Antiguidade presentes nas cidades romanas ainda existiam: termas, teatros e anfiteatros foram convertidos em fortalezas, palácios ou praças, e os muros foram reutilizados ou reduzidos para defender um núcleo mais pequeno da cidade. As igrejas cristãs surgem muitas vezes no exterior dos muros, junto aos túmulos dos santos, “que pelas leis romanas não podiam ser sepultados na cidade”; também as sedes dos bispos “nos primeiros tempos, ficam fora do recinto da cidade.”<sup>146</sup>

As cidades que são criadas no campo, em colinas ou junto a rios, desenvolvem-se de modo semelhante àquelas que surgem em pequenos núcleos de antigas grandes cidades. “Em ambos os casos é preciso notar o carácter espontâneo, despreocupado e infinitamente variável da construção e do urbanismo; este carácter depende da escassez dos meios, da raridade dos técnicos especialistas, da falta de uma cultura artística organizada, da urgência das necessidades de defesa e de sobrevivência, mas também de um novo espírito de liberdade e de confiança.”<sup>147</sup> As novas cidades surgem no ambiente natural e nas ruínas do ambiente construído, e não respeitam regras preconcebidas: não seguem com rigor as formas dos terrenos nem das cidades regulares romanas, e apagam assim “toda a diferença entre natureza e geometria”, criando linhas irregulares dentro de cidades geométricas, e linhas mais regulares na paisagem natural, “marcando as linhas gerais dos dorsos montanhosos, das enseadas, dos cursos de água.”<sup>148</sup>

Cinco séculos após a queda do Império Romano Ocidental surge um renascimento económico na Europa, com um aumento da população, da produção agrícola, da indústria e da importância do comércio, e altera-se assim o sistema de governo. Parte da população desloca-se para as cidades, e desenvolve-se a classe de artesãos e mercadores. Como a cidade fortificada da Alta Idade Média não tem capacidade suficiente para acolher a nova população, a cidade expande-se, tornando-se rapidamente maior do que

---

<sup>144</sup> Norbert-Schulz, C. *Meaning in Western Architecture*, p. 77.

<sup>145</sup> Benevolo, L. *História da Cidade*, p. 252.

<sup>146</sup> Idem, pp. 252 - 253.

<sup>147</sup> Idem, p. 255.

<sup>148</sup> Ibidem.

o núcleo original, e levando à construção de novos muros.<sup>149</sup> À medida que é necessário ampliar a cidade, são acrescentados novos cinturões de muros. Nesta nova cidade surge uma nova classe, a burguesia, que procura “subtrair-se ao sistema político feudal, e garantir as condições para a sua atividade económica.”<sup>150</sup>

Esta nova organização social leva ao surgimento de um novo conceito de estado: a nova organização surge primeiro como uma organização privada contra o poder do clero e da nobreza, e torna-se um poder público, e nasce assim um estado com lei própria.

No século XIV o desenvolvimento das cidades-estado e a fundação das cidades novas é interrompida devido a uma diminuição da população causada por surtos de peste e pelo declínio da atividade económica, levando a alterações no desenho das cidades.

## b.2. Forma da cidade medieval

A cidade medieval não segue um modelo nem regras estabelecidas, apresentando várias formas que se adaptam livremente ao contexto histórico e à topografia. Porém, “apesar de parecerem irregulares e pitorescas, as cidades da Idade Média tardia são baseadas em princípios simbólicos de organização. Independentemente da dimensão, elas tinham características básicas em comum: clausura, densidade, intimidade e diferenciação funcional. Este último aspecto consistia na designação de ruas e quarteirões para certos propósitos, tais como diferentes tipos de artesãos. As praças eram também especializadas para cidades maiores. Com importância significativa, a muralha da cidade oferecia a proteção necessária para fazer a cidade funcionar (...).”<sup>151</sup>

Notam-se, algumas características transversais: as ruas têm um desenho irregular, mas são organizadas de maneira a criar “um espaço unitário, no qual sempre é possível orientar-se e ter uma ideia geral do bairro ou da cidade”. Existe uma hierarquia nas ruas, existindo ruas principais para o tráfego, comércio e reuniões, e ruas secundárias para passagem. As praças surgem ligadas às ruas. Os edifícios contribuem para formar o ambiente da rua ou da praça. Na cidade medieval, o espaço público é “comum,

---

<sup>149</sup> Norbert-Schulz, C. *Meaning in Western Architecture*, pp. 93 - 94.

<sup>150</sup> Benevolo, L. *História da Cidade*, p. 259.

<sup>151</sup> Norbert-Schulz, C. *Meaning in Western Architecture*, p. 94. “Although they appear irregular and picturesque, the settlements of the later Middle Ages are based on symbolic principles of organization. Regardless of size, they had basic properties in common: enclosure, density, intimacy, and functional differentiation. This last aspect consisted, for instance, in the specialization of streets and quarters for certain purposes, such as types of handicraft. The squares were also specialized in larger settlements. Of particular significance was the city wall which offered the necessary protection to make the town function (...)” (Tradução de Ana Margarida Teixeira)

complexo e unitário” e espalha-se pela cidade englobando todos os edifícios, que por sua vez têm os seus “espaços internos, pátios ou jardins.” O novo conceito de organização de cidade é regulado principalmente no que respeita à interação entre o espaço público e o espaço privado dos edifícios, como “as zonas em que os dois interesses se sobrepõem: as saliências das casas que cobrem uma parte da rua, os pórticos, as escadas externas, etc.”<sup>152</sup>

A cidade medieval é constituída por vários núcleos que concentram diferentes poderes: “o episcopado, o governo municipal, as ordens religiosas, as corporações.”<sup>153</sup> Apresenta um centro religioso, com a catedral e o palácio episcopal; um centro civil com o palácio municipal; e centros de comércio, com lojas e associações mercantis. “Estas zonas podem ser sobrepostas em parte, mas a contraposição entre o poder civil e religioso, que não existe na Antiguidade, é sempre mais ou menos acentuada.”<sup>154</sup> A cidade é dividida em bairros que se organizam de maneira independente entre si. No século XIII, devido à ampliação das cidades, os bairros periféricos tornam-se centros secundários, e normalmente contêm conventos das novas ordens religiosas.

Na cidade medieval, o centro é o local mais utilizado, onde moram as classes mais abastadas, enquanto as mais pobres habitam na periferia. O centro normalmente contém as estruturas mais altas, como a torre do palácio municipal, o campanário, ou os zimbórios da catedral, e são estes elementos que definem o perfil da cidade e “unificam o seu cenário também na terceira dimensão.”<sup>155</sup> Os muros da cidade estão sempre presentes para defesa, e são ampliados sempre que necessário. Apresentam um traçado irregular e arredondado, para poder circundar a cidade da maneira mais eficaz. Um novo muro é construído apenas quando já não existe espaço no atual, e por isso as cidades medievais são compactas e as casas altas. “O simbolismo de uma muralha reaviva conceitos importantes da antiguidade, especialmente como as cidades góticas eram planeadas de acordo com o princípio antigo de divisão em dois quarteirões através de duas ruas principais que se intercetavam aproximadamente em ângulo reto. No centro, junto do cruzamento principal, estavam o mercado, a igreja, e a edifício principal. (...)”<sup>156</sup>

---

<sup>152</sup> Benevolo, L. *História da Cidade*, p. 269

<sup>153</sup> Ibidem.

<sup>154</sup> Ibidem.

