



miguilim

revista eletrônica do netlli

volume 9, número 1, jan.-abr. 2020

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA E A JORNADA DO HERÓI: A TRAJETÓRIA DOS IRMÃOS PEVENSIE EM “O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA”



THE CHRONICLES OF NARNIA AND THE HERO'S JOURNEY: THE TRAJECTORY OF PEVENSIE BROTHERS IN “THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE”

Sherla Maria da SILVA
Universidade Estadual do Norte do Paraná (*campus*
Jacarezinho), Brasil

Rafaela STOPA
Universidade Estadual do Norte do Paraná (*campus*
Jacarezinho), Brasil

RESUMO | INDEXAÇÃO | TEXTO | REFERÊNCIAS | CITAR ESTE ARTIGO | AS AUTORAS
RECEBIDO EM 15/11/2019 • APROVADO EM 20/02/2020

Resumo

Este artigo apresenta uma possibilidade de leitura do romance *As Crônicas de Nárnia – O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950), de autoria de C. S. Lewis (1898-1964), com

fundamentação na teoria narratológica da *Jornada do Herói* (monomito), criada por Joseph Campbell (1949), e aprofundada por Christopher Vogler (1998). Para tanto, aborda-se a jornada dos irmãos Pevensie – Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia, – protagonistas do romance, buscando analisar a existência de estágios de enredo e arquétipos de personagens, conforme os teóricos citados.

Abstract

This article presents a reading possibility of the romance *The Chronicles of Narnia – The Lion, the Witch and the Wardrobe* (1950), by C. S. Lewis (1898-1964) authorship, grounded in narratological theory of the Hero's Journey (monomyth) created by Joseph Campbell (1949) and deepened by Christopher Vogler (1998). Therefore it addresses the journey of the Pevensie brothers: Peter, Susan, Edmund and Lucy, protagonists of the romance, seeking to analyze the existence of plot stages and archetypes of characters, according to the cited theorists.

Entradas para indexação

PALAVRAS-CHAVE: Joseph Campbell. Christopher Vogler. Jornada do Herói. As crônicas de Nárnia.

KEYWORDS: Joseph Campbell. Christopher Vogler. Hero's Journey. The chronicles of Narnia.

Texto integral

Lançadas há mais de meio século, *As crônicas de Nárnia* são um clássico da literatura inglesa. No Brasil, tornaram-se populares após adaptação para o cinema, no ano de 2005. Entende-se, por isso, que no meio acadêmico nacional ainda haja poucos estudos sobre os volumes, e que os existentes partam, comumente, de propostas ligadas à presença da religiosidade, tendo em vista que, sem a conversão de C. S. Lewis ao Anglicanismo, provavelmente as *Crônicas* não fossem escritas. São exemplos dessa vertente as dissertações *O Intertexto bíblico na literatura juvenil: as Crônicas de Nárnia de C. S. Lewis* (2015), de Sabrina Rosa Gonçalves e *Da terra das sombras à terra dos sonhos: o espaço sagrado na literatura infantil e juvenil* (2009) de Cristiano Camilo Lopes.

Frente a esse cenário, optou-se por abordar a presença da Jornada do Herói em Nárnia, em específico, n'*As Crônicas de Nárnia – O Leão, a Feiticeira e o Guarda Roupa* (1950), por se tratar de perspectiva pouco retratada no que diz respeito a esse romance e, sobretudo, porque a teoria em questão se caracteriza pela versatilidade, sendo possível tomá-la como ponto de partida de praticamente qualquer análise narratológica, seja no campo da literatura, cinema, jogos eletrônicos, entre outros.

Para realizar a leitura proposta, primeiramente, apresenta-se a Jornada do Herói segundo seus teóricos mais influentes: Joseph Campbell e Christopher

Vogler. Em seguida, são abordadas as ideias de C. S. Lewis relativas à literatura e também suas produções literárias, com um tópico específico para a apresentação da obra *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*, para, então, identificar os passos da Jornada, bem como os Arquétipos de personagens, dentro do livro em tela.

Embora os quatro irmãos compartilhem o mesmo propósito no desenrolar da narrativa – salvar Nárnia da Feiticeira Branca – a análise realizada a partir de Campbell e Vogler mostra o quão diversos foram os caminhos vivenciados ao longo da aventura, que se configura, ainda, como uma jornada rumo ao amadurecimento. Vale reforçar que o objetivo é analisar o romance segundo a estrutura narratológica da Jornada do Herói, sendo assim, outros elementos narrativos não são explorados.

1 Sobre a Jornada do Herói

O primeiro a observar o *mito do herói* foi Joseph Campbell (1904–1987). Em seus estudos sobre mitologias ao redor do mundo, ele constatou que em grande parte dos mitos existe uma estrutura que se repete, independente da origem e da época em que esse mito é contado. A essa estrutura Campbell deu o nome de *monomito*, significando que as narrativas míticas derivam de uma única história. Tal nomenclatura aparece pela primeira vez em seu livro *O herói de mil faces* (1949), no qual Campbell não só descreve o que seria o *monomito* como também o explica, utilizando-se de estágios pelos quais os personagens das histórias passavam, que configuram a Jornada do Herói.

