Revista Multidisciplinar de Estudos NERDS GEEK

ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

A CHAMA DO OESTE: uma análise de memória e materialidade em O Senhor dos Anéis

Helena de Souza Accioly

Bacharela em Museologia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: helenasaccioly@gmail.com

RESUMO:

A cultura material é um importante campo da Museologia, presente não somente dentro de instituições culturais, mas também em todo patrimônio material, incluindo outros contextos, como o da cultura pop. Esta pesquisa objetivou compreender possíveis tensionamentos e conexões entre memória e objetos pertencentes à trilogia de filmes O Senhor dos Anéis. Metodologicamente, tratou-se de uma pesquisa exploratória e qualitativa realizada a partir de análise cinematográfica e bibliográfica. Os resultados, obtidos pela análise do objeto ficcional Narsil, uma espada atravessada por um processo de musealização, evidenciaram que a área museológica possui capacidade teórica para abarcar esse tipo de tensionamento, quando acompanhada da Antropologia. Concluiu-se que a Museologia não se restringe aos museus, podendo ser observada em outros domínios, fomentando a possibilidade de debates alheios à sua esfera.

PALAVRAS-CHAVES: Antropologia, Cultura Material, Cultura Pop, Museologia, Objetos e Coleções.

Submissão: 22/06/2026
Revisão: 23/07/2026
Aprovação: 20/09/2026
Publicação: 02/10/2026

Revista Multidisciplinar de Estudos NERDS GEEK

ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

Helena de Souza Accioly

Bacharela em Museologia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

E-mail: helenasaccioly@gmail.com

Submissão: 22/06/2026
Revisão: 23/07/2026
Aprovação: 20/09/2026
Publicação: 02/10/2026

THE FLAME OF THE WEST: an analysis of memory and materiality in The Lord of the Rings

ABSTRACT:

Material culture is an important field of Museology, present not only within cultural institutions, but also in all material heritage, as well as in other contexts, such as pop culture. This research aimed to understand possible tensions and connections between memory and objects belonging to The Lord of the Rings film trilogy. Methodologically, this is an exploratory and qualitative study conducted through filmic and bibliographic analysis. The results, obtained through the analysis of the fictional object Narsil, a sword undergoing a process of musealization, demonstrated that the field of museology, when combined with Anthropology, possesses the theoretical capacity to encompass this type of tension. Thus, Museology is not restricted to museums and can be observed in other spheres, supporting debates beyond its traditional realm.

Keywords: *Anthropology; Material Culture; Pop Culture; Museology; Objects and Collections.*

Revista Multidisciplinar de Estudos
NERDS/GEEK
ISSN: 2675-5084
v.8, n.12

1. INTRODUÇÃO

É notável que a Museologia, assim como outras áreas do conhecimento, pode ser trabalhada por meio de conexões mundanas com nosso cotidiano, o que permite que um conhecimento estranho ou até mesmo alheio à rotina de uma pessoa, possa se fazer presente e atrelado às coisas tão comuns e corriqueiras de sua vida. Por isso, ao se pensar em maneiras de integrar os fundamentos da cultura material e patrimônios culturais a cotidianos comuns que não costumam se atrelar a um campo acadêmico, uma das maneiras mais práticas e com grandes possibilidades de conexões é utilizar a cultura pop[1] como área de observação e estudo. Em especial, obras audiovisuais, visto que uma vasta parcela da população possui como hábito assistir a filmes e séries, ao menos de vez em quando.

O *Senhor dos Anéis* (2001–2003) é uma trilogia de filmes, baseada no livro de mesmo nome de John Ronald Reuel Tolkien (1892–1973). A história narra a jornada de Frodo Bolseiro, um jovem que recebe a missão de destruir o anel mágico contendo o poder de Sauron, um Senhor das Trevas que se acreditava estar adormecido. Acompanhado pela Sociedade do Anel, formada por heróis de vários lugares, que decidem seguir o portador d'O Anel durante sua tarefa, o protagonista desbrava a Terra-Média[2] enfrentando seus perigos e obstáculos até chegar à Mordor, local onde O Anel deveria ser destruído. A obra foi aclamada por sua complexa narrativa épica e pelo desenvolvimento de suas próprias culturas fictícias que adicionam à construção de mundo, estabelecendo um novo padrão para adaptações cinematográficas de obras literárias, causando um verdadeiro impacto cultural não somente na indústria do cinema, mas na cultura pop. Além de se tornar um de seus principais expoentes, a obra revitalizou o interesse do público por narrativas fantásticas que se aproximam de nossa realidade por meio de seu cuidado em abordar temáticas comuns à humanidade, mesmo que se utilizando de aparatos fantasiosos para isso.

