

**PARA ALÉM DOS MUROS DO MUNDO: MITO E PASSAGEM EM *O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA* DE C. S. LEWIS**

Valter Henrique de Castro Fritsch<sup>1</sup>

**RESUMO:** Na mitologia, a fantasia tem um papel fundamental, pois ela estende-se através das narrativas simbólicas que regiam o mundo dos antigos e que reverberam na literatura e nas artes, especialmente aquelas voltadas para os jovens leitores. O presente artigo faz uma análise do romance *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa* de C. S. Lewis, dando destaque para as estruturas que se assemelham às narrativas mitológicas e que revelam simbologias de passagem. O olhar sobre o romance de Lewis está embasado em uma abordagem hermenêutica do imaginário, que visa à investigação e compreensão das imagens arquetípicas, símbolos e vinculações com os motivos mitológicos, que se encontram presentes neste gênero de literatura.

**Palavras-chave:** Literatura Infantil. Romance de Fantasia. Mito e Literatura.

**BEYOND THE WALLS OF THE WORLD: MYTH AND PASSAGE IN C. S. LEWIS' *THE LION, THE WITCH AND WARDROBE***

**ABSTRACT:** In mythology, fantasy plays a fundamental role, as it extends through the symbolic narratives that ruled the world of the ancients and that reverberate in literature and the arts, especially those aimed at young readers. The present paper makes a critical analysis of the C. S. Lewis' novel *The lion, the witch and the wardrobe*, highlighting the structures that resemble mythological narratives and that reveal symbologies of passage. The look on Lewis' novel is based on a hermeneutical approach to the imaginary, which aims at investigating and understanding the archetypal images, symbols, and connections with mythological motives, which are present in this genre of literature.

**Key Words:** Children's Literature. Fantasy Novel. Myth and Literature.

"O rugido dos leões, o uivo dos lobos, a fúria do mar tempestuoso e a espada destrutiva são porções da eternidade grandes demais para os olhos do homem" – William Blake, *O Casamento do Céu e do Inferno*<sup>2</sup>

Na epígrafe que abre este artigo, William Blake aponta para a impossibilidade de os sentidos humanos apreenderem o mundo em sua totalidade. Através de imagens poéticas, Blake nos mostra que há algo para além da apreensão do olhar, algo que nos escapa e que

<sup>1</sup> Doutor em Literaturas de Língua Inglesa (UFRGS). Professor do Instituto de Letras e Artes (ILA) da Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Professor do Programa de Pós-Graduação em Letras - Área de Concentração em Estudos da Linguagem (FURG). E-mail: valter.fritsch@yahoo.com.br Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7787-1945>.

<sup>2</sup> "The roaring of lions, the howling of wolves, the raging of the stormy sea, and the destructive sword, are portions of eternity too great for the eye of man" - William Blake – *The Marriage of Heaven and Hell*

escorrega pelos dedos da razão pura e simples. A sugestão do poeta britânico é justamente o ponto de foco deste trabalho— apresentar uma leitura do romance *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa* de C. S. Lewis a partir de um olhar crítico-teórico que considere aspectos que transcendem a ordem lógica e estrutural da obra. Nesse interesse, revelam-se traços simbólicos intrínsecos ao romance, que dialogam com narrativas mitológicas que permeiam o imaginário ocidental.

O romance de fantasia, como gênero literário, vem recebendo destaque nos últimos anos, especialmente depois da grande explosão da fantasia no início dos anos 2000. Não que o gênero não existisse antes, a fantasia, como o próprio Lewis definiu, é “um tipo de narrativa que lida com mundos impossíveis e que escapam do natural” (LEWIS, 1965, p.50) e esteve presente em obras como *The Golden River* de John Ruskin, *Alice’s Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass* de Lewis Carrol e *The Water Babies* de Charles Kingsley. Contudo, o olhar da crítica especializada passou a observar mais de perto as narrativas que têm como tema mundos maravilhosos, pois elas parecem compor um *mainstream* da cultura de massa da primeira década dos anos 2000, que bebeu de fontes míticas e literárias para realizar adaptações para o cinema e outras mídias de obras como *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien, *Harry Potter*, de J. K. Rowling, *Peter Pan*, de James Barrie e dos próprios romances de Lewis, entre outros.