Para Campbell (2007), a Jornada se divide em três etapas. A primeira é a Separação ou Partida. Essa parte contém os seguintes passos: 1) O chamado à aventura; 2) A recusa do chamado; 3) O auxílio sobrenatural; 4) A passagem pelo primeiro limiar e 5) O ventre da baleia. Em seguida tem-se a Iniciação, com seis divisões: 1) O caminho de provas; 2) O encontro com a deusa; 3) A mulher como tentação; 4) A sintonia com o pai; 5) A apoteose e 6) A benção última. Por fim, apresenta-se o Retorno, também com seis passos, sendo eles: 1) A recusa do retorno; 2) A fuga mágica; 3) O resgate com ajuda externa; 4) A passagem pelo limiar do retorno; 5) Senhor de dois mundos e 6) Liberdade para viver.

Anos mais tarde o cineasta Christopher Vogler (1949), após estudar as teorias de Campbell em sua graduação em Cinema pela Escola de Cinema e Televisão da Universidade do Sul da Califórnia, desenvolveu um memorando sobre *O herói de mil faces* a fim de divulgar as teorias presentes nesse livro e auxiliar novos roteiristas a criarem obras de maior sucesso. Esse foi o primeiro passo para o surgimento do livro *A jornada do escritor – estrutura mítica para escritores* (1992), no qual Vogler aborda de forma mais abrangente e atual as estruturas que Campbell desenvolveu em seus estudos.

Vogler apresenta mais didaticamente a Jornada do Herói, pois em seu livro faz uso de exemplos mais conhecidos pelo público, como as histórias de *O Rei Leão* (1994) e os filmes da série *Star Wars* (1977). A estrutura narratológica é diferente daquela criada por Campbell: é composta por doze estágios pelos quais os heróis,

personagens principais de suas histórias, passam no decorrer nas narrativas. São eles: 1) Mundo Comum; 2) Chamado à Aventura; 3) Recusa do Chamado; 4) Encontro com o Mentor; 5) Travessia do Primeiro Limiar; 6) Provas, Aliados e Inimigos; 7) Aproximação da Caverna Secreta; 8) Provação; 9) Recompensa; 10) Caminho de Volta; 11) Ressurreição e 12) Retorno com o Elixir. “A partir desse modelo, versões infinitas e extremamente variadas podem ser produzidas, cada qual reverberando o espírito essencial da forma” (VOGLER, 2015, p. 17).

Além dos passos, são apresentados Arquétipos, que segundo Vogler (2015) são energias e/ou personagens cujas funções também se repetem em diversas histórias: Herói ou Heroína; Mentor; Guardiã do Limiar; Arauto; Camaleão; Sombra; Aliado e Pícaro. “O conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para entender o objetivo e a função dos personagens em uma história” (VOGLER, 2015, p. 62).

2 As crônicas de Nárnia

“As origens dos contos de Nárnia estavam, nos diz Lewis, em sua imaginação. Tudo começou com a imagem de um fauno carregando um guarda-chuva e pacotes em meio a uma floresta nevada” (MCGRATH, 2013, p. 280); foi assim que C. S. Lewis (1898-1964) começou a moldar uma das mais famosas narrativas da literatura infantil e de fantasia.

Inspirado pelas narrativas de seu amigo J. R. R. Tolkien (1892–1973), Lewis decidiu que iria escrever histórias para crianças. Apesar dos crescentes problemas pessoais e profissionais, Lewis conseguiu escrever a maioria dos livros sobre Nárnia em pouco tempo.

Alguns veriam essa facilidade de redação como uma marca do gênio criativo de Lewis. Outros – sobretudo J. R. R. Tolkien – consideraram a rapidez com que essas obras foram escritas como um indicativo de sua superficialidade. Não tinham um contexto histórico consistente e eram recortes mitológicos, desprovidos de coerência. Por que, perguntava-se Tolkien, introduzir o Papai Noel na história? Ele não cabia ali. Alimentando pensamentos mais sombrios, Tolkien também suspeitava que Lewis havia tomado suas próprias ideias e inserido nas crônicas de Nárnia sem lhe dar os devidos créditos. (MCGRATH, 2013, p. 282).

Tais críticas não impediram que Lewis continuasse a escrever suas obras. A primeira e mais conhecida delas recebeu o nome de *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950). O romance traz as aventuras de quatro irmãos: Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia. As crianças tiveram que se mudar para a casa no campo do excêntrico professor Kirke em consequência dos constantes bombardeios provocados pela guerra – apesar de não ser citada diretamente, pelo contexto e pela data da publicação da obra, acredita-se que se trata da Segunda Guerra

Mundial. Por causa de uma chuva que os impede de brincar do lado de fora, eles acabam por explorar os inúmeros cômodos do local e descobrem uma sala cujo único móvel é um antigo guarda-roupa. Lúcia sente-se atraída por ele e decide explorá-lo. Além de casacos, a garota encontra uma terra coberta por neve e um novo amigo, o Sr. Tumnus, que lhe relata sobre os problemas enfrentados pelos habitantes de Nárnia em consequência da magia de inverno da Feiticeira Branca, que se diz rainha do lugar, mas não o é de fato.

