

MESTRADO INTEGRADO
ARQUITETURA

A Arquitetura da Fantasia: Dos Livros de J. R. R. Tolkien à Trilogia de Peter Jackson

Manuel Maria de Almeida Pessanha
Casimiro da Costa

M
2026



Manuel Maria de Almeida Pessanha Casimiro da Costa
A Arquitetura da Fantasia:
Dos Livros de J. R. R. Tolkien à Trilogia de Peter Jackson



M.FAUP 2026

A Arquitetura da Fantasia:
Dos Livros de J. R. R. Tolkien à Trilogia de Peter Jackson
Manuel Maria de Almeida Pessanha Casimiro da Costa



RESUMO

O género fantasia, seja na literatura ou no cinema, caracteriza-se pela construção de mundos imaginários habitados por criaturas sobrenaturais, mitos e sistemas simbólicos próprios. Surge como uma resposta ao racionalismo moderno, resgatando o mistério, o encantamento e a subjetividade, oferecendo ao leitor e ao espectador não apenas uma fuga da realidade, mas também uma forma alternativa de a compreender. Esta dissertação propõe-se a explorar a relação entre a arquitetura e o género fantasia no cinema, analisando o modo como os espaços arquitetónicos ajudam a construir mundos imaginários e a dar-lhes verosimilhança. A tese inicia-se com uma reflexão teórica sobre o conceito de fantasia, os seus subgéneros, a sua evolução histórica e como o cinema se apropriou deste género e a traduziu visualmente através da arquitetura, que é aqui entendida não apenas como cenário decorativo, mas como elemento narrativo ativo e estruturante, com capacidade de exprimir identidade cultural, simbolismo e emoção. Na segunda secção desta dissertação, dirige-se o foco de investigação para um caso de estudo central, a obra de J.R.R. Tolkien, especialmente o universo da Terra-média, tanto na sua versão literária como na adaptação cinematográfica de Peter Jackson. Por último, na terceira secção, através da análise comparativa de três espaços arquitetónicos, procura-se demonstrar como a arquitetura, nestes mundos ficcionais, se torna uma personagem silenciosa, reveladora das qualidades, valores e mitologias das diferentes raças representadas.

Palavras-Chave: Arquitetura; Cinema; Fantasia; Tolkien; Terra-média

ABSTRACT

The fantasy genre, whether in literature or cinema, is characterized by the construction of imaginary worlds inhabited by supernatural creatures, myths, and their own symbolic systems. It emerges as a response to modern rationalism, reclaiming mystery, enchantment, and subjectivity, offering readers and viewers not only an escape from reality but also an alternative way of understanding it. This dissertation aims to explore the relationship between architecture and the fantasy genre in cinema, analyzing how architectural spaces help to construct imaginary worlds and lend them credibility. The thesis begins with a theoretical reflection on the concept of fantasy, its subgenres, its historical evolution, and how cinema has appropriated and visually translated this genre through architecture—understood here not merely as decorative background, but as an active and structuring narrative element, capable of expressing cultural identity, symbolism, and emotion. In the second section, the focus shifts to a central case study: the work of J.R.R. Tolkien, particularly the universe of Middle-earth, both in its literary form and in Peter Jackson's cinematic adaptation. Finally, in the third section, through the comparative analysis of three architectural spaces, the dissertation seeks to demonstrate how architecture, in these fictional worlds, becomes a silent character, revealing the qualities, values, and mythologies of the different races represented.

Keywords: Architecture; Cinema; Fantasy; Tolkien; Middle-earth

SUMÁRIO

RESUMO	2
ABSTRACT	3
SUMÁRIO	4
1. INTRODUÇÃO	6
2. A ARQUITETURA NO GÉNERO DE FANTASIA	10
2.1 - Fantástico e Fantasia: As suas Origens e as suas Ramificações ..	11
2.2 – Fantasia no Cinema: Mundos Fantásticos como Forma de Criar o Imaginável.....	21
2.3 – Arquitetura e Cidade no Género de Fantasia	34
3. A ARQUITETURA NO MUNDO DE TOLKIEN	50
3.1 – Tolkien na literatura: O Pai da Fantasia Moderna e Criador da Terra-média	51
3.2 – Tolkien no cinema: Como foi transportado para os ecrãs	61
3.3 – Arquitetura e Espaço no Mundo de Tolkien: As Visões de Arquitetura e como esta foi construída na Trilogia de Peter Jackson	75
4. CASOS PARTICULARES	86
4.1 – Arquitetura Élfica: Rivendell (Valfenda)	89
4.2 – Arquitetura Anã: Moria (Khazad-dûm)	97
4.3 – Arquitetura Humana: Minas Tirith (Gondor)	107
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	126
Livros	127
Artigos	129
Teses	129
Filmografia	130
Webgrafia.....	134
ÍNDICE DE IMAGENS	138

1. INTRODUÇÃO

Mesmo antes de iniciar o meu percurso académico, o cinema e as artes performativas já eram um dos meus maiores interesses. Esta paixão foi-se aprimorando ao longo do tempo e com a frequência do curso de Arquitetura na FAUP pude explorar a relação entre a arquitetura e a sétima arte. O gosto pela fantasia, tanto literária como cinematográfica, esteve sempre presente na minha vida. O mundo exótico e pouco natural do género fantasia despertaram-me o interesse pela leitura, proporcionaram-me momentos de reflexão e foram muitas vezes um refúgio. Poder reunir estas três paixões - Cinema, Fantasia e Arquitetura - nesta dissertação é algo desafiante e que me dá imenso prazer.

Desde sempre, o cinema tem sido utilizado como uma ferramenta para mostrar a nossa realidade e transportar os espetadores para outros tempos e lugares. Contudo, esta arte também permite levar a nossa imaginação mais longe, tornando o imaginável real, ao explorar novas galáxias bastante distantes, em aventuras espaciais, ao criar distopias excêntricas respaldadas na nossa história e, principalmente, através da criação de novos universos mágicos carregados de criaturas surpreendentes e únicas. A arquitetura do cinema tem aqui um papel fundamental: conferir credibilidade e autenticidade a todas as cidades, reinos, vilas e aldeias imaginadas pelo ser humano.

Para este efeito, esta dissertação tem como objetivo compreender melhor a natureza da arquitetura como forma de ajudar a criar, no cinema, reinos e cidades imagináveis, em universos fora da nossa realidade. Sendo a arquitetura um processo de projeção de ideias de espaços, vamos tentar compreender como esta lida com fatores tão irrealis e tão únicos como os mundos fantásticos, como é o caso de Hogwarts na saga *Harry Potter* ou como o excêntrico mundo de Oz em *The Wizard of Oz*. Para tal, o percurso narrativo adotado, nesta dissertação, consistirá em partir de uma ideia geral, o género fantasia no cinema, para algo mais concreto, como é o caso do universo criado por J.R.R. Tolkien, em *The Lord of the Rings*. A escolha desta saga como objeto de estudo advém não só do facto de o seu autor ser considerado o pai da Fantasia moderna no âmbito literário, mas também porque a própria obra se assume como um marco no meio cinematográfico de Hollywood. Neste sentido, o nosso objetivo consiste em estudar a arquitetura nesta obra e a sua importância como identidade daquele universo.

Assim sendo, esta dissertação estruturar-se-á em três momentos distintos:

Num primeiro momento, iremos abordar o género de fantasia no geral, quer na literatura quer no cinema, e o papel da arquitetura neste género. No primeiro subcapítulo, *Fantástico e Fantasia: As suas Origens e as suas Ramificações*, como o próprio título induz, será explorada a definição do género fantasia, as suas origens e ramificações. No segundo subcapítulo, *Fantasia no Cinema: Mundos Fantásticos como Forma de Criar o Imaginável*, introduziremos o género fantasia no cinema bem como a sua evolução e importância ao longo da história. Já no terceiro subcapítulo, *Arquitetura e Cidade no Género de Fantasia*, iremos não só estabelecer a relação entre arquitetura e o género fantasia, como também compreender as suas nuances e variedades, além das diferentes técnicas que ajudaram, e ainda ajudam, a materializar estes mundos irreais e fantásticos.

“El arquitecto substituirá ya, para siempre, al decorador. El cine será el fiel intérprete para los más atrevidos sueños de la Arquitectura.”¹

Luis Buñuel

Num segundo momento, abordaremos o caso de estudo que consiste numa das sagas mais reconhecidas, quer na literatura de Fantasia, quer no cinema: *The Lord of the Rings*. No primeiro subcapítulo, *Tolkien na Literatura: o Pai da Fantasia e Criador da Terra-média*, ficaremos a conhecer quem é J.R. R. Tolkien, a sua importância na literatura de Fantasia e um pouco sobre o mundo da Terra-média. No segundo subcapítulo, em *Tolkien no Cinema: Como foi Transportado para os Ecrãs*, serão analisadas as várias adaptações cinematográficas, principalmente a de Peter Jackson que consolidou melhor este universo fantástico nos cinemas. Por fim, para encerrar este momento, em *Arquitetura e Espaço no Mundo de Tolkien: As Visões de Arquitetura e como esta foi construída na Trilogia de Peter Jackson*, iremos verificar como a arquitetura é uma ferramenta essencial para o próprio autor e como esta foi trazida para os cinemas, através das técnicas cinematográficas, dos truques de perspetiva e escala que o cineasta utilizou.

No último momento, através da análise de três lugares fictícios, de três raças distintas, dentro da trilogia literária de Tolkien e da trilogia cinematográfica de Peter Jackson, pretende-se demonstrar como o espaço arquitetónico em Tolkien, e por consequência, nos filmes de fantasia, se torna uma personagem invisível que não só nos ajuda a compreender as virtudes e defeitos daquelas raças, como também a criar uma lógica cultural coesa entre si. Ao explorar o formoso reino élfico de Rivendell, descer às

¹ BUÑUEL, Luis; “Metrópolis”, *La Gaceta Literaria*, n.º 9, Madrid, 1 de maio de 1927, p. 6.

profundezas e escuros halls do antigo reino anão de Moria ou subir o montanhoso reino humano de Minas Tirith, vamos seguir um percurso, respeitando a ordem pela qual estes espaços aparecem na trilogia, enquanto estabelecemos também uma comparação entre a arquitetura descrita nos livros e a arquitetura apresentada nos filmes.

2. A ARQUITETURA NO GÉNERO DE FANTASIA

2.1 - Fantástico e Fantasia: As suas Origens e as suas Ramificações

Embora durante muito tempo tenha sido desvalorizada por certos setores da crítica, a fantasia é hoje um dos subgêneros do fantástico mais expressivo da contemporaneidade, ocupando atualmente um dos lugares centrais na produção literária, cinematográfica e no imaginário cultural em todo o mundo.

Mas, antes de tentarmos compreender melhor a fantasia, temos de perceber o que é o fantástico. O fantástico é um modo narrativo que expressa o impossível, o irreal ou o inverosímil, que confronta a visão racionalista do mundo, recusa o real único, e oferece mundos alternativos. Este género desafia o conformismo racional, abre horizontes e questiona a realidade dominante.

“O escritor de obras fantásticas cria mundos que se baseiam na aceitação e no desenvolvimento do elemento estranho (impossível ou Sobrenatural) e por isso opostos à Cosmovisão moderna que se baseia na norma e uniformidade, na explicação lógico-racional que exclui, ignora e desacredita tudo o que não se enquadre na noção consensual de realidade.”²

Maria Rosário Monteiro

Para autores como Jean-Baptiste Baronian, o fantástico é a escola do olhar e a literatura da imaginação, que permite o distanciamento da vida quotidiana. Já Tzvetan Todorov define o fantástico como uma hesitação entre o natural e o sobrenatural. Porém, a sua definição é considerada limitada, visto que exclui muitas obras que poderiam enquadrar-se neste género. Já na visão de Colin Manlove, a obra fantástica é aquela que provoca estranheza e apresenta seres, mundos ou objetos irrealis, com os quais os leitores ou personagens desenvolvem alguma proximidade. John Clute propõe o termo "fantastika" como categoria guarda-chuva (englobando fantasia, ficção científica e horror), termo comum em tradições eslavas (*fantastyka*, *fantastično*).

² MONTEIRO, Maria do Rosário, *A simbólica do espaço em O Senhor dos Anéis J. R. R. Tolkien*, Almada: Livros de Areia, 2010 pp. 20

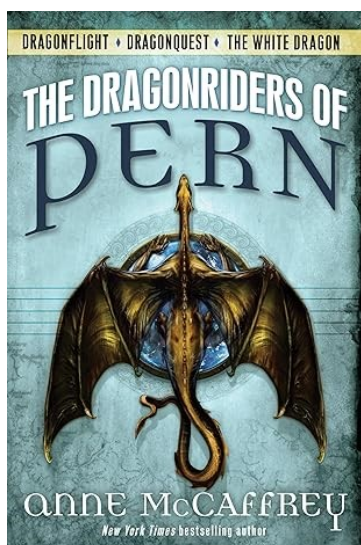


Fig. 001 - *The Dragonriders of Pern* (1967), de Anne McCaffrey, edição de 1988

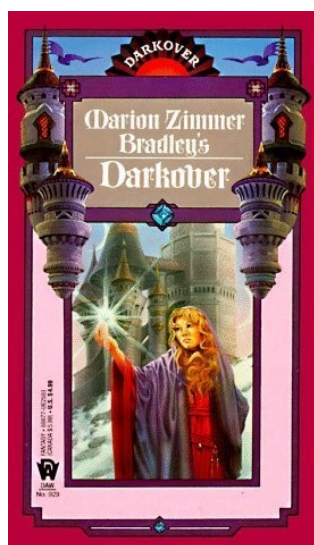


Fig. 002 - *Darkover* (1962), de Marion Zimmer Bradley, edição de 1993



Fig. 003 - *Metamorphoses* (Séc. VIII a.c.), de Ovidio, edição de 1550

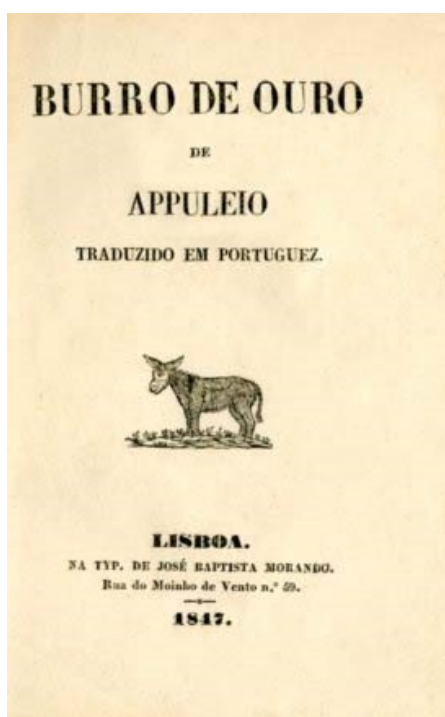


Fig. 004 - *Asinus Aureus* (Séc. II d.c.), de Appuleio, edição portuguesa de 1847



Fig. 005 - *Der Sandman* (1816), de E.T.A. Hoffmann, edição de 1986

“I Believe that the fantastic is an área of literature that is heavily dependente on the dialectic between author and reader for the construction of a sense of wonder, that is a fiction of consensual construction belief.”³

Farah Mendlesohn

Muitas vezes, o género fantástico e seus subgéneros são misturados ou confundidos com o género de ficção científica. Porém estes dois são géneros muito distintos. Enquanto no fantástico se aceitam seres mágicos/sobrenaturais sem necessidade de explicação científica, a ficção científica baseia-se em extrapolações científicas e tecnológicas, tentando imaginar futuros plausíveis ou palpáveis. Por outras palavras, o fantástico é teórica e praticamente impossível na vida real e a ficção científica é só teoricamente provável. Enquanto um extrapola o presente e os processos de desumanização tecnológica, o outro valoriza o espiritual, cria ligações simbólicas entre homem, natureza e sobrenatural e reabilita o encantamento e o mistério. Contudo, isso não significa que os dois géneros não possam fundir-se numa obra literária. Nessa zona de fusão, temos a *science fantasy*, como é o caso das obras “*DragonRiders of Pern*” (1967), de Anne McCraffrey (Fig. 001), ou “*Darkover*”, (1962) de Marion Zimmer Bradley (Fig. 002). Assim, podemos afirmar que o fantástico é um género híbrido que absorve e mistura elementos de outros géneros e modos narrativos

Ao contrário do que se possa pensar, o fantástico não é um género que tenha surgido recentemente. Este está presente, desde a Antiguidade, em obras como *As Metamorfoses*, poema escrito por Ovídio (Fig. 003), ou *O Burro de Ouro*, de Apuleio (Fig. 004). E durante muito tempo, o real e o fantástico conviviam naturalmente no imaginário humano, até ao Séc. XVII. Com a chegada do Iluminismo no séc. XVIII, o racionalismo prevaleceu. Cientistas como René Descartes e Isaac Newton impõem o domínio da razão. Para os iluministas o mundo deve ser compreendido racionalmente. O século das Luzes passa, assim, a encarar o fantástico como uma manifestação de superstição. Em reação a esta visão, surge o Romantismo, que procura de alguma forma recuperar o mistério, a magia e a subjetividade perdidas com o Iluminismo. O fantástico afirma-se então como um género literário do Romantismo, quando passa a ser o núcleo da narrativa, como em *Der Sandmann* (1816), de E.T.A. Hoffmann (Fig. 005). A partir daí, o fantástico passou a acompanhar a evolução cultural.

³ MENDLESOHN, Farah, *Rhetorics of Fantasy*, Middletown, CT : Wesleyan University Press, 2008 pp. XIII

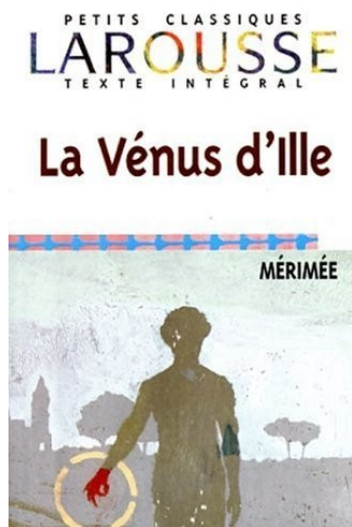


Fig. 006 - *La Venus D'Ille* (1837), de Prosper Merimee, edição de 1998

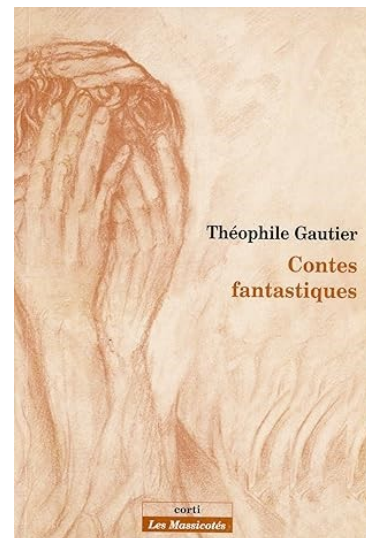


Fig. 007 - *Contes Fantastiques* (18031 - 1866), de Théophile Gautier, edição de 2003

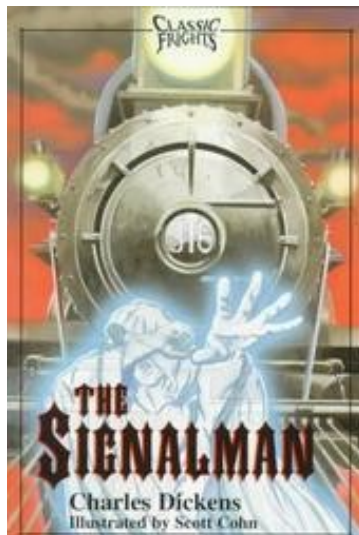


Fig. 008 - *The Signalman* (1866), de Charles Dickens, edição de 1866

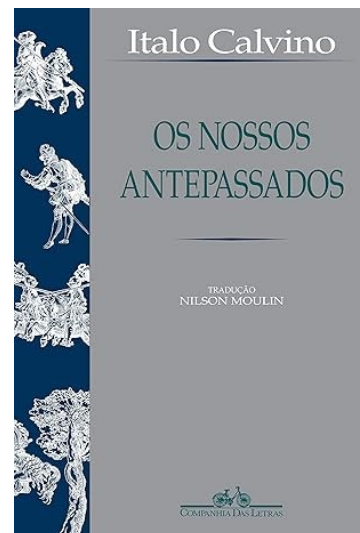


Fig. 009 - *Os Nossos Antepassados* (1952 - 1959), de Italo Calvino, edição de 1997

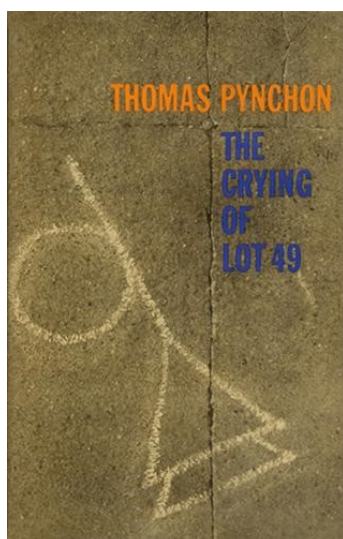


Fig. 010 - *The Crying of Lot 49* (1966), De Thomas Pynchon, edição de 1966

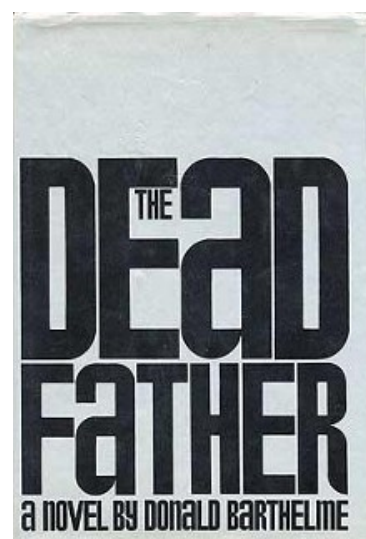


Fig. 011 - *The Dead Father* (1975), de Donald Barthelme, edição de 1975

Por volta da primeira metade do séc. XIX, com o surgimento do Realismo e do Naturalismo, este género narrativo altera-se. O fantástico da segunda metade do século XIX não se opunha ao Realismo dominante, mas funcionava como uma sombra deste, recorrendo às suas técnicas para se afirmar. Surge, assim, o fantástico canónico, caracterizado por um ambiente realista que é perturbado pelo sobrenatural. Como podemos observar, este difere muito do fantástico romântico, um dos subgéneros do fantástico estudado por Todorov e definido por Jacques Finée. Como exemplos, temos *La Vénus d'Ille* (1837), de Prosper Mérimée (Fig. 006), *Contes Fantastiques* (1831 – 1866), de Théophile Gautier (Fig. 007) e *The Signalman* (1866), de Charles Dickens (Fig. 008). Finée também definiu outros subgéneros do fantástico, como é o caso do neofantástico e do fantástico contemporâneo. O neofantástico caracteriza-se por uma menor presença do realismo e um maior foco na simbologia, introspecção e relativismo filosófico. Refere-se a título de exemplo os autores Jorge Luis Borges e Jacques Cazotte. Já o fantástico contemporâneo ou pós-modernista⁴, “Carateriza-se por apresentar, relativamente ao fantástico canónico, uma perda dos elementos realistas, pela afirmação quase inicial da narrativa da existência do elemento sobrenatural e pela utilização preferencial da enunciação da terceira pessoa”⁵. Como exemplo temos a trilogia fantástica *Os Nossos Antepassados* (1952 – 1959), de Italo Calvino (Fig. 009), *The Crying of Lot 47* (1966), de Thomas Pynchon (Fig. 010) e *The Dead Father* (1975), de Donald Barthelme (Fig. 011). Porém há mais um subgénero do fantástico, o qual será o mote deste trabalho e que, ao contrário dos anteriores, era ignorado por Todorov, Finée e Baronian, mas amplamente aceite pela crítica anglo-americana. Este subgénero, também híbrido, teve origem no fantástico romântico e caracteriza-se por criar mundos alternativos verosímeis, com mitos, magia e símbolos próprios. Estamos a falar da *fantasy literature*, mais comumente conhecido por fantasia. Este subgénero combina o fantástico com os elementos épicos e míticos, técnicas narrativas modernas e espaços imaginários consistentes. É visto como uma resposta cultural à uniformização racionalista do real e recupera a palavra “magia”, uma espécie de linguagem que tem poder criativo e transformador. Ou seja, a fantasia é, portanto, um estilo neo-romântico na literatura, distinguindo-se completamente do fantástico canónico. Enquanto este último questiona os padrões de realidade sem propor alternativa, a fantasia constrói um novo mundo coerente.

⁴ Nome adotado por Maria Rosário Monteiro em *A Simbólica do Espaço em O Senhor dos Aneis* de J.R.R. Tolkien (2010), pp. 34

⁵ MONTEIRO, Maria do Rosário, *A simbólica do espaço em O Senhor dos Anéis J. R. R. Tolkien*, Almada: Livros de Areia, 2010 pp. 34-35

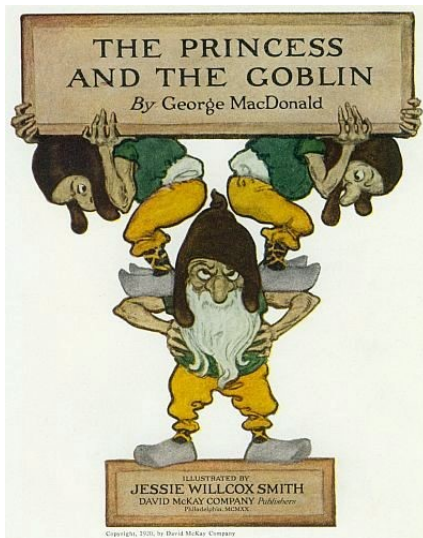


Fig. 012 – *The Princess and the Goblin* (1872), de George MacDonald, edição de 1920

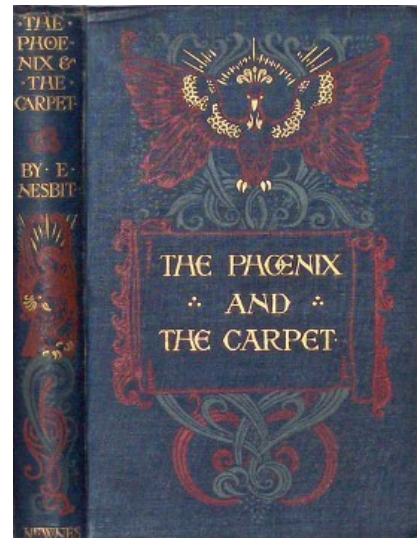


Fig. 013 – *The Phoenix and the Carpet* (1904), de Edith Nesbit, edição de 1905

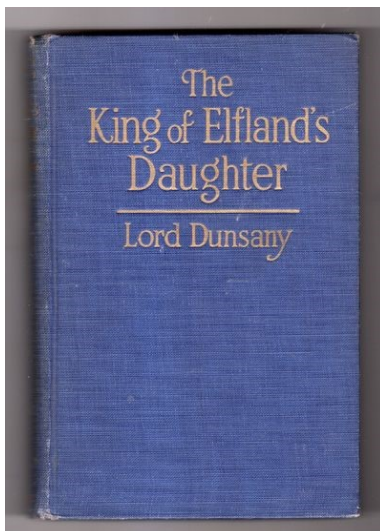


Fig. 014 – *The King of Elfland's Daughter* (1924), de Lorde Dunsany, edição de 1924

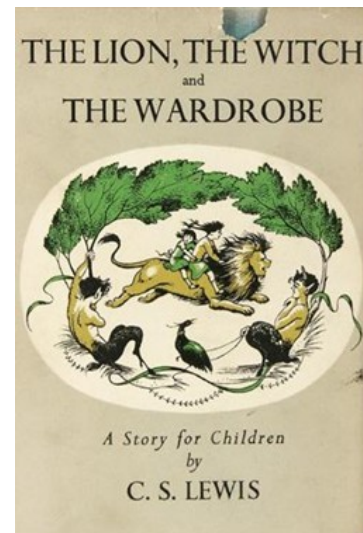


Fig. 015 – *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (1950), de C.S. Lewis, edição de 1950

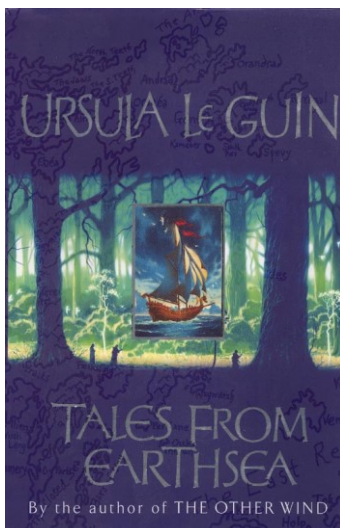


Fig. 016 - *Tales from Earthsea* (2001), de Ursula Le Guin, edição de 2001

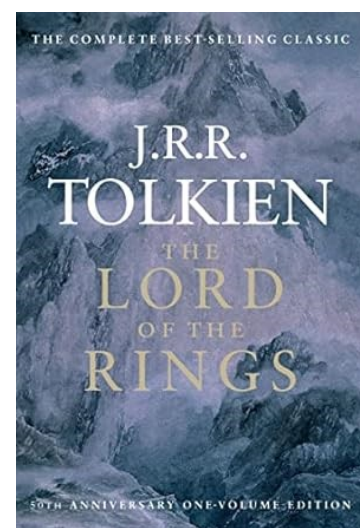


Fig. 017 – *The Lord of The Rings* (1954 – 1955), de J.R.R. Tolkien, edição de 2005

A fantasia caracteriza-se por construir mundos ficcionais alternativos habitados por seres humanos e não-humanos. A imaginação assume um papel demiúrgico, de criadora de mundos onde a palavra escrita tem poder mágico, criando e revelando novas realidades irreais, mas palpáveis, um novo mundo como um espaço de possibilidade, ambiguidade e simbolismo. A fantasia defende que a imaginação é uma via válida de conhecimento. O que é “real” pode ser o que se imagina profundamente e se comunica com coerência e, neste sentido, o real imaginado não é menos válido do que o empiricamente observável. A fantasia oferece, assim, ao leitor uma fuga à realidade, mas também uma reflexão profunda sobre a mesma, além de uma visão alternativa ao racionalismo e à rigidez moderna. Ou seja, esta não é mais do que uma forma de resgatar a pluralidade do ser e do mundo, surgindo como resposta à uniformização cultural contemporânea. A fantasia aponta para a necessidade de reencantamento da realidade, através de mundos criados que espelham esperança, crítica, desejo e medo em relação ao ser humano. Como exemplo, temos o conto *A Princesa e o Goblin* (1872), de George MacDonald (Fig. 012), *The Phoenix and the Carpet* (1904), de E. Nesbit (Fig. 013), *The King of Elfland's Daughter* (1924), de Lorde Dunsany (Fig. 014), a saga *The Chronicles of Nárnia* (1950 – 1956), de C.S. Lewis (Fig. 015), *Tales from Earthsea* (2001), de Ursula K. Le Guin (Fig. 016) e, claro, J.R.R. Tolkien com a Trilogia *The Lord of the Rings* (1954 – 1955) (Fig. 017) e *The Hobbit* (1937).

Tal como o próprio fantástico, a fantasia subdivide-se também em muitos subgêneros. Gary K. Wolfe catalogou dezenas de subgêneros, como é caso da *epic fantasy*, *dark fantasy*, *urban fantasy*, *myth fantasy*, *science fantasy*, *symbolic fantasy*, entre muitos outros. Já Farah Midlesohn subdividiu a fantasia em quatro categorias: *portal-quest fantasy*, *immersive fantasy*, *intrusion fantasy* e *liminal fantasy*. Estas categorias são meras propostas, não leis, e algumas obras podem enquadrar-se em mais de que uma categoria.

O *portal-quest fantasy* caracteriza-se por nos conduzir a um mundo fantástico através de um portal ou porta, seja esta física ou metafórica. A estrutura narrativa é geralmente linear, com o protagonista a ter uma missão clara a cumprir, e explora-se a jornada de descoberta do herói, acompanhando-o em tempo real. Como exemplo temos a própria saga *The Chronicles of Nárnia* (1949 – 1954), de C.S. Lewis.

Na Categoria *immersive fantasy*, o leitor e a personagem já se encontram no mundo fantástico, não existindo um portal. O fantástico é, pois, assumido e não explicado. Rejeita-se a necessidade de introduzir o estranho, transformando-o no normal sendo que os leitores devem aceitar a lógica interna desse mundo. Neste sentido, o *immersive fantasy* apresenta algumas semelhanças com a ficção científica.

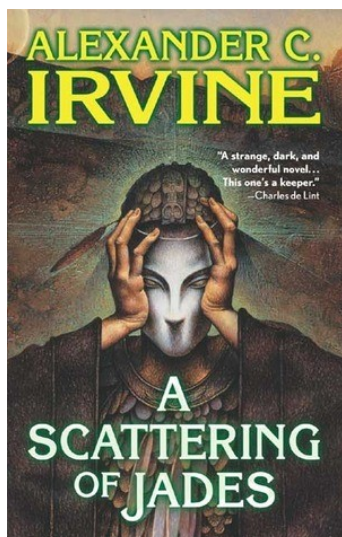


Fig. 018 – *A Scattering of Jades* (2002), de Alexander C. Irvine, edição de 2002

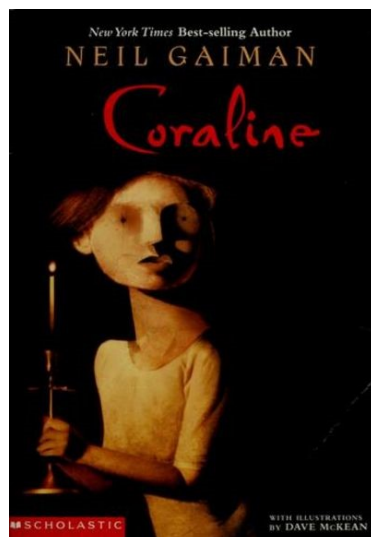


Fig. 019 – *Coraline* (2002), de Neil Gaiman, edição de 2002

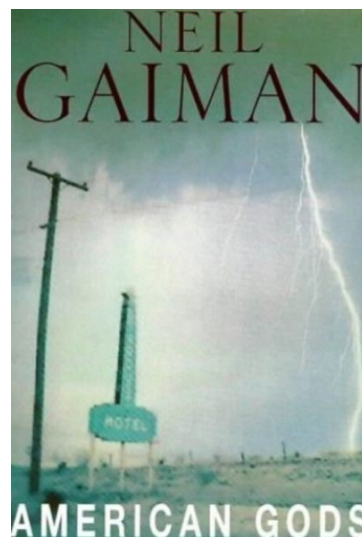


Fig. 020 – *American Gods* (2001), de Neil Gaiman, edição de 2001

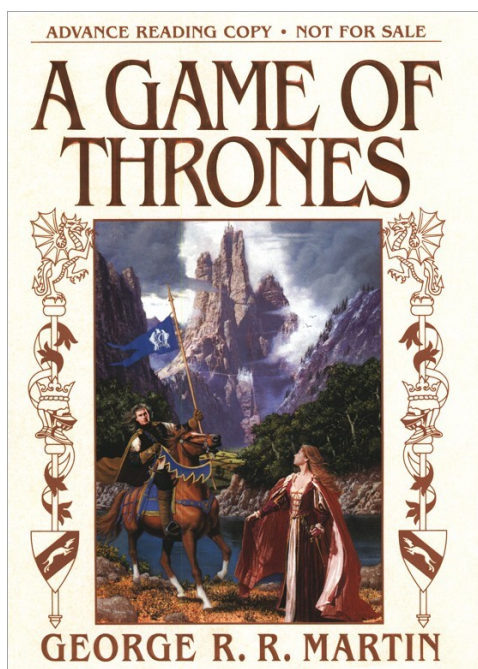


Fig. 021 – *Game of Thrones* (1996), de George R. Martin, edição de 1996

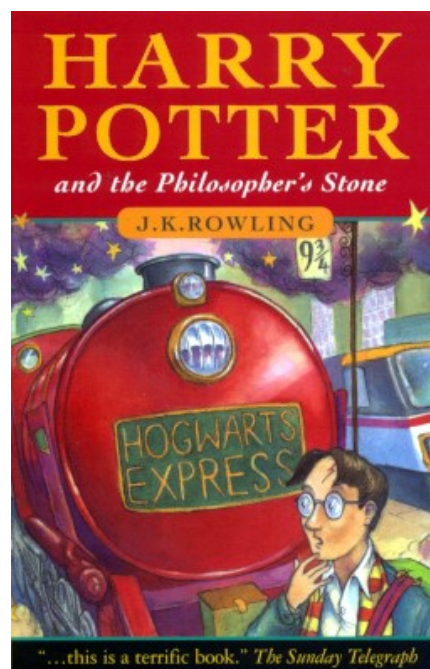


Fig. 022 – *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (1997), de J. K. Rowling, edição de 1997

Quanto ao *intrusion fantasy*, este consiste na intrusão do fantástico no mundo real, gerando espanto e ruptura. Pode apresentar um carácter recursivo, no qual o elemento fantástico surge, desaparece e volta a surgir. Neste sentido, o mundo real constitui o ponto de partida, sendo interrompido pela magia de forma inesperada, o que valoriza a explicação e a descrição intensa. Um exemplo é *A Scattering of Jades* (2002), de Alexander Irvine (Fig. 018), onde o mundo histórico é “invadido” por um deus asteca.

Por fim, mas não menos importante, temos o *liminal fantasy*, sendo a mais rara das quatro categorias. Este apresenta um mundo real, mas com elementos estranhos ou deslocados. O leitor sente o estranho mais do que a própria personagem. Como exemplo temos *Yes, But today is Tuesday* (1953), da Coleção Armitage Family Stories, de Joan Aiken, no qual unicórnios aparecem no jardim da casa de uma família e esta reage com indiferença.

Atualmente, novos subgêneros surgem com frequência, refletindo a evolução do público e das críticas. Como autores contemporâneos de fantasia podemos referir Neil Gaiman com *Coraline* (2002) (Fig. 019) ou *American Gods* (2001) (Fig. 020), George R. R. Martin com a saga *Game of Thrones* (1996 – atualmente) (Fig. 021) ou J. K. Rowling com a saga *Harry Potter* (1997 – 2007) (Fig. 022).



Fig. 023 - Cena do Filme *20 000 Lieues Sous Les Mers* (1904) de George Méliès

2.2 – Fantasia no Cinema: Mundos Fantásticos como Forma de Criar o Imaginável

*“Like the children in C. S. Lewis’ The Lion, the Witch and the Wardrobe who discover a whole magical world waiting behind a mass of coats in an old wardrobe, we are caught in a moment of awe and enchantment as a world of fantasy opens out on the screen”*⁶

James Walters

Tal como referimos no capítulo anterior, a fantasia nasceu dentro da literatura. Foi nas páginas dos livros que surgiram os mundos encantados e fantásticos. No entanto, à medida que o século XX avançava e a tecnologia evoluía, um novo meio começou a rivalizar com os livros na sua capacidade de transportar o público para além da realidade: o cinema.

Desde os primórdios, a sétima arte esteve sempre vinculada à ilusão e ao espetáculo, duas qualidades e ideais muito presentes no fantástico. Os primeiros espectadores já viam o cinema como uma “janela para o impossível”. Logo, não podemos negar a importância histórica do cinema de fantasia dentro desta arte. Um dos grandes pioneiros deste género foi George Méliès.

Méliès é uma figura central dentro do género de fantasia. Este uniu a narrativa e os truques visuais para criar mundos e realidades quase impossíveis, mas bastante palpáveis. Desta forma, aquelas realidades mágicas invocadas pelos autores da literatura fantástica, ganhavam agora vida e dimensão, observadas por trás de uma pequena lente. Méliès via o cinema como uma ferramenta para evocar o fantástico e não apenas para registar a realidade. Este cineasta produziu numerosos filmes no âmbito da ficção científica e do fantástico, como é o caso de *Le Voyage à Travers L'impossible* (1904)⁷, (Fig. 024). Como era um apaixonado pelos romances de Júlio Verne, também os trouxe para o meio cinematográfico, como foi o caso de *20 000 Lieues sous les mers* (1907)⁸, (Fig. 025). A sua filmografia é repleta de produções cheias de fantasia, mas apresentadas de uma forma muito mais teatral.

⁶ WALTERS, James, *Fantasy Films: A Critical Introduction*, Berg, Oxford, 2011 pp. 131

⁷ MÉLIÈS, George (1904), *Le Voyage à Travers L'impossible* (Curta-Metragem), França: Star-Film
https://www.imdb.com/fr/title/tt0000499/?ref=rv_sr_srsg_3_tt_8_nm_0_in_0_q_La%2520voyage%2520a%2520travers

⁸ MÉLIÈS, George (1907), *20 000 Lieues sous les mers* (Curta-Metragem), França: Star-Film
https://www.imdb.com/fr/title/tt0000575/?ref=rv_sr_srsg_0_tt_8_nm_0_in_0_q_20000%2520lieues



Fig. 024 – Poster do Filme *Le Voyage à Travers l'Impossible* (1904) de George Méliès

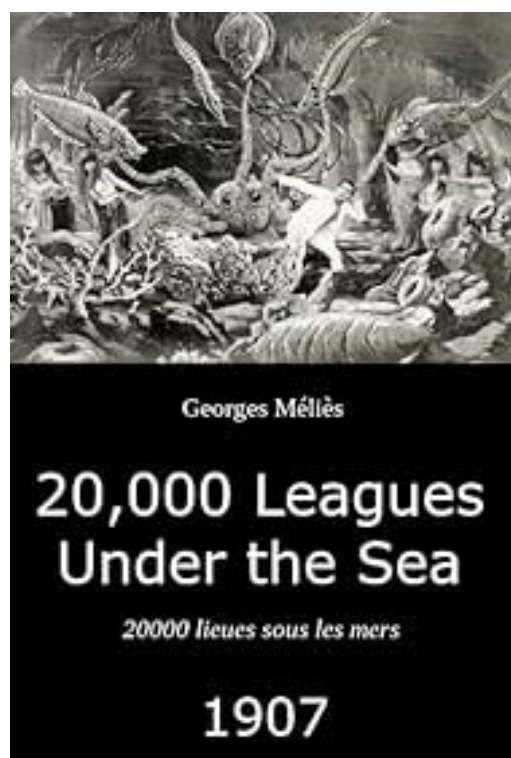


Fig. 025 - Poster do Filme *20 000 Lieues Sous Les Mers* (1907) de George Méliès



Fig. 026 – Poster do Filme *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack

Fig. 027 - Poster do Filme *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming

“Com a chegada do Cinematógrafo dos Lumière, Méliès encontrou uma invenção que podia ajudá-lo a levar ao público todas as aventuras fantásticas que tinha na cabeça.”⁹

Elena Cordero-Hoyo

Tom Gunning definiu o cinema inicial como “Cinema of Attractions”, com foco na exibição e no deslumbramento e não na própria narrativa. O mais importante era transportar o espetador para aqueles mundos irrealis, mas verosímeis. O cinema fantástico surge como herdeiro desse modelo, priorizando o efeito visual sobre a coerência realista. Os temas recorrentes eram viagens espetaculares, entidades mágicas, realidades alternativas, reinos mortos, heróis incansáveis, entre muitos outros, até onde a imaginação podia chegar. Este período clássico procurava o equilíbrio entre fantasia e verossimilhança. No Japão, alguns dos seus primeiros filmes incluíam histórias de fantasmas e temas sobrenaturais, especialmente nas adaptações do teatro tradicional *Kabuki*¹⁰. Realizadores como Eizo Tanaka e Tadashi Oguchi criaram histórias com fantasmas ou horror, com uso de *oyama* (atores masculinos em papéis femininos) no final da década de 1910.