A mitocrítica, termo cunhado por Durand (1988) e uma das ferramentas de análise para a escrita deste artigo, dedica-se aos estudos dos símbolos, dos arquétipos e das imagens míticas que compõem o imaginário coletivo da humanidade. O termo imaginário coletivo já identifica a filiação teórica deste fazer crítico com a psicologia analítica, tal como concebida por Carl Gustav Jung (2008). É possível afirmar que a fantasia se tornou uma espécie de retomada da narrativa mítica e que, portanto, acaba desempenhando algumas das funções que antes eram exercidas pelos mitos. As narrativas mitológicas têm por função oferecer uma explicação do mundo, das ideias ou um modelo de vida e apontar potencialidades do espírito humano, mostrando àqueles que com elas interagem que entrarão em combate com suas escuridões internas (do ponto de vista da psicologia analítica), para seguir em frente e atingir o que Jung chamou de processo de individuação (JUNG, 2008). Não se trata aqui de olhar para as personagens literárias como objetos de análise sob os termos da psicologia junguiana, mas sim apontar possíveis leituras de conteúdos simbólicos que podem reverberar no leitor.

O romance de fantasia de língua inglesa ocupa um lugar central nesta retomada dos mitos no mundo contemporâneo. Ao dispor do mesmo tipo de estrutura textual do mito e do conto maravilhoso, este gênero literário apanha o leitor no mesmo lugar no qual o mito apanhava – o inconsciente. Jung já nos advertiu da importância dos estudos dos símbolos para a compreensão do homem enquanto ser integral (JUNG, 2008). Ao lançar mão de uma análise mitocrítica da fantasia, seremos capazes de apontar os símbolos que ela gere e que explicam a intensa necessidade de haver narrativas ficcionais desse tipo, posto que revelam a configuração do homem contemporâneo. O estudo do conteúdo imagético revela o que essas histórias apresentam de comum entre elas, e, capturando e isolando essas constelações de imagens, podemos compreender melhor esse anseio pela fantasia que colocou romances como os de Lewis e Tolkien em um lugar de destaque na cultura de massa do século XXI. A fantasia admite uma transcendência da realidade material e de nossas experiências sensoriais (como já nos advertiu Blake), o que acontece, no plano da estética, através de seu conteúdo linguístico, imagético e simbólico.

Do ponto de vista da mitocrítica, a análise do enredo do romance de Lewis pode oferecer uma série de possibilidades interpretativas, uma vez que, ao focar em seu conteúdo imagético, abriremos a possibilidade de entender os possíveis símbolos da obra a partir de uma hermenêutica do imaginário. De acordo com as ideias do filósofo Castor Bartolomé Ruiz, o imaginário não pode ser delimitado pela racionalidade, porque a racionalidade não é suficiente para reduzir a capacidade de criação a categorias lógicas ou estruturas de pensamento. Imaginação e racionalidade dependem uma da outra. A primeira oferece a força criativa, e a última a transforma em existência material. A racionalidade reproduz e combina elementos que preexistem; a imaginação fornece o acesso a regiões de criação ilimitadas. De acordo com Ruiz,

O imaginário é pura potencialidade de renovar o sentido já existente. Porém essa criação de sentido só pode se expressar por meio do logos. Só a lógica permite especificar as potencialidades criadoras do imaginário. Assim, a razão não pode existir sem a fecundação do imaginário, este não pode concretizar-se se não por meio das determinações lógicas que a racionalidade impõe. A força criadora do imaginário só pode existir sob a forma de determinações concretas. (RUIZ, 2003, p.50)

Habitamos um mundo cheio de imagens, cores, formas e palavras, e as interpretamos e reinterpretamos todos os dias. Desde nosso nascimento, somos lançados em um bosque de símbolos e precisamos decodificá-los para continuar avançando. Como nos lembra Ruiz, “não somos apenas animais racionais, somos principalmente criaturas hermenêuticas, que dão sentido a tudo ao nosso redor” (RUIZ, 2003, p.52). Não apenas nos adaptamos à realidade existente, mas também a modificamos através de nossas ações motivadas pelos impulsos da imaginação. Segundo Durand, “o mundo nunca é apresentado, mas é sempre representado” (DURAND, 1988, p. 29). Um novo significado sempre substitui uma apresentação. Nós não temos acesso à realidade natural. Qualquer tipo de conhecimento implica uma construção de significado. Nosso mundo é sempre uma sensação de mundo, porque nossa maneira de interagir com ele é hermenêutica.

A definição do termo imaginário se refere ao comportamento paradoxal do homem que decodifica o mundo através de uma postura hermenêutica, sendo abraçado por uma série de símbolos, imagens, sonhos e mitos que permeiam sua própria mente. O paradoxo está na tensão entre o que pensamos que sabemos e o que de fato está no mundo exterior - ou o que pensamos que somos e o que somos na percepção do(s) outro(s). Nesse contexto, torna-se impossível definir o que é verdadeiro, porque estamos sempre imersos em muitas camadas de imagens e em suas possíveis interpretações. Como bem lembra Ruiz,

