

## **NÁRNIA: ABREM-SE AS PORTAS DO IMAGINÁRIO**

**ARAÚJO, Mariana de Paiva; BORGES, Andressa Cunha Martins; BORGES, Rafael de Almeida Tavares; FILHO, Juarez Rodrigues dos Santos; FREIRE, João Vicente Marzagão; RIBEIRO, Isabella Maria Floriano; SANTEE, Nelli Rego; FRÓES, Thalita Sasse (Orientadora)**

**Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia**

**Palavras-chave: Imaginário, narrativa, espectador e cinema**

### **INTRODUÇÃO**

Este estudo tem como objetivo investigar a recorrência tematólogica das narrativas dos produtos midiáticos. O presente trabalho tem como objeto o filme *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*.

O filme foi lançado em 2005 com o título *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, com classificação 10 anos, língua original inglês e direção de Andrew Adamson. A obra audiovisual foi baseada no livro homônimo do autor Clive Staples Lewis (1898-1963) escrito em 1950, sendo o primeiro conto infantil do autor. Em 1988, começou a ser veiculado pela BBC de Londres, um seriado baseado nos primeiros quatro livros da série. A primeira temporada, *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* possui seis episódios e a série total dezoito.

A análise deste filme revelou uma narrativa manifesta, permeada por aspectos simbólicos, capazes de inserir o espectador em um jogo interpretativo. As negociações entre a narrativa audiovisual e o espectador produzem sentidos que se organizam em uma outra narrativa, até então latente. Esta por sua vez, apresenta um tema central recorrente no imaginário social.

### **METODOLOGIA**

Adotando as categorias de análise que Todorov (1979) utiliza para analisar obras literárias como “manifestação de uma estrutura abstrata”, esse trabalho tem por objetivo transpô-las para analisar a narrativa fílmica, fazendo pequenas alterações quanto à nomenclatura que seria mais adequada ao cinema. Ao se preocupar com a análise do sentido diegético que a obra fílmica em questão apresenta aos seus espectadores, principalmente crianças, pode-se perceber, de acordo com Todorov (1979), que esta narrativa faz parte de um universo maior ao qual se integra. Com a apropriação de alguns conceitos literários do autor, no que se refere à percepção da intriga, momentos de desequilíbrios seguidos por equilíbrios, torna-se pertinente ressaltar a referência gramatical ao uso de adjetivos na descrição de estados e aos verbos na descrição de uma passagem de um estado ao outro. Na narrativa fílmica é possível analisar tais categorias com base nos conceitos de Barthes relativos à integração dos personagens como participantes das esferas de ações. Sob este prisma, é possível observar a presença de elementos que conduzem o referido filme para a narrativa fantástica (Todorov, 2004).

Todavia, torna-se importante considerar um outro nível da análise, a narrativa como discurso, a fim de compreender a organização da narrativa cinematográfica. Pretende-se analisar a trama, o enredo, os principais personagens, o tempo e o espaço aproximando-os dos

aspectos narrativos pertinentes à imagem e ao som, posto que se trata de uma produção audiovisual.

## **DISCUSSÃO E RESULTADO**

O filme traz à tona a luta entre o bem e o mal, em dois espaços diferentes: Na Inglaterra, durante a 2ª Guerra Mundial, e em Nárnia, um mundo a parte, onde criaturas mitológicas estão presentes. O “portal” para a transição de um mundo para outro, é um guarda-roupa, situado na casa de um professor, que acolheu quatro garotos (Lucia, Edmundo, Susana e Pedro), que são personagens principais tanto na Inglaterra quanto em Nárnia.

Nárnia é habitada por muitas criaturas, mas entre os personagens há sete que se destacam: os irmãos Pevensy (Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia), a Feiticeira Branca, o fauno Sr. Tumnus e o Leão.

Pedro é um nome de origem grega que significa pedra, solidez, força, assim como é o personagem. É o mais velho dos irmãos e faz o papel de pai protegendo ao máximo seus irmãos. Desde o começo do filme mostra sua moral e discernimento sabendo balancear as opiniões e desejos de suas duas irmãs. Mas é dentro do fantástico mundo - Nárnia- que ele realmente cresce e mostra sua real força e coragem. É ele quem lidera a batalha usando os presentes do Papai Noel: uma espada e um escudo. Ao final do enredo, é nomeado Sir e coroado por Aslan Rei Pedro, o Magnífico.

Susana, a mais velha entre as meninas, exerce na ausência da mãe esse papel em vários momentos e é a voz da razão, sempre pensando nas conseqüências de seus atos e de seus irmãos. Ela ganha do Bom Velhinho um arco e flechas que raramente erram o alvo, mas que deveriam ser usados apenas em caso de grande necessidade e uma trompa para alcançar socorro em qualquer situação. Seu nome, de origem egípcia, significa pura e o título conquistado no fim da história é Rainha Susana, a Gentil.