King Kong (1933)¹¹, de Merian C. Cooper (Fig. 026) e Ernest B. Schoedsack ou *The Wizard of Oz* (1939)¹², de Victor Fleming e King Vidor (Fig. 027) foram alguns marcos cinematográficos que exploraram plenamente essas novas tecnologias para criar mundos quase impossíveis. Este último demonstra que a fantasia cinematográfica não é uma mera fuga à realidade, podendo oferecer uma reflexão cultural e uma forma de resistência ideológica, sendo que este filme pode ser interpretado como uma alegoria política ou como um comentário sobre a Grande Depressão. No cinema nórdico, por exemplo, podemos encontrar pontualmente obras do género fantasia como é o caso de *Körkarlen* (1921)¹³, de Victor Sjöström (Fig. 028), que é uma das primeiras grandes referências nórdicas do

⁹ ARAÚJO, Nelson; *História do Cinema: Dos Primórdios ao Cinema Contemporâneo*, Lisboa: Edições 7, 2021 pp. 26

¹⁰ . Esta produções audiovisuais amadoras, o elemento central não era a projeção em si, mas sim a exibição ao vivo do *Benshi*, um narrador que interpretava os diálogos, expressava as emoções e conduzia a narrativa teatral.

¹¹ COOPER, Merian C.; SCHOEDSACK, Ernest B. (1933), *King Kong* (Filme), EUA: RKO Radio Pictures https://www.imdb.com/fr/title/tt0024216/?ref=nm_sr_srsrg_3_tt_7_nm_1_in_0_q_king%2520kong

¹² FLEMING, Victor; VIDOR, King (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) https://www.imdb.com/fr/title/tt0032138/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_6_nm_2_in_0_q_The%2520wizard

¹³ SJÖSTRÖM, Victor (1921), *Körkarlen* (Filme), Suíça: Svensk Filmindustri (SF) https://www.imdb.com/title/tt0012364/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_in_0_q_K%25C3%25B6rkarlen%2520

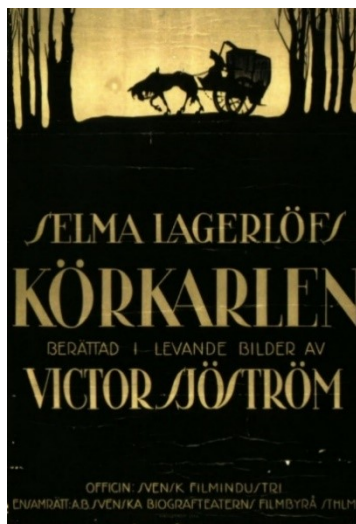


Fig. 028 – Poster do Filme *Körkarlen* (1921), de Victor Sjöström



Fig. 029 – Poster do Filme *La Passion de Jeanne d'Arc* (1928), de Carl Theodor Dreyer

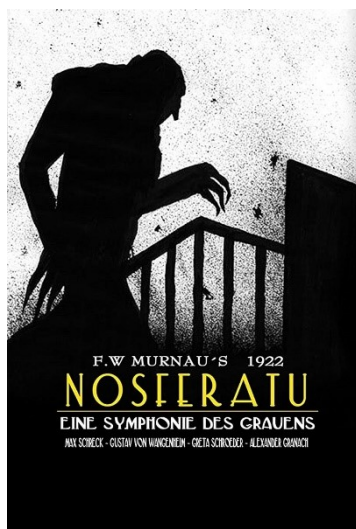


Fig. 030 – Poster do Filme *Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens* (1922), de F. W. Murnau



Fig. 031 – Poster do Filme *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene

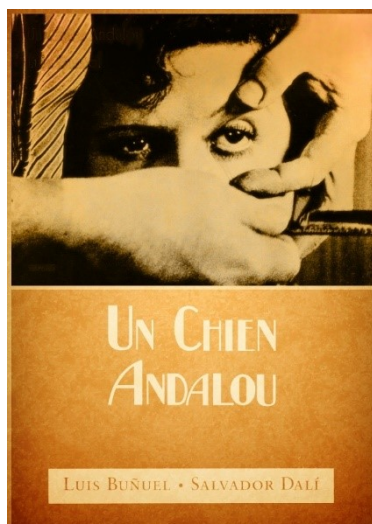


Fig. 032 – Poster do Filme *Un Chien Andalou* (1929), de Luís Buñuel

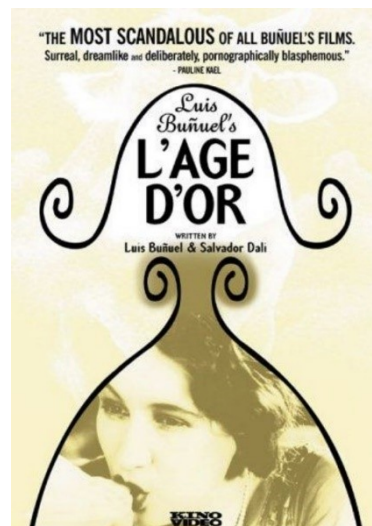


Fig. 033 – Poster do Filme *L'Âge d'Or* (1930), de Luís Buñuel

fantástico no cinema. Refere-se também como exemplo, *La passion de Jeanne d'Arc* (1928)¹⁴ de Carl Theodor Dreyer (Fig. 029) que, apesar de não ser um filme totalmente de fantasia no sentido estrito, contém forte carga simbólica e espiritual, o que aproxima o seu estilo de uma estética que se cruza com o gênero fantasia, nomeadamente no que toca à transcendência e ao misticismo religioso.

Alguns movimentos artísticos e cinematográficos recorreram amplamente a este gênero nas suas obras, como foi o caso do Expressionismo Alemão. *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922)¹⁵ (Fig. 030) e *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920)¹⁶ (Fig. 031), de Robert Wiene, são grandes exemplos, nos quais se criam mundos inteiros com atmosferas fantásticas, utilizando cenários distorcidos com ângulos oblíquos, iluminação contrastante e uma *mise-en-scène*¹⁷ que reflete temas sobrenaturais do psicanalítico. Alguma dessas estéticas expressionistas de estilo ocidental surgiram também em filmes no Japão.

Já nos anos 20 e 30, a fantasia também se manifestou no cinema surrealista. Obras como *Un Chien Andalou* (1929)¹⁸ (Fig. 032), e *L'Âge d'Or* (1932)¹⁹ (Fig. 033), de Luis Buñuel, as quais incorporavam sonhos, irracionalidade e imagens fantásticas, onde a fantasia não é uma ferramenta para escapar da realidade, mas sim uma crítica à própria realidade e à racionalidade. As teorias freudianas influenciaram tanto o surrealismo quanto a abordagem da fantasia como expressão do inconsciente.

¹⁴ DREYER, Carl Theodor (1928), *La passion de Jeanne d'Arc* (Filme), França: Société générale des films
https://www.imdb.com/title/tt0019254/?ref=nm_sr_srsrg_5_tt_5_nm_3_in_0_q_joanna%2520darc

¹⁵ MURNAU (1922); *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (filme), Alemanha: Prana-Film GmbH
https://www.imdb.com/fr/title/tt0013442/?ref=fn_all_ttl_2

¹⁶ WIENE, Robert (1920), *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Filme), Alemanha: Decla- Bioscop
https://www.imdb.com/fr/title/tt0010323/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_7_nm_1_in_0_q_The%2520Cabine

¹⁷ *Mise en scène*, termo francês que significa «pôr em cena», refere-se ao conjunto de elementos visuais e sonoros que compõem uma cena, tanto no teatro quanto no cinema, como cenário, figurino, iluminação, maquiagem, adereços e a atuação dos atores.

¹⁸ BUÑUEL, Luis (1929), *Un Chien Andalou* (Filme), França
https://www.imdb.com/fr/title/tt0020530/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_3_nm_1_in_0_q_Un%2520Chien%2520Andalou%2520

¹⁹ BUÑUEL, Luis (1930), *L'Âge d'Or* (Filme), França
https://www.imdb.com/fr/title/tt0021577/?ref=fn_all_ttl_2



Fig. 034 – Cena do Filme *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), de William Cottrell, David Hand e Wilfred Jackson



Fig. 035 – Cena do Filme *Pinocchio* (1940), de Norman Fergusson, T. Hee e Wilfred Jackson



Fig. 036 – Cena do Filme *Fantasia* (1940), de Samuel Armstrong, James Algar e Bill Roberts

Tal como na literatura, os géneros cinematográficos não são entidades fixas, mas sim construções culturais em constante mutação. No cinema, estes são moldados pelos estúdios, pela crítica especializada, pela receção do público e até pelas convenções estéticas. O “autor” do filme trabalha dentro dessas convenções, mas pode também subvertê-las. O mesmo acontece com a fantasia. Esta frequentemente escapa da classificação rígida de género, podendo invadir melodramas, musicais, ficção científica, terror, entre muitos outros géneros cinematográficos. Um filme pode ser fantástico sem ser “de fantasia”, ao expandir o mundo narrativo com elementos não explicáveis racionalmente. Isso dificulta a categorização, mas também torna a fantasia um modo expressivo poderoso e bastante aberto e amplo. Por vezes, o “autor” (diretor) resiste aos limites do género, usando a fantasia para subverter convenções. Temos como exemplo os cineastas independentes ou alternativos que incorporam fantasia sem depender de efeitos visuais espetaculares, mas com um foco mais subjetivo, introspetivo ou metafórico.

“Genres are never stable, and fantasy’s themes and motifs, as well as viewers’ interpretations, are subject to change over time. Furthermore, we must expect that our notion of what qualifies as science fiction, horror, or fantasy will also change over time.”²⁰

Katherine A. Fowkes

Com isto podemos constatar que, ao longo da história do cinema, o género fantasia não seguiu sempre um caminho tão linear, mas vários caminhos difusos e muitas vezes incertos. Walt Disney foi um desses exemplos, pois ajudou a canonizar a fantasia infantil através dos seus filmes animados, como é o caso de *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937)²¹ (Fig. 034), a primeira longa-metragem animada, *Pinocchio* (1940)²² (Fig. 035) ou *Fantasia* (1940)²³ (Fig. 036) onde música e animação criam realidades deslumbrantes. A fantasia animada de Walt Disney explora temas como o desejo, a fuga e a transformação,

²⁰ FOWKES, Katherine A.; *The Fantasy Film*, Blackwell Publishing, 2010 pp.12

²¹ COTTRELL, William; HAND, David; JACKSON, Wilfred (1937), *Snow White and the Seven Dwarfs* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios https://www.imdb.com/fr/title/tt0029583/?ref=nm_sr_srsrg_9_tt_7_nm_1_in_0_q_snow

²² FERGUSON, Norman; HEE, T.; JACKSON, Wilfred (1940), *Pinocchio* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios https://www.imdb.com/title/tt0032910/?ref=nm_sr_srsrg_6_tt_8_nm_0_in_0_q_Pinocchio

²³ ARMSTRONG, Samuel; ALGAR, James; ROBERTS, Bill (1940), *Fantasia* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios https://www.imdb.com/title/tt0032455/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_5_nm_3_in_0_q_Fantasia



Fig. 37 – Poster do Filme *The 5,000 Fingers of Dr. T* (1953), de Roy Rowland



Fig. 38 – Cena do Filme *Det sjunde inseglet* (1957), de Ingmar Bergman

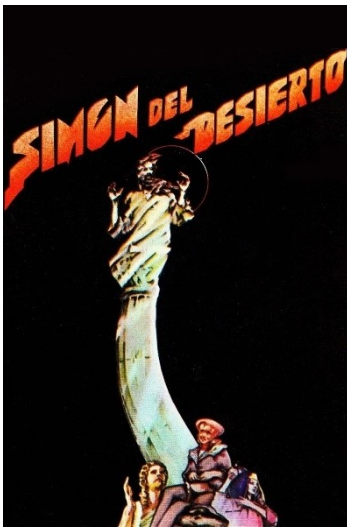


Fig. 39 – Poster do Filme *Simón del desierto* (1965), de Luís Buñuel



Fig. 40 – Poster do Filme *El Ángel Exterminador* (1962), de Luís Buñuel

através da música e magia, moldando a fantasia cinematográfica com ênfase em valores familiares e na redução de ambiguidade moral. Já na China, na mesma época, durante a Segunda Geração²⁴ (1930–1949), foi produzido o primeiro filme de animação de longa-metragem *Princess Iron Fan* (1941), que misturava a sua extensa mitologia no gênero de fantasia.

Após a Segunda Guerra-Mundial, com a ascensão do Neorrealismo e do cinema autoral, o gênero da fantasia perdeu protagonismo em nome de um cinema mais “realista”, como os dramas de guerra, o *film noir* ou as comédias urbanas. A fantasia começou a ser considerada infantil ou como fuga à realidade, perdendo parte do prestígio que tinha até então. Porém esta ainda se manteve, embora à margem.

O Surrealismo continuou influente no cinema do pós-guerra. Sonhos, desejos reprimidos e simbolismo sexual aparecem em filmes como é o caso de *The 5,000 Fingers of Dr. T* (1953)²⁵ (Fig. 037). Este filme infantil surrealista apresenta uma fantasia visualmente rica e psicologicamente inquietante sobre a opressão e a liberdade. Esses filmes desafiam a narrativa tradicional e o espetador. Outro exemplo importante é *Det sjunde inseglet* (1957)²⁶, de Ingmar Bergman (Fig. 038), onde um cavaleiro joga xadrez com a Morte. Este aborda questões existenciais através de uma linguagem visual alegórica e fantástica. No México, esta corrente artística que muitas vezes se interseta com a fantasia surgiu muito mais tarde com Luis Buñuel, que produziu grande parte da sua obra no México. Entre a sua filmografia temos: *Simón del desierto* (1965)²⁷ (Fig. 039), uma paródia religiosa surreal com elementos fantásticos; *El ángel exterminador* (1962)²⁸ (Fig. 040), que explora o absurdo, o simbólico e o fantástico, num cenário em que convidados não conseguem abandonar uma

²⁴ O cinema chinês é frequentemente dividido em gerações, cada uma marcada por características distintas e eventos históricos. As principais gerações são: a primeira (cinema mudo), a segunda (advento do som), a terceira (pós-revolução), a quarta (início da reforma), a quinta (Revolução Cultural e seus reflexos), e a sexta (boom de produções a partir dos anos 2000).

²⁵ ROWLAND, Roy (1953), *The 5,000 Fingers of Dr. T* (Filme), EUA: Stanley Kramer Productions
https://www.imdb.com/fr/title/tt0045464/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_The%25205%252C000%2520Fingers%2520of%2520Dr.%2520T%2520

²⁶ BERGMAN, Ingmar (1957), *Det sjunde inseglet* (Filme), Suíça: Svensk Filmindustri (SF)
https://www.imdb.com/fr/title/tt0050976/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_The%2520Seventh%2520Seal%2520

²⁷ BUÑUEL, Luis (1965), *Simón del desierto* (Filme), México: Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC)
https://www.imdb.com/title/tt0059719/?ref=fn_all_ttl_1

²⁸ BUÑUEL, Luis (1962), *El Ángel Exterminador* (Filme), México: Producciones Gustavo Alatriste
https://www.imdb.com/title/tt0056732/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_El%2520%25C3%25A1ngel%2520exterminador%2520



Fig. 41 – Poster do Filme *Viridiana* (1962), de Luís Buñuel



Fig. 42 – Cena do Filme *La Montaña Sagrada* (1973), de Alejandro Jodorowsky



Fig. 43 – Poster do Filme *Legend* (1985), de Ridley Scott



Fig. 44 – Poster do Filme *Ladyhawke* (1985), de Richard Donner



Fig. 45 – Cena do Filme *The NeverEnding Story* (1984), de Wolfgang Petersen



Fig. 46 – Cena do Filme *Labyrinth* (1986), de Jim Henson

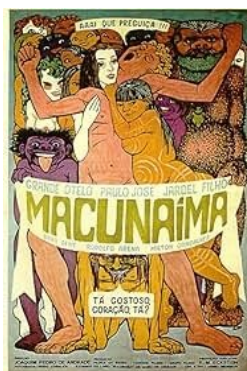


Fig. 47 – Poster do Filme *Macunaíma* (1969), de Joaquim Pedro de Andrade

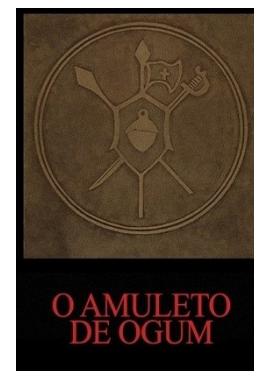


Fig. 48 – Poster do Filme *O Amuleto de Ogum* (1974), de Nelson Pereira dos Santos

sala, e *Viridiana* (1961)²⁹ (Fig. 041), que embora não pertença estritamente ao gênero fantasia, contém símbolos fortes e ambiguidade moral surreal. Dentro deste movimento, podemos destacar *La Montaña Sagrada* (1971)³⁰ (Fig. 042) como uma das grandes referências do surrealismo.

Nos Estados Unidos, a fantasia só ressurge com mais visibilidade após os anos 70, graças a George Lucas e a Steven Spielberg, que foram fundamentais para tornar a fantasia financeiramente viável em Hollywood com *Star Wars*, uma saga que misturou ficção científica (naves espaciais) e fantasia (missão heroica, misticismo, mentor morto que volta em espírito), revitalizando o gênero. Com esses sucessos, abriu-se caminho para que novas sagas clássicas da literatura de fantasia pudessem chegar ao grande ecrã. Nos anos 80, surgem vários filmes de fantasia épica com ambientes medievais, como *Legend* (1985)³¹ (Fig. 043) ou *Ladyhawke* (1985)³² (Fig. 044). Estas obras retomam temas relacionados com cavaleiros, maldições, reinos mágicos, propondo uma revalorização do passado mítico. Também nesta época, a fantasia torna-se parte do *mainstream* infantil e juvenil, como é o caso dos filmes *The Never Ending Story* (1984)³³ (Fig. 045) e *Labyrinth* (1986)³⁴ (Fig. 046).

Já no Brasil, na mesma época, durante o período do cinema novo, surgem alguns filmes que incorporam o próprio folclore local brasileiro, como é o caso de *Macunaíma* (1969)³⁵ (Fig. 047), baseado na obra modernista de Mário de Andrade. Trata-se de uma comédia alegórica e mitológica, centrada numa figura mítica, o Macunaíma, que percorre o Brasil num tom narrativamente surreal, crítico e mágico. O filme *O Amuleto de Ogum* (1974)³⁶ (Fig. 048) é outro exemplo que invoca também a mitologia afro-brasileira,

²⁹ BUÑUEL, Luis (1961), *Viridiana* (Filme), México: Producciones Gustavo Alatriste
https://www.imdb.com/title/tt0055601/?ref=nm_sr_srgs_1_tt_1_nm_7_in_0_q_Viridiana%2520

³⁰ JODOROWSKY, Alejandro (1971), *La Montaña Sagrada* (Filme), México: ABKCO Films
https://www.imdb.com/title/tt0071615/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_holy%252

³¹ SCOTT, Ridley (1985), *Legend* (Filme), EUA: Legend Poduction Company
https://www.imdb.com/fr/title/tt0089469/?ref=nm_sr_srgs_3_tt_8_nm_0_in_0_q_legend

³² DONNER, Richard (1985), *LadyHawke* (Filme), EUA: Twenty Century Fox
https://www.imdb.com/fr/title/tt0089457/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_7_nm_1_in_0_q_Ladyhawke

³³ PETERSEN, Wolfgang (1984); *The Neverending Story* (Filme); EUA: Constantin Film; Bavaria Studios
https://www.imdb.com/title/tt0088323/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_Neveren

³⁴ HENSON, Jim (1986); *Labyrinth* (Filme), EUA: The Jim Henson Company
https://www.imdb.com/title/tt0091369/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_6_nm_2_in_0_q_Laby

³⁵ ANDRADE, Joaquim Pedro de (1969), *Macunaíma* (Filme), Brasil: Condor Filmes
https://www.imdb.com/title/tt0064616/?ref=fn_all_ttl_1

³⁶ SANTOS, Nelson Pereira dos (1974), *O Amuleto de Ogum* (Filme), Brasil: Regina filmes
https://www.imdb.com/title/tt0071137/?ref=fn_all_ttl_1

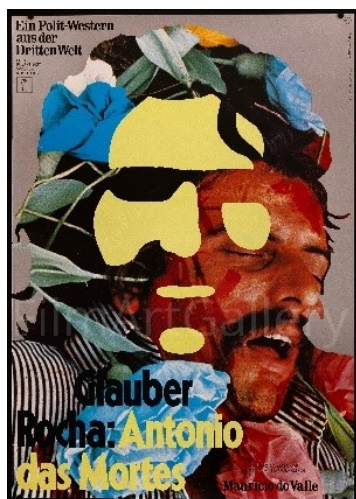


Fig. 49 – Poster do Filme *Antônio das Morte* (1969), de Glauber Rocha



Fig. 050 – Poster do Filme *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (2009) de Terry Gilliam

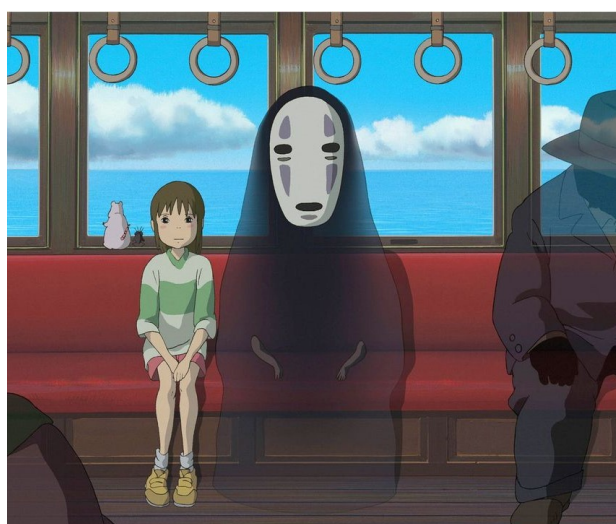


Fig. 051 – Cena do Filme *Spirited Away* (2001), de Hayao Miyazaki



Fig. 052 – Poster do Filme *The Tale of the Princess Kaguya* (2013), de Isao Takahata

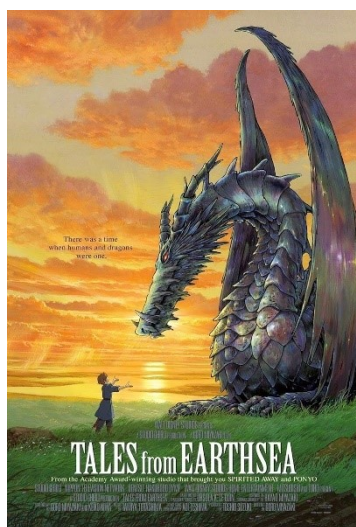


Fig. 053 – Poster do Filme *Tales from Earthsea* (2001), de Gorô Miyazaki



Fig. 054 – Cena do Filme *El Laberinto del Fauno* (2006), de Guillermo del Toro

apresentando elementos de fantasia religiosa e sobrenatural. Podemos também destacar Glauber Rocha como uma figura central do cinema alegórico e simbólico brasileiro. Em *Antônio das Mortes* (1969)³⁷ (Fig. 049), há um estilo altamente estilizado e simbólico, descrito como “western invertido”, com misticismo, alegoria e religião sincrética. A fusão entre religião popular brasileira, catolicismo e elementos afro-brasileiros está no centro da sua construção simbólica e fantástica.

A partir de 2000, abriu-se uma nova era para o gênero fantasia. Houve grandes sagas como *Harry Potter* (2001–2011) e filmes independentes como *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (2009)³⁸ (Fig. 050), que reacenderam o interesse do público e da crítica por este gênero. Esse movimento marcou também uma expansão da fantasia para além de Hollywood. No Japão, temos a animação como uma paisagem fílmica arrebatadora, que se transforma num dos pilares do cinema japonês contemporâneo, como é o caso do estúdio Ghibli, que é visto como o criador de uma identidade de fantasia animada japonesa. Neste contexto, destaca-se Hayao Miyazaki com *Spirited Away* (2001)³⁹ (Fig. 051) e outras obras do mesmo estúdio, como *The Tale of the Princess Kaguya* (2013)⁴⁰ (Fig. 052), e *Tales from Earthsea* (2006)⁴¹ (Fig. 053), que introduzem uma visão espiritual do mundo, distinta da tradição ocidental. Já realizadores como Guillermo del Toro oferecem novas abordagens culturais ao fantástico, como em *El Laberinto del Fauno* (2006)⁴² (Fig. 054), o qual mistura o realismo histórico com mitologia sombria, num exemplo de realismo mágico profundamente enraizado em contextos pós-coloniais.

A fantasia afirma-se, assim, como um gênero em constante transformação, aberto a múltiplas culturas, estéticas e públicos, e consolidado como uma forma narrativa que ultrapassa fronteiras, tanto imaginárias quanto geográficas.

³⁷ ROCHA, Glauber (1969), *Antônio das Mortes* (Filme), Brasil: Mapa Filmes
https://www.imdb.com/title/tt0064256/?ref=fn_all_ttl_1

³⁸ GILLIAM, Terry (2009), *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (Filme), Reino Unido: Infinity Features Entertainment
https://www.imdb.com/fr/title/tt1054606/?ref=nv_sr_srgs_0_tt_4_nm_4_in_0_q_The%2520Imaginarium%2520of%2520Doctor%2520Parnassus%2520

³⁹ MIYAZAKI, Hayao (2001), *Spirited Away* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli
https://www.imdb.com/title/tt0245429/?ref=nv_sr_srgs_1_tt_7_nm_0_in_0_q_Spirite

⁴⁰ TAKAHATA, Isao (2013), *The Tale of the Princess Kaguya* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli
https://www.imdb.com/title/tt2576852/?ref=nv_sr_srgs_0_tt_3_nm_5_in_0_q_The%2520tale%2520of%2520Op

⁴¹ MIYAZAKI, Gorô (2006), *Tales from Earthsea* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli
https://www.imdb.com/title/tt0495596/?ref=nv_sr_srgs_0_tt_2_nm_0_in_0_q_tales%2520of%2520earthse_a

⁴² DEL TORO, Guillermo (2006) *El Laberinto del Fauno* (Filme); México: Estudios Picasso; Tequila Gang
https://www.imdb.com/fr/title/tt0457430/?ref=nv_sr_srgs_0_tt_7_nm_1_in_0_q_pans

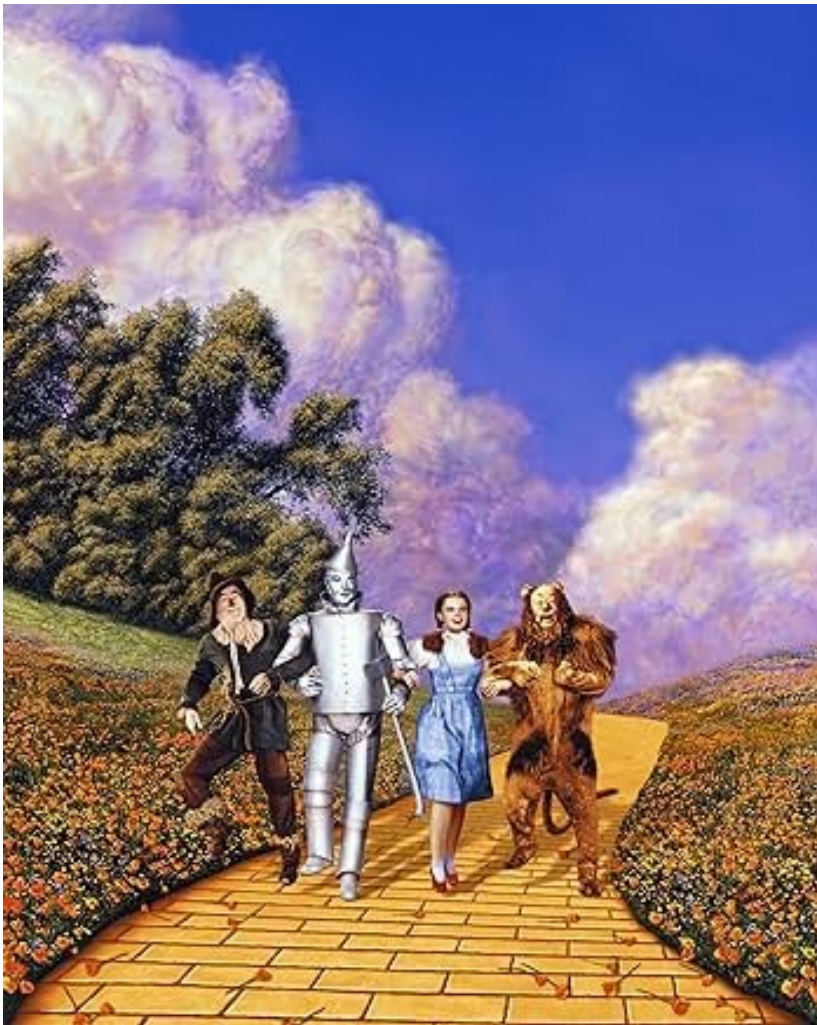


Fig. 055 – *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming

2.3 – Arquitetura e Cidade no Género de Fantasia

Como podemos ver, desde o imaginário literário à linguagem cinematográfica, a fantasia construiu-se sobre mundos onde o real e o irreal se entrelaçam. Se as narrativas moldam histórias e personagens, é na materialidade do espaço, como cidades inteiras, arquiteturas singulares, paisagens urbanas reinventadas, que esses universos ganham corpo e credibilidade. A representação do espaço, no ecrã, não se limita ao papel de cenário; é elemento ativo, capaz de transmitir valores culturais, sugerir passados ocultos e influenciar o rumo da narrativa, tornando o mundo imaginado tão tangível quanto o real.

O cinema sempre foi uma forma eficaz de transmitir experiências arquitetónicas, pois estas ganham significado e um propósito quando são filmadas de uma forma narrativa. Assim sendo, a sétima arte é um dos melhores meios de visualizar espaços habitados e vividos, potenciando-os para criar um “sentido de lugar” e é um campo fértil para experimentar ideias arquitetónicas, principalmente na fantasia. Deste modo, o cinema exhibe estilos arquitetónicos diversos, transportando o espetador para épocas, contextos específicos ou para outros mundos mágicos, tentando tornar autêntico tudo o que vemos.

Nos filmes de fantasia, a arquitetura adquire um poder mais imaginativo e simbólico, criando mundos alternativos com identidade visual própria. No grande ou pequeno ecrã, há menos tempo para explorar estes mundos irrealis, por isso recorre-se a um *shorthand visual*⁴³. Neste sentido, a arquitetura assume-se como um código visual para transmitir a inspiração cultural de imediato, usufruindo de tropos e associações reconhecíveis para ligar o espetador ao universo fictício. Alguns exemplos claros desta codificação visual encontram-se em obras como *Avatar: The Last Airbender* (2005 – 2008)⁴⁴ e *Game of Thrones* (2011 – 2019)⁴⁵. No primeiro caso, a construção dos ambientes

⁴³ Uso de imagens, símbolos ou pistas visuais para transmitir rapidamente informações complexas ou temas. É uma técnica utilizada em diversas áreas, como o cinema, comunicação empresarial e design, para facilitar a compreensão e a comunicação de forma mais eficiente.

⁴⁴ DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan (2005 – 2008), *Avatar: The Last Airbender* (Série de Animação), EUA: Nickelodeon Animation Studios
<https://www.imdb.com/title/tt0417299/>

⁴⁵ BENIOFF, David; WEISS, D.B. (2011 – 2019), *Game of Thrones* (Série), EUA: HBO Entertainment
https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref=nm_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_in_0_q_Game%2520of%2520Throne%2520s



Fig. 056 – Reino de Ba Sing Se da Série Avatar: *The Last Airbender* (2005 – 2008), de Michael Dante DiMartino



Fig. 057 – Cidade Proibida de Pequim



Fig. 058 – Recriação do set de filmagem de *Le voyage à travers l'impossible* (1904), de Georges Méliès, no filme *Hugo* (2011), de Martin Scorsese.



Fig. 059 - Recriação das filmagens de *Le voyage à travers l'impossible* (1904), de Georges Méliès, no filme *Hugo* (2011), de Martin Scorsese.

inspira-se em culturas como a chinesa, japonesa, tibetana, indiana e inuit⁴⁶, com influências visíveis em aldeias, palácios e cidades. A cidade de Ba Sing Se (Fig. 056), por exemplo, remete diretamente para a Cidade Proibida de Pequim (Fig. 057), reforçando uma ligação cultural imediata. Já em Westeros, em *Game of Thrones*, a estética baseia-se na Europa medieval, com fortalezas e castelos inspirados na arquitetura militar europeia. Estes códigos arquitetónicos ajudam a localizar personagens geográfica e narrativamente, à medida que estabelecem rapidamente uma identidade cultural para cada região ou povo retratado.

Para cumprir esse objetivo, este género abusa de técnicas de composição espacial no ecrã, como simetrias, linhas guia e enquadramentos arquitetónicos para criar harmonia, tensão ou balanço visual, enquanto beneficia também de planos panorâmicos e *close-ups*, que direcionam o olhar e provocam emoções específicas dentro daqueles espaços. Muitas das estratégias da arquitetura na fantasia passam pela manipulação do espaço através de proporções distorcidas ou ambientes irreais, pela criação de mundos fantasiosos ou perturbadores e através transições espaciais bem coordenadas, como movimentos fluídos entre divisões ou portas que servem como passagens narrativas. Estes elementos reforçam a fluidez narrativa e o envolvimento emocional do espetador.

Como foi referido no capítulo anterior, George Méliès foi um dos pioneiros do género fantasia no cinema. Este cineasta criava narrativas fantásticas e manipulava o espaço e o tempo diegético de forma criativa. Neste “cinema de atrações”, os filmes eram experiências visuais mais do que narrativas. A audiência era mais envolvida pela surpresa e espetáculo do que pela história. Assim, através do estilo *Tableau*, em que a câmara está fixa, há poucos cortes e raros movimentos, com enquadramentos teatrais e pouca ou nenhuma edição, Méliès manipulava o espaço cinematográfico através de múltiplos planos sobrepostos e filmava como se fosse um palco teatral (Fig. 058 e 059). Por conseguinte, os primeiros filmes de Méliès assemelham-se a um teatro filmado. O cineasta rejeitava cenários realistas, preferindo os pintados e construídos, iniciando assim a prática de cenários tridimensionais como os de edifícios e de paisagens destes mesmos mundos. Filmava tudo em estúdio, com cenários teatrais, e maravilhava todos, criando efeitos irreais

⁴⁶ O povo Inuit (conhecidos historicamente como "esquimós") são povos indígenas que habitam as regiões árticas do Alasca, Canadá, Gronelândia e Sibéria.



Fig. 060 – Sala de Espetáculo da Ópera de Paris em *The Phantom of the Opera* (1925), de Rupert Julian, Edward Sedgwick e Ernst Laemmle



Fig. 061 – Sala de Espetáculo da Ópera de Paris em *The Phantom of the Opera* (1925), de Rupert Julian, Edward Sedgwick e Ernst Laemmle



Fig. 062 – Entrada da Ópera de Paris em *The Phantom of the Opera* (1925), de Rupert Julian, Edward Sedgwick e Ernst Laemmle



Fig. 063 – Cenografia em *Von Morgens bis Mitternachts* (1920), de Karl Heinz Martin



Fig. 064 – Cenografia em *Von Morgens bis Mitternachts* (1920), de Karl Heinz Martin

para transmitir a magia do cinema. Os primeiros dispositivos técnicos como a sobreposição⁴⁷, *stop motion*⁴⁸, *matte painting*⁴⁹ foram usados para criar estas realidades visuais alternativas, como podemos ver em *À la conquête du pôle* (1912)⁵⁰.

Até 1920, o cinema francês ainda usava o termo “teatro” para os locais de filmagem. A partir desta década, o cinema rompe com os planos fixos de inspiração teatral e começa a explorar o espaço tridimensional. Assistimos, então, a uma evolução na produção de cenários, com recurso a miniaturas, planos mais amplos e pinturas cenográficas, que culmina mais tarde na construção de cenários físicos. Temos como exemplo a reconstrução em estúdio da Ópera de Paris (Fig. 060 - 062) para *The Phantom of the Opera* (1925)⁵¹. Consequentemente, nos anos 20 e 30, os cenários passaram a ser cada vez mais físicos e construídos em tamanho real, como forma de aumentar o efeito de realidade no cinema.

Já a partir de 1920, o expressionismo alemão revolucionou o espaço fílmico, iniciando assim uma nova percepção arquitetónica no cinema. Hermann G. Scheffauer, reconhece que a fusão de imagem e espaço dá origem ao “quarto universo” cinematográfico. A arquitetura deixa de ser pano de fundo para se tornar experiência e presença sensorial dentro dos filmes. A arte cinematográfica é, por conseguinte, vista como transição para um novo estágio civilizacional, tendo o movimento e a mobilidade como essência da expressão moderna. *Von Morgens bis Mitternachts* (1920)⁵² traz para o cinema o “espaço plano”, construído em preto e branco, com simetria abstrata e neblina simbólica (Fig. 063 e 064). Deste modo, o cinema permitiu a criação de espaços internos, íntimos e psicológicos, que não seriam viáveis na arquitetura tradicional. Nesta mesma época, surge a ideia de *Psycho-Spaces*, em que os espaços não são apenas decorativos, mas adquirem um carácter psicológico, baseado nas emoções e movimentos mentais das personagens. Essa abordagem não procurava apenas impacto visual, mas o uso expressivo

⁴⁷ É uma técnica de combinar duas ou mais imagens ou planos na tela simultaneamente.

⁴⁸ É técnica de animação que cria a ilusão de movimento através da manipulação física de objetos em sequência, fotografando cada pequeno movimento e, em seguida, reproduzindo as fotos como um filme.

⁴⁹ É uma técnica representação pintada de uma paisagem, cenário ou local distante que permite aos cineastas criar a ilusão de um ambiente que não está presente no local de filmagem.

⁵⁰ MÉLIÈS, George (1912), *À la conquête du pôle* (Curta-Metragem), França: Star-Film
https://www.imdb.com/title/tt0002113/?ref_=nm_flmg_job_1_cdt_t_3

⁵¹ JULIAN, Rupert; SEDGWICK, Edward; LAEMMLE, Ernst (1925), *The Phantom of the Opera* (Filme), EUA: Universal Studios <https://www.imdb.com/title/tt0016220/>

⁵² MARTIN, Karl Heinz (1920), *Von Morgens bis Mitternachts* (Filme), Alemanha: Ilag-Film
https://www.imdb.com/title/tt0011833/?ref_=fn_all_ttl_1



Fig. 065 – Cenografia em *Genuine* (1920), de Robert Wiene



Fig. 066 – Cenografia em *Algol - Tragödie der Macht* (1920), de Hans Werckmeister



Fig. 067 – Cenografia em *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920), de Paul Wegener e Carl Boese



Fig. 068 – Cenografia em *Die Nibelungen: Siegfried* (1924), de Fritz Lang



Fig. 069 – Cenografia em *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (1924), de Fritz Lang

dos espaços como reflexo de estados mentais. Os cenários passaram a adotar uma “nova sobriedade”, com foco na estrutura e função. Paralelamente, o cinema explorava recursos técnicos, como a câmara móvel, montagem e sobreposição de imagens. Em *Genuine* (1920)⁵³ a arquitetura e os cenários expressionistas de César Klein eram desenhados com cores vivas e tinham forte apelo visual para enfatizar a dimensão psicológica alienígena do enredo (Fig. 065). Em *Algol - Tragödie der Macht* (1920)⁵⁴, apresenta-se um espaço geométrico, distorcido e articulado como se fosse uma cena pictórica. Walter Reimann utilizou a pintura sobre pisos e paredes para intensificar o carácter pictórico e não realista do espaço fílmico (Fig. 066). Os espaços são metafóricos: o local do goblin é bizarro, o escritório de Herne é decorado rigidamente, enquanto o do seu filho Reginald é suave e indulgente. A "Sala do Poder" possui colunatas simétricas com perspectiva forçada⁵⁵, simbolizando o destino inevitável da personagem. A arquitetura sugere uma crítica à industrialização desumana e simboliza o debate político da Alemanha do pós-Primeira Guerra. Em *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920)⁵⁶, Hans Poelzig não quis criar uma cidade histórica, mas sim uma cidade fantástica, onírica e simbólica, alinhada com o conteúdo mítico e expressionista do filme. Poelzig atribuiu profundidade tridimensional aos sets, com passagens labirínticas, escadas surreais, telhados torcidos e volumes sobrepostos (Fig. 067). Estruturas como torres, janelas e corredores curvos foram projetadas para expressar densidade psicológica, numa atmosfera "gótica-expressionista". Os interiores foram todos construídos à mão com madeira, lona e barro. O templo foi modelado em gesso e pintado. O design foi considerado como arquitetura cenográfica do mais alto nível pelos críticos da época. Por fim, em *Die Nibelungen: Siegfried* (1924)⁵⁷ (Fig. 068) e em *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (1924)⁵⁸ (Fig. 069), o cenário arquitetónico foi importante para distinguir os estilos arquitetónicos entre os burgúndios e os hunos.

⁵³ WIENE, Robert (1920), *Genuine* (Filme), Alemanha

https://www.imdb.com/title/tt0011221/?ref=nm_sr_srsg_1_tt_8_nm_0_in_0_q_genuine

⁵⁴ WERCKMEISTER, Hans (1920), *Algol - Tragödie der Macht* (Filme), Alemanha: Deutsche Lichtbild-

Gesellschaft e.V. (DLG) https://www.imdb.com/title/tt0010953/?ref=nm_sr_srsg_0_tt_6_nm_2_in_0_q_algol

⁵⁵ É uma técnica que utiliza a ilusão de ótica para fazer com que um objeto pareça mais distante, mais próximo, maior ou mais pequeno do que realmente é. É utilizado principalmente em fotografia, cinema e arquitetura. Manipula a percepção visual humana através do uso de objetos à escala e da correlação entre estes e o ponto de vista do observador ou da câmara.