<sup>155</sup> Idem, pp. 269-270.

<sup>156</sup> Norbert-Schulz, C. *Meaning in Western Architecture*, p. 94. “The symbolism of the city wall revives important concepts from antiquity, especially as Gothic towns were usually planned in accordance with the ancient principle of division into quarters by means of two main streets crossing each other approximately at right angles. In the centre, near the main crossing, were the market, the church and the town hall. (...)” (Tradução de Ana Margarida Teixeira)

As cidades cujo traçado medieval se mantém até hoje estabeleceram a sua forma definitiva entre os séculos XV e XVIII. Antes, eram mais desorganizadas, e cada nova obra era algo surpreendente. “A unidade era garantida pela coerência do estilo, isto é, pela confiança no futuro, não pela memória de uma imagem passada. O gótico é justamente o estilo internacional que unifica os métodos de construção e de acabamento dos edifícios em toda a Europa, da metade do século XII em diante.”<sup>157</sup>

A cidade medieval é por isso definida pela “continuidade, a complexidade, a concentração, ficam estáveis no tempo e definem a natureza essencial das cidades europeias.”<sup>158</sup> Mas após o século XIV, a cidade medieval evolui de maneira diferente: “O momento criativo mais importante passou; daí por diante olha-se para trás, para este passado, para tomar qualquer nova decisão.”<sup>159</sup>

Ao contrário do que acontecia em alguns exemplos de cidades antigas como Atenas, Roma e Constantinopla, na Idade Média não existem grandes metrópoles, mas sim algumas cidades de escala média, que têm entre 300 a 600 hectares de superfície e 50.000 a 150.000 habitantes. Estas cidades não alcançaram a escala nem a população das cidades antigas.<sup>160</sup>

Algumas cidades que foram fundadas na Antiguidade ou na Alta Idade Média foram posteriormente transformadas na Baixa Idade Média. A sua forma atual regista os acontecimentos por que passou. Pelo contrário, muitas cidades mais pequenas que foram fundadas na Baixa Idade Média fixaram a sua forma no momento da fundação, e apresentam imensas formas variadas. Podem ser classificadas em: “lineares, circulares, radiocêntricas, em tabuleiro etc.”, mas não existe uma razão constante para terem essa forma. Não existe uma “regra geral, mas leva-se em conta um sem-número de circunstâncias: a natureza do terreno, a tradição local, as sugestões exóticas, o simbolismo sagrado e profano.”<sup>161</sup>

No final da Idade Média e início do Renascimento, começam a ser desenhadas cidades planeadas, que seguem determinados princípios de desenho, e procuram mostrar relações que possam existir entre o quadrado e o círculo. António Averlino (ou Filarete) procurou essa relação no seu tratado *Libro architetonico* entre 1461 e 1464. Para explorar a relação entre o quadrado e o círculo, desenhou a

---

<sup>157</sup> Benevolo, L. *História da Cidade*, p. 270.

<sup>158</sup> Idem, p. 282.

<sup>159</sup> Ibidem.

<sup>160</sup> Idem, pp. 282-283.

<sup>161</sup> Idem, p. 382.

planta de Sforzinda, uma cidade ideal. Minas Tirith e Sforzinda apresentam semelhanças através do desenho concêntrico e do centro da cidade corresponder ao centro geométrico da sua forma.

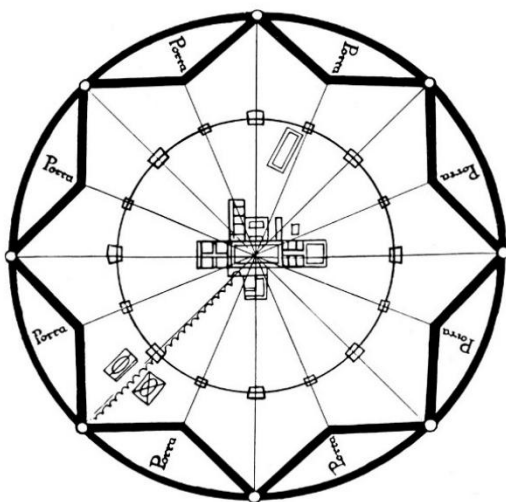


Figura 109 – Cidade planeada de Sforzinda, 1457.

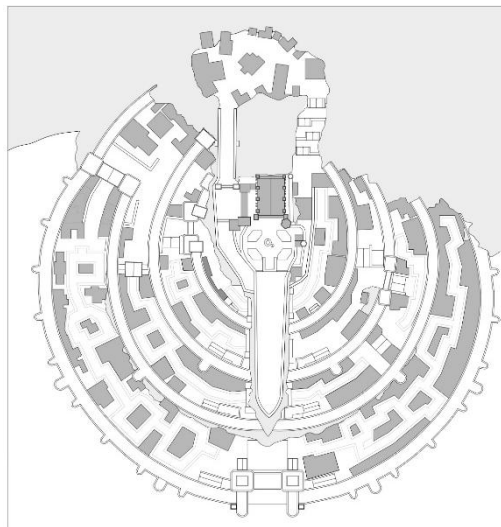


Figura 110 – Planta de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira.

A procura da representação da cidade ideal funcionou como um novo caminho no desenvolvimento do planeamento urbano. Apesar de Sforzinda implicar certas dificuldades na sua concretização enquanto cidade, o seu esquema compositivo “parece ter tido um grande impacto nos tratadistas dos séculos XV e XVI, como matriz geométrica que concretiza em desenho o discurso de Vitrúvio sobre a cidade.”<sup>162</sup>

De acordo com Vitrúvio, o desenho das cidades deve ser feito de maneira radial, para as ruas e praças estarem no local mais favorável perante a direção dos ventos. O traçado das cidades associa-se assim “a uma matriz derivada da rosa-dos-ventos, num desenho radial que articula oito direções.”<sup>163</sup> As muralhas defensivas das cidades devem também estar organizadas em circuitos por uma questão defensiva, e as torres das muralhas devem ser salientes do lado exterior e arredondadas ou poligonais, de maneira a serem mais resistentes a ataques inimigos.<sup>164</sup>

Francesco di Giorgio Martini redigiu também um tratado, *Trattati di Architettura Ingegneria e Arte Militare*, onde explorou vários métodos de organização das cidades no que remete para a questão de defesa. Alguns dos desenhos relacionam-se com os de Vitrúvio, apresentando também planta octogonal e oito vias radiais que se desenvolvem a partir de uma praça central. Daniele Barbaro produziu um desenho

<sup>162</sup> Fernandes, E., Cabeleira, J. “A geometria da cidade ideal, de Filarete a Villalpando”, p.8.

<sup>163</sup> Ibidem.

<sup>164</sup> Ibidem.

que remete para a planta de Sforzinda, apresentando um desenho octogonal das muralhas, com oito torres. Porém, enquanto Sforzinda apresenta no seu interior um traçado radial, esta cidade desenhada por Daniele Barbaro possui uma malha ortogonal, não apresentando uma relação direta entre as ruas ortogonais e a muralha octogonal. Pietro Cataneo escreveu o tratado *I quattro primi libri di Architettura*, onde apresenta vários esquemas de cidades onde a malha ortogonal se adapta de forma natural a diferentes formatos de muralhas.<sup>165</sup>

Em 1593 começa a ser construída uma cidade baseada nestes tratados chamada Palmanova. O projeto é muitas vezes atribuído Scamozzi. Palmanova inscreve-se num eneágono e apresenta uma matriz radial com seis ruas principais a saírem da praça central, intercetadas por quatro vias concêntricas.<sup>166</sup> “No desenho em estrela da muralha (com baluartes duplos), tal como no esquema radiocêntrico das ruas, podemos encontrar alguma semelhança com o traçado de Sforzinda.”<sup>167</sup>

O desenho das cidades ideais, normalmente em forma radiocêntrica, pode ser relacionado com o desenho de Minas Tirith. Esta também apresenta um formato circular, e é muralhada, com ruas principais a serem intercetadas por ruas secundárias. No entanto, Minas Tirith cresce em altura, organizando-se em sete patamares, enquanto a cidade ideal era normalmente planeada para locais mais planos, e organizada apenas num patamar.

