

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – MESTRADO E DOUTORADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM LEITURA: ESTUDOS LINGÜÍSTICOS,
LITERÁRIOS E MUDIÁTICOS

Cleidimar Fernandes Lima

O SIMBOLISMO RELIGIOSO NO FILME *AS CRÔNICAS DE NÁRNIA – O LEÃO, A*
***FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA*, BASEADO NA OBRA DE CLIVE STAPLES**
LEWIS

Santa Cruz do Sul

2020

Cleidimar Fernandes Lima

O SIMBOLISMO RELIGIOSO NO FILME *AS CRÔNICAS DE NÁRNIA – O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA*, BASEADO NA OBRA DE CLIVE STAPLES LEWIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, Área de Concentração em Leitura, Linha de Pesquisa em Estudos literários e midiáticos, da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Fabiana Piccinin
Coorientadora: Prof^ª. Dr^ª. Eunice Piazza Gai

Santa Cruz do Sul
2020

CIP - Catalogação na Publicação

Lima, Cleidimar Fernandes

O simbolismo religioso no filme As Crônicas de Nárnia - o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa, baseado na obra de Clive Staples Lewis / Cleidimar Fernandes Lima. – 2020.

92 f. : il. ; 29 cm.

Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Santa Cruz do Sul, 2020.

Orientação: Profa. Dra. Fabiana Piccinin.

Coorientação: Profa. Dra. Eunice Piazza Gai.

1. Narrativa. 2. Simbolismo. 3. Religião. 4. Intertextualidade. 5. Crítica e interpretação. I. Piccinin, Fabiana. II. Gai, Eunice Piazza. III. Título.

Cleidimar Fernandes Lima

O SIMBOLISMO RELIGIOSO NO FILME *AS CRÔNICAS DE NÁRNIA – O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA*, BASEADO NA OBRA DE CLIVE STAPLES LEWIS

Esta dissertação foi submetida ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, Área de Concentração em Leitura, Linha de Pesquisa em Estudos literários e midiáticos, Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Dr^a. Fabiana Piccinin

Professora orientadora – UNISC

Dr^a. Eunice Piazza Gai

Professora coorientadora – UNISC

Dr^a. Nize Maria Campos Pellanda

Professora examinadora – UNISC

Dr^a. Lúcia da Rosa

Professora examinadora – UNILASALLE

Santa Cruz do Sul

2020

AGRADECIMENTOS

A conclusão de um curso de mestrado implica, ao seu final, no dever de agradecer. Agradecer a todos aqueles que, direta ou indiretamente, ajudaram na concretização deste objetivo.

Primeiramente, agradeço a Deus por me conceder a oportunidade de cursar mais um módulo dentro da qualificação da docência.

À minha linda família que tanto colaborou para que este momento acontecesse. Não tenho palavras para expressar minha gratidão a eles. Às minhas irmãs, Vanessa e Lenimar, por todo o auxílio, em suas devidas possibilidades. À minha querida mãezinha, que foi a primeira a me dar forças para ir à Santa Cruz do Sul. E aos meus filhos, Lauana e Pedro Osmar, pois tudo isso foi feito para eles.

Aos meus amigos, Josana, amiga fidedigna; Francisca Pereira, colega de labuta no curso de mestrado; e Marlison, parente confidente.

À Prof^ª. Dr^ª. Eunice Piazza Gai, responsável por meu ingresso no mestrado, e ao Prof. Dr. Rafael Eisinger. A estes professores, minha gratidão por tudo.

Agradeço, por fim, à Prof^ª. Dr^ª. Fabiana Piccinin, minha orientadora, que, pacientemente, me ajudou para que este trabalho fosse realizado, bem como na elaboração do meu projeto de pesquisa. Incentivadora diária do estudo, foi muito importante ao longo da trajetória desta dissertação.

O cristianismo nos diz que este não é nosso verdadeiro lar e que fomos criados para o paraíso. (MCGRATH, 2014, p. 31)

RESUMO

Neste trabalho, busca-se analisar as representações simbólicas, sobretudo religiosas, que se manifestam na obra *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, de Clive Staples Lewis, bem como na adaptação cinematográfica da mesma. Para tanto, estudam-se os elementos mitológicos e oriundos da religião cristã presentes na história, traçando-se um paralelo com as narrativas bíblicas. Além desses intertextos, considera-se que as influências que transitam entre a vida pessoal do autor e sua ficção também são pertinentes à pesquisa, uma vez que proporcionam um maior entendimento acerca da criação da obra. Por conseguinte, esta pesquisa propõe-se a compreender *As crônicas de Nárnia* do ponto de vista narrativo e simbólico. A fim de dar conta do primeiro aspecto, mobilizam-se conceitos pertinentes à teoria da narrativa, com base nos estudos de Motta (2013), D’Onofrio (2007), Leite (2002), Ricoeur (1994) e Nunes (1995). Abordam-se, portanto, questões como a do narrador, da ficção, da fábula, da trama e do tempo. Já para contemplar o segundo, no âmbito simbólico, desenvolvem-se os elementos do símbolo, do imaginário, do mito e da jornada do herói. Nesse momento, o apoio teórico se dá com McGrath (2013; 2014), Duriez (2005), Corso e Corso (2011), Campbell (1963), Paz (1993) e Eliade (1961; 1963). Também se utilizam os dicionários de símbolos de Chevalier e Gheerbrant (2012) e de Cirlot (1984). Assim, no que concerne à representação simbólica dentro da obra literária de Lewis, destacam-se a personagem de Aslam, por sua semelhança a Cristo e pelos sentidos míticos associados ao leão; as quatro crianças Pevensie, pela simbologia com o número quatro, tanto dentro da narrativa bíblica quanto na cultural; o menino Pedro, em especial, por seu caráter heroico; e a Feiticeira Branca, pelo intertexto com a personagem mitológica de Lilith, considerada enquanto personificação do mal. Considera-se, portanto, que a questão do simbolismo religioso enriquece a obra de Lewis por permitir diversas outras leituras e remontar a narrativas que, se vistas em convergência com *As crônicas de Nárnia*, ampliam as possibilidades interpretativas do texto ficcional.

Palavras-chave: Narrativa. Simbolismo. Religião. Intertextualidade. *As crônicas de Nárnia*.

ABSTRACT

With this paper work, we seek to analyze the symbolic representation, especially religious ones that are in the book *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, written by Clive Staples Lewis, and in its cinematographic adaptation. Thereunto, mythological elements from christian religion in history are studied, making a parallel with biblical narratives. Beyond the trace elements of the text, the influences among the author's personal life and its fiction are important for the research, since they provide a greater understanding about the creation of the work. Thus, this research aims to understand *As crônicas de Nárnia* from a narrative and symbolic point of view. In order to deal with the first aspect, concepts relevant to the theory of narrative are mobilized, based on the studies of Motta (2013), D'Onofrio (2007), Leite (2002), Ricoeur (1994) and Nunes (1995). Issues like narrator, fiction, fable, plot and time are studied as first element. In order to contemplate the second element in the symbolic scope, the elements of the symbol, the imaginary, the myth and the hero's journey are developed. At this point out theoretical support is given by McGrath (2013; 2014), Duriez (2005), Corso and Corso (2011), Campbell (1963), Paz (1993) and Eliade (1961; 1963). The symbolical dictionaries from Chevalier and Gheerbrant (2012) and Cirlot (1984) have also been used. Thus, with regard to the symbolic representation within Lewis's literary work, the character of Aslam stands out, due to his resemblance to Christ and the mythical senses associated with the lion; the four Pevensie children, for the symbolism with the number four, both within the biblical and cultural narrative; the boy Pedro, in particular, for his heroic character; and the White Witch, for the inter text with the mythological character of Lilith, considered as personification of evil. Therefore, it is considered that the question of religious symbolism enriches Lewis's work by allowing several other readings and going back to narratives that, if seen in convergence with *As crônicas de Nárnia*, expand the interpretative possibilities of the fictional text.

Keywords: Narrative. Symbolism. Religion. Intertextuality. *As crônicas de Nárnia*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Os irmãos Pevensie	47
Figura 2 –	O Guarda-roupa	47
Figura 3 –	O fauno	50
Figura 4 –	A Feiticeira Branca	52
Figura 5 –	O manjar turco	53
Figura 6 –	O professor	55
Figura 7 –	Os irmãos conhecem Nárnia	56
Figura 8 –	O Sr. e a Sra. Castor	57
Figura 9 –	O Papai Noel	59
Figura 10 –	O presente de Pedro	59
Figura 11 –	Aslam, o leão	60
Figura 12 –	O sacrifício de Aslam	62
Figura 13 –	O Castelo de Cair Paravel	63

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	PERSPECTIVAS TEÓRICAS ACERCA DA NARRATIVA	14
2.1	O foco narrativo.....	17
2.2	Os narradores no texto literário.....	19
2.3	Aspectos constitutivos da narrativa	24
2.3.1	História	24
2.3.2	Fábula	25
2.3.3	Trama	28
2.3.4	Tempo	28
2.4	A narrativa fantástica	34
3	AS CRÔNICAS DE NÁRNIA E SEU AUTOR	37
3.1	Uma mudança significativa	39
3.2	O contexto de criação d' <i>As crônicas de Nárnia</i>	42
3.3	Um lugar chamado Nárnia	45
3.4	Tudo começa com o guarda-roupa	46
3.4.1	Segunda vez: seguida por ele	52
3.4.2	De volta à casa do professor	54
3.4.3	O Sr. e a Sra. Castor.....	56
3.4.4	O encantamento começa a se quebrar	58
3.4.5	A ascensão de Nárnia	60
4	OS SENTIDOS CONFERIDOS PELO SIMBOLISMO RELIGIOSO	65

4.1	A função simbólica do herói	71
4.2	Outros elementos simbólicos	75
4.3	O leão e o simbolismo religioso.....	77
4.3.1	A simbologia do leão em termos culturais.....	80
5	CONCLUSÃO.....	86
	REFERÊNCIAS	90

1 INTRODUÇÃO

As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa, de Clive Staples Lewis – ou apenas C. S. Lewis, como é mais comumente conhecido no campo literário e editorial –, é uma obra feérica repleta de simbolismos e de intertextos com a narrativa bíblica do cristianismo, tendo sido publicada pela primeira vez em 1950. Ao adaptar o livro para o cinema, em 2005, o diretor Andrew Adamson preservou estes aspectos e referências, produzindo uma versão audiovisual bastante fiel ao texto literário.

Nessa história protagonizada pelos irmãos Pevensie, Lúcia, a mais jovem das crianças, descobre um universo mágico através de um guarda-roupa que, à primeira vista, parece um objeto comum dentro de uma sala vazia na casa do professor Kirke. Porém, o velho guarda-roupa acaba se mostrando um portal para outro mundo, para o mundo fantástico de Nárnia, com suas paisagens deslumbrantes e seus animais falantes. Assim, a narrativa de Lewis é composta de elementos bíblicos e mitológicos e de paralelos que ampliam e enriquecem os horizontes interpretativos da obra.

Por conseguinte, ao apropriar-se de conceitos do simbolismo religioso para compor sua ficção, o autor teceu um enredo capaz de atrair não apenas crianças – que, inicialmente, eram o seu público alvo –, mas também adultos, alcançando uma gama maior de leitores. Quanto a isso, é interessante destacar que, quando Lewis decidiu escrever a história, seu país, a Irlanda do Norte, vivia uma assombrosa guerra, motivo pelo qual o autor chegou a abrigar em sua casa – chamada *The Kilns* – crianças deslocadas de lugares de risco. A fim de entretê-las, teve então a ideia de escrever *As crônicas de Nárnia*, em que as personagens estão justamente na mesma situação que as crianças acolhidas por Lewis.

Além disso, outros momentos da experiência pessoal do autor vieram a contribuir para sua criação literária, tais quais sua relação com a religião cristã, as discussões acerca de filosofia, teologia e literatura que teve com o amigo J. R. R. Tolkien, o contato com narrativas mitológicas e da cultura popular de seu país, bem como as leituras feitas desde a infância. Pessoas que foram importantes em sua trajetória – como o professor Kirkpatrick – e lugares pelos quais Lewis passou também desempenharam papéis significativos na construção do universo ficcional do autor, o que aponta para a existência de pontes entre sua vida e sua obra – pontes que se percebem, inclusive, n’*As crônicas de Nárnia*.

No que concerne às referências de nível simbólico que se encontram na narrativa, analisam-se as personagens de Aslam, o leão; dos irmãos Pevensie; e da Feiticeira Branca. Cada qual, por sua relação com os textos bíblicos da tradição cristã, exerce uma função simbólica distinta dentro da obra literária. Desse modo, Aslam pode ser percebido como uma figura semelhante a Cristo, tanto pela questão do leão quanto pelas virtudes demonstradas ao longo da história. Segundo McGrath (2013), tem-se que: “A figura do leão já era amplamente usada na tradição teológica cristã como uma imagem de Cristo, seguindo a referência a Cristo no Novo Testamento como o ‘leão da tribo de Judá’, a Raiz de Davi” (p. 301).

Os irmãos Pevensie, por sua vez, são vistos como os heróis d’*As crônicas de Nárnia*, uma vez que lutam contra o domínio maligno da Feiticeira Branca em busca da libertação do povo narniano. O fato de serem quatro crianças, além disso, também comporta um sentido simbólico: quatro é um número forte na narrativa bíblica, principalmente no Livro do Apocalipse; culturalmente, é usado para designar o equilíbrio e a solidez do universo, a exemplo dos quatro lados do quadrado, dos pontos cardeais, dos quatro ventos e das quatro estações; ademais, a profecia de Nárnia também anuncia a chegada de quatro humanos que salvarão aquele mundo. Por conseguinte, compreende-se que os quatro irmãos representam uma unidade, e que esse laço é desafiado e reforçado no decorrer do enredo.

Pedro, entretanto, destaca-se dos demais por conta de um atributo especial: é a personificação, física e moral, do herói à moda dos antigos cavaleiros. Sendo o mais velho dos irmãos, possui o dever de proteger os mais novos, assumindo, temporariamente, o papel de pai. Além disso, sua missão também é proteger o povo de Nárnia e todos aqueles que sofrem injustiças. Em virtude disso, bem como de sua coragem e determinação, é agraciado com um escudo e com uma espada, e recebe de Aslam o título de cavaleiro. Posteriormente, neste trabalho, analisa-se essa personagem com base na perspectiva da jornada do herói descrita por Joseph Campbell (1963) e Noemi Paz (1993).

Por fim, a Feiticeira Branca, também caracterizada como a “rainha má” da história de Lewis, possui uma relação simbólica com uma personagem da cultura cristã: Lilith, a mulher que, segundo o mito, teria sido criada junto com Adão e renegado o caminho de Deus, sendo então expulsa do Éden. Conta-se que, em razão de se considerar igual a Adão, e não inferior a ele, Lilith teria sido banida do Paraíso e se tornado um ser maligno, uma personificação do mal. Só então Deus teria criado Eva. Nesse sentido, a Feiticeira Branca também é considerada enquanto uma mulher má por almejar estabelecer seu domínio tirânico sobre Nárnia,

rivalizando com os irmãos Pevensie, que, de acordo com a profecia, são os filhos e as filhas de Eva.

Assim, é possível observar que a narrativa de Lewis é composta de muitas interligações, sobretudo de caráter simbólico religioso. A fim de compreender as diferentes camadas de sentidos da obra, portanto, esta pesquisa desenvolve uma análise dos aspectos narrativos e simbólicos que permeiam *As crônicas de Nárnia*, com preponderância de uma interpretação do filme, e organiza-se em três capítulos que constituem o núcleo do trabalho.

O primeiro capítulo elenca considerações teóricas a respeito da narrativa, conforme se mostram pertinentes ao estudo da obra literária e cinematográfica, e disserta sobre questões como a do foco narrativo, da trama, da história, da fábula e do tempo, bem como acerca do conceito de ficção. Como aporte teórico, são utilizados autores como Motta (2013), D'Onofrio (2007), Leite (2002), Ricoeur (1994) e Nunes (1995). Trata-se de um apanhado que discorre sobre a construção narrativa para que melhor se entenda como uma obra é escrita e transmite ideias, contando uma história, de modo que se possa discutir sobre ela e seus possíveis significados.

O segundo capítulo, por sua vez, detém-se sobre a vida e a obra de Lewis, realizando um processo valorativo de *As crônicas de Nárnia*. Nesse momento, apresenta-se o contexto de criação da obra, destacando-se possíveis influências e fatores que possam ter contribuído para a concepção e a escrita do texto ficcional. Salientam-se também experiências da vivência pessoal do autor que, de algum modo, mostram-se presentes em *As crônicas de Nárnia*. Nessa etapa do trabalho, sobressaem-se as considerações de McGrath (2013) e de Duriez (2005), bem como do próprio Lewis (1998; 2009).

Já o terceiro capítulo contém a análise, de fato, de *As crônicas de Nárnia* à luz do simbolismo religioso. Conceituam-se símbolo, imaginário e mito, em consonância à investigação de tais elementos na adaptação fílmica da obra de Lewis. Além disso, observa-se a jornada do herói protagonizada pelo menino Pedro. Nesse capítulo, fica claro que, embora comumente se trate o mito como sendo apenas uma história fictícia, ele, na verdade, é fundamental para a humanidade. Os símbolos, dentro da forma de discurso narrativo sustentada pelos mitos, auxiliam o homem a entender o que está à sua volta. Assim, são abordadas as perspectivas de Ruiz (2003), Eliade (1991; 1963), Campbell (1963), Silva (2006), Durand (1964), Corso e Corso (2011), entre outros. Também são utilizados os dicionários de símbolos de Chevalier e Gheerbrant (2012) e de Cirlot (1984).

Destaca-se, por fim, que a realização deste estudo possui raízes no interesse e contato da mestranda, autora desta dissertação, com o cristianismo, fundamento da religião cristã. Sendo assim, além do interesse acadêmico no desenvolvimento do trabalho, a fé da pesquisadora enquanto sua própria narrativa também conta como justificativa para a escolha do tema e do objeto de análise. Aliás, tal proximidade com a religião esteve igualmente em Lewis, não apenas como escritor, mas sobretudo como ser humano.

Assim, muitos são os encontros da motivação desta pesquisa com a obra feérica de Lewis, desde experiências de leitura até compreensões mais alargadas da obra do autor e de contextos e simbolismos ali implicados. Do mesmo modo, as aulas da disciplina de “Narrativa, Imagem e Contemporaneidade” do Programa de Pós-Graduação em Letras da UNISC, ministrada pela professora orientadora desta dissertação, foram determinantes para que este estudo encontrasse seu caminho.

2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS ACERCA DA NARRATIVA

Narrar esclarece e encanta. Nesse sentido, o encantamento conduz à compreensão do gosto que se tem em ver e ouvir. Pode-se dizer, assim, que buscar por um motivo para a existência coloca em questão as mais diversas ideias a respeito da história humana. O homem está sempre a procura de respostas que possam explicar como este mundo passou a existir, e por sua vez, a narrativa possui uma contribuição importante nesse cenário.

De acordo com Genette (1972), citado por Reis e Lopes (1988), o termo “narrativa” pode ser entendido em diversas acepções: como enunciado, como conjunto de conteúdos representados por esse enunciado, e como ato de relatá-los.

Para Barthes (2011),

[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, não há em parte algum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, e mesmo oposta (p. 19).

Todo sucesso contado é fundamental em uma narrativa, analisável nos seus planos de história e discurso. Quem conta, o modo de fazê-lo, a quem se dirige e a quem se conta têm sido, mesmo nas narrativas mais elementares, estratégias utilizadas para se alcançar o resultado desejado no uso dessa verdadeira arte de criar universos. Ainda que em pequenos episódios deste mundo que chamamos de real, vivenciáveis por diferentes indivíduos e, portanto, também narráveis por vozes igualmente diversas, é pertinente que se pergunte se, para todos esses participantes, a visão dessas supostas ações teria sido a mesma. “De um lado, podemos ser tentados a dizer que a narrativa coloca a consonância onde há somente dissonância, desse modo, a narrativa dá forma ao que é informe” (RICOEUR, 1994, p. 112).

Narrar uma obra meramente ficcional ou não, é relatar eventos de interesse humano, enunciados em um suceder temporal encaminhado a um desfecho para organizar e compreender a realidade de modo narrativo. A sucessão introduz a questão sequencial. Ela encadeia unidades narrativas em uma estrutura profunda, portanto, relata processos de mudanças, processos de alteração e de sucessão. Nesse sentido, o ato de narrar possui raízes na ancestral herança cultural de relatar.

Para Bruner (1998 apud MOTTA, 2013), os seres humanos têm a predisposição cultural, primitiva e inata para organizar e compreender a realidade de modo narrativo. Nesta

perspectiva, a questão narrativa põe de forma natural os acontecimentos, “[...] une pontos, ordena antecedentes e consequentes, relaciona coisas, cria o passado, o presente e o futuro, encaixa significados parciais em sucessões temporais, explicações e significações estáveis” (MOTTA, 2013, p. 71).

Embora o leitor precise saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras, destaca Eco (1994). O escritor de determinada narrativa traduz na fantasia algo verdadeiro ou possivelmente uma simples crônica para um determinado fim, sem deixar de demonstrar que algo real permeia na sua ideologia. Desse modo, é interessante esclarecer que a fantasia é explicitamente o que existe no mundo real e as suas condições. Em termos interpretativos, os leitores necessitam saber coisas a respeito do mundo real para então despontar fatores que proporcionem o senso do mundo ficcional.

O mundo da ficção possibilita ao leitor uma fantástica narrativa que pode trazer certo alívio na ansiedade quando se trata de algo que se quer dizer do mundo. Assim, a narrativa tem a função consoladora em termos de contar histórias. Não existe nenhuma regra relativa ao número de elementos ficcionais aceitáveis em uma obra, e, com efeito, aqui há uma enorme variedade – formas como fábula, por exemplo, a todo instante levam a aceitar correções no conhecimento do mundo real. Torna-se necessário entender que tudo aquilo que o texto não diferencia explicitamente do que existe no mundo real corresponde às leis e condições do mundo real.

A respeito do diferencial da narrativa em termos ficcionais, Eco (1994) direciona um questionamento sobre o posicionamento desse termo:

Se os mundos ficcionais são tão confortáveis, por que não tentar ler o mundo real como se fosse uma obra de ficção? Ou, se os mundos ficcionais são tão pequenos e ilusoriamente confortáveis, por que não tentar criar mundos ficcionais tão complexos, contraditórios e provocantes quanto o mundo real? (p. 123).

Em razão disso, a ficção significa jogar um jogo através do qual se dá sentido à infinidade no mundo real. Na leitura de uma narrativa, pode realizar-se uma fuga da ansiedade que assalta o homem quando ele tenta dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo.

Por conseguinte, para ler uma obra de ficção, é preciso ter alguma noção dos critérios econômicos que norteiam o mundo ficcional. Os critérios não estão lá – ou melhor, como em

todo círculo hermenêutico, têm de ser pressupostos mesmo quando se tenta inferi-los a partir das evidências do texto.

A ficção possui a mesma função dos jogos. Brincando, as crianças aprendem a viver porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que os adultos exercitam a capacidade de estruturar a experiência passada e presente. Assim, a atividade narrativa está tão intimamente ligada à vida cotidiana que não se interpreta a vida como ficção e, ao interpretar a realidade, pode-se lhe acrescentar elementos ficcionais.

Ademais, a ficção tende a ser narrada apenas para fingir dizer a verdade sobre o mundo real ou do mundo ficcional. Ora o fictício penetra na representação realista, ora realiza o contrário. Seguindo o conceito mais popular de ficção, Motta (2013) define que “[...] narrativas fictícias são aquelas imaginárias ou ilusórias, inventadas e verdadeiras, como lendas, a literatura, a tragédia teatral e a grande maioria dos filmes” (p. 36). O autor esclarece também a questão da forma da narrativa fática, que, por sua vez, faz a função contraditória à primeira. São, na verdade, as ficções realistas que têm como trabalho serem verdadeiras, tais como: a função jornalística, a biografia e a questão científica.

O mundo da ficção é contextualizar aquilo que vai além do normal. Animais falam, seres fantásticos podem existir, vida após a morte pode acontecer. Já a narrativa fática traz consigo os moldes da realidade que exprimem conceito a partir da mais ampla fidelidade contada. Motta (2013) propõe também que “[...] o que distingue a narrativa ficcional da narrativa de realidade é a vontade de sentido que se estabelece entre os interlocutores na relação comunicativa, o protocolo relativo de veridicção” (p. 39).