Ao voltar para casa, ela tenta convencer seus irmãos de que existe um reino mágico dentro do guarda-roupa, mas eles não acreditam. Dias depois, Edmundo também acaba entrando no guarda-roupa e encontra Jadis, a Feiticeira Branca, porém ela não lhe parece má. Tempos depois, todos eles conseguem de fato chegar à terra mágica e agora cabe aos irmãos julgarem quem são seus inimigos e em quem podem confiar, além de descobrirem seus reais papéis na história.

3 *As crônicas de Nárnia e a Jornada do Herói*

Vogler afirma que “A Jornada do Herói deve ser usada como uma forma, não uma fórmula; um ponto de referência e fonte de inspiração, não uma determinação ditatorial” (2015, p. 21). Nesse contexto, é possível identificar a presença de todos os passos da estrutura do *mito do herói* e os arquétipos de personagens em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*. No entanto, esses não seguem a ordem estipulada pelo cineasta.

A Jornada do Herói é uma estrutura esquelética que deve ser preenchida com detalhes e surpresas da história individual. A estrutura não deve chamar atenção, tampouco ser seguida com tanta precisão. A ordem dos estágios dada aqui é apenas uma das muitas possíveis variações. Os estágios podem ser excluídos, acrescentados e drasticamente embaralhados sem perder em nada sua força. (VOGLER, 2015, p. 58).

Tal aspecto se confirma em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*, pois, como se constata a seguir, os passos da Jornada não aparecem de forma linear e outros são encontrados mais de uma vez ao longo do enredo.

O primeiro passo a aparecer na obra é o Mundo Comum, o lugar onde as histórias se iniciam. O Mundo Comum dos irmãos Pevensie é o abrigo na casa de campo por consequência da guerra.

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 que sair de Londres, por causa dos ataques aéreos. Foram os quatro levados para a casa de um velho professor. (LEWIS, 2009b, p. 103).

Alguns momentos à frente, identifica-se o primeiro arquétipo. Conforme Vogler “com frequência, aparece uma nova força no Primeiro Ato para trazer um desafio ao herói. Essa é a energia do arquétipo do Arauto” (2015, p. 97). Essa figura se manifesta através de um fenômeno natural que impede os irmãos de brincarem ao ar livre: “[...] quando amanheceu, caía uma chuva enjoada, tão grossa que, da janela, quase não se viam as montanhas, nem os bosques, nem sequer o riacho do quintal” (LEWIS, 2009b, p. 104). Obrigados a ficar dentro de casa, os irmãos decidem explorar o local, que era enorme. Eis que:

Espiavam uma sala onde só existia um imenso guarda-roupa [...]. Nada mais na sala, a não ser uma mosca morta no peitoril da janela.

– Aqui não tem nada! – disse Pedro, e saíram todos da sala.

Todos menos Lúcia. Para ela, valia a pena tentar abrir a porta do guarda-roupa [...]. (LEWIS, 2009b, p. 105).

Nesse momento, acontece o Chamado à aventura de Lúcia. Uma situação problema lhe é apresentada e a heroína já não pode mais permanecer na calmaria do Mundo Comum. Seguido ao chamado, tem-se o aparecimento de um ponto extremamente importante em Nárnia: a presença do limiar.

Um tema central das crônicas de Nárnia é o da porta que dá acesso a outro mundo – um limiar que pode ser atravessado, permitindo-nos entrar num reino maravilhoso e explorá-lo. [...]. Para Lewis, a experiência humana sugere a existência de outro mundo mais maravilhoso, no qual reside nosso verdadeiro destino, mas, atualmente, estamos do “lado errado” da porta que dá acesso para ele. (MCGRATH, 2013, p. 285).

O limiar de Nárnia encontra-se dentro do guarda-roupa. É através dele que Lúcia chega às geladas terras narnianas e apenas se dá conta disso quando percebe que já não sente mais o contato dos casacos de pele, mas sim ásperos galhos de árvore.

O arquétipo do Mentor é o próximo a aparecer, “esse arquétipo é expresso em todos os personagens que ensinam e protegem os heróis e lhes concede presentes” (VOGLER, 2015, p. 79). Essa figura é expressa pelo fauno sr. Tumnus, uma criatura da mitologia romana metade homem e metade bode, que se configura como primeiro Mentor de Lúcia, pois é ele quem lhe explica onde ela está e lhe oferece um lugar para ficar.