O Imaginário é a nossa sombra, companheira fiel dos nossos afazeres. Sombra inseparável do que somos. Está presente e é inatingível. Quando tentamos abraçá-la, ela se transporta para além da nossa própria vontade. Assombra-nos com sua maleabilidade e persistência. Volátil como a dinâmica da luz, é tenaz como a própria existência. De aparência frágil, resiste a todas as vicissitudes. Sempre reaparece como indicador externo de quem somos, como nos movemos e para que existimos. Surge em nossa consciência na intersecção de um corpo opaco e sem a presença do outro desaparece numa aparente inexistência. Constitui o perfil escuro no qual se manifesta o seu imperceptível contorno. Transita na afirmação paradoxal da aparência e da realidade, da ausência e da presença. Afirma a um tempo o sombrio e o assombro da vida. (RUIZ, 2003, p.81)

Quando colocamos essas definições no campo da crítica literária (como é o caso deste artigo), podemos encontrar alguma dificuldade para definir quais são as melhores ferramentas a serem usadas. Durand usa os meios da antropologia para analisar os símbolos e o conteúdo arquetípico de uma obra literária através de esquemas refinados que estruturam as possíveis imagens concebidas pela imaginação humana. Ainda há a possibilidade de através

da comparação com padrões estruturais que permeiam as narrativas mitológicas, encontrar pontos de contato que possam lançar luzes no enredo do romance de Lewis e, dessa forma, realizar um exercício mitocrítico da obra.

No capítulo do *Cambridge Companion to Fantasy Literature* intitulado “The development of children’s fantasy”, Nikolajeva fala sobre a importância da mitologia e da criação de mundos alternativos na literatura para o desenvolvimento da percepção dos jovens leitores de imagens simbólicas que apresentam mundos antitéticos, nos quais aquilo que convencionamos chamar de bem e mal está oferecido em cores sólidas (NIKOLAJEVA, 2013). Tratarei desta questão da dicotomia entre o bem e o mal apresentada no romance de Lewis, por acreditar que, do ponto de vista da psicologia analítica, ela oferece ferramentas de leitura bastante pertinentes ao jovem leitor. Para tanto, trarei também os estudos do mitólogo Joseph Campbell, que lançam luzes sobre tais questões através de seu conceito de monomito e os estudos de Marie Louise Von-Frazer sobre as narrativas de fantasia e seu impacto sobre crianças e jovens leitores.

O romance *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* foi publicado em 1950 e foi o primeiro livro da série de Lewis conhecida como *As Crônicas de Nárnia*. O enredo trata da história de quatro irmãos, Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia que são mandados de Londres para a casa de um velho professor no interior da Inglaterra, para que estejam seguros durante a guerra. A narrativa se passa durante a II Guerra Mundial, momento histórico em que esse tipo de prática foi bastante comum. O próprio Lewis recebeu em sua casa crianças refugiadas durante esse período, o que certamente pode ter sido um fator importante para a escolha do mote de seu enredo. Ao chegarem na casa do professor Digory Kirke, os irmãos encontram distrações entre leituras, passeios pela propriedade e jogos dentro da casa. Durante uma brincadeira de esconde-esconde, Lúcia, a mais nova dentre eles, esconde-se em um guarda-roupa e ao tentar alcançar o fundo dele acaba por chegar a um bosque congelado, iluminado por um lampião de gás. Nesse lugar, ela encontra o Senhor Tumnus, um fauno que a convida para tomar uma xícara de chá. O fauno conta à menina que ela está no reino de Nárnia e tenta mantê-la em sua casa o maior tempo possível, contudo, acaba se arrependendo e ao confessar suas intenções à Lúcia, a alerta sobre os perigos que rondam a terra de Nárnia.

– A coisa que eu fiz! Trabalhar para a Feiticeira Branca. É o que eu faço. Estou a serviço da Feiticeira Branca.

- Mas quem é a Feiticeira Branca?
- Ora, é ela quem manda na terra de Nárnia. Por causa dela, aqui é sempre inverno. Sempre inverno e nunca Natal, imagine só!
- Que horror! – exclamou Lúcia – E que serviço você presta a ela?
- Aí é que está o pior de tudo – disse Tumnus, com um profundo suspiro. Por causa dela, eu roubo crianças. É o que eu sou: ladrão de crianças! Olhe para mim, Filha de Eva: acredita que eu seja capaz de encontrar no bosque uma pobre criança inocente, que nunca fez mal a ninguém, fingir que sou muito amigo dela, convidá-la para vir à minha gruta, e depois fazer com que ela adormeça, para entregá-la a Feiticeira Branca? (LEWIS, 2011, p.100)

Após ser advertida sobre o perigo de permanecer ali nos domínios da Feiticeira Branca, Lúcia é conduzida pelo fauno de volta ao local onde se encontraram pela primeira vez, para que ela possa regressar para casa. Ao sair do guarda-roupa e contar a história para seus irmãos, Lúcia percebe que o tempo não passou na casa do professor Kirke e que os seus irmãos ainda brincavam de esconde-esconde. Lúcia narra tudo o que viu, mas é desacreditada por todos, o que a deixa bastante aborrecida. Edmundo acaba descobrindo o caminho para Nárnia através do guarda-roupa e, ao chegar lá, conhece a Feiticeira Branca por quem passa a nutrir profunda admiração. A Feiticeira promete a Edmundo que ele seria o rei de Nárnia se conseguisse trazer todos os seus irmãos até ela e o menino, seduzido pela ideia de ser um rei, acaba concordando com a Feiticeira.