### b.3. Influência da cidade medieval no desenho de Minas Tirith

Minas Tirith apresenta características baseadas no desenho das cidades medievais. Tolkien, um filólogo e estudioso da Idade Medieval, recheou o mundo secundário que criou com características de arquiteturas e de culturas retiradas de cidades medievais reais, especialmente no que remete para a sua organização espacial, estratégias defensivas e paisagens simbólicas. A estrutura em patamares de Minas Tirith, as muralhas concêntricas, a cidadela e a estratificação espacial apresentam semelhanças com princípios de organização espacial e sociopolítica de cidades medievais, como por exemplo o Monte Saint-Michel. Esta semelhança entre Minas Tirith e o conceito de cidade medieval serve para atribuir ao mundo mitopoético criado por Tolkien uma sensação de veracidade histórica, e ao mesmo tempo para colocar Minas Tirith como exemplo de fortaleza da civilização ocidental. Estes paralelos mostram como a cidade

---

<sup>165</sup> Idem, pp. 8 - 10.

<sup>166</sup> Ibidem.

<sup>167</sup> Idem, p. 10.

fictícia de Tolkien representa a forma e função da cidade medieval, e como são o centro do poder e um símbolo de identidade espiritual e cultural.

Para compreender melhor a organização da cidade medieval, são analisados alguns exemplos: Monte Saint-Michel, Rocamadour, Bruges, Nuremberga, Rocca Imperiale e Ostuni. A partir destes exemplos compreende-se melhor os paralelos que se podem estabelecer com Minas Tirith: algumas cidades apresentam semelhanças na sua própria forma e organização, enquanto outras assemelham-se a Minas Tirith de uma perspectiva mais visual e simbólica.

## MONTE SAINT-MICHEL

O Monte de Saint Michel é uma ilha rochosa que surge no meio de bancos de areia expostos a marés, no limite entre a Normandia e a Bretanha. Inclui uma abadia beneditina em estilo gótico dedicada ao Arcanjo São Miguel, e a aldeia que cresceu junto às suas muralhas. A sua localização tornava-a acessível, durante a maré baixa, aos peregrinos que iam visitar a sua abadia, e a maré alta funcionava como um mecanismo de defesa contra possíveis invasores.

A ilha era inicialmente chamada de Mont Tombe (o monte do túmulo), antes de ser erguido um santuário dedicado ao Arcanjo Miguel no século VIII. Mais tarde, entre os séculos XI e XVI, a abadia foi construída, adaptando-se a um terreno íngreme. Foi fundada em 966, e erguida sobre o santuário dedicado ao Arcanjo Miguel, conservando por isso alguns vestígios do período românico. A parte mais antiga da atual abadia é a pequena igreja pré-românica de nave dupla, Notre-Dame-sous-terre, construída em alvenaria de granito e tijolo, do século X. A influência do período românico é ainda visível na nave da igreja, e num conjunto de edifícios conventuais. Durante o período gótico construíram as muralhas altas e os volumes abertos.<sup>168</sup>

O Monte de Saint-Michel é um santuário situado num local de difícil acesso, segundo a tradição dos lugares de culto dedicados a São Miguel, e foi um local de peregrinação frequentado durante a Idade Média e, mais tarde, sede de uma abadia beneditina. É caracterizado pela coexistência da abadia e da sua aldeia numa pequena ilha, e pela maneira como os edifícios estão dispostos ao longo da encosta. É um dos locais mais importantes para o cristianismo durante a Idade Medieval.<sup>169</sup>

---

<sup>168</sup> UNESCO World Heritage List. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization: "Mont-Saint-Michel and its Bay", disponível em: <https://whc.unesco.org/en/list/80/>

<sup>169</sup> Ibidem.



Figura 111 – Planta de Monte Saint-Michel, Milby's Maps, 2020.

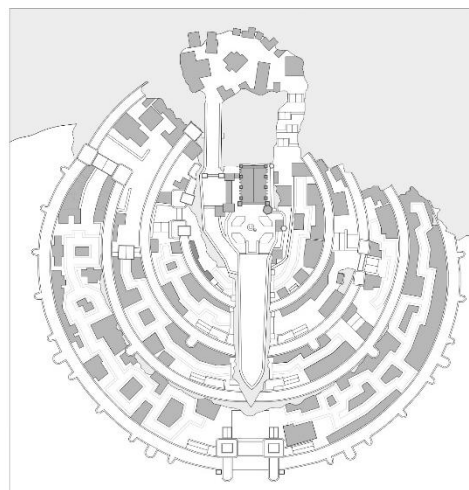


Figura 112 – Planta de Minas Tirith, desenho de Ana Margarida Teixeira.

Apesar de ter passado por conflitos e da parte anterior da igreja ter sido destruída, o conjunto do local e da abadia ainda mantém a sua integridade. O Mont Saint-Michel foi restaurado no século XIX, o que permitiu devolver aos edifícios o seu aspecto característico, e conservar as suas construções antigas. O local manteve as suas características apesar do assoreamento da baía devido a fenómenos naturais e à construção de uma passagem de acesso em 1879, que ligou a ilha ao continente, perdendo o seu carácter insular. Após a conclusão de obras em 2015, o Monte Saint-Michel voltou a ser uma ilha, ligada ao continente por uma ponte. A relação entre o Monte e a vasta paisagem circundante da baía permanece intacta há séculos; os edifícios da abadia e da aldeia têm sido mantidos, restaurados ou renovados, e apresentam ainda uma autenticidade notável.<sup>170</sup>

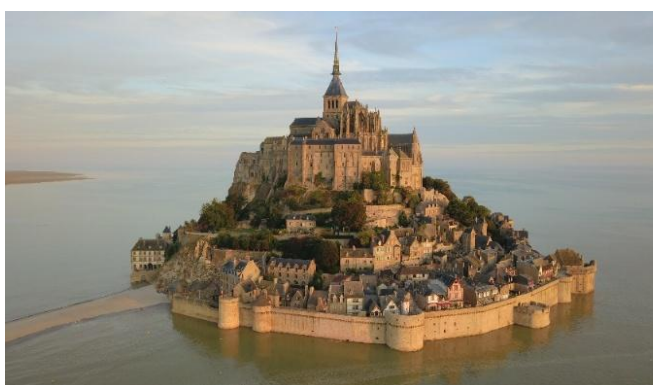


Figura 113 – Fotografia do Monte Saint-Michel, autor desconhecido.



Figura 114 – Fotografia do Monte Saint-Michel durante a Segunda Guerra Mundial, autor desconhecido.

<sup>170</sup> Ibidem.