Edmundo é o personagem que mais sofre transformações durante o filme. No começo da história ele se vê encoberto pela sombra de seu irmão mais velho e é movido pelo desejo de ser maior que Pedro. Edmundo tenta trair seus irmãos mas, quando percebe o caráter de Jadis (a Feiticeira Branca), ele se arrepende, sendo perdoado por todos. Durante a batalha exerce um papel essencial: destrói o báculo da Feiticeira que pretendia atacar o mais velho dos Pevensy. Dessa forma ele honra o significado de seu nome, proteção, e é nomeado Sir e coroado Rei Edmundo, o Justo.

Lúcia é a caçula da família e a primeira a entrar em Nárnia. Com a visita de Papai Noel é presenteada com um punhal para defender-se e uma porção capaz de curar qualquer mal. Seu nome significa, em latim, a iluminada e ao contrário de Susana, é movida pela emoção o que a leva a ganhar o título de Rainha Lúcia, a Destemida.

Sr. Tumnus é um fauno, figura da mitologia romana caracterizada por ser metade humana e metade bode que habita as florestas e adora o deus Dionísio. É a primeira criatura que Lúcia encontra em Nárnia. Ele começa a história com o caráter fraco, tentando entregar a menina para Jadis mas, antes que isso aconteça, ele se arrepende e a liberta sendo castigado pela Feiticeira num momento posterior.

Jadis é a grande vilã desse filme. Seu nome parece ser proveniente do francês, significando “há muito tempo”, talvez uma referência ao logo inverno sob o qual ela condenou Nárnia. Ela é uma criatura antiga (esteve presente no tempo da formulação das regras do fantástico lugar) e sua crueldade e arrogância a colocam acima das leis do país. Possui um exército formado por uma grande variedade de criaturas mágicas do mal, principalmente lobos e anões. Sob seu império, Nárnia é um local onde só há inverno, sem Natal (lembrando que o Natal, na Inglaterra, como em todos os países do norte, se dá no inverno).

Aslan, que em turco significa leão, é o mais poderoso ser de Nárnia. Ele é o símbolo da força, coragem e poder sendo o único capaz de trazer a primavera de novo e de derrotar a grande Feiticeira. Também esteve presente na formulação das leis, mas parece ser o único a conhecê-las profundamente.

## CONCLUSÃO

Portanto, é possível concluir que não apenas simples animais falantes, faunos, minotauros, reis e rainhas habitam a narrativa de As Crônicas de Nárnia. A essência desta história está repleta de mitos, figuras arquetípicas e temas recorrentes no imaginário social, o que torna o filme mais acessível e compreensível ao espectador.

Desta forma, é possível afirmar que as quatro crianças protagonistas (juntas) caracterizam a figura do Herói; o leão Aslan representa o Sábio e o Messias; o casal de castores seria os Pícaros e a Feiticeira Branca Jadis seria o arquétipo da Sombra. Todas estas são figuras extremamente recorrentes tanto nas narrativas literárias como midiáticas.

Nota-se, enfim, que o filme: As Crônicas de Nárnia é uma narrativa bastante recorrente ao imaginário social. Muito além da estética pura e simples, Nárnia é um exemplo de história formada por outras histórias, fechando assim, um ciclo em que o imaginário se reatualiza na sociedade contemporânea.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, Roland. Introdução à Análise estrutural da Narrativa. In: Análise estrutural da Narrativa. Petrópolis. Rio de Janeiro. Editoras vozes. 1971.
- DUCH, L. **Mito, Interpretación y Cultura**. Barcelona: Herder, 1999.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**. 2ª ed. São Paulo: Ed. Perspectiva S. A., 2002.
- FRYE, Northrop. **Fábulas de Identidade: Ensaio sobre Mitopoiética**. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.
- ....., Wolfgang. O Fictício e o Imaginário. In: ROCHA, João Cezar de Castro (org.). **Teoria da Ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Colóquio (7.: 1996: RJ). Trad. Bluma Waddington Vilar, João de Castro Rocha. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 1999. p. 63-78.
- MATURANA, Humberto. **A ontologia da realidade**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997.
- MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. **A Árvore do Conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana**. São Paulo: Ed. Palas Athenas, 2001.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa – Tomo I**. Campinas – SP: Ed. Papyrus, 1994.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa – Tomo III**. Campinas – SP: Ed. Papyrus, 1997.
- TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. São Paulo. Editora Perspectiva. 1979.
- TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. São Paulo. Editora Perspectiva. 3ª edição. 2004.
- TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: Análise estrutural da Narrativa. Petrópolis. Rio de Janeiro. Editoras vozes. 1971.
- VASCONCELOS, Maria José Esteves. **Pensamento Sistêmico – o novo paradigma da ciência**. Campinas – SP: Ed. Papyrus, 2002.