Ao compreendermos que as representações de patrimônio e de memória em obras desse tipo, ainda que não sejam condizentes com os reais conceitos do campo museológico ou da nossa realidade, são capazes de servir como interessantes representações e exemplos que podem "ilustrar" as teorias presentes nos estudos sobre patrimônio material e cultural de maneira muito mais simples e até mesmo lúdica. É possível perceber isso como uma possibilidade de popularização dos debates sobre essa área fora do campo acadêmico e um fomento do interesse por patrimônios culturais reais. Dessa forma, este artigo se propõe a questionar e analisar as maneiras em que a abordagem da cultura material, associada à teoria dos objetos e das coleções, no âmbito da Antropologia, pode ser aplicada à análise de objetos de estudo não convencionais, como é o caso dos objetos ficcionais presentes na trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis*. Em particular, no que diz respeito às suas relações de poder, funções simbólicas e agências que moldam e influenciam a construção da narrativa e suas possíveis implicações na compreensão cultural e patrimonial tanto nestas manifestações, quanto em manifestações de cotidianos reais. Com base nesta proposta, o presente texto, e o trabalho do qual ele deriva, apresentam e discutem não somente as possíveis conexões e tensionamentos existentes entre a cultura material e a trilogia cinematográfica, utilizando alguns dos objetos presentes em sua narrativa como objetos de estudo, mas consideram também algumas maneiras pelas quais o estudo sobre patrimônios ficcionais pode ser favorável aos estudos sobre patrimônios materiais.

2. DESAFIOS METODOLÓGICOS EM OBJETOS "NÃO CONVENCIONAIS"

Ao decidir trabalhar com um objeto que, materialmente, não existe em nossa realidade factível, apesar de existir dentro de uma narrativa observável por meio desse mundo real — como é o caso em objetos existentes

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

[2] É o nome dado para o continente fictício e mitológico existente no centro de Arda, o planeta ficcional criado por Tolkien para abrigar suas histórias. A palavra em si significa "o mundo", e tudo que nele existe, e é onde a maioria dos contos do legendarium do autor ocorrem.

dentro de obras cinematográficas ou literárias — outras formas metodológicas se fazem necessárias para que a análise seja feita com o devido rigor técnico. Para que haja uma compreensão correta e crítica das vidas sociais dos objetos, no conceito de Arjun Appadurai (2009), que percebe os trajetos percorridos pelos objetos e a forma como podem ser ressignificados ao longo de sua existência como uma verdadeira biografia, é necessário que uma análise daqueles que se destacam dentro da narrativa fictícia seja realizada.

É possível compreender esses objetos "principais" como elementos que carregam significados ou simbologias — múltiplas ou não — para as sociedades em que estão alojados, integrando-se à história de maneiras distintas e específicas. Tais objetos possuem uma memória atrelada a eles, manifestada nas subjetividades apresentadas pela trama, e geradora de impactos diretos no curso narrativo — e, consequentemente, no universo por ele descrito —, afetando desde indivíduos isolados até sociedades inteiras. Memória esta que, conforme a visão de Maurice Halbwachs (1990), não se limita apenas a configurar uma identidade individual, sendo também o produto de um coletivo derivado do lugar que o indivíduo ocupa e pelas relações que mantém com o seu entorno. A análise filmográfica teve por base um olhar crítico, técnico e consciente, abandonando a visão leve e nostálgica de fã. Para selecionar quais objetos deveriam ser considerados como os verdadeiros 'protagonistas' da história, primeiro foi preciso observar de que maneira cada um desses objetos impactou a narrativa, considerando os seguintes critérios: potencial simbólico, relevância narrativa e impacto sociocultural.