- Filha de Eva das terras longínquas de Sala Vazia, onde reina o verão eterno da bela cidade de Guarda-Roupa, que tal se a gente tomasse uma xícara de chá?
- Muito obrigada, Sr. Tumnus, mas eu estava querendo voltar para casa.
- É ali, virando aquela esquina – disse o fauno –, e lá tem uma lareira acesa, torradas, sardinha, bolo...
- É muita bondade de sua parte. Só não posso demorar muito. (LEWIS, 2009b, p. 108).

No trecho acima, também se encontra a Recusa do Chamado. Lúcia diz que estava pensando em voltar para casa ao invés de aceitar o convite de seu novo amigo. Segundo Vogler (2015), o herói sente medo frente ao desconhecido, por isso nega o chamado que recebeu, preferindo voltar à calma de seu Mundo Comum.

Lúcia, no entanto, acaba por aceitar o convite e descobre outra máscara arquetípica utilizada por Sr. Tumnus: a do Guardiã do Limiar: “Em cada portal para um novo mundo existem guardiões poderosos no limiar prontos a impedir que os indignos entrem” (VOGLER, 2015, p. 91). A faceta de guardião se manifesta quando o fauno chora e conta a Lúcia que ele é mau, pois a está sequestrando para levá-la à Feiticeira Branca, já que trabalha para ela. O plano de Jadis é impedir que humanos puros entrem em Nárnia, pois existe uma profecia de que quatro deles, dois Filhos de Adão – dois homens, – e duas Filhas de Eva – duas mulheres, – estão destinados a serem os novos reis e rainhas daquela terra. A chegada deles indicará que o inverno de cem anos sem Natal da feiticeira está no fim.

Nesse ponto acontece a primeira aparição da Sombra de Nárnia: “A face negativa da Sombra nas histórias é projetada nos personagens que chamamos de vilões, antagonistas ou inimigos. Vilões e inimigos em geral dedicam-se à morte, destruição ou derrota do herói” (VOGLER, 2015, p. 111,112). É por meio de uma fala de Tumnus que fica esclarecido o quanto a Feiticeira pode ser cruel.

- Mas, nesse caso – e ele começou a chorar –, ela vai descobrir tudo. E vai mandar que me cortem a cauda, serrem meus chifres, arranquem minha barba. Com a vara de condão é capaz de transformar meus belos cascos fendidos em horrendos cascos de cavalo. Mas, se estiver zangada mesmo, é capaz de me transformar em estátua de fauno. (LEWIS, 2009b, p. 110).

Tumnus deixa de agir como Guardiã e passa a usar novamente a máscara do Mentor quando auxilia a fuga de Lúcia de volta para seu Mundo Comum, além das portas do guarda-roupa. Ao retornar, Lúcia conta para os irmãos o que aconteceu, tornando-se o Arauto que lhes entrega o Chamado à Aventura.

– Está imaginando uma história para se divertir, não é, Lúcia?

– Não é não, Pedro. É... é um guarda-roupa mágico. Lá dentro tem um bosque e está nevando. Tem um fauno e uma feiticeira. O nome da terra é Nárnia. Se quiseram, vamos ver. (LEWIS, 2009b, p. 112- 113).

Os irmãos comprovam que só existem casacos no interior do guarda-roupa e que há um fundo sólido nele, por essa razão negam o Chamado à Aventura vindo de sua irmã, além disso alegam que ela já brincou demais e deve parar com isso. Para eles é difícil acreditar no faz de conta, pois são alguns anos mais velhos que Lúcia e não querem ser taxados como “crianças”, mesmo que ainda não tenham atingido a adolescência de fato.

Nesse ponto da narrativa, começa a se delinear o perfil de Edmundo como um anti-herói, que, segundo Vogler (2015), é um personagem desagradável, cujas ações podem ser até hediondas, indo de encontro, portanto, àquilo que o autor aponta como heroísmo: “Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em favor dos outros” (VOGLER, 2015, p. 67).

Edmundo se mostrou malvado, provocativo e até mesmo com ódio dos irmãos em vários momentos da narrativa, como este, encontrado mais à frente na narrativa, no qual o menino prefere omitir a verdade para ver sua irmã sofrer:

– Ah, é mesmo! Eu e Lúcia estivemos brincando, imaginando que era verdade tudo aquilo do país maravilhoso dentro do guarda-roupa. Mas só de brincadeira, é claro. Não existe nada lá.

A coitada da Lúcia olhou para Edmundo e saiu correndo para fora da sala. Ele, que a cada momento se tornava mais maldoso, achou que tinha conseguido uma grande vitória.

– Lá vai ela outra vez. Que há com essa garota? Este é o problema com as crianças pequenas... estão sempre a...

– Cale o bico! – disse Pedro, furioso. – Você está sendo muito malvado com a Lu, desde que ela apareceu com a loucura do guarda-roupa. Você está abusando, querendo humilhá-la por causa disso. É por pura maldade. (LEWIS, 2009b, p. 121- 122).

