

O IMAGINÁRIO MEDIEVAL NA LITERATURA E  
NO CINEMA: REFLEXÕES ACERCA DAS  
OBRAS *O SENHOR DOS ANÉIS* E *AS*  
*CRÔNICAS DE NÁRNIA*

THE MEDIEVAL IMAGERY IN LITERATURE AND  
CINEMA: REFLECTIONS ON THE WORKS: *THE*  
*LORD OF THE RINGS* AND *THE CHRONICLES*  
*OF NARNIA*

EL IMAGINÁRIO MEDIEVAL EN LA LITERATURA  
Y EN EL CINE: REFLEXIONES ACERCA DE LAS  
OBRAS: *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* Y *LAS*  
*CRÓNICAS DE NARNIA*

Rodrigo Poreli Moura Bueno <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em História pela Universidade Estadual Paulista (Unesp - Assis). Professor adjunto do curso de História da Universidade Federal do Tocantins (UFT - Porto Nacional).

**RESUMO:** O tema do imaginário medieval na história e nas artes literária e cinematográfica está fortemente ligado às noções de maravilhoso e de fantasia. Percebemos que nas obras: *O Senhor dos Anéis* (1954) de J.R.R. Tolkien e *As Crônicas de Nárnia* (1950-1956) de C.S. Lewis, a Idade Média não é apenas considerada como pano de fundo para o desenrolar de suas narrativas. Há a tentativa de recriar os pactos sociais medievais, bem como os códigos de honra e valores cavaleirescos de uma época, envoltos em uma atmosfera mágica e fantástica, com elementos mitológicos e sobrenaturais, animais falantes e magia. Com base nessas considerações, procuramos ainda mostrar como as artes literária e fílmica dialogam com as ciências humanas e o modo dessas artes expressarem a cultura e a sociedade de diferentes épocas e lugares.

**ABSTRACT:** The theme of the medieval imagery in history and literary and cinematic arts is strongly connected to the notions of wonderful and fantasy. We realize that in the works: "The Lord of the Rings" (1954) by J.R.R Tolkien and "The Chronicles of Narnia" (1950-1956) by C.S Lewis, the Middle Ages is not only considered as a backdrop for the unfolding of their narratives. There is an attempt to recreate medieval social pacts, as well as honor codes and virtues of chivalry of a particular epoch, wrapped in a magical and fantastic atmosphere, with mythological and supernatural elements, talking animals and magic. Based on these considerations, we seek to show, further, how the literary and filmic arts dialogue with the humanities and the way these arts express the culture and society of different times and places.

**RESUMEN:** El tema del imaginario medieval en la historia y en las artes literaria y cinematográfica está fuertemente conectada a los conceptos de lo maravilloso y la fantasía. Nos damos cuenta de que en las obras: "El Señor de los Anillos" (1954) de J.R.R Tolkien y "Las Crónicas de Narnia" (1950-1956) de C.S Lewis, la Edad Media no sólo es considerada como un telón de fondo para el desarrollo de sus narrativas, sino también, es un intento de recrear los pactos sociales medievales, así como los códigos de honor y los valores de caballería de una época particular, envueltos en un ambiente mágico y fantástico con elementos mitológicos y sobrenaturales, animales que hablan y la magia. Basada en estas consideraciones, aún se busca mostrar cómo las artes literaria y fílmica dialogan con las humanidades y la manera de

estas artes expresaren la cultura y la sociedad de diferentes momentos y lugares.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arte narrativa; mito e símbolo; alegoria e fantasia.

**KEYWORDS:** Narrative art; myth and symbol; allegory and fantasy.

**PALABRAS CLAVE:** Arte narrativo; mito y símbolo; alegoría y fantasía.

### **BREVES CONSIDERAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS**

Pode-se dizer que história, literatura e cinema, hoje, habitando espaços comuns, formam uma tríade no campo de estudos das humanidades muito relevante para se compreender processos de pensamentos e concepções de mundo. Tanto literatura como cinema revelam um universo imaginário, atrelado ao mundo cultural e social do autor. A obra construída por esse autor é fruto de suas vivências e das experiências em seu mundo; portanto, pode revelar diversas dinâmicas sociais que estiveram menos visíveis anteriormente no processo histórico.