Ao longo da vida, busca-se por uma história concernente às origens que explique por que o ser humano nasce e por que ele vive. Às vezes, entretanto, o que se procura é uma história do universo, ou até mesmo uma história pessoal. Afinal, como destaca Motta (2013): “Todos os historiadores concordam que a história é uma narrativa” (p. 42).

Um fator fundamental nessa condição de história e ficção é o fato de que, apesar das diferenças do alcance referencial, ambas contribuem para descrever a condição histórica do homem. Trazem à cena um conceito de veridicção que pode ser aplicado às dimensões de ambas, nas formas de relatos. Trata-se da veracidade e da intencionalidade dos dois atos de contar, na medida em que dizem algo sobre a história de todas as pessoas.

Nesse âmbito de historicidade, os eventos ganham importância por contribuírem para tornar inteligível a história contada, e só nesse contexto adquirem importância, podendo então estabelecer ordem e hierarquia de importância.

Contando histórias, os homens articulam suas experiências no tempo, orientam-se no caos nas modalidades do desenvolvimento, demarcando com intrigas e desenlace o curso muito complicado das ações reais dos homens. Desse modo, o homem torna-se inteligível para si mesmo à inconstância das coisas humanas, que tantos sábios, pertencendo a diversas culturas, opuseram à ordem imutável dos astros (NUNES, 1995, p. 78).

Assim, contar histórias tem como foco principal o desenrolar do homem em seu contexto social. Os indivíduos criam narrativas para tentar se entender e entender seu mundo narrativamente, diferenciando-se dos demais. As experiências vividas por um grupo ou povo contribuem para vivências sociais que são importantes para repassar as histórias de forma constante.

2.1 O foco narrativo

D’Onofrio (2007) apresenta a obra ficcional indicando que é a partir do foco narrativo que se deve perceber quem narra o que se passa no romance. Para ele, o narrador não é o autor, mas um papel por este inventado. É um personagem de ficção em que o autor se metamorfoseia. O foco narrativo, portanto, é o posicionamento e/ou enfoque por meio do qual se apresenta o narrador. Desse modo, o narrador é um ser ficcional e autônomo, independente do ser real do autor que o criou. As ideias, os sentimentos das visões de mundo do narrador de um texto literário, não coincidem necessariamente com o ponto de vista do autor.

Muitos podem ser os posicionamentos do narrador no contexto narrativo, nesse trabalho de manifestar-se e definir-se do autor. Este pertence ao mundo da realidade histórica; o narrador, a um universo imaginário – entre os dois mundos pode haver analogia, mas nunca identidade (D’ONOFRIO, 2007). Ambos têm um universo diferente, um se comportando como narrador, de modo que quem fala na narrativa não é o mesmo que escreve e que quem escreve não é o próprio. D’Onofrio (2007) cita Greimas (1982) no que tange ao mundo ficcional na questão autor/narrador. Toda a confusão provém do fato de que o sujeito da enunciação, que é um sujeito lógico, é considerado pelos linguistas, e, sobretudo, pelos literatos e filósofos, como um sujeito ontológico.

D’Onofrio (2007) escreve sem participar ativamente da narrativa. Ele não é o narrador, e outro personagem aparece ativamente no texto com a função de narrar. O autor é protagonista do mundo real – participa, convive com a vida como ela é. Já o narrador é a

criação desse escritor, é um personagem que aparece na história para contar o que criou o autor.

Nessa moldura das partes, D’Onofrio (2007) põe em foco a análise do plano do discurso ou da enunciação, mencionando que, além do narrador, existe outra entidade a ele correlata, ou seja, o narratário ou destinatário. Dessa forma, a estrutura da comunicação está fundamentada em três condições possíveis: emissor – mensagem – receptor.

O estudo destes três elementos deve ser analisado interna e externamente ao texto literário, tanto no texto ficcional quanto no real. Há funções no uso do emissor – no mundo da existência física, ele é o autor que destina sua obra a um leitor virtual – no texto artístico, designando-se um personagem que se comunica com outro personagem. Em torno desse modelo, observa-se que a personagem da ficção pode exercer dupla função. Nessa proposta, D’Onofrio (2007) diz que ela é o agente de ações – e, nesse caso, está ligada ao plano do enunciado – e o sujeito ou destinatário do discurso – ficando ligada ao plano da enunciação.

Ainda acerca do processo da enunciação dentro do texto literário, na maioria das narrativas, o narrador raramente se apresenta como tal, identificando-se em uma personagem. Assim, sua função é revelada por marcas específicas. A essa conduta para identificar a enunciação no texto literário os estudiosos chamam de aparelho formal da enunciação. Sua constituição se faz por todos os elementos que estabelecem uma relação entre o emissor, o discurso e seus destinatários. Toda enunciação é, implícita ou explicitamente, uma alocação, ela postula um alocutário. Isso quer dizer que designa a pessoa a quem o locutor dirige um ato de fala em uma situação de comunicação oral.

Por fim, na enunciação, a língua se acha empregada para a expressão de certa relação com o mundo na condição dessa mobilização e apropriação da língua. Para o locutor, a necessidade de se referir pelo discurso possibilita co-referir identicamente por meio do consenso que faz de cada locutor um co-locutor. Ou seja, a referência é parte integrante da enunciação.

Destaca-se que as formas denominadas tradicionalmente como “pronomes pessoais” e “demonstrativos” aparecem, dessa forma, como uma classe de indivíduos linguísticos que se envia sempre e somente a indivíduos, quer se trate de pessoas, de momentos ou de lugares, por oposição aos termos nominais, que enviam sempre e somente a conceitos.

Outra série de termos que dizem respeito à enunciação é constituída pelo paradigma inteiro, pelos tempos verbais do “presente”. Da enunciação vai-se à instauração da categoria do presente, e da categoria do presente nasce a categoria do tempo. O presente é propriamente

a origem do tempo. O presente formal não faz senão explicitar o presente inerente à enunciação, que se renova a cada produção de discurso.

O que, em geral, caracteriza a enunciação é a acentuação da relação discursiva com o parceiro, seja real ou imaginário, individual ou coletivo. Dessa forma, duas figuras na posição dos parceiros são alternativamente protagonistas da enunciação, e este quadro é dado necessariamente com a definição da enunciação.

Isto posto, observa-se que o monólogo procede claramente da enunciação. Ele deve ser classificado, não obstante a aparência, como uma variedade do diálogo, estrutura fundamental. O monólogo é um diálogo formulado em linguagem interior entre um eu locutor e um eu ouvinte. A estrutura fundamentada neste aspecto diz que o monólogo interior transforma em narrador a personagem cuja consciência é então revelada (D'ONOFRIO, 2007). A palavra “eu” representa todos os possíveis emissores da comunicação humana, sendo que a palavra “tu” designa a classe dos receptores.

Analisa-se, desse modo, que todo fato contado precisa de um narrador, e que, uma vez demonstrado em um texto literário, esse narrador não é o autor e sim um personagem que assume o papel. A tipologia dos narradores é um assunto que aparece no plano do discurso, juntamente com o problema do foco narrativo. Assim, os narradores presentes dentro de uma narrativa literária são múltiplos e variam de texto para texto.

2.2 Os narradores no texto literário

Como a função da teoria da literatura é encontrar os elementos comuns dentro da imensidão das narrativas, buscam-se os principais modos da presença do narrador no texto literário. As diversas formas que o narrador tem de se manifestar no texto são salientadas por D'Onofrio (2007) a fim de desenvolver um maior esclarecimento de como tais narradores são identificados na obra literária.

As formas descritas pelo autor são elencadas abaixo.

- **O narrador pressuposto**

D'Onofrio (2007) argumenta que o narrador pressuposto pertence às narrativas que não fazem referência explícita ao narrador e ao destinatário. Trata-se dos contos ou romances com registro da fala em terceira pessoa, em que predomina a função referencial ou cognitiva.

Desse modo, a categoria apresenta várias modalidades de narrador: onisciente neutro, onisciente intruso, onisciente seletivo e narrador-câmara.

- **O narrador onisciente neutro**

Ao dar o primeiro indício do narrador, denomina o foco narrativo de textos nos quais a história parece contar-se a si própria, prescindindo da figura do narrador. Este, oculto, fica pressuposto. Ele sabe o que se passa no céu e na terra, no presente e no passado, no íntimo de cada pessoa, tudo isso pelo simples fato de ser um narrador onisciente. A narração dos acontecimentos e a descrição de ambientes procedem de um modo neutro, impessoal, sem que o narrador tome partido ou defenda algum ponto de vista (D'ONOFRIO, 2007).

- **O narrador onisciente intruso**

Este tipo de narrador tem a liberdade de narrar, de colocar-se acima, ou, como quiser, de adotar um ponto de vista divino, assemelhando-se ao anterior, “[...] com a diferença de que o narrador volta e meia interrompe a narração dos fatos ou a descrição de personagens e ambientes para tecer considerações e emitir julgamento de valor” (D'ONOFRIO, 2007, p. 52). Pode narrar da periferia dos acontecimentos ou do centro deles, além de poder limitar-se e narrar como se estivesse de fora ou de frente. Ademais, possui a capacidade de mudar e adotar sucessivamente várias posições. Sua característica é a intrusão, ou seja, percebem-se seus comentários sobre a vida, os costumes, os caracteres e a moral, que podem ou não estar entrosados com a história narrada.

- **O narrador onisciente seletivo**

Esta categoria entra em perspectiva quando o narrador, mesmo sendo ele o sujeito do discurso, apresenta o ponto de vista de uma ou de várias personagens. A diferença estilística entre a onisciência neutra ou intervencionista e a onisciência seletiva está na forma do discurso indireto livre, pelo qual o narrador interpreta com palavras suas as ideias e os sentimentos de personagens (D'ONOFRIO, 2007). Narra sempre com a preocupação de

relatar opiniões, pensamentos e impressões das personagens, influenciando assim o leitor a se posicionar a favor ou contra eles.

- **O narrador-câmara**

Este tipo de narrador atinge o oposto da onisciência e, por sua vez, é apontado por Pouillon (1974 apud LEITE, 2002) como o narrador de visão “de fora”, anulando quase completamente o saber do narrador.

O narrador-câmara se restringe a narrar um enredo sem mergulhar na mente ou na alma das criaturas fictícias. Assim, jamais terá uma familiaridade maior com elas ou com seus atos. Ele é como um *camera man* que, colocado atrás da câmera cinematográfica, só pode mostrar o que a objetiva é capaz de captar. Ele não pode falar do passado, não pode estar em vários lugares e não pode penetrar na consciência da personagem (D’ONOFRIO, 2007). A função deste narrador é exercer o papel de um observador imparcial que analisa a conduta e o meio como materialmente observável.

Segundo Leite (2002), tem-se que:

O nome dessa categoria me parece um tanto impróprio. A câmera não é neutra. No cinema não há um registro sem controle, mas, pelo contrário, existe alguém por trás dela que seleciona e combina, pela montagem, as imagens a mostrar. E, também, através da câmera cinematográfica, podemos ter um ponto de vista onisciente, dominando tudo, ou o ponto de vista centrado numa ou várias personagens. O que pode acontecer é que se queira dar a impressão de neutralidade (p. 63).

Por conseguinte, tal narrador contém uma postura de retratar os eventos que vê através de seu olhar. Está no âmbito externo do modo de agir das personagens – não as conhece, não detém informações sobre sua existência, suas ideias, emoções ou comportamentos.

- **O narrador-personagem**

O narrador-personagem é justamente o que está mais perto do universo que está sendo transcrito, pois ele narra em primeira pessoa a trama na qual está envolvido igualmente como personagem. Este sujeito tem uma interação estreita com os outros participantes da história. Em seu estilo narrativo, estão impressas qualidades particulares e sentimentos intensos. Conduz uma familiaridade com o universo presente na história que está narrando e traduz

eventos e contextos que um narrador mais distante jamais teria condições de apreender. Simultaneamente, essa contiguidade marca uma narrativa totalmente partidária, permeada pela visão de mundo do narrador.

Este tipo de narrador, portanto, está ciente de tudo sobre si, mas não tem como saber o que se desenrola no interior das demais personagens da trama, nem tem uma total nitidez com relação à paisagem na qual a história transcorre. Ele pode contar uma história na qual é o protagonista.

Assim, a utilização da primeira pessoa, seja no singular ou no plural, é um recurso primordial para que se defina o narrador-personagem. Recorre-se normalmente a ele quando se deseja explicitar ao leitor o que se passa na mente do narrador, uma vez que possibilita a análise de vários ângulos dessa figura fictícia por meio de sua forma de narrar a história.

- **O narrador-testemunha**

O narrador-testemunha dá um passo adiante rumo à apresentação do narrador sem a mediação ostensiva de uma voz exterior. Ele narra em primeira pessoa, mas é um eu já interno à narrativa, que vive os acontecimentos aí descritos como personagem secundária que pode observar, desde dentro, os acontecimentos, e, portanto, dá-los ao leitor de modo mais direto, mais verossímil.

Testemunha, não é à toa esse nome: apela-se para o testemunho de alguém, quando se está em busca da verdade ou querendo fazer algo parecer como tal. No caso do “eu” como testemunha, o ângulo de visão é, necessariamente, mais limitado. Como personagem secundária, ele narra da periferia dos acontecimentos, não consegue saber o que se passa na cabeça dos outros, apenas pode inferir, lançar hipóteses, servindo-se também de informações, de coisas que viu ou ouviu, e, até mesmo, de cartas ou outros documentos secretos que tenham ido cair em suas mãos (LEITE, 2002, p. 38).

O narrador-testemunha observa a trama e o que nela se passa, representando um avanço em relação à intervenção de um ponto de vista externo. Esta categoria conta a história por meio da sua perspectiva e vivencia os fatos que relata do ângulo de uma criatura fictícia secundária. Desse modo, pode conceder uma visão mais clara e plausível dos eventos que se desencadeiam na narrativa em questão.

- **O narrador-protagonista**

O narrador como personagem central não tem acesso ao estado mental das demais personagens. Narra de um centro fixo, limitado quase que exclusivamente às suas percepções, pensamentos e sentimentos. Como no caso anterior, ele pode servir-se seja da cena seja do sumário e, assim, a distância entre história e leitor pode ser próxima, distante ou, ainda, mutável.

Leite (2002) argumenta o seguinte:

O eu que narra se identifica com o eu da personagem principal que vive os fatos. Trata-se de um que acumula o papel de sujeito da enunciação e do sujeito do enunciado. Ele nos conta uma história por ele vivida, a história de uma parcela de sua existência. É por intermédio de seus olhos e de seus sentimentos que são apresentados os elementos constitutivos da narrativa: os fatos, as outras personagens, os temas e os motivos, as categorias do tempo e do espaço (p. 53).

Desse modo, em algumas narrativas, o narrador de tipo protagonista faz uma sondagem na profundidade de sua consciência.

- **A narração dramática**

Aqui, o autor e, depois, o narrador, eliminam os estados mentais e limitam a informação ao que as personagens falam ou fazem, como no teatro, com breves notações de cena, amarrando os diálogos. Ao leitor, cabe deduzir as significações a partir dos movimentos e palavras das personagens. O ângulo é frontal e fixo, e a distância entre a história e o leitor é pequena, já que o texto se faz por uma sucessão de cenas.

O espectador (e o leitor) fica conhecendo a história ficcional pela fala dos autores. É difícil encontrarmos uma narrativa em que não apareçam “cenas”: toda vez que se dá um diálogo entre personagens estamos perante o modo dramático de apresentação dos fatos. Mas, em alguns tipos de short stories, esse procedimento é predominante, daí a especificidade do foco narrativo (LEITE, 2002, p. 54).

- **O narrador na tipologia de Genette**

Em consonância com as narrativas apresentadas anteriormente por D’Onofrio (2007), tem-se ainda a tipologia dos narradores proposta por Genette. Destaca-se aqui que a palavra

“diegese” é empregada para indicar a história, a fábula, o conjunto dos acontecimentos presentes no texto literário.

A proporção do termo é mensurada por Reis e Lopes (1988):

Na obra *Figures III*, G. Genette utiliza o termo diegese como sinônimo de história. Posteriormente, em *Nouveau discours durécit*, o autor considera preferível reservar o termo diegese para designar o universo espacial-temporal na qual se desenrola a história (p. 26).

De acordo com o modelo proposto por Genette, distinguem-se os seguintes tipos de narrador. Por um lado, encontra-se o narrador intradieético, que é simultaneamente personagem no mundo ficcional – pode ser uma personagem ativa na história ou uma testemunha. Por outro, o narrador homodieético, que é personagem e narrador da sua própria história. Se a personagem narradora não pertence à história que está sendo narrada, configurará um narrador heterodieético. Mas existe ainda o narrador extradieético, o narrador externo, que regula os registos visuais e sonoros e se manifesta através de códigos cinematográficos e distintos canais de expressão e não através de um discurso verbal.

Nessa perspectiva, em uma narrativa, o autor da fala é detectado não apenas em relação a estruturas técnicas da obra literária, mas à própria compreensão do texto, devido à relevância do discurso em confluência ao enunciado.

2.3 Aspectos constitutivos da narrativa

D’Onofrio (2007) aponta que, no plano do enunciado, “[...] englobamos três níveis de análise de texto: o fabular (o estudo da história ficcional na sua ordem cronológica e estética), atorial (as personagens) e descritivo (as categorias do tempo e do espaço)” (p. 56). Assim, neste tópico, serão abordados aspectos constitutivos da narrativa como a história, a trama e o tempo.

2.3.1 História

A história, entendida enquanto narrativa de eventos ficcionais, corresponde aos acontecimentos narrados e vivenciados pelas personagens. A história de uma narrativa é, portanto, uma sucessão de acontecimentos que constituem o conteúdo narrativo. Em suma,

compreende uma série de eventos narrados em sequência de ações, as relações entre as personagens e a localização dos acontecimentos em um contexto espaço-temporal.

Uma história é uma narração, verdadeira ou falsa, com base na realidade histórica ou puramente imaginária.

Uma história descreve uma sequência de ações e de experiências feitas por um certo número de personagens, quer reais, quer imaginários. Esses personagens são representados em situações que mudam ou cuja mudança eles reagem. Por sua vez, essas mudanças revelam aspectos ocultos da situação que apela para o pensamento, para a ação ou para ambos (RICOUER, 1994, p. 214)

Isto posto, estão envolvidas em uma história as ações, os pensamentos e os sentimentos sucessivos. Assim, considera-se que toda história é como uma saga, fundamentalmente uma narrativa de acontecimentos, nos quais o pensamento e a ação humana exercem um papel predominante.

Porém, não se deve esquecer de que não é possível operar uma divisão dicotômica entre história e discurso, observando-se que a narrativa seja o resultado de uma profunda interação entre a história que se conta e o discurso narrativo. Muitas vezes, a história narrada não segue uma ordem cronológica e uma sequência logicamente ordenada dos eventos. Nesses casos, seria necessário reconstituir a história em termos de uma sequência temporal. Por conseguinte, a história está ligada à realidade evocada pelo texto narrativo com os acontecimentos e personagens, o discurso ao modo como o narrador dá a conhecer ao leitor essa realidade.

2.3.2 Fábula

De acordo com D’Onofrio (2007), a fábula possui ampla possibilidade de aplicação. Conforme pontua o autor, “[...] a fábula é definida por Tomachevski como ‘o conjunto de acontecimentos ligados entre si que nos são comunicados no decorrer da obra’” (D’ONOFRIO, 2007, p. 6). Constituindo-se de três partes, a fábula conta com princípio, meio e fim, e vale ainda salientar que toda narrativa tem um ponto de iniciação, uma forma de percorrer e uma linha de chegada.

A fábula corresponde a um gênero universal devido à sua íntima ligação com a sabedoria popular. É uma narrativa que serve para ilustrar algum vício ou alguma virtude, e, quando termina, invariavelmente, proporciona uma lição de moral.

Além disso, torna-se pertinente ressaltar que o sentido originário do termo “fábula” provém de “conversa”, “invenção” e, em virtude disso, decorrem dele conceitos como “objeto de conversa”, aludindo a uma narração que se inventa e acabando por alcançar o *status* de narração fictícia.

Do latim, o gênero da fábula comporta sentidos aproximados da narração, de uma narrativa curta, não raro identificada com o apólogo e a parábola, em razão da moral que deve encerrar, implícita ou explícita, e de sua estrutura dramática. No geral, é protagonizada por animais irracionais, cujo comportamento preserva as características próprias, deixando transparecer uma alusão, satírica ou pedagógica, aos seres humanos.

Os estudos do gênero revelam que as fábulas surgiram de modo natural, com a intenção de transmitir um ensinamento através de uma narrativa finalizada com uma lição de moral. A gênese da fábula aponta para a enunciação da modalidade discursiva antes de Cristo. Assim, as primeiras fábulas escritas foram produzidas em sânscrito e localizam-se na obra de Pantichatantra, de Vichnum Sarma e também na Bíblia, Livro dos Reis (BÍBLIA SAGRADA, 2004). Historicamente, a fábula se faz presente em todos os povos, nas mais diversificadas culturas.

Outra definição sobre a fábula é dada por Reis e Lopes (1988):

Conceito elaborado pelos formalistas russos para referenciar o conjunto dos acontecimentos comunicados pelo texto narrativo, representados nas suas relações cronológicas e causais. Fábula (fabula) opõe-se a intriga, termo que os formalistas reservaram para designar a representação dos mesmos acontecimentos segundo determinados processos de construção estética. A fábula corresponde ao material pré-literário que vai ser elaborado e transformado em intriga, estrutura com positiva já especificamente literária (p. 26).

Destarte, a fábula é construída por histórias ágeis, curtas, bastante simbólicas, criticando as atitudes humanas ou aconselhando as pessoas. Pode ser escrita em prosa ou em versos. Suas personagens, geralmente animais ou objetos, são típicas, isto é, representam alguma atitude característica humana – virtudes e defeitos. Como mencionado, textos desse gênero mostram, quase sempre, após a conclusão ou desfecho, uma moral da história, uma espécie de resumo das intenções do autor.

Em termos de regularidade das condições de produção, o gênero em foco tem como produtor o sujeito-enunciador que assume o papel de um fabulista: o de criar uma pequena história fictícia que retrate comportamentos e ações humanas de modo a apresentar uma lição de moral. O conteúdo temático das fábulas é variado, mas consiste na veiculação de valores

morais. Em termos de construção composicional, a fábula apresenta os elementos básicos da narrativa, ou seja, fatos, personagens, tempo e lugar, organizados na seguinte estrutura: apresenta-se o contexto da situação e exhibe-se a personagem, e, raramente, o espaço e o tempo; da ação surge um conflito para desequilibrar a situação inicial; acontece um momento máximo de tensão, o clímax; e, por fim, dá-se a resolução do conflito.

Freire (2005), resgatando as ideias de alguns estudiosos com relação ao uso das características da fábula, lembra que, de acordo com Jean de La Fontaine, as fábulas apresentam duas partes: o corpo e a alma. “O corpo é representado pela narrativa que trabalha as imagens e dá forma sensível às ideias gerais” (FREIRE, 2005, p. 87).

Ainda segundo Freire (2005), tem-se que, nas fábulas reescritas pelo grande fabulista francês do século XVII, o trabalho é iminente com o “corpo” do texto, mas não deixando de ser fiel também à “alma”. Enquanto isso, nas fábulas de Esopo, o trabalho acontece em torno da “alma” da narrativa. Essa escolha deu-se por conta da diferença de finalidades que a fábula apresentava para Esopo e La Fontaine, pois a fábula de La Fontaine tinha como objetivo agradar e divertir os palacianos e figurões do século XVII. Assim, o fabulista francês dava realce à forma estrutural da narrativa e deixava que a lição de moral fosse deduzida pelo seu decodificador.

Outra característica da fábula diz respeito a tornar o fato narrado verossímil, ou seja, transformar ousadamente a “fantasia” em realidade no decorrer da narração, passando por cima de qualquer obstáculo, enquanto que a parábola trata apenas de fatos teoricamente possíveis. Com uma observação atenta das fábulas, no geral, percebe-se que esta foi um meio encontrado de anunciar publicamente a verdade de uma determinada situação, tendo em vista que o povo ou mesmo o fabulista não tinha voz ativa na sociedade.