Isso foi necessário pois, em um universo ficcional tão cultural e materialmente rico quanto o que J. R. R. Tolkien descreveu em suas obras — e que foi tão bem adaptado cinematograficamente — onde cada objeto foi realmente criado para exercer uma vital importância dentro dos contextos em que se inserem, é essencial perceber, dentro da perspectiva de uma análise crítica e metodológica, o quão vastos cada um desses impactos foi, para que os maiores agentes dentro da narrativa possam, de fato, ser selecionados. É por meio dessa observação que se torna possível visualizar de forma nítida o poder — seja esse compreendido de forma literal ou não — que cada objeto possui para moldar, à sua maneira, não somente a história, mas também os personagens e os contextos em que cada um deles se insere dentro dela.

Com o objetivo de realizar esse processo cuidadosamente e com seu devido registro documental, foi criada uma planilha — não referenciada por este artigo por motivos organizacionais — que reuniu as principais informações referentes a esses objetos, essencial para o processo de análise filmográfica e de escrita e também para a seleção criteriosa daqueles que seriam abordados pela pesquisa. Foram registradas nesse documento, durante o já citado processo de análise criteriosa da trilogia, as cenas e quaisquer outras informações que fossem relevantes e relativas a elas, em que os principais agentes (objetos) da narrativa fossem referenciados, citados, ou fizessem parte delas.

Após o preenchimento da planilha descrita, uma pesquisa de caráter bibliográfico foi realizada, como de praxe em pesquisas dessa tipologia, com o intuito de reunir informações, conceitos e teorias existentes nos campos da cultura material e da teoria dos objetos, pertencentes à Museologia e à Antropologia, tanto para corroborar com os argumentos apresentados, quanto para adicionar à compreensão sobre os campos, auxiliando na visualização de novas possibilidades de tensionamento com objetos de pesquisa, tal qual o escolhido . Mas a principal e mais crucial etapa do trabalho foi a seleção dos objetos pertencentes à narrativa que seriam abordados pela pesquisa e considerados os principais agentes da trama. Para que isso pudesse ser feito de maneira compatível com o escopo de um trabalho de conclusão de curso, o quadro construído com todos os objetos referenciados no decorrer da trilogia foi essencial.

Durante a análise cinematográfica, pôde-se reunir um total de 16 objetos que, de diferentes maneiras, são parte ativa e agenciadora da narrativa, porém, devido à incapacidade de abarcar um resultado tão largo em um trabalho de conclusão de curso, uma restrição dessa seleção se fez necessária. Após levar em consideração os objetos que se conectam com a história como um todo e fazem parte de todos os filmes, a relevância narrativa, o impacto sociocultural e o potencial

simbólico de cada um, e quais deles possuíam maior potencial de diálogo com a Museologia e suas teorias e conceitos, restaram quatro objetos: a espada Narsil — apresentada no presente artigo —, o Um Anel, as Palantíri e o Diário de Bilbo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e o pluralismo de concepções pedagógicas

Ao se pensar sobre o campo da Museologia, nos conceitos e teorias pertencentes a ele, a cultura material pode ser considerada uma de suas principais áreas. É possível compreendê-la como uma reunião dos estudos dedicados à relação entre as pessoas e as coisas, compreendidas por Tim Ingold (2012) não somente como objetos ou materiais estáticos, mas verdadeiras coisas que vivem por meio de suas existências e contatos com quem elas interagem, que buscam conhecer não apenas o objeto em si, como também as memórias depositadas pelas pessoas que o produziram ou que o utilizaram em determinados momentos de sua existência. Essa área do conhecimento seria, então, uma construção social

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

Levando em consideração o fato de que o conceito físico e tangível de material se faz presente em inúmeras práticas e costumes socioculturais, e de que é extremamente necessária a compreensão da importância que determinados objetos ou locais possuem para suas respectivas culturas e para a criação de identidades comuns aos cidadãos nela inseridos, a cultura material se faz crucial para o campo. É impossível pensar em uma sociedade ou cultura sem pensar em seus objetos, lugares ou quaisquer outras referências físicas que pertençam a elas e, ao considerá-los, também se evidenciam as memórias e a imaterialidade que os envolvem.