Novamente a chuva impediu que os Pevensie se aventurassem do lado exterior da casa. Resolveram todos brincar de pique-esconde e Edmundo recebe seu Chamado à Aventura no momento em que vê Lúcia sumir pela porta do guarda-roupa. Queria continuar a zombar dela e essa motivação interna lhe fez entrar pelo móvel e, assim como a irmã fez anteriormente, cruzou o limiar e foi parar nas geladas terras de Nárnia.

Uma vez lá, Edmundo encontra Jadis, a Feiticeira Branca. Para o jovem, ela usa a máscara arquetípica do Camaleão. “Os heróis com frequência encontram figuras, muitas vezes do sexo oposto, cuja característica principal é que parecem

mudar constantemente a partir do ponto de vista do herói” (VOGLER, 2015, p. 103). Anteriormente, Lúcia soube por seu amigo fauno que a feiticeira era cruel, o que fica explícito em sua atitude quando encontra pela primeira vez Edmundo: “Seja lá o que for, acho que se trata também de um débil mental. Responda logo se não quiser que eu perca a paciência” (LEWIS, 2009b, p. 116). No entanto, sua maneira perante Edmundo mudou quando soube que estava conversando com um humano: “Meu menininho [...]. Está gelado! Sente-se aqui no trenó, perto de mim; cubra-se com a minha manta. Vamos conversar um pouco” (LEWIS, 2009b, p. 116). A mudança se dá pelo fato de Jadis ver em Edmundo uma possibilidade de evitar que a profecia sobre os verdadeiros reis de Nárnia se cumpra.

Além de Camaleão, ela se mostra como Mentora do menino, lhe oferecendo bebidas quentes, doces encantados e um futuro promissor como príncipe, já que ela não tem filhos. Porém, para isso, Edmundo deveria trazer seus irmãos à Nárnia e levá-los ao seu castelo. A Feiticeira Branca pretendia matá-los para impedir que conquistassem o trono. Pouco depois de se despedirem, Edmundo encontra Lúcia e ela lhe diz as coisas terríveis que ouviu falar da suposta rainha de Nárnia. A irmã sente-se feliz, pois agora todos irão acreditar que a terra mágica existe, mas Edmundo nega que lá esteve, fazendo com que Lúcia caia em infelicidade. Preocupados com o estado de Lúcia, Pedro e Susana resolvem conversar com o professor, que assume o papel de Mentor das crianças ao aconselhá-las sobre a irmã.

– Chegamos a pensar se ela não está doente da cabeça...

– Acham que ela está louca? – perguntou, calmamente, o professor. – Podem ficar descansados: basta olhar para ela, ouvi-la um instante para ver que não está louca.

[...]

– Só há três possibilidades: ou Lúcia está mentindo; ou está louca; ou está falando a verdade. Ora, vocês sabem que ela não costuma mentir, e é evidente que não está louca. Por isso, enquanto não houver provas ao contrário, temos de admitir que está falando a verdade. (LEWIS, 2009b, p. 123).

O professor Kirke acredita em Lúcia porque também já esteve em Nárnia, fato narrado no volume *O Sobrinho do Mago* (1955), disponível nas *Crônicas*. Nesse livro, vê-se que ele esteve em Nárnia quando ainda era uma criança. Digory Kirke e sua amiga Polly Plummer são enganados pelo tio do menino, um mágico excêntrico, e acabam sendo transportados para um mundo em ruínas chamado Charn, por meio de anéis mágicos. Lá, Digory desperta Jadis, que destrói o local. As crianças pretendem usar os anéis mágicos para voltarem à Londres, porém acabam levando Jadis também.

Mais à frente, um grupo de pessoas e animais, incluindo Digory, Polly e Jadis, é levado a um mundo vazio, porém uma canção começa a ser ouvida. Essa música é cantada por Aslam, o leão criador, e do mundo vazio surge Nárnia. Aslam

confere a Digory uma missão para reparar seu erro de ter levado Jadis, o mal, para Nárnia: o menino deve buscar uma maçã encantada para o leão. Passada a aventura em busca do fruto, Aslam o dá de presente ao garoto para que ele possa curar sua mãe enferma. Depois da cura, o que restou do fruto foi plantado no quintal da casa de Digory.

De qualquer forma, viu-se mais tarde que a árvore guardava magia em sua madeira. Pois quando Digory era um homem de meia-idade (um famoso professor, dado a grandes viagens), já proprietário da mansão dos Katterly no campo, uma grande tempestade derrubou a árvore. Como não lhe agradasse a ideia de cortá-la e aproveitar a lenha na lareira, o professor utilizou parte da madeira para fazer um guarda-roupa, que foi levado para a casa de campo.

Apesar de ele próprio não ter descoberto as propriedades mágicas do guarda-roupa, outra pessoa o fez. Foi esse o começo de todas as idas e vindas entre Nárnia e o nosso mundo, que estão contadas em outros livros. (LEWIS, 2009a, p. 97).