Assim, para se promover uma investigação acerca das construções socioculturais e de imaginário presentes na literatura e no cinema, devemos procurar compreender suas formações. O estudioso deve-se voltar para o autor e para as concepções e criações depositadas na obra, bem como relacioná-las ao seu contexto social, cultural e histórico. Para alcançar tais objetivos, dispomos de uma diversidade de métodos, que perpassam diferentes teorias e filosofias da história. Aqui iremos traçar o caminho proposto pela história das mentalidades ou do imaginário, agregando contribuições e discussões de outras escolas teóricas na medida em que se fizerem necessárias. Dessa forma, cremos ter condições mais favoráveis de propor uma problemática mais abrangente das obras a serem examinadas.

A produção artística, seja ela qual for, é produto de uma relação social. Partindo desse pressuposto, devemos pensar que tais produtos são manifestações culturais provenientes do processo de individuação do autor constituída socialmente (WILLIAMS, 1979, p. 37). Esse processo pode ser identificado por meio da investigação das relações sociais do

autor, seus círculos de amigos, instituições às quais ele se filia, aproximações de outros agentes sociais e ainda valores e conceitos produzidos e apropriados pelo autor enquanto agente social.

Sobre o modo de utilizar a literatura e o cinema como fonte documental para o pesquisador, deve-se levar em conta e analisar a idealização dos personagens, suas caracterizações e ações, e a construção das tramas que envolvem a narrativa, guiadas pela trama central, como reflexos e escolhas feitas a partir do mundo vivido pelo autor. Parte-se do princípio de que tudo o que é produzido por um ser histórico é fruto de seu mundo, de sua vivência. Assim sendo, as construções do autor estarão sempre se relacionando como mundo exterior à obra literária e cinematográfica. Todas as construções de uma obra são formas, conscientes ou inconscientes, de articular as diversas práticas que perpassam o mundo vivido.

A literatura, da mesma forma que diversas manifestações artísticas, como o cinema, por exemplo, servem de fonte para o historiador e para outros pesquisadores das ciências humanas, na medida em que carrega em si os anseios, as projeções, as tensões e diversos outros elementos do imaginário e da vida social do autor. Para Nicolau Sevcenko (2003, p. 12), a literatura constitui-se na forma mais exposta do discurso, sendo possível perceber nela as visões do que poderia vir a ser uma sociedade outra, na qual o vitorioso seria o perdedor. Ao mesmo tempo que uma obra literária (ou qualquer obra artística) é composta enquanto construção social, na relação do autor com seus familiares, amigos e redes sociais em geral, ela também é fruto das concepções individuais desse mesmo autor, que, por mais que esteja inserido socialmente, é o único aglutinador destas práticas e discursos construídos socialmente na coletividade (WILLIAMS, 1979).

No que se refere ao cinema, pode-se afirmar que a obra cinematográfica deixou de pertencer somente ao campo das evidências e passou a ser vista como uma construção que, como tal, transforma e interpreta aquilo que foi recortado do real, produzindo uma reflexão a respeito do mundo que a cerca. Ao articular ao contexto histórico e social que o produziu, um conjunto de elementos intrínsecos à própria expressão cinematográfica, o filme recria uma possível, porém imaginária visão de alguns aspectos da sociedade. Constitui-se, então, em uma fonte de estudo fundamental para o

pesquisador que pretende examinar as referências de um determinado momento histórico.

Esse entendimento é o ponto de partida que permite compreender um filme como uma construção que, como tal, altera a realidade por meio de uma articulação entre a imagem, a palavra, o som, o movimento e o tempo. Os vários elementos da confecção de um filme, como a montagem, o enquadramento, os movimentos de câmera, a iluminação, a utilização ou não da cor, são fatores estéticos que formam a linguagem cinematográfica, conferindo-lhe um significado específico que transforma e interpreta aquilo que foi recortado do real (KORNIS, 1992, p. 244).

Um ponto fundamental para podermos analisar o processo de criação das obras literária e cinematográfica é perceber que elas envolvem múltiplas temporalidades em sua narrativa e atravessa múltiplas temporalidades em seu contexto vivido. Assim, a função mimética da narrativa exerce-se no campo da ação e de seus valores temporais. Para Paul Ricoeur (2010, p. 87), ao analisar uma narrativa, devemos atentar para o processo pelo qual o produtor escolhe a localidade dos eventos narrados, pois, assim tais experiências alteram seu contexto, principalmente em suas revisões. A partir desta concepção podemos compreender as obras selecionadas em suas diversas temporalidades.