Ao observar a intrínseca relação entre sujeitos e objetos, nota-se uma inevitável conexão entre eles constituída, que possibilita que memórias, valores e poderes (de carácter político, social ou capital) lhes sejam atribuídos, por mais que não tenham sido originalmente criados com eles, ou que tenham sido modificados durante o curso de sua vida social (Appadurai, 2009). Com o uso deste conceito pelo campo museológico, por exemplo, objetos musealizados passaram a ser tensionados por sua lógica: ao atravessarem as portas de um museu, esses objetos, agora considerados como musealizados, têm parte de sua biografia — das funções e da memória que carregavam antes de passarem por esse processo — esquecida para que possam ser ressignificados pelo contexto que a instituição ou o museu agora os insere. Essa biografia do objeto assim seria

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

Assim, a cultura material em tudo se faz presente, mesmo que de forma sutil e implícita, principalmente quando voltamos nossa atenção para a relação entre o ser humano, a memória e os objetos durante o decorrer de nossos cotidianos, percebendo como estes estão intrinsecamente conectados à diversos aspectos de nossa vida e cultura. E da mesma maneira em que somos facilmente capazes de visualizar essas correlações em nossa realidade, também podemos perceber esses entrelaces em coisas que, apesar de poderem ser parte somente de nosso cotidiano trivial, não retratam o real, mas sim o fantasioso, o lúdico, e até mesmo o mágico.

Por mais que *O Senhor dos Anéis* seja "apenas" uma obra literária adaptada em uma trilogia cinematográfica de renome, não é possível subestimar e ignorar as riquezas culturais, geográficas e linguísticas presentes em sua narrativa — mesmo que fictícia. E analisando essa cultura fantástica desenvolvida por Tolkien, é possível perceber que ela apresenta um importante

pano de fundo para a história contada, assim como entrelaça sua misticidade com a realidade factual, visto que é por meio dela que o leitor, ou espectador, é capaz de traçar paralelos e significados entre o que absorve sobre a obra e a sociedade ao seu redor.

De maneira geral, as teorias da cultura material também podem ser adaptadas e aplicadas às inúmeras culturas ficcionais e lugares presentes em Arda e, consequentemente, aos principais objetos que protagonizam a saga, pois todas essas coisas formam um cenário para a narrativa. Segundo o conceito de Daniel Miller (2013), ela tece uma trama de subtextos capazes de fazer com que sua existência seja aceita ali, por mais que não necessariamente percebida, além de traçar paralelos entre a realidade em que se inserem e nossos problemas reais, visto que os objetos se tornam importantes justamente por não serem notados, no sentido literal da palavra. Afinal, essas coisas

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

Dessa forma, levando em consideração a importância dos estudos sobre cultura material para o campo da Museologia, que fora apresentada até aqui, seria impossível nem sequer pensar na possibilidade desses tensionamentos poderem ser traduzidos para outras construções culturais que não necessariamente fazem parte de nossa realidade. Os mesmos conceitos e lógicas que regem o funcionamento da relação entre nossas sociedades e suas respectivas culturas podem também ser utilizados para analisar e compreender culturas ficcionais, possibilitando que interessantes conexões entre essas diferentes construções culturais — fictícias e reais — sejam observadas.

3.2 Cultura material e ficção

A cultura material, como apontado pelos resultados da análise bibliográfica, possui total capacidade conceitual, mesmo que seja comum e historicamente atrelada a contextos e objetos reais, para contemplar estudos sobre sociedades, culturas e, consequentemente, objetos existentes em um plano que pode ser observado apenas por meio da nossa realidade factível: o ficcional. Da mesma forma que se fazem presentes em várias práticas, costumes socioculturais e relações entre humanos e objetos, os conceitos de material e de memória podem ser aplicados em culturas "não-reais" e, além disso, podem ser tensionados para explorar conexões entre objetos e sociedades dentro de contextos fantasiosos e mágicos.