A narrativa tem sequência com alguns momentos cruéis de Edmundo em relação a Lúcia, pois, mesmo sabendo da existência de Nárnia, o menino continua insistindo na ideia de que sua irmã estivesse inventando a história toda. Os quatro irmãos acabam se escondendo dentro do guarda-roupa para escaparem das consequências de uma travessura por eles praticada e terminam por chegar, todos ao mesmo tempo, em Nárnia. Uma vez lá, Susana e Pedro percebem que Lúcia estava dizendo a verdade e que Edmundo é quem estava mentindo. Os irmãos vão até a casa do Senhor Tumnus e descobrem que ele havia sido preso por ordens da Feiticeira Branca. Um castor serve como guia para os quatro irmãos, recebendo-os em sua casa no bosque. É na casa da família dos castores que os irmãos ouvem pela primeira vez o nome de Aslan, o verdadeiro rei de Nárnia.

E aí aconteceu uma coisa muito engraçada. As crianças ainda não tinham ouvido falar de Aslan, mas no momento em que o castor pronunciou esse nome, todos se sentiram diferentes. Talvez isso já tenha acontecido a você em um sonho, quando alguém lhe diz uma coisa que você não entende mas que, no sonho, parece ter um

profundo significado – o qual pode transformar o sonho em pesadelo ou em algo maravilhoso, tão maravilhoso que você gostaria de sonhar sempre o mesmo sonho. (LEWIS, 2011, p. 133)

Os irmãos, contudo, reagem de formas bem distintas ao ouvir o nome de Aslan. Cada reação parece esboçar simbolicamente o papel que cada um deles desempenha na narrativa.

Foi o que aconteceu. Ao ouvirem o nome de Aslan, os meninos sentiram que dentro deles algo vibrava intensamente. Para Edmundo, foi uma sensação de horror e mistério. Pedro sentiu-se de repente cheio de coragem. Para Susana foi como se um aroma delicioso ou uma linda ária musical pairasse no ar. Lúcia sentiu-se como quem acorda na primeira manhã de férias ou no princípio da primavera. (LEWIS, 2011, p. 133)

Ao descobrir que o leão Aslan é o verdadeiro rei de Nárnia, Edmundo foge de seus irmãos e vai ao encontro da Feiticeira Branca. Os outros três, desolados com a traição de Edmundo, partem com o Castor em busca de Aslan. Uma série de contratempos e perseguições de animais selvagens, súditos da Feiticeira, se colocam no caminho dos irmãos, mas eles acabam por chegar até Aslan. O leão os adverte da guerra que está por vir contra a Feiticeira Jadis e ressalta a importância do papel de cada um, inclusive de Edmundo, que é salvo dos domínios da Feiticeira, graças a uma estratégia de Aslan.

A guerra acontece com muitas baixas dos dois lados. Pedro assume o papel de general da batalha e, junto com seus irmãos e a ajuda de Aslan, acaba por derrotar o exército de Jadis e a própria Feiticeira. Ao final da guerra, Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia são declarados como reis e rainhas de Nárnia e governam por muitos anos, até que durante um passeio de cavalo, os quatro irmãos, já adultos, encontram o caminho de volta para casa através do guarda-roupa, e descobrem, ao chegarem, que nenhum minuto havia se passado na casa do professor Kirke. O fato de o tempo não passar na casa do professor enquanto os irmãos vivem suas aventuras em Nárnia parece ser um forte indicativo de que as personagens se encontram em um tempo fora do tempo, ou um tempo mágico-religioso, exatamente o mesmo tipo de tempo no qual os mitos acontecem.