Desse modo, a fábula tem por base a ideia de que não deve atingir diretamente o alvo em questão, para que ninguém precise rejeitá-la de imediato. Pode apresentar-se, portanto, em um ambiente conflituoso, no qual é possível encontrar divergência de interesses entre as personagens, de forma que cada pessoa busque sua própria felicidade à sua maneira, ainda que seja inevitável entrar em desentendimento com seu próximo.

2.3.3 Trama

Como se viu, a fábula é o conjunto dos acontecimentos ligados entre si que são comunicados no decorrer da obra. Ela poderia ser exposta de uma maneira pragmática, de acordo com a ordem natural, a saber, a ordem cronológica e causal dos acontecimentos, independentemente da maneira pela qual estão dispostos e transmitidos ao leitor no decurso da obra. A trama constitui o conjunto desses mesmos acontecimentos, porém, segundo a ordem em que aparecem ao longo do texto.

Sob essa perspectiva, a fábula consiste, pois, no fato acontecido na realidade, organização das narrativas, enquanto que a trama significa o modo pelo qual o leitor toma conhecimento desse fato, a ação de contar a história, adaptada ao gosto de cada indivíduo. No primeiro caso, tem-se o acontecimento bruto, e, no segundo, a elaboração do mesmo pelo artista.

Foram os formalistas russos os primeiros teóricos da narratologia a formularem a oposição entre fábula e trama. O material da fábula forma a trama ao passar por diversas etapas. A situação inicial exige uma introdução narrativa. O relato das circunstâncias que determinam o estado inicial das personagens e suas relações chama-se exposição. Uma narração, porém, não se inicia forçosamente pela exposição. No caso, quando o autor inicialmente faz conhecer as personagens da fábula, dá-se o processo de uma exposição direta.

2.3.4 Tempo

O tempo tem papel imprescindível em uma narrativa. Ele situa o leitor na história para que melhor entenda os fatos, podendo ser o tempo real ou o tempo que a personagem percebe. Dentre os aspectos que diferenciam a narrativa de outros tipos de textos, tais quais enredo, espaço e personagem, está o tempo. O tempo ali é crucial, pois marca o período cronológico (tempo de um acontecimento) do início ao fim da história, ou seja, a história se desenvolve dentro desse tempo. Assim, existem diferentes tipos de tempo narrativo: o tempo do narrador e o tempo da ação, o tempo na narrativa ficcional e a narrativa dos romances, novelas e contos.

Para Santo Agostinho (2008), a ideia do tempo é imprescindível para o homem e um fato imutável na história: “Não houve, pois, tempo algum em que não tivesses feito alguma coisa, porque tinhas feito o próprio tempo. E nenhuns tempos te são co-eternos porque tu

permaneces o mesmo; ora, se os tempos permanecessem os mesmos, não seriam tempos” (p. 111).

Ainda segundo Santo Agostinho (2008), há outra definição do que seja o tempo. Para o autor, muitos não compreendem a obra da criação de Deus, a sabedoria e a luz das inteligências, de modo que se esforçam por saborear as coisas eternas, passadas e futuras. Nesse sentido, entender-se-ia que a sucessão dos tempos não é feita senão de uma sequência infundável de instantes que não podem ser simultâneos. Mas, pelo contrário, na eternidade, nada é sucessivo, tudo é presente. Todo o passado é repelido pelo futuro, e todo futuro segue o passado, uma vez que tanto o passado como o futuro tiram seu ser e seu curso daquele que é sempre presente.

Nunes (1995), por sua vez, ao discorrer sobre as concepções de Santo Agostinho, coloca uma pergunta sobre o sentido do tempo: “O que é, por seguinte, o tempo? Se ninguém me perguntar eu o sei; se eu quiser explicá-lo a quem me fizer essa pergunta, já não saberei dizê-la” (p. 16).

Destarte, observa-se que o tempo é o que permeia toda a vida do homem e que se distingue em alguns tipos, de acordo com o que se esboça a seguir.

- **Tempo cronológico ou histórico**

Pode-se dizer que o tempo cronológico é aquele que é medido pela natureza conforme o ritmo do relógio, pelo movimento do sol, pela estação do ano e pelo calendário (dentro dos parâmetros de anos, meses e dias). É um tempo objetivo, facilmente visível, podendo ser identificado, na narrativa, até mesmo pelo leitor mais desprevenido.

Quanto a isso, Nunes (1995) descreve:

Tempo socializado ou tempo “público”, posto que relacionado com a atividade prática e os objetos que se apresentam diante de nós, é o tempo cronológico e não o físico, a despeito dos estalões cada vez mais precisos dos últimos, que regula nossa existência cotidiana. Formando uma sequência sem lacuna, contínua e infinita, percorrida tanto para frente, na direção do futuro, quanto para trás, na direção do passado, a sua armação fixa e permanente abriga expressões temporais específicas e autônomas da cultura, que lhe interrompem, periodicamente, a vigência geral (p. 20).

No tempo cronológico, os fatos podem se apresentar no momento em que estão acontecendo, ou seja, no presente, ou então no passado, quando já aconteceram. Além disso,

também é possível uma mistura entre presente e passado por meio dos *flashbacks*. As narrativas de ação usam o tempo cronológico e as histórias usam o tempo histórico e apresentam uma cronologia que corresponde à realidade histórica do passado.

De acordo com Nunes (1995), o tempo histórico representa a duração das formas históricas de vida, e pode-se dividi-lo em intervalos curtos ou longos, ritmados por fatos diversos. Os intervalos curtos, por conseguinte, ajustam-se a acontecimentos singulares. Já os intervalos longos correspondem a uma rede complexa de fatos.

Isto posto, considera-se que o tempo histórico é o das coletividades públicas, das sociedades e das civilizações. Ele possui uma objetividade social, é independente da vontade dos indivíduos; por outro lado, os indivíduos também o criam e tecem, interferem e o transformam.

- **Tempo psicológico ou metafísico**

Um primeiro traço do tempo psicológico é a sua permanente descoincidência com as medidas temporais, podendo uma hora parecer tão curta quanto um minuto se for vivida prazerosamente, mas também pode ser que essa mesma hora seja entediante. O tempo psicológico se compõe, assim, de momentos imprecisos que se aproximam ou tendem a fundir-se, como um passado indistinto no presente por meio de sentimentos e lembranças. Segundo Nunes (1995), tem-se que: “A experiência da sucessão dos nossos estados internos leva-nos ao conceito de tempo psicológico ou tempo vivido, também chamado de duração interior” (p. 18).

Desse modo, o tempo psicológico é o tempo interior e pode ser alongado ou encurtado de acordo com o estado de espírito em que se encontra, mudando de pessoa para pessoa. Em suma, as fronteiras do passado, do presente e do futuro são abolidas. O passado, no ato de ser lembrado, perde sua pureza de passado e torna-se presente. A experiência intermediária entre o evento passado e o momento da lembrança faz com que o passado não possa mais ser recuperado na sua integridade porque se transformou pelo decorrer do tempo. O que resta, portanto, é apenas o presente existencial, convergência do passado modificado pela memória e do futuro pressentido pelo espírito.

Nas teorias relativistas, o presente, o passado e o futuro formam um espaço-temporal, espaço de quatro dimensões, cuja quarta é o tempo, como dimensão imanente à consciência.

Assim, os fluxos de consciência e os monólogos são elementos convidativos a uma reflexão acerca dos sentimentos e pensamentos das personagens.

- **Fluxo de consciência**

Para Humphrey (1976), o conceito de consciência vem de William James, que diz que: “A descoberta de que lembranças, pensamentos e sentimentos existem fora da consciência primária é o mais importante passo à frente dado pela psicologia desde que iniciei os estudos desta ciência” (p. 1). Médico, psicólogo e filósofo, James cria a ideia do pensamento como um fluxo e a desenvolve mais detalhadamente n’*Os princípios da psicologia*, de 1890, tornando-a um dos pontos centrais de sua obra.

Para James (1979), o pensamento é caracterizado de continuidade, ou seja, é “sensivelmente contínuo”. Nessa perspectiva, o curso da atividade mental é compreendido como um fluxo que está em constante mudança, mas que, à despeito dessa variação, não possui interrupções ou quebras. Como exemplo disso, James cita Heráclito, para quem não é possível atravessar duas vezes o mesmo rio. Assim, entende-se que nunca se tem a mesma experiência ou o mesmo pensamento, pois são sempre fluxo.

Ainda de acordo com James (1979), o fluxo do pensamento relaciona-se fundamentalmente com a noção do tempo. N’*Os princípios da psicologia*, ele afirma que passado e futuro estão sempre misturados ao nosso conhecimento do presente, interferindo no modo como o homem apreende sua realidade. O fluxo de consciência, por conseguinte, é o ir e vir da atividade consciente em torno de um fato, e, para organizar as informações de maneira contínua, recorre a mecanismos como a livre associação de ideias, evocando ideias de modo espontâneo e acessando com maior liberdade sentimentos e memórias.

D’Onofrio (2007), por sua vez, expressa que a personagem de ficção, seja como narrador ou na função de ator que participa dos acontecimentos, pode ser afetada pelo tempo psicológico. Lembra também que autores modernos como James Joyce, Virginia Woof e William Faulkner exploraram o tempo psicológico agrupando suas narrativas com uma denominação, a de romance de fluxo de consciência.

Fluxo de consciência é uma expressão migrante que carrega complexidade e presente, principalmente nas áreas da psicologia e da literatura, sendo usada para definir objetos distintos nesses dois campos do conhecimento. Na literatura, inclui o inconsciente transformado em matéria discursiva e estética, fazendo uso de técnicas verbais das mais

diversas e alcançando a especificidade de um objeto estético cuja teoria ampara as observações existentes acerca do fluxo de consciência no teatro.

Os estudos pertinentes ao fluxo de consciência alcançam entendimentos diversificados, pensados sob perspectivas específicas. Pode-se conceber, então, que consciência é a área dos processos mentais, e que fluxo é o caminho de um estado psíquico a outro, a passagem entre várias categorias temporais. O fluxo, por conseguinte, designa a experiência mental e espiritual, observando-se que a memória faz parte do conteúdo da mente.

Desse modo, o fluxo de consciência pode ser apresentado através de quatro técnicas básicas, conforme descrito por Humphrey (1976), sendo estas o monólogo interior direto, o monólogo interior indireto, o solilóquio e a descrição onisciente.

A principal característica do monólogo interior é a proposital falta de articulação lógica e sintática dos períodos e sentenças, traço do processo mental que esse artifício almeja reproduzir, em que ideias, impressões, sensações e pensamentos aparecem em uma ordem caótica e desconcertante. Ainda no tocante ao monólogo interior, Humphrey (1976) esclarece o seguinte:

O monólogo interior é, então, a técnica usada na ficção para representar o conteúdo e os processos psíquicos do personagem, parcial ou inteiramente inarticulados, exatamente da maneira como esses processos existem em diversos níveis do controle consciente antes de serem formulados para fala deliberada (p. 22)

O monólogo interior indireto diferencia-se do direto pela intervenção patente do ficcionista na transcrição do fluxo mental da personagem, que comenta, discute e explica – em 3ª pessoa – como se este detivesse o privilégio de sondar-lhe e captar-lhe o mundo psíquico sem deformá-lo, pelo menos aparentemente. Tudo se passa como se a personagem não conseguisse exprimir sua tumultuada psique. Forma-se então, no monólogo interior indireto, o triângulo escritor/protagonista/leitor, ao passo que, no direto, o primeiro desaparece completamente. “A diferença básica entre as duas técnicas é que o monólogo interior indireto dá ao leitor uma ideia da constante presença do autor, enquanto o monólogo direto a exclui em grande parte senão completamente” (HUMPHREY, 1976, p. 26).

O certo é que a 3ª pessoa não é um “disfarce para a primeira pessoa”. O monólogo interior indireto é o tipo de monólogo interior em que um autor onisciente apresenta material não pronunciado como se viesse diretamente da consciência da personagem. Já o monólogo interior direto se dá no sentido de que o autor intervém entre a psique da personagem e o leitor.

Para Humphrey (1976), o solilóquio difere do monólogo interior principalmente na medida em que, embora seja pronunciado em solo, supõe uma plateia formal e imediata. A mais importante característica desse tipo de fluxo de consciência, que o distingue do monólogo interior, consiste em uma maior coerência, uma vez que sua finalidade está em comunicar emoções e ideias que se relacionam a uma trama e ação; posto que a finalidade do monólogo interior reside, antes de qualquer coisa, em comunicar uma identidade psíquica.

Quanto à descrição onisciente, D’Onofrio (2007) afirma: “É a técnica mais tradicional de focalização. Há um narrador-observador que sabe tudo a respeito de todos e descreve, à sua maneira, o íntimo das personagens” (p. 87). Este comporta-se como uma testemunha dos fatos relatados, mas não faz parte de nenhum deles, e a sua única atitude é a de reproduzir as ações que enxerga a partir do seu ângulo de visão. Não participa das ações nem tem conhecimento a respeito da vida, pensamentos, sentimentos ou personalidade das personagens. Assim, a diferença entre um romance convencional e o do fluxo de consciência está no fato de que o narrador descreve sensações, acontecimentos, ideias, não segundo a ordem do tempo cronológico, mas como se passa na psique das personagens.

É importante ressaltar que, conforme aponta D’Onofrio (2007), o uso do monólogo interior se alterna com o uso da descrição onisciente. Segundo o autor, fica claro que alguns escritores se utilizam de determinadas técnicas em lugar de outras. Como exemplo, cita *Ulisses*, de James Joyce, em que predomina a técnica do monólogo interior, e *Enquanto Agonizo*, de William Faulkner, em que se emprega o solilóquio. Apesar disso, destaca que estas obras contêm trechos que apresentam o uso da descrição onisciente.

Nesse contexto, seja qual for a técnica usada, ainda é preciso salientar o elemento comum que diferencia uma narrativa de fluxo de consciência de outra tradicional. Em vista disso, observa-se que, segundo D’Onofrio (2007), a consciência, por meio da memória, da imaginação e dos sentidos, tem a faculdade de associar uma coisa com outra, relacionando-se à primeira por elementos conjuntivos (semelhante) ou por elementos disjuntivos (contraste).

Para D’Onofrio (2007), é esse chamamento psicológico que forma uma cadeia ligada por uma coerência interior, independente do que rege a causalidade do mundo exterior. As categorias de tempo e espaço, assim, são tratadas não de acordo com padrões, mas se mantêm livres pelo jogo das conjunturas psíquicas. Sob essa perspectiva, o autor cita o exemplo da montagem cinematográfica e a relaciona com a organização mental enquanto narrativa.

A técnica de montagem do cinema, para a literatura, aborda o esquema no qual se tem em vista aquilo que o telespectador quer ver, sem contar que a narração traz um estudo

profundo das histórias, que ficou esquecido, podendo o cinema abordá-lo de modo que seja possível ver, nas imagens cinematográficas, o espaço e o tempo narrativos que fizeram parte das construções de povos e nações. Assim, segundo D’Onofrio (2007), a montagem é uma técnica geral que opera com a ajuda de várias técnicas comuns ao cinema e à narrativa literária: antecipação, retrospectiva (*flashback*), panorama, primeiro plano, etc.

De acordo com Martin (2005), a montagem representa o elemento mais específico da linguagem fílmica. Sem essa modalidade no contexto cinematográfico, não haveria como constituir os elementos básicos para a construção de imagens, sendo essas construções os planos na montagem de um filme. A montagem dos planos, por sua vez, é determinada por duração e ordem. Assim, para Martin (2005), há nesse processo a montagem narrativa e a expressiva, tendo a primeira como pano de fundo o estudo que abrange este trabalho.

Conforme afirma Martin (2005), a montagem narrativa consiste no seguinte:

Ao aspecto mais simples e imediato da montagem, aquele que consiste em ordenar segundo uma sequência lógica ou cronológica – tendo em vista contar uma história – vários planos, cada um dos quais significa um conteúdo de acontecimentos, contribuindo para fazer avançar a ação sob o ponto de vista dramático (o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de causalidade) e sob o ponto de vista psicológico (a compreensão do drama pelo espectador) (p. 167).

Por conseguinte, a narrativa cinematográfica comporta alguns planos constituintes e, nesse caso, tem como função dar sequência ao contexto, desenrolar os acontecimentos e propor a percepção do filme como uma totalidade de significados. Dentro dessa totalidade de sequência fílmica em uma narrativa, considera-se a adaptação de uma obra literária para o cinema, como ocorreu com *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, o primeiro e mais conhecido dos sete livros que compõem a série escrita por C. S. Lewis. No próximo capítulo, o foco desta pesquisa recairá sobre a vida e a obra do autor, bem como sobre o contexto de criação da narrativa em questão.

2.4 A narrativa fantástica

Na primeira parte deste capítulo, ao dissertar-se acerca de uma teoria da narrativa, mencionou-se o aspecto fantástico da obra de ficção. Por conseguinte, faz-se pertinente um

breve apanhado sobre essa variedade da literatura, sobretudo porque o enredo d'*As crônicas de Nárnia* dialoga com o fantástico.

De acordo com Selma Rodrigues, em *O fantástico* (1988), pode-se dizer “[...] que a mais antiga forma de narrativa é a fantástica” (p. 14), uma vez que, nas mais remotas histórias da tradição oral e nas lendas folclóricas, já habitavam criaturas sobrenaturais e mitológicas. Em *Introdução à literatura fantástica* (2004), Tzvetan Todorov afirma que, nesse tipo de narrativa, um acontecimento de ordem sobrenatural irrompe em um contexto de realidade comum. E acrescenta:

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos (2004, p. 15).

Por isso, o autor pontua que o fantástico ocupa, na experiência do leitor, o espaço da incerteza, a possibilidade da dúvida. Ao escolher-se uma solução para o conflito – por exemplo, ou o diabo existe, ou é fruto da imaginação –, Todorov destaca que “[...] deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso” (2004, p. 15). Nesse caso, se o leitor decide que é possível explicar os fenômenos descritos sem sair da sua realidade comum, a obra caracteriza-se como pertencente ao gênero estranho. Mas se decide que, para explicar tais eventos, deve admitir novas leis da natureza, ou seja, uma outra realidade, a obra de ficção liga-se ao gênero maravilhoso.

Para Rodrigues (1988), o termo “maravilhoso” vem de “maravilha”, e possui caráter historicizado:

Chamamos de *maravilhoso* a interferência de deuses ou de seres sobrenaturais na poesia ou na prosa (fadas, anjos, etc.). Pode-se falar num maravilhoso pagão (greco-romano ou celta, por exemplo), quando predominam os seres de uma mitologia pagã, ou num maravilhoso cristão, quando há interferência de seres miraculosos ligados à mitologia cristã (anjos, demônios, santos, etc.) (p. 54-55, grifo da autora).

Em virtude disso, entende-se o motivo pelo qual Todorov (2004) argumenta que o maravilhoso corresponde a um fenômeno desconhecido, ainda não visto. Por exemplo, quando, n'*As crônicas de Nárnia*, as crianças chegam ao mundo que há para além do guarda-roupa, um mundo até então desconhecido para elas, deparam-se com criaturas mitológicas –

como o fauno – e com animais que falam. Na realidade maravilhosa de Nárnia, as leis da natureza são outras e as personagens devem agir conforme essa nova perspectiva de mundo a fim de solucionar os conflitos que se apresentam ao longo da história.

Remo Cesarini (2006), por sua vez, observa algumas estratégias narrativas básicas que são recorrentes nas histórias fantásticas. A primeira compreende uma “[...] posição de relevo dos procedimentos narrativos no próprio corpo da narração” (CESARINI, 2006, p. 69), pois o fantástico se utiliza de vários instrumentos narrativos, muitas vezes paródicos, para prender a atenção do leitor – sem que ele perca de vista que se trata de uma ficção. Já a segunda estratégia refere-se ao uso da narração em primeira pessoa. Cesarini (2006) afirma que o jogo duplo operado pelo narrador-personagem faz com que o leitor pouco suspeite de suas intenções e melhor se identifique com aquele “eu” ficcional.

Além disso, Cesarini (2006) aponta como característica da narrativa fantástica o “[...] forte interesse pela capacidade projetiva e criativa da linguagem” (p. 70), envolvendo uma linguagem bastante figurada que destaca o elemento sobrenatural. O autor ressalta que, embora esse aspecto não seja encontrado somente na literatura fantástica, ela utiliza-se desse procedimento de forma original, colocando em perspectiva as “[...] potencialidades fantasiosas da linguagem, a sua capacidade de carregar de valores plásticos as palavras e formar a partir delas uma realidade” (CESERANI, 2006, p. 70).

A quarta estratégia narrativa comum ao fantástico, segundo Cesarini (2006), diz respeito ao envolvimento do leitor. Esse tipo de história, pontua Cesarini (2006), alcança o leitor a partir de um contexto conhecido e familiar para então proporcionar-lhe efeitos de surpresa ou de desorientação, por exemplo. Assim, outra estratégia elencada por Cesarini (2006) caracteriza-se pela “[...] passagem da dimensão do cotidiano, do familiar e do costumeiro para a do inexplicável e do perturbador” (p. 73), fazendo com que a personagem protagonista transite de uma dimensão para a outra no decorrer de sua trajetória.

Por fim, Cesarini (2006) observa que, além destes procedimentos narrativos, a literatura fantástica também desenvolve temas recorrentes, como o mundo das almas ou dos mortos, aparições sobrenaturais e presença de monstros, loucura e duplicidade, bem como a frustração do amor romântico.

3 AS CRÔNICAS DE NÁRNIA E SEU AUTOR

Nesse ponto, torna-se pertinente conhecer um pouco da vida de C. S. Lewis e de como algumas das experiências pelas quais o autor passou vieram a influenciar sua obra. Sob essa perspectiva, começa-se por ressaltar momentos da infância de Lewis que, de certo modo, são revisitadas n'*As crônicas de Nárnia*, objeto de análise deste estudo. Assim, um dos primeiros paralelos entre vida e obra do autor aponta para o Castelo de Dunluce, localizado na Irlanda do Norte.

O castelo Dunluce é uma imponente fortaleza que se projeta contra o oceano Atlântico ao fundo. Ele é construído encimando uma formação basáltica acessível atualmente por meio de uma ponte de madeira que passa sobre um arco de pedra. As ondas colidem contra a rocha a algumas dezenas de metros abaixo de sua entrada. Entre suas ruínas estão o que restou de um amplo hall semelhante ao que aparece em Cair Paravel, a moradia dos reis e rainhas de Nárnia (DURIEZ, 2005, p. 19).

Literalmente traduzido como “forte da colina”, é uma das maiores ruínas de um castelo medieval que se pode encontrar hoje na Irlanda do Norte. Ao leste da construção, fica o Giant’s Causeway, um pátio de colunas hexagonal formado quando rocha líquida se derramou nas águas frias do mar há milhares de anos. Por meio de uma antiga linha de bonde em suas proximidades, os viajantes sempre puderam avistar as ruínas do castelo durante o percurso. Na mesma localidade, fica Portrush, uma estação de veraneio à beira-mar bastante popular junto às famílias da nova classe média proveniente do norte da Irlanda e formada há um século.

Jack Lewis – como gostava de ser chamado por haver rejeitado seu nome de batismo, Clive Staples – foi trazido ainda muito novo pela mãe junto com o irmão, Warren, para conhecer o Castelo de Dunluce. Na época, hospedaram-se perto de Portrush, conhecida como Castlerock; em seguida, no estuário de Bann. Jack considerava essa região uma das mais bonitas que ele já conhecera, pois a parte costeira de Castlerock e North Antrim contribuía para introduzir uma admiração pelas terras do norte. Moraram ali durante os verões de 1901, 1904 e 1906.

Lewis nasceu em 29 de novembro de 1898, em Belfast, no norte da Irlanda, considerada uma região próspera. Era o segundo filho de um advogado, o Sr. Albert James Lewis, que havia nascido em Cork, no sul da Irlanda. Albert era filho de um engenheiro evangélico galês, “[...] gente sentimental, passional e falante, que facilmente se inclinava

tanto à fúria quanto à ternura; homens que riam e choravam muito, e que não tinham lá muito talento para a felicidade” (LEWIS, 1998, p. 12). Estabeleceu morada na Irlanda e tornou-se sócio de uma empresa de frota mercante.