Apesar de o cinema e a literatura aproximarem-se admiravelmente no que concerne às suas habilidades narrativas, nem sempre cinema e narração encontraram-se unidos. Para Schmidt (2009, p. 212), é admissível localizar no filme as basilares estratégias narrativas da literatura, embora seus aspectos sejam um tanto diferentes. Esse autor recomenda como mais adequado o termo “equivalências” para se referir a essas estratégias comuns, que são muito mais complicadas do que simplesmente questões de “adaptação” ou de “tradução”, por exemplo, de um livro em um filme.

Uma das características mais cruciais a considerarmos na semelhança ou na distinção entre a literatura e o cinema tem a ver com o fato de se tratar de dois sistemas de significações distintos, sendo que o primeiro é de natureza verbal e é apreendido conceptualmente, enquanto o segundo apresenta uma natureza heterogênea e é captado sensorialmente, como fenômeno da percepção. Ambos os

sistemas revelam intensa tendência simbólica, sendo o grau imagético e icônico no cinema mais notável e mais decisivo do que na literatura.

Por essa razão, ambas as narrativas, literária e filmica, buscando a sugestão do concreto por meio da palavra, da imagem e do pensamento do imaginário, almejam idêntico objetivo: por meio da sua forma específica, exprimir uma realidade que tem tanto de material como de imaterial, tanto de finito como de ilimitado, contudo, sempre por meio da construção de um mundo imaginário e possível, habitado tanto por presenças humanas, quanto por seres inanimados e fantásticos.

## ANÁLISE DO TEMA

Dentro das temáticas abordadas pela literatura e pelo cinema, nota-se uma profusão de narrativas maravilhosas, de fantasia, contos de fadas de cunho medieval, de terror, de fantasia, de ficção científica, que, apesar de diferentes entre si, muitas vezes, são tomadas como um grupo de narrativas coeso, sem se atentar para as especificidades que caracterizam cada um desses gêneros que contam com um público constante. Exemplo disso são as obras *O Senhor dos Anéis* (1954), de J. R. R. Tolkien, e *As Crônicas de Nárnia* (1950-1956), de C. S. Lewis.

Nosso esforço coloca-se, justamente, em torno da discussão de narrativas maravilhosas e fantásticas mais recentes, tendo como centro de gravidade a noção de imaginário medieval. Mais especificamente, procuraremos demonstrar de que maneira a conceituação acerca do maravilhoso e da fantasia pode contribuir para um melhor entendimento das obras citadas acima. Desse modo, nossa reflexão se centrará em um diálogo entre esses dois escritores, Tolkien e Lewis, que, além de contemporâneos e escritores de obras "maravilhosas", eram, também, amigos e entusiastas em relação a esse tipo de temática.

Nascido em janeiro de 1892, em Bloemfontein, na África do Sul, então colônia inglesa, John Ronald Reuel Tolkien foi escritor, filólogo e

professor na Universidade de Oxford, Inglaterra. Entre suas obras literárias de maior destaque estão *O Hobbit* (1937) e *O Senhor dos Anéis* (1954). Já Clive Staples Lewis, por sua vez, nasceu em 1898, em Belfast, na Irlanda, e, assim como Tolkien, conciliou a carreira de escritor com o trabalho acadêmico, uma vez que também foi professor na Universidade de Oxford, onde conheceu Tolkien, além de lecionar posteriormente em Cambridge (DURIEZ, 2005, p. 97-98). Entre as suas obras ficcionais mais conhecidas estão *As Crônicas de Nárnia* (1950-1956) e *A Trilogia Cósmica* (1938).

Ambos os autores participaram de um grupo de discussão sobre literatura chamado *Inklings*, que contava com a presença de outros autores como, por exemplo, Owen Barfield (1889-1997), Charles Williams (1886-1945) e Roger Lancelyn Green (1918-1987). Nas reuniões desse grupo, tanto Lewis quanto Tolkien liam e debatiam suas obras, o que permite que Duriez (2005, p. 100) afirme que ambos eram amigos e “co-conspiradores” em um projeto para reabilitar histórias de reinos encantados para pessoas adultas.

De fato, não é difícil perceber a grande importância que o maravilhoso e o imaginário têm não apenas em suas obras fictícias, mas também em seus textos teóricos. Desse modo, não é de se estranhar que – considerando os interesses de ambos os autores pelos mesmos tipos de narrativa e o fato de ambos se dedicarem não somente à ficção, mas também à crítica – a obra teórica de Tolkien possibilite uma profícua discussão sobre a obra de Lewis.