O enredo de *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa* traz à tona um rico conteúdo imagético e simbólico com muitas personagens e estruturas que parecem dialogar com narrativas míticas da cultura grega e anglo-saxã, que serviram de fontes de inspiração para o autor. C. S. Lewis teve uma educação bastante erudita, sendo graduado em Literatura Grega e

Latina, Filosofia e Língua Inglesa pela Universidade de Oxford. Para além de sua sólida formação acadêmica, que traz em seu bojo um profundo conhecimento filológico das culturas greco-romana e anglo-saxã, Lewis teve uma infância rica em histórias, especialmente aquelas contadas por sua babá irlandesa que tinha um apreço especial pelas lendas arturianas, as narrativas de Cuchulain e o desafio de Ulster. Muitas parecem ser as fontes de inspiração de Lewis, para além de seus estudos acadêmicos– havia os encontros com os integrantes de seu clube literário, os *Inklings*, e Lewis nutria uma profunda admiração por contos de fadas, mitologia e fábulas. Wayne Martindale conta que Lewis parecia ter um apreço por histórias de animais falantes, sendo também um grande fã da obra de Beatrix Potter (MARTINDALE, 2005).

Analisarei a partir de agora o conteúdo simbólico do enredo do romance, dando especial atenção para as simbologias de passagem presentes na narrativa. A rigor, passagem é ato de mudar, uma transição, lugar por onde se passa ou o ato de ir de um lugar para o outro. Quando centralizamos nossa análise em um conceito de passagem como símbolo, este deixa de ser um simples conceito semântico para alçar um voo hermenêutico que o deposita no asterismo das trajetórias arquetípicas – como defende Durand (1988) – que não apenas aparecem no romance de fantasia de Lewis, mas parecem ser um motivo comum em contos de fadas e em narrativas míticas. A passagem está associada aos antigos ritos que davam voz e vazão aos mitos e marca o momento da vida de um indivíduo em que ele abandona quem era, em uma espécie de morte simbólica, para tornar-se um novo ser dotado de diferentes características e assumindo responsabilidades diante de seu grupo social. O conceito de passagem parece estar muito mais claro para os antigos, pois era geralmente uma marca física, seja um corte ou uma tatuagem, enfim, algo que mostrasse ao indivíduo que uma etapa de sua vida havia acabado e que outra se iniciava naquele momento.

Joseph Campbell, ao defender a ideia de que todos os mitos são, em última análise, variações do mito do herói, chega ao conceito de uma unidade nuclear que contemplaria três estágios distintos na jornada do herói – a partida, a iniciação e o retorno. A essa estrutura, Campbell deu o nome de monomito que é assim descrito por ele.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais, ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2003, p.36)



Essa estrutura nuclear da jornada do herói apresentada por Campbell encaixa-se na estrutura vivenciada pelas personagens de *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa* em sua trajetória no mundo de Nárnia, tratada aqui como simbologia de passagem. Existe um arquétipo comum no romance de fantasia que parece usar essa estrutura para representar a passagem da infância para a adolescência e desta para a fase adulta. Muitas são as obras literárias de língua inglesa que apresentam o mote “crianças perdidas em universos mágicos”, tais como *Alice’s Adventures in Wonderland*, *Peter Pan*, *The Wonderful Wizard of Oz*, *Bridge to Terabithia*, *Inkheart* e a série de livros das personagens *Harry Potter* e *Percy Jackson*, entre outros. O grande número de obras que versam sobre o tema parece formar o que Meletínski chamou de um arquétipo literário. De acordo com ele, um arquétipo literário

(...) é a presença de unidades temáticas (linguagem temática) na literatura. Jung entendia por arquétipos certos esquemas estruturais, pressupostos estruturais de imagens (que existem no âmbito do inconsciente coletivo e que, possivelmente, são herdadas biologicamente) enquanto expressão concentrada de energia psíquica, atualizada em objeto. Contudo, Durand oferece uma alternativa em relação a classificação (arquétipos) de Jung. Durand acha que devido à influência das estruturas dos esquemas primordiais, os símbolos se transformam em palavras e os arquétipos em ideias e que dessa maneira, o mito passa a ser um sistema dinâmico de símbolos, de arquétipos e de esquemas e se transforma em uma narrativa. (MELETÍNSKI, 2002, p. 21)

Considerando o padrão “crianças perdidas em universos de magia” um arquétipo literário, podemos olhar para essa estrutura que atravessa o romance de Lewis pensando de que forma as personagens lidam com as diferentes etapas dessas simbologias de passagem. Como em todas as demais histórias citadas, a criança (ou as crianças no caso do romance de Lewis) é atraída para um mundo mágico através de um objeto comum e de aparência nada extraordinária – Alice é atraída para o buraco de um coelho, Wendy e seus irmãos devem sair voando pela janela com Peter Pan, Harry Potter recebe uma carta comunicando sua ancestralidade de bruxo e Jesse e Leslie devem cruzar o rio através de uma corda para chegarem em Terabithia. Aqui, há claramente a necessidade de transposição do ordinário para o extraordinário através de algo material e banal, o que acontece no romance de Lewis com a descoberta do guarda-roupa.