A abadia foi extinta em 1789 e convertida em prisão até 1863. Em 1874, o Monte Saint-Michel foi classificado como monumento histórico. Durante a Segunda Guerra Mundial, os soldados alemães ocuparam o Monte Saint-Michel, e no final da guerra, a abadia foi utilizada como prisão pela primeira vez desde a Revolução Francesa. Atualmente é um monumento que testemunha o passado religioso.<sup>171</sup> O Monte Saint-Michel faz parte da lista de Patrimônio Mundial da UNESCO desde 1979, nas categorias de importância cultural, histórica e arquitetônica, bem como a beleza natural e criada pelo homem.<sup>172</sup>

Como já foi referido, nas adaptações cinematográficas de *O Senhor dos Anéis*, de Peter Jackson, para ser possível representar a cidade, construiu-se uma maquete de Minas Tirith, utilizando como influência o Monte Saint-Michel.<sup>173</sup>

Existe uma pequena ilha na costa sudoeste da Cornualha, que foi modelada a partir do Monte Saint-Michel e se tornou um priorado normando chamado Monte de Penzance.<sup>174</sup>



Figura 115 – Fotografia do Monte Saint-Michel, autor desconhecido.



Figura 116 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.



Figura 117 – Fotografia do Monte de Penzance, autor desconhecido.



Figura 118 – Fotografia do Monte de Penzance, autor desconhecido.

<sup>171</sup> Ibidem.

<sup>172</sup> Abbey of Mont-Saint-Michel, disponível em: <https://www.abbaye-mont-saint-michel.fr/en>

<sup>173</sup> CNET - The real-life Minas Tirith from 'Lord of the Rings': A tour of Mont Saint-Michel, disponível em: <https://www.cnet.com/culture/take-a-tour-of-mont-saint-michel/>

<sup>174</sup> St. Michael's Mount, disponível em: <https://stmichaelsmount.co.uk/>

## ROCAMADOUR

Rocamadour é um local de peregrinação em França, e desenvolve-se junto a uma encosta, próximo de um afluente do rio Dordogne. Possui monumentos históricos e um santuário que atrai peregrinos desde o século XII. O nome deriva de *roca* (encosta rochosa) e *major* (devido à sua importância). Outra teoria é de que o nome provém do Santo Amadour, que habitou naquela região. Os edifícios de Rocamadour desenvolvem-se em patamares ao longo de um penhasco. Da mesma maneira, a cidade de Minas Tirith situa-se junto ao Monte Mindolluin, sendo atravessada por um espinhaço, e cresce em vários patamares, com os edifícios de maior importância no topo.<sup>175</sup>

Rocamadour organiza-se em três níveis que datam da Idade Média e refletem as três ordens da sociedade medieval: os cavaleiros em cima, o clero no meio, e a população correspondente ao povo em baixo, perto do rio. A cidade desenvolve-se num patamar inferior aos edifícios religiosos e igrejas. Os edifícios erguem-se em patamares na encosta de um penhasco. As escadas sobem da cidade baixa até às igrejas, que constituem um grupo de edifícios no meio do penhasco. No topo da falésia, encontra-se o Castelo de Rocamadour construído na Idade Média para defender os santuários, e acedido por uma escadaria.<sup>176</sup>

Rocamadour tornou-se famoso como local de peregrinação no século XII, e os edifícios originais foram construídos entre os séculos XII e XIII. O castelo estava protegido por torres, um fosso largo e numerosos miradouros. A partir do século XIX, Rocamadour ganhou mais destaque como local histórico. Rocamadour foi reconhecido como monumento histórico nacional, e está classificado como Património Mundial pela UNESCO como parte da rota de peregrinação do Caminho de Santiago.<sup>177</sup> Apresenta semelhanças com Minas Tirith devido à disposição dos edifícios na encosta, o que cria um paralelo visual entre as duas cidades.



Figura 119 – Fotografia de Rocamadour, autor desconhecido.



Figura 120 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

<sup>175</sup> Sanctuaire Notre-Dame De Rocamadour, disponível em: <https://www.sanctuaierocamadour.com/>

<sup>176</sup> Ibidem.

<sup>177</sup> Ibidem.

Bruges é, durante um certo período da Idade Média, a maior cidade mercantil da Europa transalpina. Desenvolve-se em volta de um castelo fortificado chamado posteriormente Oudeburg, ao longo do curso do Rio Reye, no final do século IX. A sua localização é favorável para as trocas comerciais, pois possui uma ligação com o mar através do rio.<sup>178</sup>

O núcleo principal é formado em 915 junto do Palácio dos Condes e da Igreja de São Bonatiano. Na periferia desse núcleo, surgem outros pequenos burgos junto das igrejas de São Salvador e de Nossa Senhora. No século XI, a população e a cidade continuam a crescer, e é construído um segundo cinturão de muros. No século XII, uma tempestade muda o desenho da costa, o que permite aos mercadores explorarem o porto natural, construindo um novo porto e um canal para o ligar à cidade. Bruges continua a desenvolver-se durante o século XIII e torna-se o porto principal entre a Europa e o Mar do Norte. No século XIII, é iniciada a construção do terceiro cinturão de muros, que abrange uma área de quase 400 hectares. Neste período, Bruges está envolvida em vários conflitos que levam à demolição das fortificações. Estas posteriormente foram reconstruídas e permaneceram de pé até 1782.<sup>179</sup>

A administração da cidade situa-se na Velha Halle, no interior do Oudeburg, mas o centro da cidade é a Grande Praça. Entre estes dois centros constrói-se, no final do século XIII, a Nova Halle, ou Waterhalle. De 1377 a 1420 é construído um novo palácio municipal no sul da Grande Praça, e a torre sineira, com cem metros de altura, torna-se o objeto com mais destaque na cidade. Na segunda metade do século XIII, as igrejas de São Salvador e de Notre Dame são reconstruídas de acordo com o estilo gótico, e as ordens religiosas mendicantes instalam-se nos bairros da periferia. O hospital cívico de São João, fundado em 1188, é aumentado. Na margem ocidental da cidade situava-se uma das maiores praças da Idade Média, parcialmente arborizada e flanqueada por um canal navegável. No final do século XIII, cerca de um terço da renda municipal é para as obras públicas, como a construção dos muros, a pavimentação das ruas e o abastecimento de água. Existem regras que controlam a construção, remodelação e destruição dos edifícios privados. A prosperidade de Bruges continua nos séculos XIV e XV.<sup>180</sup>

O porto de Bruges é o ponto de chegada mais importante do comércio oceânico europeu nessa época, mas a partir do século XV, Bruges perde poder comercial. Os mercadores estrangeiros transferem-se de Bruges para Antuérpia, e esta cidade torna-se o novo centro marítimo europeu. Bruges transforma-se

---

<sup>178</sup> Benevolo, L. *História da Cidade*, pp. 312 - 324.

<sup>179</sup> *Ibidem*.

<sup>180</sup> *Ibidem*.

numa cidade mais calma e de menor importância comercial. A cidade permaneceu intacta em grande parte até hoje. Alguns bairros periféricos cresceram para fora dos muros, e um novo porto foi construído em 1914 sobre a atual linha de costa. Atualmente procura-se restaurar os edifícios antigos, para adaptá-los à atualidade.<sup>181</sup>

Minas Tirith estabelece alguns paralelos com Bruges: eram ambas cidades muralhadas, que a dado momento da história foram as cidades mais importantes da região. Minas Tirith, da mesma maneira que Bruges, apresenta um porto situada a alguma distância da cidade, e que está ligado ao rio, que depois leva ao mar. Ambas as cidades foram habitadas por pessoas importantes e com poder, mas no seu declínio, por razões diferentes, a população foi diminuindo.