Essa breve retomada dos principais acontecimentos de *O Sobrinho do Mago* (1955) ajuda a entender porque Digory defende que Lúcia esteja dizendo a verdade. Ao tentarem contestar o professor, com insistência, Pedro e Susana mostram que são “heróis [...] a contragosto, cheios de dúvidas e hesitações, passivos, carentes de motivação ou que precisam ser empurrados para a aventura por forças extremas” (VOGLER, 2015, p. 73).

Essas “forças extremas” são expressas no romance por um grupo de turistas que veio visitar a antiga casa. Temendo serem pegos, pois não deveriam perambular quando houvesse visitas, as crianças se escondem no guarda-roupa e dessa vez, fazem a Travessia do Limiar definitiva. Configura-se, assim, o próximo passo, Provas, aliados e inimigos.

A função mais importante desse período de ajuste no Mundo Especial são as PROVAS. Narradores usam essa fase para testar o herói e colocá-lo numa série de provas e desafios que servem para prepará-lo para as maiores provações que seguirão. (VOGLER, 2015, p. 194, destaque no original).

Vogler (2015) argumenta que nesse estágio é comum os heróis passarem certo tempo cercados de dúvidas, descobrindo quem é ou não confiável. No caso dos Pevensie, os irmãos sentem-se acanhados após encontrarem um bilhete, vindo da Polícia Secreta de Nárnia, conhecida também por ser a guarda da Feiticeira, pregado na casa de Tumnus, dizendo que o fauno havia sido preso por traição. Pouco adiante um passarinho tenta se comunicar com os irmãos, como se soubesse de algo.

– Estamos indo atrás de um guia que não sabemos quem é. Como vamos saber de que lado está o passarinho? Quem pode dizer se ele não está levando a gente para alguma armadilha? [...] E como vamos saber qual é o lado errado? Como é que vamos saber se os faunos estão do lado certo e a rainha [...] está do lado errado? (LEWIS, 2009b, p. 130).

Nesse momento as crianças encontram aquele que será um dos seus maiores Aliados: o Sr. Castor. Ele oferece respostas às crianças alegando que conhece Tumnus e sabe de tudo o que acontece em Nárnia. Além de Aliado, o castor falante também atua como Mentor dos irmãos, pois é ele quem lhes revela pontos cruciais da narrativa, como a primeira menção a respeito de Aslam e sobre a missão dos Pevensie em terras narnianas.

A maior prova dos irmãos é cumprirem a profecia contada pelo Sr. Castor, na qual quatro crianças, duas meninas e dois meninos, hão de tomar os quatro tronos em Cair Paravel, capital de Nárnia onde está o castelo da realeza, fazendo com que o império da Feiticeira Branca acabe. Para isso, devem encontrar-se com Aslam, o grande leão criador e o verdadeiro rei de Nárnia, e ajudá-lo em sua retomada ao poder.

– Quando vocês virem Aslam, hão de entender tudo.
– E chegaremos a vê-lo, um dia? – perguntou Susana.
– Mas é claro, Filha de Eva; foi para isso que eu os trouxe até aqui. Vou guiá-los até ele. (LEWIS, 2009b, p. 137).

No entanto, Edmundo adota a máscara de Sombra para seus irmãos, pois, por interesses próprios – o desejo de comer mais doces encantados e a promessa de Jadis de torná-lo rei –, resolve entregá-los como havia prometido à feiticeira anteriormente. Os três irmãos não tardam a perceber:

– Não vale a pena procurá-lo, pois eu sei perfeitamente para onde ele foi! [...] Não estão entendendo? Foi encontrar-se com ela, a Feiticeira Branca. Traiu-nos todos.
– Oh, francamente, essa não! – exclamou Susana. – Ele não faria uma coisa dessas.
– Acham que não? – perguntou o castor, olhando tão fixamente para os três, que eles perderam a vontade de falar, certos, no íntimo, de que Edmundo não tinha feito outra coisa. (LEWIS, 2009b, p. 140).

Edmundo consegue chegar ao castelo, mas não é recepcionado como a feiticeira lhe havia prometido. Ela assume o papel de Sombra para o garoto quando percebe que ele veio desacompanhado dos irmãos e passa a humilhá-lo, chamando-o de “debilóide humano” e fazendo com que se torne seu prisioneiro.

Nesse estágio, o menino deixa de usar a máscara do anti-herói para se tornar um herói, pois “Edmundo, pela primeira vez desde que esta história começou, sentiu pena de alguém que não fosse ele mesmo” (LEWIS, 2009b, p. 154). Além de sua mudança arquetípica, ele vivencia sua Ressurreição. “O herói, então, é transformado por esses ensejos de morte e renascimento e consegue voltar à vida comum renascido, como um novo ser e com novas perspectivas” (VOGLER, 2015, p. 56).