O guarda-roupa é o primeiro limiar que deve ser atravessado pelas personagens. Esse é um limiar físico, que é descoberto por Lúcia por acaso ou, ao menos, é o que parece em um

primeiro momento. A descoberta do guarda-roupa e a entrada da personagem Lúcia dentro dele evocam o primeiro limiar da unidade do monomito de Campbell. O mitólogo lembra que o herói entra na aventura geralmente por um equívoco ou engano. Segundo ele, no começo de uma aventura, “o indivíduo entra numa relação de forças que ele não conhece e um erro - aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito” (CAMPBELL, 2003, p.41). Ainda devemos considerar que o objeto escolhido por Lewis para ser o portal que separa o nosso mundo do mundo de Nárnia é bastante simbólico para o universo infantil, como lembram Diana e Mario Corso.

Para as crianças um guarda-roupas é mágico apenas por existir, é possível se sentir seguro, é como uma casa dentro da casa, mas um lugar onde só a criança pode penetrar, por sorte os adultos nem cabem lá. Muitas crianças adotam armários ou vão para debaixo de uma mesa ou da cama como um lugar para se refugiar e fantasiar. Um brinquedo ao qual uma criança nunca vai ficar indiferente é uma tenda ou uma simples caixa de papelão improvisada como “casinha”. Esse pequeno reino, uma ilha dentro do mundo dos adultos, a chama para sair do grande mundo, é um convite à imaginação. Por isso as crianças entendem facilmente esse armário mágico que as transporta para outro lugar. (CORSO & CORSO, 2011, p. 264)

Ao cruzarem o primeiro limiar e adentarem o universo de Nárnia, os quatro irmãos passarão por uma jornada que vai dividi-los em dois lados distintos da batalha até que possam estar juntos novamente. Aqui, o papel de Edmundo ganha destaque, pois ele foi seduzido pela oferta da Feiticeira Branca e os presentes que ela pode oferecer a ele. Edmundo, desde o início da narrativa, tem uma relação complexa com os outros irmãos, especialmente com Pedro, seu irmão mais velho. Pedro também não pode lutar na II Grande Guerra e foi enviado junto com o restante das crianças para a casa do professor Kirke. Como irmão mais velho, Pedro adota uma postura rígida com Edmundo, tentando desempenhar uma espécie de figura paterna, o que irrita Edmundo sobremaneira. Ao receber de Jadis a oferta de tornar-se um rei, Edmundo enxerga a possibilidade de ter um lugar de destaque em que ele não estaria à sombra de seu irmão mais velho.

O interessante no embate entre os irmãos é que há o espelhamento de outro arquétipo literário – os irmãos rivais. Tanto nos mitos como na literatura, há uma série de ocorrências desta estrutura narrativa, tão bem exemplificada no mito de Caim e Abel. Contudo, Pedro e Edmundo acabam por vencer suas diferenças graças a guerra que está por vir no mundo de

Nárnia, o que exigirá de ambos um posicionamento definitivo. A guerra será o elo entre os irmãos, que deverão se unir para enfrentar o mal representado pela feiticeira Jadis.

Há nesta unidade narrativa um giro cosmogônico executado pelas personagens, que é o fator principal de representação da simbologia de passagem. Os irmãos estão fugindo de uma guerra, mas acabam por participar de outra tão cruel quanto a primeira. Essa representação simbólica e circular da passagem é o arquétipo estrutural das narrativas que têm como tema central crianças que se perdem em mundos de fantasia – a criança está passando por uma dificuldade grande ou teve uma perda com a qual não consegue lidar, ela é, então, sugada para dentro de um universo maravilhoso, do qual ela não tinha nenhum conhecimento, e passará neste lugar por uma sucessão de provas que a farão amadurecer até que ela esteja apta a voltar para o lugar de onde veio para lidar com o seu problema inicial.

Em seu livro *O significado psicológico dos motivos de redenção nos contos de fada*, Von Franz diz que essa iniciação do herói nas histórias de magia ocorre em dois momentos – um físico e outro espiritual (VON FRANZ, 1980, p.12). Muitos são os símbolos narrativos típicos de uma situação de iniciação. O mais conhecido e difundido talvez seja o enfrentamento de monstros. Enfrentar monstros é a destruição de coisas sombrias, o que no romance de Lewis é representado pela feiticeira Jadis e seus súditos. Podemos ainda observar que a representação do mal como uma figura feminina (Jadis) e do bem como uma figura masculina (Aslan) está de acordo com o que Durand chamou do aspecto diurno do imaginário. Durand explica que nas narrativas em que predominam um universo antitético (embate entre luz e sombras, bem e mal, heróis e monstros, etc), há uma clara tendência à representação da mulher que possui alguma espécie de poder como o mal a ser extirpado, geralmente representado por imagens tais como a bruxa, a feiticeira, a vampira, entre outras (Durand, 2002).

