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 tematológica 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 Pevensey (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 Pevensey. 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 Aslam 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 re-atualiza 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: Ensaios 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. Papirus, 1994.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa – Tomo III**. Campinas – SP: Ed. Papirus, 1997.

TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. São Paulo. Editora Perspectiva. 1979.

TODOROV, Tzvetan.Introdução à literatura fantástica.São Paulo. Editora Perspectiva. 3º 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. Papirus, 2002.