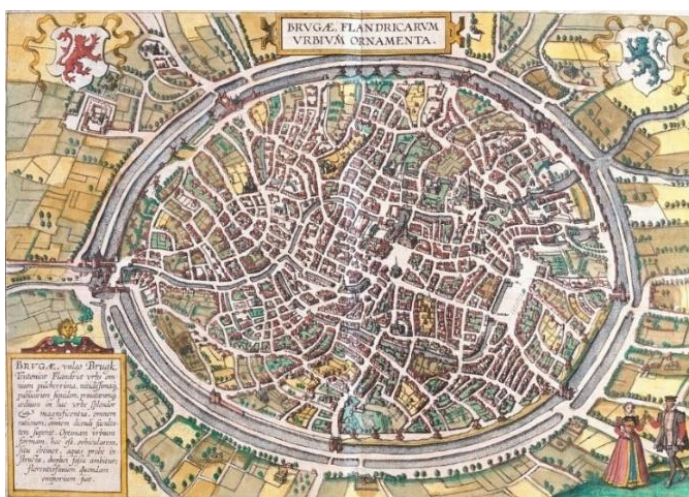


Figura 121 – *Mapa de Bruges*, Franz Hogenberg.

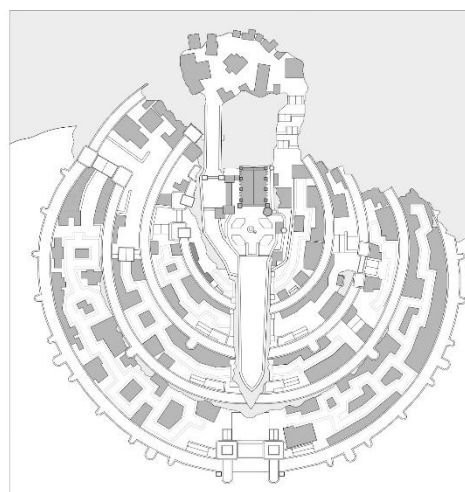


Figura 122 – *Planta de Minas Tirith*, desenho de Ana Margarida Teixeira.

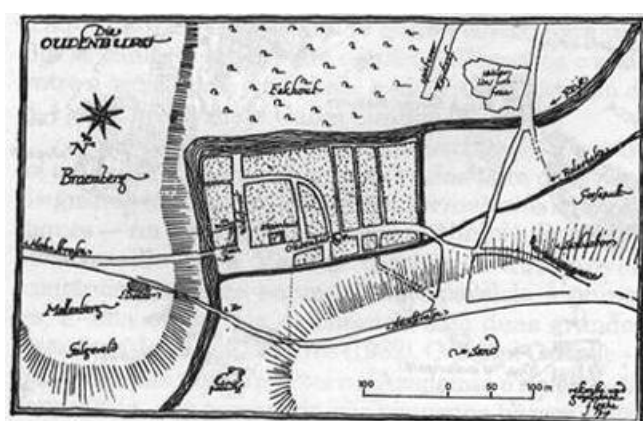


Figura 123 - *Mapa de Bruges – primeiro cinturão de muros*, autor desconhecido.



Figura 124 - *Mapa de Bruges – segundo cinturão de muros*, autor desconhecido.

<sup>181</sup> Ibidem.

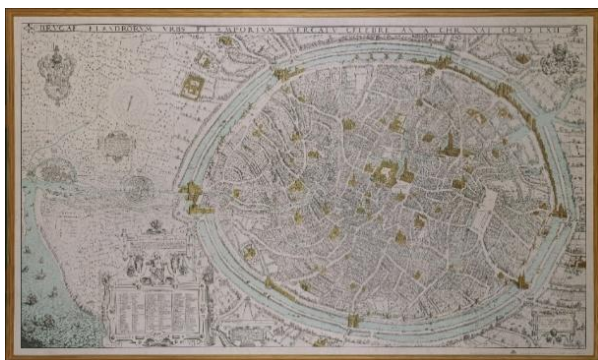


Figura 125 – *Mapa de Bruges*, 1562, Marcus Gheeraerts o Velho.

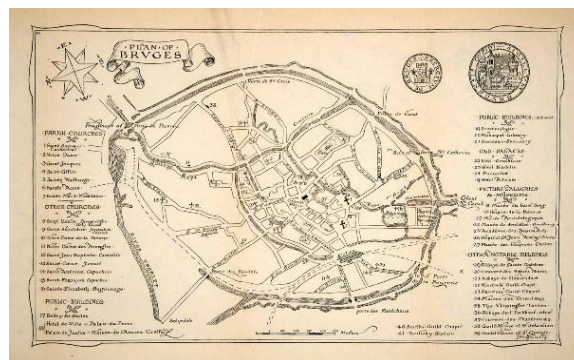


Figura 126 – *Mapa de Bruges*, 1905, autor desconhecido.

## Nuremberga

Nuremberga foi fundada em 1040, na intersecção das vias de comunicação entre a Baviera, a Francónia, a Suábia e a Boémia, no vale percorrido pelo Rio Pegnitz, e dominado por uma colina onde foi construído um castelo. O primeiro conjunto habitado surge nesse local, e desenvolve-se em redor do mercado, que permanece como o centro principal da cidade.

No século XII, é fundado um outro conjunto habitacional na margem oposta do rio, chamado Lorenzerstadt. O rio separa os dois núcleos habitacionais, cada um dos quais é circundado por muralhas. Estes muros são apenas ligados em 1320, e surge assim a Altstadt, a cidade velha.

A sul e a leste surgem outros núcleos habitacionais, que são incluídos dentro da cidade com a ampliação dos muros no século XIV. Este novo cinturão é uma das obras militares mais elaboradas da Baixa Idade Média, e compreende dois muros paralelos, reforçados por torres e um fosso externo. A cidade alcança aqui a sua extensão máxima. O centro é reconstruído a partir de 1348, e é neste período que são construídos os principais edifícios públicos.

No final da Idade Média e durante a Renascença, Nuremberga é o ponto de passagem obrigatória do comércio terrestre entre a Europa Setentrional, a Baviera e os Alpes, e torna-se um dos centros mais ricos da Alemanha. O governo da cidade é controlado pelas famílias mercantes, e mais tarde pelos banqueiros. Neste ambiente, prosperam as artes e a vida cultural. As grandes casas apresentam um corpo principal virado para a rua, e outros corpos secundários em redor de um pátio interno, mostrando a prosperidade da burguesia da cidade entre os séculos XIV e XVI.

Depois das guerras religiosas, Nuremberga continua como a capital de um pequeno principado independente, e mais tarde faz parte do reino da Baviera. O desenho da cidade formado no final da Idade Média não é alterado por novas modificações, apenas as fortificações são protegidas por novos baluartes

externos, para se adaptarem aos progressos da técnica militar. Nos séculos XIX e XX a cidade encontra-se numa boa posição da rede das comunicações, levando-a a um desenvolvimento mais acelerado, e a cidade medieval torna-se o centro de uma cidade com cerca de 420.000 habitantes, pouco antes da Segunda Guerra Mundial. Após a guerra, a cidade encontra-se destruída, sendo reconstruída posteriormente de acordo com a lembrança da cidade medieval através de fotografias de antes da guerra.<sup>182</sup>

A relação entre Nuremberga e Minas Tirith pode ser encontrada através das muralhas que protegem ambas as cidades, ainda que sejam organizadas de maneira diferente. Pode ser estabelecido um paralelo também com a cidade de Osgiliath, situada entre Minas Tirith e Minas Morgul, pois, tal como Nuremberga, Osgiliath também se desenvolve nas margens de um rio.