*As Crônicas de Nárnia* são uma série composta por sete livros publicados entre 1950 e 1956. Em ordem de publicação, temos os seguintes títulos: *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa* (1950), *Príncipe Caspian* (1951), *A viagem do Peregrino da Alvorada* (1952), *A cadeira de prata* (1953), *O cavalo e seu menino* (1954), *O sobrinho do mago* (1955), *A última batalha* (1956).

As três primeiras histórias foram transpostas para o cinema, com os filmes: *As Crônicas de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa* (2005) e *As Crônicas de Nárnia: o príncipe Caspian* (2008), ambos produzidos pela *Walt Disney* e com direção do neozelandês Andrew Adamson. Já o terceiro episódio, *As Crônicas de Nárnia: a viagem do*

*Peregrino da Alvorada* (2010), foi produzido pela *20th Century Fox* e com direção do inglês Michael Apted.

Tantos nos textos como nos filmes está presente toda uma gama do imaginário medieval, construído com base na noção do maravilhoso e da fantasia. Esses elementos advindos de uma imagem alegórica da Idade Média, além do próprio cenário, podem ser percebidos também por meio da grande variedade de criaturas míticas e animais falantes que vivem naquele lugar. Outro traço peculiar do mundo imaginário de Nárnia é sua atmosfera de medievalismo, notada nos castelos, armaduras, títulos de nobreza, paisagens bucólicas e combates corpo a corpo de guerreiros e cavaleiros em geral.

Já a obra *O Senhor dos Anéis* foi publicada originalmente na Inglaterra, em três volumes durante os anos de 1954 e 1955. Essa narrativa não é, de forma alguma, uma trilogia, mas uma história única dividida em três partes (três livros), partes que, por sua vez, se dividem em outras duas. A organização da obra, na ordem, portanto, é: *A Sociedade do Anel* (Livros I e II), *As Duas Torres* (Livros III e IV) e *O Retorno do Rei* (Livros V e VI).

Houve dois grandes impulsos para a difusão de *O Senhor dos Anéis* que devemos ressaltar: a produção cinematográfica da narrativa e o jogo de RPG (*Role Playing Games*). Embora esse jogo tenha sido uma das vias de divulgação dessa importante obra de Tolkien e de outras, após a década de 1960, presenciamos uma grande “explosão” desta obra após a transposição da narrativa para o cinema, sob responsabilidade do diretor neozelandês Peter Jackson, com filmes lançados em 2001, 2002 e 2003, mantendo a divisão original do autor em três partes.

Anteriormente, em 1978, Ralph Bakshi lançava a primeira adaptação de *O Senhor dos Anéis* para o cinema, em forma de animação. Ele dividiu a história em apenas duas partes, sendo que a primeira desagradou grande parte do público, e a segunda nunca chegou a ser feita. Já com os filmes de Peter Jackson, o cenário foi bastante diferente. A obra alcançou um imenso sucesso de público e contribuiu muito para a difusão da originalidade de Tolkien, tanto que alguns acreditam que o maior sucesso da narrativa do autor se deva a essa grande produção de Hollywood.

No caso da trilogia *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, Hunter (2007, p. 155) relata que, apesar de J. R. R. Tolkien e de sua obra não possuírem um grande *status* de prestígio no sistema literário britânico, o romance é um dos mais populares já escritos, tanto em relação ao número de leitores quanto em relação ao seu entusiasmo. Em virtude disso, o diretor Peter Jackson buscou cativar ao máximo a admiração desse grupo de pessoas com sua narrativa, mas sem perder de vista as especificidades que o meio cinematográfico exige.

Esse cineasta valeu-se do clássico formato narrativo para garantir que sua película, embora próxima do romance, fosse um objeto independente, e não uma mera fotocópia do texto literário na tela. Desse modo, percebemos que o filme aborda a fantasia e a simbólica medievalidade presentes na obra literária sob a perspectiva do *mainstream* hollywoodiano. Podemos adiantar que, além da profusão de efeitos especiais e das rápidas cenas de ação, *O Senhor dos Anéis* define claramente os protagonistas e antagonistas, bem como seus propósitos, tornando a trama o mais envolvente possível para os espectadores.