Em *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa*, Jadis, a Feiticeira Branca é o monstro a ser derrotado pelos heróis. A Feiticeira possui o poder de retirar a vida de tudo que antes florescia, transformando o cenário de Nárnia em um desolado deserto coberto de neve, onde é sempre inverno, mas nunca natal. Aslan, ao contrário, é uma representação bastante solar e uma espécie de reencarnação do divino no romance de fantasia. O nome certamente não foi escolhido à toa por Lewis, pois Aslan (Ass-Lan) significa “leão” em turco. A Feiticeira teme Aslan, pois sabe que ele é a representação da luz, do sol e da magia antiga, poderes que estão

além do seu conhecimento. Jadis utiliza a mentira e a ambição de Edmundo como armas para obter aquilo que ela mais deseja – a morte do leão Aslan.

C. S. Lewis dedicou muitos anos de sua vida ao estudo da mitologia, literatura e filosofia, mas foi na teologia que ele encontrou o foco de sua pesquisa e foi nela que ele concentrou a maior parte de seus escritos. Assim como o amigo Tolkien, Lewis não gostava da ideia de que seus romances fossem vistos como alegorias das narrativas bíblicas. Ele preferia a ideia de que há uma aplicabilidade de tais narrativas e maneiras de fazer aproximações, mas essas ficariam a cargo dos seus leitores. Aslan tem sido descrito pela maior parte da crítica de Lewis como uma clara representação do Jesus bíblico, e não podemos negar que a aproximação das trajetórias de ambas as personagens é bastante semelhante. Contudo, para os fins deste artigo, é o suficiente encararmos Aslan como uma espécie de divindade desse universo de fantasia e que, como lembra Martindale, nada escapa ao seu olhar ou desejo.

*Em As Crônicas de Nárnia, ninguém chega a Nárnia do nosso mundo ou segue para a nova Nárnia eterna, a menos que Aslan chame a pessoa. E enquanto está em Nárnia, Aslan é o caminho para sair de cada perigo e sua presença é o desejo mais profundo de todos que o conhecem e o aceitam como o legítimo senhor dos bosques. (MARTINDALE, 2005, p.92)<sup>3</sup>*

A aura de divindade que circunda Aslan dá a ele todas as características para que assuma um outro papel bastante característico nos mitos e nos contos de fadas – o auxílio sobrenatural. Ao aceitar o desafio da iniciação física (VON FRANZ, 1980, p.12), os quatro irmãos entrarão em um combate no qual podem perder suas vidas e nunca mais regressar para sua terra original. Para que estejam preparados, os heróis recebem presentes mágicos de um auxiliar sobrenatural representado na história pela figura do Papai Noel, em um primeiro momento e na figura de Aslan quando o momento derradeiro se aproxima.

O auxílio de Aslan permite que um conceito muito caro para Lewis se manifeste em sua obra literária – a eucatástrofe. A eucatástrofe, ou boa catástrofe, é um termo cunhado por Tolkien que se refere à mudança repentina de eventos no final de uma história que garante que o protagonista não seja vítima de um destino terrível, iminente e provável (TOLKIEN,

---

<sup>3</sup>In *The Chronicles of Narnia*, no one comes to Narnia from our world or goes on to the new eternal Narnia unless Aslan calls the person. And while in Narnia, Aslan is the way out of every danger and his presence the deepest longing for everyone who meets him and accepts him as the rightful Lord of the woods. (MARTINDALE, 2005, p.92)

2008). Esse conceito está ligado a ideia de Lewis e Tolkien de uma mitopoética, ou seja, uma estrutura que percorre as narrativas mitológicas, nas quais o tema central é o embate entre o bem e o mal. Nesses cenários antitéticos, o mal seria sempre uma ilusão, ou a ausência do bem, e seria destruído por suas próprias forças opostas, já que o universo narrativo se encarregaria de dar ao herói a boa catástrofe. É graças ao auxílio e sabedoria do leão Aslan que os irmãos são capazes de vencer a Feiticeira, vivenciam sua eucatástrofe e encararam sua iniciação espiritual. Tal iniciação está vinculada ao retorno dos irmãos, que deverão viver sua jornada em Nárnia para mais tarde encontrarem seu caminho de volta à Inglaterra e resolverem os problemas que lá deixaram. Contudo, este é um momento delicado na jornada do herói, como explica Campbell.