Figura 127 – *Vista da cidade de Nuremberga*, publicado no *Nuremberg Chronicle*, 1493, autor desconhecido.



Figura 128 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.



Figura 129 – *Imperial Forests around Nuremberg*, 1516, Erhard Etzlaub.



Figura 130 – *Siege of Nuremberg*, 1642, Matthäus Merian.

<sup>182</sup> Idem, pp. 340 - 354.

## Rocca Imperiale

Rocca Imperiale é uma cidade e comuna italiana situada na província de Cosenza, em Calábria. Está localizada no meio do arco que circunda o Golfo de Taranto e fica perto do mar, numa colina no sopé dos Montes Apeninos.

Rocca Imperiale foi provavelmente fundada por volta do ano 1000, a pedido de Frederico II da Suábia. Frederico II ordenou a construção de um castelo e o primeiro povoado foi formado pelos trabalhadores. O primeiro nome foi “ricarcari”, devido à presença de fornos (no dialeto “carcari”) nos quais se preparava cal e tijolos. Após a conclusão da construção do castelo, o nome do povoado passou a ser Rocca, que significa rocha, penhasco ou fortaleza construída em terreno elevado. O complexo é constituído por uma rede de becos e passagens estreitas que ligam cada nível, desde a base até à Rocca. Visto do céu, Rocca Imperiale parece uma pirâmide. A zona é caracterizada pela paisagem natural, pelo mar e terreno íngreme, e pelo património arquitetónico e histórico.<sup>183</sup>

Visualmente, a primeira impressão de Rocca Imperiale relembra a cidade de Minas Tirith, pois ambas se organizam em patamares que vão diminuindo de dimensão à medida que se sobe. Em ambas as cidades, a sede do poder encontra-se no último patamar. Rocca Imperiale também se desenvolve junto à encosta, como Minas Tirith.



Figura 131 – Fotografia de Rocca Imperiale, autor desconhecido.



Figura 132 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

---

<sup>183</sup> Italia.It – Rocca Imperiale, disponível em: <https://www.italia.it/en/calabria/rocca-imperiale>

Ostuni é uma cidade e comuna italiana, situada perto da costa, na província de Brindisi em Itália. A região em redor de Ostuni é habitada desde a Idade da Pedra. Diz-se que a cidade foi originalmente fundada pelos Messápios, uma tribo pré-clássica, e foi quase completamente destruída por Aníbal durante as Guerras Púnicas. Mais tarde foi reconstruída pelos romanos.

A cidade foi saqueada após a queda do Império Romano do Ocidente, e em 996 d.C. passou a fazer parte do Condado Normando de Lecce. Os normandos construíram a cidade medieval em redor do topo da colina com um castelo (atualmente em ruínas) e muralhas. Fez parte do Principado de Taranto e posteriormente passou para Isabel, Duquesa de Bari. Sob o seu governo de Isabel, Ostuni prosperou durante o Renascimento italiano e continuou a usufruir de um governo estável. Em 1539, ela mandou construir torres ao longo de toda a costa como proteção contra os ataques previstos dos turcos que controlavam os Balcãs. Estas torres ainda existem, e comunicavam entre si através de faróis de fogo.

A "Cidade Velha" é a cidadela de Ostuni construída no topo de uma colina e fortificada pelas antigas muralhas. Ostuni é vulgarmente chamada de "Cidade Branca" pelas suas paredes brancas e pela sua arquitetura tipicamente pintada de branco.<sup>184</sup>

Ostuni e Minas Tirith apresentam algumas semelhanças, pois ambas são conhecidas como “cidade branca”, devido no caso de Ostuni aos edifícios caiados de branco, e no caso de Minas Tirith pela utilização de pedra branca na construção da cidade. Ambas foram construídas em patamares, com os elementos principais no local mais alto.



Figura 133 – Fotografia de Ostuni, autor desconhecido.



Figura 134 – Minas Tirith. Fotograma do filme *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, 2003, Peter Jackson.

<sup>184</sup> Italiapedia – Ostuni, disponível em: <http://www.italiapedia.it/bacheca.php?vd=geoloc&istat=074012&comune=Ostuni&prov=&sigla=BR&NomeReg=Puglia&NReg=16>

## CONCLUSÃO

A dissertação resultou de um desejo pessoal de explorar de modo mais aprofundado a obra de Tolkien, no sentido de compreender melhor o universo criado pelo autor, e conhecer as cidades e reinos, assim como a sua história e as relações que estabeleceram entre si ao longo do tempo. O objetivo pessoal era conhecer que influências, culturas e povos estiveram na base da criação do mundo de Tolkien, e de que modo a arquitetura e o desenho das cidades é desenvolvido.

A obra de J.R.R. Tolkien oferece inúmeras oportunidades de estudar o tema da cidade. Nesta dissertação, pretendeu-se explorar Minas Tirith, uma cidade que se destaca na narrativa da obra, com longas descrições, e provoca um impacto visual forte tanto nas ilustrações como nas adaptações cinematográficas.

Para compreender Minas Tirith, foi necessário em primeiro lugar perceber como o autor, J.R.R. Tolkien, imaginou e criou a sua obra. Que conceitos e ideias utilizou, que influências procurou para desenvolver o seu mundo fantástico, e quais foram as cidades que ele criou antes de imaginar Minas Tirith. Assim, compreende-se que esta cidade resultou de influências do nosso mundo histórico (mundo primário), mas também foi baseada em cidades que existiram em dado momento no mundo secundário de Tolkien.

Analisou-se a cidade de Minas Tirith, abordando como ela surgiu e evoluiu, como foi estruturada e construída, que pontos são mais importantes e que símbolos utilizados têm mais destaque. Procurou-se perceber a importância da arquitetura na cidade como representação do poder e evocação de um tempo passado nobre.

Minas Tirith foi descrita em *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*, e ao ler as descrições das personagens a percorrer as ruas da cidade, compreende-se com ela se organiza: construída com pedra branca, em sete patamares cada um rodeado por uma muralha, com um acesso aos túmulos no sexto nível, e o palácio real, a Torre Branca e a Árvore Branca a coroar a cidade. Estas descrições permitiram criar inúmeras ilustrações da cidade, e também ajudaram a desenvolver um modelo mais realista para a representação de Minas Tirith no cinema, através da construção de uma maquete.

Os diferentes locais e povos que Tolkien descreve são influenciados por culturas do mundo histórico. Pode estabelecer-se uma relação entre o reino de Gondor, onde se situa Minas Tirith, e o império romano. A queda de Roma é comparável com o declínio de Gondor, e Minas Tirith possui um lugar equivalente a Ravenna. Porém, Tolkien introduz o conceito de eucatástrofe, revertendo a situação de Gondor e permitindo que o reino seja restabelecido, o que não aconteceu com o império romano. Para além da

relação mais evidente entre Roma e Gondor, também podem ser estabelecidas relações entre este reino e a Idade Medieval.

Na sua essência, Minas Tirith evoca uma tipologia de cidade medieval, devido às suas muralhas e à organização das ruas. Assim, nota-se que a influência da Idade Média na obra de Tolkien está muito presente. Foram analisados alguns modelos de cidades medievais (Monte Saint-Michel, Rocamadour, Bruges, Nuremberga, Rocca Imperiale e Ostuni) e comparados com Minas Tirith para perceber que semelhanças e diferenças estabelecem entre si.