Nesse sentido, o cineasta de *As Crônicas de Nárnia* (2005, 2008), Andrew Adamson, parece ter seguido os passos de Jackson para a realização de seus filmes. Suas realizações cinematográficas conseguiram explorar os dois principais motes da obra literária sem se afastar dos padrões da narrativa clássica hollywoodiana e, ao mesmo tempo, foi capaz de fixar um vínculo emocional tanto com os fãs do livro, quanto com o público em geral. O diretor fez as alterações necessárias para imprimir ao texto de Lewis os traços de uma superprodução de ação, preservando o carisma de seus personagens e a atmosfera peculiar de Nárnia. Em outras palavras, Adamson conformou às exigências da tela a mesma história que o escritor já tinha colocado primeiro no papel.

Dessa forma, temos uma narrativa que se utiliza da fantasia e delinea mundos possíveis dentro da obra literária ou fílmica, procurando oferecer coerência suficiente para que este mundo exista, mesmo que ele não seja totalmente possível no mundo real. Colin Manlove (1975, p. 1) afirma que uma obra de fantasia é uma ficção que evoca o maravilhoso, e que contenha um princípio substancial e irreduzível de mundos, seres ou objetos sobrenaturais ou impossíveis com os quais as

personagens na história, ou os leitores, alcancem um certo grau de intimidade. O maravilhoso é gerado na fantasia pela presença do sobrenatural ou do impossível, além do elemento de mistério e da falta de explicação que se atrela a ele.

Irlemar Chiampi (1980, p. 69) observa que o encantamento proporcionado pelo elemento maravilhoso traz à tona a coletividade narrativa representada pela mitologia e pelas tradições populares, deixando de ser uma obra simplesmente individualizante para se tornar comum à medida que amplia o rol de valores do leitor ou do espectador colocando-o como indivíduo, mas também, assim como na Antiguidade, como um ser coletivo, que faz parte de uma arcabouço social maior e que comunga das mesmas práticas sociais e culturais que ele.

Nas artes, e mais precisamente na literatura oral, a vertente maravilhosa e da fantasia dos contos foi a que mais floresceu, exatamente por tratar de assuntos ligados às necessidades de resolução de conflitos psicológicos e explicação dos fenômenos da natureza e da vida dos homens, dando origem aos contos de fadas, que, de modo geral, preservam a mesma estrutura dos contos maravilhosos, cheios de magia e de seres sobrenaturais.

Como forma de exemplo, a Terra-média de Tolkien, explorada imagetivamente pelo cinema, não existiria sem a magia ou a fantasia, pois não há na obra um “mundo real”, natural como o nosso. O mundo de Tolkien só se sustenta porque podemos percebê-lo por meio da explicação de que esse espaço só pode ser realizado pela magia, uma vez que seres e locais, tais como hobbits, elfos, orcs, Valfenda, a floresta dos Entes, não podem ser aclarados pelas leis naturais a que estamos familiarizados.

Em outras palavras, a fantasia ressalta o elemento mágico ou sobrenatural contido na obra. As obras que exploram a ideia da fantasia pressupõem a existência dos elementos sobrenaturais no âmbito do texto e da imagem com a mesma intensidade que a ficção realista assume seus fatos fundamentada no mundo material. As *Crônicas de Nárnia* são um exemplo clássico também da fantasia. A obra é ambientada em um mundo secundário que está ameaçado por

forças do mal. Nárnia é habitada por diferentes criaturas, como centauros, animais falantes e bruxas.

Para C. S. Lewis (2009) e J. R. R. Tolkien (2006), em seus ensaios críticos sobre a fantasia e o maravilhoso, ao criar mundos secundários ou imaginários, estabelece-se uma percepção alegórica e simbólica da realidade. Segundo o *The Encyclopedia of Fantasy*, citado por Colin Duriez:

[...] “Poderia ser discutido que, se a fantasia (e, questionavelmente, a literatura do fantástico como um todo) tem um propósito outro que o entretenimento, que é mostrar aos leitores *como perceber*, uma extensão do argumento é que a fantasia pode tentar alterar a ‘percepção da realidade’ dos leitores.” [...] “Uma fantasia de ótima qualidade introduz seus leitores em um *playground* de percepção repensada, em que não há restrições distintas das existentes na imaginação humana. A maioria dos textos cheios de fantasia tem no seu núcleo a vontade urgente de *transformar* o leitor; isto é, a fantasia plena é por definição uma forma literária subversiva” (CLUTE; GRANT, 1997 *apud* DURIEZ, 2005, p. 103).