⁵⁶ WEGENER, Paul; BOESE, Carl (1920) *Der Golem, wie er in die Welt kam* (Filme), Alemanha: Berliner Union-Film https://www.imdb.com/title/tt0011237/?ref=nm_knf_t_3

⁵⁷ LANG, Fritz (1924), *Die Nibelungen: Siegfried* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA) https://www.imdb.com/title/tt0015175/?ref=fn_all_ttl_1

⁵⁸ LANG, Fritz (1924), *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA) https://www.imdb.com/title/tt0015174/?ref=tt_mlt_i_1



Fig. 070 – Cenografia em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang



Fig. 071 – Cenografia em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang



Fig. 072 – Cenografia em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang

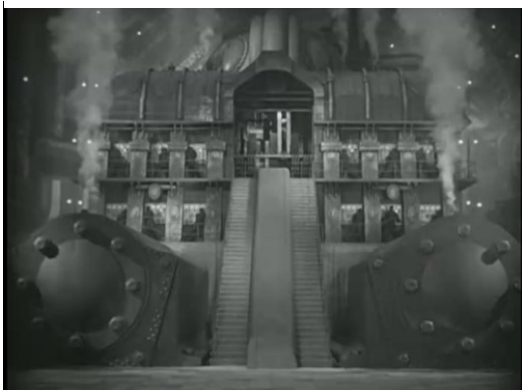


Fig. 073 – Cenografia em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang



Fig. 074 – Cenografia em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang



Fig. 075 – Cenografia em *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming

Os primeiros, com linhas limpas e modernas; e os hunos com ornamentação expressiva e formas primitivas. A atenção conferida aos detalhes técnicos, nas reuniões com arquitetos, designers e técnicos, tornou os sets num dos maiores exemplos de design expressionista no cinema.

Pouco depois, surgiu um dos principais filmes que, embora não fosse de fantasia, teve uma certa importância no modo como se representaria a arquitetura no cinema. *Metropolis* (1927)⁵⁹, de Fritz Lang, é considerado uma metáfora arquitetônica poderosa e um ponto de viragem no desenvolvimento do design cinematográfico (Fig. 070). A cidade de Metropolis estende-se do passado mítico até ao ano 2000. A estrutura sublinha o contraste social desde a elite, nos jardins suspensos, até aos operários, nas profundezas da terra, a trabalhar em turnos de dez horas, simbolizando a desumanização da cidade (Fig. 071 e 72). Esta enorme cidade opressora misturava estilos arquitetônicos combinados, como a *Art Déco*, que simbolizava a modernidade, o luxo e o poder da elite; a *Bauhaus Modern*, para linhas funcionais e minimalistas, que transmitia o avanço tecnológico; o expressionismo, com formas distorcidas e dramáticas para enfatizar emoções extremas; e o gótico para a altura vertical, a ornamentação e a sensação de espiritualidade ou poder divino. Para concretizar (Fig. 073 e 74) ideia de cidade, Otto Hunte, o chefe do design de produção, e Eugen Schüfftan, o diretor de fotografia, recorreram a miniaturas detalhadas para representar a cidade e as máquinas; efeitos de perspectiva forçada para aumentar a escala percebida; e a técnica *Schüfftan*, que consistia na utilização de espelhos e sobreposições fotográficas para inserir atores em cenários impossíveis de construir integralmente, como era o caso das miniaturas arquitetônicas.

Após esta produção, a arquitetura e a cidade no cinema começaram a ganhar uma certa importância uma vez que contribuíam para a narrativa cinematográfica. No género de fantasia, a evolução da representação da arquitetura e da cidade foi mais lenta, mas ainda assim bastante notória.

Em *The Wizard of Oz* (1939)⁶⁰ (Fig. 075), a arquitetura é usada de forma a sintetizar todo o contexto político e a sua analogia com a Grande Depressão de 1929⁶¹. Para construir todo esse cenário maravilhoso do mundo de Oz, de L. Frank Baum, William A. Horning pôs

⁵⁹ LANG, Fritz (1927), *Metropolis* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA)
https://www.imdb.com/de/title/tt0017136/?ref_=fn_all_ttl_1

⁶⁰ FLEMING, Victor; (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)
https://www.imdb.com/fr/title/tt0032138/?ref_=nv_sr_srsg_0_tt_6_nm_2_in_0_q_The%2520wizard

⁶¹ Foi uma grave crise económica mundial que teve início em 1929, após o colapso da Bolsa de Valores de Nova Iorque, também conhecido como Quinta-feira Negra.



Fig. 076 – Set de filmagem de Munchkinland de *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming



Fig. 077 – Cena em Munchkinland de *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming

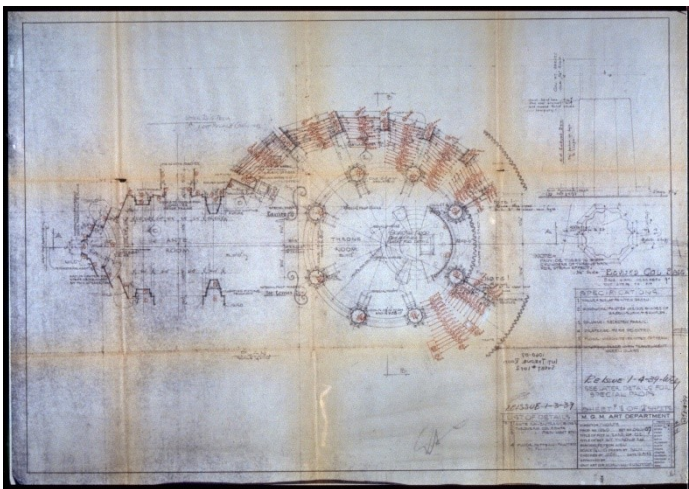


Fig. 078 – Planta da Sala do Feiticeiro de *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming



Fig. 079 – Cena na Sala do Feiticeiro de *The Wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming



Fig. 080 – Tatooine em *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (1977), de George Lucas

em prática toda a sua capacidade extraordinária de absorver rapidamente um guião e transformá-lo em sketches arquitetónicos. A partir daí, os vários sets de filmagem eram desenhados com base no que a câmara mostraria e as áreas que não eram para ser vistas seriam substituídas por maquetes ou *matte paintings*. Algumas miniaturas foram utilizadas, como foi o caso do castelo da bruxa, em que a torre foi filmada de forma a parecer maior e, mais tarde, apenas parte do set onde os atores atuavam foi construído fisicamente. Já Munchkinland foi projetado numa escala reduzida, com portas e janelas pequenas e telhados em forma de cogumelo (Fig. 076 e 077). Toda a composição cenográfica foi inspirada na proporção infantil, visto que neste set seriam crianças a interpretar os *Munchkins*, uma raça de criaturas pequenas; e, deste modo, contrastariam melhor com a própria personagem principal, Dorothy. A cor foi um dos aspetos importantes neste filme já que, nos anos 30, os estúdios ainda não dominavam totalmente a tecnologia da cor. Por esse motivo, usaram cores "seguras" como pastel, evitando tons muito vibrantes. Recorreu-se também a alguns truques de perspetiva: nas telas pintadas, o primeiro elemento pintado era maior, para enganar o olhar e forçar a profundidade com mudanças de escala nos elementos pintados.

Mais tarde, na Saga *Star Wars* (1977 – atualmente), de George Lucas, a estética arquitetónica reforça a grandiosidade e diversidade dos mundos fictícios. Esta inclui elementos futuristas, mas plausíveis, cruzados com a arquitetura clássica e elementos modernos e pós-modernos. Os ambientes arquitetónicos de *Star Wars* raramente são acolhedores. São frios, distantes e hostis, como podemos ver em *Star Wars* (1977)⁶², na estrela da morte; em *The Empire Strikes Back* (1980)⁶³ no pântano de Dagobah, e na cidade flutuante Bespin. Em *Return of the Jedi* (1983)⁶⁴ a hostilidade e frieza é também visível na floresta de Endor. Os ambientes naturais (Tatooine, Endor) contrastam com os ambientes técnicos e urbanos (Estrela da Morte, Coruscant). Lucas recorre a estes contrastes para reforçar a moralidade das personagens e da narrativa. Estes espaços não só definem o tom visual da saga, como refletem a ideologia de George Lucas, na qual critica a tecnologia,

⁶² LUCAS, George (1977), *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (Filme), EUA: Lucasfilm Ltd.
https://www.imdb.com/title/tt0076759/?ref=fn_all_ttl_1

⁶³ KERSHNER, Irvin (1980), *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (Filme), EUA: Lucasfilm Ltd.
https://www.imdb.com/title/tt0080684/?ref=tt_mlt_t_1

⁶⁴ MARQUAND, Richard (1983), *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (Filme), EUA: Lucasfilm Ltd.
https://www.imdb.com/title/tt0086190/?ref=tt_tpks_t_2_pd_detail_2_pbr_ic

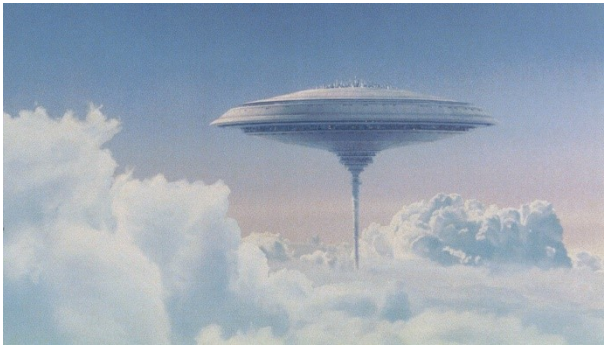


Fig. 081 – Cloud City em *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1980), de Irvin Kershner

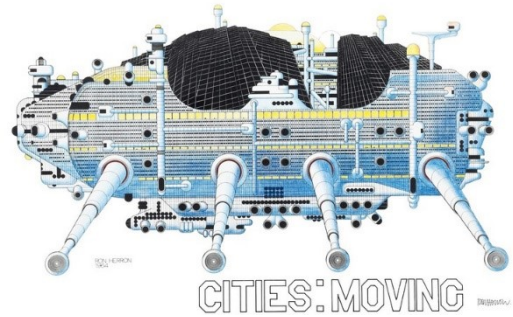


Fig. 082 – Archigram



Fig. 083 – Coruscant em *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), de George Lucas

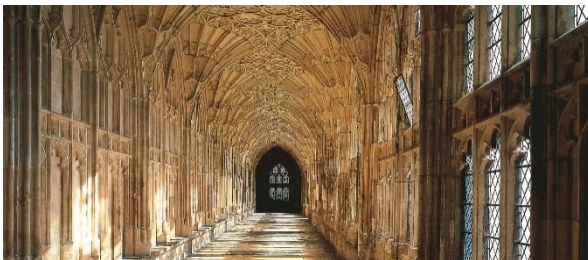


Fig. 084 – Corredor da Catedral de Gloucester, na cidade de Gloucester, na Inglaterra



Fig. 085 – Cena do Filme *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (2009), de David Yates



Fig. 086 – Claustro de Catedral de Durham, na cidade de Durham na Inglaterra



Fig. 087 – Cena do Filme *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002), de Chris Columbus

expondo-a como uma ameaça à humanidade. Desta forma, a divisão é bastante clara: Natureza, que é sinónimo de rebelião, bondade e espiritualidade, e Tecnologia/artificial que surge como sinónimo de império, opressão e desumanização. Lucas optou por filmar em locais remotos do planeta para evitar estilos arquitetónicos ocidentais familiares e aumentar o exotismo da galáxia. A arquitetura urbana em *Star Wars* reflete a corrupção e o perigo, como em Tatooine onde predomina a marginalidade, a segregação, o tráfico e assassinatos; ou em Cloud City (Fig. 081), uma cidade flutuante, aparentemente utópica, mas que é uma fachada para a influência do Império, a qual teve como referência visual Archigram (Fig. 082) e as cidades modernistas dos anos 60. Embora o cineasta critique as cidades, também as acha fascinantes, oscilando entre a crítica e a nostalgia urbana. Em Coruscant (Fig. 083) mostra uma cidade retro-futurista, com raízes em *Metropolis* (1927), visualmente impressionante, mas também como um símbolo de decadência moderna. Coruscant representa o auge da visão urbana de Lucas: cidades sem fim, com arranha-céus e congestionamento aéreo.

Na Saga *Harry Potter* (2001 – 2011), a arquitetura serve como suporte emocional da narrativa, usando os cenários como prolongamentos do estado psicológico das personagens, e valoriza o uso simbólico do espaço e da forma. A simetria é usada para transmitir ordem e segurança, enquanto a assimetria e os ambientes distorcidos expressam tensão, desordem ou perigo. A decoração não é meramente estética. Cada cor, objeto e textura tem uma função narrativa. Como exemplo, temos Hogwarts, um espaço mágico que não se estabelece num único estilo arquitetónico, mas sim numa colagem de vários estilos entre eles o gótico, o românico e o vitoriano, resultando numa sensação de “lugar fora do tempo”. Stuart Craig, que trabalhou com David Yates, com Mike Newell, com Alfonso Cuarón e com Chris Columbus ao longo da saga, teve liberdade para desenhar Hogwarts segundo a sua visão, respeitando a autenticidade britânica e a atmosfera dos livros. Procurou que o castelo se tornasse uma personagem viva, com identidade própria e com um papel na narrativa, recorrendo a materiais naturais e texturas reais (pedra, madeira) para reforçar a credibilidade. Construiu vários modelos físicos à escala e recorreu a maquetes em diversos projetos. O realismo dos cenários contribuiu para que os atores se envolvessem mais emocionalmente. Embora cada realizador trouxesse a sua própria visão para a saga, todos eles respeitaram o universo visual coeso criado por Craig. A consistência cenográfica garantiu continuidade estética entre filmes, apesar das mudanças de tom narrativo. Craig desenhou Hogwarts com base em edifícios reais, como a catedral de Gloucester (Fig. 084 e 85), e adaptou-os à narrativa. Toda a escola de magia



Fig. 088 – Castelo de Alnwick, no Condado de Northumberland a Norte de Inglaterra



Fig. 089 – Aula de Vassouras em *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2002), de Chris Columbus



Fig. 090 – Biblioteca de Bodleian na Christ Church College de Oxford, na Inglaterra

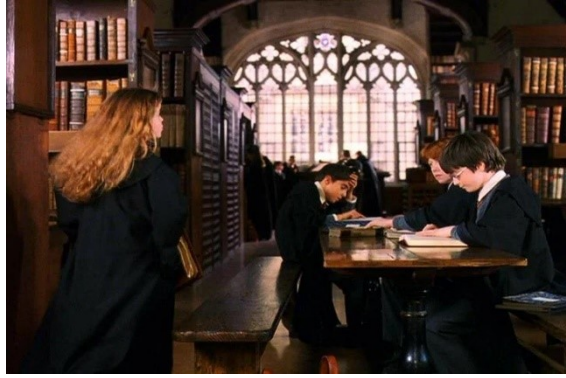


Fig. 091 - Biblioteca de Hogwarts em *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002), de Chris Columbus



Fig. 092 – Hogwarts em *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2002), de Chris Columbus



Fig. 093 – Maquete de Hogwarts usada para as filmagens em *Harry Potter* (2001 - 2011), de Chris Columbus

foi “construída” tendo como referência locais reais: Durham Cathedral (Fig. 086), em Inglaterra, com os claustros a serem usados nos filmes como corredores interiores (Fig. 087), Sala Capitular ou sala de aula da Professora McGonagall; Alnwick Castle (Fig. 088), a Norte da Inglaterra, serviu como cenário para as filmagens das aulas de vassoura (Fig. 089), em *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001)⁶⁵ ou para a chegada do carro voador dos Weasley, em *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002)⁶⁶; Christ Church College cuja escadaria corresponde à entrada para Hogwarts, ou a Bodleian Library (Fig. 90), em que a Sala de leitura foi usada como a biblioteca de Hogwarts (Fig. 091). Já outros espaços foram criados em cenários permanentes, no *backlot*,⁶⁷ como é o caso do salão principal, da sala de artes negras, dos dormitórios, do escritório de Dumbledore, entre outros. Para os planos gerais da escola (Fig. 092), foi utilizada, nos seis primeiros filmes, uma miniatura física (Fig. 093). Mais tarde, em *Harry Potter and Deathly Hallows Part 1* (2010)⁶⁸, em *Harry Potter and Deathly Hallows Part 2* (2011)⁶⁹ e em spin-offs, a miniatura foi digitalizada e reconstruída como modelo CGI de alta resolução, permitindo planos de câmara mais detalhados.

De facto, a evolução da arquitetura no cinema de fantasia demonstra como o espaço fílmico passou de mero pano de fundo para se tornar protagonista na construção de mundos narrativos. Mais do que reproduzir realidades, o cinema de fantasia constrói materialidades que desafiam a lógica física e expandem o imaginário coletivo, fundindo referências históricas com invenção criativa. A cenografia e o design de produção, apoiados em códigos visuais reconhecíveis, permitem ao espectador reconhecer-se e perder-se em simultâneo, criando um “sentido de lugar” tão convincente que estas cidades, castelos e paisagens inventadas se inscrevem no património cultural tal como as obras arquitetónicas reais. Ao integrar estética, função narrativa e simbolismo, a arquitetura no cinema de fantasia afirma-se como linguagem visual autónoma, essencial para dar corpo, credibilidade e memória aos mundos impossíveis.

⁶⁵ COLUMBUS, Chris (2001); *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures https://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref=nm_sr_srgs_4_tt_7_nm_0_in_0_q_Harry%2520potter

⁶⁶ COLUMBUS, Chris (2002); *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures https://www.imdb.com/title/tt0295297/?ref=tt_mlt_i_1

⁶⁷ É uma área externa de um estúdio, normalmente localizada atrás ou ao lado dos edifícios principais, que serve para a construção de cenários permanentes ou temporários para filmagens externas

⁶⁸ YATES, David (2010); *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures https://www.imdb.com/title/tt0926084/?ref=tt_mlt_i_5

⁶⁹ YATES, David (2011); *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures https://www.imdb.com/title/tt1201607/?ref=tt_mlt_i_3

3. A ARQUITETURA NO MUNDO DE TOLKIEN

3.1 – Tolkien na literatura: O Pai da Fantasia Moderna e Criador da Terra-média

“Contra todas as expectativas, o extenso romance tornou-se numa obra pioneira da literatura fantástica contemporânea. Tolkien não tinha inventado um subgénero literário, mas contribuiu de forma decisiva para a emancipação de um tipo de fantástico que, em manifestações pontuais desde o princípio do século XX, unia de forma imaginativa elementos e técnicas dispersas por vários géneros e subgéneros literários.”⁷⁰

Maria Rosário Monteiro

Após termos abordado o desenvolvimento do subgénero fantasia na literatura e a sua transposição para o cinema, bem como o contributo da arquitetura para dar forma e verossimilhança a estes universos imaginários fantásticos e irreais, vamos agora voltar o nosso olhar para uma das figuras centrais que une, inspira e transforma todos esses elementos. É considerado por muitos como o pai da fantasia moderna visto que não criou apenas histórias marcantes, mas um mundo inteiro repleto de línguas, mitologias, geografias e culturas próprias.

John Ronald Reuel Tolkien, também conhecido por J. R. R. Tolkien, nasceu em Bloemfontein, na África do Sul, em 1892. Após a morte do seu pai em 1896, a família regressou a Inglaterra e, em 1904, devido ao falecimento da sua mãe, Tolkien e o seu irmão tiveram como tutor o padre Francis Morgan. Desde cedo, Tolkien demonstrou interesse pela linguística e pela mitologia. Estudou na King Edward's School e, depois, no Exeter College, em Oxford. Fundou o grupo literário T.C.B.S. (Tea Club, Barrovian Society) com os seus companheiros de escola. Descobriu o Kalevala (mitologia finlandesa), que o influenciaria mais tarde no seu Legendarium⁷¹. Muitos dos seus colegas da T.C.B.S. dedicaram-se à produção literária e, nesta altura, Tolkien escreveu também alguns poemas, como *The Voyage of Earendel the Evening Star* (1914) e *Goblin Feet* (1915).

⁷⁰ MONTEIRO, Maria do Rosário, *A simbólica do espaço em O Senhor dos Anéis J. R. R. Tolkien*, Almada: Livros de Areia, 2010 pp. 13 -14

⁷¹ Conjunto de escritos mitopoéticos de J.R.R. Tolkien, não publicados durante sua vida, que formam o pano de fundo de *The Lord of the Rings* e que seu filho Christopher resumiu em sua compilação do *The Silmarillion* e documentou na série de 12 volumes intitulada *The History of Middle-earth*.

Durante a Primeira Guerra Mundial, serviu como oficial de comunicações e participou na batalha do Somme⁷², uma experiência traumática que influenciou parte do seu mundo imaginário. Perdeu também quase todos os companheiros da T.C.B.S. durante esta guerra. Mais tarde, lecionou em Leeds e publicou importantes trabalhos filológicos. Nessa altura já trabalhava em *The Book of Lost Tales* (1983-1984) e começou a desenvolver línguas élficas. Pouco depois, tornou-se professor de anglo-saxão em Oxford. Estreitou amizade com C.S. Lewis, que mais tarde ficaria famoso pela série de livros de fantasia *As Crónicas de Nárnia*, e com o grupo dos Inklings, um grupo de escritores com valores cristãos e conservadores e que reagia ao modernismo e ao esteticismo de Oxford. Tolkien conheceu C. S. Lewis em 11 de maio de 1926, quando este se tornou tutor em Magdalen College. Os Inklings⁷³ reuniam-se regularmente para ler e criticar obras originais.

A amizade de Lewis com Tolkien teve um papel central na conversão de Tolkien ao cristianismo e no desenvolvimento das suas obras, como *The Lord of the Rings*. Lewis também era um crítico literário notável, especialista em textos cristãos antigos. Após a morte de Wiseman, Smith e Gilson, Lewis tornou-se uma figura central da crítica e um estímulo para Tolkien.

“In a hole in the ground there lived a hobbit. Not a nasty, dirty, wet hole, filled with the ends of worms and an oozy smell, nor yet a dry, bare, sandy hole with nothing in it to sit down on or to eat: it was a hobbit-hole, and that means comfort.”⁷⁴

J.R.R. Tolkien

Tolkien já demonstrava ser um narrador nato, a partir do momento em que inventou histórias para os seus filhos, entre 1920 e 1930. Algumas dessas histórias incluíam Bill Stickers, personagem rebelde fictícia; Rover, um brinquedo em forma de cão; Tom Bombadil⁷⁵; Father Christmas e North Polar Bear. No Natal de 1928, Tolkien lia aos filhos a história de um pequeno ser com pés peludos que viria a ser o embrião da personagem Hobbit dando origem, nos anos 30, ao livro *The Hobbit*. Alguns manuscritos indicam que a maior parte do livro foi escrito entre 1930 e 1932. Em 1932, mostrou o manuscrito do *The*

⁷² Foi um dos maiores e mais sangrentos confrontos da Primeira Guerra Mundial, travada entre julho e novembro de 1916 no norte da França, entre as forças do império britânico e de França contra a Alemanha.

⁷³ O grupo incluía também Warren Lewis, Owen Barfield, Hugo Dyson, entre outros.

⁷⁴ TOLKIEN, J.R.R., *The Hobbit or There and back again*, Unwin Paperbacks, 1984 pp. 13

⁷⁵ Mais tarde, este personagem seria incluído dentro do universo da Terra-média.

Hobbit a C. S. Lewis, que o elogiou. Em 1936, entregou a obra para análise em Oxford e mais tarde, a 21 de setembro de 1937, foi publicada pela Allen & Unwin⁷⁶ com o título *The Hobbit, or There and Back Again* (Fig. 094).

The Hobbit foi o ponto de partida para Tolkien. Foi a obra onde ele encontrou a sua própria voz. Foi também o primeiro trabalho de ficção publicado com mais de 300 páginas e a primeira obra a passar-se em Middle-earth, embora o nome não apareça diretamente no texto. O livro narra a jornada de Bilbo Baggins, um hobbit que se vê envolvido numa aventura inesperada. Acompanhado por treze anões e pelo mago Gandalf, Bilbo parte numa missão para recuperar o tesouro guardado pelo dragão Smaug, na Montanha Solitária. Ao longo da jornada, ele enfrenta trolls, goblins, lobos gigantes e outras criaturas fantásticas, além de encontrar um peculiar anel⁷⁷. A narrativa combina elementos épicos com um tom leve, infantil, explorando temas como a coragem, o amadurecimento e a transformação pessoal do protagonista.

Após o sucesso de *The Hobbit*, Stanley Unwin alertou Tolkien de que os leitores estariam desejosos por mais histórias sobre hobbits. Tolkien também estava interessado em explorar mais o mundo que criara. Inicialmente, direcionou-se para o que mais tarde se tornaria *The Silmarillion* e *Farmer Giles of Ham*, contudo, a editora sugeriu algo mais voltado para os hobbits e Tolkien aceitou o desafio, começando a esboçar um novo enredo envolvendo hobbits, mas desta vez, marcadamente mais sombrio. A introdução dos cavaleiros negros nos rascunhos iniciais em *The Lord of the Rings* indica essa mudança radical no tom do livro. Tolkien levou cerca de 12 anos para concluir a obra, devido aos compromissos académicos, às obrigações financeiras, aos problemas de saúde e à Segunda Guerra Mundial. A narrativa foi escrita de forma não linear, com grandes pausas e reformulações⁷⁸. Reescreveu algumas partes importantes da obra durante o grande

⁷⁶ O filho de 10 anos de um dos revisores, chamado Rayner, fez um relatório de leitura tão bom que ajudou a garantir o contrato editorial.

⁷⁷ Objeto central da obra posterior de Tolkien, *O Senhor dos Anéis*. Em *The Hobbit*, o anel é apenas um item mágico útil. Em *O Senhor dos Anéis*, torna-se um objeto central, com um poder maligno capaz de escravizar e corromper.

⁷⁸ Ao escrever *The Lord of the Rings*, Tolkien sentiu a necessidade de rever *The Hobbit*, especialmente o capítulo de Gollum. Chegou a tentar reescrever *The Hobbit* num estilo mais sério do que o *The Lord of the Rings*, mas abandonou o projeto na parte da história em Rivendell, Reino dos Elfos.



Fig. 094 – Arte da capa feita por J. R. R. Tolkien para *The Hobbit, or There and Back Again* (1937), de J. R. R. Tolkien, edição de 1937

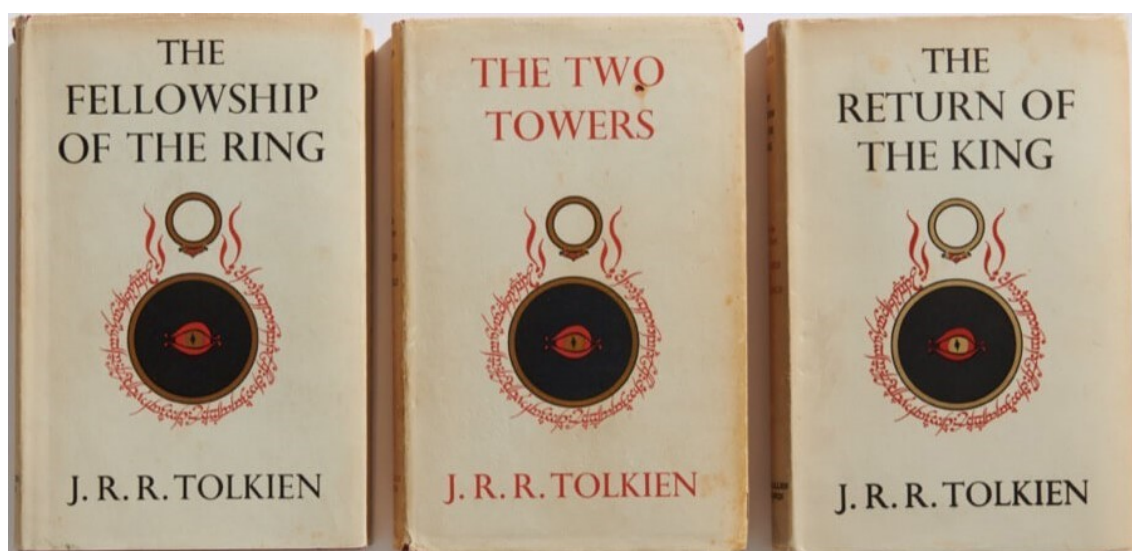


Fig. 095 – Trilogia *The Lord of the Rings*:

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (1954), de J. R. R. Tolkien, edição de 1954; *The Lord of the Rings: The Two Towers* (1955), de J. R. R. Tolkien, edição de 1955 e *The Lord of the Rings: The Return of the King* (1955), de J. R. R. Tolkien

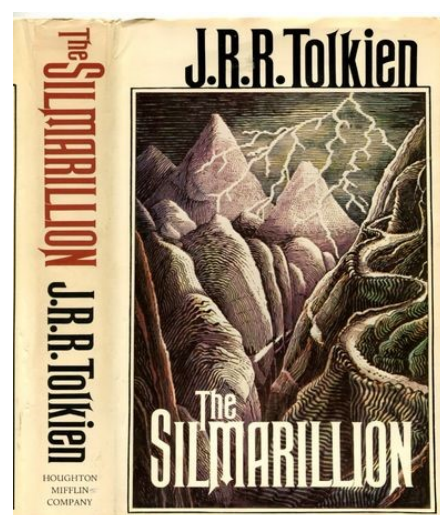


Fig. 096 – *The Silmarillion* (1977), de J. R. R. Tolkien, edição de 1977

conflito mundial, influenciado pela sua experiência nas guerras. *The Lord of The Rings* foi concluído em 1949 e publicado em três volumes⁷⁹ entre 1954 e 1955: *The Fellowship of the Ring*⁸⁰, *The Two Towers*⁸¹ e *The Return of the King*⁸² (Fig. 095).

The Lord of the Rings dá continuidade aos acontecimentos narrados em *The Hobbit* sessenta anos depois e narra a missão de destruição do anel, um artefacto criado pelo senhor da escuridão, Sauron, para dominar a Terra-média. Esta tarefa recai sobre Frodo Baggins, sobrinho de Bilbo Baggins, um jovem hobbit que, acompanhado por aliados de diversas raças (humanos, elfos, anões e outros hobbits) enfrenta uma jornada épica até às profundezas de Mordor. A narrativa explora temas como o sacrifício, o poder corruptor, a amizade e a resistência diante do mal. Apesar da diferença de tom entre *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*, existem semelhanças entre as duas obras no que diz respeito aos ambientes, à presença de Gandalf ou às referências mitológicas recorrentes. A leveza do primeiro livro reforça o contraste dramático com a seriedade do segundo.

Tolkien alcançou uma fama extraordinária após a publicação de *The Hobbit* e principalmente com o sucesso de *The Lord of the Rings*. Tornou-se figura pública após o sucesso do livro e mudou-se para Bournemouth em busca de tranquilidade. A 2 de setembro de 1973, aos 81 anos, devido a complicações de saúde, Tolkien morre e é sepultado ao lado de Edith, a sua mulher, com os nomes “Beren” e “Lúthien” nas suas lápides.

Porém, o mundo da Terra-média não se encerraria com a sua morte. Poucos anos após falecer, em 1977, seria lançado um dos mais importantes livros que traria toda a mitologia e história da Terra-média: *The Silmarillion* (Fig. 096). Tolkien considerava esta a sua obra mais importante, que representava a grande e densa narrativa do seu legendarium e que funciona como uma estrutura mítica sobre a qual *The Hobbit* e *The Lord of the Rings* são construídos. O *Silmarillion* pode ser analisado de duas formas: o *Silmarillion* corpus, que consiste num conjunto de textos mitopoéticos em múltiplas versões, desenvolvido ao

⁷⁹ A divisão em três volumes foi uma decisão editorial. Tolkien planeava seis livros. Cada livro teria um ritmo e tom próprio, com diferentes focos narrativos.

⁸⁰ A versão final do título escolhido *The Fellowship of the Ring* (*A Irmandade do Anel*) foi escolhido por combinar com o capítulo *The Breaking of the Fellowship* (*A Ruptura da Irmandade*). Tolkien dedicou *The Fellowship of the Ring* aos Inklings em 1954.

⁸¹ Tolkien, inicialmente, nomearia o segundo volume como *The Ring Goes South* ou *The Shadow Lengthens*. Porém, o título final *The Two Towers* (*As Duas Torres*) foi o escolhido por ser ambíguo, pois poderia estar a referir-se a Orthanc/Barad-dûr ou a Minas Tirith/Barad-dûr.

⁸² Tolkien, inicialmente, preferia o título *The War of the Ring* por ser menos revelador, mas cedeu à editora que insistiu em *The Return of the King*.

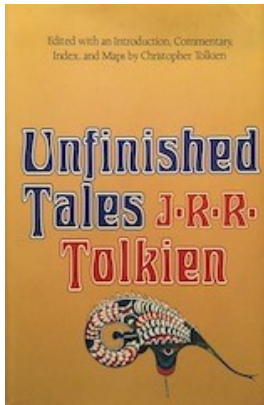


Fig. 097 - *Unfinished Tales* (1980), de J. R. R. Tolkien e editado por Christopher Tolkien, edição de 1980



Fig. 098 – Coleção de 12 volumes *The History of Middle-earth* (1983 – 1996), de J. R. R. Tolkien e editado por Christopher Tolkien, primeiras edições de 1983 - 1996

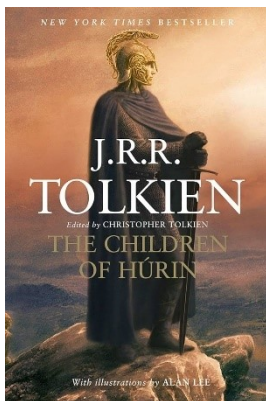


Fig. 099 – *The Children of Húrin* (2007), de J. R. R. Tolkien e editado por Christopher Tolkien, edição de 2007



Fig. 100 – Mapa de Middle-earth anotado por J. R. R. Tolkien

longo da vida de Tolkien, e o *The Silmarillion* livro, que é a versão editorial final, publicada em 1977 por Christopher Tolkien e Guy Gavriel Kay. O corpus é múltiplo e dinâmico, enquanto o livro é fixo e problemático em termos de fidelidade autoral. Este livro de 1977 foi uma tentativa de condensar um projeto inacabado. A crítica aponta a falta de unidade estilística, mas reconhece o esforço de tradução da multiplicidade textual num volume coeso. A própria imperfeição reflete a ideia de que os mitos são construções culturais contínuas e sempre inacabadas. Obras como o próprio *The Silmarillion* e mais tarde com a publicação de *Unfinished Tales* (1980) (Fig. 097), *The History of Middle-earth* (1983 – 1996)⁸³ (Fig. 098) e de *The Children of Húrin* (2007) (Fig. 099), formam assim a espinha dorsal mitológica para *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*.

Tolkien começou o seu legendarium como um conjunto de histórias mitológicas interligadas que criariam um corpo de lendas interconectadas, desde as mais grandiosas (cosmogônicas) até às mais simples, como foi o caso do *The Hobbit*. Tolkien é descrito como um mitopoeta contemporâneo por excelência. A sua mitologia, dentro do seu mundo, é uma construção intencional, rica, coesa e complexa, digna de uma cultura inteira, mesmo que tenha sido criada por um só homem. O seu legendarium começou como criação linguística e expandiu-se para uma mitologia. A sua experiência com a fé, a perda e a guerra moldaram o seu mundo ficcional. A criação da Terra-média era, para Tolkien, uma subcriação, dentro da sua fé cristã, mesmo que o autor não tenha terminado nem publicado essas ideias em vida.

A Terra-média, ou Middle-earth (Fig. 100), é descrita como um mundo lendário, anterior ao nosso, sem grande paralelismo direto com a Europa, mas com muitas semelhanças em áreas como a astronomia e a geografia, como é o caso das constelações de Remmirath, Borgil e Orion, visíveis na Terra-média, que se assemelham ao Hemisfério Norte da nossa realidade. Outras similitudes são as estações do ano, a vegetação típica, como carvalhos, castanheiros ou o azevinho, além da presença de prados e pântanos.

Na História da Terra-média, o universo Eä e Arda⁸⁴ é criado por Eru Ilúvatar através da música dos Ainur⁸⁵. Melkor, um dos Ainur, introduz dissonância, o símbolo da origem do mal. Alguns Ainur descem para Arda e tornam-se os Valar⁸⁶. Arda começa com dois

⁸³ Conjunto de 12 volumes

⁸⁴ Nome dado à nossa Terra (mundo)

⁸⁵ Uma raça fictícia de espíritos imortais. Foram os primeiros seres a serem criados pelo pensamento de Eru Ilúvatar antes da criação de Arda, a Terra.

⁸⁶ Os Valar são os seres mais poderosos entre os Ainur, os espíritos angelicais criados por Eru Ilúvatar antes da criação do mundo.

continentes: Undying Lands e Middle-earth. A geografia sofre cataclismos causados por eventos mitológicos. Com o tempo, Middle-earth adquire uma aparência semelhante à da Europa ocidental. Tolkien organiza os eventos deste mundo em quatro Eras, sob a perspectiva do povo élfico. A Primeira Era inclui as guerras contra Morgoth⁸⁷. A Segunda Era diz respeito ao aparecimento de Sauron, à criação dos anéis e à queda de Númenor⁸⁸. Já a Terceira Era corresponde ao período dos acontecimentos vividos por Bilbo e Frodo e à destruição do anel. Por último, a Quarta Era está relacionada com o início do reinado dos homens e a partida dos elfos para oeste. A familiaridade com esses detalhes convence o leitor de que aquele mundo poderia ser real. As diferentes raças (hobbits, elfos, anões, humanos) refletem tipos sociais reais: os Hobbits são os pequeno-burgueses, os Elfos são a aristocracia espiritual e artística, os Anões são a independência e o orgulho, e os Humanos são a diversidade, a imperfeição e o conflito.

“J.R.R. Tolkien has become a sort of mountain, appearing in all subsequent fantasy in the way that Mt. Fuji appears so often in Japanese prints. Sometimes it’s big and up close. Sometimes it’s a shape on the horizon. Sometimes it’s not there at all, which means that the artist either has made a deliberate decision against the mountain, which is interesting in itself, or is in fact standing on Mt. Fuji.”⁸⁹

Terry Pratchett

Como podemos ver, Tolkien tem um papel significativo no género fantasia, não só por ter criado um universo único e cheio de vida como também por ter influenciado o campo emergente dos “studies in sub-creation” e “imaginary world-building”. A riqueza estrutural, emocional e filosófica da Terra-média distingue-a de outras fantasias e representa um equilíbrio entre a tradição épica e a inovação da narrativa moderna. Assim, gerou-se um grupo de escritores que, após o sucesso de Tolkien, tentaram imitá-lo diretamente ou que reagiram contra sua fórmula para se afirmarem individualmente. A fantasia tornou-se altamente comercial, sobretudo a que inclui trilogias, mapas, línguas e glossários. Alguns exemplos de autores Pós-Tolkien são Alan Garner (*The Weirdstone*

⁸⁷ Ainur, que se virou para a escuridão e se tornou Morgoth, o antagonista definitivo de Arda, de quem deriva todo o mal no mundo da Terra-média

⁸⁸ Uma grande ilha ou continente situada nos Grandes Mares a oeste da Terra-média, o principal cenário dos escritos do autor, e era conhecida por ser o maior reino dos Homens.

⁸⁹ PRACHETT, Terry, *A Slip of the Keyboard: Collected Non-Fiction*, Doubleday, 2014, pp. 73

Brisingamen de 1960) e Susan Cooper (*Over Sea, Under Stone*, 1965) que operam dentro de estruturas medievais, mas reapropriam mitos e lendas para propósitos próprios; Ursula K. Le Guin (*Tales from Earthsea*, 2001) que desafiou pressupostos de gênero e raça presentes na fantasia; Diana Wynne Jones, que publicou *The Tough Guide to Fantasyland* (1996), um “guia turístico” irônico que expõe os clichês herdados de Tolkien, ou até George R. R. Martin, com a famosa saga *Game of Thrones*, que hibridiza culturas históricas em Westeros e Essos.



Fig. 101 – Cena do Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

3.2 – Tolkien no cinema: Como foi transportado para os ecrãs

“Por outro lado, é necessário reconhecer que as adaptações cinematográficas podem também exercer influência duradoura sobre a interpretação de determinada obra literária de partida. Esta qualidade é ainda mais notória quando se trata da adaptação de uma obra de fantasia, dada a propensão deste tipo de produções em deixar uma forte impressão visual nos espectadores que, por sua vez, tende invariavelmente a divergir da imagem criada nas mentes destes, caso tenham lido anteriormente o(s) romance(s).”⁹⁰

Ana Daniela Coelho

Ao contrário do que possa parecer, desde que a trilogia *The Lord of the Rings* foi publicada, entre 1954 e 1955, já se especulava na época sobre uma futura adaptação deste mundo fantástico para os grandes ecrãs. Assim, antes mesmo da reconhecida trilogia de Peter Jackson estrear, muitos outros cineastas e argumentistas tentaram trazer o mundo de Tolkien para o cinema e para a televisão.

Nos anos 50, o cinema americano já recorria a efeitos especiais e realizava épicos de fantasia e de ficção científica. Tecnologias como o *CinemaScope* criaram grandes possibilidades visuais dentro do cinema. Porém, nessa altura, no meio cinematográfico, o género fantasia era menos comum do que a ficção científica. Quem dominava a fantasia nos cinemas era a Walt Disney com as suas animações, como é o caso de *Cinderella* (1950)⁹¹ e *Peter Pan* (1953)⁹². esta altura, *The Lord of the Rings* era bastante popular no Reino Unido, mas não tinha grande alcance nos EUA, nos anos 50, o que não justificava uma produção de elevado orçamento. Essa popularidade só viria a “explodir” nos EUA após a edição de capa mole da Ballantine, em meados dos anos 60 (Fig. 102 – 105).