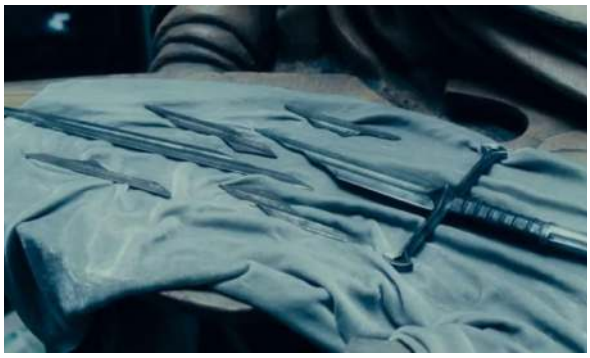
Os objetos pertencentes ao universo de *O Senhor dos Anéis* têm um papel crucial que excede toda a rede sociocultural neles entrelaçada, transbordando para o nosso universo real, a partir do momento em que essas coisas, ao deixarem de ser estáticas e "imateriais", causam impactos nas narrativas passíveis de serem observados por nós. Elas estabelecem contato entre sujeitos (reais) e objetos (ficcionais) que, por vezes, pode se traduzir não somente em uma admiração ao objeto fictício, mas em algo que pode vir a se tornar tangível. O fascínio e a conexão que algumas pessoas possuem por esses objetos, seus significados e aquilo que representam dentro de determinada trama pode ser tão vasto que se transforma em objeto real, quando esses indivíduos adquirem suas representações ou réplicas materiais, ou ainda os exatos objetos utilizados nas gravações de filmes ou séries, caso possuam poder aquisitivo para tal. Assim, esses objetos são atravessados por memórias que vão além daquelas entranhadas em suas materialidades ficcionais, em um processo que transpassa a margem entre ficção e realidade e possibilita a formação de diferentes conexões que atuam tanto dentro quanto fora do universo em que estão inseridas, reiterando a potência e a importância que esses objetos possuem, inclusive, em nossas próprias culturas e sociedades reais, não necessariamente ficando contida à cultura pop.

3. 3 A Narsil

A espada Narsil, renomeada mais tarde na trama como Andúril, é o objeto em que uma possível correlação direta com a Museologia foi mais

facilmente percebida. A biografia da arma, na realidade, é ainda anterior aos eventos que ocorrem em *O Senhor dos Anéis,* caracterizando-a como um objeto histórico naquele universo: ela foi a espada utilizada por Isildur[3] para derrotar Sauron pela primeira vez durante a Guerra da Montanha da Perdição e, consequentemente, arrancar O Anel de sua posse. Porém, durante essa mesma batalha, ela acabou por se partir em diversos fragmentos, mais tarde levados para Valfenda[4], onde deveriam permanecer até que O Anel fosse reencontrado e Sauron retornasse.

Figura 1. Cena dos fragmentos musealizados da Narsil.



Fonte: A Sociedade do Anel, 2001.

E essa ordem de permanência e estagnação foi responsável por inserir os fragmentos da espada em um processo extremamente similar ao de um objeto que passa por musealização: eles agora se encontravam quase como em exposição nos corredores da casa de Elrond[5], tornado em uma memória estática, por mais que não tenha sido criado assim, de todas as batalhas travadas naquele mundo, além de todas as pessoas nelas envolvidas. Tal fato está de acordo com o que Halbwachs (1990) afirma ao compreender a memória como uma constante construção social intencional, que referencia grupos sociais, pessoas, lugares, objetos e quaisquer outros símbolos de nossa experiência, nunca sendo uma capacidade individual.

É dessa maneira que os fragmentos nos são apresentados pela primeira vez, acompanhados de um diálogo entre dois personagens — Aragorn[6] e Boromir[7] —, que formam um perfeito exemplo de como diferentes ativações de memórias podem ser causadas por um mesmo objeto em diferentes pessoas e visões de mundo. Para Boromir, ela representava algo a ser desprezado, um lembrete do quão falhas as pessoas podem ser, apesar de seus feitos e realizações; já para Aragorn, ela representava algo a ser cuidado e preservado, para que a sociedade nunca se esquecesse do que conquistou e da coragem necessária para se realizar certas tarefas.