Desse modo, as obras de fantasia, em suas múltiplas formas, não se mostram como escapistas e, sim, como uma investigação da realidade humana. A fantasia tem a capacidade de fornecer experiências e sensações que o leitor não conhecia, retomando a consciência dos valores do passado, aparentemente ausentes na vida presente, aproximando-se, assim, do mito, que, segundo Joseph Campbell (1997, p.21), tem como função primária “fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás”.

O mito, que se aproxima aqui da noção de alegoria medieval, possui um sentido de ficção e tem para C. S. Lewis o valor da fantasia, uma vez que trabalha com o impossível e com o sobrenatural e tem em seu cerne o pensamento mágico, que também dá origem aos contos maravilhosos e às diversas religiões. Assim, o mito apresenta-se com a estrutura de uma aventura com um enredo iniciatório e de explicação da gênese do mundo, conforme conceituação de mito por Mircea Eliade (1972, p. 11-18).

Segundo este autor:

O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento [...]. É sempre, portanto, a narrativa de uma “criação”: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a *ser*. [...] os mitos revelam, portanto, sua atividade criadora e desvendam a sacralidade (ou simplesmente a “sobrenaturalidade”) de suas obras. Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do “sobrenatural”) no Mundo. É essa irrupção do sagrado que realmente *fundamenta* o Mundo e o converte no que é hoje. E mais: é em razão das intervenções dos Entes Sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural.

Dessa maneira, o mito traz em seu enredo as características da cultura à qual pertence, deixando transparecer valores e crenças por meio das mitologias e dos elementos culturais presentes nas narrativas; narrativas essas que se transformaram na origem dos contos maravilhosos, alterando-se, *a priori*, as funções dos personagens, que passaram de deuses nos mitos a personagens da realeza (e também a seres sobrenaturais) nos contos, elemento sócio-cultural presente no mundo real. Além da abertura da função dos personagens de divindades a seres comuns, mesmo que nobres, outra característica na transição dos mitos aos contos é a inversão da atuação desses personagens.

Relevante observar que a trama de *O Senhor dos Anéis* realiza-se em um tempo mítico, que, aparentemente, retira a narrativa do eixo do tempo, mas, na verdade, a leva a um tempo paralelo, buscando e fundindo diversas mitologias medievais nórdicas, comuns a uma grande parcela da população do norte da Europa, que carrega essa herança cultural, essa tradição simbólica entendida aqui como seleção de elementos do passado com importância e relevância para o presente, realizada por instituições que compõem o quadro hegemônico (WILLIAMS, 1979, p. 78). Segundo o próprio Tolkien, uma de suas intenções era articular mitos medievais nórdicos e ingleses em uma só

narrativa, e que a Terra-média não eram alegorias da Europa e de sua história atual, mas, sim, espaços onde eram alocados os diversos mitos reelaborados, conjuntamente com as línguas criadas pelo autor, como o élfico (TOLKIEN apud WHITE, 2002, p. 123-124).

Conforme pensamento de C.S. Lewis, sumarizado por Colin Duriez, sem termos a percepção do mito, e também de metáforas, não possuiríamos a capacidade de reconhecimento do real, e, sim, somente das abstrações, visto que “[...] o mito é a invenção sobre a verdade, pensamento transcendente e transformação do objetivo em uma qualidade preferentemente a uma quantidade” (DURIEZ, 2005, p. 90), havendo estreita relação entre mito e pensamento. Para Lewis, a mitopoética (a construção de mitos) envolve a criação de um mundo imaginário alegórico onde o narrador consegue fazer com que os leitores transcendam a outro grau de compreensão acerca do mundo real, renovando a visão de realidade em todas as esferas.

Ao apresentar ao leitor um mundo onde as regras são distintas das que ele conhece, as obras de fantasia conseguem quebrar as barreiras criadas pela perspectiva estreita e prática da vida real, recuperando uma concepção na qual as coisas e os seres são aceitos não por seu valor de troca, mas pelo seu valor como seres individuais, únicos, com um papel a cumprir na coletividade. A consistência desse novo mundo depende da sua verossimilhança e, para tanto, o autor tem a necessidade de recriar os elementos do mundo real, conferindo-lhes novas formas, pois, para que aceitemos o mundo ficcional, precisamos utilizar nossos conhecimentos acerca da realidade em que vivemos, percebendo-a como pano de fundo para esse novo cosmos.