⁹⁰ VARANDAS, Angélica; SIMÕES RODRIGUES, Nuno; SIMÕES, André; HENRIQUES VARANDAS, José Manuel, J. R. R. Tolkien: Construtor de Mundos. Personagens, Lugares e Adaptações, Colibri, 2023, pp. 193

⁹¹ GERONIMI, Clyde; JACKSON, Wilfred; LUSKE, Hamilton (1950), *Cinderella* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios
https://www.imdb.com/pt/title/tt0042332/?ref=nm_sr_srgs_6_tt_8_nm_0_in_0_q_cinderella

⁹² GERONIMI, Clyde; JACKSON, Wilfred; LUSKE, Hamilton (1953), *Peter Pan* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios
<https://www.imdb.com/pt/title/tt0046183/>

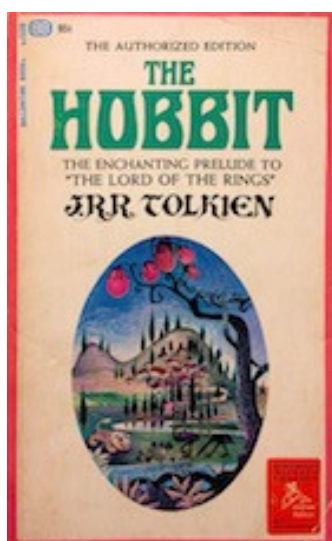


Fig. 102 – *The Hobbit* (1937), de J. R. R. Tolkien, edição da Ballantine de Capa Mole de 1965

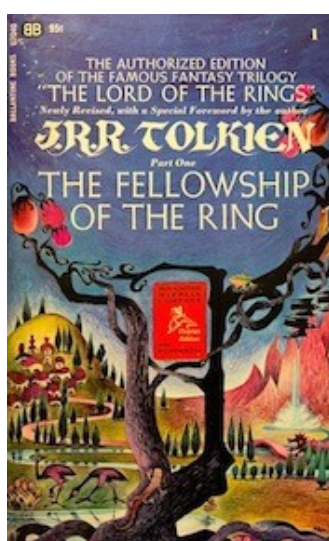


Fig. 103 – *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (1954), de J. R. R. Tolkien, edição da Ballantine de Capa mole de 1965

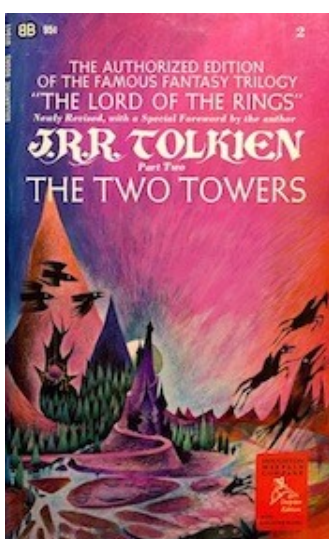


Fig. 104 – *The Lord of the Rings: The Two Towers* (1955), de J. R. R. Tolkien, edição da Ballantine de Capa mole de 1965

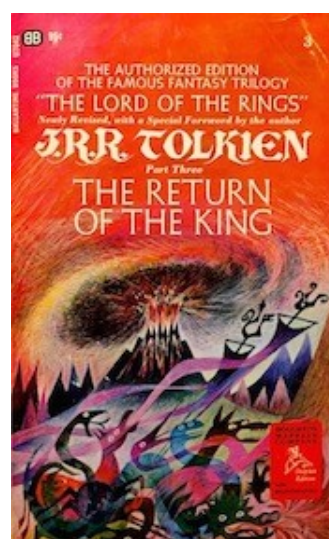


Fig. 105 – *The Lord of the Rings: The Return of the King* (1955), de J. R. R. Tolkien, edição da Ballantine de Capa mole de 1965

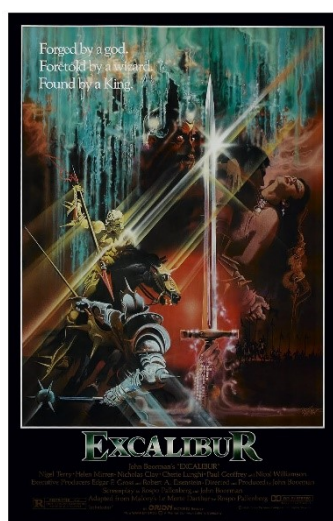


Fig. 106 – Poster do Filme *Excalibur* (1981), de John Boorman

Na altura, Tolkien considerava o teatro e o cinema como limitadores da imaginação. A representação visual fixava a imagem na mente do espectador, o que comprometia a liberdade imaginativa que os autores tanto instigavam nos seus leitores. Enquanto a literatura permitia a introspeção, o cinema propunha uma experiência visual coletiva e com uma única direção, não permitindo a subjetividade. Além disso, Tolkien detestava o estilo da Disney e temia que as adaptações dos seus livros seguissem o mesmo tom infantil.

O Primeiro contacto formal do mundo do cinema com Tolkien aconteceu em 1957, com um guião que se destinava a uma produção da responsabilidade de Forrest J. Ackerman, Morton Grady Zimmerman e Al Brodax. Zimmermann, com apenas 20 anos e com pouca experiência, propunha uma adaptação da obra *The Lord of the Rings* na qual misturaria animação, miniaturas e atores reais. Este apresentou um argumento provisório e algumas artes conceptuais a Tolkien. A proposta de Zimmerman era amadora e sem grande apoio financeiro. Este também queria limitar o lucro de Tolkien a um único pagamento fixo, justificando que as vendas de livros compensariam. Tolkien mostrou-se impressionado com as ilustrações, mas achou o enredo fraco. A 9 de junho de 1958, Tolkien escreveu um comentário crítico extenso ao guião provisório de Zimmerman, no qual mostrava as suas visões sobre o que seria uma boa adaptação, o seu entendimento da obra como algo coeso e complexo, e as suas preocupações com a simplificação e distorção dos temas centrais da obra, destacando, no final, a sua recusa em avançar com esta produção. Este foi um dos projetos que nunca viu a luz do dia.

Em 1969, apesar de se manter cético quanto a uma possibilidade de adaptação dos seus livros para o cinema, Tolkien vende os direitos cinematográficos da trilogia *The Lord of the Rings* à United Artists. Mais tarde, em 1970, o estúdio convida o realizador John Boorman para fazer um filme de duas horas e meia, no qual condensaria a obra *The Lord of the Rings*. Porém, este projeto acaba por ser recusado pela nova direção do estúdio, o que culminaria na segunda tentativa falhada de levar a adaptação das obras de Tolkien ao cinema⁹³. Este projeto seria aquele que mais se afastaria de todas as adaptações, pois John Boorman exprimira de tal forma todo o seu génio criativo que este se assemelharia a outro filme da sua autoria: *Excalibur*, em 1981⁹⁴ (Fig. 106).

⁹³ Também podemos citar aqui a consideração de adaptação de *The Lord of the Rings*, impulsionada pelo grupo musical Beatles, em 1967, após criarem o Apple Films. Ao que tudo indicava, o grupo interpretaria os personagens principais. Até determinado momento, a produção pode ter envolvido o cineasta Stanley Kubrick. Porém esta ideia também não saiu do papel, visto que o grupo não conseguiu obter os direitos dos livros.

⁹⁴ BOORMAN, John (1981), *Excalibur* (Filme), EUA: Ardmores Studios
https://www.imdb.com/fr/title/tt0082348/?ref=nr_sr_srsr_0_tt_8_nm_0_in_0_q_Excalibur



Fig. 107 – Título de Abertura da Curta *The Hobbit* (1969), de Gene Deitch



Fig. 108 – Cena da Curta *The Hobbit* (1969), de Gene Deitch



Fig. 109 – Poster do Filme *The Hobbit* (1977), de Jules Bass e Arthur Rankin Jr.



Fig. 110 – Cena do Filme *The Hobbit* (1977), de Jules Bass e Arthur Rankin Jr.



Fig. 111 – Cena do Filme *The Hobbit* (1977), de Jules Bass e Arthur Rankin Jr.



Fig. 112 – Poster do Filme *The Lord of the Rings* (1978), de Ralph Bakshi



Fig. 113 – Cena do Filme *The Lord of the Rings* (1978), de Ralph Bakshi

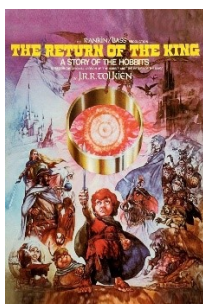


Fig. 114 – Poster do Filme *The Return of the King* (1980), de Jules Bass e Arthur Rankin Jr.



Fig. 115 – Cena do Filme *The Return of the King* (1980), de Jules Bass e Arthur Rankin Jr.



Fig. 116 – Cena do Filme *The Return of the King* (1980), de Jules Bass e Arthur Rankin Jr.

Estranhamente, a primeira adaptação de umas das obras de Tolkien surgiria com uma curta - *The Hobbit*⁹⁵ - em 1966, apresentada num cinema em Nova Iorque⁹⁶, realizada por Gene Deitch (Fig. 107 e 108). Contudo, somente em 1977 é que veríamos uma longa-metragem a adaptar um dos livros de Tolkien, não nos cinemas, mas na televisão, com o filme animado *The Hobbit*⁹⁷ (Fig. 109 - 111). Produzido pela Rankin/ Bass Productions e com a animação japonesa da Topcraft Company⁹⁸, o filme era uma adaptação infantil, com música e narração, que agradou parcialmente ao público, mas foi vista como demasiado simplista.

A adaptação dos livros de Tolkien ao cinema só viria mais tarde, após Saul Zaentz conseguir os direitos de adaptação da United Artists, em 1976, e pouco depois, em 1978, de ter criado a Tolkien Enterprises para gerir os direitos de adaptação de Tolkien. Zaentz contrata Ralph Bakshi para dirigir *The Lord of the Rings* (1978)⁹⁹, o qual ficou reconhecido pelo uso da técnica de *rotoscope*¹⁰⁰ (Fig. 112 e 113). O filme era bastante ambicioso na medida em que era suposto adaptar toda a obra de *The Lord of the Rings*. Porém, por falta de orçamento, foi cortado e adaptou-se somente *The Fellowship of the Ring* e *The Two Towers*, pouco depois da batalha de Helm's Deep. O filme foi recebido com um misto de críticas positivas e negativas pelo facto de recorrer à técnica Rotoscope, e a personagens em animação estilizada, o que causou alguma estranheza visual. Somente mais tarde, em 1980, surge o filme televisivo *The Return of The King*¹⁰¹ (Fig. 114 - 116), produzido mais uma vez pela Rankin/ Bass Productions, considerado por muitos como a continuação final espiritual do filme de Ralph Bakshi.

⁹⁵ DEITCH, Gene (1966), *The Hobbit* (Animação), EUA: Rembrandt Films

https://www.imdb.com/title/tt1686804/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_5_nm_0_in_0_q_the%2520hobbit%25201966

⁹⁶ Curta produzida em menos 30 dias por Gene Deitch, devido ao contrato feito por Bill Snyder em 1964, no qual indicava que este teria que produzir um filme de animação da obra O Hobbit até dia 30 de junho de 1966, de forma a estender os direitos sobre as obras de Tolkien. Bill Snyder, após conseguir estender os direitos, revendeu-os por quase 100 mil dólares.

⁹⁷ BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1977); *The Hobbit* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions
<https://www.imdb.com/title/tt0077687/>

⁹⁸ Futuramente, viria dissolver-se em 1985 em duas companhias: o conceituado estúdio Ghibli e o Pacific Animation Studios.

⁹⁹ BAKSHI, Ralph (1978); *The Lord of the Rings* (Animação) Fantasy Films, Bakshi Productions
https://www.imdb.com/title/tt0077869/?ref=fn_all_ttl_7

¹⁰⁰ é uma técnica de animação que consiste em desenhar, quadro a quadro, sobre imagens reais. Isso cria uma sequência animada que segue os movimentos e contornos dos elementos da cena original, resultando em animações com movimentos bastante realistas.

¹⁰¹ BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1980), *The Return of the King* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions
<https://www.imdb.com/title/tt0079802/>

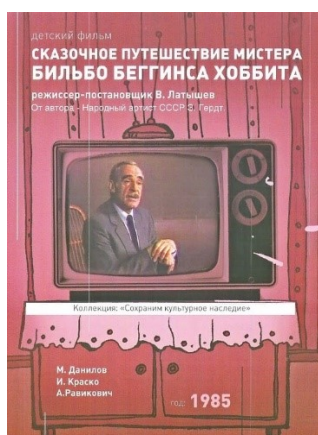


Fig. 117 – Capa do DVD/ VHS do Especial de Televisão *The Fantastic Journey of Mr. Bilbo Baggins, the Hobbit* (1985), de Vladimir Latyshev



Fig. 118 – Cena do Especial de Televisão *The Fantastic Journey of Mr. Bilbo Baggins, the Hobbit* (1985), de Vladimir Latyshev



Fig. 119 – Poster da Minissérie *Hobitit* (1993), de Timo Torikka



Fig. 120 – Cena da Minissérie *Hobitit* (1993), de Timo Torikka

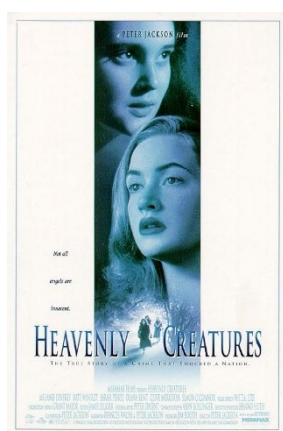


Fig. 121 – Poster do Filme *Heavenly Creatures* (1994), de Peter Jackson

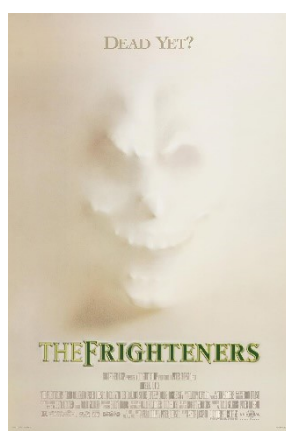


Fig. 122 – Poster do Filme *The Frighteners* (1996), de Peter Jackson

Nos anos seguintes, surgiria o filme televisivo soviético *The Fantastic Journey of Mr. Bilbo Baggins, the Hobbit* (1985)¹⁰² (Fig. 117 e 118). Embora seja uma adaptação não autorizada, este seria a primeira adaptação em live-action da obra de Tolkien, realizada com uma estética infantil e amadora. Já em 1993, temos a produção de uma minissérie escandinava *Hobitit*¹⁰³ (Fig. 119 e 120), de nove episódios, com cerca 270 minutos, no qual mistura elementos dos livros *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*. Os episódios iniciais centram-se no quinto capítulo do livro *The Hobbit*, “Riddles in the Dark”. Já os últimos episódios seguem Frodo e Sam até Mordor, não incluindo as batalhas Helm’s Deep nem Minas Tirith. A Produção foi realizada em estúdio, recorrendo a cenários estilizados com um toque quase expressionista, criando uma atmosfera sombria, apropriada à abordagem do autor.

A 22 de janeiro de 1997, Harvey Weinstein, chefe da Miramax, negocia oficialmente os direitos de *The Lord of the Rings* com Saul Zaentz. Os direitos sobre *The Hobbit* ainda estavam com a United Artists, o que levou Weinstein a dar prioridade à produção de *The Lord of the Rings*. Weinstein contrata o cineasta Peter Jackson, o qual já tinha realizado *Heavenly Creatures* (1994)¹⁰⁴ (Fig. 121), filme distribuído pela produtora. Apesar do insucesso do filme *The Frighteners* (1996)¹⁰⁵ (Fig. 122), o último dirigido por Jackson, Weinstein manteve a confiança no diretor. Peter já mostrava interesse em adaptar a obra de Tolkien para o cinema, pois, quando era jovem, em 1978, lia *The Lord of the Rings* no comboio de Wellington para Auckland, e o livro impressionou-o pela escala e complexidade do mundo, levando-o a imaginar como seria adaptá-lo para o cinema. Jackson vira o filme animado de Ralph Bakshi e achou que este estava completo. Em conjunto com Fran Walsh (fiel colega que trabalhou como argumentista nos seus outros projetos) discutiu a ausência de filmes de fantasia e a oportunidade de preencher essa lacuna com *The Lord of the Rings*.

¹⁰² LATYSHEV, Vladimir (1985), *The Fantastic Journey of Mr. Bilbo Baggins, the Hobbit* (Filme) União Soviética: Lentele Films https://www.imdb.com/title/tt2563662/?ref=fn_all_ttl_2

¹⁰³ TORIKKA, Timo (1993), *Hobitit* (Série), Finlândia: Yleisradio (YLE) https://www.imdb.com/title/tt0441925/?ref=fn_all_ttl_11

¹⁰⁴ JACKSON, Peter (1994), *Heavenly Creatures* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films https://www.imdb.com/title/tt0110005/?ref=nv_sr_srgs_2_tt_8_nm_0_in_0_q_the%2520heavnlly

¹⁰⁵ JACKSON, Peter (1996), *The Frighteners* (Filme), EUA: Universal Pictures, Wingnut Films https://www.imdb.com/title/tt0116365/?ref=nv_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_the%2520fright



Fig. 123 – Poster do Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 124 – Poster do Filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson



Fig. 125 – Poster do Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), de Peter Jackson



Fig. 126 – Cena do Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 127 – Cena do Filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson



Fig. 128 - Cena do Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), de Peter Jackson

Assim, a Miramax inicialmente considerou fazer dois filmes, porém, em 1988, devido a divergências orçamentais¹⁰⁶, a New Line Cinema comprou os direitos da obra de Tolkien e assumiu o projeto. O novo estúdio percebeu que *The Lord of the Rings* era composto por três livros e sugeriu que a adaptação ao cinema se apresentasse como uma trilogia. E, assim, entre 2001 e 2003 estreou-se nos cinemas a trilogia *The Lord of the Rings*, com *The Fellowship of the Ring* (2001)¹⁰⁷ (Fig. 123 e 126), *The Two Towers* (2002)¹⁰⁸ (Fig. 124 e 127) e *The Return of the King* (2003)¹⁰⁹ (Fig. 125 e 128). Rodada inteiramente na Nova Zelândia, a trilogia cinematográfica foi uma interpretação coletiva audiovisual. Aborda questões estéticas, culturais e narrativas específicas, além de apresentar um estilo visual rico que, embora seja considerado por vezes apenas decorativo, deve ser visto como parte essencial da narrativa. A trilogia recria visualmente o universo medieval de Tolkien, baseando-se em elementos como reis ideais, heróis arquétipos, o amor cortês e o feudalismo paternalista. Jackson também incluiu elementos típicos de blockbusters, ao enfatizar batalhas épicas, introduzir um romance mais explícito, na escolha de atores de acordo com os padrões de beleza atuais e no recurso a paisagens como manifestação do belo e do sublime cinematográfico. Todos esses elementos facilitaram a integração do filme no cânone do cinema popular. O cineasta também teve a vantagem de poder aprofundar as suas "pesquisas" sobre o mundo da Terra-Média, algo a que o próprio Tolkien não se pôde dedicar devido às suas obrigações acadêmicas e familiares. A produção foi dividida em departamentos, com especialistas dedicados a áreas específicas, como armas, arquitetura de fortalezas e anatomia de criaturas fictícias. O design dos filmes de *The Lord of the Rings* é descrito como um dos mais minuciosos já realizados em Hollywood. A título de exemplo, filmes como *Blade Runner* (1982)¹¹⁰ têm níveis semelhantes de detalhe em

¹⁰⁶ Michael Eisner, Chefe da Disney (Empresa que comandava na Miramax), ordenou que Harvey Weinstein reduzisse o projeto para um único filme, com um custo de 75 milhões de dólares. Peter Jackson e Fran Walsh recusaram-se a participar com essas condições e convenceram Weinstein a lhes dar duas semanas para encontrar um outro estúdio que comprasse os direitos de *O Senhor dos Anéis*.

¹⁰⁷ JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema https://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_the%2520lord

¹⁰⁸ JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Filme) EUA: New Line Cinema https://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref=nm_sr_srgs_7_tt_8_nm_0_in_0_q_The%2520Lord%2520

¹⁰⁹ JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema https://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref=nm_sr_srgs_6_tt_8_nm_0_in_0_q_The%2520lord

¹¹⁰ SCOTT, Ridley (1982), *Blade Runner* (Filme), EUA: Warner Bros https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_in_0_q_Blade%2520Runner

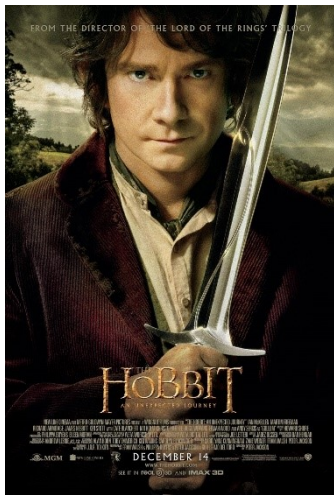


Fig. 129 – Poster do Filme *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012), de Peter Jackson



Fig. 130 – Poster do Filme *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013), de Peter Jackson



Fig. 131 – Poster do Filme *The Hobbit: The Battle of Five Armies* (2014), de Peter Jackson



Fig. 132 – Cena do Filme *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012), de Peter Jackson



Fig. 133 – Cena do Filme *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013), de Peter Jackson



Fig. 134 – Cena do Filme *The Hobbit: The Battle of Five Armies* (2014), de Peter Jackson

algumas cenas, mas não mantêm essa consistência nem apresentam a diversidade cultural que a trilogia *The Lord of the Rings* oferece. Este nível de realismo visual ajudou a suavizar as mudanças narrativas, sendo essencial para o sucesso do filme. Com isto a trilogia foi recebida com muito entusiasmo quer pelo público quer pela crítica, tendo conquistado vários Prémios¹¹¹.

E, tal como tudo em Hollywood que tem sucesso - tanto junto do público como junto da crítica - era inevitável que a New Line Cinema quisesse adaptar *The Hobbit* antes que os direitos expirassem em 2010. Mas um litígio entre Jackson e a New Line¹¹² atrasou os planos, com o estúdio a considerar Sam Raimi para a realização. Eventualmente, Jackson voltou mais tarde como produtor executivo, por pressão da MGM, que detinha os direitos do *The Hobbit*. Guillermo del Toro entrou como diretor e co-argumentista, em parceria com Jackson, Fran Walsh e Philippa Boyens. A sua visão e estilo ímpar foram considerados valiosos, mas a crise financeira da MGM comprometeu a sua permanência, fazendo com que Del Toro deixasse o projeto em maio de 2010, após vários atrasos. Com a saída de Del Toro, Jackson assumiu a direção dos filmes, decidindo, por fim, transformar o projeto em uma trilogia. Porém, as filmagens só viriam a começar no dia 21 de março de 2011, por causa da uma greve da indústria, por dificuldades na interpretação das leis da Nova Zelândia e por causa da Saúde de Jackson¹¹³. Desta forma, a Trilogia *The Hobbit* só viria a estrear mais tarde nos cinemas, entre 2012 e 2014, com os filmes *An Unexpected Journey* (2012)¹¹⁴ (Fig. 129 e 132), *The Desolation of Smaug* (2013)¹¹⁵ (Fig. 130 e 133) e *The Battle of Five Armies* (2014)¹¹⁶ (Fig. 131 e 134). Embora mantivesse o aspeto visual da trilogia anterior, esta teve uma menor aclamação por parte da crítica e do público. A maior parte das críticas cingiram-se ao foco na ação e à redução do papel de Bilbo Baggins. O facto de

¹¹¹ A Trilogia, no total, teve 30 nomeações nos Oscars, vencendo 17 deles, sendo que: *The Fellowship of the Ring* - nomeado em 13 e venceu 6 categorias técnicas; *The Two Towers* - nomeado em 6 e venceu 2 categorias técnicas; *The Return of the King* - Nomeado e venceu 11, incluindo a categoria de Melhor Filme.

¹¹² Jackson processou a New Line em 2005 por lucros não partilhados. Robert Shaye, Chefe da New Line Cinema recusou inicialmente voltar a trabalhar com ele.

¹¹³ Peter Jackson foi hospitalizado no início de 2011 com uma úlcera perfurada.

¹¹⁴ JACKSON, Peter (2012); *The Hobbit: An Unexpected Journey* (Filme) EUA: New Line Cinema https://www.imdb.com/title/tt0903624/?ref=nm_sr_srgs_0_tt_7_nm_1_in_0_q_the%2520hobbit

¹¹⁵ JACKSON, Peter (2013); *The Hobbit: The Desolation of Smaug*; EUA (Filme) EUA: New Line Cinema https://www.imdb.com/title/tt1170358/?ref=nm_sr_srgs_3_tt_7_nm_1_in_0_q_the%2520hobbit

¹¹⁶ JACKSON, Peter (2014); *The Hobbit: The Battle of Five Armies* (Filme) EUA: New Line Cinema https://www.imdb.com/title/tt2310332/?ref=nm_sr_srgs_6_tt_7_nm_1_in_0_q_The%2520Hobbit



Fig. 135 – Poster da Série *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (2022 – atualmente), de Patrick McKay e John D. Payne



Fig. 136 – Poster do Filme de Animação *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* (2024), de Kenji Kamiyama

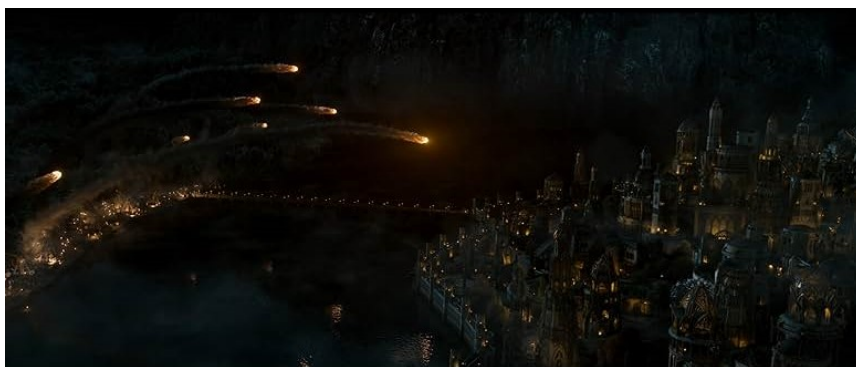


Fig. 137 – Cena da Série *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (2022 – atualmente), de Patrick McKay e John D. Payne



Fig. 138 – Cena do Filme de Animação *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* (2024), de Kenji Kamiyama

a adaptação ter sido dividida em três filmes, também foi visto por muitos como uma extensão narrativa desnecessária. Isso levou a que esta nova trilogia não alcançasse o mesmo reconhecimento que a primeira.

Para concluir o leque de adaptações das obras de J.R.R. Tolkien, não posso deixar de referir duas produções que saíram nos últimos anos. Após a venda dos direitos televisivos da obra *The Lord of the Rings* à Amazon em 2017, efetuada pela Tolkien Estate, surgiu, em parceria com a New Line Cinema, a série *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (2022 - Atualmente)¹¹⁷ que até agora teve duas temporadas (Fig. 135 e 137). Já a última adaptação consiste num filme de animação, produzido em parceria entre a New Line Cinema e a Warner Bros. Animation, *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim*¹¹⁸ de 2024 (Fig. 136 e 138). Embora as duas produções não adaptem propriamente as obras de Tolkien, não deixam de explorar, nos grandes e pequenos ecrãs, o vasto e fantástico mundo de Tolkien.

¹¹⁷ MCKAY, Patrick; PAYNE, John D. (2022 - Atualmente); *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (Série) EUA: New Line Cinema https://www.imdb.com/title/tt7631058/?ref_=nv_sr_srsrg_5_tt_6_nm_2_in_0_q_lord

¹¹⁸ KAMIYAMA, Kenji (2024), *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* (Animação), EUA: New Line Cinema. https://www.imdb.com/title/tt14824600/?ref_=nv_sr_srsrg_8_tt_8_nm_0_in_0_q_Lord%2520of%2520the%2520rings

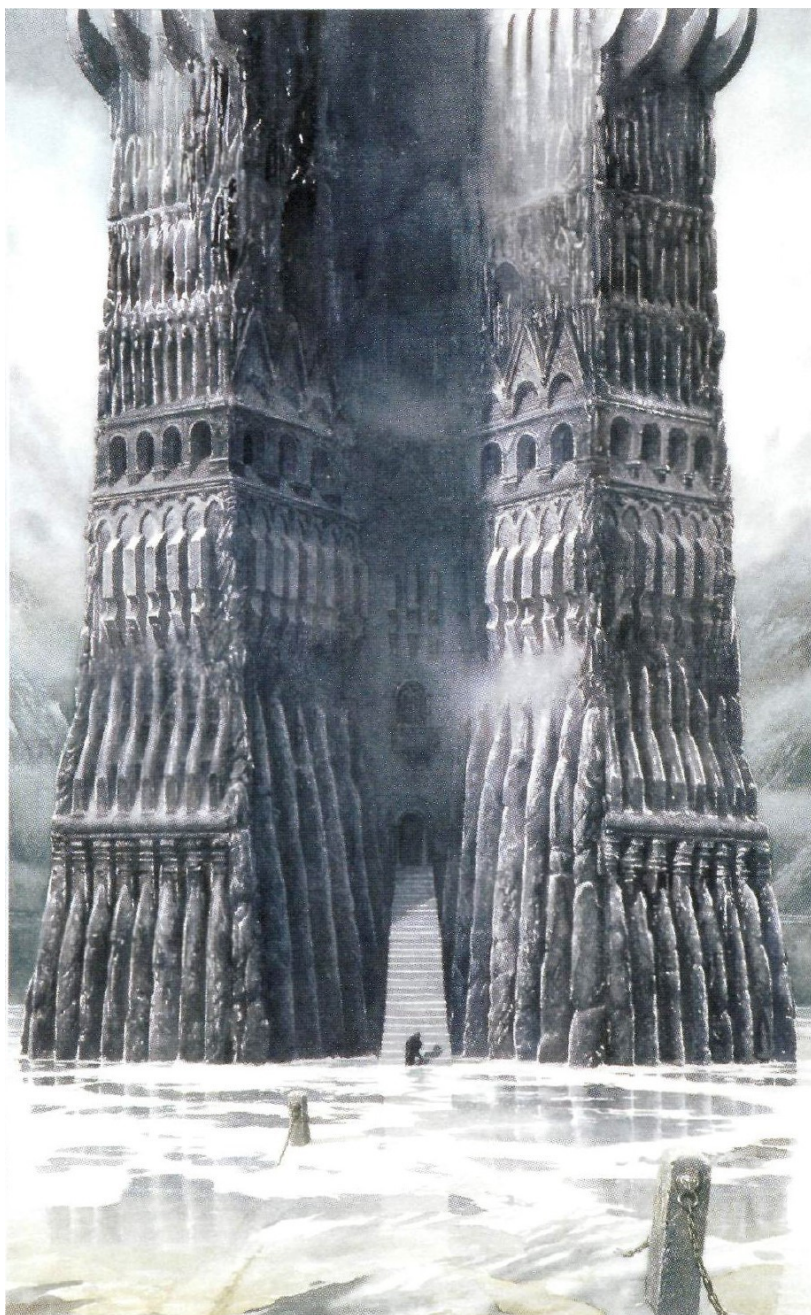


Fig. 139 – Orthanc (Isengard), por Alan Lee (1991): ilustração feita para a edição comemorativa de *The Lord of the Rings*

3.3 – Arquitetura e Espaço no Mundo de Tolkien: As Visões de Arquitetura e como esta foi construída na Trilogia de Peter Jackson

Do universo ficcional concebido por J.R.R. Tolkien emergem paisagens e cidades que transcendem a função de meros cenários, assumindo-se como parte integrante da narrativa e da identidade cultural da Terra-média. Das descrições literárias minuciosas às materializações visuais concebidas por Peter Jackson, a arquitetura e o espaço urbano adquirem uma presença quase palpável, evocando memórias históricas, mitologias inventadas e geografias imaginadas. Desta forma, a arquitetura transforma-se num agente narrativo.

“(...) o espaço ficcional de O Senhor dos Anéis é profundamente simbólico, com as suas raízes nas mitologias ocidentais, o que permitiu a criação de um mundo complexo, mas profundamente coerente dentro das regras que o autor definiu.”¹¹⁹

Maria Rosário Monteiro

Na literatura, Tolkien apoia-se na ideia de sub-criação, na qual os mundos ficcionais tinham de ser credíveis e estar de acordo com as suas próprias regras, isto é, a criação de um mundo secundário (fantástico) exige coerência interna para permitir que o leitor entre nele sem estranheza. A arquitetura, nas obras de Tolkien, serve para introduzir culturas e raças de forma perceptível para o leitor, expressando valores e princípios culturais. Tolkien cria um mundo com civilizações próprias, história, crenças, estilos arquitetónicos e tradições literárias para proporcionar ao leitor familiaridade e conferir profundidade ao mundo ficcional. O autor constrói idiomas, mitologias e cerca de 60 poemas e canções para as diferentes raças da Terra-média, reforçando as suas culturas específicas. Já a arquitetura atua em conjunto com estas características culturais para transmitir traços raciais. O espaço em Tolkien é estruturado simbolicamente para refletir as transformações do herói, representando a sua evolução psicológica através dos espaços que percorre. A sua estrutura narrativa apresenta um percurso de iniciação no qual o herói parte do mundo familiar e mergulha no desconhecido. Isto é, à medida que as

¹¹⁹ MONTEIRO, Maria do Rosário, *A simbólica do espaço em O Senhor dos Anéis J. R. R. Tolkien*, Almada: Livros de Areia, 2010 pp. 16



Fig. 141 - The Hill: Hobbiton across the Water, por J. R. R. Tolkien (1937): criada por Tolkien para a primeira edição americana de *The Hobbit* (1937)

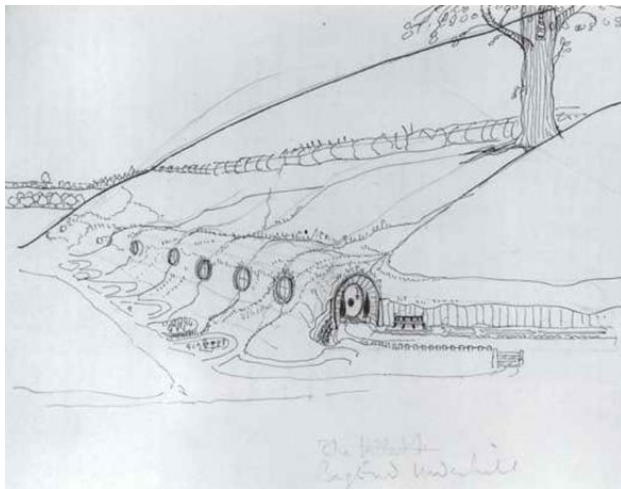


Fig. 140 - Bag End, Underhill, por J. R. R. Tolkien (1937): desenho a lápis e tinta preta para *The Hobbit* (1937).



Fig. 142 - Rivendell, por J. R. R. Tolkien (1937): criada por Tolkien para a primeira edição americana de *The Hobbit* (1937)



Fig. 143 - Orthanc (I), por J. R. R. Tolkien (1942): esboço preparatório feito para os primeiros rascunhos de *The Lord of the Rings*.



Fig. 144 - Barad-dûr, por J. R. R. Tolkien (1942): desenho preparatório feito durante a redação inicial de *The Lord of the Rings*.

personagens atravessam diferentes locais, estas também passam por mudanças profundas no seu modo de pensar, sentir e agir. A paisagem que estes percorrem acompanha e simboliza os seus estados anímicos e o crescimento espiritual destas personagens. Já os elementos arquitetónicos, como portas, pontes e portões, são símbolos de transição e mudança de perspetiva para as personagens e os leitores.

A ideia de arquitetura que Tolkien tem do seu mundo vai mais além do que esse ideal de mundo fantástico. O escritor mostra-se suscetível a uma ideia de arquitetura ligada à terra e ao trabalho artesanal. Na obra de Tolkien, a crítica à industrialização aparece como tema arquitetónico dentro da própria narrativa, especialmente na oposição entre Saruman¹²⁰/Isengard¹²¹ (ordem, máquina, pedra) e os Ents¹²²/floresta (crescimento, diversidade). A estética imperfeita e artesanal é valorizada contra a padronização industrial. A arquitetura dentro da narrativa de Tolkien reforça a diversidade e identidade cultural em oposição ao ideal unificador de Sauron¹²³ e Saruman, que desejam apagar todas essas diferenças culturais, impondo a sua visão única. Desta forma, Tolkien vê a diversidade cultural como essencial à resistência contra o mal. Essa dualidade entre a natureza e a industrialização é enfatizada pela cidade dos Hobbits, Hobbiton (Fig. 140 e 141), e pelo reino dos elfos, Rivendell (Fig. 142), em oposição à ideia opressora da Torre de Saruman em Isengard (Fig. 143) e pelas terras das forças inimigas de Mordor (Fig. 144). Enquanto os dois primeiros estabelecem ligações com a natureza, seja pelo carácter rural e acolhedor de Hobbiton seja pela homogeneização da natureza com a arquitetura, como em Rivendell, os dois últimos aparecem como uma metáfora da industrialização, como podemos ver pela desflorestação em Isengard, que dá lugar a uma fábrica de armamento.

Já na Trilogia *Lord of the Rings*, de Peter Jackson, a arquitetura é também tratada não apenas como contexto visual, mas como personagem narrativa. A Terra-média, embora fictícia, é construída com camadas profundas de referências arquitetónicas históricas e culturais, representando assim uma convergência entre o cinema popular, a arquitetura erudita e as teorias culturais contemporâneas. Logo, a Terra-média funciona como um atlas de civilizações desaparecidas, com referências ao império romano e

¹²⁰ Saruman é um mago, mestre do conhecimento e o líder da sua ordem, conhecido pelo seu orgulho e que se tornou um antagonista ao deixar-se corromper pelo poder e se aliar a Sauron, traindo assim os Povos Livres (Humanos, Elfos e Anões) da Terra-média.

¹²¹ É o local onde se localizava a torre do mago Saruman

¹²² Ents são criaturas semelhantes a árvores, seres antigos e gigantes, que protegem as florestas e são conhecidos como pastores de árvores

¹²³ Sauron era um poderoso espírito Maiar e, originalmente, um artesão que se tornou o principal tenente do primeiro Senhor das Trevas, Morgoth. Mais tarde, tornou-se no principal antagonista de *The Lord of the Rings*.



Figura 145 – Ruínas de Amon Hen, em cena de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson.



Fig. 146 - Cena do Filme *Bad Taste* (1987), de Peter Jackson



Fig. 147 - Cenografia do Filme *Heavenly Creatures* (1994), de Peter Jackson



Fig. 148 - Cenografia do Filme *Heavenly Creatures* (1994), de Peter Jackson

bizantino, aos anglo-saxões e escandinavos medievais (Fig. 145). A arquitetura de Jackson revela camadas de tempos e civilizações, como se cada cidade fosse uma “cidade sobre ruínas de outra”. A trilogia cinematográfica, tal como os livros, dramatiza a tensão entre o bucolismo e a cultura da máquina. Jackson usa justamente os meios tecnológicos modernos, como o CGI, efeitos visuais práticos¹²⁴ e computação gráfica, para expor visualmente essa tensão.

Ao contrário do que possa parecer, Peter Jackson começou com filmes *gore*¹²⁵, como *Bad Taste* (1987)¹²⁶ (Fig. 146), com efeitos visuais sobre o grotesco e a violência exagerada. Só em *Heavenly Creatures* (1994)¹²⁷ é que o realizador começa a explorar o espaço arquitetônico com profundidade dramática, através do uso tátil e dinâmico do espaço fílmico com uso da câmara móvel, com movimentos de tracking¹²⁸, boom¹²⁹ e tilt¹³⁰, que ajudam a representar uma vivência mais sensorial e fluída do espaço (Fig. 147 e 148). Desta forma, Borovnia, o mundo inventado neste filme, antecipa o tipo de mundo que Jackson viria a criar na Terra-média.

*“It always began with Alan and John’s pictures. Even before they both arrived in New Zealand, Peter Jackson would be talking about a setting, or a scene and he’d reach for one of their paintings and say: “It’s got to look like this!” When they joined the project, I simply wanted to harness their extraordinary talents and facilitate the creation of the worlds they envisaged.”*¹³¹

Grant Major

¹²⁴ Efeitos práticos visuais são técnicas físicas usadas durante as filmagens para criar ilusões e efeitos no próprio set de filmagem, como explosões, maquetes, animatrônicos e maquiagens.

¹²⁵ *Splatter* ou *gore* é um subgênero do cinema de terror que se concentra nas representações gráficas de sangue e violência.

¹²⁶ JACKSON, Peter (1987), *Bad Taste* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films
https://www.imdb.com/title/tt0092610/?ref=fn_all_ttl_1

¹²⁷ JACKSON, Peter (1994), *Heavenly Creatures* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films
https://www.imdb.com/title/tt0110005/?ref=nv_sr_srgs_2_tt_8_nm_0_in_0_q_the%2520heavnlly

¹²⁸ Tracking, no cinema, é um tipo de movimento de câmara, onde a câmara se move junto com um sujeito para acompanhá-lo em cena.

¹²⁹ Boom, no cinema, é um movimento de câmara ascendente ou descendente feito por uma grua ou braço giratório (também chamado de pedestal ou booming)

¹³⁰ Tilt é um movimento vertical, mantendo o eixo horizontal constante que imita o movimento da cabeça humana.

¹³¹ SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Houghton Mifflin, 2002, pp. 47

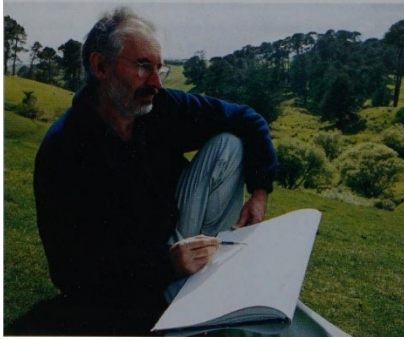


Figura 149 – Alan Lee em trabalho de campo na Nova Zelândia (1999–2000).

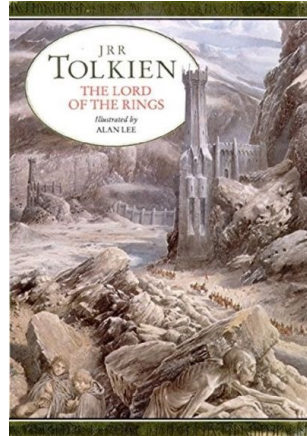


Fig. 150 - *Lord of the Rings* (1954 – 1955), de J.R. R. Tolkien, edição comemorativa de 100 anos de Tolkien (1991)

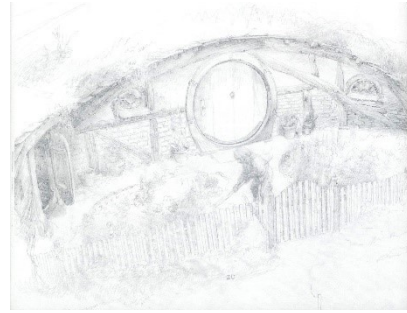


Fig. 151 - Esquisso das Casas dos Hobbits feito por Alan Lee para a Trilogia *The Lord of the Rings* (2001 - 2003), de Peter Jackson



Fig. 152 – Peter Jackson e Alan Lee em reunião (1999–2000): bastidores da produção de *The Lord of the Rings* (2001 – 2003), de Peter Jackson

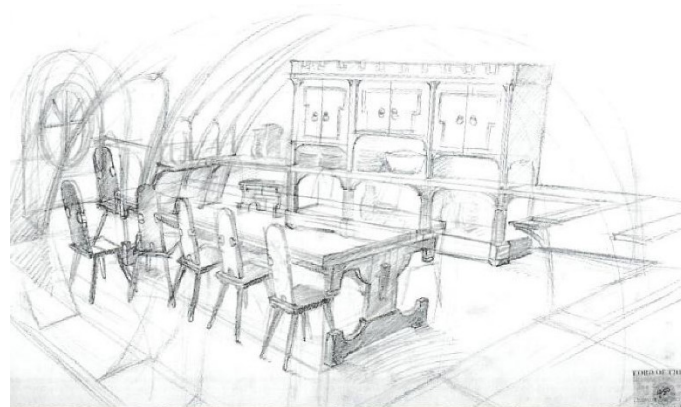


Fig. 153 - *Hobbiton: Bag End*, por John Howe (1999 -2000): concept art feito para a pré-produção da trilogia *The Lord of the Rings* (2001 – 2003), de Peter Jackson



Fig. 154 - Matamata Park, na Nova Zelândia



Fig. 155 - *Hobbiton Set* em Matamata Park, na Nova Zelândia



Fig. 156 - Whakapapa Ski Field, na Nova Zelândia



Figura 157 – Frodo e Sam a caminho de Mordor, em cena de *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), de Peter Jackson

Os ambientes arquitetônicos dos filmes não foram inventados de raiz, mas derivam diretamente da obra do artista plástico inglês Alan Lee (Fig. 149), que foi contratado, em 1991, como ilustrador da edição de *The Lord of the Rings* que celebra os 100 anos de J. R. R. Tolkien (Fig. 150). A arte de Lee está associada ao surrealismo e à visão psicadélica dos anos 60, um estilo próximo ao de Salvador Dalí e Peter Max, com raízes nas subculturas hippie e romântica pastoral. Esse estilo foi rejeitado pelo mundo da arte contemporânea, mas foi amplamente absorvido pela cultura popular, como na fantasia, na ficção científica, em capas de álbuns, em cartazes, etc. A crescente popularidade de Tolkien nos anos 60 a 70 ocorreu em paralelo com essa estética psicadélica, o que contribuiu para sua fusão imagética com o imaginário. Mais tarde, Lee tornou-se no designer conceptual principal dos filmes de Peter Jackson (Fig. 152). As suas ilustrações baseiam-se na mitologia céltica e nórdica, que constitui a base estética de Jackson, levando-o a adotar a linguagem visual de Lee como a estética canónica da Terra-média no cinema (Fig. 151). Podemos, pois, afirmar que Jackson reutilizou a ligação psicodélica-tolkieniana de há 35 anos. Outra das figuras essenciais para a estética visual da trilogia de Jackson, responsável por acentuar a dimensão dramática das imagens, foi John Howe (Fig. 153). Como um dos principais conceptual artists da produção, Howe desempenhou um papel fundamental na visualização da Terra-média, procurando traduzi-la de forma fiel ao imaginário descrito e ilustrado nas obras de Tolkien. Já Roger Dean constituiu como uma influência indireta e pontual, particularmente na conceção paisagística de Rivendell. A sua linguagem visual, marcada por ilhas flutuantes, formas rochosas fantásticas e composições orgânicas, serviu de inspiração para alguns aspetos desse cenário, sem que a sua obra tenha tido um impacto abrangente no design arquitetónico geral da Terra-média nos filmes de Jackson.