Eis então a última e difícil tarefa do herói. Como retraduzir, na breve linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas que desafiam a fala? Como representar, numa superfície bidimensional, ou numa imagem tridimensional, um sentido multidimensional? Como representar em termos de sim e não revelações que conduzem à falta de sentido toda a tentativa de definir pares opostos? Como comunicar, a pessoas que insistem na evidência elusiva de seus próprios sentidos, a mensagem do vazio gerador de todas as coisas? Muitos fracassos comprovam as dificuldades presentes nesse limiar que afirma a vida. O primeiro problema do herói que retorna consiste em aceitar como real, depois de ter passado por uma experiência da visão de completeza, que traz satisfação à alma, as alegrias e tristezas passageiras, as banalidades e ruidosas obscenidades da vida. Por que voltar a um mundo desses? Por que tentar tornar plausível, ou mesmo interessante, a homens e mulheres consumidos pela paixão, a experiência da bem-aventurança transcendental? Assim como nos sonhos que se afiguram importantes à noite podem parecer à luz do dia, meras tolices, assim também o poeta e o profeta podem descobrir-se bancando os idiotas diante de um júri de sóbrios olhos. (CAMPBELL, 2003 p. 215).

Ao derrotarem a Feiticeira, tornarem-se reis e rainhas de Nárnia e governarem por anos essa terra mágica, os quatro irmãos já estão prontos para o retorno ao seu lar de origem para que a jornada do herói seja cumprida. Contudo, que tipo de heróis seriam eles? Há uma diferença entre o herói dos contos de fada e o herói das narrativas míticas, pois enquanto o primeiro tem um triunfo dentro de um microcosmo doméstico, o segundo tem um triunfo macrocósmico e universal, pois seus ganhos não são privados, mas sim coletivos. O retorno de Pedro, Edmundo, Susana e Lúcia da guerra trouxe um bem coletivo, pois todos os seres de Nárnia se beneficiaram dos anos de paz, prosperidade e justiça que tiveram durante o reinado dos irmãos, neste ponto eles exercem a função dos heróis das narrativas míticas. Já o retorno

dos irmãos para sua casa de origem na Inglaterra traz um ganho individual, pois, ao darem o giro completo exigido pela simbologia de passagem, eles já receberam a marca ritual que os permite avançar e estão aptos para lidar com o que haviam deixado para trás, o que os caracteriza também como heróis dos contos de fada.

É na intersecção entre o mito e os contos de fada que o romance de fantasia tem encontrado suas formas de manifestação. A narrativa de Lewis, ao estabelecer um diálogo com figuras mitológicas das culturas greco-romana, anglo-saxã e cristã, acaba por criar um rico conteúdo imagético passível de diferentes interpretações. Há uma tendência da crítica literária em observar apenas os aspectos que dizem respeito à teologia e ao Cristianismo. Neste artigo, porém, procurei ressaltar os aspectos que tangenciam as semelhanças estruturais com o mito e como tais semelhanças reverberam na manifestação do que chamamos de simbologias de passagem. Nessas histórias, as personagens saem do cotidiano para o extracotidiano, avançam da realidade comum para a fantasia extraordinária, cruzando fronteiras simbólicas em busca de aventuras que auxiliarão seus processos de maturação física e psicológica. Seja do ponto de vista dos estudos literários ou dos estudos antropológicos do imaginário, a obra de C. S. Lewis abre as portas de um amplo universo a ser explorado nas narrativas ficcionais voltadas a crianças e jovens leitores. Um universo que, segundo Tolkien (2008), avança para além dos muros do mundo, lugar onde mito e fantasia ainda encontram eco para aqueles que estão dispostos a contar ou a ouvir histórias.

## REFERÊNCIAS

BARRIE, James M. *Peter Pan*. London: Penguin Books, 1995.

BLAKE, William. *The marriage of heaven and hell*. New York: Dover, 1994.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 2003.

CARROL, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. London: Penguin Books, 1994.

CORSO, Diana & CORSO, Mario. *A psicanálise na Terra do Nunca*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DURAND, Gilbert. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

- DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix, 1988.
- JUNG, Carl Gustav. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- LEWIS, C. S. *An experiment in criticism*. Cambridge: Cambridge University Press, 1965.
- LEWIS, C. S. *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa*. In: LEWIS, C. S. *As crônicas de Nárnia*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- MARTINDALE, Wayne. *C. S. Lewis on heaven & hell: beyond the shadowlands*. Illinois: Crossway books, 2005.
- MELETÍNSKI, E. M. *Os arquétipos literários*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.
- NIKOLAJEVA, Maria. The development of children's fantasy. In: JAMES, Edward & MENDLESOHN, Farah. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- PATERSON, Katherine. *Bridge to Terabithia*. New York: HarperCollins Publishers, 2003.
- RUIZ, Castor Bartolomé. *Os paradoxos do imaginário*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2003.
- TOLKIEN, J. R. R. *On fairy-stories*. New York: HarperCollins, 2008.
- VON FRANZ, Marie-Louise. *O significado psicológico dos motivos de redenção nos contos de fada*. São Paulo: Cultrix, 1980.

**Recebido em:** 31/03/2021.

**Aceito em:** 16/07/2021.