Albert conheceu a Sra. Florence Hamilton quando começou a frequentar a igreja de São Marcos, em Dundela. Era uma mulher instruída e de ótima formação. Sua família trazia muitas gerações de pastores, advogados, marinheiros e assemelhados, e “[...] do lado materno, pelos Warren, o sangue remontava a um cavaleiro normando cujos ossos jazem em Battle Abbey” (LEWIS, 1998, p. 12). Albert casou-se com ela em 29 de agosto de 1894, na mesma igreja onde haviam se conhecido, e desta união nasceram os filhos Warren Hamilton Lewis e Clive Staples Lewis.

No início do século XX, Belfast experimentava intenso movimento na qualidade de cidade industrial burguesa, cujo centro abrigava um dos maiores estaleiros da época, um guindaste com a maior envergadura. O avô de Lewis, Richard Lewis, era um caldeireiro galês que havia emigrado para Cork com sua esposa de Liverpool no início da década de 1850. Essa mudança fez com que Richard pudesse entrar em sociedade com Jonh H. MacIlwaine para formar a bem-sucedida empresa *MacIlwaine, Lewis & Co. Engineers and Iron Ship Builders*. Lançou o maior navio de porte, o *Oceanic*, e, em seguida, o mais interessante dos navios construídos por essa companhia talvez tenha sido o *Titanic* original, um pequeno barco a vapor feito em 1888, pesando apenas 1.608 toneladas. Como maior polo econômico da Irlanda, o crescimento da cidade foi rápido e havia muitas famílias privilegiadas, como a de Lewis.

Porém, o mercado naval de Belfast começou a passar por mudanças e os estaleiros *Harland & Wolff* e *Workman Clark* vinham alcançando predomínio comercial. Tornou-se cada vez mais difícil para os pequenos estaleiros sobreviverem economicamente. Assim, *Workman Clark* assumiu o controle de *MacIlwaine*, o estaleiro do avô de Lewis, e a versão mais famosa do *Titanic* foi lançada em 1911 por *Harland & Wolff*, pesando 26 mil toneladas.

McGrath (2013), ao situar o pai de Lewis dentro desse contexto, acrescenta:

Albert mudou-se para Dublin, capital da Irlanda, onde trabalhou durante cinco anos para a firma Maclean, Boyle & Maclean. Tendo adquirido a experiência necessária e a licença profissional para advogar, ele voltou a Belfast em 1884, para estabelecer-se na profissão nos escritórios da prestigiosa Royal Avenue (p. 26).

3.1 Uma mudança significativa

Embora Albert Lewis tivesse exercido a função de advogado para ganhar seu sustento, tinha o coração voltado para a leitura de obras literárias. Em 1905, após o crescimento econômico de Belfast, a família de Lewis mudou-se para *Little Lea*, uma casa maior, de construção desordenada. Tal casa tornou-se praticamente uma personagem de relevo nas histórias do autor, e havia muitos livros nela.

Lewis (1998) comenta:

Meu pai comprava todos os livros que lia e jamais se livrou de nenhum deles. Havia livros no escritório, livros na sala de estar, livros no guarda-roupa, livros (duas fileiras) na grande estante ao pé da escada, livros num dos quartos, livros empilhados até a altura do meu ombro no sótão da caixa-d'água, livros de todos os tipos, que refletiam cada efêmero estágio dos interesses dos meus pais-legíveis ou não, uns apropriados para crianças e outros absolutamente e não (p. 18).

Em uma casa repleta de livros, desde que aprendeu a ler, o garoto Jack explorava as inúmeras histórias às quais tinha acesso e a imaginação o levava a mundos fascinantes. Ordenava as obras entre boas e inadequadas e, em muitos dias chuvosos, encontrava consolo e companhia junto aos livros, vagando livremente pelas paisagens imaginárias.

Mais tarde, Lewis até mesmo transferiu essa sensação de confinamento pela chuva a quatro crianças que, na casa de um velho professor, encontravam-se incapazes de explorar o exterior por conta da chuva incessante, quando se olhava pela janela e não se podia ver nem as montanhas ou as florestas. Tratam-se das crianças que aparecem como personagens n'As *crônicas de Nárnia*, permanecendo a instigante dúvida sobre se o contexto do livro teria sido inspirado em *Little Lea*.

Devido ao intenso período de chuvas característico no norte da Irlanda, os pais preocupavam-se por conta de rumores de tuberculose e mantinham as crianças dentro de casa enquanto o período chuvoso durasse. Desse modo, os irmãos Lewis aproveitavam esse momento lendo, desenhando e escrevendo. Clair Clapperton visitava seus primos regularmente em *Little Lea*, e percebeu que no local havia um enorme guarda-roupa de carvalho. “Ele tinha sido trabalhado à mão e construído por seu avô, Richard Lewis” (DURIEZ, 2005, p. 26). O móvel servia de esconderijo durante as brincadeiras, o que parece indicar mais um paralelo entre a obra de Lewis e sua infância.

As obras lidas pelo pequeno Jack incluíam desde histórias de amor até de mitologia, o que abria janelas para a imaginação do autor. Mas além de todas as leituras feitas, houve alguém que contribuiu com a formação do menino ao contar histórias para ele: sua ama, Lizzie Endicott. Ela lhe falava sobre “[...] duendes e potes enterrados de ouro, as sagas de Cuchulain, o desafio de Ulster, e da Daoine Sidh, e as narrativas dos povos dos reinos encantados e seus mundos imortais, a ilha das Maçãs e Tir-Na-nong, a Terra da Juventude” (DURIEZ, 2005, p. 22).

Ao ouvir as histórias de Lizzie, o garoto mergulhava nas narrativas e imaginava mundos fantásticos. Lia e admirava a beleza dos livros de Beatrix Potter, com seus bichos falantes. A obra *The tale of Squirrel Nutkin*, da referida autora, lhe proporcionou uma experiência estética que mais tarde descreveria como a “Ideia de Outono”.

Vivendo nas terras do norte e compartilhando daquela cultura popular, descobriu a mitologia escandinava e teutônica, que também o inspirou a entrar no mundo da fantasia. Ele e o irmão eram então grandes amigos e passavam horas desenhando e escrevendo juntos. Jack preferia as histórias de cavaleiros e cavalaria, bem como de animais vestidos, enquanto que o irmão se divertia com os trens e as máquinas a vapor.

A casa *Little Lea* tinha sido planejada pelos pais de Lewis e ficava em um ponto estratégico, pois, ao norte, avistavam-se os campos que chegavam até o Lago Belfast e as montanhas da costa de Antrim, e, ao sul, estava a colina Hollywood Hill, onde os meninos, quando maiores, costumavam caminhar. Pelo noroeste, era possível admirar o pôr-do-sol por trás das escarpas azuladas. Nesse local, Lewis passou a ter devoção pela região rural do Condado de Down e a adorar a vista que se tinha a partir da casa. Tais cenários de beleza natural certamente influenciaram o autor na criação das terras de Nárnia, com as montanhas da Arquelândia e a imagem do oceano Oriental.

Nessa época de tranquilidade, Lewis encontrou oportunidade para escrever e ilustrar histórias infantis. Por exemplo, sobre camundongos e coelhos heráldicos trajados conforme a nobreza da Idade Média, com agilidade para combater gigantes. Assim, juntamente com o irmão Warren, desenvolveu contos ambientados em um reino animal com uma considerável história, que chamou de *Boxen*. Essa terra de animais falantes, entretanto, é sumariamente diferente d’*As crônicas de Nárnia*, representando a visão de uma criança frente às inquietações adultas.

Também é válido destacar que a família de Lewis fazia parte da religião anglicana, na Irlanda, e eram fiéis em sua devoção. Os cultos eram celebrados na localidade de Dundela, nas proximidades de Saint Mark, onde Lewis havia sido batizado.

Em 1908, a Sra. Florence ficou gravemente doente e acabou falecendo. Albert perdeu não apenas a esposa, mas também seus filhos, pois os irmãos tornaram-se mais próximos um do outro e distantes do pai. Por acreditar não estar em condições psíquicas de cuidar dos filhos e abalado pela morte de Florence, Albert enviou os meninos a um internato, onde sofreram sob a tutela de um diretor cruel.

Durante o período no internato, Jack tentou viver uma vida cristã, prometendo a si mesmo orar todas as noites, de modo correto, apesar de todas as provações. Ele viveu ali até o dia em que, por falta de alunos, o estabelecimento encerrou suas atividades. Depois de passar alguns meses em outra escola em Campbell e dela sair devido a uma enfermidade respiratória, seu pai, ainda que relutante, concordou em mandar o filho para uma terceira instituição, esta chamada *Cherbourg House*.

Como aluno de *Cherbourg*, acabou por abandonar a fé cristã. Em 1913, conseguiu bolsas de estudos, escreveu avidamente, produzindo trabalhos como uma tragédia poética sobre seus favoritos deuses nórdicos, com o título de *Loki Bound*. Warren observou que seu irmão nunca deveria ter sido enviado a uma escola pública, pois, aos 14 anos, sua inteligência era tão aguçada que ele se enquadraria melhor em uma universidade.

Em setembro de 1914, o jovem Lewis deu início aos estudos em escolas particulares, com uma duração de três anos. Esse período foi importante para sua formação, momento em que conheceu Kirkpatrick, um preceptor que acabou se tornando o Professor Kirke, um personagem das histórias de Nárnia. Lewis amadureceu sob a racionalidade deste preceptor que, segundo McGrath (2013), foi contratado pelo pai do garoto. Kirkpatrick havia sido diretor do *Lurgan College*, no condado irlandês de Armagh, onde Albert tinha estudado entre 1877 e 1879 e desenvolvido um grande respeito pelo diretor.

“O resumo que Lewis fez de seus mentores mais importantes merece análise: Smewgy me ensinou gramática e Retórica, e Kirk me ensinou Dialética” (MCGRATH, 2013, p. 60). Mais do que isso, Kirkpatrick ensinou-lhe a empregar as palavras, a desenvolver argumentos e a aprender línguas.

Era uma vez duas meninas e dois meninos: Susana, Lúcia, Pedro e Edmundo. Esta história nos conta algo que lhes aconteceu durante a guerra, quando tiveram de sair de Londres, por causa dos ataques aéreos. Foram os quatro levados para a casa de

um velho professor, em pleno campo, a quinze quilômetros de distância da estrada de ferro e a mais de três quilômetros da agência de correios mais próxima. O professor era solteiro e morava numa casa muito grande... (LEWIS, 2010, p. 11).

Esse convívio com o professor moldou em Lewis inúmeras possibilidades de alta qualidade no âmbito da literatura, entre outras questões. Nárnia pode ser uma qualidade diante disso, uma vez que ela teve como modelo de integração a infância do autor, as experiências que vivenciou no Condado de Down, as montanhas de Dunluce, os vales verdes, a convivência com Kirkpatrick e muitos outros momentos de sua vida.

3.2 O contexto de criação d'*As crônicas de Nárnia*

O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa é o primeiro livro da série d'*As crônicas de Nárnia* escrita por Lewis. Nessa obra inicial, o autor apresenta aos leitores as terras de Nárnia, o leão Aslam e as quatro crianças Pevensie: Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia.

As crônicas de Nárnia foram concebidas quando a vida de Lewis estava um tanto problemática. Em 1940, a Inglaterra enfrentava medidas de austeridade, incluindo racionamento de alimentos, em consequência da Segunda Guerra Mundial. Tensões cresciam dentro da sala dos professores em *Magdallen College*, e a faculdade de inglês em que Lewis lecionava encontrava-se dividida nesse período. Assim, ele percebeu que estava se tornando refém da própria faculdade, tanto no corpo docente quanto de modo geral. Também o número de alunos na instituição vinha aumentando devido à guerra, o que acabava por sobrecarregar Lewis. Além disso, sua vida pessoal enfrentava algumas crises, pois seu irmão Warren, que morava então em *The Kilns*, passava por problemas relacionados ao alcoolismo.

Entretanto, apesar de todo esse caminho de dificuldades, o autor criou o mundo mágico de Nárnia. Como mencionado anteriormente, Lewis adorava ler e, ao longo de sua trajetória de leituras, encontrou várias histórias que vieram a influenciar seu próprio modo de narrar e de criar. Algumas dessas referências foram *Cinco crianças e um segredo*, *The Phoenix and the Wishing Carpet* e *The Story of the Amulet*, todas histórias de Edith Nesbit. Os contos de fadas de George MacDonald também impressionaram Lewis, embora pareça ter demorado a perceber que eles teriam grande importância na sua vida de escritor. Portanto, uma série de aspectos contribuíram para que Lewis compreendesse que contar histórias poderia ser uma forma de comunicar uma visão do mundo.

Para que essa percepção se tornasse mais clara, as conversas que o autor teve com seus amigos Hugo Dyson e J. R. R. Tolkien também foram fundamentais. Nesse momento, Lewis tinha voltado a crer em Deus, embora sem se agregar de fato ao cristianismo. Isso lhe causou alguns conflitos e seus amigos contribuíram significativamente para que o autor desenvolvesse uma opinião mais profunda em relação ao tema. De acordo com Lewis (2010), ele passou a expressar de maneira eloquente sua predestinação ao cristianismo e retornou à fé que havia nele durante a infância.

Quando um jovem que frequenta a igreja de forma rotineira se dá conta de que realmente não acredita no cristianismo e pará de frequentá-la – pressupondo que se trate de uma atitude honesta e sincera, e não de algo que ele faz, só para aborrecer os pais -, o Espírito, de Cristo está mais próximo dele do que jamais esteve antes – pressupondo que tomou essa atitude de coração, e não para incomodar os seus pais. Porém, acima de tudo Cristo opera em nós através dos outros seres humanos, e neles através de nós. Os seres humanos são portadores ou “portadores” de Cristo para os outros seres humanos. Às vezes, de maneira inconsciente (LEWIS, 2010, p. 251-252).

J. R. R. Tolkien utilizou a palavra “mito” para descrever esse aspecto de mudanças no crescimento de seu companheiro de discussões literárias, e essas discussões ocasionaram desdobramentos para ambos. Lewis conheceu Tolkien enquanto estava em *Magdalen*, este vindo da *Universidade de Leeds*. A partir de então, tornaram-se grandes amigos. Faziam críticas às poesias e desenvolviam profundos debates sobre teologia e filosofia. Tolkien compartilhava com Lewis o que vinha produzindo, seus contos e poemas mais antigos de sua mitologia da Terra-média, de modo que tal amizade ocupou lugar de destaque na vida de ambos.

Lewis, igualmente, tinha motivos para apreciar o trabalho de Tolkien. Suas opiniões sobre mitos e imaginação e a relação de ambos quanto à realidade ajudaram a persuadir Lewis (que pouco tempo antes havia sido um ateu convicto) sobre a verdade do Cristianismo. Terem as mesmas opiniões sobre imaginação e a verdade do cristianismo constituiu a base da notável amizade entre eles (DURIEZ, 2005, p. 33).

Em setembro de 1931, com a ajuda de outros amigos, Tolkien conferiu à elaboração dos mitos o valor mais alto da ficção imaginária e da poesia. A elaboração de um mito, na sua concepção, é o que implica a criação de um mundo imaginário no qual o narrador da história desperta a imaginação do leitor, levando-o a outra dimensão. Assim, o mito tem de tornar concreto o que de outra forma permaneceria no mundo das abstrações. Sem a modelagem da

percepção pelo mito, bem como por outras criações imaginárias, não se reconheceriam as coisas reais, somente abstrações.

D’Onofrio (2007) aborda o tema, apontando que “[...] o mito é uma história ficcional sobre a divindade, inventada pelos homens para explicar a origem das coisas ou justificar padrões de comportamento” (p. 89). O mito, assim, tenta explicar algo que o ser humano quer ver ou ouvir como forma de entender o mundo e a si mesmo. Von Franz (1981), por sua vez, destaca que, “[...] para mim os contos de fadas são como o mar, e as sagas e os mitos são como ondas desse mar; um conto surge como um mito, e depois afunda novamente para ser um conto de fadas” (p. 37), argumentando, de forma metafórica, que a grandeza de uma história pode permanecer através dos tempos ou simplesmente ir e voltar como as ondas do mar.

Aumont e Marie (2003) descrevem o mito em termos mais abrangentes:

É uma fábula, uma narrativa imaginária pertencente à mitologia, porém, desde o fim do século XIX, a palavra designa também uma representação idealizada (de uma ideia, de um ser, de acontecimento), ou “uma imagem simplificada” nos mais das vezes ilusória. Nesses sentidos modernos ampliados, ela não está longe do que designa, em sua acepção pejorativa, a palavra ideologia; a ideia simplista, enganosa que, determinado grupo ou determinada sociedade de um fenômeno de civilização. O cinema como todo fenômeno da sociedade produziu mitos: mito de star (p. 190).

Não obstante, muitos creem que a palavra “mito” designa uma história falsa. Tolkien a utilizou em sentido técnico, atribuindo o mito a algo como uma grande narrativa, uma visão de mundo narrada. Nessa perspectiva, os evangelhos narram “[...] uma história de uma espécie maior, que abrange o que é bom, verdadeiro e belo nos grandes mitos da literatura, expressando-o como um brilho distante, ou eco do Evangelho no mundo real” (MCGRATH, 2014, p. 68).

Essa percepção transformou a vida de Lewis, pois ajudou-o a notar que o cristianismo lhe permitia ver nos mitos nórdicos um novo rumo, de modo a representá-los com mais sentido, não como algo ruim, mas como uma tentativa de apreender algo mais profundo. Nesse contexto, o autor se deu conta de quão grandes tinham sido os limites de seu ateísmo e considerou que alguma coisa lhe faltava. Tinha sido diplomado com mérito em Literatura Grega e Latina em 1924, com alta distinção em Filosofia e História Antiga em 1922, e em Língua Inglesa em 1923, e lecionava então em uma universidade. Porém, não estava plenamente satisfeito.

Ao voltar a acreditar em Deus, a fé cristã tornou-se nitidamente perceptível em um livro posterior intitulado *Miracles*. De acordo com o autor, nesse novo momento de sua vida e carreira, tem-se o seguinte relato: “[...] eu nunca tive a experiência de buscar Deus. Era ao contrário; Ele era o caçador (ou era isso que me parecia) e eu o cervo” (DURIEZ, 2005, p. 38). Assim, para Lewis, Deus estava a espreitá-lo a fim de trazer de volta o que ele havia perdido quando adolescente.

3.3 Um lugar chamado Nárnia

Como já dito, a origem d’*As crônicas de Nárnia* parece se situar na primeira fase da Segunda Guerra Mundial. Em setembro de 1939, a Grã-Bretanha declarou guerra à Alemanha. O medo de bombardeios destruidores sobre as cidades fez com que os pais, preocupados com a segurança dos filhos, levassem as crianças para cidades do interior. O primeiro grupo de refugiados foi reunido em *The Kilns*, casa em que morava Lewis e seu irmão. O autor abrigou então inúmeras crianças e percebeu, com pesar, sua inabilidade de se divertirem. Diante desse contexto, teve a ideia de escrever um livro para crianças. “Maureen Moore relembra que Lewis havia mencionado a ideia de escrever histórias infantis por volta dessa época” (MCGRATH, 2014, p. 71).

A Sra. Maureen Moore e sua mãe viveram por longos anos junto de Lewis como protegidas e Maureen acabou sendo uma personagem importante na vida do autor, estando presente de forma constante e dando-lhe apoio emocional e consolo quando nenhum outro membro da família de Lewis parecia capaz ou disposto a fazê-lo. Ela esteve junto do autor em episódios difíceis como, por exemplo, o da morte da Sra. Florence, mãe de Lewis.

Mas voltando à ideia da escrita de um livro infantil, o autor compôs uma rica história, plena de significados e simbologias, com seres mitológicos, enfim, um universo completo ao qual se tinha acesso por meio de um velho guarda-roupa. Nos rabiscos iniciais da sua criação textual, o livro de Lewis narrava sobre quatro crianças cujos nomes eram Ann, Martin, Rose e Peter. Peter seria o mais abordado na história e também o mais novo. Em virtude da guerra, todos teriam saído de Londres com as incursões da Força Aérea. Em comparação à versão final da obra, percebe-se que alguns elementos foram mantidos e que outros foram alterados.

Pondera-se então que Nárnia seja mais um mundo imaginativo do que imaginário. De certo modo, Nárnia parece proporcionar um mundo mais profundo, mais brilhante, mais maravilhoso e mais significativo do que aquilo que é possível conhecer por experiência

própria (MCGRATH, 2013, p. 295). É válido destacar que imaginário é algo que foi imaginado diante da ficção, sem se ater com a realidade. Assim, a palavra “imaginário”, segundo o Dicionário Teórico e Crítico do Cinema, diz: “No sentido corrente, o imaginário é o campo (e o produto) da imaginação, entendida como faculdade criativa. A palavra, praticamente, é então empregada como sinônimo de ‘fictício’, ‘inventado’ e oposta ao real” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 164).

Em sua obra, Lewis buscou a melhor maneira de expressar suas ideias para o público que elegeu e dentro do formato que decidiu abordá-las. Contar uma história para crianças, dentro do formato de literatura ficcional de caráter fantástico, acabou sendo a opção que o escritor escolheu. Nessa fantasia, Lewis abordou o que mais vivenciou durante sua vida ao mesmo tempo em que trabalhou com personagens encontrados em outros textos antigos, como seres mitológicos e seres cristãos, e outros elementos que fazem parte do imaginário, para construir uma narrativa moral e fática. Esse imaginário conduz o leitor a vivenciar uma narrativa carregada de imaginação simbólica, de intertexto bíblico e muitos outros conceitos que se fazem presentes n’*As crônicas de Nárnia*.

Lewis tinha começado a escrever a história, mas ela acabou sendo engavetada e só foi retomada praticamente dez anos depois, quando surgiu, de fato, *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*. A respeito do nome do lugar fictício onde se passa a narrativa, McGrath (2013) salienta uma curiosidade interessante. Enquanto estudava os clássicos com Kirkpatrick, entre 1914 e 1917, Lewis havia recebido um exemplar clássico de um atlas do mundo, publicado em 1904. Em um de seus mapas, Lewis sublinhou o nome de uma antiga cidade italiana por ter gostado do som que ele possuía. A cidade era Nárnia.

Hoje, a obra *As crônicas de Nárnia* é um clássico da literatura infantil, apreciada, inclusive, por muitos que já não são mais crianças.

3.4 Tudo começa com o guarda-roupa

O livro, assim que retomado por Lewis, começa com os irmãos Pevensie saindo de Londres por conta da Segunda Guerra Mundial e se hospedando na casa de um professor solteiro, genial e bem-intencionado, apesar de um pouco excêntrico, no interior do país. Ali, devido ao intenso período de chuva, as crianças ficam confinadas à parte de dentro da casa. Desse modo, decidem explorar o interior da mesma em uma brincadeira de esconde-esconde.

Figura 1 – Os irmãos Pevensie



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

À procura de um esconderijo na imensa casa, Lúcia se depara com um guarda-roupa em uma sala completamente vazia. “Nada mais na sala, a não ser uma mosca morta no peitoril da janela” (LEWIS, 2010, p. 13). A mosca morta sugere que o quarto é raramente usado e limpo, dando uma sensação de que nada acontece ali e de que o guarda-roupa já não é manuseado por um longo período de tempo. A menina Lúcia decide então se esconder dentro do guarda-roupa, a peça fundamental que dá acesso a outro mundo.

Figura 2 – O Guarda-roupa



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

É por meio de Lúcia que o leitor vê e experimenta a maior parte de Nárnia, além de ser através dela que também o autor expressa o elemento da religiosidade. Lúcia tem qualidades imponentes na obra, é a mais afetuosa e perceptiva espiritualmente. Brown (2006) assim descreve os aspectos morais dos irmãos Pevensie: “Pedro como líder otimista; Suzana como a solidária; mas também maternal e afetada; Edmundo como o negativo, rebelde e argumentativo; e Lúcia como personagem gentil e em busca de contentamento” (p. 45).

Ainda de acordo com Brown (2006), Lewis tinha uma afilhada chamada Lucy Barfield, filha adotiva de Owen Barfield, um dos melhores amigos de Lewis e Tolkien, indicando uma possível relação entre a personagem fictícia e a afilhada do autor.

O momento em que a menina descobre o guarda-roupa é emblemático para a ideia que se desenvolve ao longo da narrativa, pois, quando Lúcia tira do móvel o lençol que o oculta, “[...] um véu é retirado, uma porta é aberta, uma cortina é afastada, e nós temos a possibilidade de entrar num novo reino” (MCGRATH, 2013, p. 294). Depois disso, a criança adentra em uma outra realidade.