Os fragmentos permanecem ali, expostos, durante todos os acontecimentos narrados pelos dois primeiros filmes, sendo seu processo de ressignificação e perda de status de objeto musealizado iniciado apenas em *O Retorno do Rei*, após a notícia do encontro d'O Anel e do retorno de Sauron ter se tornado conhecimento público. Esse processo iniciou quando Arwen, filha de Elrond, pede para o pai ordenar sua reforja e entregá-la para Aragorn, herdeiro direto de Isildur e sucessor, por direito, do trono de Gondor[8]. Assim, ele cumpre o pedido da filha, ordenando que a espada fosse

[3] Foi o Fundador de Gondor, o principal reino humano da Terra-Média, e o responsável pela primeira derrota de Sauron e recuperada do Anel durante a Batalha da Montanha da Perdição. No entanto, devido à sua incapacidade de destruir O Anel, tornou-se o responsável por fazer com que ele ficasse perdido por 2.500 anos e permanecesse como uma ameaça à Terra-Média.

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

[5] Foi o Fundador e líder de Valfenda.

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

[7] Foi um guerreiro, filho de Denethor, regente de Gondor durante a Guerra do Anel.

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

reforjada e renomeada como Andúril, a Chama do Oeste, e levando-a para seu novo possuidor assim que ficou pronta. Por meio desse processo, não somente a espada poderia se "beneficiar" daquele que agora a empunhava, visto que um retorno à sua função primária e cumprimento de seu objetivo original seria lhe proporcionado, mas o próprio Aragorn possuiria em mãos uma reafirmação de seu direito como herdeiro, uma vez que o objeto lhe traria um status social e político que antes não possuía.

Figuras 2 e 3. Cenas de Elrond entregando a Andúril para Aragorn.



Fonte: O Retorno do Rei, 2003.

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

Figura 4. Cena de Aragorn pedindo ajuda aos Mortos de Dunharrow.



Fonte: O Retorno do Rei, 2003.

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

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa pretendeu compreender se a museologia possui capacidade conceitual e teórica para ser aplicada a exemplos que fogem dos moldes museais comumente conhecidos em nossa realidade ocidental, explorando as possibilidades desses tensionamentos em objetos de estudo que podem ser considerados, por muitos, como coisas cotidianas e triviais, pouco

merecedoras de estudos aprofundados sobre sua existência: obras atreladas à cultura pop, que carrega com muito orgulho e rigor o termo cultura em seu nome. Apesar do trabalho ter se fixado em apenas um exemplo audiovisual da vasta gama de opções existentes que possuem objetos — verdadeiras coisas — no âmago de suas construções narrativas, foi possível perceber que a Museologia ainda não está completamente equipada para suportar tensionamentos desse tipo, ao menos não trabalhando sozinha: quando apoiada argumentativamente por conceitos e teorias da Antropologia, ela consegue participar desse tensionamento, o que indica uma lacuna na teoria museológica que, ao ser preenchida, seria muito benéfica para o campo e suas interdisciplinaridades. Apesar disso, é evidente que

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

Assim, como foi possível observar durante o desenvolvimento da pesquisa, a Museologia, principalmente quando acompanhada por outras áreas do conhecimento — a Antropologia, neste caso —, pode se fazer presente em tudo aquilo que nosso olhar toca, inclusive naquilo que não pode ser de fato alcançado em nossa realidade factível, apenas observado por meio das narrativas ficcionais que nela existem. Nenhum dos objetos presentes na trilogia existe ou sequer existiu em nosso mundo, mas a sua existência no universo em que foram concebidos transborda para nossa realidade pelas conexões e pelas memórias que cada um deles acaba por ter conosco, observadores, pois o ato de consumir uma história é intrinsecamente se permitir fazer parte dela, mesmo que apenas em determinadas instâncias. Dito isso, explorar as "interdisciplinaridades" entre a Museologia e obras e elementos da cultura pop pode ser uma interessante maneira de expandir as discussões do campo para além da bolha acadêmica em que comumente permanece. Compreender a teoria existente nos bastidores dos museus e dos objetos não precisa ser algo necessariamente difícil, "chato", ou "muito acadêmico", caso se saiba como utilizar os amados exemplos triviais para facilitar esse processo.