Assim, a dissertação procurou abranger diferentes temas, de modo a analisar e desenvolver o estudo de Minas Tirith. Procurou mostrar que existe uma relação entre o mundo secundário de Tolkien e o nosso mundo, pois para criar um mundo de fantasia, Tolkien teve de partir do que conhecia, de diferentes histórias, culturas e arquiteturas, e aplicá-las para criar esse mesmo mundo. Todas as descrições têm uma base de realidade, e partem de exemplos que existiram, mas são adaptadas e moldadas até adquirirem a forma que o autor procurava. Tolkien, desta maneira, criou inúmeros locais fantásticos que continuam a deslumbrar a imaginação das pessoas.

A partir desta dissertação, podem retirar-se ensinamentos úteis: é possível compreender que o nosso mundo (mundo primário) pode ser inspiração para a criação de mundos secundários (que não se restringem ao universo de Tolkien, mas que englobam os géneros de ficção e fantasia), no sentido em que os acontecimentos históricos podem influenciar as obras dos autores. Assim, a ficção ganha uma base de verdade, pois surge e desenvolve-se a partir de eventos históricos. Deste modo, compreende-se que as diferenças entre realidade e ficção, e atualidade e história, são mais ténues, sendo que a realidade e a história influenciam diretamente a ficção. No caso do universo criado por Tolkien, as cidades referidas na dissertação, entre as quais se destaca Minas Tirith, mostram essas influências através do seu desenho e organização espacial, sendo possível estabelecer paralelos entre diferentes épocas da nossa história e do mundo da Terra-Média.

Mas este paralelismo também funciona ao contrário, pois a ficção tem sempre um papel importante para moldar a atualidade. A ficção pode atuar como um meio de crítica e de projeção do imaginário coletivo. Ao criar mundos alternativos, personagens simbólicas e narrativas que decorrem em universos diferentes do nosso; a ficção permite refletir sobre os problemas contemporâneos, questionar as normas estabelecidas e experimentar novas realidades. Muitas vezes, as ideias presentes em obras ficcionais, sejam literárias, cinematográficas ou televisivas, influenciam inovações tecnológicas e transformações da sociedade. A ficção pode também influenciar a forma como se imagina e se organiza o espaço

habitado. A cidade de Minas Tirith é um exemplo de como a literatura pode refletir concepções espaciais, sociais e simbólicas que ultrapassam a narrativa ficcional e se aplicam no campo da arquitetura e do desenho urbano. A configuração da cidade em patamares, a relação entre a paisagem natural e a estrutura construída, e o simbolismo presente na sua organização formal mostram que Minas Tirith não é apenas um cenário habitado por personagens, mas uma cidade pensada, e caracterizada por valores como defesa e hierarquia, assumindo uma forte expressão de identidade e ordem. Apesar de Minas Tirith não ter uma correspondência direta no mundo real (com exceção dos exemplos de cidades medievais mencionados), pode inspirar arquitetos e urbanistas a pensar a relação entre forma, função e narrativa no espaço construído, influenciando deste modo o pensamento projetual contemporâneo. Assim, obras como a de J.R.R. Tolkien demonstram como a ficção pode contribuir para influenciar o desenho do espaço urbano e os modos de o habitar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### PUBLICAÇÕES

- Ariès, P. & Duby, G. (1985). *História da vida Privada, 2: Da Europa Feudal à Renascença*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. ISBN 9788535914092.
- Benevolo, L. (1999). *História da Cidade*. 3ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- Brierly, N.T. (2015). "Worldbuilding Design Patterns in the Works of J.R.R. Tolkien." *Mythmoot III*.
- Brooke, J H. (2017). "Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien." *Journal of Tolkien Research*: Vol. 4: Fasc. 1, Artigo 1.
- Butler, C. (2013). Tolkien and Worldbuilding. In Hunt, P., *J.R.R. Tolkien (New Casebooks)* (pp. 106 – 120). Londres: Palgrave Macmillan. ISBN 9781350310506.
- Calvino, I. (1972). *As Cidades Invisíveis*. Sant Vicenç dels Horts: Grupo Cofina, Biblioteca Sábado, 2009. ISBN 9788461292110.
- Carpenter, H. (1977). *J.R.R. Tolkien: A Biography*. Nova Iorque: Houghton Mifflin, 2000. ISBN 9780547524429.
- Carrasco, D. et al. (2001). *The Oxford Encyclopedia of Mesoamerican Cultures: Vol. 1*. Oxford: Oxford University Press, 2001. ISBN 0195142551.
- Casagrande, G., Klautau, D. G., Cunha, M. Z. (eds.) (2019). *A Subcriação de Mundos: Estudos sobre a Literatura de J.R.R. Tolkien*. São Paulo: FFLCH/USP. ISBN 9788575063750.
- Croft, J.B. (2011). "A basic multi-media collection by and about J.R.R. Tolkien." *Collection Building*: Vol. 30: Fasc. 2, pp. 98 – 102.
- Croft, J.B. (2016). "Bibliographic Resources for Literature Searches on J.R.R Tolkien." *Journal of Tolkien Research*: Vol. 3: Fasc. 1, Artigo 2.
- Day, D. (2003). *The World of Tolkien. Mythological Sources of The Lord of the Rings*. Londres: Mitchell Beazley, 2003. ISBN 1840006897.
- Day, D. (2014). *Tolkien - A Dictionary*. Londres: Cassel Illustrated, 2015. ISBN 9780753728277.
- Day, D. (2019). *An Encyclopedia of Tolkien: The History and Mythology that inspired Tolkien's World*. San Diego: Canterbury Classics, 2019. ISBN 9781645170099.
- Donnelly, I. (1882) *Atlantis: The Antediluvian World*. Nova Iorque: Harper & Brothers.
- Drout, M. D. C. (ed.). (2007). *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*. Londres: Routledge. ISBN 9780415969420.
- Eco, U. (1985). *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