Ficou assim muito admirada ao ver que se abriu facilmente, deixando cair duas bolinhas de naftalinas. Lá dentro viu dependurados compridos casacos de peles. Lúcia gostava muito do cheiro e do contato das peles. Pulou para dentro e se meteu entre os casacos, deixando que eles lhe afagassem o rosto. Não fechou a porta, naturalmente: sabia muito bem que seria uma tolice fechar-se dentro de um guarda-roupa (LEWIS, 2010, p. 13-14).

Embora o guarda-roupa seja um ser inanimado, ele traz vida à história que está sendo contada. Assim, caracterizá-lo simplesmente como objeto seria limitar a sua presença e a sua importância dentro da obra. Ao mesmo tempo em que constitui uma peça de mobiliário usada para pendurar e guardar roupas, o guarda-roupa também é o meio pelo qual as crianças Pevensie entram pela primeira vez em Nárnia. Possui, portanto, atributos mágicos e simbólicos:

É formado a partir da madeira mágica da macieira que cresceu do núcleo da maçã da Árvore de Proteção, plantada pelo jovem Digory. O guarda-roupa é chamado de “War Drobe” de Tumnus, que pensa que é uma cidade no Spare Oom. Lewis, quando uma criança, provavelmente havia lido a história de E. Nesbit “A tia e Amabel”, na qual Amabel encontra seu caminho para um mundo mágico através de um quarto de inspeção “Big wardrobe” (FORD, 2005, p. 332).

No texto, a personagem do Sr. Tumnus pergunta à Lúcia, quando os dois se encontram em Nárnia: “Filha de Eva das terras longínguas de Sala Vazia, onde reina o verão eterno da

bela cidade de Guarda-Roupa, que tal se a gente tomar uma xícara de chá?” (LEWIS, 2010, p. 20). Assim, esse mobiliário não respira, mas age profundamente na vida das demais personagens. Entre humanos, animais falantes e seres mitológicos, é ele que os conduz a entrar em um outro mundo, e diferentes realidades se comunicam através dele.

Portanto, tal objeto não expressa o mesmo significado que têm os guarda-roupas dos quartos comuns. A sua função não é a de guardar roupas, apesar de haver casacos de frio ali pendurados, mas a de guardar a passagem para outro lugar, para o fantástico. Entretanto, não se sabe exatamente como essa passagem acontece, uma vez que, pelo lado do mundo humano, o portal não se abre toda vez que alguém acessa o guarda-roupa. Logo, não é tão fácil chegar a Nárnia.

O trecho seguinte descreve esse momento de confusão:

–Vamos, entrem, vejam com os seus próprios olhos! – Mas que pateta! disse Susana, metendo a cabeça lá dentro e afastando os casacos. – É um guarda-roupa comum. Olhem: lá está o fundo. Olharam todos, depois de afastarem os casacos, e viram – Lúcia também – um guarda-roupa muito comum. Não havia bosque, nem neve, apenas o interior de um guarda-roupa, com os cabides pendurados. Pedro entrou e bateu com os dedos, certificando-se da solidez da peça (LEWIS, 2010, p. 32).

Ao pisar em Nárnia, Lúcia encontra uma terra gelada e um lampião, após passar pelo guarda-roupa. Não fecha a porta, pois precisa retornar ao seu mundo, e a luz que ainda vem da sala vazia, bem como do lampião, é usada como ponto de referência para que ela possa se orientar. Lúcia se encanta com o que vê. Logo ouve passos vindo em sua direção e fica por trás do lampião, assustando-se ao ver um ser estranho. O mesmo carrega embrulhos, uma sombrinha e algumas garrafas. Os dois gritam subitamente ao se encontrarem e, hesitante, Lúcia aproxima-se da criatura.

Figura 3 – O fauno



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Atônita e sem entender o que a menina é, a criatura pergunta se ela é uma anã. Quando fica claro que Lúcia é uma humana e, portanto, filha de Eva, é convidada pelo Sr. Tumnus, a estranha criatura, a tomar chá e, assim, conhecer seu abrigo. A criança rejeita o convite por se tratar de alguém desconhecido, mas ele insiste no convite: “Segure no meu braço, Filha de Eva. Assim a sombrinha dá para nós dois. O caminho é por aqui” (LEWIS, 2010, p. 20). E ambos rumam para o lar de Tumnus.

Com a conversa que se dá entre os dois, obtém-se inúmeras informações do que acontece em Nárnia. Vive-se ali um momento difícil, em que não se comemora o Natal há cem anos, o que deixa Lúcia surpresa. Há um diálogo sobre a guerra, em que o pai do Sr. Tumnus foi combater. No lar do fauno – pois é isto que a criatura é –, lugarzinho aconchegante, percebe-se uma lareira para aquecer o frio intenso, chás, e uma estante com livros. O primeiro livro que Lúcia vê ali intitula-se *Humans*. Em seguida, nota outro chamado *Is man a myth?* Esses títulos sugerem que os seres humanos já tiveram um encontro com Nárnia antes dos eventos transcorridos em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*.

Enquanto tomam chá, o Sr. Tumnus se oferece para tocar uma música em um tipo de flauta e questiona se a menina já ouviu falar das baladas de Nárnia. Por conta da tranquilidade transmitida pela melodia e pelo fogo na lareira, e em razão do poder que os faunos possuem de envolver seus ouvintes em sono ao tocar música – um aspecto mitológico –, Lúcia acaba adormecendo. Depois, como se fica sabendo, a música foi um feitiço para denunciar a criança à Feiticeira Branca e impedi-la de escapar.

Ouve-se o rugido de um leão através do fogo. Tumnus havia se comportado como um verdadeiro cavalheiro perante Lúcia, que tem consigo algo muito especial por ser filha de Eva, mas por trás dessa boa ação se escondia um interesse nada benevolente. Seu plano de prejudicar a criança é arruinado, pois Aslam, “o senhor dos bosques”, intercede por ela de forma onipresente. O arrependimento logo invade o fauno, que conta à Lúcia, quando esta desperta, sobre sua pretensão de entregá-la à Feiticeira Branca, a Rainha de Nárnia:

A ordem da Feiticeira-Branca foi esta: se alguma vez eu visse um Filho de Adão ou Filha de Eva no bosque, deveria atraí-los e entregar para ela. Você foi a primeira que eu encontrei. Fingi que era muito seu amigo, convidei-a para tomar chá, esperando que você adormecesse; aí, eu iria contar para ela (LEWIS, 2010, p. 27).

Sabendo da verdade, Lúcia retorna imediatamente para seu mundo, acompanhada do Sr. Tumnus. Lágrimas são derramadas por ele ao despedir-se da menina. Um lenço é oferecido a ele como consolo. Ela atravessa o guarda-roupa outra vez e encontra o irmão Pedro, ainda em contagem para achá-la na brincadeira. Essa pista indica que o tempo de Nárnia é diferente do tempo em seu mundo, pois o tempo em Nárnia anda mais depressa, enquanto que, ali, a chuva continua a cair.

Lúcia grita aos irmãos, revelando-se. Edmundo é o primeiro a vê-la saindo da sala vazia. Ele pede para que ela se cale, pois Pedro está vindo, e a irmã caçula declara que esteve fora por horas. Quando se encontra com os outros, ela conta sobre sua viagem a outro mundo, em que os irmãos não acreditam. Absurdo? Talvez. Eles vão até o guarda-roupa para verificar a história de Lúcia, batendo na madeira, e nada encontram.

Quanto a tal impasse, Paul Karkainen, citado por Brown (2006), argumenta o seguinte: “O mistério, para ser verdadeiro à sua própria natureza, não pode ser invocado sem restrições, à vontade de alguém. O guarda-roupa não é automático para Nárnia. Ele pode prover o trânsito entre os dois mundos apenas em determinados momentos” (p. 84).

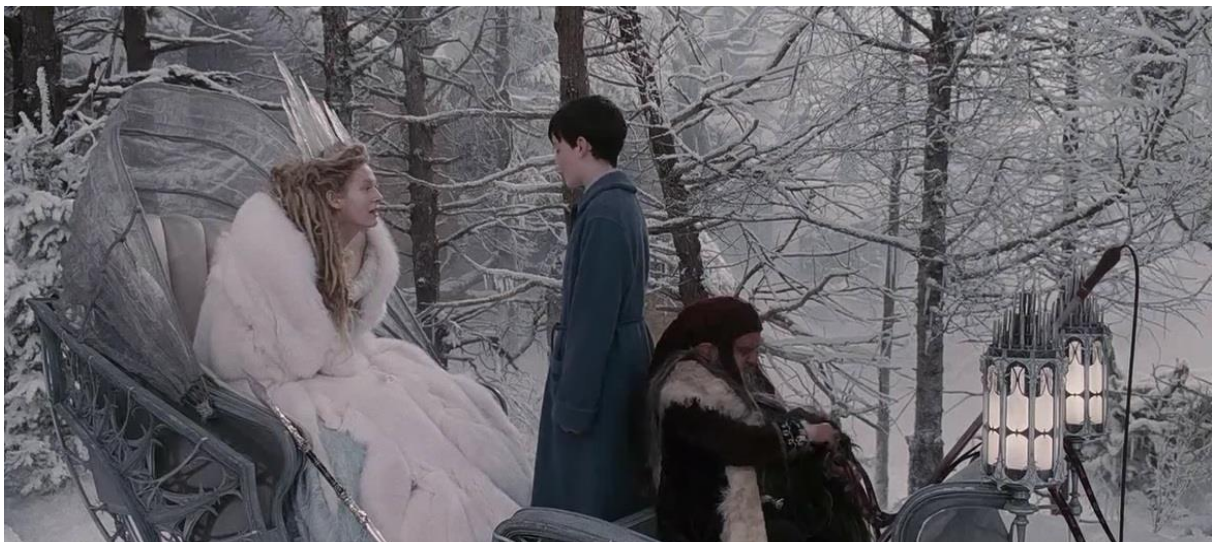
Assim, nesse primeiro contato com o guarda-roupa, nada ocorre de diferente, provavelmente porque estavam ali pessoas sem imaginação que deixaram de crer na irmã. Edmundo, inclusive, é maldoso e zomba de Lúcia, deixando evidentes os aspectos negativos, mas também sagazes, de sua personalidade. Ao que parece, o portal tem vontade própria, ou está sujeito à vontade de outro para permitir ou não a entrada em Nárnia.

3.4.1 Segunda vez: seguida por ele

O fato de o guarda-roupa nem sempre permitir a passagem é o fundamento inicial dos irmãos de Lúcia para acreditarem que ela inventou toda a história. Além disso, ao checarem o móvel e nada encontrarem, suas desconfianças são reforçadas. Assim, Lúcia sente-se frustrada e, à noite, as lembranças do que viu e ouviu em sua fantástica experiência não a abandonam. Aquela terra gelada, o Sr. Tumnus, as danças, as dríades, o verão e os cem anos sem Natal fazem o caminho da menina de volta à Nárnia.

Entretanto, Edmundo vê sua irmã caminhando para a sala vazia e, em pouco tempo, está também em Nárnia, procurando por Lúcia. Avança em meio ao frio intenso do lugar e, de repente, é interrompido por um trenó, com sinos e renas. É uma imitação do trenó usado pelo Papai Noel. Ali, depara-se com a pessoa causadora do inverno interminável em Nárnia: a Rainha, também conhecida por Feiticeira Branca.

Figura 4 – A Feiticeira Branca



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Ela o define como filho de Adão, “um humano em Nárnia”, e o questiona sobre os outros irmãos. Prestativa e cativante, convida-o a sentar-se no trenó, parecendo comovida pelo fato de o garoto estar com muito frio. Com ar dissimulado e feitiços, ela aquece Edmundo com sua manta, oferece bebida quente e doce, feita a partir de uma gota de uma garrafa estranha.

Levantando o braço, deixou cair uma gota na neve. Edmundo viu a gota brilhar, como um diamante, durante um segundo no ar. Mas, no momento em que tocou na neve, produziu um som sibilante, e logo surgiu um copo cheio de um líquido fumegante (LEWIS, 2010, p. 40).

Tal bebida quente é semelhante àquela tomada por Lúcia, oferecida pelo Sr. Tumnus. Há certa falsificação entre as duas formas, mas ambas comportam uma pretensão maldosa.

Em seguida, do mesmo modo que fizera com a bebida, a Feiticeira Branca cria uma caixa redonda, repleta de doces. Outra gota cai da misteriosa garrafa, e, no mesmo instante, surge uma caixa que, ao ser aberta, mostra quilos de manjar turco.

Figura 5 – O manjar turco



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Enquanto Edmundo se delicia com os doces mais saborosos e leves que já comera, a feiticeira não cessa de lhe fazer perguntas. Assim, tendo criado o contexto ideal, anuncia que gostaria de conhecer os outros irmãos. A intenção da Rainha com tudo isso é fazer com que Edmundo se torne um traidor, pois isso seria triunfal para ela.

Os doces, porém, não são de verdade, apenas uma imitação. Edmundo devora um pedaço depois do outro do manjar turco, querendo sempre mais, porque, mesmo sendo saboroso, aquilo não o satisfaz. O encantamento presente no manjar faz com que seja insaciável. “Por fim, acabou-se o que era doce, e Edmundo olhava fixamente para a caixa vazia, louco para que a rainha lhe perguntasse se ainda queria mais” (LEWIS, 2010, p. 42).

Na tentativa de obter o máximo de informações possíveis sobre os irmãos de Edmundo, a personagem nunca se apresenta como Feiticeira, somente como Rainha de Nárnia, uma vez

que seu desejo consiste em dominar tudo naquele lugar. Sua maldade tem como método induzir outrem a praticar o erro, ludibriado e contra a sua vontade.

A Rainha de Nárnia ou, como gosta de ser chamada, Majestade, tenta persuadir Edmundo com sua avidez e estilo individualista, prometendo fazer dele um príncipe de Nárnia, ou até mesmo um rei, em um contexto em que as outras crianças acabariam servindo-lhe como servos. Por conseguinte, Edmundo cai na armadilha, aceitando a proposta da Feiticeira e revelando que sua irmã Lúcia esteve em Nárnia e que conheceu um fauno chamado Tumnus, o que causa consequências terríveis.

A Feiticeira insiste para que ele retorne ao seu país e traga os outros irmãos. A escolha de Edmundo apresenta um comportamento impetuoso, sem se importar com o que poderia ocorrer a seus irmãos e/ou a ele mesmo, pois intercede pela Feiticeira, convencido pelos doces. Desse modo, ele prova sua índole má, seu caráter negativo, agindo como mentiroso e traidor.

3.4.2 De volta à casa do professor

Antes que o encontro termine, a Feiticeira diz a Edmundo onde fica sua casa e deixa claro que, lá, os quartos estão cheios de manjar turco. Avistando o trenó da Feiticeira Branca partir, Lúcia encontra Edmundo e sua alegria em vê-lo é estonteante. Quando ela pergunta onde ele estava e o que fazia, o menino não hesita em mentir: nada diz sobre seu encontro com a Feiticeira, chegando até mesmo a ser falso.

Ambos pegam o caminho de volta e atravessam o guarda-roupa, e, ao chegarem à casa do professor, a menina vai até o irmão mais velho para lhe contar sobre tudo que acabou de acontecer, e que Edmundo também presenciou. Entretanto, a maldade do irmão não tem limites e, quando Lúcia pede que ele confirme o relato perante os demais, Edmundo nega. Enganado pela Feiticeira e com o intuito de trair os irmãos, da mesma forma que o Sr. Tumnus tentara atrair Lúcia para uma armadilha elaborada pela Rainha de Nárnia, Edmundo faz novamente com que a caçula seja desacreditada.

É nesse estado de lamentação que o professor encontra as crianças. Lúcia, após ser injustiçada, chora e abraça o professor, sentindo-se confortada. Pedro e Susana se desculpam pelo ocorrido, pois crêem que não podem incomodá-lo, e prometem que a cena jamais se repetirá. Porém, o homem mostra-se confuso e pergunta o que aconteceu.

Figura 6 – O professor



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Susana, por sua vez, conta que a irmã entrou no guarda-roupa e que pensa que ele é mágico. O professor fica surpreso com as palavras de Susana, e logo os assuntos se multiplicam. Pedro destaca que Lúcia acha que há uma floresta dentro do móvel. Então o professor pergunta como ela está. Susana entende que a pergunta se refere à sua irmã, quando, na verdade, ele indaga a respeito da floresta, causando um grande estranhamento.

A partir disso, o professor dá a entender que os irmãos deveriam acreditar em Lúcia, pois é a de personalidade mais sincera. Pedro e Susana, por sempre terem acreditado na irmã, agora tendem a ouvir com mais atenção o que a pequena diz. De nenhum modo o professor acha que Lúcia esteja ficando louca ou mentindo, pois jamais dera provas de uma atitude tão insensata.

Em outro momento da narrativa, os irmãos estão brincando, só que, desta vez, do lado de fora da casa, e, de modo singular, procuram um lugar para se esconderem logo após Edmundo arremessar uma bola contra a janela.

– E abriu de repente o guarda-roupa. Amontoaram-se os quatro lá dentro, sentando-se ofegantes no escuro. Pedro segurou a porta encostada, mas não a fechou completamente: como todas as pessoas de juízo, sabia muito bem que nunca devemos nos fechar dentro de um guarda-roupa (LEWIS, 2010, p. 55).

O desconforto dentro do móvel conduz todos a procurarem espaço, os empurrões acabam sendo inevitáveis e, de forma paulatina, passam para a floresta de Nárnia, o mundo fantástico de que tanto Lúcia havia falado.

Figura 7 – Os irmãos conhecem Nárnia



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Diante disso, Pedro vira-se para Lúcia e diz que pedir desculpas não é o bastante. A menina, com graça, responde que aquilo também não é o bastante. Assim, o irmão mais velho deixa Lúcia tomar a decisão sobre o que deveriam fazer e, logicamente, ela acha que todos precisam conhecer o Sr. Tumnus. Quando chegam à casa, porém, assustam-se, pois ela fora saqueada pela Feiticeira e por seus agentes.

Pedro encontra um anúncio informando os motivos pelos quais o Sr. Tumnus fora preso, acusado de alta traição contra Sua Majestade Imperial Jades, Rainha de Nárnia, por abrigar inimigos e confraternizar com humanos. O informativo estava assinado por Maugrin, Comandante Chefe da Polícia Secreta.

Preocupada, Susana sugere o retorno para casa. Lúcia, pelo contrário, recusa-se a partir e abandonar o amigo fauno, já que, pelo visto, ela própria fora o motivo da desgraça do Sr. Tumnus. Por isso, segundo Lúcia, precisam ajudá-lo. Enquanto discutem, algo do lado de fora espreita os que estão dentro da caverna em que morava Tumnus. “E todos viram desta vez: focinho peludo, grandes bigodes, parecia espreitá-los por detrás das árvores” (LEWIS, 2010, p. 68).

3.4.3 O Sr. e a Sra. Castor

As crianças percebem então dois castores. Nesse primeiro encontro, os animais devolvem à Lúcia o lenço que, anteriormente, ela havia dado ao Sr. Tumnus, pois o fauno

tinha deixado o lenço com os amigos antes de ser levado pela Feiticeira. Agora, consternados, todos se encaminham para o dique do Sr. e da Sra. Castor. “A parte alta do dique era bastante larga, mas não era um bom lugar para os humanos caminharem, pois estava coberta de gelo; além disso, embora de um dos lados estivesse o lago gelado, do outro havia um abismo” (LEWIS, 2010, p. 74).

Figura 8 – O Sr. e a Sra. Castor



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Embora a Sra. Castor esteja muito feliz em ver os irmãos Pevensie, o clima é de preocupação. Pedro pergunta se não há nada a fazer pelo Sr. Tumnus. O Sr. Castor revela pouca esperança, pois poucos são os que passam pelo portão da Rainha e voltam de lá, mas menciona que Aslam está a caminho. Quando Edmundo pergunta quem é Aslam, cria-se um ar de expectativa para que o Sr. Castor fale. Em razão disso, o animal esclarece: “– Então não sabem? Aslam é o senhor dos bosques, o maioral, o verdadeiro rei de Nárnia. E diz que ele já preparou o exército” (LEWIS, 2010, p. 77).

Fica claro que, como as crianças não conhecem Aslam, também não conhecem a profecia, a qual precisa ser dita para que ocorra a libertação de Nárnia e de Tumnus. O Sr. Castor conta que o retorno de Aslam, bem como a prisão do fauno e a presença da polícia secreta, são elementos da primeira profecia, e que os irmãos são aguardados na Mesa de Pedra. Contudo, é sabido por todos que há outra profecia. O Sr. Castor recita então uma espécie de poema, uma rima que Susana não acha muita boa e que dá destaque ao papel do rei: “Quando a carne de Adão, / Quando o osso de Adão, / Em Cair Paravel, / No trono sentar, / Então há de chegar / Ao fim a aflição” (LEWIS, 2010, p. 82).

Por conseguinte, a profecia sugere que dois filhos de Adão e duas filhas de Eva, ao sentarem no trono de Cair Paravel, serão coroados reis e rainhas que trarão paz à Nárnia e derrotarão a Feiticeira Branca. Diante disso, a reação dos irmãos é de espanto, pois não conseguem crer naquilo e, de imediato, negam-se a promulgar os fatos. Pedro, inclusive, afirma ao Sr. Castor que nenhum dos irmãos é herói.

Nesse ponto da conversa, nota-se a ausência de Edmundo. O menino, por sua vez, caminha pelo interior da floresta em direção à casa da Feiticeira com o intuito de realizar seus planos e de se tornar príncipe de Nárnia, como fora prometido a ele.

3.4.4 O encantamento começa a se quebrar

Ainda no dique dos castores, quando todos percebem a ausência de Edmundo, o irmão Pedro, zangado e preocupado, promete matá-lo – falando de forma metafórica. O Sr. Castor esclarece que isso não será preciso, pois Edmundo já esteve antes em Nárnia. Assim, eles tentam encontrar Edmundo, mas fracassam, e acabam descobrindo que ele chegou ao castelo da Feiticeira.

Entretanto, o acordo entre Edmundo e a Rainha era de que ele iria ao castelo junto com os irmãos, seduzido por doces e manjar turco. Desse modo, ao deparar-se com o menino sozinho, a Feiticeira se irrita: “– Como se atreve a vir sozinho? – perguntou a Feiticeira em tom de ameaça. – Não dei ordem para que trouxesse seus irmãos?” (LEWIS, 2010, p. 98). Edmundo tenta explicar que trouxe os irmãos até o dique dos castores e, com isso, uma ordem é dada aos policiais para que se apressem a capturar todos.

Enquanto isso, os castores e os irmãos Pevensie precisam fugir imediatamente e chegar até Aslam, pois sabem que logo a polícia da Rainha chegará até ali. A fuga acontece em alvoroço e eles escapam por um esconderijo feito para momentos de perigo, conforme diz o Castor. No caminho, enquanto andam sobre o gelo, avistam “[...] um trenó puxado por duas renas, com sinetas a tilintarem nos arreios. Renas muito maiores que as da feiticeira, mas eram castanhas, e não brancas” (LEWIS, 2010, p. 106). Pensando se tratar de uma armadilha, todos se escondem. Porém, é, na verdade, uma pessoa que só se encontra em Nárnia: o Papai Noel.

Figura 9 – O Papai Noel

Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Tendo permanecido ausente naquele mundo há cem anos, uma vez que a Feiticeira tirou o Natal de Nárnia, sua presença agora, bem como a esperança trazida pelos dois filhos de Adão e as duas filhas de Eva, evidenciam que o poder da Rainha está no fim. Ao encontrar as crianças, o Papai Noel entrega-lhes presentes: um elixir (uma gota que cura qualquer ferida) e um punhal à Lúcia; um arco, uma aljava cheia de setas e um trompa (quando em perigo, ela só precisa assoprar) para Susana; e uma espada e um escudo para Pedro, sendo que, neste último, vê-se o desenho de um leão rubro. O Papai Noel explica a Pedro que a hora de usar a espada está próxima e frisa que as armas não são brinquedos.

Figura 10 – O presente de Pedro

Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Depois disso, o Papai Noel se despede, desejando vida longa a Aslam. As crianças, por sua vez, conseguem chegar até o leão, mas o encontro não sai como se esperava, considerando-se que a quarta criança não está presente.