Enquanto isso, Pedro, Susana, Lúcia, o Sr. e a Sra. Castor saem em busca de Aslam na Mesa de Pedra. No meio do trajeto acontece a aparição de outro arquétipo, o Pícaro, manifestado pela Sra. Castor. Vogler (2015) diz que esse arquétipo traz o alívio cômico, uma suavização dos dramas na narrativa. A situação torna-se engraçada, pois a Sra. Castor, ao invés de se preocupar em escapar de um ataque dos lobos da Polícia Secreta, importa-se mais em carregar coisas desnecessárias durante a fuga.

- O que a senhora está fazendo? – perguntou Susana.
- Arranjando merenda para todos, minha filha. É bom levar alguma coisa para comer, não é?
- Mas é que não temos tempo! (LEWIS, 2009b, p. 147).

Momentos adiante, o grupo encontra um esconderijo feito pelos castores. O Sr. Castor desculpa-se por não ser luxuoso e recebe uma bronca da esposa: “Se vocês não estivessem com tanta pressa, teria trazido umas almofadas – disse a Sra. Castor, em tom de censura” (LEWIS, 2009b, p. 149).

Um novo Mentor aparece na figura do Papai Noel. Sua chegada indica que o Natal chegou à Nárnia. Esse é um fato importante, pois indica que a magia da Feiticeira Branca está enfraquecendo. Ela reinou por cem anos e esse período foi marcado por um tenebroso inverno, e nunca havia Natal. Ele comunica que os jovens devem se preparar para a batalha e lhes entrega presentes mágicos: Pedro ganha uma espada e um escudo; Susana um arco, uma aljava de flechas e uma trompa mágica; Lúcia recebe um frasco com um líquido curativo e um punhal.

O grupo segue ao encontro de Aslam. Edmundo é regatado por soldados de Aslam e se junta à causa dos irmãos, sendo perdoado por todos eles. Nesse momento, eles vivenciam a Aproximação da Caverna Secreta. Esse estágio é marcado pela preparação para o maior desafio dos heróis, no caso de Nárnia: auxiliar Aslam a derrotar a Feiticeira Branca. No entanto, a Aproximação dos meninos é diferente da vivenciada pelas meninas. Para Pedro, Aslam passa seu plano de batalha: “Aslam continuou a expor dois planos diferentes de batalha: um para atacar a feiticeira e sua gente no bosque; outro para assaltar o castelo.

Aconselhou Pedro sobre a melhor maneira de conduzir as operações [...]” (LEWIS, 2009b, p. 167).

No caso das irmãs, a Aproximação ocorre quando percebem que não conseguem dormir, pois estavam preocupadas com o semblante entristecido do leão e decidem procurá-lo. Elas o veem caminhando cabisbaixo para fora do acampamento e ele permite que as duas lhe façam companhia.

Tem-se aqui a Provação de Susana e Lúcia. “Nesse estágio, o destino do herói atinge o fundo do poço num confronto direto com seu maior medo – é aqui que ele enfrenta a possibilidade de morte e é levado a encarar uma batalha com forças hostis.” (VOGLER, 2015, p. 53). Tal fato é para as meninas o testemunho da morte de Aslam, assassinado de forma voluntária pelas mãos da Feiticeira Branca. Aslam havia se entregado para morrer no lugar de Edmundo, pois a feiticeira havia citado para o leão a Magia Profunda de Nárnia, alegando que o sangue de todo o traidor lhe pertencia e não abriria mão do de Edmundo.

Contudo, Aslam não havia morrido de fato. Levando em consideração uma magia ainda mais profunda, sua morte foi revogada e ele voltou a viver. Susana e Lúcia auxiliaram Aslam a trazer de volta à vida aqueles que haviam sido transformados em estátuas pela feiticeira e estavam em seu castelo. Feito isso, todos rumaram para o campo de batalha, onde Pedro e Edmundo vivenciaram suas Provas. A de Pedro era duelar diretamente com a feiticeira e a de Edmundo criar um plano para deixá-la mais vulnerável.

Pedro lutava corpo a corpo com a Feiticeira Branca quando Aslam chegou. Estavam perdendo a batalha, mas o grande leão conseguiu alcançar seu objetivo. Com a feiticeira morta, Nárnia estava livre de sua tirania e Aslam voltou a ocupar seu lugar de direito. Os irmãos Pevensie recebem suas Recompensas. “Encontrar a morte é um grande evento e, certamente, trará consequências. Quase sempre haverá algum período em que o herói é reconhecido ou recompensado por ter sobrevivido à morte ou a uma grande provação” (VOGLER, 2015, p. 240). Todos eles recebem de Aslam um enorme presente: são coroados reis e rainhas de Nárnia.

No dia seguinte, porém, a coisa foi muito mais nobre. No grande salão de Cair Paravel [...] na presença de todos, Aslam coroou-os com toda a cerimônia. E eles sentaram-se nos tronos, em aclamações ensurdecedoras de “Viva o rei Pedro! Viva a rainha Susana! Viva o rei Edmundo! Viva a rainha Lúcia!” (LEWIS, 2009b, p. 183).