Estes dois ilustradores, Alan Lee e John Howe viajaram pela Nova Zelândia, desenhando os cenários naturais e adaptando-os visualmente para os filmes. Isso ajudou a que grande parte dos espaços deste país fossem usados fisicamente como paisagens e terrenos da Terra-média. Por exemplo, Hobbiton, o lar dos Hobbits, foi parcialmente contruído em Matamata, na região de Waikato (Fig. 154 e 155), devido à suas vastas colinas verdes e paisagens rurais. Outro exemplo é Mordor que foi filmado em Tongariro National Park, no Monte Ruapehu, devido às crateras vulcânicas e terreno árido, e no Whakapapa Ski Field (Fig. 156 e 157), a norte de Nova Zelândia.

Apesar do dinamismo da câmara, Jackson mantém uma forte fidelidade às ilustrações de Alan Lee, o que resulta numa arquitetura visualmente icónica, embora com menor dinamismo na sua representação espacial. Contudo, a sua iconografia ajuda a



Fig. 158 - Interior de Bag end, em Hobbiton, feito à escala real para Gandalf (Ian Mackellen)



Fig. 159 - Interior de Bag end, em Hobbiton, feito a uma escala maior para Bilbo (Ian Holm)



Fig. 160 - *Bigature* (miniatura de grande escala) de Lothlórien, reino élfico

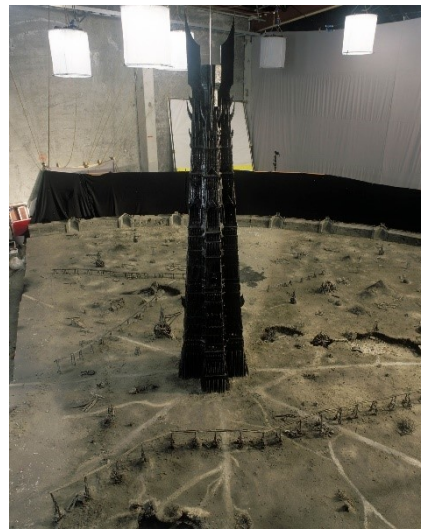


Fig. 161 - *Bigature* (miniatura de grande escala) de Orthanc (Isengard), Lar de Saruman

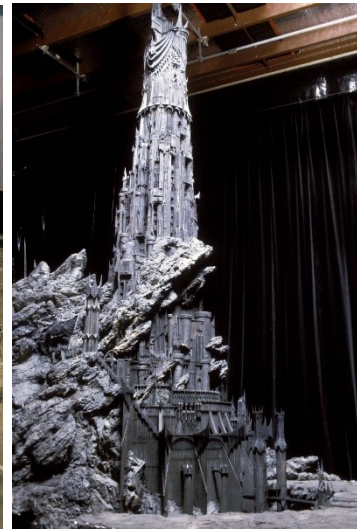


Fig. 162 - *Bigature* (miniatura de grande escala) de Barad-dûr, Torre de Sauron



Fig. 163 - Esquisso de Lothlórien de Alan Lee feito para o filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 164 - Set de Filmagem de Lothlórien, em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

construir a narrativa. Deste modo, temos a síntese entre natureza e construção como podemos comprovar na região dos Hoobits de Shire, através das colinas naturais que moldam as casas; no reino e refúgio élfico de Rivendell no qual as árvores, os rios e as rochas se entrelaçam com a arquitetura; na cidade humana e fortificada de Minas Tirith, onde a estrutura da cidade deriva do penhasco sobre o qual se assenta; na torre de Saruman Isengard ou nas construções da região de Mordor em que as torres surgem abruptamente de planícies desoladas, com controlo panótico. A arquitetura funciona como uma chave para entender o conflito central da narrativa, no qual a natureza é sinónimo de harmonia, comunidade e tradição, e a construção agressiva é sinónimo de tirania, rutura e medo. Essa categorização segue uma lógica binária e moralizante: “Luz” e “natureza” versus “Sombra” e “tecnologia”.

O design de cenários não era apenas cenário físico, mas também era uma parte do elenco narrativo, que ajudava a contar a sua história. Uma caverna, um palácio ou uma floresta tinham de “atuar” em conjunto com os atores. Para isso, prezavam pelo realismo dos sets e dos locais de filmagens. No caso de Hobbiton, devido à grande diferença de altura entre Gandalf e dos Hobbits, como Frodo, tiveram de criar dois sets em escalas diferentes para o interior da casa Bilbo. Um à escala dos Hobbits (Fig. 159) e outro à escala real para o Gandalf, para criar a falsa sensação de tamanho do mago (Fig. 158). Já os planos abertos dos reinos e cidades beneficiam, a nível visual, pelo uso de Bigatures (Fig. 160 – 162), grandes maquetes em escalas intermédias dos próprios reinos, cidades e edificado, produzidas pela Weta Workshop¹³² que, misturadas com a sobreposição das paisagens da Nova Zelândia, conseguem criar aqueles territórios místicos e fantásticos.

Para Grant Major, designer de produção dos filmes de Jackson, cada cultura da Terra-média precisava de uma identidade visual clara, baseada no seu clima, terreno, hábitos, política e espiritualidade. Partindo desta ideia, Major e Alan Lee desenvolveram códigos visuais únicos para cada umas das civilizações. A arquitetura dos Hobbits, é mais ligado à ruralidade, ao vernacular britânico e ao conforto pastoral. A arquitetura dos Elfos apresenta linhas elegantes, verticais e naturais. Rivendell, por exemplo, através da Art Nouveau, está ligada à espiritualidade elevada e à natureza idealizada. A dos Anões é mais geométrica, sólida e enterrada. As diferentes culturas humanas da Terra-média expressam-se de forma distinta entre si: os rohirrim, em Rohan, recorrem à madeira viva, às curvas

¹³² A Weta Workshop é uma empresa da Nova Zelândia de Design de Efeitos Visuais Práticos para Cinema e Televisão.



Fig. 165 - Esquisto de Edoras (Rohan), de Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson



Fig. 166 - Cenário de Edoras (Rohan) do filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson



Fig. 167 - Esquisto do interior de Orthanc (Isengard), de Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson



Fig. 168 - Cenário do interior de Orthanc (Isengard), de Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson



Fig. 170 - Esquisto de uma coluna de Edoras (Rohan), de Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson

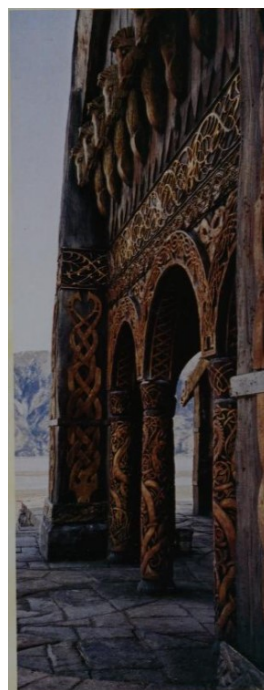


Fig. 169 - Cenário de uma coluna de Edoras (Rohan) para o filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson

suaves e a uma forte ligação simbólica com os cavalos (Fig. 165 e 166; 169 e 170), enquanto Gondor adota uma monumentalidade da pedra fria e a memória de impérios antigos. Já Isengard e Mordor usam formas góticas industriais associadas ao mal (Fig. 167 e 168). Desta forma podemos ver que as edificações de Rohan e Gondor são mais claras, expostas à luz e em harmonia com o terreno, enquanto Isengard e Mordor surgem como mecanismos fechados, escuros e verticais, inseridos num mundo mecânico e sem natureza. Essa oposição traduz visualmente a luta entre natureza e indústria, vida e morte, liberdade e tirania.

Com isto, podemos verificar que a arquitetura e a paisagem, na obra de Tolkien e na adaptação de Jackson, ultrapassam a função de cenário, tornando-se elementos narrativos essenciais. Cada espaço, concebido com rigor cultural e simbólico, reflete identidades, valores e conflitos centrais da Terra-média. Assim, o espaço ficcional emerge como protagonista, moldando tanto a narrativa como a experiência do leitor e do espectador, garantindo à Terra-média um lugar singular no imaginário coletivo.

4. CASOS PARTICULARES

Após a reflexão em torno da arquitetura e do espaço na obra de J.R.R. Tolkien bem como da sua materialização no universo da Terra-média - tanto nas páginas literárias como nas suas adaptações cinematográficas - torna-se pertinente avançar para uma análise de natureza mais prática. Este capítulo incidirá, assim, sobre três espaços fundamentais da trilogia *The Lord of the Rings*: Rivendell, Moria e Minas Tirith.

Estes locais não foram escolhidos ao acaso. Cada um deles representa, de forma distinta, uma cultura, uma estética arquitetônica e uma função narrativa. Rivendell, representa a arquitetura élfica e traduz a ligação entre natureza e espiritualidade, refletindo a sua arquitetura que se funde com a paisagem e simboliza proteção e sabedoria. Moria, é um representante da arquitetura anã na Terra-média e apresenta-se como um espaço subterrâneo monumental, marcado pela grandiosidade e pela decadência, funcionando como metáfora da ambição e da queda de uma civilização. Já Minas Tirith, é a representação da arquitetura humana que encarna a centralidade política e militar da Terra-média, unindo elementos de monumentalidade, fortificação e verticalidade como expressão de resistência e esperança.

Ao estudar estes três casos, será possível observar como a arquitetura, tanto nas descrições literárias quanto nas materializações cinematográficas de Peter Jackson, não se limita a ser cenário, mas atua como personagem invisível que participa ativamente da narrativa. A análise de Rivendell, Moria e Minas Tirith permitirá, assim, compreender como os espaços imaginados por Tolkien e visualizados no cinema moldam a percepção do espectador, reforçam a identidade cultural das diferentes raças da Terra-média e contribuem para a atmosfera épica e simbólica da obra.



Fig. 171 - Localização de Rivendell (Valfenda) no Mapa de Terra-média



Fig. 172 - Planta geral de Rivendell (Valfenda), de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*

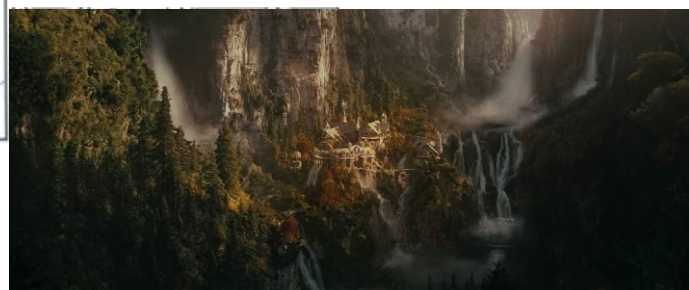


Fig. 173 - Rivendell (Valfenda) em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

4.1 – Arquitetura Élfica: Rivendell (Valfenda)

Rivendell localiza-se num profundo vale, entre os contrafortes¹³³ das Misty Mountains¹³⁴ e é descrita como um espaço protegido por encostas íngremes, florestas densas e pelo rio Bruinen (Fig. 171). A geografia acidentada e a sua posição escondida explicam o seu caráter de refúgio, já que é difícil de alcançar, mas seguro contra os perigos do exterior (Fig. 172 e 173). Rivendell foi fundada por Elrond em 1697 da Segunda Era, após a queda de Ost-in-Edhil¹³⁵. Tornou-se um bastião de resistência e cultura, servindo de quartel-general para os exércitos da Última Aliança, de refúgio contra Angmar e como guardião da linhagem de Isildur. Ao longo das eras, desempenhou um papel essencial não só militar, mas também cultural e espiritual, como biblioteca viva de memórias, genealogias e relíquias da Terra-média.

Na narrativa de J.R.R. Tolkien, Rivendell aparece em alguns momentos decisivos. A primeira vez que este reino surge é em *The Hobbit*, no capítulo 3 (“A Short Rest”), quando Thorin e o seu grupo, juntamente com Bilbo, encontram abrigo e conselho na casa de Elrond antes de cruzarem as Misty Mountains. Já em *The Lord of The Rings*, Rivendell é o principal espaço nos capítulos 1 (Many Meetings), 2 (“The Council of Elrond”) e 3 (“The Ring Goes South”) do livro 2 de *The Fellowship of the Ring*, no qual Frodo é curado do ferimento da lâmina dos Nazgûl¹³⁶ e onde se reúne o Conselho de Elrond, definindo assim a Irmandade do Anel¹³⁷. Mais tarde, foi também palco de pequenos encontros decisivos, como o de Aragorn com Arwen e onde Bilbo passou os seus últimos anos antes de partir para os Portos Cinzentos¹³⁸.

¹³³ Os contrafortes da montanha são cadeias secundárias de montanhas que se estendem a partir de uma montanha ou maciço principal, funcionando como uma espécie de "apoio" ou "extensão" geológica.

¹³⁴ Misty Mountains ou Montanhas Nebulosas é uma cadeia de montanhas que separa as terras de Eriador, a oeste, os Vales do Anduin e Rhovanion, a este.

¹³⁵ Ost-in-Edhil foi a capital do reino élfico de Eregion, localizada nas colinas de Hollin, perto das Montanhas Nevoentas, e era o centro dos artesãos de anéis élficos. Foi o local de criação dos Anéis de Poder e da fundação da Irmandade, antes de ser destruída por Sauron durante a Guerra dos Elfos na Segunda Era.

¹³⁶ Os Nazgûl, ou Espectros do Anel, são os nove servos mais temidos de Sauron na Terra-média, transformados de homens mortais em espectros malignos pela promessa de poder oferecida pelos Anéis de Poder.

¹³⁷ A Irmandade do Anel é a comitiva de nove membros formada para acompanhar o hobbit Frodo Baggins na sua missão de destruir o Anel em Mordor, representando assim os Povos Livres da Terra-média (hobbits, elfos, anões e homens). Este era formado por: Sam Gamgee: O fiel companheiro de Frodo; Gandalf, o mago; Legolas, um elfo; Gimli, um anão; Aragorn, um homem, herdeiro exilado do trono de Gondor; Boromir, outro homem; Merry Brandebuque e Pippin Tûk, outros dois hobbits.

¹³⁸ Os Portos Cinzentos, conhecidos em Quenya como Mithlond, são o porto marítimo élfico na costa oeste da Terra-média, no fim do Golfo de Lúm, onde navios partiam para as Terras Imortais.



Fig. 174 -Vale de Lauterbrunnental, na Suíça

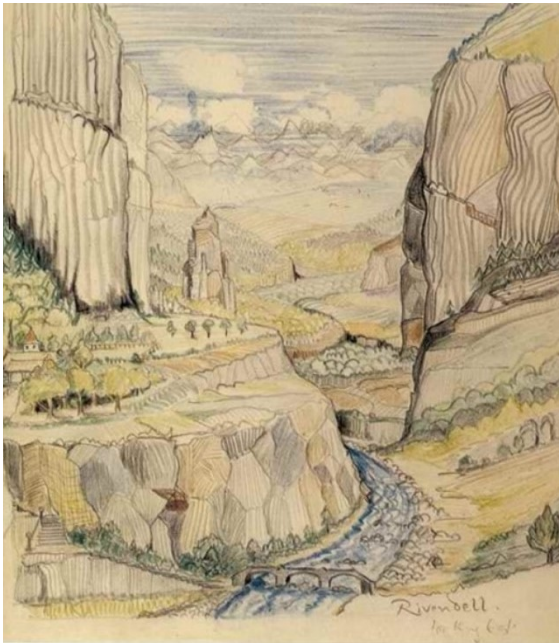


Fig 175 - Rivendell Looking East, por J. R. R. Tolkien (1930–1933)

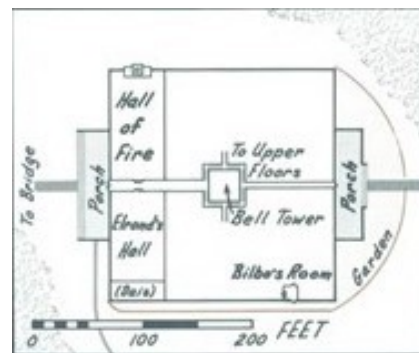


Fig 176 - Planta da Casa de Elrond em Rivendell (Valfenda), de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*



Fig. 177 - Rivendell, por J. R. R. Tolkien (1937): criada por Tolkien para a primeira edição americana de *The Hobbit* (1937)

Nos livros, a arquitetura de Rivendell reflete uma fusão entre natureza e espiritualidade. Tolkien inspirou-se diretamente em Lauterbrunnental¹³⁹(Fig. 174), na Suíça, o qual visitou em 1911. Os seus vales profundos, cascatas e picos cobertos de neve são grandes referências que transparecem na descrição literária da paisagem e na conceção arquitetónica do local: *Next day Frodo woke early, feeling refreshed and well. He walked along the terraces above the loud-flowing Bruinen and watched the pale, cool sun rise above the far mountains, and shine down, slanting through the thin silver mist; the dew upon the yellow leaves was glimmering, and the woven nets of gossamer twinkled on every bush.*¹⁴⁰ Os desenhos do próprio Tolkien (Fig. 175 e 177) revelam pórticos, uma pequena torre central, jardins a leste e a sul, e varandas abertas que reforçam a ligação interior–exterior. As influências estilísticas evocam o *Art Nouveau* e um romantismo arquitetónico próximo dos mosteiros e jardins renascentistas. As linhas fluídas e o diálogo com a paisagem natural demonstram a procura de uma espiritualidade arquitetónica, em que a construção não rompe com a natureza, mas antes prolonga a sua ordem orgânica.

Dentro deste Reino podemos destacar três espaços: a Casa de Elrond, o Salão do Fogo e o quarto onde Frodo acorda (Fig. 176). Tolkien descreve a Casa de Elrond como ampla, com múltiplos salões, quartos e varandas abertas para os jardins e quedas de água: *Sam led him along several passages and down many steps and out into a high garden above the steep bank of the river. He found his friends sitting in a porch on the side of the house looking east. Shadows had fallen in the valley below, but there was still a light on the faces of the mountains far above. The air was warm. The sound of running and falling water was loud, and the evening was filled with a faint scent of trees and flowers, as if summer still lingered in Elrond's gardens.*¹⁴¹ Quanto ao Salão do Fogo, este é descrito como vasto e solene, marcado pelas colunas ornamentadas e pelo grande espaço central, pensado para reuniões e para contemplação: *The doors were thrown open, and they went across a wide passage and through other doors, and came into a further hall. In it were no tables, but a bright fire was burning in a great hearth between the carved pillars upon either side.*¹⁴² Já o quarto de Frodo é descrito de modo simples e marcante, com um teto plano com vigas

¹³⁹ O Lauterbrunnental é um deslumbrante vale alpino na Suíça, famoso pela sua beleza natural, pelas mais de 70 cascatas, e pelas grandes montanhas Eiger, Mönch e Jungfrau, fazendo assim parte do Património Mundial da UNESCO

¹⁴⁰ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 239

¹⁴¹ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 226

¹⁴² TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 230



Fig. 178 - Rivendell: Sequência da Varanda, por Jeremy Bennett: concept art feito para a pré-produção de *The Lord of the Rings*, por Peter Jackson



Fig. 179 - Esquisso de Rivendell, por Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 180 - Kaitoke Regional Park, na Nova Zelândia, com arco do set deixado no local



Fig.181 - Cena junto ao arco em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 183 - Set de filmagem da varanda em Rivendell (Valfenda)



Fig. 184 - Bigature de Rivendell filmada no mesmo ângulo que a anterior



Fig. 182 - Bigature de Rivendell (Valfenda), pela Weta Workshop (1999–2000): modelo feito para a produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson



Fig.185 - Montagem do final da cena em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

esculpidas, luz natural refletida nas paredes e o som da cascata ao fundo: *But the ceiling looked strange; it was flat, and it had dark beams richly carved. He lay a little while longer looking at patches of sunlight on the wall and listening to the sound of a waterfall.*¹⁴³

Nos filmes de Peter Jackson, Rivendell foi concebida como uma síntese estética de referências europeias e orientais, articulando o *Art Nouveau*, com influência de Mucha e Gaudí, com motivos celtas, góticos e até japoneses (Fig. 178 e 179). Essa influência do *Art Nouveau* manifesta-se sobretudo nos cenários concebidos para a Casa de Elrond: as janelas em arco alongado, os vitrais coloridos, as varandas com colunas finas e entrelaçadas, bem como os padrões orgânicos presentes nas balaustradas e nos ornamentos metálicos. Esses elementos evocam diretamente a linguagem ornamental de Alphonse Mucha, com linhas curvas e motivos florais, e de Antoni Gaudí, visível na fluidez das formas arquitetônicas que parecem crescer da própria natureza envolvente. Os espaços exteriores de Rivendell foram realizados em Kaitoke Regional Park (Fig. 181 e 182), na Nova Zelândia, local escolhido pela sua mata fechada e águas cristalinas, onde foi construído um set de filmagem, complementado por cenários construídos em estúdio e por uma *Bigature* do reino (Fig. 182 – 185). A arquitetura surge como leve e orgânica: arcos entrelaçados, colunas esbeltas semelhantes a árvores, motivos vegetais esculpidos em madeira e pedra ornamentada. O interior caracteriza-se pelo predomínio de tapeçarias, esculturas e luz natural, transmitindo uma sensação de serenidade e intemporalidade. As composições visuais foram minuciosamente planeadas para integrar a arquitetura na paisagem. Cascatas, falésias e florestas envolvem edifícios de telhados pontiagudos e varandas abertas. A estética remete a um “Shangri-La escandinavo” em diálogo com o *Art Nouveau*, criando um espaço quase utópico.

*They veer toward a cross between a Japanese temple and Frank Lloyd Wright. We wanted it to seem as if the buildings were resting among the trees, connecting with nature, partly supported by it.*¹⁴⁴

Alan Lee

¹⁴³ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 219

¹⁴⁴ LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 51

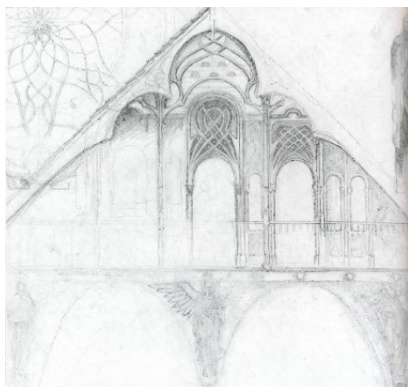


Fig. 186 - Esquisso dos arcos em Rivendell, por Alan Lee, para o Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 187 - Cenário do Quarto onde Frodo Acorda em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

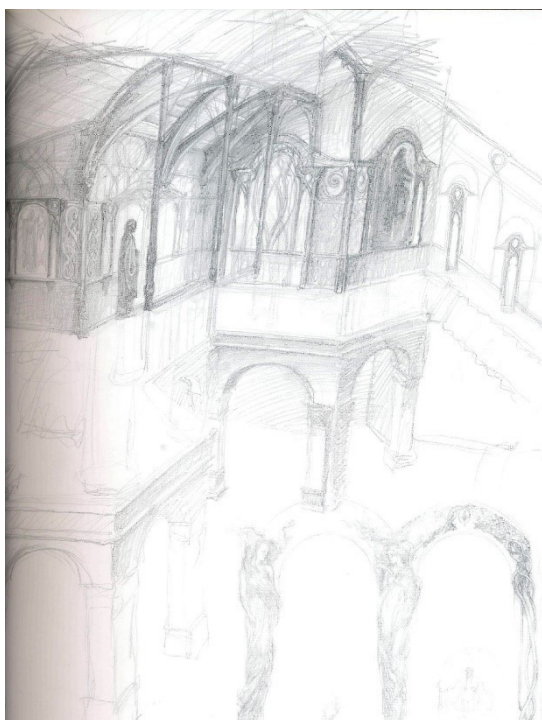


Fig. 189 - Esquisso do interior de Rivendell, por Alan Lee, para o Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 188 - Cenário do Quarto de Elrond em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 190 - Esquisso do interior de Rivendell, por Alan Lee, para o Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 191 - Construção do Set de Filmagem de Rivendell em Kaitoke Regional Park, na Nova Zelândia

Nos filmes, a Casa de Elrond é representada como um espaço amplo, acolhedor e ornamentado, onde as tapeçarias, as esculturas e a luz natural criam uma atmosfera de paz espiritual. As varandas abertas e os jardins circundantes integram o interior e o exterior, reforçando a sensação de que a arquitetura não impõe limites, mas prolonga-se em comunhão com a floresta e as cascatas. Os edifícios apresentam linhas curvas, arcos trançados (Fig. 186) e colunas delgadas que remetem ao estilo *Art Nouveau*, combinadas com detalhes celtas, como padrões entrelaçados em janelas e guardas (Fig. 188 - 190). Quanto ao Salão de Fogo, este destaca-se como local de encontro e convivência. Grant Major reforça a monumentalidade do espaço através de colunas finas, grandes aberturas e uma iluminação quente, criando um ambiente simultaneamente solene e íntimo. É neste salão que as personagens se reúnem antes das grandes decisões, onde histórias são contadas e onde a memória da Terra-média é partilhada. A cinematografia faz uso de planos amplos para acentuar a verticalidade das estruturas, enquanto os planos aproximados (close-ups) captam a sensação de calor e segurança proporcionada pelo fogo central. Por último, o quarto onde Frodo acorda (Fig. 187) é construído como espaço de cura e renascimento. Situado nos andares superiores da Casa de Elrond, o quarto é banhado por uma luz suave, filtrada por arcos e janelas que se abrem para os jardins e cascatas. A cenografia privilegia tons claros e ornamentação leve, transmitindo pureza e serenidade.

Narrativamente, Rivendell, além de cenário, funciona como personagem invisível na própria narrativa. Este é o espaço de repouso, de cura e de memória. A sua presença carrega simbolismo, sendo o último bastião do mundo élfico antes da retirada dos elfos da Terra-média. Como um “santuário intelectual e espiritual”, Rivendell oferece à Irmandade do Anel não apenas abrigo, mas também orientação. No cinema, a arquitetura reforça esta função através das linhas orgânicas e do ambiente natural, transmitindo calma e sabedoria que contrastam com a rudeza de Moria, como poderemos ver mais à frente, ou com a destruição de Mordor.

Em suma, Rivendell nos livros e nos filmes é mais do que um lugar. É a materialização arquitetónica do espírito élfico: uma síntese de cultura, natureza e espiritualidade. Inspirada em vales alpinos reais, mas moldado pela imaginação literária e pela estética cinematográfica, este reino tornou-se um ícone da cultura pop.



Fig. 192 - Localização de Minas de Moria (Khazad-dûm) no Mapa de Terra-média

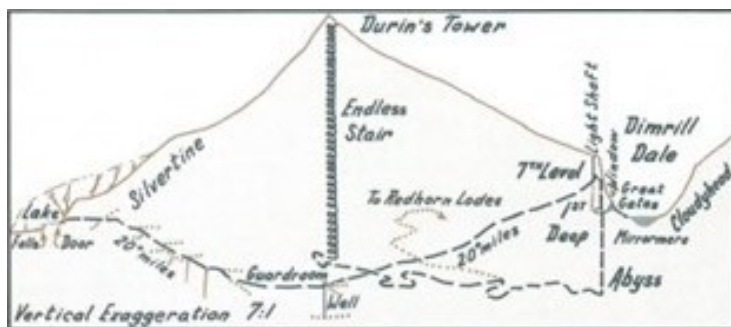


Fig. 193 – Corte esquemático das Minas de Moria, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*



Fig. 194 – Minas de Moria (Khazad-dûm) em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

4.2 – Arquitetura Anã: Moria (Khazad-dûm)

Khazad-dûm, também conhecido por Dwarrowdelf, Minas de Moria ou simplesmente Moria foi, na obra de Tolkien, um dos maiores reinos subterrâneos dos Anões e o maior núcleo de exploração de mithril, um metal fictício presente na obra de J. R. R. Tolkien, conhecido por ser mais leve e mais resistente que o aço, assemelhando-se à prata, só que não fica embaciado nem opaco.

Este reino localiza-se nas Misty Mountains e encontra-se por baixo dos três picos destas mesmas montanhas: o pico de Caradhras (Redhorn), mais ao norte e o mais alto; o de Celebdil (Silvertine), a oeste, e o de Fanuidhol (Cloudyhead), que era a sua posição exata indicada nos mapas (Fig. 192 e 193). A sua fundação remonta à Primeira Era, quando Durin, o Imortal, o rei anão, descobriu as vastas cavernas do vale de Azanulbizar e aí estabeleceu o coração da civilização anã. Este reino subterrâneo rapidamente se destacou como o maior centro da cultura e do poder dos Anões, prosperando sobretudo pela abundância de *mithril*, metal precioso e quase exclusivo daquela região. A exploração desta riqueza trouxe aos Anões prestígio e poder, mas também a sua queda, pois no ano 1980 da Terceira Era a mineração demasiado profunda despertou um Balrog¹⁴⁵ adormecido. O desastre forçou ao abandono do reino e transformou Khazad-dûm em Moria, o “Poço Negro”, símbolo de decadência e ruína (Fig. 194).

Na narrativa de *The Lord of the Rings*, Moria surge pela primeira vez em *Fellowship of the Ring*, nos capítulos 4 (*A Journey in the Dark*) e 5 (*The Bridge of Khazad-dûm*), quando a Irmandade do Anel procura passar pelas Misty Mountains para ir para Lothlórien¹⁴⁶. O grupo de heróis, impedido de atravessar o Redhorn Gate¹⁴⁷ devido à intensa neve, é obrigado a entrar pelo Portão Oeste, a Porta de Durin, e a atravessar o antigo reino anão. A travessia não é apenas um caminho físico, mas uma descida à memória de uma civilização perdida, que culmina no confronto entre Gandalf e Balrog, na célebre Ponte de Khazad-dûm, num episódio que marca o ponto de viragem na jornada dos heróis.

¹⁴⁵ Os Balrogs eram originalmente Maiar, espíritos divinos, criados por Eru Ilúvatar. No início dos tempos, muitos desses espíritos foram corrompidos por Melkor (Morgoth), o primeiro Senhor das Trevas. Assim, tornaram-se demónios de sombra e fogo, seguidores de Morgoth.

¹⁴⁶ Lothlórien é um dos últimos reinos élficos na Terra-média durante a Terceira Era, lar dos elfos Silvan, conhecidos como Galadhrim.

¹⁴⁷ The Redhorn Gate (Portão do Chifre Vermelho), também conhecido como Redhorn Pass (Passagem do Chifre Vermelho), era uma passagem alta e difícil sobre as Montanhas Nebulosas centrais que levava das terras selvagens de Eriador até Rhovanion, do outro lado.

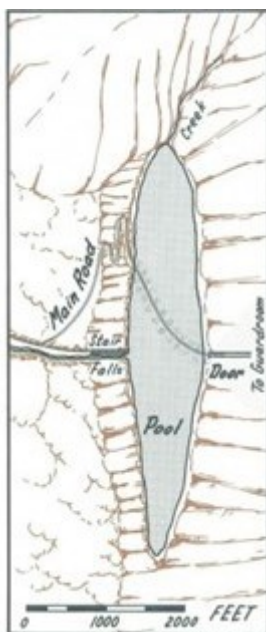


Fig. 195 – Planta da Região do Portão de Durin de Moria, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*

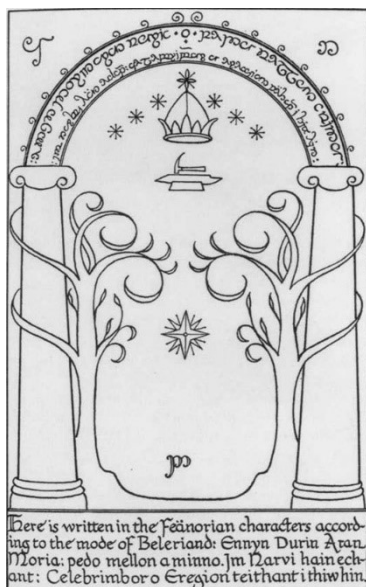


Fig. 196 – *The Doors of Durin*, por J. R. R. Tolkien (1954): ilustração feita para a primeira edição de *The Fellowship of the Ring*



Fig. 197 – *The West-gate of Moria*, por Alan Lee (1990): ilustração feita para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*

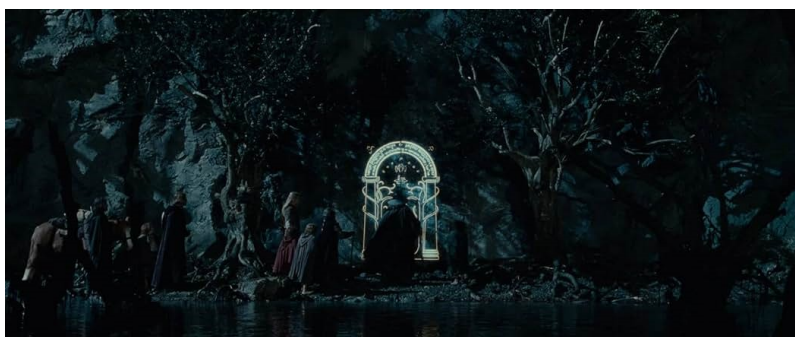


Fig. 198 - Porta de Durin em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

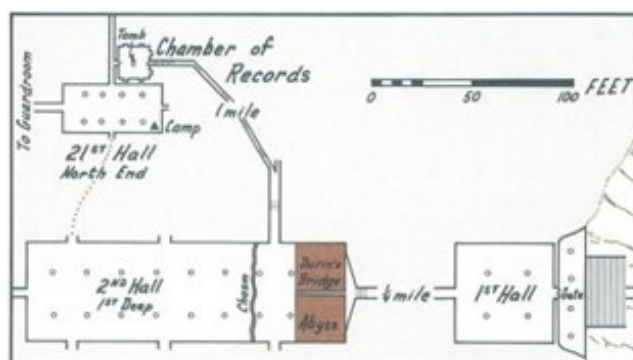


Fig. 199 – Planta parcial das Minas de Moria, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*

No livro *The Fellowship of the Ring*, Tolkien descreve Moria com palavras que evocam tanto grandeza como opressão, caracterizando-a como escura, oca e imensa: *All about them as they lay hung the darkness, hollow and immense, and they were oppressed by the loneliness and vastness of the delven halls and endlessly branching stairs and passages*¹⁴⁸. O reino anão é constituído por salões colossais, passagens intermináveis, colunas monumentais e abismos de profundidade quase inimaginável. A nível arquitetónico, a descrição literária de Tolkien não era bastante extensiva. Desta forma, grande parte das interpretações do espaço e da arquitetura provêm de outros autores estudiosos da literatura de Tolkien. Emma Ackerman, na sua tese *Shaping the Mythical Middle-earth: A Comparison between the Setting in J. R. R. Tolkien's The Fellowship of the Ring and the Film Adaptation by Peter Jackson*¹⁴⁹, afirma que a ornamentação rúnica e o artesanato presente em Moria remetem para a tradição viking, onde a pedra é não só material construtivo como também um suporte de identidade. Já Ryan, no seu artigo *The Mines of Mendip and of Moria*¹⁵⁰, sugere que a criação deste reino possa ter tido influência das minas romanas em Mendip Hills, Somerset, que possivelmente Tolkien conhecia desde a infância. Enquanto Rumiko Handa e James Potter, no livro *Conjuring the real: the role of architecture in eighteenth- and nineteenth-century fiction*¹⁵¹, afirmam que Moria reflete princípios do estilo gótico, especialmente nas arcadas e estruturas maciças. A soma destas diferentes visões projeta Moria como uma expressão da cultura e do carácter anão: a ambição, o rigor matemático, o domínio da pedra, mas também o isolamento e a solidão, refletidos no vazio silencioso das suas salas desertas. Assim, alguns elementos revelam uma clara lógica cultural, como a geometria e a proporção das colunas, que refletem a racionalidade pragmática dos anões, cuja arquitetura alia sempre função e beleza.

Contudo o percurso da Irmandade dentro de Khazad-dûm é minuciosamente relatado. Após atravessar o Portão Oeste junto às Cataratas da Escadaria (Fig. 195 – 198), chegam a uma primeira sala de guarda onde descansam. Dali partem por uma passagem

¹⁴⁸ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 315

¹⁴⁹ ACKERMAN, Emma; *Shaping the Mythical Middle-earth: A Comparison between the Setting in J. R. R. Tolkien's The Fellowship of the Ring and the Film Adaptation by Peter Jackson*, bachelor's degree essay, Lund University, Outono 2011

¹⁵⁰ RYAN, J. S.; *The Mines of Mendip and of Moria, Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, Vol.7, Nº 1, Artigo 6, 15 de outubro de 1990, pp. 25 - 27

¹⁵¹ HANDA, Rumiko; POTTER, James J.; *Conjuring the real: the role of architecture in eighteenth- and nineteenth-century fiction*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2011



Fig. 200 - Esquisto do Vigésimo Primeiro Hall de Moria para o filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 201 - Câmara dos Registos (Mazarbul) em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

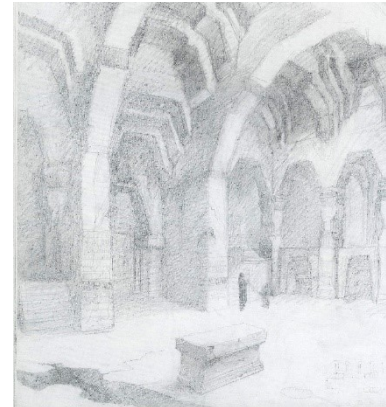


Fig. 202 - Esquisto da Câmara dos Registos (Mazarbul) de Moria para o Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 203 - Esquisto de uma Câmara de Moria para o Filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson



Fig. 204 – *The Eastern Arches*, por Alan Lee (1990): ilustração feita para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*



Fig. 205 – *The Bridge of Khazad-dûm*, por Alan Lee (1990): ilustração feita para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*

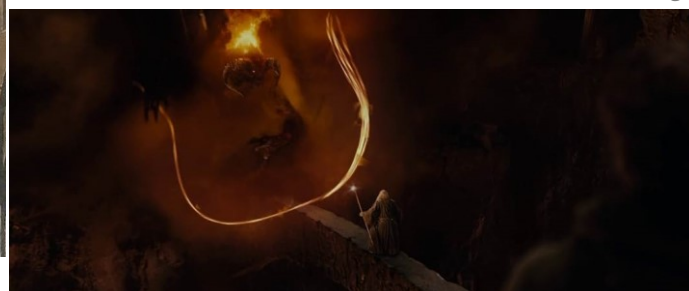


Fig. 206 – Ponte de Khazad-dûm em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson

ascendente até ao vasto vigésimo-primeiro hall (twenty-first hall), sustentado por colunas monumentais e ladeado por portas laterais (Fig. 200). Seguindo para norte, entram na Câmara dos Registos (Mazarbul). Esta Câmara é descrita por Tolkien como uma sala quadrada com iluminação zenital, através de um poço de luz que deixa ver um recorte de céu (Fig. 201 e 202). O espaço é marcado pelo contraste entre a escuridão geral e a claridade focal, que incide sobre uma laje de pedra branca no centro, criando assim um ambiente de solenidade, com um carácter de memória: *Beyond it was a large square chamber. It was dimly lit, but to their eyes, after so long a time in the dark, it seemed dazzlingly bright ... The chamber was lit by a wide shaft high in the further eastern wall; it slanted upwards and, far above, a small square patch of blue sky could be seen. The light of the shaft fell directly on a table in the middle of the room: a single oblong block, about two feet high, upon which was laid a great slab of white stone*¹⁵². Esta câmara também possui reentrâncias cavadas nas paredes, usadas como pequenos espaços de armazenamento e memória, reforçando o carácter de arquivo e túmulo coletivo: *There were many recesses cut in the rock of the walls, and in them were large iron-bound chests of wood. All had been broken na plundered; but beside the shattered lid of one there lay the remains of a book.*¹⁵³ Quando estes são atacados por orcs¹⁵⁴ e trolls¹⁵⁵, são forçados a fugir pelas passagens orientais, descendo uma escadaria íngreme até alcançarem o Segundo Hall (Second Hall) do Primeiro Abismo. Este segundo Hall é descrito como salão cavernoso, de grande comprimento e altura, marcado por uma colunata dupla esculpida como troncos de árvores, criando uma abóbada de pedra com traçado ramificado: *Before them was another cavernous hall. It was loftier and far longer than the one in which they had slept. (...) Down the centre stalked a double line of towering pillars. They were carved like boles of mighty trees whose boughs upheld the roof with a branching tracery of stone.*¹⁵⁶ A travessia culmina na célebre Ponte de Khazad-dûmor que é invocada como uma ponte estreitíssima de pedra, construída num único arco de 50 pés (cerca de 15 metros) de comprimento, sem parapeitos (Fig. 205 e 206). Esta tinha uma função defensiva clara, impondo a passagem em fila única, aproveitando o abismo como barreira natural: *At the end of the hall the floor*

¹⁵² TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 319

¹⁵³ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 321

¹⁵⁴ Orcs, em são criaturas malévolas usadas como soldados pelos vilões da Terra-média, como Morgoth, Sauron e Saruman. Eles são descritos como seres infelizes, odiando a tudo e a todos, inclusive a si mesmos, e servindo por medo. Embora estúpidos, são capazes de criar armas e máquinas de destruição.

¹⁵⁵ Trolls são grandes seres humanoides de grande força e intelecto pequeno.