3.4.5 A ascensão de Nárnia

A chegada dos irmãos ao acampamento de Aslam é digna de honra e esperança, já que todos já os esperavam. Como dito pelo Sr. Castor, Nárnia almeja o cumprimento da profecia. Aslam, assim, cumprimenta os três irmãos e saúda os castores, mas percebe a ausência da quarta criança. Quando pergunta acerca disso, os irmãos tentam arranjar desculpas e justificativas, porém, o Sr. Castor revela que Edmundo os traiu, ludibriado por alguma espécie de magia e impulsionado por seu egoísmo, que “[...] nunca foi admirado” (LEWIS, 2009, p. 9).

Figura 11 – Aslam, o leão



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Lúcia tenta argumentar sobre os motivos da traição, enfatizando o laço familiar, embora o problema se mostre ainda mais grave por serem irmãos. Aslam esclarece que, entre irmãos, a traição é ainda mais prejudicial, e lembra que, pela lei de Nárnia, todo traidor pertence à Feiticeira. Entretanto, ressalta que precisam resgatar o menino, pois a profecia só pode cumprir-se com os quatro irmãos.

Edmundo, por sua vez, em companhia da Rainha, vê que, com seu poder, ela transforma em estátuas tudo e todos que sejam contrários aos seus desejos. Percebe que ela o faz por meio de uma varinha e começa a se arrepender de ter agido de modo impulsivo.

No decorrer da história, o menino é resgatado do castelo e inicia-se a grande batalha pela conquista do mundo fantástico. Nesse contexto, a Feiticeira se vale da lei que estabelece que todo traidor lhe pertence, a fim de tomar posse do sangue do filho de Adão. Sabe-se que, caso a ordem não seja respeitada, Nárnia será subvertida e perecerá em fogo e água. Assim, Aslam, possuindo profundo conhecimento das leis de Nárnia, as quais, inclusive, ajudou a elaborar, propõe um encontro em particular com a Feiticeira. Ao fim desse encontro, o leão revela que a Rainha enfim renunciou ao direito que tinha sobre Edmundo.

De pronto, todos ficam felizes com a notícia. Porém, o semblante entristecido do senhor dos bosques é percebido por Lúcia, que sente que há algo não explicado ali. Por conseguinte, à noite, Aslam deixa sua tenda e entra furtivamente na floresta, sendo seguido pelas irmãs Pevensie, que notam a estranha movimentação. “O luar estava claro e reinava silêncio” (LEWIS, 2010, p. 143).

Visivelmente entristecido, o leão vai ao encontro da Feiticeira até a Mesa de Pedra, onde a Magia Profunda será realizada. Aslam nota a presença das meninas durante a caminhada, e Susana pergunta-lhe se elas poderiam acompanhá-lo. Ele concorda que, até certo ponto, sim, de modo que elas seguem andando junto ao leão até o momento de se separarem. Entretanto, acabam não indo embora quando devem, e permanecem ocultas no bosque a espiar o que acontece na Mesa de Pedra. “Que bicharada! Ogros de dentes monstruosos! Lobos! Homens com cabeça de touro! Espíritos de árvores más e de plantas venenosas, [...] vulpinos, bruxas, íncubos, fúrias, horrores, espectros, sátiros, lobisomem” (LEWIS, 2010, p. 145). Todos convocados a mando da Feiticeira.

Enquanto Aslam caminha em direção a ela, os demais ficam atônitos, aguardando pelo que está por vir. Uivos e grunhidos são ouvidos em favor do sacrifício que Aslam concordou em fazer no lugar do traidor, do menino Edmundo. Seu ato está repleto do amor e do cuidado que ele nutre pelo povo, pelos narnianos que sonham com a liberdade.

A maldosa Feiticeira espera o grande leão com o punhal do sacrifício. Manda amarrá-lo e ordena que seja tirado todo o pelo dele. Assim, amordaçado e sem reação alguma, o verdadeiro rei de Nárnia é morto na Mesa de Pedra. As irmãs Pevensie acompanham o ritual com tristeza e, quando tudo acaba e o local fica vazio, aproximam-se do corpo de Aslam. A

Magia Profunda está consumada, e as meninas, antes da aurora, choram profundamente pela morte do leão. Elas o abraçam e acariciam sua juba.

Figura 12 – O sacrifício de Aslam



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Lúcia e Susana sabem que precisam voltar ao acampamento para informar o ocorrido. Mas, enquanto se distanciam, a Mesa de Pedra se quebra, e, ao olhar para trás, elas veem somente o local vazio. O corpo do leão desapareceu. A aurora desponta através do arco à frente delas e o inacreditável aparece sob aquela linda manhã. Aslam ressuscita, e sua juba, maior e ainda mais bela, irradia como o redentor de Nárnia.

Ele então explica:

[...] a feiticeira pode conhecer a Magia Profunda, mas não sabe se há uma magia mais profunda. O que ela sabe não vai além da aurora do tempo. Saberá que, se uma vítima voluntária, inocente de traição, fosse executada no lugar do traidor, a mesa de se estalaria e a própria morte começaria a andar para trás (LEWIS, 2010, p. 156).

Assim, a morte é revogada e o protetor de Nárnia vive outra vez, glorificado e reverenciado, e a ascensão de Nárnia é conquistada depois de cem anos de sofrimento nas mãos da Feiticeira Branca. Tendo sido praticamente derrotada por Pedro e o exército comandado por ele em uma batalha, ela encontra seu fim, de fato, devido ao leão. É também nessa batalha que os presentes dados pelo Papai Noel aos irmãos são usados: Lúcia salva Edmund com uma gota do elixir; Susana acerta uma flecha no anão da Feiticeira; e Pedro, como um verdadeiro guerreiro, luta com a espada e o escudo do leão rubro.

A profecia recitada pelo Sr. Castor se cumpre e os filhos de Adão e as filhas de Eva sentam-se em seus tronos em Cair Paravel, sendo coroados reis e rainhas de Nárnia. Aslam, por sua vez, abençoa os vitoriosos irmãos Pevensie com os seguintes títulos:

Em nome dos brilhantes mares orientais, apresento-lhes a Rainha Lúcia, “A destemida”. Em nome dos grandes bosques do ocidente, o Rei Edmundo, “O justo”. Em nome do radiante sol do sul, a Rainha Susana, “A gentil”. Em nome do lindo céu do norte, apresento-lhes o Rei Pedro, “O magnífico” (LEWIS, 2010, p. 174).

Após isso, Aslam conclui: “Quem é coroado rei ou rainha de Nárnia será sempre rei ou rainha” (LEWIS, 2010, p 174). A primavera reina em Nárnia e os reis e as rainhas, em sabedoria e esplendor, produzem o encanto e a magia para a glória eterna do mundo mágico, fazendo com que a vitória se perpetue. Os quatro tronos do Castelo de Cair Paravel agora são ocupados por seus devidos donos. “O castelo de Cair Paravel erguia-se, altaneiro, no cimo da colina. Em frente, havia areia e pedras, pequenas poças de água salgada, algas, cheiro de mar e ondas azuis e verdes a perder de vista. E, ia-me esquecendo, o grito das gaviotas” (LEWIS, 2010, p. 173).

Figura 13 – O Castelo de Cair Paravel



Fonte: Filme *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).

Em 2005, os Estúdios Disney adaptaram a obra *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* para o cinema, com direção de Andrew Adamson, ganhando aceitação tanto do grupo infantil quanto do adulto. A produção é considerada enquanto um filme de alegoria cristã, fazendo alusões a passagens bíblicas, apesar de o autor da história

declarar não ter pensado nisto quando a escreveu. Entretanto, fica bastante perceptível que uma das personagens que mais se assemelha a um elemento bíblico é o leão Aslam. Em comparação à tribo de Judá, o leão tem a função, na obra, de ajudar os irmãos Pevensie a cumprirem a profecia. Além disso, demonstra o amor ao próximo ao dar sua vida em favor do traidor Edmundo.

Nessa obra, portanto, Lewis constrói uma história permeada de símbolos, pois eles são a vida nas narrativas e, ademais, guiam os homens através de sua caminhada.

4 OS SENTIDOS CONFERIDOS PELO SIMBOLISMO RELIGIOSO

Os símbolos presentes no livro *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, da série d'As crônicas de Nárnia, relacionam-se com outras histórias, comportando certa intertextualidade. Nesse sentido, Corso e Corso (2011) destacam J. K. Rowling, autora de *Harry Potter*, cuja vertente literária se inspira em uma espécie de vale-tudo mitológico, algo semelhante ao que acontece em Lewis: “As personagens animais obedecem ao estilo das velhas fábulas, o resto provém da mitologia greco-romana, certas passagens lembram romances de cavalaria e o reino de Nárnia é um mundo paralelo, desses que aparecem na literatura de inspiração celta” (CORSO; CORSO, 2011, p. 266).

O enredo da narrativa apresenta um contexto composto de alguns elementos simbólicos, tais quais os protagonizados por Aslam, pela Feiticeira, pelas crianças Pevensie e pelo guarda-roupa. Sob essa perspectiva, a adaptação da obra para o cinema foi bem explorada pelo diretor, que deixou em evidência as imaginações simbólicas ali contidas. Essas imaginações permitem ressaltar as qualidades dos objetos através do sentido, considerando-se que o imaginário está entrelaçado com a representação simbólica. Desse modo, as figuras representativas da obra tomam a forma do aspecto religioso. Segundo argumenta Durand (1964): “A imaginação se revela como o fator geral de equilibração psicossocial” (p. 75).

Por conseguinte, essa conjuntura social é o viés para o ligamento intrínseco entre o imaginário e o simbólico. De acordo com Silva (2006), tem-se que todo imaginário é uma narrativa. Isso acontece porque a narrativa tem a função de narrar a imagem conforme o contexto imaginário, que se entrelaça com desafio, com uma história que está em constante contagem.

Para Silva (2006), o imaginário “[...] é um reservatório/motor” (p. 11-12). Quanto a tal reservatório, observa-se que sua função se constitui em agregar imagens notáveis, sentimentos, lembranças, experiências, visões que qualificam o real que realiza o imaginário, propondo leituras de vida. Compreender o imaginário, portanto, conduz o indivíduo a se entender no contexto processual da vida. A análise de si faz recorrer a lembranças longínquas, às experiências vividas através do psíquico, libera a narrativa do real ou imaginário acionado pelo sonho materializado na realidade, uma força que impulsiona cada sujeito. “O imaginário é a marca simbólica do indivíduo ou do grupo na matéria do vivido. Como motor, é o acelerador que imprime velocidade à possibilidade de ação” (SILVA, 2006, p. 12).

Ruiz (2003), por sua vez, descreve que “[...] o imaginário não consegue manifestar-se a não ser sob formas simbólicas” (p. 109). As manifestações simbólicas, assim, funcionam de modo a desconjuntar os fatos, e os significados aparecem na medida em que a imaginação se conjuntura com a linguagem lançada. Ainda segundo o autor, trata-se de “[...] um simbolismo sempre perpassado pela racionalidade, mas também uma racionalidade sempre impregnada de simbolismo” (p. 109). Ademais, a razão pelo qual o homem se desmistifica diante das coisas está fundamentada nos símbolos, nas representações das narrativas imaginativas.

Chevalier e Gheerbrant (2012) apontam que “[...] os símbolos estão no centro, constituem o cerne dessa vida imaginativa. Revelam os segredos do inconsciente, conduzem às mais recônditas molas da ação, abrem o espírito para o desconhecido e o infinito” (XIII). O que estava escondido no mais profundo inconsciente se abre para demonstrar o desconhecido. Tal desconhecido é então revelado com o uso dos símbolos para decifrar a obscuridade que o rodeia. O símbolo, por sua vez, é a manifestação de uma ideia ou a expressão de um significado convencional que estabelece a ruptura para o conhecimento da obscuridade.

Compreende-se, assim, que a imaginação é muito importante na interpretação dos símbolos. Imaginar é de suma relevância para que se chegue a algum lugar. Interpretar símbolos, desse modo, requer certa mobilidade de riqueza de inteligência, mas sobretudo imaginação.

O imaginário entrelaça natureza e criação na produção simbólica, mantém algo da natureza do objeto e introduz um olhar inédito sobre ele. O símbolo não é um impedimento para chegar à natureza do objeto, mas a condição da possibilidade de conhecê-lo. Ele não é um filtro que distorce a realidade, mas o modo de se aceder ao mundo. A pura semiologia não consegue denotar um único sentido verdadeiro do mundo e sente-se impotente para expressar o mundo profundo do humano. Só a simbologia pode conotar as indefinidas possibilidades de ser do mundo e aceder metaforicamente ao sem-fundo do mundo humano (RUIZ, 2003, p. 137).

Isto posto, a imaginação se entrelaça às criações simbólicas para chegar ao conhecimento de mundo. O símbolo outorga significado, interagindo com a natureza do objeto. Imaginar, por conseguinte, significa a intenção de vivenciar o obscuro através da potencialidade produtiva do símbolo, e o símbolo em sua potencialidade remete a esquemas mais amplos que seu sentido notável.

Ruiz (2003) especifica uma fórmula de conhecer a natureza do significado dentro do parâmetro concebido por Gilbert Durand: uma tríplice do esquema, do arquétipo e do símbolo. O esquema é abrangente, dinâmico e afetivo da imagem; forma na imaginação o

esboço dinâmico, unificando os gestos inconscientes e suas representações. Quanto aos arquétipos, fazem a ligação entre o esquema e as imagens reais mediante a percepção adequada do esquema. O símbolo, por fim, é realizado através da ocorrência gerada nos arquétipos na mediação de muitos esquemas que se unem em imagens diversas. Essa tríplice entra em concordância quanto ao significado dos esquemas, para conotar com os arquétipos e chegar ao símbolo.

Para Ruiz (2003), “[...] o desdobramento simbólico se derrama a modo de pequenos complexos teóricos ou de redes significativas que formam as alegorias” (p. 138). Esse é o modo de expressão ou interpretação que consiste em representar pensamentos, ideias, qualidades sob forma figurada, ampliando o sentido do símbolo e, com esse intuito, expandindo-o para outros signos, tendo em si um ligamento com significado e construindo uma pequena narrativa. “Símbolos e alegorias se tecem em forma de redes narrativas amplas com intuito de criar visões explicativas da realidade, cosmovisões coerentes ou sentidos convincentes para a vida” (RUIZ, 2003, p. 139). Nesse processo de tecer as redes narrativas do símbolo e da alegoria, a fim de explicar a realidade e perceber o mundo, geralmente, levam-se em conta as relações humanas para convencer o sentido de toda a vida.

Com isso, a estrutura por meio da qual é possível entender o significado da vida relaciona-se a uma forma mítica para compreender o mundo. Sob esse prisma, o mais real dos fatos narrados através do mito, sem dúvida, constitui-se no prazer de entender as coisas que rodeiam os seres humanos, o significado da vida. O mito, assim, pode explicar os fatos ocorridos: “O mito se expressa na forma de discurso narrativo que efetiva uma interpretação vital do ser humano e uma compreensão ‘verdadeira’ e relativa do mundo” (RUIZ, 2003, p. 143). Por isso, a narrativa do homem converge para o mito. Duriez (2005), por sua vez, fala da importância central do mito quando diz que: “Nossa palavra ‘mito’ é oriunda de uma palavra grega que significa ‘história’” (p. 90).

O mito é uma forma narrativa utilizada por povos antigos. Como pontua Eliade (1963), a mitologia antiga existe para explicar a realidade enquanto fenômeno da natureza, fato este que tem origem em grandes religiões mediterrâneas e asiáticas. Contudo, é preferível iniciar o estudo do mito não a partir da mitologia grega, egípcia ou indiana, mas da sociedade antiga para entender a abordagem da mitologia dos povos antigos que contribuíram para esse fim, apesar do mito primitivo ter sido modificado ao longo do tempo, caracterizando uma conjuntura fundamental.

Destarte, ainda segundo Eliade (1963), o mito representa constantemente a sociedade e atua com significado no comportamento do homem. Ele pode ser considerado uma incógnita, não definível, ou seja, não há conclusões definitivas sobre o termo “mito”, e suas funções podem chegar a inúmeras possibilidades de significado, sendo bastante susceptível. O etnólogo, portanto, trabalha minuciosamente na função do mito.

O mito conta, narra um acontecimento primordial, e seu feito é promulgar um fato que aconteceu. “É sempre, portanto, a narração de uma criação: descreve-se como uma coisa foi produzida, como começou a existir” (ELIADE, 1963, p. 13). A conduta do mito o torna mais evidente na história da humanidade, pois trata de fatos e mostra a sacralidade. Assim, “[...] o mito é considerado como uma história sagrada, e, portanto, uma história verdadeira, porque se refere sempre à realidade” (ELIADE, 1963, p. 13).

Por relacionar-se a uma real vivência, o empoderamento do mito é vívido nas narrativas sagradas das grandes religiões do mundo. “O mito como um eixo, leva-nos à compreensão de uma ordem de uma clareza de propósito e de uma harmonia de significados” (PAZ, 1993, p. 28). Seus significados revestem de clareza a narrativa desvendada. Além disso, o mito está relacionado com alguma data ou uma religião, procurando explicar a origem do homem por meio de personagens sobrenaturais, mostrando também a realidade através de histórias sagradas.

O estudo do mito, segundo Eliade (1963), em consonância com o contexto da sociedade arcaica, traça a estrutura e a função equivalentes a quatro características: 1) diante da história, constitui os atos dos seres sobrenaturais; 2) ao senso da história, tem relevância à realidade dos seres sobrenaturais; 3) faz referência à criação, narrando como o fato passou a existir; e 4) conhecendo o mito, conhece-se o eixo que o originou, e, diante disso, é possível dominá-lo e manipulá-lo. Logo, essa aproximação trata não de um mero acaso, mas de um tipo de realidade que se realiza no vívido.

Além disso, é válido salientar que se vive o mito mergulhado em crenças, nas coisas sagradas. Por isso, o homem se traduz nos ritos que emergem de sua religiosidade, exaltando os acontecimentos que são evocados no ato vívido da narrativa cerimonial.

Desse modo, nessa pesquisa, torna-se interessante estudar o mito como critério de criação d’*As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*. Duriez (2005) destaca que J. R. R. Tolkien escreveu um poema sobre a criação do mito – mitopeia – para o amigo C. S. Lewis, explicando que, enquanto a fala é a criação das coisas, o mito é a verdade das invenções, transformação do objeto e pensamento sublime em qualidade, a uma

quantidade. Nesse sentido, o mito é a “verdade” das coisas, transforma o entorno e o pensamento torna-se transcendental para esclarecer a veracidade do mesmo.

Lewis recebeu este poema por uma razão incisiva que o amigo tentava desmistificar sobre a problemática do ateísmo, esclarecendo a verdade do cristianismo com o poder do mito. Segundo Lewis, Tolkien acreditava que o mito fosse a verdade das coisas fundamentais, e que os melhores mitos não eram falsidades criadas propositalmente, mas profundas verdades transmitidas por pessoas: “Eles são como fragmentos estilhaçados da verdadeira luz. Para Tolkien, entender o significado do cristianismo era mais importante do que entender sua verdade” (MCGRATH, 2013, p. 169).

A questão em torno do mito fez parte da vida de ambos os escritores. Tolkien pretendia desenvolver, junto ao amigo Lewis, os temas do cristianismo, para isso usando o termo “mito” na sua mais alta estrutura da realidade de significação. Como mencionado acima, para os amigos, a compreensão das verdades do cristianismo estava acima de qualquer outra compreensão, e foi por esse caminho que Lewis passou a acreditar no poder que exerce o cristianismo no mundo e nas verdades que desmitificam o encoberto para a humanidade. Ele percebeu que “[...] o cristianismo era um ‘mito verdadeiro’ – ou seja, um meio verdadeiro de expressar a realidade em forma de narrativa” (MCGRATH, 2014, p. 50).

Eliade (1963) descreve o cristianismo e o pensamento mítico a partir da difícil relação de ambos, porque levantam problemas distintos. O autor esclarece, em primeira instância, que há certo engano com a definição do termo “mito” em razão de que os primeiros estudiosos cristãos acreditavam que tal termo se referia a sentidos que o greco-romano havia posto no mundo, como de fábula (ficção) e mentira. Desse modo, não se aceitava Cristo como sendo uma personagem mítica.

Em consequência, a teologia cristã a partir do século II teve que escudar a veracidade de Jesus Cristo perante os docéticos (nome dado a uma doutrina cristã do século II, considerada herética pela Igreja primitiva. Antecedente do gnosticismo, acreditava que o corpo de Jesus Cristo era uma ilusão, e que sua crucificação teria sido apenas aparente), os gnósticos e contra outros problemas existentes na época, como os teólogos pagãos.

O segundo problema citado por Eliade (1963) envolve a veracidade dos fatos, relacionando-se, portanto, ao primeiro. Puseram-se na mesa não mais as cartas da historicidade sobre Jesus, mas dos valores literários que fundaram essa historicidade. Eliade (1963) menciona alguns estudiosos que trabalharam nessa validação da historicidade literária, como Orígenes, que percebia dificuldades em apoiar documentos históricos indiscutíveis, e

como Rudolf Bultmann, que dizia que não se podia saber nada de Jesus sem duvidar de sua existência no contexto histórico.

Eliade (1963) pressupõe, com isso, que testemunhos primitivos estão convencidos dos fundamentos mitológicos, mas no sentido de não existência. E acrescenta: “De que abundam elementos mitológicos nos Evangelhos, não resta dúvida. Além disso, símbolos, figuras e rituais de origem judia cedo foram assimilados pelo cristianismo” (ELIADE, 1963, p. 137).

Os símbolos, no cristianismo, vão em marcha compassada aos seus significados globais. Assim, dentro do universo religioso, os elementos simbólicos que representam as religiões partilham da sua essência existencial para um grupo e/ou nação. Entretanto, nessa linha, os eruditos acabaram rejeitando a historicidade de Jesus, em contraposição a Bultmann. Os autores, ao invés de admitirem a existência de um ser histórico, no começo do cristianismo, fizeram o contrário, postulando o mito como imperfeita historicidade nas primeiras gerações cristãs. Eliade (1963) faz referência a alguns autores modernos que tentaram reconstituir o mitologema de Cristo, tais quais Arthur Drews, Peter Jensen e P. L. Gouchoud.

No que concerne à veracidade do mito para comprovar a personagem em que os cristãos se baseiam nos rituais e símbolos apologéticos, McGrath (2013) cita as Cartas a Arthur Greeves: “A história de Cristo é simplesmente um mito verdadeiro: mito que atua em nós da mesma forma que os outros mitos, mas com essa tremenda diferença de que isso realmente aconteceu” (p. 169). De fato, a historicidade de Cristo permeia o cristianismo como inspiração dos céus e da terra, da salvação, da crucificação e da ressurreição. Tal mito é comprovado por testemunhas da crucificação e da ressurreição de Jesus, cujos relatos compõem uma literatura histórica que pode ser encontrada nos textos bíblicos, tanto no *Velho Testamento* quanto no *Novo Testamento*, e em outros escritos de estudiosos modernos.

O mito possui uma facilidade de penetrar na consciência do leitor e ir além do esperado. Salvação e ressurreição, segundo critérios da religião cristã, representam aspectos no consciente humano disparados pelo mito. Ademais, considera-se que o cristianismo é a representação da verdade religiosa do Cristo ressuscitado.

O cristianismo, em vez de ser um mito entre muitos outros, é assim a realização de todas as outras religiões mitológicas anteriores. Ele narra uma história verdadeira sobre a humanidade, que confere sentido a todas as histórias que a humanidade conta sobre si mesma (MCGRATH, 2013, p. 169).

Lewis, após ser tocado pelos pressupostos do cristianismo transmitidos por Tolkien, que se utilizou do termo “mito”, embasou-se em conceitos sobre Cristo ressurreto. Assim, fazendo

alusões a textos bíblicos, compôs sua literatura, a exemplo da narrativa feérica *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, sua primeira obra publicada, que propõe uma história repleta de significados e de conceitos simbólicos.