Ao tensionar a trajetória da Narsil, permite-se constatar uma subversão da lógica museológica tradicional. Enquanto em nossa realidade factual a entrada de um bem em um espaço museológico tende a interromper sua função primária em prol da contemplação e do registro de uma memória estática, na narrativa ficcional a espada é atravessada por um movimento contrário a este, por uma 'desmusealização'. Essa transição, que transporta o objeto de um estado de fragmento-relíquia exposto em Valfenda ao retorno ativo de sua função originária como instrumento de poder e validação social e política, pode provocar a Museologia a perceber a fluidez e a maleabilidade da vida social dos objetos, podendo estas também serem atreladas a coisas reais, em um movimento comumente não associado à academia. Paralelamente, o fascínio despertado por esses objetos ficcionais e a ocasional e posterior busca por suas réplicas materiais no mundo real evidenciam a formação de conexões e memórias afetivas que cruzam as margens entre ficção e realidade. Com isso, evidencia-se que a teoria museológica, ao hesitar em reconhecer a capacidade agenciadora de objetos e formas patrimoniais não convencionais, corre o risco de delimitar excessivamente seu próprio escopo, negligenciando dinâmicas legítimas de patrimonialização que operam no cotidiano.

Dessa forma, estudar objetos e as memórias que neles habitam e que escapam de suas superfícies materiais pode ser um trabalho difícil, principalmente durante o processo de traduzir, com devido rigor e sensibilidade, essas conexões para parágrafos em uma página em branco, porém, ser capaz de perceber essas nuances nas coisas ao seu redor — mesmo as não existentes materialmente —, é extremamente satisfatório. E compreender a importância dessa percepção, não somente para o campo museológico, que ainda precisa seguir certo caminho na expansão de estudos que abordam objetos "não tradicionais", é crucial para que se haja uma manutenção no entendimento de que os patrimônios são os responsáveis por manter viva a história e a memória

de uma sociedade, que podem ser tão facilmente esquecidas no ato de um possível negligenciamento, quanto um anel abandonado no fundo de um rio.

REFERÊNCIAS

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

ACCIOLY, Helena de Souza. **Para todos governar:** uma análise de objetos e memória em O Senhor dos Anéis. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Museologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2025. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/63804. Acesso em: 22 jun. 2026

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

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

BRULON, Bruno. Descolonizar o pensamento museológico: reintegrando a matéria para re-pensar os museus. **Anais do Museu Paulista:** História e Cultura Material, São Paulo, v. 28, p. 1-30, 2020. Disponível em: https://revistas.usp.br/anaismp/pt_BR/article/view/155323. Acesso em: 22 jun. 2024.

DE JESUS, Priscila Maria. A biografia do objeto: Aporte para o estudo de cultura material no contexto museal. **Revista del Museo de Antropología**, p. 145–152, 30 ago. 2020. Disponível em: https://revistas.unc.edu.ar/index.php/antropologia/article/view/25521. Acesso em: 20 jun. 2024.

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

INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida.** Porto Alegre: Revista Horizontes Antropológicos, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262474529_Trazendo_as_coisas_de_volta_a_vida_emaranhados_criativos_num_mundo_de_materiais. Acesso em: 03 ago. 2024.

LIMA, Tania Andrade. Cultura material: a dimensão concreta das relações sociais. In: **Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi.** Ciências Humanas, v. 6, n. 1, p. 11–23, jan-abr, 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/j/bgoeldi/a/899PQPGsVV5WGXNyxXqzhwc/abstract/?lang=pt. Acesso em: 20 ago. 2024.

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

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

Como citar este artigo:

Accioly, H. S. A chama do oeste: uma análise de memória e materialidade em O Senhor dos Anéis. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.8, n.12, 2026.