¹⁵⁶ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 328



Fig.208 – Modelo cenográfico de Moria, por Weta Workshop (1999–2000): *Bigature* feita para a produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson



Fig. 207 - Estruturas internas de Moria, por Weta Workshop (1999–2000): *Bigature* feita para a produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson



Fig.209 – Modelo cenográfico de Moria, por Weta Workshop (1999–2000): *Bigature* feita para a produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson



Fig. 210 – Pintura de Maquete de Moria pela Weta Workshop (1999–2000): *Bigature* feita para a produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson



Fig. 211 – Construção de maquete de Moria pela Weta Workshop (1999–2000): *Bigature* feita para a produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson.

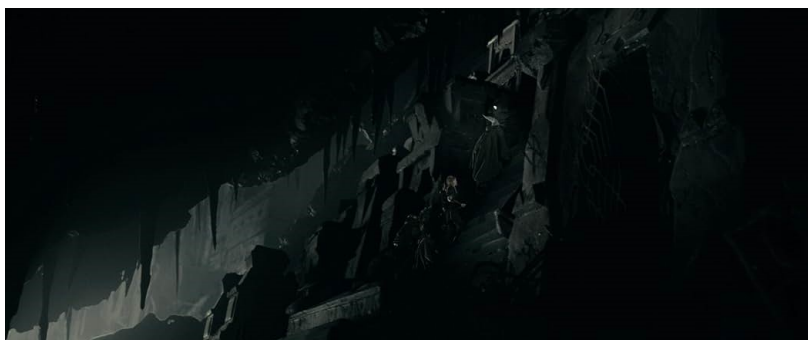


Fig. 212 - Minas de Moria em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson

*vanished and fell to an unknown depth. The outer door could only be reached by a slender bridge of stone, without kerb or rail, that spanned the chasm with one curving spring of fifty feet. It was an ancient defence of the Dwarves against any enemy that might capture the First Hall and the outer passages. They could only pass across it in single file.*¹⁵⁷ É nesta ponte sobre um abismo profundo em chamas, que Gandalf enfrenta o Balrog. A Irmandade prossegue pela escadaria larga até ao Primeiro Salão e, finalmente, alcança o Portão Leste, fugindo para a luz da montanha. Este percurso reforça a dimensão labiríntica e monumental do espaço: um reino feito de corredores intermináveis, câmaras solenes e precipícios, ao mesmo tempo fascinante e aterrador.

Já na trilogia cinematográfica de Peter Jackson, Moria é apresentada como uma civilização antiga e perdida em escala épica, onde a imaginação literária é amplificada pela linguagem visual. Os artistas Alan Lee e John Howe conceberam o espaço como se tivesse sido esculpido nas raízes da montanha, apresentando um estilo geométrico e cristalino, inspirado nas runas e nas pedras preciosas: *For Moria (...) we wanted to evoke a feeling of somewhere that, whilst having been hacked from the mountain's roots, was sophisticated and refined.*¹⁵⁸ A partir destes conceitos, a equipa desenvolveu mapas e storyboards detalhados, delineando o percurso da Irmandade através dos salões e galerias. O resultado é uma estética de monumentalidade absoluta, onde colunas gigantes talhadas diretamente na rocha evocam os templos egípcios e as basílicas romanas, ao passo que a verticalidade dos salões recorda as catedrais góticas. O estilo *Art Déco* surge como uma marca distintiva, pelas suas linhas retas, a sua simetria rigorosa, os seus padrões trapezoidais e os seus motivos em ziguezague, que diferencia a identidade anã da arquitetura orgânica e curvilínea dos Elfos, descrita no subcapítulo anterior.

As maquetes físicas desempenharam um papel central, sobretudo na conceção da Ponte de Khazad-dûm e de determinados espaços do reino (Fig. 207 – 212). Estas maquetes eram depois combinadas com pintura digital e *matte paintings*, criando efeitos de profundidade e escala muito superiores ao que seria possível em cenários construídos. Secções reais de cenários foram erguidas em estúdio, como passagens rochosas e a Câmara de Mazarbul, onde a atenção ao detalhe, como inscrições rúnicas e paredes gravadas, criava um maior realismo. Outros elementos, como as escadarias e os abismos, foram criados por meio de modelação e extensões digitais, com texturas aplicadas a partir de imagens reais de rochas.

¹⁵⁷ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 329

¹⁵⁸ SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 50

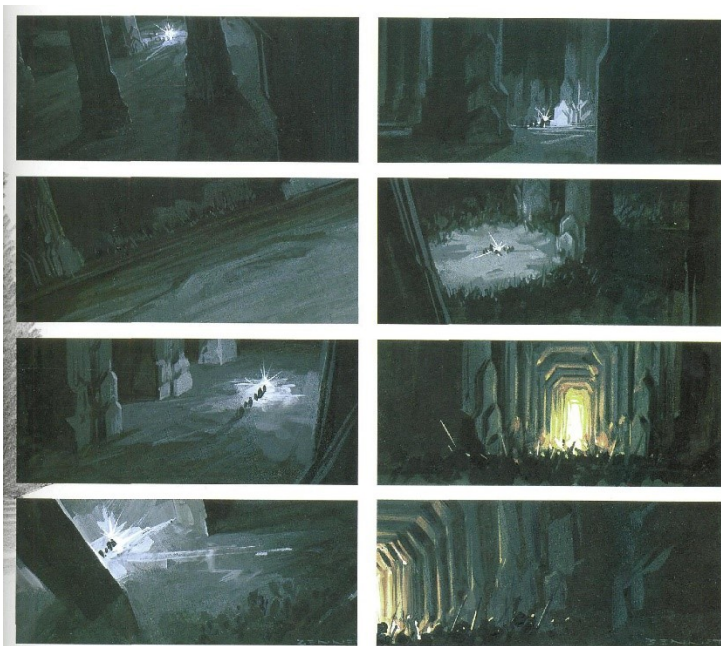


Fig. 213 – Storyboard de Moria, por Jeremy Bennett (1999–2000): Estudo de Luz feito para a pré-produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson

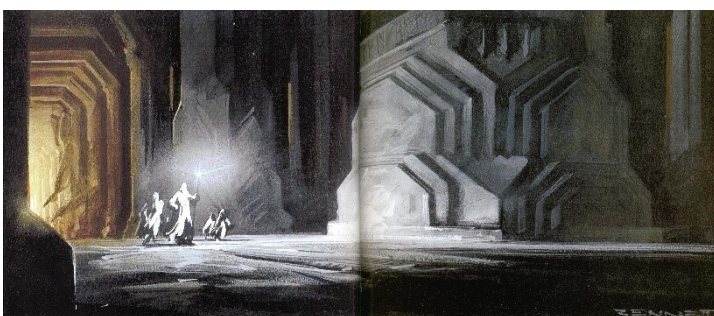


Fig. 215 – Concept art de Moria, por Jeremy Bennett (1999–2000): Estudo de luz feito para a pré-produção de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson



Fig. 214 - Esquisso do Segundo Hall de Minas de Moria, feito por Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson



Fig. 216 - Segundo Hall em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), por Peter Jackson

A luz e a sombra também são usadas como instrumentos narrativos: a escuridão claustrofóbica dos corredores contrasta com a luz branca mágica de Gandalf e com o brilho vermelho infernal do Balrog, criando uma coreografia visual que intensifica a tensão dramática (Fig. 213 - 216). Elementos específicos como o grande hall anteriormente mencionado (O Second Hall), com as suas vastas e gigantes colunas, a Câmara de Mazarbul, talhadas com inscrições rúnicas, e a Ponte de Khazad-dûm, recriada de forma mais espetacular do que na obra literária, constituem pontos altos de uma representação cénica que amplia as sugestões da obra de Tolkien e as transforma em imagens inesquecíveis.

“There is no logical reason for the pillars to be so tall or, indeed, for anything in Moria to have been built on such a large scale, and yet it doesn’t feel odd, suggesting as it does the scale of the Dwarves’ craft and imagination.”¹⁵⁹

Alan Lee

Mais do que cenário, Moria cumpre também na narrativa a função de personagem invisível. É um espaço que condiciona e molda as ações, impondo a sua presença silenciosa. Funciona como prova de resistência para o grupo de heróis, o qual enfrenta dificuldades no seu percurso: os ataques de monstros e o confronto final com o Balrog. Além disso, é também um espaço de memória, como é o caso do túmulo de Balin que recorda o destino trágico dos anões que ali tentaram regressar. Por fim, também se assume como ambiente hostil, onde o silêncio, a escuridão e a vastidão são adversários tão perigosos como as criaturas que o habitam. Nos livros, o espaço transmite opressão e confusão, reforçando o tom sombrio da travessia. Nos filmes, a monumentalidade dos salões, a alternância de luz e sombra e a escala épica convertem Moria em agente narrativo pleno, cuja função simbólica é espelhar a glória e a ruína de um povo. A arquitetura, neste caso, torna-se metáfora do paradoxo anão: a mesma ambição que permitiu construir uma maravilha subterrânea, conduziu ao despertar do mal e à perda definitiva do lar. Assim, tanto na literatura como no cinema, Moria transcende a sua condição de cenário e afirma-se como um dos exemplos mais poderosos em que a arquitetura pode ser personagem dentro da narrativa. A sua localização no coração das Misty Mountains, a descrição geométrica e monumental nos livros, a interpretação gótica e a Art Déco nos filmes, e a sua funcionalidade narrativa de memória, ameaça e prova, fazem dela um espaço simbólico central na mitologia de Tolkien e na linguagem visual de Peter Jackson.

¹⁵⁹ SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 50



Fig. 217 - Localização de Minas Tirith (Gondor) no Mapa da Terra-média

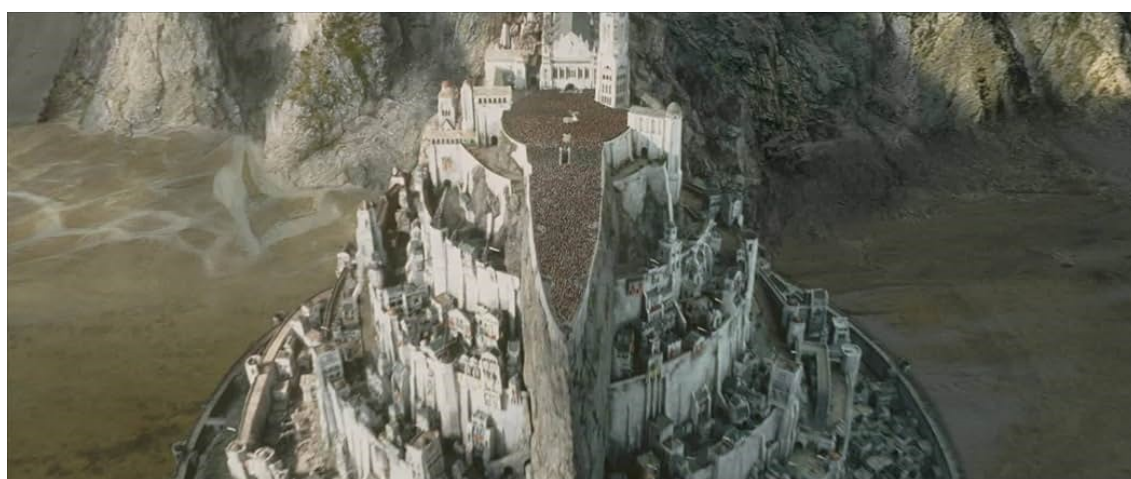


Fig. 218 – Minas Tirith (Gondor) em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), de Peter Jackson

4.3 – Arquitetura Humana: Minas Tirith (Gondor)

Minas Tirith é a principal capital do reino de Gondor, sendo o mais proeminente império humano da Terra-média. Esta enorme cidade ergue-se como o coração da terra de Gondor e está situado no sopé da Montanha de Mindolluin¹⁶⁰ (Fig. 217 e 218). A cidade foi desde os seus primórdios concebida como um ponto de defesa e de vigia sob Mordor.

Originalmente chamada Minas Anor, a “Torre do Sol Poente”, esta cidade foi fundada ainda na Segunda Era pelos Númenór sob comando de Anárion, filho de Elendil. O objetivo inicial era proteger Osgiliath¹⁶¹, contra as incursões vindas das White Mountains. Ao longo da sua história, a função da cidade transformou-se. Começou como uma fortaleza militar e como residência de verão dos reis e depois passou para uma capital permanente de Gondor. Após a queda de Minas Ithil¹⁶², em 2002 da Terceira Era tomada pelos Nazgûl e renomeada Minas Morgul, a sua irmã ocidental, Minas Anor, tornou-se Minas Tirith, a “Torre de Guarda”, a última defesa contra Mordor. Esta localização geográfica, com a vasta planície de Pelennor diante de si e o rio Anduin a brilhar ao fundo, projeta a cidade como sentinela erguida entre a civilização e a sombra.

“And there where the White Mountains of Ered Nimrais came to their end he saw, as Gandalf had promised, the dark mass of Mount Mindolluin, the deep purple shadows of its high glens, and its tall face whitening in the rising day. And upon its out-thrust knee was the Guarded City, with its seven walls of stone so strong and old that it seemed to have been not builded but carved by giants out of the bones of the earth.”¹⁶³

J.R.R. Tolkien

¹⁶⁰ A montanha Mindolluin (em Sindarin, "Cabeça Azul que se Eleva" ou "Torre Azul") é um pico da Cordilheira das Montanhas Brancas

¹⁶¹ Osgiliath é uma cidade fortaleza e a antiga capital do reino de Gondor.

¹⁶² Minas Ithil é, tal como Minas Anor, uma cidade-fortaleza na fronteira de Mordor. É a cidade-irmã de Minas Anor. Minas Ithil foi originalmente construída durante o reinado de Isildur para proteger Gondor das forças de Mordor.

¹⁶³ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 751



Fig. 219 – Reconstrução de Maiden Castle da Idade do Ferro: ilustração arqueológica de povoado fortificado europeu

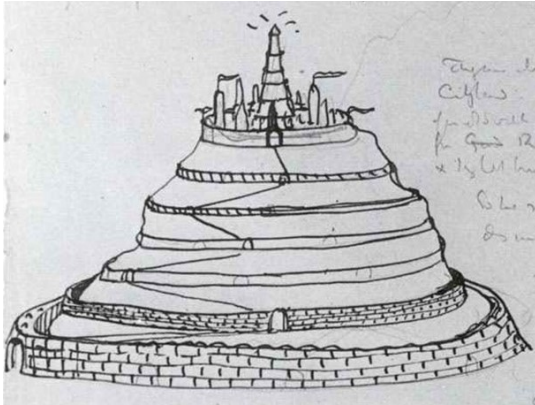


Fig. 220 – Minas Tirith, por J. R. R. Tolkien (1944): esboço feito durante a redação de *The Lord of the Rings*.



Fig. 221 - Planta esquemática de Minas Tirith, por Karen Wynn Fonstad (1981): mapa publicado em *The Atlas of Middle-earth* (1981)

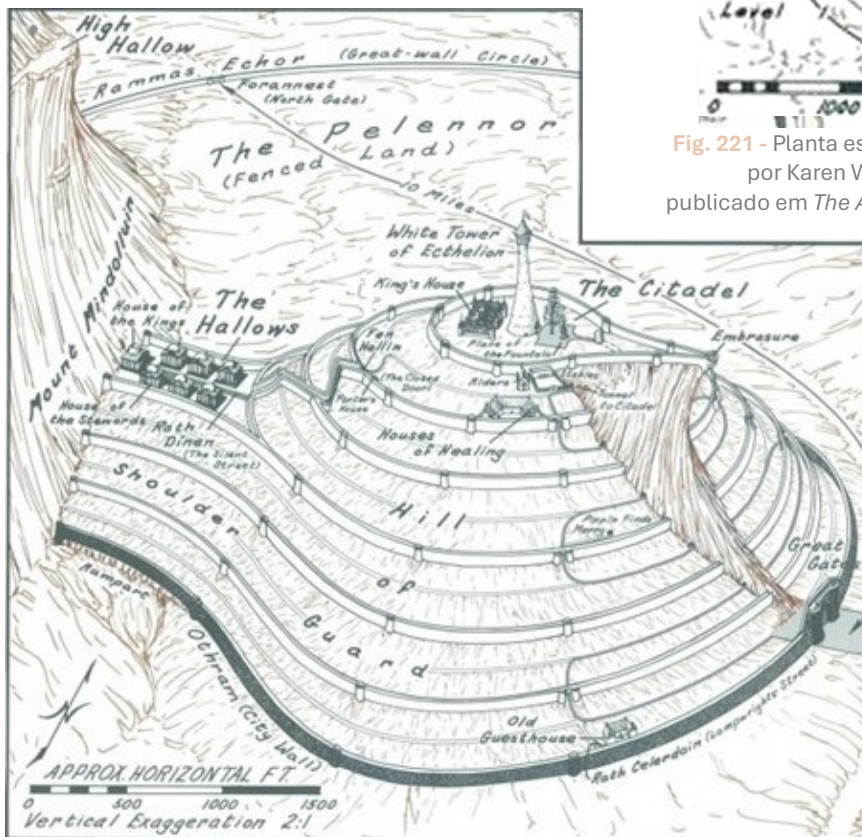


Fig. 222 – Reconstrução cartográfica de Minas Tirith, por Karen Wynn Fonstad (1981): mapa publicado em *The Atlas of Middle-Earth* (1981)

Na narrativa de *The Lord of the Rings*, embora esta cidade seja referida anteriormente em pequenas passagens de *The Fellowship of the Ring* e *The Two Towers* como um símbolo de esperança, Minas Tirith só adquire um maior “protagonismo” em *The Return of the King*, onde é apresentada de forma mais detalhada no capítulo 1 do livro V (Minas Tirith), através da chegada de Gandalf e Pippin à cidade. A partir desse momento, a fortaleza torna-se um dos centros dos acontecimentos da obra, sendo cenário do juramento de Pippin ao Senescal Denethor¹⁶⁴ e sobretudo da Batalha dos Campos de Pelennor¹⁶⁵, o maior confronto da obra de Tolkien.

Nos livros de Tolkien, Minas Tirith é descrita como uma construção monumental, de sete anéis concêntricos escalonados pela colina, cada qual protegido por muralhas próprias e portões desalinhados. *For the fashion of Minas Tirith was such that it was built on seven levels, each delved into the hill, and about each was set a wall, and in each wall was a gate. But the gates were not set in a line: the Great Gate in the City Wall was at the east point of the circuit, but the next faced half south, and the third half north, and so to and from upwards; so that the paved way that climbed towards the Citadel turned first this way and then that across the face of the hill*¹⁶⁶. O aspeto geral é de uma cidade esculpida na rocha, brilhante como pérola e prata, coroada pela Torre Branca de Ecthelion: *Then Pippin cried aloud, for the Tower of Ecthelion, standing high within the topmost wall, shone out against the sky, glimmering like a spike of pearl and silver, tall and fair and shapely, and its pinnacle glittered as if it were wrought of crystals (...)*¹⁶⁷. Esse ziguezague urbano é pensado para dificultar o avanço de inimigos, lembrando os sistemas defensivos dos fortes da Idade do Ferro, como Maiden Castle, em Dorset (Fig. 219). Como podemos ver, a inspiração arquitetónica de Tolkien remete para as referências medievais europeias e fortificações românicas. O simbolismo está presente no próprio número sete (sete muralhas, sete portões) que significa completude e perfeição espiritual. Na sua geografia interna, a cidade abriga desde mercados e estábulos, nos níveis inferiores, Casas de Cura, jardins e a Cidadela, no sétimo nível, onde também se encontra o trono e a Árvore Branca, símbolo de esperança e de continuidade (Fig. 221 e 22). A monumentalidade da pedra traduz a herança

¹⁶⁴ Denethor II foi o vigésimo sexto e último Regente de Gondor.

¹⁶⁵ A Batalha dos Campos de Pelennor foi a defesa da cidade de Minas Tirith pelas forças de Gondor e a cavalaria de seus aliados de Rohan, contra o ataque das forças de Sauron aliadas com os Haradrim e orientais.

¹⁶⁶ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 751

¹⁶⁷ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 751

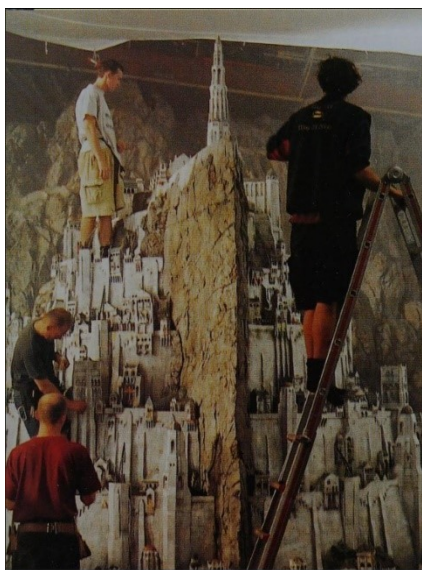


Fig. 223 – Bigature de Minas Tirith pela Weta Workshop (1999–2000): modelo feito para a produção de *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

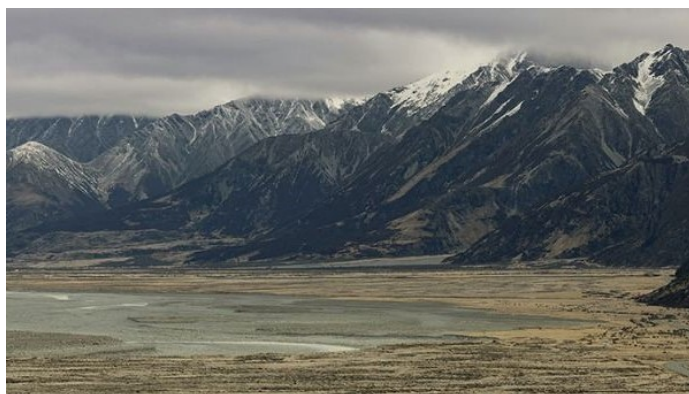


Fig. 224 - Vale de Tasman, com a Montanha Cook, na Nova Zelândia



Fig. 225 - Inserção de Minas Tirith na Paisagem no filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 226 – Minas Tirith, por Alan Lee (1990): desenho feito para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*



Fig. 227 – *The Tower of Babel*, por Pieter Brueghel, (1563)



Fig. 228 – Mont Saint-Michel, em Normandia, na França



Fig. 229 – St. Michael Mount, em Cornwell, na Inglaterra

de Númenor: muralhas impenetráveis, como em Orthanc¹⁶⁸, túmulos quase maiores que as casas e uma disposição social vertical, onde a proximidade ao topo equivale a uma proximidade ao poder. A arquitetura é, assim, simultaneamente prática, concebida para resistir a cercos prolongados, e simbólica, transmitindo ordem, hierarquia e a memória de uma grandeza passada.

Na adaptação cinematográfica de Peter Jackson, Minas Tirith surge como uma visão monumental e quase surreal, erguida sobre as costas rochosas de Mindolluin e projetada em direção às planícies de Pelennor. A cidade mantém a estrutura descrita por Tolkien, com sete níveis concêntricos, muralhas sucessivas e portões desalinhados, mas o perfil vertical é intensificado para aumentar o impacto visual. As muralhas e torres afiladas criam uma silhueta dramática, lembrando tanto cidades fortificadas medievais como estruturas míticas de lenda. A produção recorreu a uma *Bigature* de Minas Tirith com cerca de quinze metros de altura, bastante detalhada (Fig. 227). Esta maquete foi combinada com *matte paintings* digitais e imagens reais de paisagens montanhosas do vale de Tasman, integrando Minas Tirith num espaço físico convincente e grandioso (Fig. 228 e 229). A montanha de Mindolluin, onde a grande fortaleza está repousada, corresponde a montanha de Cook, no mesmo vale. A estética da cidade nos filmes é eclética. A produção bebe de múltiplas inspirações. A sua fisionomia remete para a pintura da Torre de Babel de Brueghel (Fig. 225). Já a sua verticalidade e o calcário branco predominante, que está relacionado com nome Cidade Branca, remetem para St. Michael Mount (Fig. 223), na Inglaterra, e para o Mont Saint-Michel (Fig. 224), em França, tal como a de Tolkien no livro, misturando elementos do império romano, do império Bizantino medieval e da arquitetura gótica europeia. As muralhas mais altas e as torres apontam para o céu, transmitindo verticalidade e resiliência, enquanto o ziguezague das ruas internas e a sucessão dos portões traduzem a complexidade defensiva herdada do texto de Tolkien. A monumentalidade não é apenas militar; é também simbólica, pois cada nível superior representa uma maior proximidade com o poder e com a herança de Gondor.

Nos planos panorâmicos, Minas Tirith surge como o último bastião da civilização erguida, como um farol contra as sombras de Mordor. O interior da cidade acompanha este jogo entre monumentalidade e melancolia. A Cidadela, no sétimo nível, domina o espaço com a Torre de Ecthelion e o Pátio da Fonte, onde repousa a Árvore Branca ressequida, um dos símbolos mais carregados de significado, pois traduz tanto a memória gloriosa do passado como a esperança ainda latente de renovação. A cena de Gandalf e Pippin, a

¹⁶⁸ A Torre de Orthanc é uma estrutura de pedra preta, alta e impenetrável, localizada no centro de Isengard.

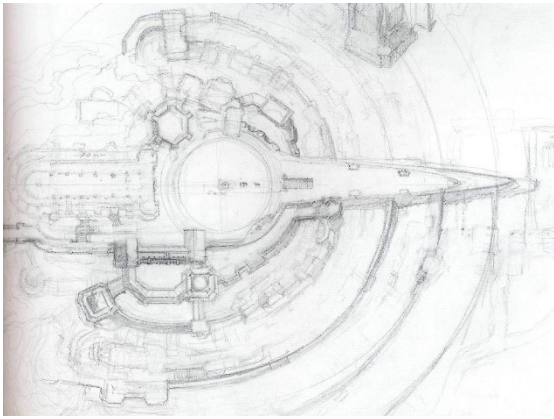


Fig. 230 - Esquisso da Planta de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 231 - Esquisso da Vista Aérea de Minas Tirith feito por Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

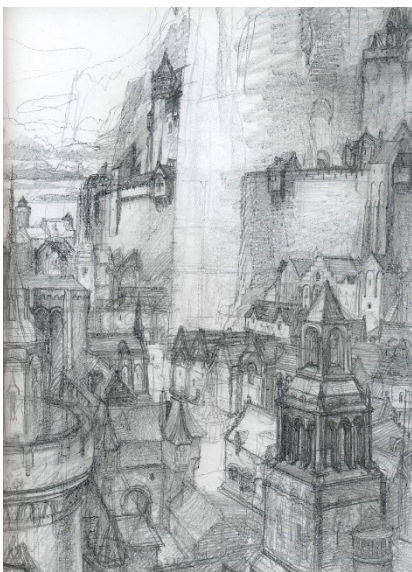


Fig. 233 - Esquisso da Vista de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 232 - Concept Art do Segundo Portão de Minas Tirith, de Jeremy Bennett: Estudo de cor para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 234 - Plano Panorâmico de Minas Tirith em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

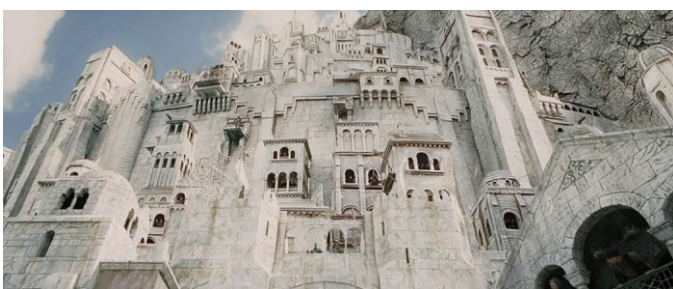


Fig. 235 - Plano Panorâmico de Minas Tirith em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 236 - Vista do interior de Minas Tirith em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 237 - Esquisso do Interior de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 238 - Esquisso do Interior de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 239 - Planta do Set de Filmagem da Cidade de Minas Tirith em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 240 e 241 - Cenários da Cidade de Minas Tirith em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 242 - Set de filmagem de Minas Tirith, para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 243 - Vista Aérea de Minas Tirith no Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

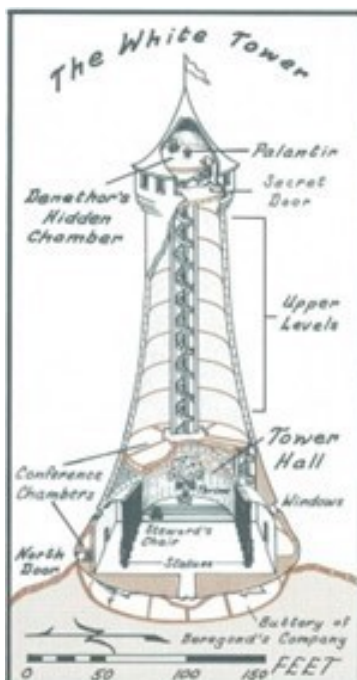


Fig. 245 – Reconstrução cartográfica da Torre de Echelion de Minas Tirith, por Karen Wynn Fonstad (1981): mapa publicado em *The Atlas of Middle-earth* (1981)



Fig. 244 - Equisso da Vista Aérea da do Edifício da Sala do Trono e da Torre de Echelion, feito por Alan Lee para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 246 - Equisso do Edifício da Sala do Trono, feito por Alan Lee para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 247 – Construção da Bigature do Edifício da Sala do Trono em Minas Tirith, pela Weta Workshop (2003), para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

atravessar a cidade, no terceiro filme, mostra as diversas ruas ascendentes e estreitas, com arcadas e praças, sugerindo simultaneamente vivência urbana e peso histórico.

As filmagens no interior da cidade foram realizadas num set construído ao ar livre, de dimensões monumentais. A construção do set de filmagem de Minas Tirith foi um dos maiores desafios da trilogia, sendo considerado um dos mais caros e complexos de todo o projeto. Erguido na pedreira de Dry Creek, em Wellington, no mesmo local onde havia sido construída a fortaleza de Helm's Deep, o set reutilizava parte da estrutura anterior, num paralelo simbólico com a própria cidade, edificada sobre as ruínas de civilizações passadas. O espaço físico recriado consistia num verdadeiro labirinto de ruas interligadas que conduziam aos principais espaços narrativos, permitindo que diferentes camadas da cidade fossem filmadas sem a necessidade de múltiplas construções independentes.

Já a Sala do Trono assume um papel central na representação cinematográfica da cidade. No livro, Tolkien situa a sala do trono na base da Torre de Ecthelion (Fig. 245): *And then he found himself at the doors of the great hall beneath the gleaming tower; and behind the wizard he passed the tall silent door-wardens and entered the cool echoing shadows of the house of stone.*¹⁶⁹ Esta é descrita como uma sala imponente, sustentada por colunas monolíticas de mármore negro com capitéis decorados com motivos zoomórficos e vegetais, piso de pedra polida com incrustações multicoloridas, um teto abobadado e dourado, que aumenta a solenidade, e estátuas de antigos reis dispostas entre os pilares: *The door opened, but no one could be seen to open it. Pippin looked into a great hall. It was lit by deep windows in the wide aisles at either side, beyond the rows of tall pillars that upheld the roof. Monoliths of black marble, they rose to great capitals carved in many strange figures of beasts and leaves; and far above in shadow the wide vaulting gleamed with dull gold. The floor was of polished stone, white-gleaming, inset with flowing traceries of many colours. No hangings nor storied webs, nor any things of woven stuff or of wood, were to be seen in that long solemn hall; but between the pillars there stood a silent company of tall images graven in cold stone.*¹⁷⁰ Quanto ao trono ergue-se sobre vários degraus, sob um dossel em forma de elmo coroadado, acentuando a solenidade e a herança régia: *At the far end upon a dais of many steps was set a high throne under a canopy of marble shaped like a crowned helm; behind it was carved upon the wall and set with gems an image of a tree in flower.*¹⁷¹

¹⁶⁹ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 753

¹⁷⁰ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 754

¹⁷¹ TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: Harper Collins, 2005, pp. 754



Fig. 248 - Capela Palatina, na Sicília, em Itália

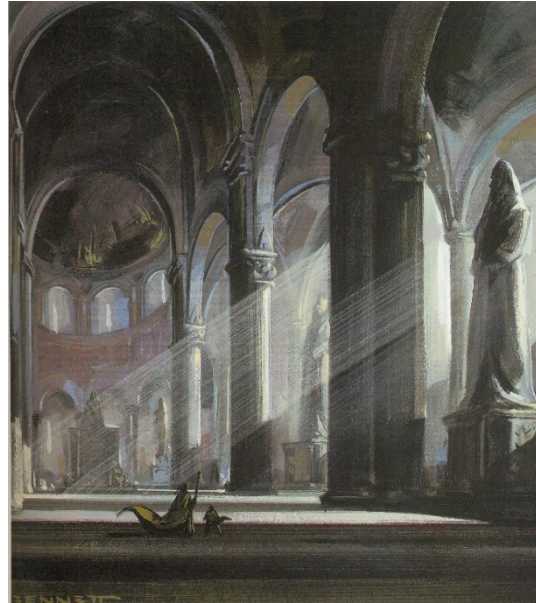


Fig. 249 – Concept Art da Sala do Trono de Minas Tirith, de Jeremy Bennett: Estudo de cor para o filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson



Fig. 250 – Trono no Set de Filmagem da Sala do Trono de Minas Tirith em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

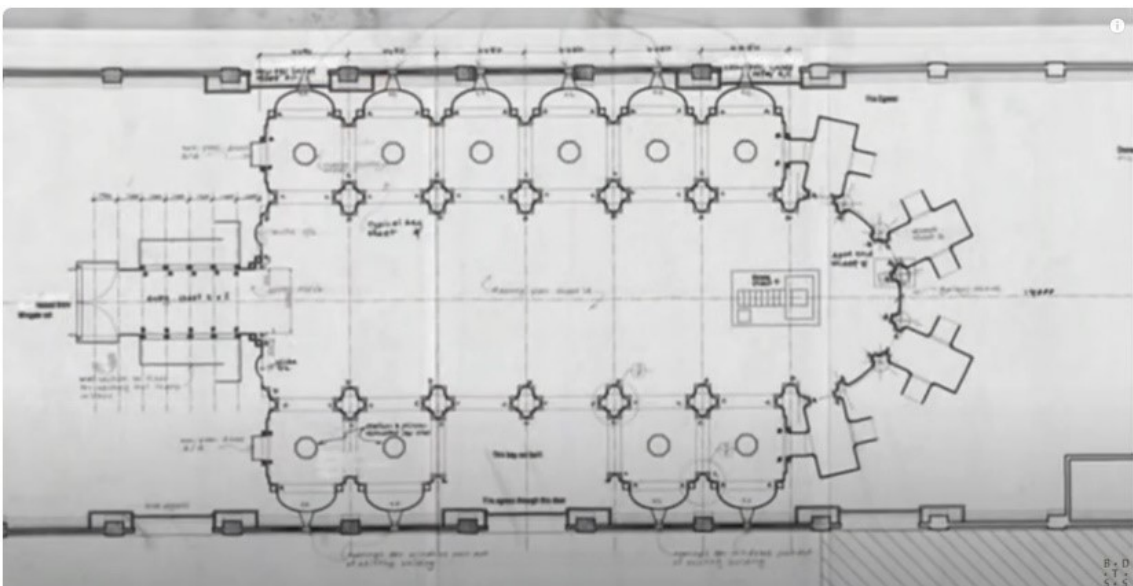


Fig. 251 - Planta do Set de Filmagem da Sala do Trono de Minas Tirith em *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

No filme, a Sala do Trono é apresentada como um edifício distinto da Torre de Ecthelion, em forma de basílica alongada, com telhado de várias águas, torres laterais e um abside semicircular no fundo (Fig. 244 - 247). A sua planta de três naves lembra as basílicas românicas e góticas, com a nave central ladeada por colunas escuras que sustentam abóbadas elevadas (Fig. 231). A monumentalidade é reforçada pela escuridão das pedras e pela luz dramática que penetra em feixes, iluminando apenas partes do espaço e, sobretudo, o trono elevado (Fig. 249 e 250). As cenas da sala do trono foram filmadas em diferentes locais, combinando exteriores e interiores distintos. A fachada foi recriada no *backlot* dos estúdios de Wingate, enquanto o espaço interior foi rodado num antigo armazém de lã na localidade, em Wellington, adaptado para acolher o monumental cenário. A conceção visual da sala inspirou-se na Capela Palatina (Fig. 248), na Sicília, cuja riqueza arquitetónica serviu de referência para transmitir a aura de poder e solenidade exigida pela narrativa. O seu interior foi criado como austero e solene, com pilares monolíticos de pedra escura, estátuas de reis ancestrais alinhadas em nichos, pavimento de lajes cinzentas, e um trono de pedra clara colocado sob o emblema da Árvore de Gondor, símbolo da cidade. Desta forma, o contraste com a descrição literária fica bastante evidente.

Esta opção cenográfica traduz perfeitamente o estado de espírito de Gondor sob Denethor: uma cidade subjugada pelo peso da tradição, esvaziada de vitalidade, onde a arquitetura monumental é reflexo da glória antiga e da decadência presente. A sala funciona como palco simbólico para a crise do poder. O trono vazio reforça a ausência do rei legítimo e a fragilidade da regência, enquanto a verticalidade e a frieza do espaço comunicam isolamento e rigidez. A cena de Pippin jurando lealdade a Denethor, filmada sob as estátuas solenes e a luz oblíqua, mostra como a arquitetura se torna uma personagem invisível: ela enquadra, amplifica e condiciona o drama humano. Quando Aragorn finalmente assume o trono, a monumentalidade do espaço readquire significado, de símbolo de decadência passa a símbolo de renovação, cumprindo o ciclo narrativo que a cidade encarna nos filmes.

Contudo, devido à dissociação entre a forma de representação do interior e do exterior do edificado, não se pode afirmar que no filme tudo o que foi construído apresente uma coerência plena entre aquilo que é visível externamente e a sua configuração interna, verificando-se, assim, algumas incongruências. Ao proceder à elaboração de uma representação do edifício da Sala do Trono - através de uma planta e de dois cortes, com base nas plantas do cenário interior (Fig. 251), numa representação 3D realizada por

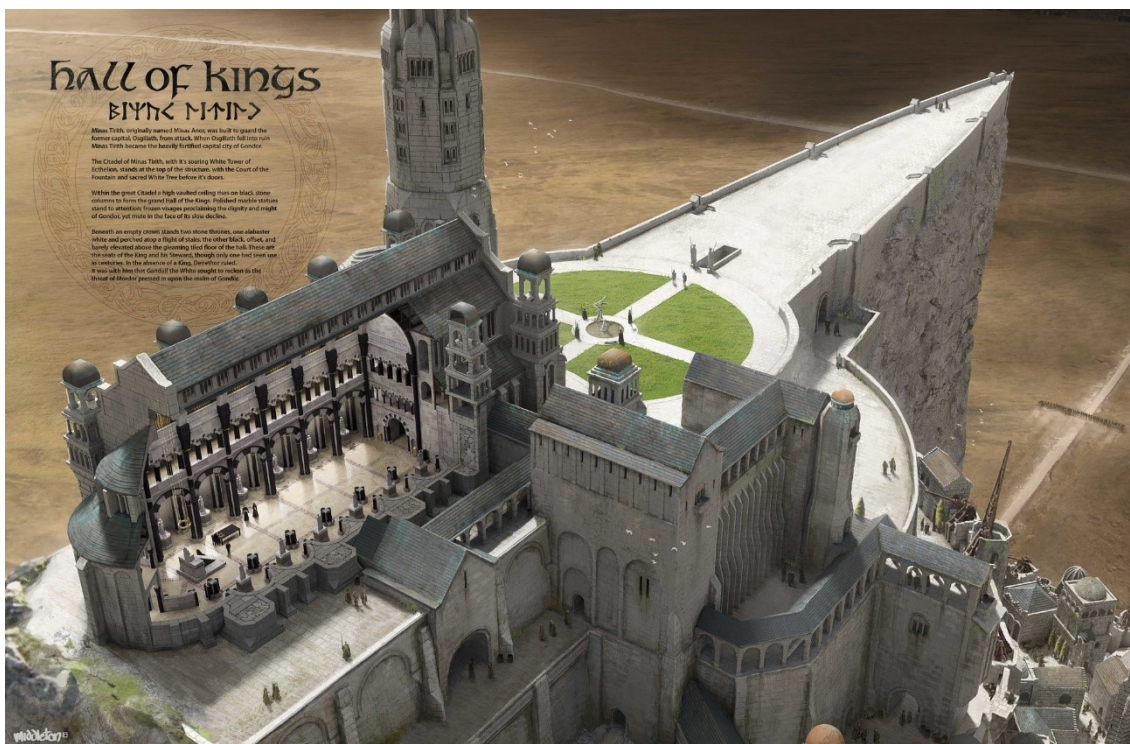


Fig. 252 – Representação 3D da Sala do Trono de Minas Tirith do Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003) realizada por Adam Middleton

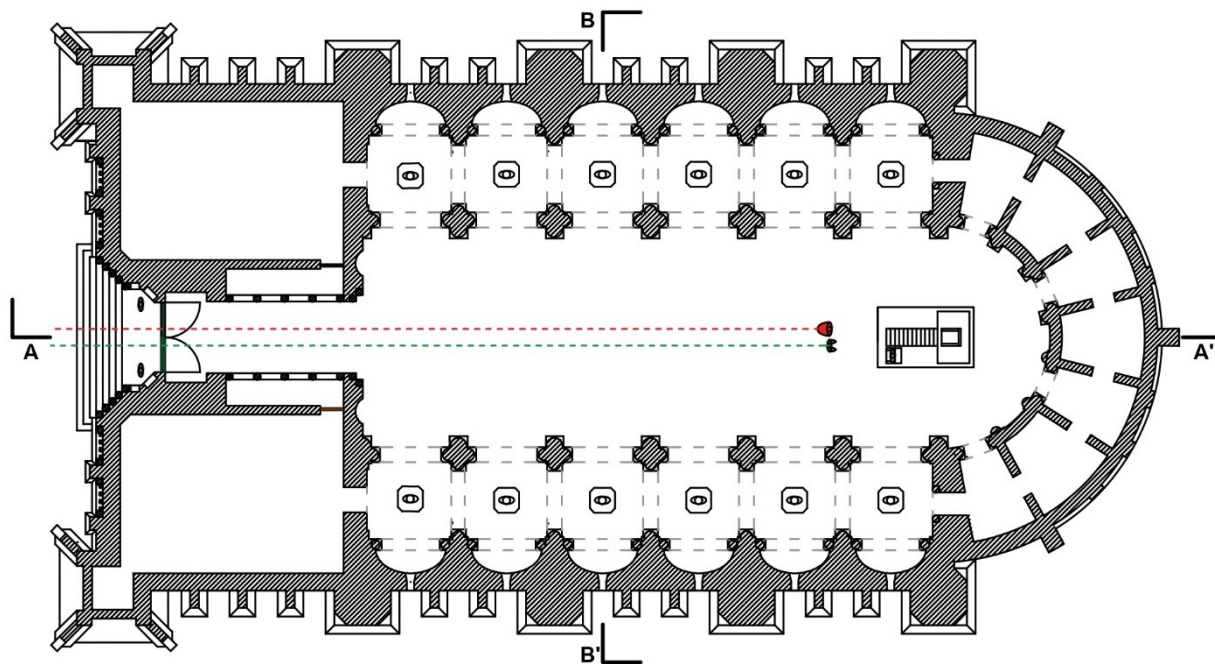


Fig. 253 – Planta da Sala do Trono de Minas Tirith à Escala 1:350 no Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003). A vermelho, o percurso feito por Gandalf, e a verde, o percurso feito por Pippin.