O autor escreveu sete crônicas, que, abaixo, são organizadas de acordo com a ordem de publicação e também de cronologia, dentro do universo fictício:

Quadro 1 – Ordem de publicação e cronológica das sete crônicas

ORDEM DE PUBLICAÇÃO	ORDEM CRONOLÓGICA
<i>O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa</i>	<i>O sobrinho do mago</i>
<i>Príncipe Caspian</i>	<i>O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa</i>
<i>A viagem do peregrino da alvorada</i>	<i>O cavalo e o seu menino</i>
<i>O cavalo e o seu menino</i>	<i>Príncipe Caspian</i>
<i>A cadeira de prata</i>	<i>A viagem do peregrino da alvorada</i>
<i>A última batalha</i>	<i>A cadeira de prata</i>
<i>O sobrinho do mago</i>	<i>A última batalha</i>

Fonte: elaboração própria.

Os leitores podem encontrar nestas duas ordens os mistérios, o simbolismo e as alusões a intertextos bíblicos presentes nas obras literárias de Lewis. Em seguida, considerando-se o aspecto heroico de certas personagens d'*As crônicas de Nárnia*, disserta-se a respeito da função mítica do herói dentro do processo narrativo, abordando este elemento tanto no filme quanto na obra original.

4.1 A função simbólica do herói

Quando a família Pevensie está na estação de trem, a caminho de um abrigo na casa do professor Kirke, Pedro avista alguns jovens de cerca de 15 anos fardados para a guerra. Seu pai também está servindo no combate, e o garoto sente uma ponta de inveja, pois, para ele, ser um soldado que luta por seu país comporta um horizonte de coragem, bravura e heroísmo.

A mãe de Pedro, contudo, havia pedido que ele cuidasse de seus irmãos, encarregando-o de grande responsabilidade. Nesse sentido, o limiar da jornada já aponta para o caminho que o

menino deverá percorrer: “Esse primeiro estágio da jornada mitológica – que denominamos aqui “o chamado da aventura” – significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida” (CAMPBELL, 1963, p. 66). A partida, assim, revela uma espécie de renascimento, uma nova forma de vida que surge, e a aventura se inicia para os irmãos.

Quanto à função que Pedro passa a ter, Campbell (1963) destaca: “[...] eis um sonho que revela o sentido do primeiro aspecto do guardião do limiar, o aspecto de proteção” (p. 85). Enquanto as crianças estão longe de casa e da família, o irmão mais velho sente a necessidade de exercer algo como uma substituição do pai, protegendo os demais. “Em termos ideais, o filho investido do ofício afasta-se de sua mera condição humana e representa uma força cósmica impessoal. Ele é aquele que nasceu duas vezes: tornou-se, ele mesmo, o pai” (CAMPBELL, 1963, p. 133).

O chamado de Pedro, além de proteger os irmãos, consiste, sobretudo, no princípio de derrotar as forças do mal que dominam Nárnia. Porém, não se observa aí um herói solitário, que deve cumprir sozinho sua missão, mas em companhia dos irmãos e de Aslam. Desse modo, tendo visto os jovens na estação de trem, prontos para a guerra, Pedro alcança a oportunidade de viver tal heroísmo no mundo mágico de Nárnia. Vestido com sua armadura de cavaleiro e portando espada e escudo, ele acaba protagonizando feitos de grande valor ao combater a Feiticeira frente a frente.

Ademais, a partida do trem em direção ao novo lar representa o limiar da aventura, o caminho que separa o conhecido do desconhecido, em suma, a passagem por paisagens representativas do percurso que se delineia: “Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas” (CAMPBELL, 1963, p. 102). Sob esse critério, tem-se que todo herói deve passar por determinadas etapas, que são seguidas de provas. A obscuridade das tarefas que se apresentam e que devem ser superadas é composta de tortuosos caminhos que vão se revelando a cada etapa.

Na casa do professor, que fica no campo, as crianças se entediam e acabam iniciando uma brincadeira para se distraírem. De repente, todos estão dentro de um guarda-roupa e se encantam com o mundo que veem dentro dele. Campbell (1963) argumenta: “Um erro – aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas” (p. 60). A postura do erro transpõe o ato inicial à grande aventura que os irmãos irão viver. Nesse momento, as forças que eles carregam em si falam mais alto e a alma do herói demonstra seu espírito divinal.

Dentro do universo fantástico de Nárnia, os irmãos Pevensie deparam-se com o desconhecido e, no decorrer de sua aventura, precisam passar por diversas etapas e vencer os embates que se propõem até alcançarem a vitória. Nesse percurso, são auxiliados por outras personagens – embora nunca de forma muito clara, de modo que precisam ir descobrindo os próprios passos – e se observa que não estão sozinhos nessa jornada.

Nesse contexto, torna-se interessante refletir sobre o presente que Pedro ganha do Papai Noel: uma espada, juntamente com um escudo que traz o símbolo de Aslam: um leão vermelho sobre um prado verde. A espada, de acordo com o que se encontra no dicionário de símbolos, é “[...] composta essencialmente de lâmina e guarda, é um símbolo de conjunção especialmente quando adota, na Idade Média, a forma da cruz. A espada, em muitos povos primitivos, recebia uma veneração especial” (CIRLOT, 1984, p. 236).

Em sua armadura, o menino segue em direção à guerra para salvar o povo narniano. Por conseguinte, nesse universo de luta e heroísmo, Pedro é comparado ao que as narrativas, ou melhor, os contos de fadas, conhecem como sendo “o herói”.

A inspiração heroica surge, muitas vezes, a partir da problemática imposta por um ambiente ou situação adversa, cuja solução exige um feito grandioso ou um esforço extraordinário. “Produto de conúbio de um deus ou de uma deusa com um ser humano, o herói simboliza a união das forças celestes e terrestres divina, se bem que conserve até a morte um poder sobrenatural ou homem divinizado” (CHEVALIER; CHEERBRANT, 2012, p. 488). Essa força divina ou terrestre que o herói carrega lhe possibilita a mais verossímil qualidade de um ser capaz de conquistar os eventos que o cercam, acontecimentos que produzem na figura deste herói um poder conservado nele até mesmo depois de sua morte.

Quanto ao termo simbólico do herói nos contos de fadas, Paz (1993) pontua que “[...] o conto de fadas é uma alegoria da passagem iniciativa na qual o herói representa a alma no mundo a lutar contra os poderes inferiores” (p. 18). Segundo o dicionário de símbolos, a significação do vocábulo “herói” é vinculada aos feitos provenientes de uma guerra, suas lutas e vitórias: “A magia, o aparato, o esplendor do próprio vestuário guerreiro dos antigos assim o proclama como a coroação dos vencedores, equiparados a reis” (CIRLOT, 1984, p. 299). A mesma obra ainda completa que “[...] o destino do herói coincide com o histórico e o simbólico” (p. 299).

Ao explorar o simbolismo do herói dos contos de fadas, fazendo alusão às narrativas de Nárnia sobre os efeitos que Pedro causa no desenrolar da história, é fundamental destacar que: “A vida do herói é apresentada como uma grandiosa sucessão de prodígios, da qual a grande

aventura central é o ponto culminante” (CAMPBELL, 1963, p. 311). Assim, a aventura criada por Lewis certamente é carregada de grandes eventos, desde o momento da partida do lar até os prodígios que as crianças da história fazem por Nárnia.

Destarte, os processos pelos quais o herói passa têm o objetivo de conquistar e demonstrar o efeito que a vitória do bem causa. Essa condição de luta por uma causa não é simplesmente uma escolha, mas uma predestinação, além de envolver o caráter da personagem. Ao dissertar sobre esse aspecto da trajetória do herói, Campbell (1963) faz referência a Jesus, que, devido ao seu caráter, à sua prática de austeridade e da meditação, alcançou sabedoria. Contudo, um deus desceu do âmbito divino e passou para a forma humana. Assim, o caráter de Jesus é posterior, e se alguém o visse poderia querer imitá-lo, desejando obter toda a plenitude do Mestre. Para Campbell (1963), “[...] o herói é antes um símbolo destinado à contemplação do que um exemplo a ser literalmente seguido” (p. 311).

Ademais, a aventura do herói é seguida de momentos de lutas, e este desempenho é próprio, mas também antagônico. “O herói é objeto de uma ação do antagonismo, está submetido a um encantamento, liberta-se libertando, demonstra pureza de propósitos, bem como perseverança diante das provas e da frustração; superou a raiva e o medo” (PAZ, 1993, p. 55).

O equilíbrio de se libertar libertando só é possível com a quebra das forças do mal, pois as realizações das provas, entre outros elementos no contexto histórico, representam a ruptura da força do mal e o estabelecimento das coisas. Ao enfrentar as provas, as quais fazem parte do simbolismo do herói, a personagem heroica confronta-se com a contrariedade entre bem e mal e atinge um novo estado. “A alma (herói) começa a trabalhar no sentido do bem universal. O germe se manifestou desse ponto em diante, a obra interior se dirigirá para seu verdadeiro crescimento e para sua expansão” (PAZ, 1993, p. 58).

Nessa terminologia, Paz (1993) faz referência ao germe para explicar que nutrir esse germe, ou seja, “o menino em Cristo”, constitui uma exigência para passar pelas etapas que configuram o caminho do herói. O foco é evidente na união da alma com o divino. Portanto, a transformação só é possível através das provas.

O produto que causa todo o processo de transformação do herói tem características que demonstram os fatores que promovem o conhecimento dele. Paz (1993) traz três sequências das provas no que se refere à transformação: a primeira é negativa, isso porque ocorre o aparecimento do antagonista-agressor; em segundo momento, o herói intercede entre o bem e o mal, e, neste caso, encontra-se com o mediador e o auxiliar mágico, que se une ao herói por

uma virtude, uma espécie de força; e a terceira parte refere-se ao todo realizado. “O herói transmuta o mal em bem, percorre um caminho, transforma” (PAZ, 1993, p. 58). A transfiguração das provas finaliza com referência a ligações matrimônias, e essa simbologia referida representa a união, o regresso à harmonia original.

Por conseguinte, no que concerne à obra de Lewis, percebe-se que a batalha do bem contra o mal foi vencida com a bravura de Pedro, com a ajuda dos irmãos e de Aslam. Essa vitória só foi possível devido aos elementos que compõem o enredo da narrativa, como: as etapas que caracterizam o herói; a partida (o primeiro chamado a desbravar, a saída); e a iniciação (o ponto inicial do limiar, a jornada) para o desbravamento em direção ao desconhecido. A inspiração heroica surge, muitas vezes, a partir da problemática imposta por um ambiente ou situação adversa, cuja solução exige um feito grandioso ou um esforço extraordinário.

O esforço do herói em superar os obstáculos revela, nas impossíveis tarefas, um ser que tem muito claros os motivos pelos quais foi escolhido. Assim, os irmãos Pevensie são levados a um mundo que não contradiz o mundo real, mas que é simplesmente outro, e lá assumem funções proféticas para vencer a Feiticeira que tenta dominar Nárnia.

4.2 Outros elementos simbólicos

Neste item do trabalho, por conseguinte, são elencados alguns elementos que configuram conceitos simbólicos dentro d’*As crônicas de Nárnia*, tais quais a Feiticeira Branca e as quatro crianças protagonistas: Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia.

- **A Feiticeira Branca**

A Feiticeira Branca, ou a Rainha de Nárnia, como gosta de ser chamada, é a mulher causadora do bem ou do mal, podendo, com sua bondade e amor, salvar o homem ou fazê-lo se perder por meio de traições e astúcia. Essa característica desenvolvida nos contos de fada, descrevendo a ambiguidade da natureza feminina, é percebida na Feiticeira Branca.

O autor d’*As crônicas de Nárnia* esboça tal personagem como uma mulher alta, de pele branca como a neve, de cabelos longos e com uma enorme coroa na cabeça. Quase todos os homens da narrativa que conhecem a Feiticeira ficam aparentemente maravilhados com sua beleza. É muito temida, pois é autoritária, presunçosa e fria. Sua arma mais perigosa é sua

varinha, que transforma todas as criaturas – exceto Aslam – em pedra. Para ostentar sua maldade, reserva um salão em seu castelo para exibir os petrificados, como se fossem estátuas. Quando Edmundo a conhece, ele vê nela um lado bom, rico e amável, mas, para o povo de Nárnia, ela é simplesmente malvada, ruim e mesquinha, considerando-se que faz qualquer coisa para tornar-se a Rainha de Nárnia.

Ford (2005) afirma a respeito da construção da personagem:

Como a Feiticeira Branca de LWW, ela é responsável pelos Cem Anos de Inverno que caem em Nárnia; Como Jadis em MN (*The Magician's Nephew – O Sobrinho do Mago*), ela é a possuidora da Palavra deplorable. Quando Lewis estava escrevendo LWW, ele ainda não havia concebido MN. Quando escreveu MN, ele se esforçou poderosamente para mostrar como a Feiticeira Branca e Jadis são uma, mas ele deixou pontas soltas e perguntas sem resposta (p. 334).

Isto posto, tem-se que Lewis personificou a personagem em *O Sobrinho do Mágico*, outro livro da série d'*As crônicas de Nárnia*, por carregar consigo palavras nada agradáveis.

Dentro das tradições cabalísticas, a imagem da feiticeira, simbolicamente, tem outro significado, designando a primeira mulher de Adão. E como a obra feérica de Lewis contextualiza com outras narrativas, torna-se válido esclarecer essa possível referência. Sob essa perspectiva, a Feiticeira Branca pode ter vindo destas tradições cabalísticas e se transformado na personagem maldosa da história fictícia aqui abordada.

Segundo o dicionário de símbolos de Chevalier e Gheerbrant (2012), Lilith seria o nome da mulher criada antes de Eva. Portanto, ela teria sido concebida do pó da terra, da mesma forma que Adão. Com isso, a referência menciona que Adão e Lilith seriam iguais, tendo sido originados do mesmo modo e ao mesmo tempo. Dessa igualdade teria surgido uma discussão, pois os sentimentos de Lilith, supostamente, não concordavam em serem dominados por Adão. Encolerizada, ela teria então pronunciado o nome de Deus e sido banida do Éden, iniciando uma personificação do mal.

Essa semelhança entre a personagem d'*As crônicas de Nárnia* e Lilith encontra-se nas sucessões de perversidade e na falta de amor em tudo que a Feiticeira faz. Assim, a personagem de Lewis mostra seu sentimento de impetuosidade ao conhecer Edmundo Pevensie na floresta, reconhecendo-o, de imediato, como um dos filhos de Adão de que fala a profecia.

- **As quatro crianças: Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia**

Aqui, começa-se por salientar que Lewis não selecionou quatro crianças por acaso. Nesse universo simbólico, há uma razão que explica a numerologia escolhida. O estudo de Chevalier e Gheerbrant (2012) sobre as muitas formas simbólicas existentes faz um esquema sobre a simbologia do número quatro. Este se liga às do quadrado e da cruz, desde épocas remotas. O número, portanto, foi utilizado para significar o sólido, o tangível, o sensível. Tem relação com a cruz, o que faz dele um símbolo incomparável de plenitude. Universalmente, corresponde aos pontos cardeais, aos quatro ventos, significando os quatro pilares do universo, as quatro estações, etc.

Além disso, na Bíblia, também se encontram referências ao número quatro. No Livro do Apocalipse, o número quatro constitui o conjunto dos vivos no mundo da luz. Quatro cavaleiros trazem as quatro pragas, e as cores dos cavalos correspondem às cores dos pontos cardeais e do dia. Representa também os quatro anjos destruidores nos quatro cantos da terra, os quatro rios no paraíso, as quatro muralhas de Jerusalém celeste que fazem face aos quatro orientes e às doze tribos de Israel, isso porque cada grupo de três tem um emblema: o leão, o homem, o touro e a águia.

Essa representação das tribos de Israel é equivalente aos quatro evangelistas. Cada figura representa um deles, em conformidade singular com a característica de seus evangelhos: assim, o leão representa Marcos; o homem, Mateus; o touro, Lucas; e a águia, João.

Isto posto, observa-se que as crianças d'*As crônicas de Nárnia*, por serem quatro, podem configurar o sólido e a ordem. Além disso, podem fazer referência ao lado racional por conta do símbolo do quadrado, o elemento de quatro lados.

Ainda, de acordo com o contexto religioso de que os quatro evangelistas receberam um símbolo para representá-los, pode-se comparar que cada criança recebe um adjetivo quando se torna rei ou rainha de Nárnia. Por conseguinte, Pedro é descrito como “O magnífico”, Suzana como “A gentil”, Edmundo enquanto “O justo”, e Lúcia na forma de “A destemida”.

4.3 O leão e o simbolismo religioso

Como se viu, Aslam é uma personagem fictícia criada por Lewis para a série de livros d'*As crônicas de Nárnia*. É majoritariamente representado na forma de um grande e

imponente leão. Além disso, dentre todas as personagens que compõem a série, somente Aslam aparece em todas as obras, desempenhando sempre papéis fundamentais, seja de modo direto ou indireto. “Aslam tem vários nomes: Rei, Senhor, Filho do Grande Imperador de Além-Mar, Rei dos Animais, o grande leão” (DITCHFIELD, 2003, p. 66).

Em matéria de intertexto, é possível que as figuras de Aslam e de Cristo se aproximem em princípios bíblicos. Embora muitos julguem não haver semelhanças entre ambos, percebe-se que, de acordo com a forma como Lewis conduziu sua personagem, Aslam representa um ser redentor e libertador. Também, o equilíbrio e a sabedoria que o grande leão carrega em seu caráter são comparáveis a Jesus Cristo.

Segundo o contexto religioso cristão, quando Deus criou o mundo por meio do poder de sua voz, Jesus estava com ele: “No princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus, e o Verbo era Deus” (BÍBLIA SAGRADA, João, 1:1). Traçando um paralelo com a narrativa de Lewis, observa-se que Aslam deu vida ao mundo de Nárnia através de seu canto, ou seja, também com base na voz.

Manguel e Guadalupi (2003) argumentam:

Nárnia foi criada – não fundada – por Aslan, o grande leão que veio de um país situado para além do fim do mundo. Os raros privilegiados que o viram ficaram impressionados com a juba e seus olhos e com a imensa força física com grande delicadeza e sabedoria. Mas o maior impacto é causado por sua voz maravilhosa, com a qual, cantando, criou Nárnia do nada. Diz a lenda que a canção da criação não tinha palavras e quase nenhuma melodia, mas era a canção mais linda jamais ouvida, fazendo com que surgissem da escuridão estrelas, constelação e planetas. Enquanto Aslan cantava, o céu escuro ficou cinzento, depois mudou de branco para rosa para ouro, tal como o sol nascente. Surgiu o vale de Nárnia e como a música tornou-se cada vez mais rápida, nasceu a relva, cresceram árvores, a terra relvada começou a borbulhar e formar montículos e, por fim, de cada montículo saiu um animal pronto para cumprir seu papel: os pássaros cantaram, as abelhas se alimentaram do pólen das plantas, os sapos saltaram no rio e os leopardos afiaram suas garras nos troncos de árvores. E do mesmo modo, com o som de sua voz, Aslan criou as criaturas selvagens da floresta: os faunos, os sátiros e os famosos anões de Nárnia, tão turbulentos que não se pode contar com eles (p. 294).

Por conseguinte, tudo em Nárnia se originou na medida em que Aslam cantava tal melodia, ficando claro que, dentro daquele universo narrado, o leão estava no cerne. De modo muito semelhante, Deus criou o mundo com o poder da palavra. Isso significa que, enquanto dizia, as coisas e os seres surgiam. E assim tudo se fez.

Ademais, Aslam é o grande leão. Em trechos bíblicos, em muitos versículos, Jesus é comparado a um leão, descrito como o “Leão da Tribo de Judá”, cujo rugido faz estremecer a Terra, o que aponta outra possível relação entre ambos. “Então um dos anciãos me disse: ‘Não

chore! Eis o Leão da tribo de Judá, a Raiz de Davi, que venceu para abrir o livro e desatar os seus sete selos” (BÍBLIA SAGRADA, Apocalipse, 5:5). No caso da obra fictícia, tem-se que o país de Aslam está desolado pelos cem anos de inverno, ação causada pela Feiticeira Branca. Também Cristo enfrentou momentos atribulados, um contexto causado pela causa a que veio ao mundo. Assim, tanto Aslam quanto Cristo representam um elemento de salvação para os que sofrem em seu entorno e são dignos de adoração e respeito.

Na Bíblia, Jacó, antes de morrer, solicita uma reunião com seus doze filhos com o intuito de abençoá-los. Nesse momento, faz predições a respeito de cada um deles e refere-se a Judá como “leãozinho”: “Judá, a ti te louvarão os teus irmãos; a tua mão estará sobre o pescoço de seus inimigos; os filhos de teu pai a ti se inclinarão, Judá é leãozinho; da presa subiste, filho meu. Encurva-se e deita-se como leão e como um leão; quem o despertará?” (BÍBLIA SAGRADA, Gênesis, 49:8-9).

De origem hebraica, o significado de Judá se relaciona à passagem que diz: “Esta vez louvarei ao Senhor” (BÍBLIA SAGRADA, Gênesis, 29:35). Além do mais, conforme apontam os textos sagrados, sobretudo no Livro de Mateus, as demais tribos teriam razões para exaltar a tribo de Judá, já que tanto Davi e sua dinastia como o Messias seriam seus descendentes.

Também no Livro do Apocalipse encontram-se referências ao símbolo do leão, como na passagem que fala dos vinte e quatro anciões e dos quatro animais. João vê os vinte e quatro tronos e, assentados sobre eles, os anciões trajando vestes brancas, bem como os quatro animais que estão ali, dentre os quais o primeiro é semelhante a um leão.

Outra menção é feita no Livro de Ezequiel, em que se tem uma visão de quatro animais. Nesse contexto, Ezequiel diz: “E a semelhança do seu rosto era como o rosto de homem; e, à mão direita, todos os quatros tinham rosto de leão, e à mão esquerda, todos os quatros tinham o rosto de boi, e também rosto de águia, todos os quatro” (BÍBLIA SAGRADA, Ezequiel, 1:10).

Destarte, o paralelo entre a história bíblica e a narrativa de Lewis se estabelece por meio da figura do leão, que, em ambos os casos, desempenha a função de salvador e de ser que, por amor ao próximo, concorda no próprio sacrifício. Como “cordeiro de Deus” – segundo os termos bíblicos –, Jesus é sacrificado e ressuscitado no terceiro dia. Aslam, por sua vez, sacrifica-se e retorna glorificado em um momento posterior da obra.

No entanto, embora não posamos simplesmente identificar Aslam com Cristo, Lewis claramente pretendia que víssemos uma relação entre eles. Aslam nos ajuda a pensar sobre Jesus Cristo tanto envolvendo nossa imaginação quanto nossa razão, Lewis não nos fala como Jesus é; ele nos mostra como Aslam é e, assim, permite-nos tirar conclusões por nós mesmos (MCGRATH, 2014, p. 87).

Pode-se conceber então que Aslam é a figura mais importante no mundo de Nárnia, enquanto que Jesus Cristo é imprescindível no mundo guiado pela religião cristã. Na qualidade de leão da tribo de linhagem real, ou da Tribo de Judá, Cristo possui um poder que lhe permite realizar qualquer tarefa que lhe seja determinada, sendo considerado como “a cabeça de todos os homens”.

Lewis, em sua obra, preserva o fundamento do texto do Apocalipse, já que os animais de Nárnia, em especial os faunos, sempre contavam histórias sobre o dia em que o leão Aslam retornaria para resgatar a todos do inverno sem fim e das mãos da Feiticeira, dando início a um novo ciclo, a uma nova era. “O retorno de Aslam em *O leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* é como a primavera do ano a que se referem os profetas do Velho Testamento” (DURIEZ, 2005, p. 63).

Nessa perspectiva, o autor d’*As crônicas de Nárnia* aborda um tema importante para os povos cristãos, pontuando a esperança de uma nova vida, o retorno de um mundo tranquilo, bem como o Paraíso Perdido. No período que compreende a dominação de Nárnia pela Feiticeira Branca, tudo passa pela égide da tirania e das sombras. Aslam, por conseguinte, é o ponto culminante do novo ciclo da vida, e age em conjunto com os irmãos Pevensie.

Do mesmo modo que a profecia de Nárnia aponta para uma reviravolta, o Livro do Apocalipse prediz a vinda de Jesus. Nos dois textos, tanto no ficcional quanto no bíblico, esse aguardado evento relaciona-se com a chegada da primavera, uma metáfora para novos tempos. A respeito disso, tem-se o seguinte trecho no Livro de Tessalonicenses: “Porque o mesmo Senhor descerá do céu com alarido, e com voz de arcanjo, e com a trombeta de Deus; e os que morreram em Cristo ressuscitarão primeiro” (BÍBLIA SAGRADA, Tessalonicenses, 4:16-17).