Do ponto de vista de Antoine Compagnon (1999, p. 135-137):

[...] na ficção se realizam os mesmos atos de linguagem que no mundo real: perguntas e promessas são feitas, ordens são dadas. Mas são atos fictícios, concebidos e combinados pelo autor para compor um único ato de linguagem real: o poema. A literatura explora as propriedades referenciais da linguagem; seus atos de linguagem são fictícios, mas, uma vez que entramos na literatura, que nos instalamos nela, o funcionamento dos atos de linguagem fictícios é exatamente o mesmo que o dos atos de linguagem reais, fora da literatura.

[...]

Os textos de ficção utilizam, pois, os mesmos mecanismos referenciais da linguagem não ficcional para referir-se a mundos ficcionais considerados como mundos possíveis. Os leitores são colocados dentro do mundo da ficção e, enquanto dura o jogo, consideram esse mundo verdadeiro, até o momento em que o herói começa a desenhar círculos quadrados, o que rompe o contrato de leitura, a famosa “suspensão voluntária da incredulidade”.

É, dessa maneira, sobre a linguagem que os mundos da fantasia são construídos, uma vez que não há condições de atingir o leitor ou espectador e lhe explicar como adentrar a este novo espaço literário senão através da referência. Na literatura ou mesmo no cinema nada há fora da linguagem. Se o autor deseja criar um universo em que há três luas, onde uma é vermelha, outra verde e outra azul, mesmo assim ele não escapará de utilizar o referencial linguístico, visto que os signos “lua”, “vermelha”, “verde” e “azul” necessitam ser compreendidos pelo leitor ou espectador. Um mundo ficcional torna-se, assim, na concepção de Umberto Eco (1994, p. 91), um mundo parasita do mundo real, de certa forma pequeno, uma vez que apresenta um número certo de personagens e espaço e tempo limitados, e de outra maneira maior do que o mundo que experienciamos.

Os mundos da fantasia, em particular os mundos encontrados em *As Crônicas de Nárnia* e em *O Senhor dos Anéis*, são perfeitamente coerentes e plausíveis dentro de suas narrativas, já que se constroem sobre a linguagem, a imagem e o universo do leitor e do espectador, seu conhecimento prévio da realidade, dando informações adequadas para que se possa compreender esse novo mundo em sua totalidade, e também porque, como visto, fundamentam-se em mitos e situações que fazem retornar valores já esquecidos ou desprezados, como no caso da Idade Média.

Para Tolkien (2006, p. 54), a construção de um mundo da fantasia é ma subcriação, isto é, um mundo secundário com “consistência interna de realidade”, de forma que um mundo secundário relaciona-se com seu mundo primário para existir. Acerca deste tema, Tolkien pondera que:

O que acontece de fato é que o criador da narrativa demonstra ser um “subcriador” bem-sucedido. Ele concebe o Mundo Secundário no qual nossa mente pode entrar. Dentro dele, o que ele relata é “verdade”: está de acordo com as leis daquele mundo. Portanto, acreditamos enquanto estamos, por assim dizer, do lado de dentro. No momento em que surge a incredulidade, o encanto se rompe; a magia, ou melhor a arte, fracassou. Então estamos outra vez no Mundo Primário, olhando de fora o pequeno Mundo Secundário Malsucedido (TOLKIEN, 2006, p. 44).

O autor concebe a criação de mundos da fantasia, como história de fadas, por exemplo, como a vertente mais poderosa da arte narrativa, conforme visto no trecho a seguir:

Fazer um Mundo Secundário dentro do qual o sol verde seja verossímil, impondo a Crença Secundária, provavelmente exigirá trabalho e reflexão, e certamente demandará uma habilidade especial, uma espécie de destreza élfica. Poucos se arriscam a uma tarefa tão difícil. Mas, quando elas são tentadas e executadas em algum grau, então temos uma rara realização da Arte: na verdade, a arte narrativa, a criação de histórias em seu modo primário e mais potente (TOLKIEN, 2006, p. 56).