Adam Middleton¹⁷² (Fig. 252) e nas respectivas imagens do filme (Fig. 256 – 258) - foi possível identificar discrepâncias entre a leitura panorâmica do edificado e a percepção do seu espaço interior. A título de exemplo, as grandes e alongadas janelas visíveis nas imagens exteriores apresentam, no interior, proporções aparentemente mais reduzidas do que aquelas que sugerem na sua leitura externa.

Adicionalmente, a limitada exploração do edificado ao longo dos filmes, centrada sobretudo no grande salão onde se localiza o trono, gera incertezas relativamente a outras áreas do conjunto, nomeadamente o segundo piso, a zona superior (visível nos cortes das Fig. 254 e Fig. 255) e, ainda, a restante organização da planta (como ilustrado na Fig. 253). Desta forma, tanto a planta como os cortes feitos são uma aproximação do que seria a representação do edificado, mantendo todas essas dúvidas e incertezas quanto aquilo que não é mostrado nos filmes!

Neste sentido, esta margem de indeterminação não compromete a leitura global do conjunto, antes reforça a sua dimensão simbólica no contexto narrativo. Com efeito, a funcionalidade da cidade ultrapassa a condição de mero cenário. Minas Tirith é uma personagem invisível, cuja arquitetura expressa a psicologia e o destino de Gondor. Os anéis concêntricos refletem não apenas a defesa militar, mas também a estratificação social. O vazio do trono e a frieza da sala do regente dramatizam a ausência de um rei legítimo e a estagnação de uma linhagem. Assim, a arquitetura de Minas Tirith não é apenas pano de fundo, mas expressão visual e espacial da tensão entre glória e decadência, resistência e renovação.

¹⁷² Adam J. Middleton é um Diretor de Arte e Designer de Conceito (Concept Designer) que trabalhou na série *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (2022 – Atualmente) e em outros projetos.

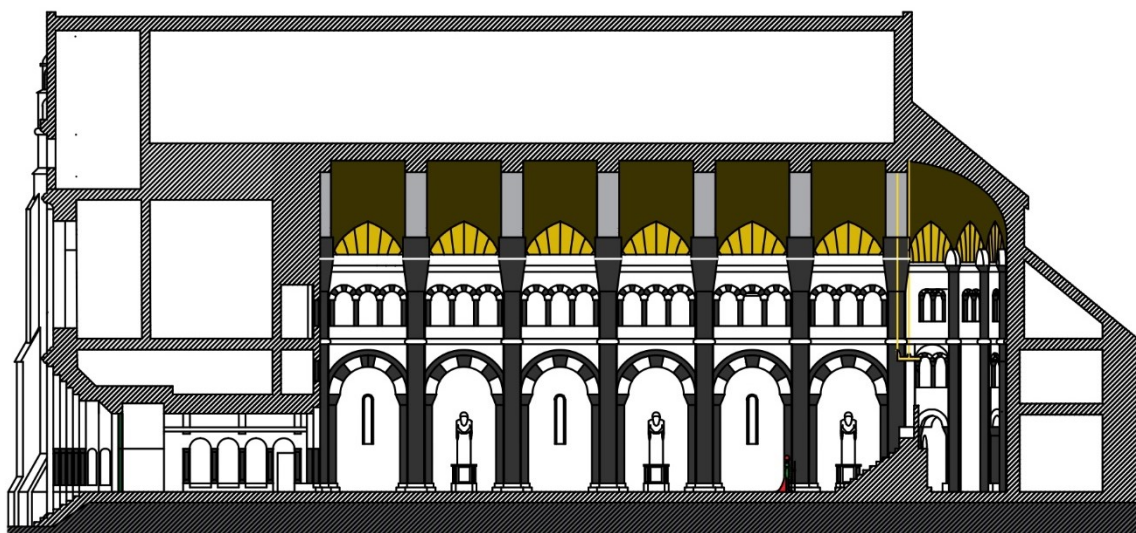


Fig. 254 – Corte Longitudinal (AA') à Escala 1:350 da Sala do Trono de Minas Tirith no Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003)

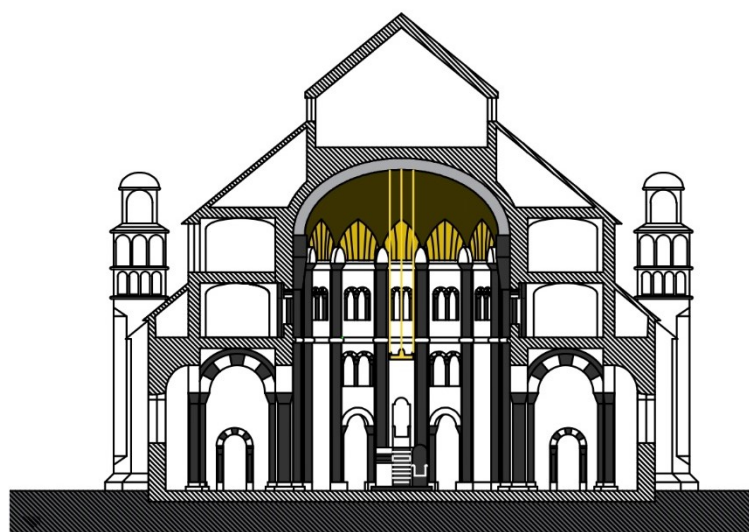


Fig. 255 – Corte Transversal (BB') à Escala 1:350 da Sala do Trono de Minas Tirith no Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003)



Fig. 256 – Nave Central do Interior de Minas Tirith no filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

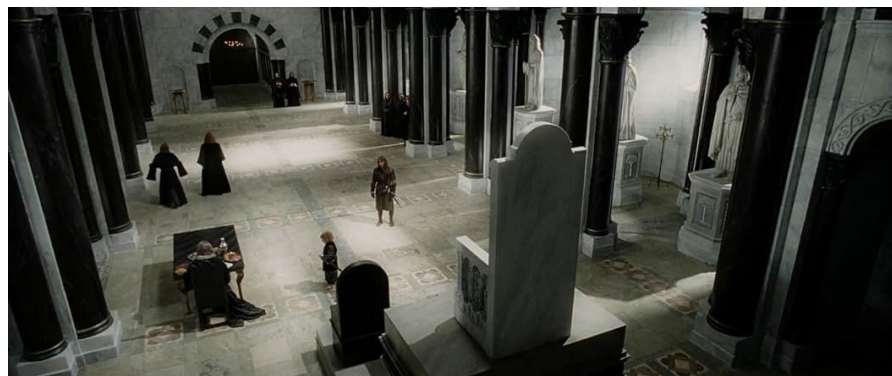


Fig. 257 – Nave Central do Interior de Minas Tirith no filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

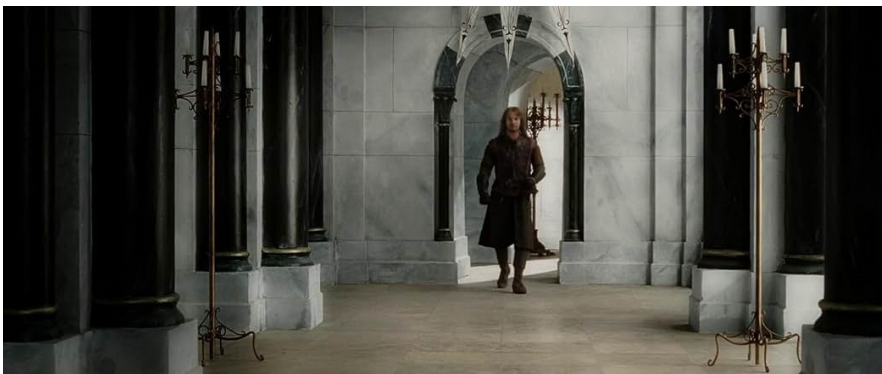


Fig. 258 – Nave Lateral do Interior de Minas Tirith no filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

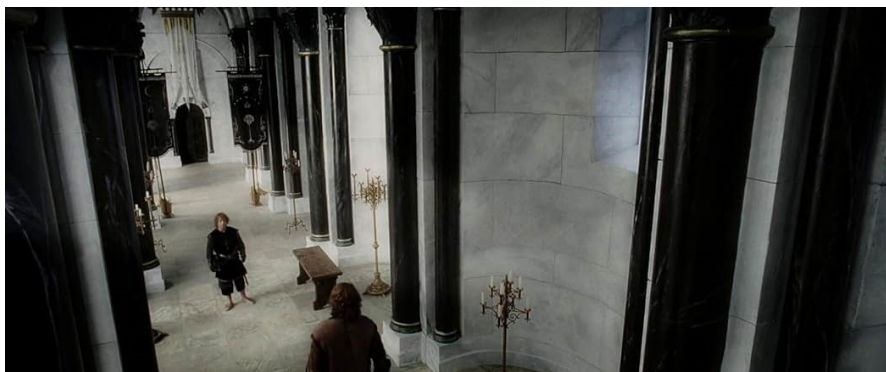


Fig. 259 – Nave Lateral do Interior de Minas Tirith no filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003), por Peter Jackson

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta dissertação, pudemos compreender melhor a relevância da arquitetura como elemento ativo e identitário no gênero fantasia, quer na literatura, quer no cinema, tomando como objeto central de estudo a obra de J.R.R. Tolkien e a adaptação da trilogia *The Lord of the Rings* para o grande ecrã, por Peter Jackson. Ao longo dos capítulos anteriores, constatamos que a fantasia não é só um mero entretenimento ou fuga à realidade, mas também um espaço narrativo que permite questionar a modernidade, trazer encanto ao mundo e construir universos coerentes que refletem identidades culturais e sociais irreais.

A nível teórico, verificámos que a fantasia, enquanto subgênero do fantástico, constrói mundos alternativos onde o impossível e o irreal são aceites como naturais. Tal como o fantástico romântico recuperou o mistério face ao racionalismo iluminista, a fantasia afirma-se como linguagem narrativa própria, sustentada pela “sub-criação”, conceito que Tolkien desenvolveu ao propor a criação de mundos secundários credíveis. Enquanto, na literatura, esses mundos ganham consistência pela descrição detalhada de geografias, povos e arquiteturas, criando todo um mapa cultural coerente; no cinema, a sua materialização depende principalmente da cenografia, dos efeitos visuais e da capacidade de transformar palavras em imagens tangíveis.

Ao longo da sua história, o cinema tem-se afirmado como um espaço privilegiado para o florescimento da fantasia, graças à sua capacidade de conjugar o espetáculo com a ilusão. Desde autores como Méliès a George Lucas ou de obras como *The Wizard of Oz* a *Harry Potter*, que a fantasia cinematográfica demonstrou que a arquitetura e o espaço são um dos principais instrumentos de credibilidade e imersão. Mais do que um cenário, a arquitetura deve servir como código visual de rápida perceção, capaz de comunicar de imediato os valores culturais e reforçar a identidade dos povos e reinos fictícios da obra. O cinema de Tolkien, pela visão de Peter Jackson, confirma essa mesma lógica, com os seus reinos ou paisagens arquitetónicas que são simultaneamente palco narrativo, metáfora simbólica e personagens invisíveis na própria narrativa.

“The environments do become a character. That’s the way of designing films really. You are looking for ways to tell the story in so many different ways, you know, not just the way that people are telling the story and acting out the story, but architecture becomes the story.”¹⁷³

Grant Major

No caso das paisagens arquitetônicas que se afirmam como personagens invisíveis da narrativa, foram analisados três casos particulares que confirmam essa dimensão. Rivendell, como refúgio élfico, representa a harmonia entre arquitetura e natureza, evocando espiritualidade e sabedoria do povo élfico. O trabalho de Jackson inspirou-se em movimentos como o Arts and Crafts e a Art Nouveau, criando uma atmosfera etérea que traduz visualmente a longevidade e o refinamento da cultura élfica. Em contraponto, Moria manifesta monumentalidade e decadência. A grandeza anã é projetada em arcadas e colunas colossais, mas a sua imponente subterrânea converte-se em símbolo da ambição que conduziu à ruína. Já Minas Tirith surge como o exemplo humano da arquitetura monumental e defensiva, marcada pela verticalidade e pela estratificação social e política. O seu traçado urbano, inspirado em cidades medievais fortificadas, transforma-se no símbolo da esperança e da resistência contra o poder de Mordor. Estes três exemplos demonstram que Tolkien utilizou a arquitetura literária para expressar identidades culturais distintas visíveis na espiritualidade dos Elfos, na resiliência dos Anões e na determinação dos Homens, enquanto Peter Jackson traduziu visualmente essas descrições em imagens fílmicas que moldaram o imaginário coletivo contemporâneo. A materialidade construída no cinema não é apenas decorativa, mas carrega significados narrativos profundos: cada cidade ou reino representa valores, críticas e visões da realidade.

Assim, confirma-se que a arquitetura na fantasia desempenha o papel de agente narrativo. Ela contribui para a construção da verosimilhança, sustenta a coesão do universo ficcional e cria um “sentido de lugar” que acompanha o leitor/espetador muito além do ato de leitura ou visionamento. As cidades e reinos da Terra-média tornaram-se

¹⁷³ MATHIJS, Ernest MATHIJS; POMERANCE, Murray, *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*, Nova Iorque: Rodopi, 2006, pp. 189

referências culturais que ultrapassam o âmbito literário e cinematográfico, inscrevendo-se no imaginário global como verdadeiros patrimónios de uma memória coletiva.

Para concluir, o estudo da arquitetura no género fantasia, com especial destaque para a obra *The Lord of the Rings*, de Tolkien, também evidencia como os espaços ficcionais são muito mais do que pano de fundo na literatura, mas, principalmente, no cinema. São elementos “vivos”, carregados de história, identidade e simbolismo, que moldam a narrativa tanto quanto os próprios protagonistas. Tolkien criou os alicerces desta abordagem ao conceber mundos secundários credíveis. Enquanto Jackson os ampliou, ao traduzi-los em imagens de escala épica, recorrendo a um dos mais minuciosos trabalhos de design e cenografia da história do cinema. A ponte entre literatura e cinema confirma-se, assim, na capacidade da arquitetura se assumir como linguagem narrativa, como personagem invisível e, acima de tudo, como uma memória cultural partilhada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

- ALLIGAN, Fionnuala; *Production Design*, Lewes: Ilex Press, 2012
- ANGINBAŞ, Sitki Yavuz; Get to Know Hobbits by Their Home and Songs: Architecture and Literature in J.R.R. Tolkien's Middle-earth, *Architecture in Fictional Literature: Essays on Selected Works*, Bentham Science Publishers, 2021
- ARAÚJO, Nelson; *História do Cinema: Dos Primórdios ao Cinema Contemporâneo / Coord. Nelson Araújo*, Lisboa: Edições 70, 2021
- BENSON, Timothy O.; DIMENDBERG, Edward; *Expressionist Utopias: Paradise, Metropolis, Architectural Fantasy*, Berkeley: University of California Press, 2001
- BRODIE, I., *The Lord of the Rings Location Guidebook*. New York: Harper Collins, 2003.
- DELEUZE, Gilles; *A Imagem Movimento: Cinema I / Gilles Deleuze; trad. Sousa Dias*, Lisboa: Documenta, 2016
- FISHER, Jude; *The Hobbit, An Unexpected Journey: Visual Companion*, Houghton Mifflin Harcourt, 2012
- FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth (Revised edition)*. New York, Houghton Mifflin Company, 1991.
- GEADA, Eduardo; *O Cinema Espectáculo / Eduardo Geada*, Lisboa: Edições 70, 1987
- HARMETZ, Aljean; *The Making of The Wizard of Oz*, Nova Iorque: Alfred A. Knopf, 1977
- HAMMOND, Wayne G. ; SCULL, Christina ; *J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur*, Paris : Christian Bourgois, 1996
- HERBERT, Daniel; *Maverick Movies: New Line Cinema and the Transformation of American Film*; Berkeley, CA: University of California Press, 1st Edition, 2023
- LAMSTER, Mark; *Architecture and Film*, New York: Princeton Architectural Press, 2000
- LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005
- LEE, Stuart D.; *A Companion to J. R. R. Tolkien*; Chichester, England: Wiley-Blackwell, 1st Edition, 2014
- MATHIJS, Ernest; POMERANCE, Murray, *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*, Nova Iorque: Rodopi, 2006
- MENDLESOHN, Farah; *Rhetorics of Fantasy*, 1st ed. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2008

- MONTEIRO, Maria do Rosário, *A simbólica do espaço em O Senhor dos Anéis J. R. R. Tolkien*, Almada: Livros de Areia, 2010
- NEUMANN, Dietrich; ALBRECHT, Donald; *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, 1st ed., Munich: Prestel, 1996
- NOWELL-SMITH, Geoffrey; *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press, 1996
- PORTER, Lynnette R., *Unsung Heroes of the Lord of the Rings: From the Page to the Screen*, Westport, Conn: Praeger Publishers, 1ª edição, 2005
- RODRIGUES, António (1999), *Cinema e Arquitetura*, Cinemateca Portuguesa, Lisboa
- RUSSELL, Gary; *The Art of the Lord Of The Rings*, Houghton Mifflin Harcourt, 2004
- RUSSELL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002
- RUSSELL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2004
- RUSSELL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Two Towers*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2003
- SIBLEY, Brian; *The Hobbit, An Unexpected Journey: Official Movie Guide*, Houghton Mifflin Harcourt, 2012
- SIBLEY, Brian; *The Hobbit, The Desolation of Smaug: Official Movie Guide*, HarperCollins Publishers, 2013
- SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002
- SNYDER, Cristopher; *The Making of Middle earth: a new look inside the world of J.R.R. Tolkien*, Sterling, 2013
- TOLKIEN, J.R.R., *The Hobbit or There and back again*, Londres: Unwin Paperbacks, 1984
- TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*, 50th Anniversary edition, New York: HarperCollins, 2005
- URBANO, Luís; *Histórias simples: textos sobre arquitetura e cinema*, Porto: Ruptura silenciosa, 2013
- VARANDAS, Angélica; SIMÕES RODRIGUES, Nuno; SIMÕES, André; HENRIQUES VARANDAS, José Manuel, *J. R. R. Tolkien: Construtor de Mundos. Personagens, Lugares e Adaptações*, Colibri 2023
- WALTERS, James; *Fantasy Film: A Critical Introduction*; Bloomsbury, 2011
- FOWKES, Katherine A.; *The Fantasy Film*, Blackwell Publishing, 2010
- PRACHETT, Terry, *A Slip of the Keyboard: Collected Non-Fiction*, Doubleday, 2014

- HANDA, Rumiko; POTTER, James J.; *Conjuring the real: the role of architecture in eighteenth- and nineteenth-century fiction*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2011

Artigos

- AFZAL, Nadim R., "How architecture expresses character traits in Middle Earth: Analysing the Great Dwarven Cities of Moria & Erebor", *Fields: journal of Huddersfield student research*, Vol. 9 Edição 1, 19 de junho de 2023
- AZIZ, Ghaliya Z. M.; NADEEM, Suzan I.; MUNSHI, Mathar B., Fantastic Architecture in Cinema, *Civil Engineering and Architecture*, Vol. 10 Nº03A, maio 2022, pp. 102 – 107
- BROOKE, Johanna H.; Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien, *Journal of Tolkien Research*, Vol. 4, Edição 1, Artigo 1, 2017
- MONTEIRO, Maria do Rosário, A Afirmação do Impossível, *Jornal de Letras, Artes e Ideias*, Nº 911, 31 de agosto de 2005, pp. 6 – 7
- RYAN, J. S.; The Mines of Mendip and of Moria, *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, Vol. 17, Nº 1, Artigo 6, 15 de outubro de 1990, pp. 25 - 27
- SOUSA, Vanda; PONTE, Maria Cristina Mendes da; "Poética Literária e Poética Cinematográfica. Um confronto nas Terras Médias de O Hobbit". *Estudos em Comunicação*, Nº 20, dezembro de 2015, pp: 69-85

Teses

- HEWITT, Gina L. (2014); *Handicraft, Hobbitcraft and the Fires of Mordor: The Arts and Crafts Movement, Industrial Revolution and The Lord of the Rings*, Master of Liberal Studies Theses, Rollins College, 51, 2014
- ACKERMAN, Emma; Shaping the Mythical Middle-earth: A Comparison between the Setting in J. R. R. Tolkien's *The Fellowship of the Ring* and the Film Adaptation by Peter Jackson, bachelor's degree essay, Lund University, Outono 2011

Filmografia

- ANDRADE, Joaquim Pedro de (1969), *Macunaíma* (Filme), Brasil: Condor Filmes
- ARMSTRONG, Samuel; ALGAR, James; ROBERTS, Bill (1940), *Fantasia* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios
- BAKSHI, Ralph (1978); *The Lord of the Rings* (Animação) Fantasy Films, Bakshi Productions
- BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1977); *The Hobbit* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions
- BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1980), *Return of the King* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions
- BENIOFF, David; WEISS, D.B. (2011 – 2019), *Game of Thrones* (Série), EUA: HBO Entertainment
- BERGMAN, Ingmar (1957), *Det sjunde inseglet* (Filme), Suécia: Svensk Filmindustri (SF)
- BOORMAN, John (1981), *Excalibur* (Filme), EUA: Ardmore Studios
- BUÑUEL, Luis (1929), *Un Chien Andalou* (Filme), França
- BUÑUEL, Luis (1930), *L'Âge d'Or* (Filme), França
- BUÑUEL, Luis (1961), *Viridiana* (Filme), México: Producciones Gustavo Alatriste
- BUÑUEL, Luis (1962), *El Ángel Exterminador* (Filme), México: Producciones Gustavo Alatriste
- BUÑUEL, Luis (1965), *Simón del desierto* (Filme), México: Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC)
- COLUMBUS, Chris (2001); *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures
- COLUMBUS, Chris (2002); *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures
- COOPER, Merian C.; SCHOEDSACK, Ernest B. (1933), *King Kong* (Filme), EUA: RKO Radio Pictures
- COTTRELL, William; HAND, David; JACKSON, Wilfred (1937), *Snow White and the Seven Dwarfs* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios
- DEITCH, Gene (1966), *The Hobbit* (Animação), EUA: Rembrandt Films
- DEL TORO, Guillermo (2006) *El Laberinto del Fauno* (Filme); México: Estudios Picasso; Tequila Gang

- DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan (2005 – 2008), *Avatar: The Last Airbender* (Série de Animação), EUA: Nickelodeon Animation Studios
- DONNER, Richard (1985), *LadyHawke* (Filme), EUA: Twenty Century Fox
- DREYER, Carl Theodor (1928), *La passion de Jeanne d'Arc* (Filme), França: Société générale des films
- FERGUSON, Norman; HEE, T.; JACKSON, Wilfred (1940), *Pinocchio* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios
- FLEMING, Victor; VIDOR, King (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)
- GERONIMI, Clyde; JACKSON, Wilfred; LUSKE, Hamilton (1950), *Cinderella* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios
- GERONIMI, Clyde; JACKSON, Wilfred; LUSKE, Hamilton (1953), *Peter Pan* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios
- GILLIAM, Terry (2009), *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (Filme), Reino Unido: Infinity Features Entertainment
- HENSON, Jim (1986), *Labyrinth* (Filme), EUA: The Jim Henson Company
- JACKSON, Peter (1987), *Bad Taste* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films
- JACKSON, Peter (1994), *Heavenly Creatures* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films
- JACKSON, Peter (1996), *The Frighteners* (Filme), EUA: Universal Pictures, Wingnut Films
- JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema
- JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Filme) EUA: New Line Cinema
- JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema
- JACKSON, Peter (2012); *The Hobbit: An Unexpected Journey* (Filme) EUA: New Line Cinema
- JACKSON, Peter (2013); *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (Filme) EUA: New Line Cinema
- JACKSON, Peter (2014); *The Hobbit: The Battle of Five Armies* (Filme) EUA: New Line Cinema
- JODOROWSKY, Alejandro (1973), *La Montaña Sagrada* (Filme), México: ABKCO Films
- JULIAN, Rupert; CHANEY, Lon; LAEMMLE, Ernst (1925), *The Phantom of the Opera* (Filme), EUA: Universal Studios

- KAMIYAMA, Kenji (2024), *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* (Animação), EUA: New Line Cinema.
- KERSHNER, Irvin (1980), *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (Filme), EUA: Lucasfilms
- LANG, Fritz (1924), *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA)
- LANG, Fritz (1924), *Die Nibelungen: Siegfried* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA)
- LANG, Fritz (1927), *Metropolis* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA)
- LATYSHEV, Vladimir (1985), *The Fantastic Journey of Mr. Bilbo Baggins, the Hobbit* (Filme), União Soviética: Lentefilm
- LUCAS, George (1977), *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (Filme), EUA: Lucasfilm
- LUCAS, George (1999), *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (Filme), EUA: Lucasfilm
- MARQUAND, Richard (1983), *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (Filme), EUA: Lucasfilm
- MARTIN, Karl Heinz (1920), *Von Morgens bis Mitternachts* (Filme), Alemanha: Ilag-Film
- MCKAY, Patrick; PAYNE, John D. (2022 - Atualmente); *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (Série), EUA: New Line Cinema
- MÉLIÈS, George (1904), *Le Voyage à Travers l'impossible* (Curta-Metragem), França: Star-Film
- MÉLIÈS, George (1907), *20 000 Lieues Sous Les Mers* (Curta-Metragem), França: Star-Film
- MÉLIÈS, George (1912), *À la conquête du pôle* (Curta-Metragem), França: Star-Film
- MIYAZAKI, Gorô (2006), *Tales from Earthsea* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli
- MIYAZAKI, Hayao (2001), *Spirited Away* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli
- MURNAU, F. W. (1922); *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (filme), Alemanha: Prana-Film GmbH
- PETERSEN, Wolfgang (1984); *The Neverending Story* (Filme); EUA: Constantin Film; Bavaria Studios
- ROCHA, Glauber (1969), *Antônio das Morte* (Filme), Brasil: Mapa Filmes
- ROWLAND, Roy (1953), *The 5,000 Fingers of Dr. T* (Filme), EUA: Stanley Kramer Productions
- SANTOS, Nelson Pereira dos (1974), *O Amuleto de Ogum* (Filme), Brasil: Regina
- SCOTT, Ridley (1982), *Blade runner* (Filme), EUA: Warner Bros

- SCOTT, Ridley (1985), *Legend* (Filme), EUA: Legend Production Company
- SJÖSTRÖM, Victor (1921), *Körkarlen* (Filme), Suécia: Svensk Filmindustri (SF)
- TAKAHATA, Isao (2013), *The Tale of the Princess Kaguya* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli
- TORIKKA, Timo (1993), *Hobitit* (Série), Finlândia: Yleisradio (YLE)
- WEGENER, Paul; BOESE, Carl (1920), *Der Golem, wie er in die Welt kam* (Filme), Alemanha: Berliner Union-Film
- WEITZ, Chris (2007), *The Golden Compass* (Filme), EUA: New Line Cinema
- WERCKMEISTER, Hans (1920), *Algol - Tragödie der Macht* (Filme), Alemanha: Deutsche Lichtbild-Gesellschaft e.V. (DLG)
- WIENE, Robert (1920), *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Filme), Alemanha: Decla- Bioscop
- WIENE, Robert (1920), *Genuine* (Filme), Alemanha
- YATES, David (2010); *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures
- YATES, David (2011); *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures

Webgrafia

- A., Padmavathy; *An Architectural Review of the Lord of the Rings*, Rethinking The Future, abril de 2023. **Disponível em:** <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a9576-an-architectural-review-of-the-lord-of-the-rings/> . **Consultado a 29 de julho de 2025**
- ACHARYA, Smriti; *Set Design for Different Genres: From Sci-Fi to Period Drama*, Rethinking the Future, fevereiro de 2025. **Disponível em:** <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a13607-set-design-for-different-genres-from-sci-fi-to-period-drama/> . **Consultado a 27 de julho de 2025**
- ARCHIVE.ORG. (2022), *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – Extended Commentary – Design Team* (Ficheiro de Áudio), Internet Archive. **Disponível em:** https://archive.org/details/lotr-fotr-https://archive.org/details/lotr-fotr-commentary/LOTR+-+FOTR+-+Commentary/LOTR.FOTR.EXTENDED_Commentary+-+Design+Team.aac . **Consultado a 30 agosto 2025**
- ARCHIVE.ORG. (2022), *The Lord of the Rings: The Return of the King – Extended Commentary – Design Team* (Ficheiro de Áudio), Internet Archive. **Disponível em:** https://archive.org/details/lotr-fotr-commentary/LOTR+-+TROTK+-+Commentary/LOTR.TROTK.EXTENDED_Commentary+-+Design+Team.aac . **Consultado a 30 agosto 2025**
- ARCHIVE.ORG. (2022), *The Lord of the Rings: The Two Towers – Extended Commentary – Design Team* (Ficheiro de Áudio), Internet Archive. **Disponível em:** https://archive.org/details/lotr-fotr-commentary/LOTR+-+TTT+-+Commentary/LOTR.TTT.EXTENDED_Commentary+-+Design+Team.aac . **Consultado a 30 agosto 2025**
- CARDWELL, Claire; *Cinematic Architecture Part Two: Lord of the Rings*, Medium, 30 de novembro de 2023. **Disponível em:** <https://medium.com/@clairecardwell/cinematic-architecture-part-two-lord-of-the-rings-b3415370506f> . **Consultado a 29 de julho de 2025**
- CASTILLO, Juan Yruela; *Architecture & Filming. The lord of the Rings*, LinkedIn, 7 de setembro de 2020. **Disponível em:** <https://www.linkedin.com/pulse/architecture-filming-lord-rings-juan-yruela-castillo/> . **Consultado a 29 de julho de 2025**
- CATLIN, Nora; *A Brief Architectural Review of Middle Earth*, Body Buildings, 26 de junho de 2023. **Disponível em:** <https://noraecatlin.substack.com/p/a-brief-architectural-review-of-middle> . **Consultado a 15 de agosto de 2025**

- CHADHA, Trichla; *Architectural Visualization in Movies: How to Tell Stories and Create Atmospheres*, Cuub Studio, 19 de agosto de 2022. **Disponível em:** <https://www.cuubstudio.com/blog/architectural-visualization-in-movies-how-to-tell-stories-and-create-atmospheres/> . **Consultado a 27 de julho de 2025**
- DEITCH, Gene, *Hobbit-alized: The First Attempt At Animating The Hobbit*, Animation World Network, 11 de dezembro de 2001. **Disponível em:** <http://genedeitchcredits.com/roll-the-credits/40-william-l-snyder> . **Consultado a 13 de julho de 2025**
- DESTLER, Marta K.; *Elves and Art Nouveau*, Architectures of Middle-earth, 21 de dezembro de 2014. **Disponível em:** <https://middleeartharchitectures.wordpress.com/2014/12/21/elves-and-art-nouveau/> . **Consultado a 15 de agosto de 2025**
- DESTLER, Marta K.; *Something about dwarven architectures*, Architectures of Middle-earth, 4 de fevereiro de 2019. **Disponível em:** <https://middleeartharchitectures.wordpress.com/2019/02/04/something-about-dwarven-massive-architectures/> . **Consultado a 15 de agosto de 2025**
- DESTLER, Marta K.; *The Golden Hall of Edoras and the Vikings*, Architectures of Middle-earth, 27 de setembro de 2014. **Disponível em:** <https://middleeartharchitectures.wordpress.com/2014/09/27/the-golden-hall-of-edoras-and-the-vikings/> . **Consultado a 15 de agosto de 2025**
- DESTLER, Marta K.; *The King's Hall of Minas Tirith and the Romanesque Basilicas*, Architectures of Middle-earth, 24 de agosto de 2014. **Disponível em:** <https://middleeartharchitectures.wordpress.com/2014/08/24/the-kings-hall-minas-tirith/> . **Consultado a 15 de agosto de 2025**
- DESTLER, Marta K.; *The Seven Levels of Minas Tirith... or Minos Tauros?*, Architectures of Middle-earth, 4 de setembro de 2014. **Disponível em:** <https://middleeartharchitectures.wordpress.com/2014/09/04/the-seven-levels-of-minas-tirith-or-minos-taurus/> . **Consultado a 15 de agosto de 2025**
- GENAS, Marcelle; *Cinematic Wonders: The Extraordinary Influence of Architecture in Film*, The Design Gesture. **Disponível em:** <https://thedesigngesture.com/designing-the-cinematic-world/> . **Consultado a 27 de julho de 2025**
- HENDRICKS, John; *The Architecture of Hogwarts Castle: Part One*, Hendricks Architecture, 31 de julho de 2015. **Disponível em:** <https://www.hendricksarchitect.com/architecture/hogwarts-castle-architecture> . **Consultado a 27 de julho de 2025**
- HENDRICKS, John; *The Architecture of Hogwarts Castle: Part Two*, Hendricks Architecture, 30 de julho de 2016. **Disponível em:** <https://www.hendricksarchitect.com/architecture/architecture-hogwarts-castle> . **Consultado a 27 de julho de 2025**

- HORST, Janelle; *Architecture in Pop Culture - LOTR's Rivendell*, MSB Architects, 19 de janeiro de 2015.
Disponível em: <https://www.msbarchitects.com/blog/architecture-pop-culture-lotrs-rivendell> .
Consultado a 29 de julho de 2025
- NAIR, Mythili; *The Use of Fantasy Architecture in Movies and TV Shows*, Rethinking the Future, julho de 2021. **Disponível em:** <https://www.re-thinkingthefuture.com/fun-architecture/a4609-the-use-of-fantasy-architecture-in-movies-and-tv-shows/> . **Consultado a 11 de agosto de 2025**
- PAJASEK99 (2021, 04 de outubro), *02x06 - BigAtures | Lord of the Rings Behind the Scenes* (Video), YouTube. **Disponível em:**
<https://www.youtube.com/watch?v=uwicllZtJtQ&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=14> . **Consultado a 11 de setembro de 2025**
- PAJASEK99 (2021, 11 de novembro), *05x04 - Designing Middle-earth | Lord of the Rings Behind the Scenes* (Video), YouTube. **Disponível em:** <https://www.youtube.com/watch?v=h-4va7xzB4w&list=PLRzqXH8K0HzFqmf0D5dtqZIVVVwxaWVVh&index=4> . **Consultado a 11 de setembro de 2025**
- PAJASEK99 (2021, 12 de novembro), *05x05 - Bigatures | Lord of the Rings Behind the Scenes* (Video), YouTube. **Disponível em:** <https://www.youtube.com/watch?v=EE-AfGunQmQ&list=PLRzqXH8K0HzFqmf0D5dtqZIVVVwxaWVVh&index=5> . **Consultado a 11 de setembro de 2025**
- PAJASEK99 (2021, 20 de setembro), *01x05 - Designing Middle-earth | Lord of the Rings Behind the Scenes* (Video), YouTube. **Disponível em:**
<https://www.youtube.com/watch?v=gaytoO3tVCE&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=6> . **Consultado a 11 de setembro de 2025**
- PAJASEK99 (2021, 30 de setembro), *02x05 - Scale | Lord of the Rings Behind the Scenes* (Video), YouTube. **Disponível em:**
<https://www.youtube.com/watch?v=PB8db3PMZ9s&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=13> . **Consultado a 11 de setembro de 2025**
- RAUT, Mohit; *An Architectural Review of Metropolis (1927)*, Rethinking the Future, fevereiro 2022.
Disponível em: <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a6188-an-architectural-review-of-metropolis-1927/> . **Consultado a 10 de agosto de 2025**
- RAYMOND, Shari; *An Interview with Grant Major: Production Designer of The Lord of the Rings Trilogy*, Legendarium Magazine, 4 de outubro de 2014. **Entrevista disponível em:**
<https://www.legendarium.org/2014/10/04/an-interview-with-grant-major-production-designer-of-the-lord-of-the-rings-trilogy/> . **Consultado a 29 de julho de 2025**

ÍNDICE DE IMAGENS

- Fig. 001** – MCCAFFREY, Anne; *The Dragonriders of Pern*, Nova Iorque: Random House USA inc, outubro de 1988. **Fonte de Imagem:** <https://www.amazon.com/Dragonriders-Pern-Dragonflight-Dragonquest-Dragon/dp/0345340248> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 002** – BRADLEY, Marion Zimmer; *Darkover*, Nova Iorque: DAW Books Inc, 1 de outubro de 1993. **Fonte de Imagem:** https://www.goodreads.com/book/show/84534.Marion_Zimmer_Bradley_s_Darkover . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 003** – *Metamorphoses* (1556) – Ovídio. **Fonte de Imagem:** <https://pt.wikipedia.org/wiki/Metamorfoses> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 004** – *O Burro de Ouro* (1847) – Apuleio. **Fonte de Imagem:** <https://www.livrariaferreira.pt/livro/burro-de-ouro/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 005** – HOFFMANN, E.T.A.; *Der Sandmann*, Frankfurt: Insel Verlag, 1986. **Fonte de Imagem:** https://www.goodreads.com/book/show/680596.Der_Sandmann?from_search=true&from_srp=true&qid=OuSPp0PfU0&rank=1 . **Consultado a:** 05/09/2025
- Fig. 006** – MÉRIMÉE, Prosper; *La Venus D'Ille*, Paris: Larousse Editions, 1998. **Fonte de Imagem:** https://www.goodreads.com/book/show/193855.La_Venus_d_Ille?from_search=true&from_srp=true&qid=uDAmjOlyyR&rank=1 . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 007** – GAUTIER, Théophile; *Contes Fantastiques*, Paris: Corti, 2004. **Fonte de Imagem:** <https://www.amazon.fr/Contes-fantastiques-Th%C3%A9ophile-Gautier/dp/2714308244> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 008** – DICKENS, Charles; *The Signalman*, Nova Iorque: Books of Wonder, 1998. **Fonte de Imagem:** <https://www.goodreads.com/book/show/9968921-the-signalman> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 009** – CALVINO, Italo; *Os Nossos Antepassados*, São Paulo: Companhia das Letras, 1997. **Fonte de Imagem:** <https://www.amazon.com.br/Os-nossos-antepassados-Italo-Calvino/dp/8571647240> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 010** – PYNCHON, Thomas; *The Crying of Lot 49*, Nova Iorque: J.B. Lippincott Co., 1966. **Fonte de Imagem:** <https://thomaspyynchon.com/pyynchon-cover-art/the-crying-of-lot-49/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 011** – BARTHELME, Donald; *The Dead Father*, Nova Iorque: Farrar, Straus and Giroux, 1975. **Fonte de Imagem:** https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dead_Father . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 012** – MACDONALD, George; *The Princess and the Goblin*, Londres: Strahan & Co., 1920. **Fonte de Imagem:** https://en.wikipedia.org/wiki/The_Princess_and_the_Goblin . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 013** – NESBIT, Edith; *The Phoenix and the Carpet*, Oxford: Newnes, 1905. **Fonte de Imagem:** https://en.wikipedia.org/wiki/The_Phoenix_and_the_Carpet . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 014** – DUNSANY, Lord; *The King of Elfland's Daughter*, Nova Iorque: G.P. Putnam's Sons, 1924. **Fonte de Imagem:** <https://biblio.com.au/book/king-elflands-daughter-association-copy-dunsany/d/39901741> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 015** – LEWIS, C.S.; *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, Londres: Geoffrey Bles, 1950. **Fonte de Imagem:** https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lion,_the_Witch_and_the_Wardrobe . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 016** – LE GUIN, Ursula; *The Tales from Earthsea*, Londres: Orion, 2001. **Fonte de Imagem:** <https://thediscerningwriter.wordpress.com/2017/02/24/tales-from-earthsea-ursula-k-le-guin-2001/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 017** – TOLKIEN, J.R.R.; *The Lord of the Rings: 50th Anniversary Edition*, Nova Iorque: HarperCollins, 2005. **Fonte de Imagem:** <https://www.amazon.com/Lord-Rings-50th-Anniversary-Vol/dp/0618640150> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 018** – IRVINE, Alexander C.; *A Scattering of Jades*, Nova Iorque: Tor Fantasy, 2002. **Fonte de Imagem:** https://www.goodreads.com/book/show/365473.A_Scattering_of_Jades . **Consultado a:** 01/09/2025