4.3.1 A simbologia do leão em termos culturais

Segundo os princípios bíblicos, Jesus simboliza a glória dos povos cristãos, que almejam alcançar a terra prometida, considerando-se o voto de um novo céu e uma nova terra feito desde a criação do mundo. De acordo com os textos sagrados, Deus teria prometido a

Abraão e seus descendentes um vasto território, desde que seguissem seus ensinamentos e praticassem sua fé.

Para Eliade (1991), “[...] não se deve perder de vista que o cristianismo intervém na História para aboli-la; a maior esperança do cristão é a segunda vinda de Cristo, que terminará com toda a História” (p. 172). Assim, pode-se compreender que a volta de Cristo ao mundo dos homens remete ao fim da eternidade. Nesse momento, conforme os pressupostos bíblicos, o salvador retornaria para conceder a terra prometida, a Nova Jerusalém – e isso mudaria todo o conceito de História.

De forma semelhante, na obra de Lewis, os narnianos esperam que Aslam, o grande leão, ponha fim ao sofrimento do povo que, há muito tempo, vem perecendo sob a tirania daquela que se denomina Rainha de Nárnia. Nesse sentido, Aslam também pode ser visto como um salvador para os que nele creem.

O leão é uma figura importante no mundo, considerado como o rei da selva, sendo reverenciado e cultuado. Portanto, o símbolo do leão representa a encarnação da fortaleza e da inteligência, um elemento ígneo, ou seja, um símbolo solar e de realeza. Essa relação com o astro rei deve-se às suas características simbólicas de poder e soberania. Assim, em razão de sua força como animal, de sua cor pardo-dourada e de sua juba semelhante aos raios solares, o leão é, muitas vezes, comparado ao sol.

De acordo com o dicionário de símbolos, Cirlot (1984) afirma que o leão, enquanto símbolo cristão dos evangelistas, passou por várias atribuições até concretizar-se na de São Marcos. Por conseguinte, o leão pode ser caracterizado como sendo jovem, correspondente ao sol nascente, velho ou doente, em relação ao sol no ocaso. Um leão vitorioso representa virilidade exaltada, e o leão domado representa a expressão existencial paralela.

Ronecker (1997) destaca:

Na idade Média, distinguiu-se três naturezas no leão. A primeira era que ele vive preferencialmente nas montanhas; e se for perseguido por caçadores, sente seu odor e, com a cauda, apaga suas pegadas atrás de si. A simbologia cristã estabelecia um paralelo com Jesus – o Leão celeste – que dissimula para os homens os traços de sua natureza divina. A segunda virtude que se atribui a ele é que dormiria com os olhos abertos; da mesma forma, quando Jesus dormia na cruz, sua natureza divina continuava a velar. Enfim, pensava-se que quando a leoa dá à luz, um dos filhotes nasce morto. Ela o guarda por três dias, rugindo, depois dá voltas em torno dele, soprando e rugindo até ressuscitá-lo (p. 245).

Como já mencionado, essa crença cristã na ressurreição em três dias é personificada por Jesus Cristo que, depois de crucificado, ressurgiu após este período de tempo. N’*As crônicas*

de Nárnia, Aslam também ressuscita depois de ter sido morto na Mesa de Pedra, em lugar de Edmundo, o que parece retomar e ressignificar tal simbologia.

Isto posto, têm-se algumas verificações quanto ao contexto alusivo ao leão em termos bíblicos. No âmbito histórico, além disso, sua representatividade conta com inúmeras formas e manifestações. Sob essa perspectiva do culto ao leão, verifica-se que sua imagem permeia distintos momentos culturais, demonstrando uma capacidade de permanência e de transformação. Tende a ser reverenciado em pontos de beleza e de composição harmônica.

Em São Luís, no Maranhão, há, inclusive, um prédio conhecido como *O Palácio dos Leões*, tendo sido uma antiga sede do governo maranhense. Quando, em 1911, Luís Domingues assumiu o governo, encontrou o palácio no *stato quo* de seus antecessores. Pobremente mobiliado, muitas salas necessitavam de reparos e a fachada ainda possuía o ranço colonial. Em frente ao prédio, encontravam-se leões de louça pintada, símbolo heráldico mais tarde glosado pelo jornal *O Combate*. Porém, tais objetos relacionavam-se também a um símbolo de força, grandeza, coragem, nobreza, domínio e proteção.

Nesse período, o Estado do Maranhão era dirigido pelo comandante Magalhães de Almeida. Fazendo oposição ao governo vigente, o jornal *O Combate* batizou então a sede do poder maranhense de *O Palácio dos Leões*. A alcunha carregava, claramente, um caráter negativo e satírico. Entretanto, com o passar do tempo, o nome do prédio caiu no gosto do povo e os sucessivos governantes continuaram a adotá-lo. Hoje, a construção é oficialmente denominada como *O Palácio dos Leões* e faz parte da história e da cultura maranhenses (DEPARTAMENTO DE CULTURA DO ESTADO DO MARANHÃO, 1964, p. 9-10).

No contexto medieval, o simbolismo heráldico do leão se apresentava como atributo aos cavaleiros. Um exemplo desse recorte histórico, aliado às histórias míticas, pode ser encontrado na figura do Rei Arthur, uma personagem que foi transposta para a lenda e que catalisou todas as aspirações políticas das pequenas nações celtas da Idade Média. De acordo com Chevalier e Gheerbrant (2012), os galeses e os bretões esperavam que o Rei Arthur os livrasse da dominação estrangeira, projetando nele uma espécie de herói e salvador.

Significativa lenda rodeia a vida do Rei Arthur quanto às suas conquistas e aos feitos de seus famosos cavaleiros – Sir Lancelot, o principal deles e o braço direito do rei, portava em seu escudo a imagem de um leão, bem como os demais cavaleiros. Destaca-se, nesse sentido, a memorável espada empunhada pelo Rei Arthur: a Excalibur. Esta, por sua vez, tornou-se elemento central de muitas histórias, mitos e narrativas folclóricas ao longo do tempo.

No que concerne à lenda da Excalibur, Pyle (2013) descreve:

E no meio desse lago tem às vezes emergido o que parece ser um braço de mulher, linda e ricamente adornado com seda branca, cuja mão segura uma espada de tão incrível esplendor e beleza que nenhum olho jamais viu nada como ela. E o nome dessa espada é Excalibur, nome dado por quem a viu por causa de seu maravilhoso brilho e beleza. Pois já aconteceu que muitos cavaleiros avistaram tal espada e tentaram obtê-la para si, mas até hoje ninguém foi capaz de tocá-la, e muitos até morreram nessa aventura. Pois quando um homem se aproxima dela, ou se afoga no lago, ou o braço desaparece completamente, ou nem chega a emergir do fundo do lago (p. 66).

Ainda conforme Pyle (2013), o Rei Arthur considerava a Excalibur, sua companheira de guerra, como o tesouro mais precioso que possuía, tendo, inclusive, dito o seguinte para si mesmo:

“Uma espada como esta é digna de um rei superior a outros reis e um nobre superior a outros nobres. Então, se Deus houve por bem confiar-me a posse dessa espada da forma inacreditável como fez, então deve desejar que eu seja seu servo para realizar feitos extraordinários” (PYLE, 2013, p. 74).

Destarte, fica claro que o leão é uma figura importante em aspectos culturais e que, longe de representar apenas um animal, traz inúmeras significações positivas e valorosas aos homens que ostentam seu símbolo. Essa simbologia, por conseguinte, encontra-se enraizada em distintas culturas pelo mundo e, por mais diferentes que sejam os povos que dela se utilizam, o conceito que se origina do leão comporta sempre uma ideia de grandeza e coragem.

Segundo o exposto e de acordo com o que se observa na história fictícia de Lewis, pode-se conceber que Pedro é um herói, portanto, um cavaleiro com armadura. Sua personagem faz alusão a um nobre senhor de guerra medieval, em cujo escudo, acompanhado pela espada, está nítido o desenho do leão rubro – tal qual o escudo de um cavaleiro do Rei Arthur.

Além disso, McGrath (2014) ressalta que o leão retratado n’*As crônicas de Nárnia* também pode estar relacionado a alguma memória ou vivência pessoal do autor. Quanto a isso, pontua o seguinte:

O leão é o símbolo tradicional da igreja da infância de Lewis, a igreja anglicana de São Marcos, em Dundela, na área de Standtown, em Belfast. Na porta do presbitério da igreja que Lewis visitou regularmente quando era criança havia uma aldraba em forma de leão (p. 86).

Entretanto, não se acredita aqui que a ideia que veio a conceber Aslam tenha nascido unicamente dessa referência. Certamente, os motivos pelos quais Lewis estabeleceu um leão como símbolo principal de suas obras não estão simplesmente em suas visitas à igreja anglicana, quando criança. Essa escolha vai muito mais além, pois toda uma simbologia está implicada na personagem em questão.

Destaca-se, ademais, que o leão representa a proteção do lugar em que se encontra. N’*O Palácio dos Leões*, como dito anteriormente, há dois leões que guardam a entrada do edifício, constituindo, assim, uma ideia de proteção do lugar. Nesse sentido, Duriez (2005) corrobora: “O emblema do leão pode ser encontrado nas tradições budistas e orientais como uma figura guardiã representando a força” (p. 68).

Os conceitos simbólicos que rodeiam a apologética figura do leão não cessam:

Ali, genro de Maomé, glorificado pelos xiitas, é o leão de Alá, razão pelo qual a bandeira iraniana é estampada com um leão coroado. O brasão de Açoca (+ 232 a.c), o rei budista que reconquistou a Índia dos gregos e persas e a reunificou, tinha a efígie de três leões, com as costas coladas um no outro, em cima de um pedestal em forma de roda, com a divisa: é a verdade que triunfa (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2012, p. 538).

A mitologia grega, por sua vez, apresenta o leão em uma grande batalha. De acordo com as lendas, conta-se que, na região de Neméia, próxima de Tirinto, havia um leão devastador. Hércules teria se dirigido ao covil da fera e, ao aproximar-se do local, ouvido um rugido capaz de estremecer o chão. Para matar o leão, o herói teria desferido golpes com sua espada, mas sem sucesso, pois a lâmina escorregava como se o animal fosse feito de pedra, tão espessa era sua pele. “Hércules pulou e lhe prendeu o pescoço com seu braço vigoroso. O leão se debatia violentamente, mas Hércules não o largava. Um derradeiro estalo das mandíbulas, depois mais nada. O mostro morrera estrangulado” (POUZADOUX, 2001, p. 165).

Essa história mitológica faz ver que Hércules, enquanto herói, enfrenta uma ameaça representada pelo leão de Neméia, demonstrando, durante a luta, sua coragem. Além disso, para obter a vitória, o filho de Zeus não conta apenas com suas capacidades físicas, como força e habilidade com armas, mas sobretudo com a perspicácia para entender que outro método de combate é necessário naquele momento. Entra em jogo, portanto, também sua força interior – um atributo característico dos heróis.

O menino Pedro, da narrativa de Lewis, age de maneira semelhante: empregando na batalha contra a Feiticeira Branca tanto sua impetuosidade com espada e escudo quanto sua

determinação e inteligência para alcançar a vitória. É, portanto, com base em todos os elementos simbólicos e culturais aqui elencados, uma verdadeira personagem heroica. Aslam, por sua vez, também o é, uma vez que sua personagem se encontra permeada de simbologia e de relações intertextuais, tanto bíblicas quanto mitológicas.

5 CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, buscou-se analisar as representações simbólicas, sobretudo religiosas, que se manifestam na obra *As crônicas de Nárnia – o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, de C. S. Lewis, bem como na adaptação cinematográfica da mesma. Para tanto, foram estudados os elementos mitológicos e oriundos da religião cristã presentes na história, traçando-se um paralelo com as narrativas bíblicas. Desse modo, ao apropriar-se de aspectos intertextuais para dar vida ao universo de Nárnia, observa-se que Lewis incorporou-os ao seu princípio criativo.

Nesse sentido, o estudo das narrativas, conforme desenvolvido no primeiro capítulo teórico desta dissertação, mostrou-se fundamental para a análise da obra de Lewis em vista do recorte pretendido. Compreender por que e como se narra é tentar compreender o sentido da vida, bem como o que é o ser humano dentro de um mundo construído por suas próprias histórias. Assim, pode-se conceber que estudar *As crônicas de Nárnia* dentro do âmbito de uma teoria da narrativa é também estudar uma narrativa maior e mais antiga que engloba todos os homens, com suas crenças, símbolos e mitos.

Conforme se argumentou ao longo deste trabalho, citando as considerações de Bruner (1998), referido por Motta (2013), os seres humanos possuem uma predisposição primitiva e cultural para organizar e compreender a realidade de modo narrativo. Isso quer dizer que a narrativa une pontos, relaciona coisas, encaixa significados e cria o passado, o presente e o futuro. Portanto, contar uma história é relatar eventos de interesse humano, ordenando enunciados em um suceder temporal que vai se encorpando e se modificando na medida em que os homens evoluem e protagonizam mais experiências de mundo.

Por conseguinte, o ato de narrar está enraizado em uma herança ancestral e começa com a própria história da humanidade. Como já se disse, para Barthes (2011), a narrativa está presente em todos os tempos e em todas as sociedades, não havendo qualquer grupo humano que não possua sua própria narrativa. Sob essa perspectiva, construir uma narrativa é também construir uma identidade – é elaborar sentidos e pontos de vista que possam dar conta das manifestações humanas em suas mais distintas formas de expressão.

Destarte, um olhar mais atento a alguns elementos constituintes da narrativa, sobretudo ao narrador, também contribuiu para o desenrolar da pesquisa, uma vez que, tanto na obra textual literária quanto na adaptação cinematográfica, perceber o foco narrativo é essencial

para entender ideias centrais da obra. É através do ponto de vista de Lúcia, aliás, que se tem acesso a inúmeras informações e experiências sem as quais seria muito difícil apreender *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* em sua plenitude de significados. Por conta disso, neste trabalho, foram abordadas algumas considerações teóricas sobre o narrador e suas implicações dentro da trama narrativa.

Já no segundo capítulo teórico desta pesquisa, o foco recaiu sobre o contexto de criação d'*As crônicas de Nárnia*, bem como sobre o enredo da obra. Esboçou-se um apanhado das condições enfrentadas pelo autor desde o momento de concepção da ideia geral até a escrita em si. Considerou-se que, em virtude dos inúmeros paralelos e influências que transitam entre a obra e a vida de Lewis, compreender esse cenário por trás do objeto livro e da adaptação cinematográfica possibilitou que se ampliassem os horizontes interpretativos aqui desenvolvidos.

Assim, destacaram-se os intertextos presentes entre a experiência pessoal de Lewis e sua ficção, tais quais as visitas ao Castelo de Dunluce, que vieram a inspirar a criação do Castelo de Cair Paravel; o enorme guarda-roupa de carvalho que o autor tinha em casa quando criança, e que aparece, mais tarde, n'*As crônicas de Nárnia*; o preceptor Kirkpatrick, transposto para a ficção na figura do professor Kirke; bem como os cenários de beleza natural que rodeavam a casa do jovem Lewis e que, de algum modo, influenciaram no senso de criação e de imaginação do autor, proporcionando experiências estéticas que deram vida aos lugares fantásticos da obra literária.

Além disso, as casas em que Lewis morou parecem ter desempenhado papéis importantes na construção de sua ficção. Sobre *Little Lea*, onde o autor viveu durante a infância, encontram-se relatos com relação ao aspecto mágico da casa, sempre abarrotada de livros e rodeada de paisagens estonteantes. Nos dias de chuva, o pequeno Lewis distraía-se lendo e explorando o interior da casa – o que também acontece com os irmãos Pevensie n'*As crônicas de Nárnia*. Quanto a *The Kilns*, casa em que morou mais tarde, sabe-se que abrigou ali crianças refugiadas da guerra, e que, vendo-as desanimadas, teve a ideia de escrever uma história que pudesse entretê-las. A história veio a ser justamente *As crônicas de Nárnia*.

Outra ponte entre vivência pessoal e ficção investigada nesta pesquisa consiste na relação de Lewis com o cristianismo. Após altos e baixos quanto à sua crença na religião cristã, o autor encontrou nela sua própria narrativa de fé e de perspectiva de mundo, apropriando-se de muitos elementos bíblicos para compor a simbologia religiosa d'*As crônicas de Nárnia*. Para que chegasse a esse patamar, entretanto, foram fundamentais as

discussões que teve com J. R. R. Tolkien, amigo com quem compartilhou tanto opiniões teológicas quanto literárias e que lhe despertou para a noção de mito.

Assim, n'*As crônicas de Nárnia*, também se encontraram interferências de nível simbólico. Por conseguinte, o estudo da simbologia, com base nos elementos verificados na obra, constituiu outro dos pilares que sustentam este trabalho. Isto posto, no terceiro capítulo teórico – em que também se analisou a narrativa ficcional à luz dos pressupostos até então apresentados –, aprofundou-se o conceito de símbolo. Para tanto, foram utilizados, sobretudo, os dicionários de símbolos de Cirlot (1984) e de Chevalier e Gheerbrant (2012). Como os elementos do imaginário, do mito e do herói também possuem relação com o aspecto simbólico, eles foram desenvolvidos neste mesmo momento, e seus vínculos mais detidamente discutidos.

Observou-se que os símbolos, de modo geral, fazem parte das narrativas por constituírem a história do pensamento e do caminho humanos ao longo dos tempos. Desse modo, os símbolos estão no cerne da vida imaginativa, revelando a obscuridade do inconsciente e abrindo o espírito do homem para o desconhecido. Entretanto, como visto através das considerações de Ruiz (2003), não se pode conceber os símbolos como impedimentos para se chegar à natureza dos objetos, mas como condições da possibilidade de conhecê-los. Logo, os símbolos não são filtros que distorcem a realidade. São, na verdade, modos de se aceder ao mundo, de explicar a realidade, constituindo sentidos convincentes para a vida.

Por conseguinte, no que concerne à representação simbólica ou a uma ressignificação de determinados símbolos dentro da obra literária de Lewis, destacaram-se a personagem de Aslam, por sua semelhança a Cristo e aos elementos redentores dos textos religiosos cristãos, bem como pelos sentidos míticos associados ao leão; as quatro crianças Pevensie, pela simbologia com o número quatro, tanto dentro da narrativa bíblica quanto na cultural; o menino Pedro, em especial, por seu caráter heroico, segundo o que Campbell (1963) e Paz (1993) descrevem acerca da trajetória do herói; e a Feiticeira Branca, pelo intertexto com Lilith, personagem da mitologia cristã considerada enquanto personificação do mal.

De acordo com o que se acredita aqui e conforme o trabalho desenvolvido até este momento, a questão do simbolismo enriquece a ficção de Lewis por permitir diversas outras leituras e remontar a narrativas que, se vistas em convergência com *As crônicas de Nárnia*, ampliam as possibilidades interpretativas da obra. Nesse sentido, ao se apropriar de personagens mitológicas, de lendas ancestrais, de histórias bíblicas e de muitos símbolos que

orientam a vida humana, o autor criou o mundo fantástico de Nárnia. Para isso, também contribuíram sua perspectiva de mundo e sua fé em uma verdade cristã.

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Santo. **Confissões**: livros VII e XI. Tradução de Arnaldo do Espírito Santo, João Beato e Maria Cristina Castro-Maia de Sousa Pimentel Covilhã. Lusosofia: 2008.

AS CRÔNICAS de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa. Direção: Andrew Adamson. Produção: Walt Disney Pictures; Walden Media. Distribuição: Disney. 2005. 1 DVD (140 min).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papirus, 2003.

BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Tradução de Maria Zelia Barbosa Pinto. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

BÍBLIA SAGRADA. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil; Rio de Janeiro: Casa Publicadora das Assembleias de Deus, 2004.

BROWN, Devin. **Os bastidores de Nárnia**: um guia para explorar O leão, a feiticeira e o guarda-roupa. Tradução de Maria Helena Aranha. São Paulo: Hagnos, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1963.

CESERANI, Remo. **O fantástico**. Tradução de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: UFPR, 2006.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 26. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2012.

CIRLOT, Juan-Eduardo. **Dicionário de símbolos**. São Paulo: Moraes, 1984.

CORSO, Diana Lichtenstein; CORSO, Mario. **A psicanálise na Terra do Nunca**: ensaios sobre a fantasia. Porto Alegre: Penso, 2011.

DEPERTAMENTO DE CULTURA DO ESTADO DO MARANHÃO. **Palácio dos leões**: síntese história e guia descritivo do Palácio e da Pinacoteca. São Luís: Tupy, 1964. 51 p.

DITCHFIELD, Christin. **Descubra Nárnia**: Verdades em As Crônicas de Nárnia de C. S. Lewis. Tradução de Hedy Maria Scheffer Silvado. Curitiba: Publicações RBC, 2003.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Forma e sentido do texto literário**. São Paulo: Ática, 2007.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Tradução de Carlos Aboim de Brito. Lisboa: Edições 70, 1964.

DURIEZ, Colin. **Manual Prático de Nárnia**. Tradução de Celso Roberto Paschoa. São Paulo: Novo Século, 2005.

ECO, Umberto. **Seis passos pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ELIADE, Mircea. **Aspectos do Mito**. Lisboa: Edições 70, 1963.

_____. **Imagens e Símbolos**: ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso. Prefácio de Georges Dumézil. Tradução de Sonia Cristina Tamer. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FORD, Paul F. **Pocket Companion to Narnia: A Guide to the Magical World of C. S. Lewis**. Ilustrações de Lorinda Bryan Cauley. Perfectbound, 2005.

FREIRE, Brennda Valléria do Rosário. O Gênero Discursivo Fábula: um estudo na perspectiva bakhtiniana. **Travessias Interativas**, Universidade Federal do Sergipe, v. 4, 2005. Disponível em: <http://www.travessiasinterativas.com/_notes/vol4/art%20Brennda%20FREIRE%20vol%204.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2015.

HUMPHREY, Robert. **O fluxo da consciência**: um estudo sobre James Joyce, Virgínia Woolf, Dorothy Richardson, William Faulkner e outros. Tradução de Gert Meyer. São Paulo: Mdiraw-Ilill do Brasil, 1976.

JAMES, William. **Pragmatismo e outros textos**. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2002.

LEWIS, Clive Staples. **Surpreendido pela alegria**. Tradução de Eduardo Pereira e Ferreira. São Paulo: Mundo Cristão, 1998.

_____. **Cristianismo puro e simples**. 3. ed. Tradução de Álvaro Oppermann e Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

_____. **As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa**. 4. ed. Tradução de Paulo Mendes Campos. Ilustrações de Paulina Baynes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. **Dicionário de lugares imaginários**. Tradução de Pedro Maia Soares. Ilustrações de Graham Greenfield e Eric Beddowns. Mapas e plantas de James Cook. São Paulo: Companhia da Letras, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dina Livros, 2005.

MCGRATH, Alister. **C. S. Lewis: do ateísmo às terras de Nárnia**. Tradução de Almiro Pisetta. São Paulo: Mundo Cristão, 2013.

_____. **Conversando com C. S. Lewis**. Tradução de Sandra Martha Dolinsky. São Paulo: Planeta, 2014.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Universidade de Brasília, 2013.

NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1995.

PAZ, Noemi. **Mitos e Ritos de Iniciação nos Contos de Fadas**. São Paulo: Pensamento, 1993.

POUZADOUX, Claude. **Contos e lendas da mitologia grega**. Tradução de Eduardo Brandão. Ilustrações de Frédérick Mansot. São Paulo: Companhias da Letras, 2001.

PYLE, Howard. **Rei Arthur e os cavaleiros da Távola redonda**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Bomlivro, 1988.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tradução de Constança Marcondes Cesar. São Paulo: Papyrus, 1994.

RODRIGUES, Selma Calasans. **O fantástico**. São Paulo: Ática, 1988. (Série Princípios).

RONECKER, Jean-Paul. **O simbolismo animal: mitos, crenças, lendas, arquétipos, folclore, imaginário**. Tradução de Benôni Lemos. São Paulo: Paulus, 1997.

RUIZ, Castor M. M. Bartolomé. **Os paradoxos do imaginário**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

SILVA, Juremir Machado. **As Tecnologias do Imaginário**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. (Série Debates).

VON FRANZ, Marie Louise. **A interpretação do conto de fadas**. Tradução de Maria Elci Spaccaquerche Barbosa. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.