Muitos anos se passaram e os irmãos fizeram de Nárnia sua nova morada. Eles cresceram e amadureceram, vivenciando, assim, sua Ressurreição como novas pessoas. No entanto, em meio a famosa caçada ao Veado Branco, os Pevensie tomam um caminho que os leva ao ponto onde estiveram em sua primeira ida à Nárnia e, tentados pela lembrança sutil, decidem fazer o Caminho de Volta: “Esse estágio marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói percebe que o Mundo

Especial deve, no fim das contas, ser deixado para trás [...]” (VOGLER, 2015, p. 56). Os irmãos encontram o guarda-roupa e voltam exatamente ao momento em que entraram nele quando eram crianças. Sendo assim, tudo que ocorreu em Nárnia ficou para trás: as aventuras, Aslam, as batalhas e a idade adulta.

O herói retorna ao Mundo Comum, mas sua Jornada não teria sentido se ele não trouxesse consigo algum Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial [...] Às vezes, o Elixir é um tesouro conquistado numa aventura – que pode ser o amor, a liberdade ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe e de que é possível sobreviver a ele. Às vezes, é apenas voltar para casa com uma boa história para contar. (VOGLER, 2015, p. 57).

O que restou a eles foram as lembranças e a satisfação de provarem para si próprios que o Mundo Especial, Nárnia, realmente existe. E que para sobreviver a ele, passaram por aventuras que envolveram a descoberta de si em sua relação com o outro. O sobreviver em Nárnia e todas as suas consequências, são, certamente, seus Elixires.

Conclusão

A Jornada do Herói é uma estrutura narratológica presente em grande parte das histórias conhecidas ao redor do mundo. Por meio dela, é possível conhecer a respeito da trajetória dos heróis em suas mais diversas aventuras.

Um desses exemplos pode ser encontrado na obra *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*, de C. S. Lewis, um dos mais renomados nomes da literatura infantil inglesa. Nesse romance, o leitor acompanha os irmãos Pevensie em suas jornadas pelas terras de Nárnia até o momento em que, depois de lá reinarem por muitos anos, retornam exatamente ao ponto onde haviam começado suas aventuras.

Os pontos referentes à Jornada do Herói, bem como as figuras arquetípicas, indispensáveis para o desenvolvimento do enredo, encontram-se por toda a história. Os pontos estão embaralhados e até mesmo repetidos, no entanto, tal fato não altera o poder do *monomito* presente nas jornadas dos quatro protagonistas.

Pedro, por ser o irmão mais velho, provou seu papel ao fazer de tudo para proteger sua família dos perigos de Nárnia. Susana era a mais descrente dos quatro, não acreditava em mundos encantados, no entanto, as aventuras vividas a fizeram acreditar em magia. Edmundo foi o irmão que mais mudou. No início da narrativa ele era mau por escolha própria, no entanto a experiência de Nárnia fez com que o garoto pensasse na dor do outro e aprendesse com isso, tornando-o uma pessoa melhor. Lúcia não hesitou em acreditar na magia desde o princípio e os momentos passados na terra mágica reafirmaram sua personalidade e que sempre disse a verdade.

Lewis conhecia o poder que o mito tem sobre as pessoas e acreditava que era ainda mais poderoso quando imerso em histórias. Dessa forma surgiram *As crônicas de Nárnia*.

Referências

- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.
- GONÇALVES, Sabrina Rosa. *O intertexto bíblico na literatura juvenil: As crônicas de Nárnia, de C. S. Lewis*. 2015. 106 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.
- LEWIS, C. S. *O Sobrinho do Mago*. In: *As crônicas de Nárnia*. Tradução de Silêda Steuernagel; Paulo Mendes Campos. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009a. vol. único, p. 08-98.
- LEWIS, C. S. *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*. In: *As crônicas de Nárnia*. Tradução de Silêda Steuernagel; Paulo Mendes Campos. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009b. vol. único, p. 99-186.
- LOPES, Cristiano Camilo. *Da terra das sombras à terra dos sonhos: o espaço sagrado na literatura para crianças e jovens*. 2009. 88 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.
- MCGRATH, Alister. *A vida de C. S. Lewis: do ateísmo às terras de Nárnia*. Tradução de Almiro Pisetta. São Paulo: Mundo cristão, 2013.
- VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Tradução de Petê Rissatti. 3. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2015.

Para citar este artigo

SILVA, Sherla Maria da; STOPA, Rafaela. *As crônicas de Nárnia e a jornada do herói: a trajetória dos irmãos Pevensie em “O leão, a feiticeira e o guarda-roupa”*. *Miguilim – Revista Eletrônica do Netlli*, Crato, v. 9, n. 1, p. 39-53, jan.-abr. 2020.

As autoras

Sherla Maria da Silva é graduanda do curso de Letras/Inglês da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) e bolsista do programa Residência Pedagógica (CAPES), subprojeto de Língua Portuguesa.

Rafaela Stopa é doutora em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, *campus* Assis e professora adjunta do Colegiado de Letras da Universidade Estadual do Norte do Paraná, UENP, *campus* Jacarezinho.