Para que se possa criar um mundo de fantasia, é necessário que o autor tenha em mente que o leitor ou espectador espera extrema criatividade, referencialidade na linguagem e, conseqüentemente, no mundo real, bem como a sua realização por meio do enredo e do caminho percorrido pelo herói. A fantasia, como um gênero utilizado tanto pela literatura, como pelo cinema é composta de obras nas quais fenômenos não racionais desempenham um papel significativo. Isto é, os eventos, e, em alguns casos, os espaços e os seres, não poderiam existir ou ocorrer de acordo com nossa realidade e não se aplicam às nossas leis naturais. Na literatura realista, por exemplo, o mundo é, geralmente, exatamente como o que vivemos, de acordo com nossas leis naturais.

Assim, o imaginário é um modo peculiar de pensar e sentir, sendo um conceito amplo que abarca as mentalidades e sensibilidades. O maravilhoso e a fantasia produzidos pelo imaginário cultural e social nas

obras artísticas são lugares ricos em simbologias, metáforas e alegorias. Esse imaginário nos dá então vazão para adentrar em mundos de possibilidades únicas e infinitas. De fato, a fantasia e o maravilhoso são caracterizados por uma estrutura narrativa que une padrões míticos atemporais a experiências individuais contemporâneas, e essas histórias, em seus cernes, discorrem acerca das relações culturais e sociais de pessoas com um mundo aberto a múltiplas interpretações.

## REFERÊNCIAS

*AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa*. Direção de Andrew Adamson. Walt Disney Pictures/Walden Media. Estados Unidos/Reino Unido, 2005. São Paulo: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2008. Blu-ray (143 min.), color.

*AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: o príncipe Caspian*. Direção de Andrew Adamson. Walt Disney Pictures/Walden Media. Estados Unidos/Reino Unido, 2008. São Paulo: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2009. Blu-ray (150 min.), color.

*AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: a viagem do Peregrino da Alvorada*. Direção de Michael Apted. 20th Century Fox /Walden Media. Estados Unidos/Reino Unido, 2010. São Paulo: 20th Century Fox Home Entertainment, 2011. Blu-ray (123 min.), color.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1997.

CHIAMPI, Irlemar. *O Realismo Maravilhoso*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

COMPAGNON, Antoine. *O Mundo*. In: COMPAGNON, Antoine. "O demônio da teoria: literatura e senso comum". Trad. Cleonice Mourão. Belo Horizonte: UFMG, 1999, p. 97-138.

DURIEZ, Colin. *Manual prático de Nárnia*. Osasco: Novo Século, 2005.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

HUNTER, Ian. *Post-classical fantasy cinema: The Lord of the Rings*. In: CARTMELL, Deborah; WHELEHAN, Imelda (Ed.). *The Cambridge Companion to Literature on Screen*. New York, NY: Cambridge University Press, 2007. p. 154-166.

KORNIS, Mônica Almeida. *História e Cinema: um debate metodológico*. In: *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro: 5 (10): 237-250, 1992.

LEWIS, C.S. *The Chronicles of Narnia*. New York: Harper Collins, 2001.

LEWIS, C.S. *As crônicas de Nárnia*. Trad. Paulo Mendes Campos e Silêda Steuernagel. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

MANLOVE, Colin. *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge: Cambridge University Press, 1975.

RICOEUR, Paul. *A Metáfora Viva*. São Paulo: Loyola. 2000.

SCHMIDT, Johann N. *Narration in Film*. In: HÜHN, Peter et al. (ed.). *Handbook of Narratology*. Berlin: De Gruyter, 2009, p. 212-227.

SEVCENKO, Nicolau. *Literatura como Missão*. São Paulo: Companhia das Letras. 2003.

O SENHOR DOS ANÉIS: trilogia. Direção de Peter Jackson. New Line Cinema/WingNut Films/The Saul Zaentz Company. Estados Unidos/Nova Zelândia, 2001-2003. São Paulo: Warner Home Video, 2010. Blu-ray, 3 discos (aprox. 180 min. cada), color.

TOLKIEN, J.R.R. *O Senhor dos Anéis*. Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta São Paulo: Martins Fontes, 2003. v. único.

TOLKIEN, J.R.R. *The Lord of the Rings*. 50. ed. Boston: Houghton Mifflin, 2004.

TOLKIEN, J.R.R. *Sobre história de fadas*. São Paulo: Conrad, 2006.

WHITE, M. Tolkien: *Uma biografia*. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

WILLIAMS, Raymond. *Marxismo e Literatura*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.