- Fig. 019** – GAIMAN, Neil; *Coraline*, Nova Iorque: Scholastic, 2002. **Fonte de Imagem:**
<https://biblio.co.nz/book/coraline-neil-gaiman/d/1699761261> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 020** – GAIMAN, Neil; *American Gods*, Londres: Headline, 2001. **Fonte de Imagem:**
<https://biblio.co.uk/book/american-gods-gaiman-neil/d/658684999> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 021** – MARTIN, George R.; *Game of Thrones*, Nova Iorque: Bantam Books, 1996. **Fonte de Imagem:**
https://georgerrmartin.com/grrm_book/a-game-of-thrones-a-song-of-ice-and-fire-book-one/ . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 022** – ROWLING, J. K.; *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Londres: Bloomsbury, 1997. **Fonte de Imagem:** https://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_and_the_Philosopher%27s_Stone . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 023** – Cena de MÉLIÈS, George (1904), *Le Voyage à Travers L'impossible* (Curta-Metragem), França: Star-Film. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0000575/mediaviewer/rm2454059520/?ref=tt_ph_1 . **Consultado a:** 12/09/2025
- Fig. 024** – Poster de MÉLIÈS, George (1904), *Le Voyage à Travers L'impossible* (Curta-Metragem), França: Star-Film. **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/pt/title/tt0000499/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 025** – Poster de MÉLIÈS, George (1907), *Deux Cents Lieues sous les mers* (Curta-Metragem), França: Star-Film. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0000575/?ref=mv_close . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 026** – Poster de COOPER, Merian C.; SCHOEDSACK, Ernest B. (1933), *King Kong* (Filme), EUA: RKO Radio Pictures. **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/pt/title/tt0024216/mediaviewer/rm3928278528/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 027** – Poster de FLEMING, Victor (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/title/tt0032138/mediaviewer/rm103009280/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 028** – Poster de SJÖSTRÖM, Victor (1921), *Körkarlen* (Filme), Suécia: Svensk Filmindustri (SF). **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/title/tt0012364/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 029** – Poster de DREYER, Carl Theodor (1928), *La passion de Jeanne d'Arc* (Filme), França: Société générale des films. **Fonte de Imagem:** https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:The_Passion_of_Joan_of_Arc_%281928%29_English_Poster.png . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 030** – Poster de MURNAU, F. W. (1922); *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (filme), Alemanha: Prana-Film GmbH. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0013442/mediaviewer/rm538329600/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 031** – Poster de WIENE, Robert (1920), *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Filme), Alemanha: Decla-Bioscop. **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/title/tt0010323/mediaviewer/rm3959954433/> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 032** – Poster de BUÑUEL, Luis (1929), *Un Chien Andalou* (Filme), França. **Fonte de Imagem:** <https://leffest.com/filmes/un-chien-andalou-2> . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 033** – Poster do BUÑUEL, Luis (1930), *L'Âge d'Or* (Filme), França. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0021577/mediaviewer/rm1255524353/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 01/09/2025
- Fig. 034** – Cena de COTTRELL, William; HAND, David; JACKSON, Wilfred (1937), *Snow White and the Seven Dwarfs* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0029583/mediaviewer/rm124970752/?ref=tt_ph_1_1 . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 035 – Cena de FERGUSON, Norman; HEE, T.; JACKSON, Wilfred (1940), *Pinocchio* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0032910/mediaviewer/rm1721544704/?ref=tt_ph_1 . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 036 – Cena de ARMSTRONG, Samuel; ALGAR, James; ROBERTS, Bill (1940), *Fantasia* (Animação), EUA: Walt Disney Animation Studios. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0032455/mediaviewer/rm565424128/?ref=tt_ph_1_3 . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 037 – Poster de ROWLAND, Roy (1953), *The 5,000 Fingers of Dr. T* (Filme), EUA: Stanley Kramer Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/fr/title/tt0045464/mediaviewer/rm3127785984/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 038 – Cena de BERGMAN, Ingmar (1957), *Det sjunde inseglet* (Filme), Suíça: Svensk Filmindustri (SF). **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0050976/mediaviewer/rm3589845504/?ref=tt_ph_1_1 . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 039 – Poster de BUÑUEL, Luís (1965), *Simón del desierto* (Filme), México: Sindicato de Trabajadores de la Producción Cinematográfica (STPC). **Fonte de Imagem:** <https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/peliculas/simon-del-desierto-36265> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 040 – Poster de BUÑUEL, Luís (1962), *El Ángel Exterminador* (Filme), México: Producciones Gustavo Alatriste. **Fonte de Imagem:** <https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/peliculas/el-angel-exterminador-29264> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 041 – Poster BUÑUEL, Luís (1961), *Viridiana* (Filme), México: Producciones Gustavo Alatriste. **Fonte de Imagem:** <https://www.cineclubefaro.pt/programacao/103-historico/2019/heretico-e-libertario/338-iridiana> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 042 – Cena de JODOROWSKY, Alejandro (1973), *La Montaña Sagrada* (Filme), México: ABKCO Films. **Fonte de Imagem:** <https://mubi.com/pt/pt/films/the-holy-mountain> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 043 – Poster de SCOTT, Ridley (1985), *Legend* (Filme), EUA: Legend Poduction Company. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/es-es/title/tt0089469/mediaviewer/rm4030559232/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 044 – Poster de DONNER, Richard (1985), *LadyHawke* (Filme), EUA: Twenty Century Fox. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/it/title/tt0089457/mediaviewer/rm215184640/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 045 – Cena de PETERSEN, Wolfgang (1984); *The Neverending Story* (Filme); EUA: Constantin Film; Bavaria Studios. **Fonte de Imagem:** <https://theasc.com/articles/the-neverending-story> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 046 – Poster de HENSON, Jim (1986); *Labyrinth* (Filme), EUA: The Jim Henson Company. **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/title/tt0091369/mediaviewer/rm1826915584/> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 047 – Poster de ANDRADE, Joaquim Pedro de (1969), *Macunaíma* (Filme), Brasil: Condor Filmes. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0064616/mediaviewer/rm4143188480/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 048 – Poster de SANTOS, Nelson Pereira dos (1974), *O Amuleto de Ogum* (Filme), Brasil: Regina filmes. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0071137/mediaviewer/rm619095297/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 049 – Poster de ROCHA, Glauber (1969), *Antônio das Mortes* (Filme), Brasil: Mapa Filmes. **Fonte de Imagem:** <https://filmartgallery.com/products/antonio-das-mortes-1?srltid=AfmBOoxuc8nBKRYrTaBGUJ7DQOPcNd0UDfTEZSocFQOsBsV0doO6TdQ> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 050 – Poster de GILLIAM, Terry (2009), *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (Filme), Reino Unido: Infinity Features Entertainment. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt1054606/mediaviewer/rm466914816/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 051 – Cena de MIYAZAKI, Hayao (2001), *Spirited Away* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli. **Fonte de Imagem:** <https://www.alamy.com/original-film-title-sen-to-chihiro-no-kamikakushi-english-title-miyazakis-spirited-away-year-2001-director-hayao-miyazaki-credit-disney-enterprises-album-image221412084.html?imageid=84AA0FDF-6672-496C-99FD-0D7644E706E2&pn=1&searchId=40e2bb965ab4c314d9b876265bc45f8b&searchtype=0> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 052 – Poster de TAKAHATA, Isao (2013), *The Tale of the Princess Kaguya* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt2576852/mediaviewer/rm2821700609/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 053 – Poster de MIYAZAKI, Gorô (2001), *Tales from Earthsea* (Filme de Animação), Japão: Studio Ghibli. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0495596/mediaviewer/rm601537793/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 054 – Cena de DEL TORO, Guillermo (2006) *El Laberinto del Fauno* (Filme); México: Estudios Picasso; Tequila Gang. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0457430/mediaviewer/rm2110357760/?ref=tt_ph_1_2 . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 055 – Cena de FLEMING, Victor (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/name/nm0481618/mediaviewer/rm2064856577/?ref=nm_ph_1 . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 056 – Reino de Ba Sing Se de DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan (2005 – 2008), *Avatar: The Last Airbender* (Série de Animação), EUA: Nickelodeon Animation Studios. **Fonte de Imagem:** <https://static.wikia.nocookie.net/houtian/images/3/3a/Bsstrainstation.png/revision/latest?cb=20100509210257> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 057 – Cidade Proibida de Pequim, na China. **Fonte de Imagem:** <https://dasartes.com.br/de-arte-a-z/pequim-reabre-a-cidade-proibida-e-museus-estatais/> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 058 – Recriação do set de filmagem de *Le voyage à travers l'impossible* (1904), de Georges Méliès, em SCORSESE, Martin (2011), *Hugo* (Filme), EUA: Paramount Pictures. **Fonte de Imagem:** <http://www.cinemablography.org/hugo.html> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 059 – Recriação das filmagens de *Le voyage à travers l'impossible* (1904), de Georges Méliès, em SCORSESE, Martin (2011), *Hugo* (Filme), EUA: Paramount Pictures. **Fonte de Imagem:** <https://www.nyfa.edu/student-resources/best-cinematography-hugo-martin-scorceses-3d-wonderland-2/> . **Consultado a:** 02/09/2025

Fig. 060 – Sala de Espetáculo da Ópera de Paris em JULIAN, Rupert; SEDGWICK, Edward; LAEMMLE, Ernst (1925), *The Phantom of the Opera* (Filme), EUA: Universal Studios. **Fonte de Imagem:** <https://gethelphomework.laravel.cloud/question/all-of-the-following-statements-related-to-sample-size-are-true-charac-wiwjgdoi> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 061 – Sala de Espetáculo da Ópera de Paris em JULIAN, Rupert; SEDGWICK, Edward; LAEMMLE, Ernst (1925), *The Phantom of the Opera* (Filme), EUA: Universal Studios. **Fonte de Imagem:** https://m.imdb.com/title/tt0016220/mediaviewer/rm1377065216/?ref=ttmi_mi_46 . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 062 – Entrada da Ópera de Paris em JULIAN, Rupert; SEDGWICK, Edward; LAEMMLE, Ernst (1925), *The Phantom of the Opera* (Filme), EUA: Universal Studios. **Fonte de Imagem:** https://m.imdb.com/title/tt0016220/mediaviewer/rm2775343616/?ref=ttmi_mi_39 . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 063 – Cenografia em MARTIN, Karl Heinz (1922), *Von Morgens bis Mitternachts* (Filme), Alemanha: Ilag-Film. **Fonte de Imagem:** https://m.imdb.com/pt/title/tt0011833/mediaviewer/rm3763863552/?ref=ttmi_mi_1. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 064 – Cenografia em MARTIN, Karl Heinz (1920), *Von Morgens bis Mitternachts* (Filme), Alemanha: Ilag-Film. **Fonte de Imagem:** <https://britishsilentfilmfestival.com/2019/08/13/from-morn-to-midnight-extreme-german-expressionism/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 065 – Cenografia em WIENE, Robert (1920), *Genuine* (Filme), Alemanha. **Fonte de Imagem:** <https://silentology.wordpress.com/2017/10/24/obscure-films-genuine-a-tale-of-a-vampire-1920/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 066 – Cenografia em WERCKMEISTER, Hans (1920), *Algol - Tragödie der Macht* (Filme), Alemanha: Deutsche Lichtbild-Gesellschaft e.V. (DLG). **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0010953/mediaviewer/rm2013138944/?ref=ttmi_mi_1_3. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 067 – Cenografia em WEGENER, Paul; BOESE, Carl (1920) *Der Golem, wie er in die Welt kam* (Filme), Alemanha: Berliner Union-Film. **Fonte de Imagem:** <https://lukaszpoleszak.com/der-golem/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 068 – Cenografia em LANG, Fritz (1924), *Die Nibelungen: Siegfried* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA). **Fonte de Imagem:** <https://filmfreedomia.com/2012/07/11/die-nibelungen-siegfried-kriemhilds-revenge-1924/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 069 – Cenografia em LANG, Fritz (1924), *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA). **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/de/title/tt0015174/mediaviewer/rm1432383232/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 070 – Cenografia em LANG, Fritz (1929), *Metropolis* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA). **Fonte de Imagem:** <https://leffest.com/filmes/metropolis-2>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 071 – Cenografia em LANG, Fritz (1929), *Metropolis* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA). **Fonte de Imagem:** https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/06/1338567146_1262715150_metropolis17.jpg?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com.br. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 072 – Cenografia em LANG, Fritz (1929), *Metropolis* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA). **Fonte de Imagem:** <https://cinemaedebate.com/2010/08/05/metropolis-1927/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 073 – Cenografia em LANG, Fritz (1929), *Metropolis* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA). **Fonte de Imagem:** <https://cinemaedebate.com/2010/08/05/metropolis-1927/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 074 – Cenografia em LANG, Fritz (1929), *Metropolis* (Filme), Alemanha: Universum Film (UFA). **Fonte de Imagem:** <https://cinemaedebate.com/2010/08/05/metropolis-1927/>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 075 – Cenografia em FLEMING, Victor (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). **Fonte de Imagem:** <https://theasc.com/articles/behind-the-curtain-wizard-of-oz~>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 076 – Set de Filmagem de Munchkinland FLEMING, Victor (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). **Fonte de Imagem:** <https://theasc.com/articles/behind-the-curtain-wizard-of-oz>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 077 – Cena em Munchkinland de FLEMING, Victor (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). **Fonte de Imagem:** <https://theasc.com/articles/behind-the-curtain-wizard-of-oz>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 078 – Planta da Sala do Feiticeiro de FLEMING, Victor (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). **Fonte de Imagem:** <https://theasc.com/articles/behind-the-curtain-wizard-of-oz>. **Consultado a: 03/09/2025**

Fig. 079 – Cena na Sala do Feiticeiro de FLEMING, Victor (1939), *The Wizard of Oz* (Filme), EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). **Fonte de Imagem:** <https://theasc.com/articles/behind-the-curtain-wizard-of-oz> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 080 – Tatooine em LUCAS, George (1977), *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (Filme), EUA: Lucasfilms. **Fonte de Imagem:** <https://insidiefilm.blogs.lincoln.ac.uk/2013/12/17/time-is-running-out-to-visit-tatooine/> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 081 – Cloud City em KERSHNER, Irvin (1983), *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (Filme), EUA: Lucasfilms. **Fonte de Imagem:** <https://www.starwars.com/databank/cloud-city> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 082 – Archigram. **Fonte de Imagem:** <https://www.archdaily.com.br/br/969450/archigram-trajetoria-e-influencias-ao-longo-de-suas-producoes>. **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 083 – Coruscant em LUCAS, George (1999), *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (Filme), EUA: Lucasfilms. **Fonte de Imagem:** <https://www.starwars.com/news/star-wars-inside-intel-coruscant> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 084 – Corredor da Catedral de Gloucester, na cidade de Gloucester, na Inglaterra. **Fonte de Imagem:** <https://www.englishcathedrals.co.uk/cathedral/gloucester-cathedral/> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 085 – Cena de YATES, David (2009), *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures. **Fonte de Imagem:** <https://www.gloucestershirelive.co.uk/whats-on/whats-on-news/gallery/harry-potter-scenes-shot-gloucester-53277> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 086 – Claustro de Catedral de Durham, na cidade de Durham na Inglaterra. **Fonte de Imagem:** https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Durham_Cathedral_cloisters_%281%29.jpg . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 087 – Cena de COLUMBUS, Chris (2002); *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures. **Fonte de Imagem:** <https://moviemaps.org/images/oxy> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 088 – Castelo de Alnwick, no Condado de Northumberland a Norte de Inglaterra. **Fonte de Imagem:** <https://www.visitnorthumberland.com/explore/things-to-do/attractions/historic-sites/alnwick-castle> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 089 – Aula de Vassouras em COLUMBUS, Chris (2001); *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0241527/mediaviewer/rm2096660736/?ref=tt_ph_1_3 . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 090 – Biblioteca de Bodleian na Christ Church College de Oxford, na Inglaterra. **Fonte de Imagem:** <https://visit.bodleian.ox.ac.uk/plan-your-visit/our-spaces> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 091 – Biblioteca de Hogwarts em COLUMBUS, Chris (2002); *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures. **Fonte de Imagem:** <https://cassidyloverofbooks.wordpress.com/2014/04/21/the-magic-of-libraries/> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 092 – Hogwarts em COLUMBUS, Chris (2001); *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0241527/mediaviewer/rm3343507969/?ref=ttmi_mi_68_2 . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 093 – Maquete de Hogwarts usada para as filmagens em COLUMBUS, Chris (2001); *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Filme), Reino Unido: Warner Bros. Pictures. **Fonte de Imagem:** <https://www.telegraph.co.uk/culture/harry-potter/9118856/Harry-Potter-studio-tour-detailed-Hogwarts-model-to-be-grand-finale.html> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 094 – Arte da Capa feito por J. R. R. Tolkien para TOLKIEN, J. R. R.; *The Hobbit, or There and Back Again*, Londres: George Allen & Unwin, 1937. **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; *J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur*, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 151

Fig. 095 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Londres: George Allen & Unwin, 1954 - TOLKIEN, J. R. R.; *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Londres: George Allen & Unwin, 1955 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Lord of the Rings: The Return of the King*, Londres: George Allen & Unwin, 1955. **Fonte de Imagem:** <https://rallyrd.com/collections/1954-1955-first-edition-first-issue-the-lord-of-the-rings-trilogy/> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 096 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Silmarillion*, Boston: Houghton Mifflin, 1977. **Fonte de Imagem:** <https://biblio.com.au/book/silmarillion-j-r-r-tolkien/d/1476304691> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 097 – TOLKIEN, J. R. R.; *Unfinished Tales*, Londres: George Allen & Unwin, 1980. **Fonte de Imagem:** <https://www.tolkienbooks.us/me/ut/unfinished-tales-1980> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 098 – Coleção de 12 Volumes *The History of Middle-Earth* (1983 – 1996), de J. R. R. Tolkien e editado por Christopher Tolkien, primeiras edições de 1983 – 1996. **Fonte de Imagem:** https://johnatkinsonbooks.co.uk/book/tolkien-j-r-r-the-history-of-middle-earth-all-12-volumes-uk-editions/?srsltid=AfmBOopQ5HUAXCX8qafKbjFuewan865POcLPoQhTbpKIkESL_QqLT1pQ . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 099 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Children of Húrin*, Londres: HarperCollins, 2007. **Fonte de Imagem:** <https://www.amazon.com/Children-H%C3%BArin-J-R-R-Tolkien-ebook/dp/B007978NKG> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 100 – Mapa de Middle-earth, de J. R. R. Tolkien. **Fonte de Imagem:** <https://www.bbc.com/news/uk-england-oxfordshire-36597055> . **Consultado a:** 03/09/2025

Fig. 101 – Cena de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm3802759168/?ref=ttmi_mi_5_3 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 102 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Hobbit*, Nova Iorque: Ballantine Books, 1965. **Fonte de Imagem:** <https://www.tolkienbooks.us/hob/us/mmpb/the-hobbit-1965> . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 103 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Nova Iorque: Ballantine Books, 1965. **Fonte de Imagem:** <https://www.tolkienbooks.us/lotr/us/mmpb/bb1965/the-fellowship-of-the-ring-1965> . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 104 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Nova Iorque: Ballantine Books, 1965. **Fonte de Imagem:** <https://www.tolkienbooks.us/lotr/us/mmpb/bb1965/the-two-towers-1965> . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 105 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Lord of the Rings: The Return of the King*, Nova Iorque: Ballantine Books, 1965. **Fonte de Imagem:** <https://www.tolkienbooks.us/lotr/us/mmpb/bb1965/the-return-of-the-king-1965> . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 106 – Poster BOORMAN, John (1981), *Excalibur* (Filme), EUA: Ardmore Studios. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0082348/mediaviewer/rm125507585/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 107 – Título de Abertura de DEITCH, Gene (1966), *The Hobbit* (Animação), EUA: Rembrandt Films. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt1686804/mediaviewer/rm529523712/?ref=tt_ph_1_2 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 108 – Cena de DEITCH, Gene (1966), *The Hobbit* (Animação), EUA: Rembrandt Films. **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/title/tt1686804/mediaviewer/rm3044948481/> . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 109 – Poster de BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1977); *The Hobbit* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0077687/mediaviewer/rm3127183105/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 110 – Cena de BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1977); *The Hobbit* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions. **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/title/tt0077687/mediaviewer/rm926096385/> . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 111 – Cena de BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1977); *The Hobbit* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0077687/mediaviewer/rm2578162433/?ref=ttmi_mi_6_2 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 112 – Poster de BAKSHI, Ralph (1978); *The Lord of the Rings* (Animação) Fantasy Films, Bakshi Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0077869/mediaviewer/rm96752129/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 113 – Cena de BAKSHI, Ralph (1978); *The Lord of the Rings* (Animação) Fantasy Films, Bakshi Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0077869/mediaviewer/rm2797883905/?ref=ttmi_mi_11_2 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 114 – Poster de BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1980), *Return of the King* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0079802/mediaviewer/rm214383617/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 115 – Cena de BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1980), *Return of the King* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0079802/mediaviewer/rm2534088449/?ref=ttmi_mi_5_3 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 116 – Cena de BASS, Jules; RANKIN JR., Arthur (1980), *Return of the King* (Animação) EUA: Rankin/ Bass Productions. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0079802/mediaviewer/rm2886409985/?ref=ttmi_mi_9_2C . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 117 – Capa do DVD/ VHS de LATYSHEV, Vladimir (1985), *The Fantastic Journey of Mr. Bilbo Baggins, the Hobbit* (Filme) União Soviética: Lentele Films. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt2563662/mediaviewer/rm4047647232/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 118 – Cena de LATYSHEV, Vladimir (1985), *The Fantastic Journey of Mr. Bilbo Baggins, the Hobbit* (Filme) União Soviética: Lentele Films. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt2563662/mediaviewer/rm2453667073/?ref=ttmi_mi_1_1 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 119 – Poster de TORIKKA, Timo (1993), *Hobitit* (Série), Finlândia: Yleisradio (YLE). **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0441925/mediaviewer/rm1503869952/?ref=tt_ov_i~ . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 120 – Cena de TORIKKA, Timo (1993), *Hobitit* (Série), Finlândia: Yleisradio (YLE). **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0441925/mediaviewer/rm1122296065/?ref=ttmi_mi_2_3 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 121 – Poster de JACKSON, Peter (1994), *Heavenly Creatures* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0110005/mediaviewer/rm1317213952/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 122 – Poster de JACKSON, Peter (1996), *The Frighteners* (Filme), EUA: Universal Pictures, Wingnut Films. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0116365/mediaviewer/rm2314166273/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 123 – Poster de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm3592958976/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 124 – Poster de JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167261/mediaviewer/rm306845440/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 125 – Poster de JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm584928512/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 126 – Cena de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm3840919297/?ref=ttmi_mi_76_2 . **Consultado a:** 04/09/2025

Fig. 127 – Cena de JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two Towers* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167261/mediaviewer/rm1552007425/?ref=ttmi_mi_83_1 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 128 – Cena do JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm2205139201/?ref=ttmi_mi_118_ . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 129 – Poster de JACKSON, Peter (2012); *The Hobbit: An Unexpected Journey* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0903624/mediaviewer/rm788525057/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 130 – Poster de JACKSON, Peter (2013); *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt1170358/mediaviewer/rm2431898112/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 131 – Poster de JACKSON, Peter (2014); *The Hobbit: The Battle of Five Armies* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt2310332/mediaviewer/rm1627291649/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 132 – Cena de JACKSON, Peter (2012); *The Hobbit: An Unexpected Journey* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0903624/mediaviewer/rm1992272896/?ref=ttmi_mi_7_1 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 133 – Cena de JACKSON, Peter (2013); *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt1170358/mediaviewer/rm4268139520/?ref=ttmi_mi_16_2 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 134 – Cena de JACKSON, Peter (2014); *The Hobbit: The Battle of Five Armies* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt2310332/mediaviewer/rm3318071553/?ref=ttmi_mi_60_1 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 135 – Poster de MCKAY, Patrick; PAYNE, John D. (2022 - Atualmente); *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (Série) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt7631058/mediaviewer/rm937590017/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 136 – Poster de KAMIYAMA, Kenji (2024), *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* (Animação), EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt14824600/mediaviewer/rm386294529/?ref=tt_ov_i . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 137 – Cena de MCKAY, Patrick; PAYNE, John D. (2022 - Atualmente); *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (Série) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt7631058/mediaviewer/rm920812801/?ref=ttmi_mi_21_2 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 138 – Cena de KAMIYAMA, Kenji (2024), *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* (Animação), EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt14824600/mediaviewer/rm3066720513/?ref_=ttmi_mi_4_2 . Consultado a: 05/09/2025

Fig. 139 – *Orthanc (Isengard)*, por Alan Lee (1991): ilustração feita para a edição comemorativa de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 107

Fig. 140 – *The Hill: Hobbiton across the Water*, por J. R. R. Tolkien (1937): criada por Tolkien para a primeira edição americana de *The Hobbit* (1937). **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 90

Fig. 141 – *Bag End, Underhill*, por J. R. R. Tolkien (1937): desenho a lápis e tinta preta para *The Hobbit* (1937). **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 106

Fig. 142 – *Rivendell*, por J. R. R. Tolkien (1937): criada por Tolkien para a primeira edição americana de *The Hobbit* (1937). **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 117

Fig. 143 – *Orthanc (I)*, por J. R. R. Tolkien (1942): esboço preparatório feito para os primeiros rascunhos de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 166

Fig. 144 – *Barad-dûr*, por J. R. R. Tolkien (1942): desenho preparatório feito durante a redação inicial de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 152

Fig. 145 – Ruínas de Amon Hen, em cena de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.theonering.com/fellowship-passes-by-hollin-ruins-new-line-cinema/> . Consultado a: 07/09/2025

Fig. 146 – Cena do Filme JACKSON, Peter (1987), *Bad Taste* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films. **Fonte de Imagem:** <https://mubi.com/pt/pt/films/bad-taste> . Consultado a: 10/09/2025

Fig. 147 – Cenografia de Filme JACKSON, Peter (1994), *Heavenly Creatures* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0110005/mediaviewer/rm274239233/?ref_=ttmi_mi_16_2 . Consultado a: 10/09/2025

Fig. 148 – Cenografia de Filme JACKSON, Peter (1994), *Heavenly Creatures* (Filme), Nova Zelândia: Wingnut Films. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0110005/mediaviewer/rm945327873/?ref_=ttmi_mi_20_1 . Consultado a: 10/09/2025

Fig. 149 – Alan Lee em trabalho de campo na Nova Zelândia (1999–2000). **Fonte de Imagem:** SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 48

Fig. 150 – TOLKIEN, J. R. R.; *The Lord of the Rings*, Londres: HarperCollins, 1991. **Fonte de Imagem:** <https://biblio.co.uk/book/lord-rings-first-illustrated-edition-illustrated/d/1670223396> . Consultado a: 07/09/2025

Fig. 151 – Esquismo das Casas dos Hobbits feito por Alan Lee para a Trilogia *The Lord of the Rings* (2001 - 2003), de Peter Jackson. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *The Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 20

Fig. 152 – Peter Jackson e Alan Lee em reunião (1999–2000): bastidores da produção de *The Lord of the Rings* (2001 - 2003). **Fonte de Imagem:** SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 49

Fig. 153 – *Hobbiton: Bag End*, por John Howe (1999-2000): concept art feito para a pré-produção da trilogia *The Lord of the Rings* (trilogia *The* por Peter Jackson. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 21

Fig. 154 – Matamata Park, na Nova Zelândia. **Fonte de Imagem:**
<https://www.hobbitontours.com/discover/our-story/> . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 155 – Hobbiton Set em Matamata Park, na Nova Zelândia. **Fonte de Imagem:**
<https://www.hobbitontours.com/> . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 156 – Whakapapa Ski Field, na Nova Zelândia. **Fonte de Imagem:** <https://moviemaps.org/locations/136> .
Consultado a: 10/09/2025

Fig. 157 – Frodo e Sam a caminho de Mordor, em cena de JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://moviemaps.org/locations/136> .
Consultado a: 10/09/2025

Fig. 158 – Interior de Bag end, em Hobbiton, feito à escala real com Gandalf (Ian Mackellen). **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm3802759168/?ref=ttmi_mi_5_3 .
Consultado a: 10/09/2025

Fig. 159 – Interior de Bag end, em Hobbiton, feito a uma escala maior com Bilbo Baggins (Ian Holm). **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm2594799616/?ref=ttmi_mi_3_1 .
Consultado a: 10/09/2025

Fig. 160 – Bigature (miniatura de grande escala) de Lothlórien, reino élfico. **Fonte de Imagem:**
<https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring/gallery> .
Consultado a: 10/09/2025

Fig. 161 – Bigature (miniatura de grande escala) de Orthanc (Isengard), Lar de Saruman. **Fonte de Imagem:**
<https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-return-of-the-king/gallery> . **Consultado a:**
10/09/2025

Fig. 162 – Bigature (miniatura de grande escala) de Barad-dûr, Torre de Sauron. **Fonte de Imagem:**
<https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-two-towers/gallery> . **Consultado a:**
10/09/2025

Fig. 163 – Esquisto de Lothlórien de Alan Lee feito de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *The Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 74

Fig. 164 – Set de Filmagem de Lothlórien, em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 73

Fig. 165 – Esquisto de Edoras (Rohan), de Alan Lee, para o JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two towers* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *The Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 93

Fig. 166 – Cenário de Edoras (Rohan) de JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two towers* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 40

Fig. 167 – Esquisto do interior de Orthanc (Isengard), de Alan Lee, para o JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two towers* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 40

Fig. 168 – Cenário do interior de Orthanc (Isengard) para o JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two towers* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 42

Fig. 169 – Cenário de uma coluna de Edoras (Rohan) para o JACKSON, Peter (2002); *The Lord of the Rings: The Two towers* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 41

Fig. 170 – Esquismo de uma coluna de Edoras (Rohan), de Alan Lee, para o filme *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), de Peter Jackson. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 96

Fig. 171 - Localização de Riverdell (Valfenda) no Mapa de Terra-média. **Fonte de Imagem:** <https://www.theonering.com/maps-of-middle-earth/> . **Consultado a:** 09/09/2025

Fig. 172 - Planta geral de Rivendell, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*. **Fonte de Imagem:** FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 127

Fig. 173 - Riverdell (Valfenda) JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm2890374145/?ref_=ttmi_mi_167_1 . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 174 - Vale de Lauterbrunnental, na Suíça. **Fonte de Imagem:** https://www.geo.de/reisen/reise-inspiration/lauterbrunnental--schweiz_30376686-30377372.html . **Consultado a:** 09/09/2025

Fig 175 - Rivendell Looking East, por J. R. R. Tolkien (c. 1930–1933). **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; *J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur*, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 115

Fig 176 - Planta da Casa de Elrond, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*. **Fonte de Imagem:** FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 127

Fig. 177 - Rivendell, por J. R. R. Tolkien (1937): criada por Tolkien para a primeira edição americana de *The Hobbit* (1937). **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; *J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur*, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 117

Fig. 178 - Rivendell: Sequência da Varanda, por Jeremy Bennett: concept art feito para a pré-produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 48

Fig. 179 - Esquismo de Rivendell, por Alan Lee, para JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 45

Fig. 180 - Kaitoke Regional Park, na Nova Zelândia, com arco do set deixado no local. **Fonte de Imagem:** <https://www.wellingtonnz.com/visit/trails/kaitoke-regional-park/pakuratahi-river-walk> . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig.181 - Cena junto ao arco em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm3970152960/?ref_=ttmi_mi_1_1 . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 182 - Bigature (miniatura de grande escala) de Rivendell (Valfenda), Reino Élfico. **Fonte de Imagem:** <https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring/gallery> . **Consultado a:** 06/09/2025

Fig. 183 - Set de Filmagem da varanda em Rivendell (Valfenda). **Fonte de Imagem:** Screenshot de <https://www.youtube.com/watch?v=uwicllZtJtQ&t=841s> (minuto 14:19) . **Consultado a:** 08/09/2025

Fig. 184 - Bigature de Rivendell filmada no mesmo ângulo que a anterior. **Fonte de Imagem:** Screenshot de <https://www.youtube.com/watch?v=uwicllZtJtQ&t=841s> (minuto 14:19) . **Consultado a:** 08/09/2025

Fig. 185 - Montagem do final da cena em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0120737/mediaviewer/rm4071194624/?ref_=ttmi_mi_11_1 . Consultado a: 04/09/2025

Fig. 186 - Esquisso dos arcos em Rivendell, por Alan Lee, para JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 50

Fig. 187 - Cenário do Quarto onde Frodo Acorda em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.msbaarchitects.com/blog/architecture-pop-culture-lotrs-rivendell> . Consultado a: 07/09/2025

Fig. 188 - Cenário do Quarto de Elrond JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.msbaarchitects.com/blog/architecture-pop-culture-lotrs-rivendell> . Consultado a: 07/09/2025

Fig. 189 - Esquisso do interior de Rivendell, por Alan Lee, para JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 49

Fig. 190 - Esquisso do interior de Rivendell, por Alan Lee, para JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 53

Fig. 191 - Construção do Set de Filmagem de Rivendell em Kaitoke Regional Park, na Nova Zelândia. **Fonte de Imagem:** <https://www.theonering.com/rivendell-set-under-construction/> . Consultado a: 07/09/2025

Fig. 192 - Localização de Minas de Moria (Khazad-dûm) no Mapa da Terra-média. **Fonte de Imagem:** <https://www.theonering.com/maps-of-middle-earth/> . Consultado a: 09/09/2025

Fig. 193 - Corte esquemático das Minas de Moria, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*. **Fonte de Imagem:** FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 129

Fig. 194 - Minas de Moria (Khazad-dûm) em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/name/nm1319651/mediaviewer/rm1353704704/?ref_=nm_mi_1 . Consultado a: 04/09/2025

Fig. 195 - Planta da Região do Portão de Durin de Moria, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*. **Fonte de Imagem:** FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 129

Fig. 196 - The Doors of Durin, por J. R. R. Tolkien (1954): ilustração feita para a primeira edição de *The Fellowship of the Ring*. **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; *J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur*, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 159

Fig. 197 - The West-gate of Moria, por Alan Lee (1990): ilustração feita para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:** https://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_from_The_Lord_of_the_Rings#/media/File:Alan_Lee_-_The_West-gate_of_Moria.jpg . Consultado a: 10/09/2025

Fig. 198 - Porta de Durin em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0120737/mediaviewer/rm1508820737/?ref_=ttmi_mi_92_2 . Consultado a: 10/09/2025

Fig. 199 – Planta parcial das Minas de Moria, de Karen Wynn Fonstad (1991), em *The Atlas of Middle-earth*.
Fonte de Imagem: FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 129

Fig. 200 - Esquisso do Vigésimo Primeiro Hall de Moria para o JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 63

Fig. 201 - Câmara dos Registos (Mazarbul) em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:**
https://www.imdb.com/pt/title/tt0120737/mediaviewer/rm1464310785/?ref=ttmi_mi_173_1 . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 202 - Esquisso da Câmara dos Registos (Mazarbul) de Moria para o JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *The Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 62

Fig. 203 - Esquisso de uma Câmara Moria para o JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 63

Fig. 204 – The Eastern Arches, por Alan Lee (1990): ilustração feita para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:**
https://tolkiengateway.net/wiki/Category:Images_from_The_Lord_of_the_Rings#/media/File:Alan_Lee_-_The_Eastern_Arches.jpg . **Consultado a:** 08/09/2025

Fig. 205 – The Bridge of Khazad-dûm, por Alan Lee (1990): ilustração feita para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:**
https://tolkiengateway.net/wiki/Category%3AImages_of_the_Bridge_of_Khazad-d%C3%BBm?utm_source=chatgpt.com#/media/File:Alan_Lee_-_The_Bridge_of_Khazad-dum.jpg .
Consultado a: 08/09/2025

Fig. 206 – Ponte de Khazad-dûm em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:**
https://www.imdb.com/pt/title/tt0120737/mediaviewer/rm224893441/?ref=ttmi_mi_294_2 . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 207 - Estruturas internas de Moria, por Weta Workshop (1999–2000): Bigature feita para a produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring/gallery> . **Consultado a:** 06/09/2025

Fig. 208 – Modelo cenográfico de Moria, por Weta Workshop (1999–2000): Bigature feita para a produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring/gallery> . **Consultado a:** 06/09/2025

Fig. 209 – Modelo cenográfico de Moria, por Weta Workshop (1999–2000): Bigature feita para a produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring/gallery> . **Consultado a:** 06/09/2025

Fig. 210 – Pintura de Maquete de Moria pela Weta Workshop (1999–2000): Bigature feita para a produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring/gallery> . **Consultado a:** 06/09/2025

Fig. 211 – Construção de maquete de Moria pela Weta Workshop (1999–2000): Bigature feita para a produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring/gallery> . **Consultado a:** 06/09/2025

Fig. 212 - Minas de Moria em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0120737/mediaviewer/rm1833344001/?ref_=ttmi_mi_230_1 . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 213 – Storyboard de Moria, por Jeremy Bennett (1999–2000): Estudo de Luz feito para a pré-produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 65

Fig. 214 - Esquismo do Segundo Hall de Minas de Moria, feito por Alan Lee, para o filme de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *The Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 60

Fig. 215 – Concept art de Moria, por Jeremy Bennett (1999–2000): Estudo de luz feito para a pré-produção de JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Fellowship of the Ring*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2002, pp. 66 -67

Fig. 216 - Segundo Hall em JACKSON, Peter (2001); *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/pt/title/tt0120737/mediaviewer/rm3695436800/?ref_=ttmi_mi_326_2 . **Consultado a:** 10/09/2025

Fig. 217 - Localização de Minas Tirith (Gondor) no Mapa da Terra-média. **Fonte de Imagem:** <https://www.theonering.com/maps-of-middle-earth/> . **Consultado a:** 09/09/2025

Fig. 218 – Minas Tirith (Gondor) em JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm3520907009/?ref_=ttmi_mi_92_2 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 219 – Reconstrução de Maiden Castle da Idade do Ferro: ilustração arqueológica de povoado fortificado europeu. **Fonte de Imagem:** https://www.castlesandmanorhouses.com/types_01_ancient.htm . **Consultado a:** 07/09/2025

Fig. 220 – Minas Tirith, por J. R. R. Tolkien (1944): esboço feito durante a redação de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:** HAMMOND, Wayne G.; SCULL, Christina; J.R.R. Tolkien artiste et illustrateur, Paris: Christian Bourgois, 1996, pp. 172

Fig. 221 - Planta esquemática de Minas Tirith, por Karen Wynn Fonstad (1981): mapa publicado em *The Atlas of Middle-earth* (1981). **Fonte de Imagem:** FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 139

Fig. 222 – Reconstrução cartográfica de Minas Tirith, por Karen Wynn Fonstad (1981): mapa publicado em *The Atlas of Middle-earth* (1981). **Fonte de Imagem:** FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 139

Fig. 223 – Bigature de Minas Tirith pela Weta Workshop (1999–2000): modelo feito para a produção de JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** SIBLEY, Brian; *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*, Boston: Houghton Mifflin, 2002, pp. 62

Fig. 224 - Vale de Tasman, com a Montanha Cook, na Nova Zelândia. **Fonte de Imagem:** <https://middle-earth.timeworx.nl/rotk-01.html> . **Consultado a:** 08/09/2025

Fig. 225 - Inserção de Minas Tirith na paisagem no JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm2259189760/?ref_=ttmi_mi_12_1 . **Consultado a:** 07/09/2025

Fig. 226 – Minas Tirith, por Alan Lee (1990): desenho feito para a edição ilustrada de *The Lord of the Rings*. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2004, pp. 24

Fig. 227 – The Tower of Babel, por Pieter Brueghel, (1563). **Fonte de Imagem:** <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Pieter-Brueghel-the-Younger/30749/A-torre-de-babel.html> . **Consultado a:** 07/09/2025

Fig. 228 – Mont Saint-Michel, em Normandia, na França. **Fonte de Imagem:** https://www.vortexmag.net/vilas-medievais-mais-bonitas-da-europa/#google_vignette . **Consultado a:** 07/09/2025

Fig. 229 – St. Michael Mount, em Cornwell, na Inglaterra. **Fonte de Imagem:** <https://stmichaelsmount.co.uk/> . **Consultado a:** 12/09/2025

Fig. 230 - Equisso da Planta de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 135

Fig. 231 - Equisso da Vista Aérea de Minas Tirith feito por Alan Lee, para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 134

Fig. 232 – Concept Art do Segundo Portão de Minas Tirith, de Jeremy Bennett: Estudo de cor para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2004, pp. 31

Fig. 233 - Equisso da Vista de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *The Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 143

Fig. 234 - Plano Panorâmico de Minas Tirith em JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm806132993/?ref_=ttmi_mi_146_2 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 235 - Plano Panorâmico de Minas Tirith em JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm839687425/?ref_=ttmi_mi_147_1 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 236 – Vista do interior de Minas Tirith em JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm856464641/?ref_=ttmi_mi_147_2 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 237 - Esquisso do Interior de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2004, pp. 25

Fig. 238 - Esquisso do Interior de Minas Tirith, feito por Alan Lee, para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2004, pp. 30

Fig. 239 - Planta do Set de Filmagem da Cidade de Minas Tirith em o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.youtube.com/watch?v=h-4va7xzB4w&list=PLRzqXH8K0HzFqmf0D5dtqZIVVvwxwVWVh&index=6> (Minuto: 26:10) . **Consultado a:** 12/09/2025

Fig. 240 - Cenários da Cidade de Minas Tirith o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.youtube.com/watch?v=h-4va7xzB4w&list=PLRzqXH8K0HzFqmf0D5dtqZIVVvwxwVWVh&index=6> (Minuto: 23:20) . **Consultado a:** 12/09/2025

Fig. 241 - Cenários da Cidade de Minas Tirith o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.youtube.com/watch?v=h-4va7xzB4w&list=PLRzqXH8K0HzFqmf0D5dtqZIVVvwxwVWVh&index=6> (Minuto: 19:53) . **Consultado a:** 12/09/2025

Fig. 242 – Set Filmagem de Minas Tirith, para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.theonering.com/fantastic-fortress-of-minas-tirith-the-evening-post/> . **Consultado a:** 07/09/2025

Fig. 243 - Vista Aérea de Minas Tirith no filme JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm1842726657/?ref_=ttmi_mi_84_2 . **Consultado a:** 05/09/2025

Fig. 244 - Equiço da Vista Aérea da do Edifício da Sala do Trono e da Torre de Ecthelion, feito por Alan Lee para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2004, pp. 35

Fig. 245 – Reconstrução cartográfica da Torre de Ecthelion de Minas Tirith, por Karen Wynn Fonstad (1981): mapa publicado em *The Atlas of Middle-Earth* (1981). **Fonte de Imagem:** FONSTAD, K. W., *The Atlas of Middle-Earth* (Revised edition). New York, Houghton Mifflin Company, 1991, pp. 139

Fig. 246 - Equiço do Edifício da Sala do Trono, feito por Alan Lee para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** LEE, Alan; *The Lord of the Rings Sketchbook*; Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2005, pp. 135

Fig. 247 – Construção da Bigature do Edifício da Sala do Trono em Minas Tirith, pela Weta Workshop (2003), para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.wetaworkshop.com/projects/the-lord-of-the-rings-the-return-of-the-king/gallery> . **Consultado a:** 06/09/2025

Fig. 248 - Capela Palatina, na Sicília, em Itália. **Fonte de Imagem:** <https://www.romeartlover.it/Aachen.html> . **Consultado a:** 12/09/2025

Fig. 249 – Concept Art da Sala do Trono de Minas Tirith, de Jeremy Bennett: Estudo de cor para o JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** RUSSEL, Gary; *The Lord of the Rings: The Art of The Return of the King*, Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2004, pp. 37

Fig. 250 - Trono no Set filmagem da Sala do Trono de Minas Tirith em JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.youtube.com/watch?v=h-4va7xzB4w&list=PLRzqXH8K0HzFqmf0D5dtqZIVVvwxwVWVh&index=6> (Minuto: 32:41) . **Consultado a:** 12/09/2025

Fig. 251 – Planta do Set de Filmagem da Sala do trono de Minas Tirith em JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.youtube.com/watch?v=h-4va7xzB4w&list=PLRzqXH8K0HzFqmf0D5dtqZIVVvWxaWVVh&index=6> (Minuto: 29:56) . **Consultado a: 12/09/2025**

Fig. 252 – Representação 3D da Sala do Trono de Minas Tirith do Filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003) feito por Adam Middleton. **Fonte de Imagem:** <https://www.adamjmiddleton.com/middleearth-crosssections>. **Consultado a: 03/05/2026**

Fig. 253 – COSTA; Manuel, Planta da Sala do Trono de Minas Tirith à Escala 1:350 do Filme JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema.

Fig. 254 – COSTA; Manuel, Corte Longitudinal da Sala do Trono de Minas Tirith à Escala 1:350 do Filme JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema.

Fig. 255 – COSTA; Manuel, Corte Transversal da Sala do Trono de Minas Tirith à Escala 1:350 do Filme JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema.

Fig. 256 – Nave Central do Interior de Minas Tirith no JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** <https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm2301467649/> . **Consultado a: 12/09/2025**

Fig. 257 – Nave Central do Interior de Minas Tirith no JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm3893140737/?ref_=ttmi_mi_132_2 . **Consultado a: 09/09/2025**

Fig. 258 – Nave Lateral do Interior de Minas Tirith no JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm3960249601/?ref_=ttmi_mi_135_2 . **Consultado a: 09/09/2025**

Fig. 259 – Nave Lateral do Interior de Minas Tirith no JACKSON, Peter (2003); *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Filme) EUA: New Line Cinema. **Fonte de Imagem:** https://www.imdb.com/title/tt0167260/mediaviewer/rm3943472385/?ref_=ttmi_mi_135_1 . **Consultado a: 09/09/2025**