- Fernandes, E., Cabeleira, J. (2018) "A geometria da cidade ideal, de Filarete a Villalpando." *PNUM: A Produção do Território: Formas, Processos, Designios*.
- Fonstad, K.W. (1981). *The Atlas of Middle-Earth*. (revised edition). Boston: Houghton Mifflin, 1992. ISBN 9780395535165.
- Ford, J.A. (2005). "The White City: The Lord of the Rings as an Early Medieval Myth of the Restoration of the Roman Empire." *Tolkien Studies*: Vol. 2: pp. 53 – 73.
- Foster, R. (1978). *The Complete Guide to Middle-Earth*. (revised edition). Nova Iorque: Ballantine Books, 2001. ISBN 9780008387921.
- Garth, J. (2020). *The Worlds of J.R.R. Tolkien: The Places that Inspired Middle-Earth*. Londres: White Lion Publishing, 2020. ISBN 9780711241275.
- Hammond, W.G., Scull, C. (2005). *The Lord of the Rings: A Reader's Companion*. Londres: HarperCollins, 2014. ISBN 9780007556908.
- Hammond, W.G., Scull, C. (2006). *The J.R.R. Tolkien Companion & Guide*. Londres: HarperCollins, 2017. ISBN 9780008214517.
- Holmes, G. (1988). *The Oxford Illustrated History of Medieval Europe*. Oxford: Oxford University Press, 1988. ISBN 0198200730.
- Hornblower S., Spawforth, A., Eidinow, E. (1949). *The Oxford Classical Dictionary*. Oxford: Oxford University Press, 2012. ISBN 9780199545568.
- Kemp, P. (ed.) (1976). *The Oxford Companion to Ships and the Sea*. Oxford: Oxford University Press, 1976.
- Lee, S. D. (ed.) (2014). *A Companion to J.R.R. Tolkien*. Nova Jérsei: Wiley Blackwell, 2022. ISBN 9781119691433.
- MacKillop, J. (2004). *A Dictionary of Celtic Mythology*. Oxford: Oxford University Press, 2004. ISBN 9780198609674.
- McIlwaine, C. (2018). *Tolkien: Maker of Middle-Earth*. Universidade de Oxford: Bodleian Library, 2018. ISBN 9781851244973.
- Mende, L.A. (1986). "Gondolin, Minas Tirith and the Eucatastrophe." *Mythlore*: Vol 13: Fasc. 2, Artigo 8.
- Norbert-Schulz, C. (1974) *Meaning in Western Architecture*. Nova Iorque: Rizzoli, 1975. ISBN 0847803198.
- Oliveira, I.B., Marques, E.M. (2019). "A Queda de Númenor: O Dilúvio na Mitologia Tolkieniana." *Travessias*: Vol. 13: Fasc. 2, pp. 68 – 80.
- Platão. *Timeu-Critias*. Tradução do Grego, Introdução e Notas de Rodolfo Lopes. Universidade de Coimbra: CECH, 2011. ISBN 9789898281838.

- Ramos, R. (2019). "Eucatastrophe and the Redemption in J. R. R. Tolkien's *The Silmarillion*." *Forma Breve – Revista de Literatura*: Vol. 16: pp. 307 – 316.
- Schürer, N. (2022) "Second Age, Middle Age." *Journal of Tolkien Research*: Vol. 15: Fasc. 2, Artigo 6.
- Sibley, B. (1994). *The Maps of Tolkien's Middle-Earth*. Londres: Harper Collins, 2003. ISBN 9780007169702.
- Tolkien, J.R.R & Tolkien, C. (ed.) (1986). *The History of Middle-Earth. Vol. 4: The Shaping of Middle-Earth*. Londres: Harper Collins, 2015. ISBN 9780261102187.
- Tolkien, J.R.R & Tolkien, C. (ed.) (1987). *The History of Middle-Earth. Vol. 5: The Lost Road and Other Writings*. Londres: Harper Collins, 2015. ISBN 9780261102255.
- Tolkien, J.R.R & Tolkien, C. (ed.) (1996). *The History of Middle-Earth. Vol. 12: The Peoples of Middle-Earth*. Londres: Harper Collins, 2015. ISBN 9780261103481.
- Tolkien, J.R.R. (1954 a). *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*. 7.<sup>a</sup> ed. Sintra: Publicações Europa América, 1997. ISBN 9721041025.
- Tolkien, J.R.R. (1954 b). *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*. 13.<sup>a</sup> ed. Sintra: Publicações Europa-América, 2002. ISBN 9721041440.
- Tolkien, J.R.R. (1955). *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*. Sintra: Publicações Europa-América, 1996. ISBN 9721041548.
- Tolkien, J.R.R. (1964). *Leaf and Tree*. Londres: Unwin Books.
- Tolkien, J.R.R. (1977). *O Silmarillion*. 9.<sup>a</sup> ed. Sintra: Publicações Europa-América, 2009. ISBN 9789721043251.
- Tolkien, J.R.R.; Hostetter, C.F. (ed.) (2021). *The Nature of Middle-Earth*. Londres: Harper Collins, 2021. ISBN 9780008387921.
- Tolkien, J.R.R.; Sibley, B. (ed.) (2022). *The Fall of Númenor*. Londres: Harper Collins, ISBN 9780008537838.
- Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. & Carpenter, H. (eds.) (1981). *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Nova Iorque: Houghton Mifflin, 2013. ISBN 9780544363793.
- Tolkien, J.R.R.; Tolkien, C. (ed.) (1980). *Contos Inacabados de Númenor e da Terra-Média*. 6.<sup>a</sup> ed. Sintra: Publicações Europa-América, 2010. ISBN 9789721043954.
- Wickham-Crowley, K. M.; Conrad-O'Briain, H. & Hynes, G. (eds.) (2014). "J.R.R. Tolkien: The Forest and the City." *Journal of Tolkien Research*: Vol. 1: Fasc. 1, Artigo 3.

## FILMOGRAFIA

- Bakshi, R. (1978). *The Lord of the Rings*. [Filme]. Fantasy Films, Saul Zaentz Film Productions.
- Bass, J. & Rankin, A. (1980) *The Return of the King*. [Filme]. Rankin/Bass Productions, Topcraft Limited Company.
- Jackson, P. (2001). *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*. [Filme]. WingNut Films, New Line Cinema.
- Jackson, P. (2002). *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*. [Filme]. WingNut Films, New Line Cinema.
- Jackson, P. (2003). *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*. [Filme]. WingNut Films, New Line Cinema.
- Jackson, P. (2012). *O Hobbit: Uma Viagem Inesperada*. [Filme]. New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, WingNut Films.
- Jackson, P. (2013). *O Hobbit: A Desolação de Smaug*. [Filme]. New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, WingNut Films.
- Jackson, P. (2014). *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos*. [Filme]. New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, WingNut Films.

## WEBSITES

- Abbey of Mont-Saint-Michel. (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://www.abbaye-mont-saint-michel.fr/en>
- Britannica. (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://www.britannica.com/>
- CNET – The real-life Minas Tirith from 'Lord of the Rings': A tour of Mont Saint-Michel. (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://www.cnet.com/culture/take-a-tour-of-mont-saint-michel/>
- Italia.It – Rocca Imperiale. (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://www.italia.it/en/calabria/rocca-imperiale>
- Italiapedia – Ostuni. (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <http://www.italiapedia.it/bacheca.php?vd=geoloc&istat=074012&comune=Ostuni&prov=&sigla=BR&NomeReg=Puglia&NReg=16>
- Oxford Reference. (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://www.oxfordreference.com/>
- Sanctuaire Notre-Dame De Rocamadour (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://www.sanctuaierocamadour.com/>
- St. Michael's Mount. (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://stmichaelsmount.co.uk/>
- The Encyclopedia of Arda: An Interactive Guide to the Works of J.R.R. Tolkien. (Consultado a 19 de outubro de 2024). Disponível em: <https://www.glyphweb.com/arda/default.php>

The Lord of the Rings Wiki: One Wiki to Rule Them All. (Consultado a 14 de outubro de 2024). Disponível em: [https://lotr.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://lotr.fandom.com/wiki/Main_Page)

The Tolkien Society. (Consultado a 14 de outubro de 2024). Disponível em: <https://www.tolkiensociety.org/>

Tolkien Gateway. (Consultado a 14 de outubro de 2024). Disponível em: [https://tolkiengateway.net/wiki/Main\\_Page](https://tolkiengateway.net/wiki/Main_Page)

Tolkien: The Official Site of Tolkien Estate. (Consultado a 14 de outubro de 2024). Disponível em: <https://www.tolkienestate.com/>

UNESCO World Heritage List. United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization: "Mont-Saint-Michel and its Bay". (Consultado a 14 de abril de 2025). Disponível em: <https://whc.unesco.org/en/list/80/>